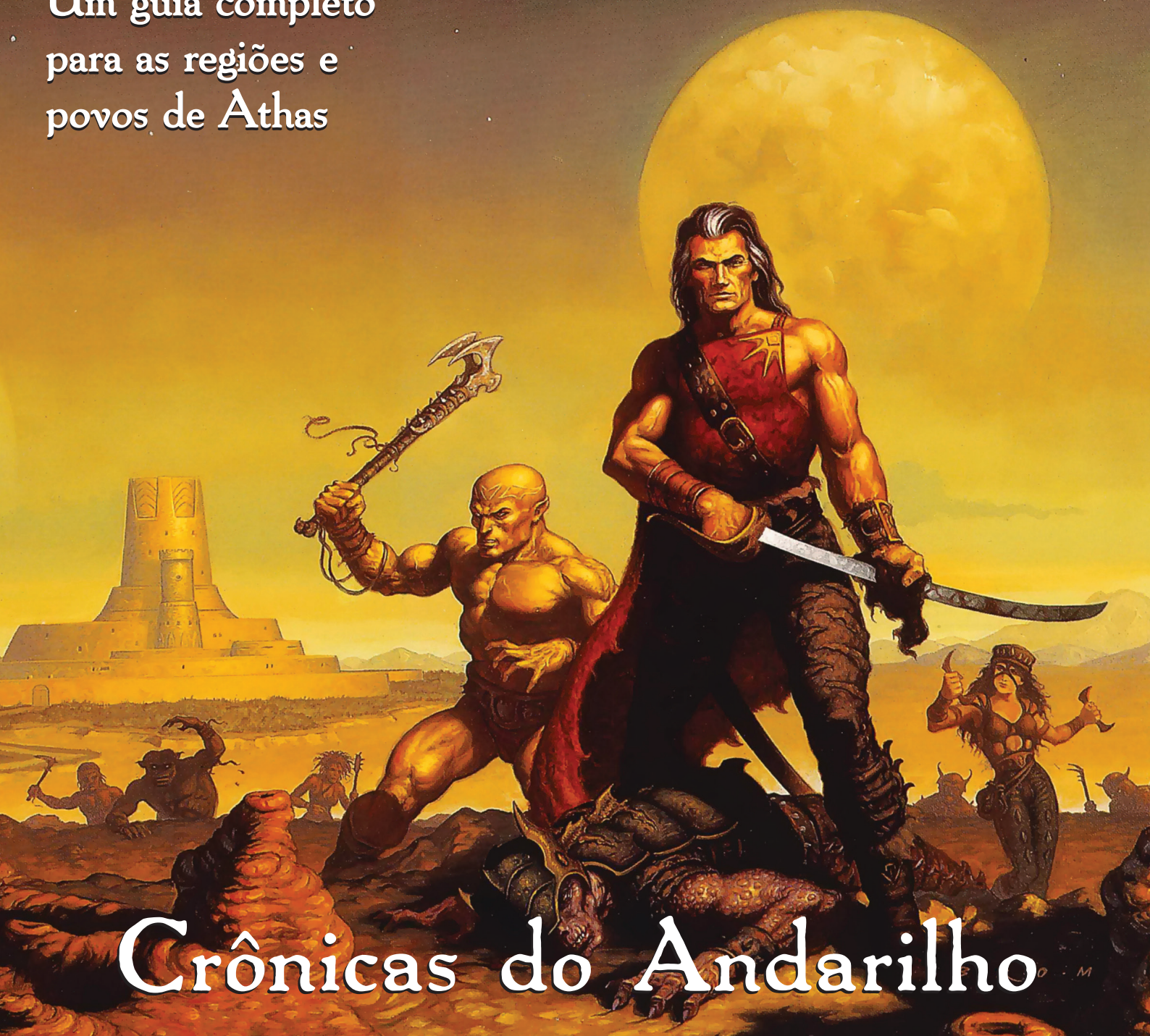


Advanced Dungeons & Dragons  
2<sup>nd</sup> Edition

# DARK SUN<sup>®</sup>

W O R L D

Um guia completo  
para as regiões e  
povos de Athas



Crônicas do Andarilho



Tradução:  
Ary Machado

Revisão:  
Felipe Cronemberger

Diagramação:  
Paulo César

Para mais material, visite  
<https://cemiteriodosdragoes.blogspot.com/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...  
[rpgerros@hotmail.com](mailto:rpgerros@hotmail.com)

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... Distribua!  
A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.  
Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

# NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Versão desta Edição:  
Dark Sun AD&D 2E - Caixa Básica (Crônicas do Andarilho) V 1.0





## Crônicas do Andarilho

### Índice

|   |    |
|---|----|
| Capítulo Um: O Mundo de Athas .....           | 2  |
| Capítulo Dois: Sociedade Athasiana .....      | 8  |
| Capítulo Três: Geografia Athasiana .....      | 39 |
| Capítulo Quatro: Atlas da Região de Tyr ..... | 62 |
| Capítulo Cinco: Monstros de Athas .....       | 84 |

Design de Jogo: Troy Denning & Timothy B. Brown  
Edição: William W. Connors & J. Robert King  
Arte em Preto e Branco: Brom & Tom Baxa  
Arte Colorida: Brom  
Design Gráfico e Produção: Dee Barnett  
Tipografia: Tracey Zamagne  
Cartografia: Dave Sutherland, Dennis Kauth e Diesel  
Agradecimentos Especiais: James M. Ward, Andria Hayday, Dori Watry, Dale  
Donovan e Bruce Nesmith  
Desenvolvimento Adicional: James M. Ward, David Cook e Mary Kirchoff  
Tradução PT-BR: Ary Machado  
Revisão PT-BR: Felipe Cronemberger  
Diagramação PT-BR: Paulo César

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147  
U.S.A



TSR Ltd.  
120 Church End  
Cherry Hinton  
Cambridge, CBI 3LB  
United Kingdom



# Capítulo Um: O Mundo de Athas

## Crônicas do Andarilho

Eu vivo em um mundo de fogo e areia. O sol carmesim queima a vida de qualquer coisa que rasteje ou voe, e tempestades de areia varrem a folhagem do solo estéril. Relâmpagos caem do céu sem nuvens e trovões rolam inexplicavelmente pelos vastos planaltos. Até o vento, seco e abrasador como um forno, pode matar um homem de sede.

Esta é uma terra de sangue e poeira, onde tribos de elfos selvagens varrem as planícies salgadas para saquear caravanas solitárias, ventos misteriosos e cantantes chamam os homens para sufocar lentamente em um Mar de Silte, e legiões de escravos se enfrentam por alguns alqueires de grãos mofados. O dragão espolia cidades inteiras, enquanto reis egoístas desperdiçam seus exércitos erguendo palácios vistosos e túmulos extravagantes.

Esta é a minha casa, Athas. É um lugar árido e desolado, um deserto com um punhado de cidades austeras agarradas precariamente a alguns oásis dispersos. É uma terra brutal e selvagem, cercada por conflitos políticos e abominações monstruosas, onde a vida é dura e curta.

## Visão Geral do Mundo

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

Desde os primeiros momentos do amanhecer até o último brilho do crepúsculo, o sol carmesim brilha no céu tingido de oliva como uma poça de sangue ardente. Ele sobe em direção ao seu zênite e a temperatura sobe implacavelmente: 37°C graus no meio da manhã, 43°C ao meio-dia, 54°C — às vezes até 65°C — no final da tarde.

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

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

As brisas em Athas são sufocantes e carregadas de poeira, cobrindo tudo o que tocam com sedimento amarelo-alaranjado, estragando a comida e enchendo os olhos de um homem com areia pastosa. Mesmo os dias parados são perigosos. Colunas de ar superaquecido podem subir em terríveis redemoinhos, levando poeira, plantas e homens a grandes alturas — e então subitamente desaparecendo e deixando seus passageiros relutantes em cair para uma morte horrível.

Por mais perigoso que seja, o vento é apenas um inconveniente quando comparado ao maior perigo de Athas — a falta de água. Na maioria dos lugares, chove não mais do que uma vez por ano. Em alguns lugares chove apenas uma vez a cada dez anos, e a única água disponível está em oásis de lagoas salobras e incrustadas de minerais. Além de um punhado de riachos que escorrem menos de oitenta quilômetros antes de secarem, não há um único rio no planeta — embora eu tenha cruzado muitas pontes antigas e saiba que os rios já foram comuns. Como era o mundo naqueles dias, não consigo imaginar.

Já observei o que a falta de água pode significar para um homem com sede, mas o clima seco afeta Athas de outras maneiras. Ele permite que o sol brilhe sem ser refletido no solo estéril, e é por isso que fica tão quente durante o dia.

À noite, a baixa umidade tem o efeito oposto. O calor do dia escapa para o céu, fazendo a temperatura cair para 4°C graus ou menos — e nas montanhas, até -17°C.

Tanto quanto posso dizer, todas as partes de Athas compartilham o sol escaldante, os ventos perigosos e a falta de água. Nada do que vi em minhas próprias explorações ou ouvi das centenas de viajantes que entrevistei aponta para qualquer outra conclusão. Athas é um deserto sem fim, manchado por minúsculos oásis de fecundidade, habitado

por predadores brutais. É, para todos os efeitos, uma terra de desolação mortal.

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

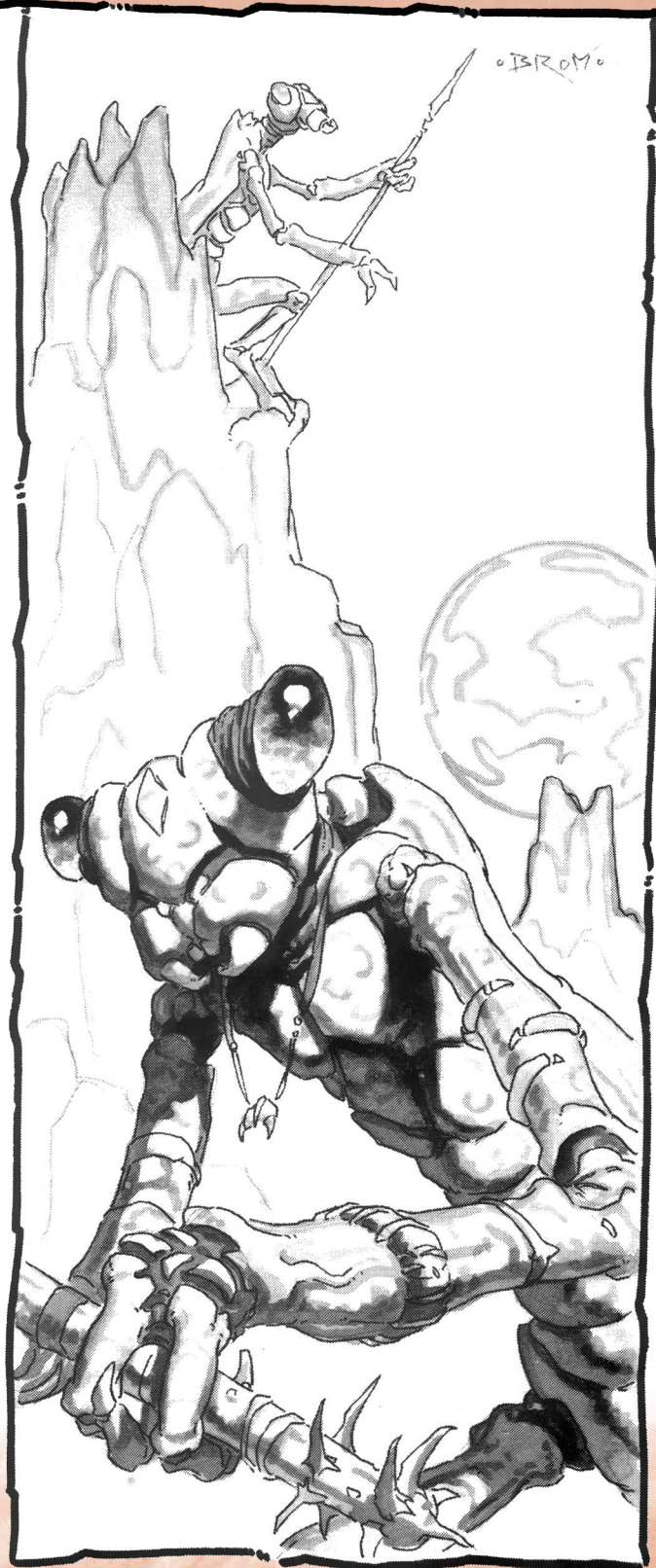
## Geografia Geral

A descrição que se segue é o que, ao longo dos anos, juntei sobre a geografia do nosso mundo. Há muitas omissões e, sem dúvida, dezenas de erros, pois minhas informações são coletadas de viajantes, mercadores e exploradores - alguns dos quais sem dúvida acharam que era melhor me enganar sempre que possível.

No entanto, algumas linhas gerais emergem. Athas, ou pelo menos a porção explorada, consiste em cerca de dois milhões de quilômetros quadrados de deserto. Em seu centro, cobrindo uma área de cerca de 200.000 quilômetros quadrados, há uma vasta bacia cheia de poeira que chamo de Mar de Silte. Por causa das dificuldades de viagem a serem discutidas mais tarde, o Mar de Silte permanece quase totalmente inexplorado.

Ao redor desse mar seco há uma faixa de Planaltos, variando de 650 km de largura a apenas 80 km. Os Planaltos consistem em muitos tipos de terrenos: dunas douradas, rochedos áridos, sumidouros de poeira, salinas brancas, ermos rochosos e planícies de arbustos verde-amarelo.

É aqui que a civilização — se é que se pode chamar assim — ainda perdura. Espalhados por essas planícies estão pequenos oásis de vida onde alguns acres de terra fértil sustentam campos de grãos, às vezes até uma floresta. Agarrando-se a esses oásis estão os amontoados desordenados de prédios e pessoas que conhecemos como cidades. Embora cada cidade reflita a personalidade do rei que a





## O Mundo de Athas

governa, todas estão precariamente equilibradas à beira da fome, mal conseguindo comida suficiente de suas pequenas parcelas de terra para sustentar suas populações.

Os Planaltos são cercados pelas várias cadeias das Montanhas Ressonantes. Todas essas faixas correm para o norte e para o sul. A leste e oeste do Mar de Silte, as montanhas formam paredes sólidas que separam os planaltos das regiões desconhecidas além. Ao norte e ao sul do mar de pó, eles formam uma série de estrias paralelas. Os vales profundos entre as cordilheiras afastam-se do centro de Athas como uma série de corredores longos (e perigosos).

Em todas as direções, além das montanhas, ficam as Terras Agrestes (Hinterlands). Temos pouco conhecimento do que há lá. Muitos homens partiram para explorar as profundezas desta região desconhecida, mas nunca encontrei um que retornasse. Durante a única jornada que empreendi para ver apenas suas bordas, um braxat invisível carregou meus companheiros, uma tribo de halflings tentou me comer e um verme de seda (silk wyrm) perseguiu minha trilha por mais de uma semana. É uma maravilha eu ter retornado.

### Cultura Athasiana

Embora Athas seja uma terra agreste, não é um terreno vazio. O mundo está bastante cheio de humanos, semi-humanos e humanoides. Cada grupo encontrou uma maneira diferente de sobreviver neste ambiente estéril e hostil. Em geral, descobri que todas as culturas parecem se enquadrar em uma das sete categorias básicas. Há moradores das cidades, aldeões, dinastias de caravanas mercantes, pastores, invasores, caçadores-coletores e eremitas.

As cidades, cercadas por campos dourados de colheitas, erguem-se em grandes oásis. São enclaves movimentados da humanidade, fedendo a lixo e ressoando com as súplicas dos mendigos. Suas torres de tijolo queimado erguem-se de trás de grossas muralhas de pedra projetadas para trancar os moradores em seu interior, bem como manter estranhos do lado de fora. No centro de cada cidade, um poderoso rei-feiticeiro vive dentro de uma fortaleza segura, governando seus súditos através de uma hierarquia

sofisticada de burocratas, nobres e clérigos gananciosos. Cada cidade é um estado em si, seu rei exerce autoridade absoluta sobre todos os seres vivos dentro de seus muros e rastejando por seus campos.

As aldeias não são mais do que aglomerados de abrigos de tijolos de barro erguidos em pequenos oásis em vários lugares abandonados, como a beira de uma salina ou no abrigo de uma saliência rochosa. Dependendo de sua natureza, são governados por burocratas, déspotas menores ou, ocasionalmente, até conselhos democráticos. Na melhor das hipóteses, eles são semipermanentes. Mais cedo ou mais tarde, o dragão vem, o oásis seca, ou uma tribo de invasores varre os desertos. Dentro de alguns anos, todos os vestígios da aldeia estarão enterrados sob uma enorme duna de areia ou levados pelo vento uivante.

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

Pastores nômades vagam pelas planícies estépicas, rochedos áridos e dunas de areia, parando por uma ou duas semanas onde quer que haja pastagem suficiente para seus rebanhos pastarem. Seus bandos são geralmente pequenos, consistindo de cinco a dez famílias extensas (50-150 indivíduos), pois seu modo de vida severo não suporta grandes populações. A maioria dos pastores tem espíritos ferozmente independentes, governando-se através de um conselho de anciãos. Normalmente, um patriarca empunhando magia serve como líder deste conselho.

Onde quer que algo valha a pena ser roubado, há tribos invasoras. Esses bandos de assassinos desprezíveis vivem saqueando caravanas, caçando bandos nômades e

## O Mundo de Athas



saqueando aldeias indefesas. São covardes que moram em lugares desolados, protegidos por grandes extensões de salinas ou grandes extensões de ermos rochosos. Seus senhores da guerra são implacáveis e duros, tomando e mantendo suas posições por meio de violência e traição.

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

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

### Forças Sobrenaturais

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

#### Magia Clerical

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

Outro grupo se autodenomina druidas e, pelo menos pela maioria dos relatos, são considerados clérigos. Druidas são especiais porque não prestam tributo a nenhuma força elemental, mas trabalham para manter a força vital moribunda de Athas. Servem à natureza e ao equilíbrio

planetário. Muitas pessoas consideram isso uma causa perdida, mas nenhum druida jamais admitiria isso.

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

#### Arcanismo

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

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

#### Psionismo

De uma forma ou de outra, todo humano e semi-humano em Athas tem poderes psiônicos. A maioria das pessoas são talentos latentes, com apenas um poder que aprenderam a usar por tentativa e erro. Mas qualquer um pode aproveitar seus poderes psiônicos através da prática e estudo cuidadosos, e cada cidade tem pelo menos uma sala de treinamento dedicada a ensinar “o caminho da mente”. Muitos guerreiros, templários e feiticeiros frequentaram essas academias e desenvolveram poderosas habilidades psiônicas além de seus talentos normais.



## O Mundo de Athas

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

### História

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

Ainda assim, podemos colher algo desses anais gastos. Os autores das histórias reais tropeçam em suas próprias palavras em seus esforços para bajular seus monarcas, mas sabemos pelo grande número de suas crônicas que a maioria das cidades-estados tem milhares de anos. O mesmo rei-feiticeiro governa a cidade por centenas de anos, às vezes por mais de mil. Há até casos em que o atual soberano é creditado com a fundação da cidade.

Por mais incríveis que pareçam tais afirmações, não as desacredite tão prontamente. É certo que feiticeiros poderosos vivem por séculos, e não conheço nenhum rei que tenha morrido durante minha vida, ou de meu pai ou do pai dele.

No entanto, os reis-feiticeiros morrem. Conheço pelo menos duas cidades-estados desertas. Um monarca governava cada um, então havia pelo menos dois reis-feiticeiros a mais dos que agora habitam o mundo. Só podemos supor que a magia que os mantinha vivos falhou — ou que outro rei os matou. Em ambos os casos, as cidades desertas são mais uma evidência de que o próprio Athas está morrendo. Se o mundo fosse saudável, novas metrópoles surgiriam para substituir aquelas que haviam caído na ruína.

Passando das histórias políticas ao folclore, quem não ouviu a voz sonora de um bardo cantar as maravilhas do mundo antes do nosso? A letra fala de uma terra de abundância, com grama em cada colina e água em cada vale. Campos de cevada e proteína se estendem por quilômetros, e havia tantas ovelhas que os rebanhos não podiam ser contados. Orgulhosas florestas de carvalhos e bordos cobriam as terras selvagens, e os homens eram os donos dos animais.

Essas baladas cantam elogios de guerreiros que lutaram não por comida ou entretenimento, mas por honra, glória e amor. Os reis nessas canções eram guerreiros nobres que lutavam contra feras terríveis e travavam guerras justas em defesa de seus súditos. Claramente, eles eram homens que colocavam as necessidades de seus domínios acima de seus próprios desejos e anseios.

A maioria dos athasianos considera esses contos como voos fantasiosos, meras diversões do trabalho e miséria que é sua vida. No que diz respeito às canções individuais, sua atitude é sem dúvida correta, pois todo cantor exagera na história para aumentar o drama. Em suma, no entanto, pode haver um fundo de verdade nas antigas letras e baladas.

O mundo está repleto de ruínas desses reinos esquecidos. Quem não ficou maravilhado com as muralhas arcaicas de uma cidade perdida serpenteando sob uma duna de areia montanhosa? Quem não parou em uma fortaleza rochosa para admirar as ruínas antigas do castelo empoleirado no cume? Quem já cruzou uma antiga estrada pavimentada de pedra sem especular sobre para onde ela levaria?

Se você já se fez uma dessas perguntas, então você sente em seu coração o que eu aceitei como verdade: Athas é uma sombra bárbara de um mundo melhor. Como os homens, os elfos, anões, halflings e todas as raças semi-humanas são apenas descendentes brutais de ancestrais mais dignos. O dragão, os leões e os outros grandes animais são abominações horríveis de seus nobres progenitores. Até as plantas, como as tamargueiras em flor de sangue, são descendentes mortais da folhagem que antes cobria a terra. A essência de cada coisa viva, do mais alto ao mais baixo, foi distorcida de uma forma grotesca que o torna

## O Mundo de Athas



mais vicioso, mais astuto e mais aterrorizante do que seus antepassados.

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

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





## Capítulo Dois: Sociedade Athasiana

Nas minhas viagens descobri que Athas é um mundo de culturas conflitantes. Caçadores primitivos perseguem suas presas nos campos de cevada de uma cidade e, por sua vez, são caçados por nobres indignados. Pastores nômades entopem as estradas comerciais com seus rebanhos indisciplinados, diminuindo a velocidade até mesmo da caravana mercante mais rápida. Para evitar serem massacrados durante o sono, os aldeões que trabalham nas minas das Montanhas Ressonantes subornam tribos halflings selvagens com bugiangas de vidro inúteis.

Em Athas, existem tantas sociedades diferentes quanto grupos de pessoas. Cada um encontrou uma forma diferente para a sobrevivência neste mundo cruel. Às vezes, essas diferentes sociedades coexistem pacificamente; mais frequentemente, eles se chocam sempre que se encontram.

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

### Aridez

As necessidades básicas da vida são escassas em Athas. Isso significa que toda sociedade deve se dedicar à obtenção de alimentos e à proteção de seu abastecimento de água.

As tribos caçadoras gastam três quartos do seu tempo procurando uma presa, para não falar do tempo gasto para matá-la e prepará-la para comer. Ao mesmo tempo, eles não podem se afastar muito da água, pois precisam de bastante líquido para digerir sua dieta de carne. Quando vagueiam por desertos desconhecidos, geralmente devem escolher entre morrer de fome ou morrer de sede.

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

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

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

### Metal

O metal não é estritamente necessário para que qualquer cultura athasiana sobreviva, mas é um grande benefício para aqueles que o possuem. Os caçadores sabem que pontas de flecha e pontas de lança de metal são mais afiadas e duradouras do que aquelas feitas de pedra ou osso. Com sapatos de metal, os pastores podem proteger os pés de suas montarias dos rigores dos desertos. Os moradores da cidade usam o metal para criar ferramentas que tornam o trabalho agrícola extenuante mais fácil e eficiente. O metal até facilita o comércio entre sociedades, pois mercadores e comerciantes o utilizam como moeda universal.

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

A escassez de metal retarda o comércio em Athas. Sem uma abundância de moeda, muitas vezes devemos recorrer ao escambo — um assunto complicado quando



um comerciante deve transportar tanto as mercadorias que vende quanto as que recebe em troca por grandes distâncias.

A escassez de recursos também dificulta o desenvolvimento industrial e econômico. Em Tyr, um escravo maltratado, porém melhor equipado, realiza o dobro de trabalho que seus colegas bem alimentados fazem em cidades como Urik e Balic. A única razão para isso é que suas ferramentas são melhores. As fábricas e oficinas que conseguem recolher um punhado de ferramentas de metal quase sempre têm uma vantagem sobre seus concorrentes.

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

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

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

Ainda assim, caçadores de tesouros sortudos são conhecidos por retornar de uma ruína com um tesouro de espadas e escudos de aço, desde que sejam engenhosos e corajosos o suficiente para explorar ruínas que outros se perderam ou ficaram com muito medo de entrar.

Ouvi histórias de que roupas feitas de metal foram encontradas de tempos em tempos. É geralmente aceito que estas foram usadas por guerreiros para proteger contra

os golpes de armas inimigas. Só posso especular que o clima deve ter sido muito mais frio naqueles tempos antigos. Qualquer tolo que usasse tal roupa agora morreria mais rápido por insolação do que pelas armas de seus inimigos. Ainda assim, a ideia de que já houve metal suficiente no mundo para permitir que tal roupa fosse fabricada me surpreende.

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

### Psiônicos

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

Cada cultura valoriza seus membros psiônicos. Para as tribos invasoras, indivíduos com clarividência são especialmente úteis para localizar alvos. Os nômades, por exemplo, valorizam um indivíduo que consiga identificar a posição do bando no deserto.

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

Considerando os potenciais poderes de oferta psiônica para acumular poder e riqueza, não deve surpreendê-lo que a maioria das cidades tenha pelo menos uma escola dedicada ao Caminho da Mente. Essas escolas são dirigidas por mestres das artes psiônicas, muitas vezes com



## Sociedade Athasiana

o propósito declarado de ajudar o indivíduo a entender melhor seu próprio potencial e as responsabilidades que isso implica. Na realidade, geralmente são academias caras para os filhos e filhas dos ricos, projetadas para desenvolver os poderes psiônicos do aluno em todo o seu potencial — com o objetivo explícito de obter vantagem sobre seus rivais políticos na vida adulta. Não é à toa que, em muitas cidades, tais escolas são cuidadosamente licenciadas pelo rei-feiticeiro. Às vezes, elas são até banidas por completo, embora isso apenas force as escolas a se disfarçarem e nada seja feito para eliminá-las.

Psiônicos costumam ser chamados de grande equalizadores no mundo brutal de Athas, pois dá até mesmo ao indivíduo mais fraco fisicamente a chance de competir e sobreviver. Se alguma coisa pode compensar a deterioração gradual das energias vitais do nosso mundo, será o poder da mente.

### Magia

Sem dúvida a magia é a força mais poderosa em Athas. Aqueles que a empunham chamam tempestades de fogo de um céu calmo, transformam um objeto em outro ou matam inimigos com um mero gesto. Eles ditam as vontades de multidões inteiras, fazem os mortos andarem e são conhecidos por parar o tempo. A magia pode expor traidores, destruir rivais e exigir obediência inquestionável dos súditos. Ele também pode ocultar atividades secretas, descobrir os espões do rei, ser usado para assassinar oficiais reais e promover a rebelião geral.

### Energia Vital e Magia

Lançar uma magia requer energia. O poder de uma magia deve vir de algum lugar, e há dois meios de alimentar os esforços mágicos de Athas. Uma é severa e destrutiva, promovendo a espiral descendente da vida em nosso mundo. O outro é positivo e benéfico, interrompendo por um tempo os efeitos dessa entropia ecológica. Aqueles que empregam o primeiro tipo de magia são chamados de Profanadores (*Defilers*), enquanto aqueles que empregam a última variedade são Preservadores (*Preservers*).

*Profanadores* aprendem a extrair magia da terra, mas não a arte de substituí-la. Porque é este último aspecto da magia que é mais difícil de dominar, eles aprendem magias e avançam em sua arte muito mais rapidamente do que suas contrapartes. Profanadores são uma praga em nosso mundo. Eles são os demônios que destruíram Athas, e a razão pela qual as pessoas mais decentes — especialmente fazendeiros e pastores — pegam em armas para expulsar qualquer mago, Profanador ou não, de seu meio.

Quando a energia vital da folhagem é convertida em magias, o solo em que as plantas crescem torna-se estéril. Na maioria dos casos, permanece estéril por décadas. A centelha da vida pode ser devolvida ao solo por meio de trabalho árduo e carinho, mas poucas pessoas podem se dar ao luxo de dedicar o tempo necessário para isso.

*Preservadores* revigoram o solo depois que o drenam para alimentar suas magias. À medida que os Preservadores aprendem seu ofício, eles também aprendem a reacender a centelha da vida. Quando eles lançam uma magia, eles substituem o que eles pegaram através de uma combinação de processos naturais e místicos (como trabalhar composto no solo ou realizar o *Ritual de Sangue* no campo que drenaram). Preservadores aprendem suas magias e dominam sua arte mais lentamente do que Profanadores, pois eles devem aprender a dar tanto quanto receber. Infelizmente, os Preservadores são escassos comparados aos Profanadores, e é rara a pessoa que entende a diferença entre os dois.

### Aliança Velada

Como a magia é tão poderosa, cada governante a controla com firmeza. Na maioria das vezes, é impossível manter o controle de uma população pontilhada com numerosos indivíduos psiônicos se não for também um arcano. Assim, quase todo governante de Athas é um arcano de algum tipo, geralmente um Profanador.

Reis-feiticeiros enviam seus agentes para destruir arcanos rivais em potencial escondidos em suas cidades. Os senhores-bruxos nômades expulsam magos rivais para as areias implacáveis do deserto. Chefes halflings exterminam seguidores que mostram qualquer sinal de



controle sobre o sobrenatural. Mesmo eremitas tímidos são conhecidos por arriscar suas vidas em um esforço para garantir que nenhum mago entre em seu território.

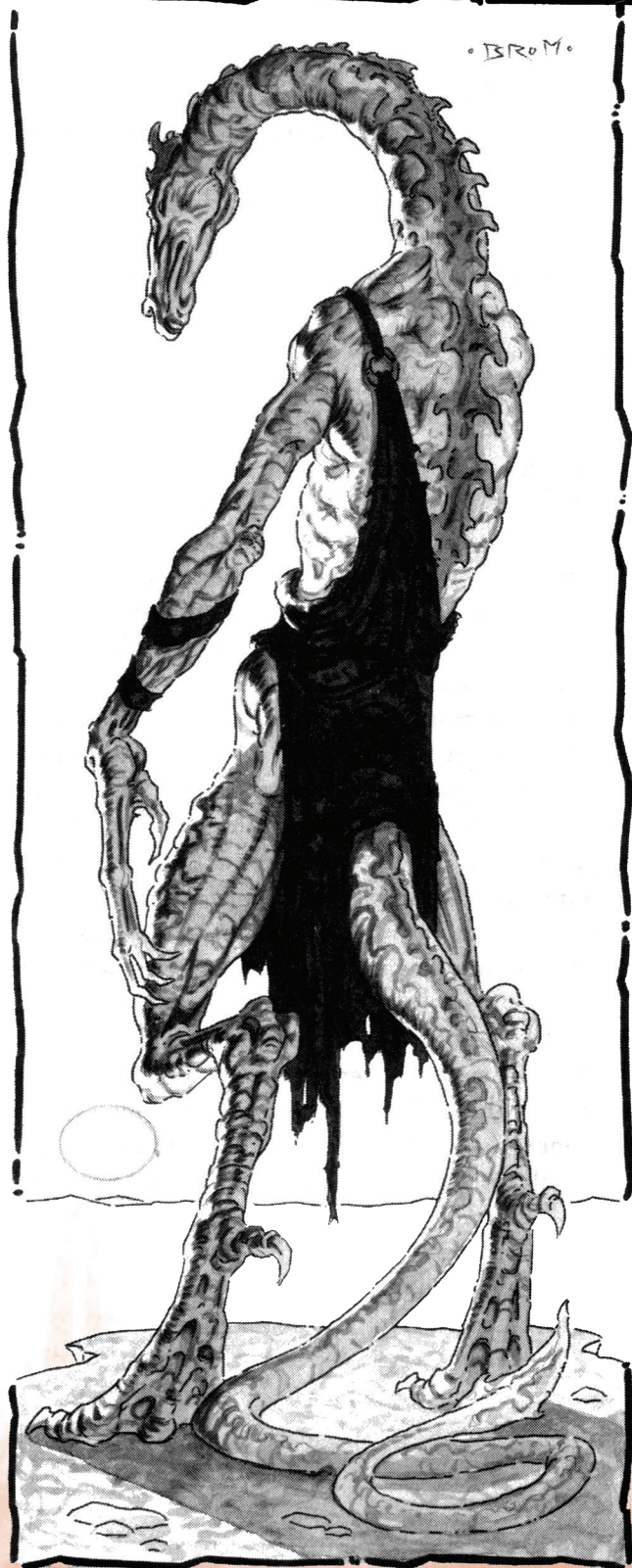
Apesar de seus esforços, os líderes raramente monopolizam a magia. Sempre há pelo menos alguns indivíduos em qualquer sociedade que a praticam secretamente. Claro, essas pessoas poderosas são quase sempre os seguidores leais e escolhidos a dedo do líder.

Na maioria das cidades (e muitas aldeias, tribos e clãs), existem ligas secretas de Preservadores chamadas de Aliança Velada. As Alianças Veladas são confederações de Preservadores que trabalham juntos para proteger seus membros de assassinato e assédio por reis-feiticeiros e outros suseranos. Os membros trabalham juntos para proteger as identidades uns dos outros das autoridades ou para ajudar aqueles que foram descobertos a escapar da perseguição. Eles estão frequentemente envolvidos em tramas para derrubar seus senhores opressores.

Os Preservadores com quem falei dizem que há apenas duas desvantagens em pertencer a uma Aliança Velada. Primeiro, a adesão é permanente. Quando você se junta a uma dessas organizações secretas, você se compromete a manter seu estatuto até a morte. Qualquer um que falhe nesta promessa é expulso, e a aliança designa um de seus membros (geralmente alguém experiente em tais assuntos) para assassinar o excluído. Isso parece bastante severo para aqueles de nós na categoria dos não iniciados, mas é uma condição de afiliação com a qual todos os membros concordam quando se juntam à aliança.

Segundo, todas as Alianças Veladas exigem que seus membros sejam Preservadores e não Profanadores. A razão para isso é prática, não idealista: mesmo alguns magos dizimarão uma pequena área se não praticarem sua arte com responsabilidade. Qualquer violação deste princípio sempre resulta no banimento (e posterior execução) do Profanador.

Pelo que posso dizer, embora cada liga tenha o mesmo nome, na verdade são organizações separadas. A maioria segue os dois princípios descritos acima e estenderá sua proteção a um membro de uma aliança de outra cidade (fornecendo prova adequada de afiliação). Ao mesmo tempo, eles devem estar constantemente atentos a espiões,





## Sociedade Athasiana

pois a maioria dos governantes não parará por nada para descobrir e destruir uma aliança operando dentro de seu território. Por isso, as punições são seguras e rápidas em qualquer Aliança Velada. Todos com quem conversei concordam que é melhor errar do lado da segurança do que arriscar expor toda a sociedade.

### O Pior Flagelo

Por mais ruins que sejam, os Profanadores não são a pior das pragas da magia. Comparados ao dragão, até os reis-feiticeiros são bebês brincando com um dom pouco compreendido. O dragão exerce feitiçaria poderosa o suficiente para esmagar cidades inteiras, e tão destrutiva que devemos medir a devastação causada por seus feitiços em quilômetros quadrados.

Qualquer coisa que rasteje, ande ou voe treme à mera visão da fera horrível, pois o dragão extrai sua energia mágica da vida animal. Quando ele lança suas magias, qualquer criatura de quem ele extraia energia desmorna em seu caminho, morrendo antes de atingir o chão. Além disso, o dragão pode armazenar energia mágica em seu corpo para uso posterior. Isso lhe dá a liberdade de usar suas magias mesmo nos desertos mais áridos e o incentiva a vagar por vastas extensões de deserto em busca de comida.

Sendo um devasso usuário de magia, o dragão ataca qualquer coisa que possa alimentar seu apetite voraz por energia. Quando a fera horrível está por perto, caravanas de cadáveres murchos se alinham nas rotas comerciais. Rebanhos inteiros de erdlus desidratados descansam ao lado de seus pastores, em campos enegrecidos de salinas mortas. Aldeias inteiras estão esmagadas e dizimadas, os corpos dos habitantes espalhados pelas ruas como lixo. Nenhuma sociedade, desde a menor família de caçadores até a maior e mais populosa cidade-estado, está a salvo do dragão.

### As Cidades-Estado

Cada cidade-estado é diferente. Suas leis, costumes, economia, arquitetura e cultura geral variam de acordo

com os gostos do governante da cidade e as necessidades ditadas pela sobrevivência.

Na austera Balic, onde gigantes famintos atacam quinzenalmente, todo cidadão é um soldado habilidoso e destemido. No outro extremo está a decadente Tyr, onde os escravos superam os cidadãos na proporção de dois para um. Gulg dificilmente pode ser chamada de cidade, sem uma única construção de pedra e escondida atrás de uma parede de sebes espinhosas e trepadeiras venenosas.

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

### Os Reis Feiticeiros

Cada cidade é liderada por um rei. Ele (ou ela) pode ser chamado de “magnata” em um lugar e “vizir” em outro, mas é sempre o ditador absoluto de seus súditos.

Os reis estão no topo da ordem social. Eles vivem perto do centro da cidade em um palácio fortificado cheio de funcionários menores. Quando um potentado acha necessário deixar seu palácio, ele o faz apenas com muita preparação e pompa, bem protegido pela magia e sua guarda-costas completa. Se isso não puder ser providenciado, ele não sairá (exceto na mais terrível das emergências). A última coisa que qualquer rei de Athas quer é andar desprotegido entre seus súditos.

Quase sem exceção, todo rei é um poderoso Profanador que ascendeu a sua posição através do uso inescrupuloso de habilidades mágicas e psiônicas. Todos os monarcas guardam zelosamente o uso da magia e empregam uma força considerável de templários cujo único dever é descobrir e executar Preservadores não autorizados. Em todas as cidades que visitei, os reis estão especialmente ansiosos para infiltrar agentes na Aliança Velada, pois uma organização de Preservadores representa um desafio viável à sua base de poder mágico.

Todo rei usa sua magia para prolongar sua vida, e a maioria reinou por centenas de anos. Muitos reinaram



por mais de mil anos, e um ou dois são creditados com a fundação de suas cidades antigas.

O rei às vezes é considerado a divindade de sua cidade. Seus sacerdotes forçam os cidadãos a construir templos ao rei e conduzi-los em pomposas cerimônias de adoração. Às vezes, os nobres e alguns cidadãos ricos consideram o rei seu benfeitor. Nunca, porém, outras classes são enganadas por tais pretensões. Os mercadores veem o rei como ele é — um centro de poder político e mágico que deve ser apaziguado se quiserem continuar seu comércio em sua cidade. Se as fileiras dos escravos enxergam o rei como um deus, é certamente como um deus maligno e corrupto que os mantém em cativeiro e faz de suas vidas uma miséria.

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

Todos os reis levam a sério a questão da fome, no entanto. Quando a população de uma cidade passa fome, uma de duas coisas acontece: uma revolta terrível irrompe ou uma doença e pestilência correm soltas pelas ruas. Em ambos os casos, a população escrava despenca. Os campos abandonados ficam estéreis, as fortificações caem em ruínas e a cidade fica fraca. Portanto, a maioria dos reis toma uma ação rápida e decisiva quando a fome começa: eles levantam exércitos e vão para outra cidade-estado, roubam sua comida e reabastecem seu suprimento de escravos.

Como começar uma guerra é a resposta típica aos problemas internos de uma cidade, nunca ouvi falar de um rei-feiticeiro que não leve a sério a questão da segurança contra ataques externos. Todos os reis mantêm exércitos permanentes, eles geralmente têm algum grande projeto defensivo em construção, e ouvi dizer que eles dedicam a maior parte de suas pesquisas mágicas ao desenvolvi-

mento de magias para afastar os exércitos inimigos. De fato, a maioria das cidades é tão bem defendida que é impossível criticar qualquer rei-feiticeiro com base nisso.

### Os Templários

*Templários* são clérigos devotados ao rei-feiticeiro de sua cidade. Como outros sacerdotes, eles recebem magias em troca de sua adoração. Ao contrário dos verdadeiros sacerdotes, que extraem seu poder das forças elementais do mundo, os Templários exploram as forças mágicas de seu rei-feiticeiro. Quando um templário suplica a seu monarca por uma magia, o rei-feiticeiro concede o pedido empregando sua própria energia mística para alimentar a magia do templário. Por causa da tensão que isso causa tanto no rei-feiticeiro quanto na terra ao redor, os jovens templários não pedem (ou recebem) muitas magias. Como servos pessoais próximos do rei-feiticeiro, no entanto, os templários de alto escalão têm mais acesso à magia do que se poderia esperar.

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

Como agentes da vontade de seu monarca, os templários são temidos e desprezados pelos habitantes comuns da cidade — com boas razões, se você me perguntar. Esses sacerdotes abusam de suas posições constantemente, aplicando os decretos do rei com indiferença rancorosa, aceitando subornos e aplicando punições injustas a quem se opõe. Geralmente, as reclamações sobre a corrupção da burocracia caem em ouvidos surdos, pois os templários são o melhor meio de qualquer rei-feiticeiro para manter um estrangulamento na população.

Os templários são os guardiões da leitura e da escrita. Porque conhecimento é poder, e a maneira mais eficiente de transmitir conhecimento é através da escrita, ninguém além de templários e nobres tem permissão para ler e



## Sociedade Athasiana

escrever. Um dos deveres mais sagrados da burocracia templária é impedir que o conhecimento desta arte se espalhe além de suas próprias fileiras e da nobreza. A maioria dos reis os autorizou a executar no local qualquer outra pessoa que demonstre qualquer conhecimento dessas habilidades críticas.

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

### A Nobreza

Os nobres controlam as fazendas e a água das cidades. Normalmente, cada família nobre escolhe um membro sênior para se sentar em um conselho parlamentar. Em teoria, esses conselhos atuam como órgãos consultivos dos monarcas, mas na realidade são pouco mais que órgãos administrativos através dos quais o rei passa seus comandos à aristocracia.

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

Embora os nobres às vezes reúnam coragem para se opor aos templários, ou mesmo ao rei, não cometa o erro de acreditar que eles têm no coração os melhores interesses da população da cidade. Como classe, eles estão interessados apenas em preservar seus direitos hereditários à terra e formam o maior bloco de proprietários de escravos em qualquer cidade.

Não importa o quão contrários os nobres possam ser às políticas do rei, eles sempre podem contar com eles para proteger a cidade (já que a invasão os privaria de seus direitos à terra). Por esta razão, cada família pode manter um exército permanente de soldados escravos, com os jovens da família servindo como oficiais. Em

caso de emergência, o rei pode convocar à vontade esses exércitos para complementar suas próprias tropas.

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

Como os templários, os nobres têm permissão para ler e escrever, e geralmente são igualmente vigilantes para proteger esse segredo crítico.

### Os Homens Livres

Simplificando, homens livres são cidadãos da cidade que não são de propriedade do rei, dos templários ou da nobreza. Em virtude de seu status de nascimento, eles têm o direito de residir dentro da proteção de seus muros e, pelo menos teoricamente, de gozar dos benefícios de suas leis. Mas se um homem livre não puder pagar suas dívidas, exibir conhecimento de leitura, escrita ou magia, ou realizar alguma outra atividade proibida, ele é considerado uma violação dos decretos do rei. Os templários têm o direito de (e quase certamente o farão) prendê-lo e vendê-lo como escravo. Esta prática é uma fonte de renda considerável para muitos templários.

A maior parte dos homens livres são artesãos e artesãos que mantêm suas lojas dentro dos muros da cidade. Pesadamente taxados pelo rei e assediados pelos templários corruptos, eles geralmente são descontentes e desconfiados, mas muito covardes e intimidados para resistir abertamente a seus algozes.

Menos comuns na classe dos homens livres são os clérigos. Clérigos são sacerdotes que adoram os planos elementais e extraem suas energias mágicas deles. Se sua devoção lhes permite viver nas cidades, eles ganham a vida vendendo seus serviços como curandeiros ou trabalhadores de pequenos milagres. Os templários tendem a considerar esses verdadeiros sacerdotes com suspeita e animosidade, embora a maioria tenha aprendido que é mais sábio não assediar um clérigo.



## Mercadores

Cada cidade serve como sede para pelo menos meia dúzia de casas mercantes, e várias vezes esse número mantém empórios comerciais dentro dos muros da cidade. Normalmente, esses empórios comerciais estão localizados em um determinado bairro da cidade, onde um comprador pode adquirir quase tudo que Athas tem a oferecer, se souber onde procurar.

Os mercadores não são cidadãos, pois a natureza de seu trabalho exige que eles mantenham contato com uma ampla variedade de sociedades (o que deixa os reis-feiticeiros desconfiados). Em vez disso, os mercadores recebem licenças de longo prazo para residir em uma cidade e, em troca, doam grandes somas de dinheiro para obras públicas (ou seja, para o rei-feiticeiro).

Os comerciantes são uma das poucas classes que a burocracia tem o cuidado de não assediar. Os templários

aprenderam que se tentarem intimidar ou chantagear um mercador, descobrirão que tudo o que desejam comprar de outros mercadores inexplicavelmente dobrou de preço ou desapareceu do mercado.

Tecnicamente, os comerciantes não têm permissão para ler ou escrever, mas podem manter contas. Devo salientar que a maioria das casas tem métodos altamente desenvolvidos de “manutenção de contas”. Para todos os propósitos práticos, a maioria dos comerciantes pode ler e escrever na linguagem secreta de suas casas. Não é de se surpreender que os templários ciumentos gastem uma quantidade considerável de energia tentando provar ao rei que a contabilidade é, de fato, uma forma de ler e escrever.

Para obter informações adicionais sobre este assunto, incluí uma descrição mais completa na seção intitulada *Casas Mercantes*, mais adiante nesta crônica.



## Sociedade Athasiana

### Mercadores Elfos

Algumas tribos élficas ganham a vida como comerciantes. Normalmente, eles são menos estabelecidos do que as casas mercantes, então eles vendem seus produtos em bazares lotados localizados nas bordas do verdadeiro bairro mercantil. Elfos têm a reputação de contrabandear e vender mercadorias proibidas, como componentes de magias. (A propósito, se você espera que um comerciante garanta seu produto, é melhor não comprar de um elfo).

### Escravos

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

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

Podemos tirar um pouco de consolo da instituição da escravidão, no entanto: há um número surpreendente de ex-templários em suas fileiras. Os perdedores das lutas políticas na burocracia do rei são frequentemente vendidos como escravos. Escravos Templários são geralmente alvo de abuso e ridicularizados por seus pares recém-estabelecidos e geralmente morrem rapidamente como resultado de algum acidente trágico.

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

### Gladiadores

Os templários mais ricos e as famílias mais nobres mantêm estábulos de homens e mulheres escolhidos e treinados por suas proezas de luta. Esses escravos são enviados para lutar nos estádios de gladiadores para

entretenimento público. Seus donos, sentados em camarotes particulares empoleirados acima das arenas, muitas vezes apostam somas consideráveis no resultado dessas batalhas. Mais de um nobre foi vendido como escravo por não poder pagar as dívidas que contraiu quando um gladiador favorito caiu.

Os melhores desses gladiadores são os **mul**s (pronuncia-se: müll), um mestiço robusto de humano e anão. Eles mantêm a altura, destreza e inteligência astuta de seu lado humano, mas também são dotados da durabilidade e força de seus pais anões. De sua linhagem anã, eles também herdam uma certa obstinação que os torna lutadores cruéis.

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

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

### Artistas

Na maioria das cidades athasianas, as artes são apreciadas, mas não tão apreciadas como muitos acham que deveriam ser. Embora os templários e os nobres gostem de estar cercados por criações artísticas, nenhum deles jamais se daria ao trabalho de criar algo assim. Portanto, todas as artes são confiadas aos escravos.

Uma das melhores maneiras de um escravo elevar sua posição é desenvolver e demonstrar algum tipo de habilidade artística, como cantar, recitar poesia, pintar, esculpir e assim por diante. Se ele ou ela tiver talento suficiente, um nobre ou templário irá comprar o escravo e tratá-lo com uma vida de luxo mimado. Em troca, o proprietário espera que o escravo produza belos trabalhos que impressionarão seus amigos (Devo salientar que, por causa dos gostos duvidosos de nobres e templários,



muitos artistas devem comprometer sua visão artística para se manterem vivos).

Na maioria das cidades, é prática comum ensinar secretamente aos valiosos escravos a arte da leitura e da escrita, para que possam ler as palavras dos senhores e registrar suas próprias observações para os parentes mais próximos do proprietário (foi assim que cheguei a arte em si). Para os artistas, há apenas uma desvantagem nesse privilégio: a popularidade é uma coisa inconstante, e a maioria dos artistas cai em desgraça poucos anos depois de seu sucesso.

Quando isso acontece, aqueles que foram ensinados a ler e escrever sofrem um de dois destinos: seus donos ou mandam executá-los por saberem ler e escrever, ou são enviados para os fossos de gladiadores como forragem. Não é de admirar que muitos artistas, ao sentirem que sua popularidade começa a diminuir, planejem fugas elaboradas e fujam para o deserto como eu fiz.

## Soldados Escravos

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

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

Para garantir que os exércitos de sua nobreza não sejam uma ameaça ao seu próprio poder, muitos feiticeiros criam exércitos de meio-gigantes. Esta poderosa raça foi criada pelo cruzamento mágico de humanos e gigantes e sua força pode envergonhar até mesmo um poderoso mul.

Para supervisionar essas tropas de meio gigantes, os monarcas contam com oficiais templários escolhidos a dedo que usam suas habilidades mágicas para manter

os brutos na linha. Casas nobres nunca usam soldados meio-gigantes, pois não possuem a magia necessária para manter essas tropas sob controle.

## Trabalhadores

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

De um modo geral, os escravos de propriedade dos homens livres são bem alimentados e cuidados, pois são um investimento que o proprietário não se importa em esbanjar. Os trabalhadores de propriedade do rei, no entanto, são alimentados apenas o suficiente para mantê-los vivos e, uma vez que se mostram fracos demais para trabalhar, são executados. Como agentes do monarca, os templários sempre podem obter mais escravos prendendo menores infratores da lei ou vagabundos.

As fileiras dos trabalhadores são dominadas por raças fortes, como anões, meio-gigantes, baazrags e muls muito velhos ou mutilados para lutar nas arenas de gladiadores.

## Agricultores

Pelo menos metade da população escrava de qualquer cidade são agricultores de propriedade dos nobres. Essa escória faminta trabalha nos campos ao redor da cidade, trabalhando o solo, carregando água, desenterrando trepadeiras sufocantes e catando insetos venenosos das folhas das plantações.

Se um capataz vê um escravo tocar sua boca sem permissão, ele açoita o homem sem piedade. Se ele pegar um escravo roubando comida ou água, ele corta a mão do ladrão. Quando um escravo perde as duas mãos, ele não pode mais trabalhar e é morto.

O único consolo na vida do agricultor é que quando uma tribo de invasores ataca, ou quando um bando de erdlus selvagens corre pelo campo, ele às vezes pode



## Sociedade Athasiana

escapar para o deserto. Se isso é ou não uma melhoria é difícil dizer, mas o desejo de liberdade muitas vezes supera o desejo de viver.

### Arcanos

Apesar das perseguições dos templários e dos reis-feiticeiros, cada cidade tem sua cota de arcanos. Claro, você nunca conhecerá alguém que admita abertamente sua arte, mas, no entanto, existem magos em todas as cidades.

### Profanadores

As cidades são os lugares mais difíceis para os Profanadores inexperientes sobreviverem. Não apenas eles são caçados pelos agentes do monarca, mas poucos cidadãos lhes fornecerão refúgio ou assistência — além de temer a ira do rei, a maioria das pessoas se ressentem do que a magia do Profanador faz com a terra. Por esta razão, a maioria dos Profanadores leva uma vida solitária de constante apreensão, associando-se apenas com os elfos sombrios que lhes vendem componentes de magia.

### Aliança Velada

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

Entretanto, juntar-se a uma Aliança Velada não é fácil. Pelo que eu entendo da organização em Tyr, por exemplo, antes que um Preservador seja convidado a ingressar, um membro atual deve propor a toda a organização que estenda um convite ao associado em potencial. Se algum dos atuais membros indicar uma razão para a exclusão do candidato, ele não é convidado a participar. Somente depois que todos os membros votarem e ninguém se opor, o membro proponente estende um convite ao candidato. Tais convites raramente são recusados, pois no momento em que um Preservador recebe a proposta





de ser membro da Aliança Velada, ele está bem ciente dos benefícios que isso pode proporcionar.

Como cortesia, a maioria das Alianças Veladas estende sua proteção aos membros da Aliança de outras cidades. Certa vez, eu estava na companhia de um membro da Aliança quando ele pediu tal cortesia. Primeiro, procuramos uma taverna que ouvimos que os membros da Aliança frequentavam. Quando entramos, o Preservador cobriu a parte inferior do rosto com a mão. No entanto, isso não parecia ser uma senha secreta, mas uma indicação de que estávamos procurando por um membro da Aliança Velada da cidade.

Depois que nos sentamos, fomos abordados por um psiônico. Essa mulher nos fez várias perguntas, e o tempo todo eu podia senti-la sondando nossas mentes em busca de mentiras. A princípio, pensei que ela achava nossas respostas insatisfatórias, pois simplesmente se levantou e saiu sem dizer uma palavra. Pouco tempo depois, no entanto, uma criança abandonada veio à nossa mesa e nos informou que um guia estava esperando por nós. Este guia nos levou à casa de um membro de alto escalão da Aliança, que atuou como nosso anfitrião e protetor enquanto estávamos na cidade. Ele não nos apresentou a nenhum outro membro da Aliança e, embora nos tratasse com bastante cortesia, eu sabia que, se tivéssemos agido de uma maneira que pudesse ser considerada um pouco suspeita, teríamos sido mortos durante o sono.

### Gêneros nas Cidades

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

Mesmo nas fileiras dos escravos, o gênero faz pouca diferença. As mulheres lutam como gladiadoras e

soldados ao lado de seus colegas homens, e os artistas são tratados da mesma forma, não importa o sexo que sejam. Quase o único lugar onde o gênero faz alguma diferença é no nível mais baixo da escravidão, onde há uma ligeira preferência por fazer trabalhadores do sexo masculino devido à sua pequena vantagem em força.

### Raças nas Cidades

Embora as disposições raciais tendam a agrupar humanos e semi-humanos ao longo de linhas de classe, isso não se deve a nenhum tipo de intolerância. Em nenhuma cidade em que estive há uma política, oficial ou não, que exclua qualquer raça da participação em qualquer organização ou grupo. Há templários anões, nobres élficos, gladiadores humanos e artesãos halflings. Em suma, um membro de qualquer raça pode ocupar qualquer posição, desde que tenha os talentos e habilidades necessários.

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

No entanto, isso não quer dizer que todas as raças são igualmente representadas em todas as classes da sociedade. Cada raça tem certas disposições que se adequam a certas posições na sociedade. Os parágrafos seguintes listam as ocupações que cada raça geralmente exerce em uma cidade.

### Humanos

Os humanos são os mais comuns e versáteis de todas as raças. Normalmente eles são encontrados em qualquer posição, de rei-feiticeiro a agricultor. Comparados com anões, muls e meio-gigantes, eles não são muito fortes, então há menos deles nas fileiras de soldados-escravos e trabalhadores do que sua proporção na população total poderia indicar. Os humanos têm talento para traição e intriga política, então eles formam uma clara maioria nas fileiras de templários e nobres.



## Sociedade Athasiana

### Anões

Devido à sua força, os anões são bons trabalhadores, soldados e artesãos, então tendem a haver grandes concentrações deles nessas classes. No entanto, se um anão decidir atingir uma determinada posição, ele pode superar praticamente qualquer barreira ao seu sucesso através de pura determinação. Conheci anões trabalhadores nas fileiras dos templários, nobreza, artistas e gladiadores.

### Elfos

A maioria dos elfos encontrados nas cidades representam suas tribos nos bazares comerciais. Eles são especialistas em barganha, mas também são extremamente pouco confiáveis para qualquer um, exceto para membros de suas próprias tribos. Elfos geralmente evitam a escravidão fugindo ao primeiro sinal de problemas, mas quando forçados à escravidão, eles se tornam excelentes agricultores (desde que seus donos possam impedi-los de fugir), e muitas vezes são selecionados como artistas devido à sua capacidade de bajular potenciais patronos. Embora eu nunca tenha frequentado os Jogos, entendo que os elfos também são gladiadores interessantes, conquistando suas vitórias através da velocidade e furtividade, onde seus oponentes dependem de força e resistência.

### Meio-Elfos

Meio-elfos nascidos na cidade raramente são aceitos como membros da tribo de seus pais élficos, pois sua metade humana os torna suspeitos para as mentes dos clãs das tribos élficas. Ao mesmo tempo, eles sofrem com a reputação de trapaceiros e falta de confiabilidade que mancha os mercadores élficos. Portanto, a maioria dos meio-elfos cresce como solitário, aprendendo rapidamente a confiar apenas em si mesmos e a tirar vantagem dos outros para conseguir o que querem. Esses traços os servem bem nas fileiras dos templários. Quando vendidos como escravos, eles convencem seus donos de que têm um potencial artístico oculto ou se encontram trabalhando nos campos como agricultores.

### Meio-Gigantes

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

### Muls

Por sua própria natureza, todos os muls nascem como escravos para fins de treinamento de gladiadores. Se eles se mostrarem inadequados para esse propósito, sua força geralmente cobra um bom preço como trabalhador. Ocasionalmente, os muls ganham ou compram sua própria liberdade. Quando isso acontece, eles são excelentes templários. Da mesma forma, eles sempre podem encontrar um emprego pronto como mercenário de elite, na guarda permanente de uma família nobre ou em um quadro de sentinela de uma casa mercante.

### Thri-kreen

Esses insetos gigantes e inteligentes não são comuns nas cidades, pois suas vidas são dedicadas à caça e possuem apenas uma vaga compreensão da sociedade humana. No entanto, às vezes são levados como escravos. Neste caso, eles servem como trabalhadores ou agricultores, mas nunca como soldados (eles são conhecidos por se voltarem contra seus senhores, e qualquer homem que confia em alguém com uma arma é considerado um tolo). Ocasionalmente, quando sua matilha é destruída, um thri-kreen entra em uma cidade por vontade própria. Nesses casos, ele procura uma posição como assassino



templário ou oferece seu serviço como gladiador em nome de algum nobre sortudo.

### Halflings

Halflings são raros nas cidades, pois possuem uma personalidade ainda mais feroz que a dos thri-kreens. Quando tomados como escravos, geralmente são treinados para a arena de gladiadores como curiosidade, pois é sabido que morrem rapidamente em cativeiro. Halflings que foram expulsos de suas próprias tribos servirão aos nobres como guias de caça ou artesãos como lascadores de pedras, mas apenas se sua liberdade não for de forma alguma prejudicada e em troca apenas de alojamento e alimentação (eles veem o salário como uma forma de escravidão).

### Vilas

Em suas viagens, você encontrará vilas espalhadas por toda Athas, de ilhas no Mar de Silte a picos nas Montanhas Ressonantes. Geralmente, eles ficam em algum local de importância moderada, como um oásis menor, a encruzilhada de duas rotas comerciais ou perto de uma mina de pedra ou obsidiana. Eles consistem em algumas estruturas grosseiramente construídas erguidas dentro de uma pequena área.

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

### Vilas Clientes

As vilas maiores e mais bem equipadas são patrocinadas pelas cidades-estados, geralmente porque há algo na área

local que é importante para a cidade. Tyr, por exemplo, patrocina uma vila no local de sua mina de ferro, e Urik mantém uma cidade considerável perto das pedreiras de obsidiana da Coroa Fumegante.

Ocasionalmente, alguém interessado que não seja uma cidade também patrocina uma vila. Por exemplo, as casas mercantes de Wavir, Rees e Tomblador na cidade de Balic protegem um entroncamento crítico ao longo de suas rotas comerciais patrocinando a vila fortaleza de Altaruk.

O líder da maioria das vilas clientes é um governador militar designado pela agência patrocinadora. No caso de vilarejos administrados pela cidade, esse líder geralmente é um templário moderadamente poderoso de lealdade comprovada ao rei-feiticeiro. Outros patrocinadores geralmente contam com um Preservador ou Profanador como comandante. O governador é auxiliado em seus deveres por oficiais subordinados — templários se uma cidade estiver patrocinando a vila, guerreiros mercenários se outra pessoa estiver patrocinando.

Comparadas às cidades, essas vilas são culturalmente atrasadas. Ao visitá-las, você encontrará apenas as necessidades básicas e nenhuma comodidade. A Aliança Velada é rara em vilas clientes, pois a maioria das aldeias são tão pequenas que é impossível para um mago esconder sua presença por muito tempo. Onde a Aliança existe, é apenas porque os membros são poderosos o suficiente para que as autoridades sintam que seria mais difícil destruí-los do que valer a pena. Os outros habitantes das vilas são, em sua maioria, indivíduos desesperados e grosseiros, cujos passatempos favoritos estão longe de propiciar a paz pública. A autoridade do governador sobre os habitantes é imposta em virtude da guarnição que ele comanda.

As vilas clientes raramente são autossustentáveis. Elas geralmente extraem sua água de um poço ou fonte local, mas devem depender de remessas de seus patrocinadores para alimentos e outros suprimentos. Muitas vezes, os inimigos acham mais fácil destruir a aldeia cortando essas linhas de abastecimento do que atacando a própria aldeia.

Ao contrário da maioria das outras vilas, quando uma vila cliente é destruída, o patrocinador geralmente a reconstrói o mais rápido possível. Muitas vezes, para



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

### Vila de Escravos

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

Como os escravos não estão bem equipados para sobreviver aos rigores do deserto, a maioria dos bandos forma **tribos invasoras** (descritas mais adiante). Essas tribos fazem suas bases em vilas localizadas nas partes mais miseráveis e de difícil acesso do deserto. Se acontecer de você tropeçar em uma vila de escravos, você não terá permissão para sair sem primeiro se tornar um

membro da tribo, e você não será solicitado a se tornar um membro da tribo a menos que você possa provar que é um fugitivo, escravo ou prestará algum grande serviço à tribo. A única alternativa à adesão, no entanto, é uma morte lenta e prolongada no deserto.

Os líderes das vilas de escravos geralmente são os melhores pensadores militares, o que significa que essas vilas são dominadas por soldados ou gladiadores. Magos ou ex-templários que se tornaram escravos nunca servem como líderes, pois os escravos são muito cautelosos com o poder mágico para confiar em tais homens em posições de liderança. Não importa quem lidere a comunidade, no entanto, ele deve ter cuidado para não ser visto como um ditador. Os escravos são rápidos em derrubar qualquer um que limite sua liberdade.

Apesar das associações desagradáveis com os reis-feiticeiros, os escravos percebem o que os arcanos podem fazer para protegê-los. Portanto, arcanos e feiticeiros são mais tolerados nas vilas de escravos do que em



qualquer outro lugar. Normalmente, no entanto, uma vila tem apenas um tipo de arcano: Preservadores ou Profanadores. O atrito causado pelas duas abordagens diferentes da magia é destrutivo para a harmonia da vila.

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

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

Sejam artistas ou gladiadores, todos os habitantes estão dolorosamente cientes de que os escravizadores de uma cidade próxima podem aparecer a qualquer momento, então eles vivem com apenas um objetivo em mente: aproveitar ao máximo o tempo que têm.

### Vila dos Anões

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

O líder da maioria das aldeias anãs é a pessoa que primeiro se dedicou à ideia que é o foco da existência da cidade. Todos os outros anões olham para ele em busca de orientação e planejamento, executando suas

sugestões mais hesitantes como se fossem comandos. Se o líder da aldeia morre, então a liderança é passada em ordem decrescente de chegada. O anão que se juntou ao projeto em segundo lugar se torna o novo líder, depois aquele que se juntou em terceiro, quarto e assim por diante.

Nessas aldeias, a cultura anã, o que há dela, centra-se na família. Quando os anões não estão trabalhando para alcançar o foco da comunidade, eles estão cuidando de suas famílias. Relações entre as famílias geralmente são próximas e amistosas, seus laços estritamente regulados por um código de honra. Embora seja extremamente raro um anão quebrar esse código, aqueles que o fazem são banidos da vila. Se você visitar uma vila de anões, certifique-se de pedir uma recitação de seu código de honra assim que chegar aos arredores, ou você pode se ver envolvido em uma rixa de sangue com uma comunidade inteira de anões teimosos.

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

### Vilas Halflings

Como observado mais tarde (veja **Clãs de Caça e Coleta**), a maioria dos halflings vaga pelos serras da floresta ao longo da crista das Montanhas Ressonantes, sustentando-se através da caça e coleta. Geralmente, eles vivem em pequenos clãs isolados que perambulam por um território bem definido.

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

O chefe se assemelha ao rei-feiticeiro das cidades por ser o governante absoluto de seu território (geralmente toda a floresta dentro de oitenta quilômetros de sua vila), e por ser um poderoso arcano. No entanto, todos os chefes halflings são Preservadores, não Profanadores, e tomam muito cuidado para não destruir a floresta quando



## Sociedade Athasiana

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

Vilas halflings servem a duas funções importantes. Primeiro, eles são uma área neutra onde diferentes clãs podem se encontrar sem infringir o território uns dos outros. Assim, é aqui que os casamentos são arranjados, as mercadorias são negociadas e as informações são passadas entre os clãs.

Em segundo lugar, uma vila é a casa do chefe e o centro do governo. Quando os clãs halflings vão a uma vila, eles levam comida e outros itens para sustentar o chefe, sua família e os conselheiros. Supondo que o chefe considere a oferta adequada, ele os recompensa concedendo a eles as habilidades semelhantes as dos rangers que tornam os halflings caçadores e perseguidores tão capazes.

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

Esta autoridade nunca é invocada com o propósito de lutar ou construir defesas contra outros halflings. Entre todos os halflings, há tanta harmonia racial que eles nunca brigam entre si. Quando confrontados com interesses conflitantes, até mesmo dois chefes trabalharão juntos para encontrar algum compromisso que sirva a ambos.

Antes de prosseguir em minha narrativa, devo tomar um momento para oferecer um aviso a qualquer leitor que esteja contemplando uma visita a uma vila halfling: o maior presente que um clã pode oferecer ao seu chefe é um banquete. E o melhor banquete que um halfling pode imaginar é um delicioso humano ou semi-humano que vagou em seu território e foi caçado.

### Casas Mercantes Dinásticas

Os comerciantes são os mestres do comércio. De uma forma ou de outra, tudo o que uma cidade-estado precisa e não pode produzir deve passar por suas mãos. Para Tyr trocar seu precioso ferro por potes de cerâmica

de Balic, um mercador deve comprar o ferro em Tyr, levá-lo para Balic, organizar uma troca, levar os potes de volta para Tyr e vendê-los. O comerciante obtém um lucro considerável em ambas as extremidades de sua jornada — o que é justo, quando você considera os riscos envolvidos no transporte de tais mercadorias.

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

Os mercadores são zelosamente tolerados, mas nunca verdadeiramente bem-vindos pelas classes altas. Os templários concedem a eles licenças de longo prazo para residir e fazer negócios dentro dos muros da cidade, mas os mercadores nunca são considerados cidadãos e não recebem a proteção das leis da cidade.

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

### Sede dos Mercadores

A maioria das casas comerciais é de propriedade de uma única família, que mantém uma sede em sua cidade favorita. Normalmente, é um complexo grande e bem defendido, situado em uma área segura, o mais longe possível de mansões nobres e complexos templários. Embora eles não vão discutir o assunto, podemos supor que grande parte da riqueza da família está armazenada em cofres secretos dentro desses complexos. Desnecessário será dizer que as sedes dos mercadores são fortemente protegidas contra assassinos e ladrões, e todos eles estabeleceram rotas de fuga sofisticadas, caso surja a necessidade de uma partida repentina.



O patriarca da família (ou matriarca) dirige as operações de toda a casa mercante da sede. Agentes dos postos mais distantes da casa estão constantemente entrando e saindo do complexo, entregando lucros, coletando bônus, fazendo relatórios, recebendo instruções e atendendo a todos os detalhes do negócio. Apesar do constante burburinho de atividade, no entanto, os guardas no portão permitirão que apenas os agentes da casa entrem no complexo. No caso de casas maiores, o reconhecimento geralmente é obtido por meio de sinais secretos ou senhas.

As casas mercantes são de propriedade comum de todos os descendentes diretos do fundador, mas o controle é passado do patriarca ou matriarca para qualquer membro da família de sua escolha. Nas casas mercantes mais bem-sucedidas, os patriarcas têm o cuidado de escolher seus sucessores com base em habilidade e integridade. Quando este não é o caso, no entanto, o resto da família proprietária às vezes retira seu apoio do patriarca e escolhe um novo — ou até permite que a casa desmorone.

### Empórios

Além de sua sede, a maioria das casas mercantes mantém grandes empórios comerciais em cinco a dez cidades diferentes. Essas instalações consistem em grandes edifícios onde todos os tipos de mercadorias são armazenados em caixas limpas. Quando um morador entra em um desses empórios, um agente da casa é designado para acompanhá-lo e atender às suas necessidades.

Se o cliente veio para vender, ele descobrirá que o agente está interessado em comprar quase tudo. Claro, algumas restrições se aplicam. Primeiro, não pode ser contra as leis da cidade possuir ou manusear o item que está sendo oferecido. Em segundo lugar, o item deve ser de valor demonstrado para alguém em algum lugar. Finalmente, o morador deve estar disposto a se desfazer do item por cerca de metade de seu valor real (um quarto se tiver que ser transportado para outra cidade antes de ser revendido). Se um negócio for fechado, o cliente é pago em moeda forte ou mercadorias, como preferir.

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

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

### Postos Avançados

Casas mercantes também mantêm postos comerciais nas áreas selvagens e ermos de Athas. Esses postos avançados podem ser encontrados onde quer que haja algo para negociar e alguém com quem negociar: nas Montanhas Ressonantes, onde os chefes halflings trocam madeiras resistentes por pontas de lanças de obsidiana; nos ermos rochosos, onde caçadores thri-kreens trocam sacos de minerais por apitos esculpidos à mão; nas margens do Mar de Silte, onde gigantes amigáveis trocam blocos de granito por capas de lã do tamanho de lonas.

Descobri que os agentes que administram esses postos comerciais são os homens e mulheres mais fortes e autoconfiantes empregados pelas casas mercantes. Eles geralmente negociam com os humanos, semi-humanos e humanoides mais selvagens e ferozes; eles gostam de fazer longas jornadas pelos terrenos baldios em busca de novos bens, e têm muito orgulho de seu estilo de vida difícil.



## Sociedade Athasiana



Infelizmente, a necessidade dita que os agentes do posto avançado sejam os membros mais dispensáveis de uma casa de mercadores. Suas instalações consistem em pouco mais do que um armazém de tijolos de barro construído dentro de uma fortificação murada. Normalmente, a casa emprega um pequeno bando de mercenários para defendê-la, e às vezes até um mago e/ou um clérigo, mas a distância do posto avançado dita que tais forças sejam mantidas ao mínimo. Os postos de troca são alvos fáceis para tribos invasoras e monstros famintos. Não é incomum que uma caravana de suprimentos encontre o posto avançado que percorreu dias para chegar demolido e os habitantes massacrados.

### Caravanas

Cada casa mercante depende de suas caravanas para transportar mercadorias de uma cidade para outra e para abastecer seus postos comerciais. Cada casa tem

sua própria teoria sobre as melhores configurações de caravanas, mas todas querem realizar a mesma coisa: transportar a carga de um local para outro o mais rápido possível com a menor chance de ser roubada.

Algumas caravanas são pequenas e rápidas, contando com **kanks** velozes para carregá-las e sua carga fora de perigo. Se você tiver a chance de andar com essa caravana, faça isso. No início, você pode estar hesitante em montar um inseto de quatrocentos quilos e seis patas com pinças do tamanho de suas pernas, mas logo descobrirá que esses animais gentis são excelentes montarias. Mesmo em seu ritmo mais lento, eles se movem como o vento. Quando eles correm, parece que você está voando.

Outras caravanas consistem em uma única, enorme e lenta carroça com flancos blindados, dependendo de defesas quase inexpugnáveis para desencorajar ataques. Esses vagões são geralmente puxados por um par de **mekil-lots**, lagartos rabugentos de seis toneladas que gostam de comer seus manipuladores. Além de uma força



de batedores mercenários, toda a caravana é transportada dentro da carroça: motoristas, guardas, suprimentos e carga. A princípio, isso pode parecer uma maneira fácil de viajar, já que tudo o que um passageiro precisa fazer é descansar — mas eu prefiro andar de Balic a Urik com meus pés descalços. Os aposentos são apertados e quentes, o vagão inteiro cheira a humanos e semi-humanos sujos, e a viagem dura uma eternidade.

A maioria das caravanas leva passageiros, mas a única carga que carregam é a de sua própria casa mercante. As casas são muito competitivas para transportar carga umas para as outras, ou para confiar sua carga à guarda de outra casa.

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

## Termos de Trabalho

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

**Membros da família** são, de uma forma ou de outra, todos os proprietários das empresas. Eles geralmente estão na sede e supervisionam as operações administrativas da casa, como a contabilidade, o encaminhamento de caravanas e o planejamento da expansão. Muitas vezes, eles também são enviados para administrar empórios em cidades distantes. É claro que o relacionamento de um membro da família com sua casa só pode ser encerrado pelas mais terríveis quebras de confiança.

**Agentes seniores** são funcionários de confiança da casa e têm autoridade para fechar negócios razoavelmente

grandes em nome da casa. Eles são designados para cargos importantes que exigem uma boa quantidade de habilidade, como administrar empórios, postos avançados ou ser capitães de caravanas. Um agente sênior mantém seu cargo por toda a vida e pode até mesmo passá-lo para um filho ou filha de confiança, embora o patriarca ou matriarca da casa tenha a opção de substituir agentes sênior incompetentes que ascenderam a seus cargos por herança.

Deve-se notar que, embora tanto os agentes de posto avançado quanto os capitães de caravanas sejam agentes seniores, eles raramente passam suas posições para as crianças. Mesmo que sobrevivam o suficiente para ter famílias, as crianças geralmente são sábias demais para seguir os passos de seus pais.

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

**Mercenários** são pessoas que a casa contrata para realizar um serviço específico. Seus relacionamentos são geralmente de curto prazo, embora os mercenários com bom desempenho normalmente tenham a garantia de receber mais trabalho de natureza semelhante no futuro.

## O Código dos Mercadores

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

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

1. Reconhecimento de que, ao ingressar em uma casa mercante, o agente renuncia à cidadania de qualquer cidade ou de qualquer tribo.



## Sociedade Athasiana

2. Um juramento por todos os membros de fidelidade à casa mercante.
3. A promessa de atuar no melhor interesse da casa mercante em troca de um salário especificado.
4. Uma promessa de lidar honestamente com estranhos, amigos e inimigos.
5. Uma promessa de não ostentar qualquer riqueza adquirida através do emprego na casa.
6. Uma promessa de manter as leis da cidade em que o agente está estacionado, e não fazer nada para trazer a ira do rei-feiticeiro ou seus agentes sobre a casa.
7. Uma promessa de cooperar com outros comerciantes para tornar a vida muito cara para qualquer pessoa (isso geralmente significa templários) que aprisiona injustamente, chantageia ou assedia qualquer comerciante.

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

### Mercadores Élfos

Muitas tribos élficas enriquecem suas vidas como nômades tornando-se comerciantes. Como corredores incansáveis e andarilhos do deserto, eles são adequados para a vida em caravanas, mas os elfos são inquietos demais para estabelecer um quartel-general permanente.

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

A maioria das tribos não é rica o suficiente para construir ou manter empórios de troca nas cidades. Em vez disso, eles alugam prédios em ruínas ou erguem barracas semipermanentes nos arredores do bairro comercial. Esses bazares, comumente chamados de mercado élfico, costumam ter mercadorias incomuns e raras à venda em todos os cantos de Athas.

Na maioria das cidades, o mercado élfico é um lugar de má reputação. Ao contrário de outros mercadores,

os elfos não obedecem a nenhum código de ética. As pessoas que compram lá geralmente assumem que estão comprando bens roubados ou bens de qualidade inferior. O mercado élfico também é a principal fonte de bens proibidos, como componentes de feitiços e outros equipamentos necessários para um mago praticar seu ofício.

Embora os elfos vendam para todos os visitantes sem fazer perguntas, eles são peritos em detectar a presença de templários e agentes do rei-feiticeiro (geralmente através do uso de psiônicos). Quando um templário passa pelo mercado élfico, nunca deixei de me surpreender com a rapidez com que mercadorias proibidas desaparecem na frente dele e reaparecem depois que ele passa.

Apesar da experiência dos elfos em enganar (ou fugir) dos templários, muitos deles são escravizados por vender mercadorias proibidas. Quando isso acontece, a maioria dos elfos raramente se preocupa. Eles simplesmente esperam pela primeira oportunidade de escapar, então correm para o deserto e se juntam à sua tribo. Se isso for impossível, eles esperam seu tempo tentando bajular seus mestres para promovê-los ao status artístico — o que acredito ser o motivo de tantas casas nobres serem decoradas com pinturas de mau gosto e esculturas sem valor.

A maioria dos templários não admite, mas os elfos raramente permanecem em cativeiro por muito tempo. Suas tribos são extremamente unidas, e eles não pensariam em deixar um de seus membros em perigo. Para garantir a libertação até mesmo dos membros da tribo de classificação mais baixa, eles são conhecidos por oferecer subornos exorbitantes (embora eu ainda não tenha ouvido falar de qualquer tribo realmente pagando tal dívida). Na maioria das vezes, eles simplesmente ajudam o escravo a escapar e, se possível, assassinam o templário acusador, depois deixam a cidade com todos os membros de sua tribo e a omitem de suas rotas de caravanas por alguns anos.

Normalmente, uma tribo fica em uma cidade por apenas um mês ou mais. A menos que saia em circunstâncias duvidosas, um punhado de seus membros fica para trás para fazer negócios no bazar. Costumam morar juntos no mesmo prédio de onde realizam seus



negócios. Muitas vezes, esse bando contém um número considerável de ladrões que empregam seus talentos para aumentar o estoque de mercadorias valiosas que a tribo venderá em outra cidade.

Quando a tribo retornar — de seis meses a vários anos depois — esses elfos estão mais do que prontos para deixar a cidade e retornar à vida errante. Qualquer criança meio-elfo que foram concebidas durante esse período são deixadas na cidade, pois encontrariam uma recepção indesejada dentro da tribo.

Fora da cidade, tribos mercantes élficas não mantêm postos comerciais. Em vez disso, eles conduzem seus negócios enquanto vagam pelos desertos athasianos, parando aqui para pastorear, ali para barganhar e em qualquer lugar para roubar.

Na maioria das culturas, poucas visões são mais agitadas do que a de uma tribo de elfos acampada nas proximidades. Os próximos dias certamente serão preenchidos com entretenimento decadente, negociações difíceis e um fluxo pequeno, mas constante, de propriedade roubada.

Certa vez eu estava com uma tribo élfica quando outra tribo élfica acampou nas proximidades. Na primeira noite, minha tribo anfitriã organizou uma noite de entretenimento com o objetivo de atrair a outra tribo para longe de seu acampamento. Enquanto seus convidados aproveitavam a festa, meus anfitriões enviaram um contingente de ladrões para roubar o acampamento dos convidados. Os convidados retribuíram na noite seguinte, roubando de volta não apenas sua propriedade, mas também uma quantidade considerável da propriedade do meu anfitrião (e minha própria).

Esses assuntos continuaram por cerca de uma semana, com as festas ficando progressivamente mais selvagens e obscenas a cada noite, até que finalmente ambas as tribos alegaram que haviam levado a melhor na disputa e se separaram. Na verdade, não sei quem ganhou o concurso; Perdi uma preciosa adaga de aço enferrujado e quatro moedas de cerâmica, mas minha parte do espólio da tribo hospedeira foi um elmo brilhante de bronze!

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

como igual, viajei com a tribo por dois anos e sozinho salvei a filha do chefe de ser comida por um bando de thri-kreens selvagens. Ainda assim, a experiência valeu o esforço, a dificuldade e o risco e eu não a deixaria passar por nada em Athas.

As caravanas élficas são notoriamente leves e rápidas. Os elfos preferem viajar a pé, carregando seus pertences pessoais em um saco pendurado nos ombros. A carga é transportada em kanks, os únicos animais de carga capazes de acompanhar um elfo se ele entrar em uma corrida completa. Durante meu tempo com os elfos, eu andava de kank sempre que estávamos na estrada.

### Pastores Nômades

Os pastores vivem em grupos chamados **douars**. Cada douar consiste em cerca de uma dúzia de famílias que vagam juntas pelo deserto. Movem-se de pastagem para pastagem, parando onde houver água e forragem suficiente para alimentar seus animais. Quando a forragem acaba, eles arrumam seus pertences e seguem em frente.

É uma impossibilidade prática que os douars sejam muito maiores do que doze famílias ou algo assim. Requer mais de uma dúzia de animais para sustentar cada família, então cada tribo precisa de cerca de 140-150 animais para sobreviver. Na maior parte de Athas, este é o maior número de animais que podem pastar em uma área de pastagem sem passar fome. Se mais de uma dúzia de famílias tentarem viver juntas, não haverá forragem suficiente para os animais adicionais.

A maioria dos pastores depende de bandos de erdlus para sua subsistência. Erdlus são aves que não voam e não têm penas, cobertas com escamas na escala de cinza a vermelho, pesando tanto quanto um homem adulto e tão alto quanto um elfo alto. Eles têm pernas poderosas e esguias que terminam em pés de quatro dedos com garras afiadas e podem correr em grandes velocidades por distâncias de várias centenas de metros. Seus corpos são maciços e redondos, com um par de asas inúteis dobradas em seus lados. Presos aos seus pescoços amarelos, semelhantes a cobras, estão pequenas cabeças redondas com enormes bicos em forma de cunha. Esses bicos são igualmente adequados para trabalhar entre os



espinhos para colher forragem nas raízes, para perfurar o coração de um predador como uma ponta de lança ou para fazer uma refeição de répteis incautos.

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

Além de seus ovos, no entanto, os erdlus fornecem aos pastores muitas outras coisas necessárias para sobreviver no deserto. Quando um pássaro fica muito velho

ou enfermo para viajar, sua carne enche a panela do guisado. Uma das melhores facas que já tive tinha uma ponta de garra erdlu, e os bicos afiados dos pássaros formam pontas de lança finas. Os pastores aprenderam há muito tempo a fazer uma espécie de armadura leve com as asas escamosas dos pássaros, e os tendões de seus longos pescoços formam finas cordas de arco.

Considerando o valor de até mesmo um desses animais, não é de se admirar que humanos, semi-humanos e as criaturas dos desertos considerem erdlus uma presa valiosa. Os pastores devem guardar seus rebanhos dia e noite, lutando ou fugindo de uma série surpreendente de invasores, ladrões e monstros.

Como você pode esperar, a maioria dos pastores são guerreiros competentes, mas mesmo esses guerreiros resistentes sabem que é melhor evitar uma luta sempre que possível. Portanto, os pastores tendem a ser anfitriões atenciosos, exceto que interrogam seus convidados sem piedade, tentando aprender tudo o que podem sobre a



localização do dragão, tribos invasoras e qualquer outra coisa que possa ameaçar seus rebanhos.

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

Os pastores têm um respeito profundo e permanente pelos druidas, e sempre deixam oferendas de comida e outros presentes em qualquer lugar onde eles saibam que um druida reside. Os clérigos também certamente receberão calorosas boas-vindas de uma tribo pastora, pois a magia do clérigo pode ser de grande utilidade para ajudar a tribo a defender seus rebanhos. Os templários, no entanto, raramente sobrevivem a uma visita a um acampamento nômade. Os pastores têm espíritos independentes e consideram os servos dos reis-feiticeiros como precursores da labuta e da escravidão.

### Pastores Elfos

Muitas tribos élficas se tornaram mercadores, e algumas se tornaram invasoras, mas os elfos são por natureza nômades e pastores. Eles possuem um espírito independente e um desejo de viajar inigualável em qualquer outra raça athasiana. Esse espírito livre faz com que outras raças considerem os elfos enganadores e preguiçosos — o que, mesmo eu devo admitir, é mais ou menos verdade se sua perspectiva for a de um artesão honesto ou um agente de uma casa mercante trabalhadora.

O que outras raças não entendem é que o elfo prefere viver uma vida curta e feliz do que uma longa e triste. Os elfos se adaptaram aos rigores das terras devastadas athasianas de uma maneira única: eles abraçam a inevitabilidade da morte e das dificuldades e não tentam escapar delas. Na opinião deles, o futuro é sombrio e terrível, então deve-se fazer todo o possível para aproveitar a vida hoje!

Reconhecidamente, essa perspectiva torna os elfos notoriamente não confiáveis, mas apenas onde os de fora estão preocupados. Dentro de suas próprias tribos,

eles seguem um rígido código de honra que regula quais liberdades eles podem e não podem ter com a propriedade e os direitos dos outros. É claro que este código não se aplica àqueles que não são membros da tribo (elfos ou não), e espera-se que estranhos cuidem de si mesmos.

Essa atitude de vale tudo se aplica até mesmo na área do namoro. Quando um jovem guerreiro está pronto para tomar uma companheira, ele espia outras tribos, tentando escolher uma mulher adequada. Se ele encontra uma que gosta, ele se esconde do lado de fora do acampamento até que surja a oportunidade de roubá-la. Se o elfo já se aproximou da donzela e ela está de acordo em ser sequestrada, ela sem dúvida fará sua espera curta e o acompanhará apenas com uma demonstração de resistência. No entanto, se a donzela não quiser ir com o guerreiro, sua espera pode ser longa, e quando ele finalmente tiver a oportunidade de agarrá-la, ela poderá matá-lo. Deve-se notar também que conheci várias mulheres élficas que, desejando ficar com suas próprias tribos, roubaram o elfo masculino de seus sonhos da mesma maneira.

Qualquer que seja o sexo das vítimas, uma vez levadas com sucesso ao acampamento do sequestrador, um mensageiro é enviado à velha tribo para anunciar a chegada segura dos recém-casados. Os abduzidos então se tornam membros da tribo de seus companheiros, e todos os laços com sua antiga tribo são rompidos. Mesmo que voltassem, seriam considerados estranhos. Isso pode parecer um costume cruel, mas duvido que a maioria dos casamentos élficos duraria mais do que algumas semanas sem ele.

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

Kanks podem comer quase qualquer coisa, então seus guardiões podem vagar mais fundo em terrenos baldios e ficar mais tempo do que a maioria dos outros pastores.



## Sociedade Athasiana

Nas colmeias, os kanks instintivamente se dividem em guardas cruéis, produtores de alimentos e rainhas de ninhada, então os elfos têm muito pouco a fazer em termos de criação de animais. Isso os deixa livres para se dedicarem ao seu passatempo favorito: banquetes frenéticos e folia selvagem.

Claro, existem algumas desvantagens. O único alimento que os kanks fornecem é um mel verde espesso secretado pelos produtores de alimentos e armazenado em seus abdômes em glóbulos do tamanho de um melão. Se a tribo deseja se mudar, ela deve se mover muito lentamente (para gostos élficos) para que os produtores de alimentos possam acompanhar, ou remover todas as gotas de mel do abdômen dos kanks. Enquanto o mel de kank fornece muita energia, se você comer por mais de duas ou três semanas sem um suplemento de vegetação comestível, você começa a perder peso e ficar fraco, como se estivesse morrendo de fome. Além disso, a carne do próprio kank não é comestível. Quando um kank é morto, sua carne começa a exalar um odor tão desagradável que nem mesmo um homem faminto pode engoli-lo.

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

### Tribos Invasoras

Quando digo que os invasores são os parasitas do deserto, ninguém discorda. Incapazes ou preguiçosos demais para ganhar a própria vida, eles se alimentam e se vestem roubando de caravanas, vilarejos isolados, eremitas e até mesmo os campos cultivados que cercam as cidades. Suas tribos variam em tamanho de uma dúzia

de indivíduos a várias centenas, dependendo do território em que trabalham e de quem costumam roubar.

Embora os invasores possam ser canalhas e assassinos, eles não são tolos. Eles não atacam aqueles que têm uma chance de lutar e vencer. Tribos que somam não mais do que uma ou duas dúzias atacam eremitas e pequenos grupos de viajantes. Por outro lado, as tribos que saqueiam caravanas chegam às centenas, e aquelas que saqueiam aldeias chegam a ter mil membros.

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

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

### Tribos de Escravos

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

Embora as tribos de escravos não sejam menos ferozes ou destrutivas do que outros invasores, elas tendem a deixar outras vilas, eremitas e pequenos grupos de viajantes em paz. Sua atenção é direcionada para as próprias cidades-estados, bem como para as caravanas



que transportam mercadorias entre essas cidades-estados. Nesse sentido, podemos desculpar sua violência, pois quase assume o caráter de uma guerra contra seus antigos senhores. De fato, tribos de escravos são conhecidas por atacar caravanas e expedições templárias com grande risco para si mesmas — mesmo quando não havia incentivo econômico!

As tribos escravas diferem de outras tribos invasoras de várias maneiras importantes. Primeiro é o tratamento especial que eles dão a outros escravos. Apenas ex-escravos podem se juntar a uma tribo de escravos e, quando atacam uma caravana, sua primeira prioridade é libertar todos os escravos nela. No mínimo, esses escravos receberão instruções para o oásis seguro mais próximo e comida e água suficientes para alcançá-lo. Mais frequentemente lhes é oferecido se tornar membro da tribo de escravos.

Em segundo lugar, as tribos de escravos têm uma suspeita inata do poder que um arcano pode exercer, então eles nunca permitirão que um se torne seu comandante. Em vez disso, seus líderes geralmente são ex-soldados, escravos e às vezes gladiadores.

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

### Tribos de Gigantes

Clãs de gigantes habitam as várias ilhas do Mar de Silte, especialmente as do estuário da Língua Bifurcada (*Forked Tongue*). Periodicamente, um grupo deles desembarca para invadir os campos ao redor de uma cidade ou para saquear alguma vila desafortunada. Depois que o ataque termina, eles voltam para suas casas na ilha, seguros de que não podem ser seguidos.

Felizmente, os gigantes não são pessoas tão ruins quando não estão destruindo sua casa, e podem ser muito

falantes. Dos poucos que visitei, parece que quando não estão atacando, a maioria mantém pequenos rebanhos de erdlus e kanks. Eles vivem em enormes cabanas de pedra em forma de colmeia, compostas por um quarto individual com as camas e áreas de estar ao longo da parede. Uma fogueira para cozinhar e a área de preparação de alimentos estão localizadas no meio da sala, sob um orifício de fumaça no teto da cabana. Os hábitos de limpeza variam de acordo com o indivíduo; algumas cabanas são meticulosamente limpas, outras estão tão cheias de projetos inacabados que mesmo uma pessoa pequena dificilmente consegue encontrar um lugar para se sentar.

Como nota de advertência, devo avisá-lo que há duas coisas que você nunca deve fazer perto de um gigante: Primeiro, nunca assuma que só porque você vê um, ele vai atacar. Quando os gigantes chegam à costa, eles geralmente têm um objetivo específico em mente e não incomodam ninguém que não esteja em seu caminho. Nada os deixa mais zangados, no entanto, do que serem atacados só porque alguém acha que eles vão causar problemas.

Segundo, nunca visite uma ilha gigante sem ser convidado. Eles são uma raça muito educada que não sonharia em visitar sua casa sem ser convidado, a menos que pretendesse roubar algo. A maioria dos gigantes assume que você se comportará de acordo com padrões semelhantes.

### Tribos de Thri-kreens

A maioria das matilhas de thri-kreens são caçadores (veja *Clãs de Caça e Coleta*), mas ocasionalmente eles começam a atacar caravanas, aldeias, ou até mesmo espreitando nos arredores das cidades e atacando escravos de fazendas. Quando eles começam a caçar outras raças inteligentes, eles cruzam a linha tênue entre caçar e invadir.

O fato de nunca precisarem dormir e permanecerem em um estado de atividade mais ou menos constante os torna especialmente perigosos. Quando eles começam a rastrear uma caravana, eles podem ultrapassá-la rapidamente e atacar sem parar para descansar. Se é uma vila que eles estão invadindo, sua natureza incansável não



## Sociedade Athasiana

os torna menos ameaçadores; com dois ou três dias de perseguição constante, até os defensores mais corajosos serão reduzidos a um feixe de nervos trêmulos.

Na maioria das vezes, os thri-kreens invasores estão mais interessados em comida do que em mercadorias. Eles comem ou levam embora todos os seres vivos, mas raramente levam qualquer coisa que não seja de uso imediato para eles. Certa vez, encontrei um bando de necrófagos humanos que tinham o hábito de seguir um bando de thri-kreens e coletar o espólio deixado para trás. Seis meses depois, encontrei o mesmo bando de necrófagos — eles ainda tinham todo o espólio que haviam coletado, mas também haviam sido vítimas dos thri-kreen.

Thri-kreens são inteligentes, então é possível se aproximar de seu acampamento e iniciar uma conversa sem se tornar uma refeição. Porém este é um risco que eu pessoalmente escolhi evitar. Mesmo thri-kreens solitários tendem a ser traiçoeiros e não confiáveis e não consigo imaginar confiar em um grupo deles.

### Tribos de Halflings

Embora normalmente sejam caçadores e coletores simples (veja *Vilas e Clãs de Caça e Coleta*), os halflings ocasionalmente descem das montanhas em busca de presentes para seu chefe. Normalmente, essas tribos recebem tarefas como forma de punição por alguma transgressão que cometeram contra outra tribo ou o chefe. Halflings têm pouco conceito de propriedade, e eles consideram qualquer coisa que se mova como uma refeição em potencial, então é difícil considerá-los da mesma forma que invasores normais — seu conceito de certo e errado é tão diferente do nosso que é absurdo mantê-los nos mesmos padrões morais.

Isso não muda os efeitos de suas ações, no entanto. Tribos halflings se esgueiram em uma caravana adormecida, uma vila, às vezes até uma cidade, e levam tudo o que podem colocar em suas mãos — bens, animais e pessoas. Os animais (e às vezes as pessoas) eles comem imediatamente, mas geralmente tentam levar prisioneiros e itens roubados de volta para sua vila como um presente para o chefe.

Esses grupos de ataque são liderados pelo líder normal do clã, geralmente um psiônico bastante poderoso. Se for muito difícil para os invasores roubarem o que quiserem na primeira noite do ataque, o psiônico geralmente tenta usar seus talentos para ajudar o clã a escapar. Eles voltam na noite seguinte com um plano de ataque diferente e, se não tiverem sucesso, na noite seguinte, depois na noite seguinte etc. Eles continuarão retornando até roubarem o que querem, ou até grupo invasor ser destruído.

Há duas outras coisas peculiares sobre grupos de ataque halfling. Primeiro, ninguém pode dizer o que os invasores estão procurando, nem mesmo os próprios invasores. Eles simplesmente começam a pegar as coisas até que seu líder declare que eles conseguiram o que vieram buscar, ou seja, um item de magnificência adequada para seu chefe. Isso pode ser um item tão comum quanto uma sela de kank, ou algo tão exótico quanto a bainha cravejada de joias de uma espada mágica. Segundo, quando um atacante halfling é capturado vivo, ele se recusa a comer ou beber, tentando morrer de fome. Ele, no entanto, não tentará escapar ou matar seus captores, pois vê sua captura como um sacrifício ao chefe de seu clã.

### Tribos de Elfos

Os invasores élficos são tribos nômades ou mercantes que foram reduzidas ao roubo para se sustentarem. A causa dessa transformação é quase sempre algum desastre que os privou de seus meios de subsistência normais, como a perda de uma carga importante ou um enxame de kanks. Frequentemente, a tribo retorna ao seu antigo modo de vida assim que se recupera, então não é incomum que um grupo de elfos seja saqueador em um ano e mercador no próximo.

Ataques de invasores élficos raramente são tão sangrentos quanto os de outros grupos. Normalmente, os elfos organizam alguma distração, como uma debandada ou incêndio, e então se infiltram no acampamento para roubar. Se a tribo anteriormente era uma tribo mercante, eles colocam a mais alta prioridade nos bens; se antigamente era uma tribo de pastores, eles geralmente têm o maior desejo por kanks. Depois que eles terminam, os elfos confiam em sua grande velocidade para fugir,



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

Para mais informações sobre elfos, veja *Pastores Nômades* ou *Casas Mercantes Dinásticas*.

### Clãs de Caça e Coleta

Os clãs de caçadores e de coletores são pequenos grupos que ganham a vida caçando animais de carne e procurando plantas comestíveis. Seu número costuma ser pequeno, entre 10 e 50 indivíduos, e sua cultura é simples e prática. Eles dedicam seu tempo livre a fazer armas, roupas e abrigos; caso contrário, eles geralmente estão rastreando animais ou procurando plantas comestíveis.

Seu estilo de vida é o mais primitivo de todos em Athas, mas também é o mais livre. Eles vagam por grandes trilhas de Athas sem levar em conta as fronteiras políticas, seguindo o jogo onde quer que ele leve. Mesmo que suas vidas sejam duras e curtas, o que quer que façam, eles fazem por si mesmos. Se um caçador não está com fome, ele não caça; se já tem um bom arco e muitas flechas, não faz outro; se sua família tem uma boa barraca para protegê-los à noite, ele não ergue outra. A maioria dos clãs caçadores e coletores são thri-kreens ou halflings, embora pequenos grupos de outras raças também vivam dessa maneira. Os humanos parecem não ter resistência para suportar esse estilo de vida nas rigorosas terras desoladas do deserto; em todas as minhas viagens, nunca vi um clã de caçadores-coletores humanos.

### Thri-kreens

Thri-kreens nascem para caçar. Eles vagam pelo deserto em bandos de até vinte e cinco animais, sempre em busca de novas presas. Nas raras ocasiões em que não estão caçando, os thri-kreens estão fazendo armas. Eles nunca dormem, parando para descansar apenas raramente. Ao contrário da maioria dos outros clãs de caçadores, eles não se sobrecarregam com abrigos ou outros pertences, levando consigo apenas o que podem carregar em suas

próprias mandíbulas. As matilhas de Thri-kreens geralmente não caçam outros seres inteligentes (além de um elfo ocasional) a menos que tenham se voltado para as invasões como meio de se sustentarem.

O bando de thri-kreens é organizado ao longo de uma ordem estrita de dominância. O membro mais agressivo e mais duro é o líder. O segundo membro mais agressivo é o próximo responsável, e assim por diante. Sempre que há alguma disputa sobre a ordem de domínio, os dois contendores lutam até que um deles se renda ou morra. Depois da luta, nunca há má vontade entre os competidores; uma vez que a questão da dominância é resolvida, ambos seguem seus negócios com a total segurança de saber exatamente onde estão no grupo.

Esse instinto de matilha pode fazer com que os thri-kreens pareçam beligerantes e ambíguos, mas estranhamente leais, aos olhos de outras raças. O instinto de matilha dos thri-kreen é tão forte que quando um único thri-kreen é membro de um grupo que inclui outras raças, ele tenta estabelecer uma ordem de dominação. O thri-kreen instintivamente tenta intimidar os outros membros da “matilha”. Se eles o deixarem ir longe com esse comportamento, o thri-kreen imagina que ele é o líder do bando; se alguém o enfrenta e o derrota em uma disputa de destreza física, o thri-kreen aceita um lugar inferior na ordem de dominância e faz o que seu “superior” mandar.

Uma vez que se junta a um grupo, um thri-kreen permanece invariavelmente leal — a menos que dois ou mais membros se unam em uma luta pelo domínio. Quando isso acontece, o thri-kreen assume que os outros membros pretendem matá-lo e os abandona na primeira oportunidade.

### Halflings

Os halflings selvagens vivem na floresta ao longo das serras das Montanhas Ressonantes (*Ringing Mountains*). Cada clã, entre 30 e 75 indivíduos, caça e forrageia dentro de uma área estritamente definida de 50 a 80 quilômetros quadrados. Normalmente, esta seria uma área muito pequena para abrigar tantos indivíduos, mas



## Sociedade Athasiana

as serras florestadas são extraordinariamente abundante em vida animal e vegetal.

Os clãs halflings têm o cuidado de evitar cruzar o território um do outro. Isso causaria ressentimentos, talvez até uma briga. Se há uma coisa que os halflings tentam nunca fazer, é ofender uns aos outros. Eles aprenderam que, respeitando os direitos e propriedades de cada clã, todos eles desfrutarão de vidas mais longas e felizes (talvez os reis-feiticeiros deversem aprender uma lição com esses companheiros selvagens).

Quando algum desastre acontece a um clã, eles não precisam recorrer ao roubo um do outro. Em vez disso, aqueles que precisam de ajuda simplesmente viajam (ou enviam um mensageiro) ao seu chefe (veja **Vilas**) com sua solicitação. Assumindo que a necessidade é genuína, o chefe ou dá seu próprio apoio ou chama seus outros clãs subordinados para ajudar aquele em apuros. Esse costume se aplica até mesmo entre chefes; se um deles se depara com um problema que não pode resolver, seus irmãos são obrigados a ajudá-lo da maneira que puderem. Por causa desse costume, que está tão profundamente arraigado na mente dos halflings que é quase um instinto, todo clã percebe que nunca é benéfico lutar com outro clã halfling.

Infelizmente para nós, essa ética se aplica apenas entre halflings. Eles consideram qualquer outra coisa (incluindo raças inteligentes) uma refeição honesta para o caldeirão — ou apenas para roubar, se houver muitos intrusos para capturar. Humanos e semi-humanos capturados são considerados uma iguaria e geralmente são levados ao chefe como uma oferenda, mas alguns clãs comem sua presa no local, principalmente se a caça não for boa ultimamente.

Quando estão longe de sua própria espécie, os halflings são desconfiados e cautelosos. Uma vez perguntei a um halfling por que isso acontecia. Ele me deu um olhar maldoso, então, com toda a seriedade, respondeu, “eu sei o que você está pensando. Você pensa, não há muita carne no halfling, mas ele faz um bom lanche algum dia”. Claro, tentei explicar que não é uma prática comum os humanos comerem seus convidados, mas meu amiguinho se recusou a acreditar. Firmemente, ele sustentava que,

quando se tratava da hora das refeições, a única raça em que se podia confiar era a sua.

### Eremitas

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

Normalmente, os eremitas vivem perto de uma fonte de água, mas suas residências não são óbvias ou fáceis de encontrar. Em Athas, a água atrai visitantes — humanos, semi-humanos e outros — por isso nem sempre é seguro para um único indivíduo revelar sua presença. Portanto, a maioria dos eremitas se esforçam consideravelmente para manter os locais de suas casas escondidos.

Ocasionalmente, se você não parece nocivo e o eremita é um pária e não um recluso voluntário, ele se mostra e tenta puxar conversa com você. Nesses casos, não se deixe levar pela conversa animada do eremita, e tenha em mente que, embora ele possa inadvertidamente dizer algo ofensivo para você e nunca parar para deixá-lo falar, isso não significa qualquer ofensa. A maioria dos eremitas simplesmente esqueceu as sutilezas de uma conversa.

Alguns eremitas são loucos e perigosos. Se você olhar com cuidado ao se aproximar de um poço de água aparentemente abandonado, poderá ver algum sinal de alerta: um esqueleto aqui, um pedaço de armadura descartado ali, uma carroça abandonada acolá. Normalmente, o eremita teme que os visitantes de seu charco pretendam prejudicá-lo, ou acredita que estão roubando dele. Contudo, tais eremitas raramente confrontam os ofensores diretamente. Mesmo que sejam loucos, não são estúpidos, e percebem que lutar contra um número superior de seres sedentos não é uma boa ideia. Em



vez disso, eles tentam pegar os visitantes desprevenidos, como depois de terem acampado e ido dormir.

É claro que há tantas razões para as pessoas viverem sozinhas quanto há eremitas, mas descobri que dois tipos de eremitas são bastante comuns — ou, pelo menos, comuns nos termos dos eremitas.

### Mestres Psiônicos

Aqueles que realmente dominam a arte dos psiônicos geralmente se tornam bastante famosos. Eles são constantemente procurados por possíveis alunos ou adversários que gostariam de provar a si mesmos derrotando um mestre conhecido.

Frequentemente, mestres psiônicos aceitam o papel de professor (pois podem cobrar preços exorbitantes em troca de seu conhecimento) e lidam rapidamente com jovens iniciantes. Entretanto, quando essas coisas se tornam muito comuns, o mestre psiônico descobre que o desenvolvimento de suas próprias habilidades é interrompido. Ele deve passar a maior parte do tempo ensinando a seus alunos o básico da arte e lidando com uma série aparentemente interminável de médiuns de segunda classe com delírios de grandeza. Isso lhe rouba a tremenda quantidade de tempo que ele precisa para suas próprias meditações.

Quando isso acontece, muitos mestres psiônicos dedicados deixam suas escolas nas mãos de discípulos de confiança, ou as abandonam completamente e fogem para o deserto. Procuram algum charco desconhecido ou pouco usado e mandam erguer uma pequena fortaleza. Os mestres encerram-se em suas fortalezas e continuam suas meditações na paz que não encontraram na cidade.

Normalmente, alguns alunos dedicados acompanham o mestre para servir como guardas e servos, então ele provavelmente não é um eremita. No entanto, um homem cercado por guardas e sentado em transe por dias a fio está tão sozinho quanto se estivesse sentado no topo de uma montanha sem ninguém em um raio de cem milhas. Qualquer pessoa que perturbe um mestre psiônico em tal condição rapidamente percebe que cometeu um erro. Uma vez, encontrei uma tribo de elfos destruída, vagando sem rumo pelo deserto. Perdidos e sem provisão,





eles claramente não tinham esperança de sobrevivência além dos próximos dias. Mais tarde eu soube que eles cometeram o erro de perturbar o transe de um mestre enquanto tentavam roubar sua casa.

## Druidas

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

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

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

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

## Capítulo Três: Geografia Athasiana

Quase toda Athas é um deserto, mas isso não significa que a paisagem seja monótona. Longe disso; sobre cada colina, atrás de cada duna, o terreno é mais impressionante, mais espetacular, mais bonito do que você já viu. Em minhas viagens, fiquei impressionado com a grandeza desta terra, intimidado por sua brutalidade indiferente, até mesmo dominado pelo poder desenfreado de seus elementos, mas nunca fiquei entediado.

Está além das minhas modestas capacidades como geógrafo transmitir toda a grandeza e majestade de Athas. Posso escrever sobre tempestades que sopram do Mar de Silte (*Sea of Silt*), de observar uma parede de poeira perolada subir mel metros no ar e depois vir para a praia como uma cadeia de montanhas caindo sobre você. Posso dizer que respirar o vapor das Cavernas Amarelas é perder o juízo em uma nuvem de euforia, ou descrever a sensação nauseante de deslizar pelas encostas negras e vítreas da Coroa Fumegante (*Smoking Crown*). Posso aterrorizá-lo com histórias de ser perseguido pela floresta por halflings famintos, e talvez possa até fazer seus olhos arderem ao descrever como é atravessar uma planície salgada em um dia ventoso. Mas tudo o que você saberá é o que eu digo sobre isso, e minhas palavras nunca fariam justiça a esta terra magnífica.

Existem centenas de tipos diferentes de terreno em Athas, desde planícies de seixos varridas pelo vento até desfiladeiros retorcidos dos ermos rochosos, areias reluzentes e campos de rochedos confusos. Infelizmente, é impossível relatar em detalhes a geografia de todos esses lugares, pelo menos no número de dias que me restam de vida. Em vez disso, descreverei o que aprendi sobre os quatro terrenos gerais de Athas: o Mar de Silte (*Sea of Silt*), os Planaltos (*Tablelands*), as Montanhas Ressonantes (*Ringing Mountains*) e as Terras Agrestes (*Hinterlands*). Armado com esta informação, você deve ver Athas por si mesmo. Talvez seja assim que deveria ser; cada pessoa deve encontrar seu próprio caminho através dos desertos esplendorosos do nosso mundo.

### Mar de Silte

No centro das terras habitadas de Athas fica uma enorme bacia afundada chamada Mar de Silte. Este

região está cheia de minúsculas partículas de poeira e lama que o vento trouxe para esta vasta depressão ao longo de milhares de anos.

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

Em um dia parado, que é tão raro que quase não existe, o Mar de Silte parece uma planície infinita de pó perolado. Às vezes, fica tão plano quanto uma mesa e parece que você pode ver claramente o outro lado do mundo. Mais frequentemente, a poeira foi batida em dunas em forma de estrela ou empilhada em ondas maciças. Em alguns dias, quando o silte se encontra em cristas paralelas e ondulantes, o mar parece um lago infinito e cinza, congelado em um instante, com as ondas todas em seus picos.

Contudo, normalmente o Mar de Silte nem é visível. A mais leve brisa levanta uma nuvem de poeira prateada que se apega à superfície como uma neblina. Torna-se impossível dizer onde termina o ar carregado de areia e começa o leito de poeira. O mar assume o aspecto de uma charneca sem fim, a poeira rodopiante subindo da superfície como um riacho cor de cinza obscurecendo sua visão, tudo o que está longe e perto.

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



## Geografia Athasiana

Em dias de tempestade, o vento rugue sobre o mar como o uivo de um mekillot. Se você estiver a oitenta quilômetros do Mar de Silte, não há nada a fazer a não ser encontrar abrigo e esperar. Estes são os dias em que a areia sobe milhares de quilômetros no ar, bloqueando a luz do sol e transformando o dia em noite. A poeira é tão espessa que respirar sem um pano sobre o nariz e a boca é sufocante, e descansar ao ar livre por mais de alguns minutos significa ser enterrado sob uma nuvem de pó cinza. O vento pode soprar por apenas algumas horas durante essas tempestades, mas a areia permanece suspenso no ar muito tempo depois dele parar. Pode levar um dia ou mais antes que a poeira assente o suficiente para permitir a viagem novamente, e mais de uma semana antes que a neblina desapareça totalmente do céu.

Porém, mesmo quando o vento não está soprando, o Mar de Silte está longe de ser um lugar hospitaleiro. A poeira é tão solta que um homem não pode atravessá-la, e é profunda demais para qualquer homem atravessar. Qualquer um que tenta fazê-lo invariavelmente afunda e está perdido. Ele sofre uma morte terrível, sufocando enquanto seus pulmões se enchem de pó cinza.

Como se pode imaginar, as dificuldades de viagem reduziram as explorações no Mar de Silte — embora haja quem tenha tentado, é claro. Contudo, eu não sou um desses tolos, devo admitir que o pouco que aprendi desta região, além de minhas próprias experiências nas margens, vem de relatos de segunda e terceira mão. Pode haver erros no que se segue, portanto, esteja avisado de que não me responsabilizo por nenhum dos conselhos sobre viajar nesta região.

### Métodos de Viagem

Até onde eu sei, existem apenas algumas maneiras regularmente usadas para cruzar o Mar de Silte: voando sobre ele, vadeando ou levitando sobre ele. Há outros meios empregados de tempos em tempos, e certamente novos métodos de viagem serão pensados no futuro, mas por enquanto essas continuam sendo as principais opções dos atravessadores da areia.

### Voando

Voar é o menos perigoso desses métodos, pois o viajante evita os perigos do próprio mar movendo-se acima deles. Este método também oferece o luxo de aumentar a distância em que se pode ver os perigos, como a aproximação de tempestades ou predadores voadores. Infelizmente, esta opção não está disponível para a maioria dos humanos e semi-humanos, pois não possuem asas. Além disso, se seus meios de voo falharem, as areias abaixo estão esperando para consumi-lo quando você for forçado a descer.

Claro, é possível usar magia ou psiônicos para voar, mas o número de pessoas abençoadas com essas habilidades é bastante limitado. Aqueles que optam por voar sobre o Mar de Silte devem ter certeza de que chegarão ao seu destino com bastante tempo de sobra. Como mencionado acima, se sua habilidade falhar enquanto eles estiverem sobre o Mar de Silte: eles cairão no pó e afundarão como uma rocha.

### Vadeando

Vader é geralmente empregado apenas perto da costa, pois a poeira é muito profunda na maior parte do mar para humanos e semi-humanos tocarem o fundo. Na melhor das hipóteses, é um processo lento e tedioso, pois o viajante precisa usar uma longa vara para sondar o fundo do mar à sua frente — ou corre o risco de cair em um buraco invisível — e mover-se pela areia pode ser bastante exaustivo.

Quando alguém pisa em um dos muitos poços que pontilham o fundo do mar, ele simplesmente desaparece — a menos que esteja acompanhado por amigos que tenham algum método de recuperá-lo, como uma corda amarrada na cintura. Parece que essas vítimas infelizes sufocam quatro minutos depois de seu desaparecimento, pois ouvi vários relatos de buscadores que encontraram seu companheiro morto cinco ou seis minutos depois de seu desaparecimento sob a superfície.

Deve-se notar também que quanto maior o tamanho da criatura, mais longe no Mar de Silte ele pode percor-



rer. Estou pensando, é claro, nos gigantes — sobretudo naqueles que vivem nas ilhas do Estuário da Língua Bifurcada (*Forked Tongue*). Eles criaram caminhos que lhes permitem ir e vir de todas as ilhas naquela área, para grande consternação dos nobres cujas terras de cultivo eles invadem.

Falei longamente com vários gigantes sobre a natureza de seus caminhos. Pelo que sei, parece que, a uma profundidade de 4,5 metros, a poeira fica suficientemente comprimida para suportar algum peso. Ao caminhar cuidadosamente pelas mesmas áreas geração após geração, os gigantes compactaram o silte e criaram uma espécie de trilha sob a poeira a uma profundidade de cerca de três metros e meio.

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

Alguns humanos empregam várias técnicas para atravessar o Mar de Silte como os gigantes fazem. Conheço pelo menos um lugar onde uma vila negocia com gigantes em uma ilha no mar caminhando até ela em longas palafitas. Eles seguem os caminhos estabelecidos, é claro, e qualquer passo em falso pode ser fatal.

Pelo menos uma comunidade anã emprega grandes veículos para atravessar o mar. Embora essas construções de cotovia pareçam quase cômicas com suas rodas muito grandes e seção de carruagem relativamente pequena, elas funcionam muito bem. Para fornecer locomoção, os anões giram na barriga da embarcação uma série de manivelas que fazem com que as rodas girem, impulsionando o veículo. Várias comunidades humanas empregaram embarcações semelhantes, auto-construídas ou compradas dos anões, e as usam como embarcações mercantes. Em muitos casos, essas embarcações são movidas por escravos que são acorrentados a seus postos de trabalho

e forçados a girar as rodas ao som do tambor de um mestre de tarefas.

### Levitando

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

Dessa forma, um pretense viajante usa suas habilidades para dar a algo (um indivíduo, um grupo ou um objeto capaz de carregar um grupo) a capacidade de flutuar sobre ou acima da poeira. Feito isso, o objeto flutuante também precisa de alguns meios para impulsioná-lo. Ouvi falar de dois métodos: montar uma vela ou usar varas compridas para empurrar o fundo do mar.

O problema com as velas é duplo. Primeiro, quando há vento suficiente para usar uma vela, o Mar de Silte é invariavelmente coberto com uma névoa de poeira que é impossível navegar. Em segundo lugar, alguém usando uma vela só pode viajar na direção em que o vento está soprando. Ouvi falar de gênios que fizeram experiências com quilhas e lemes, tentando usar várias combinações de forças opostas para controlar a direção em que se movem. Infelizmente, no entanto, a poeira não tem a tensão coesiva para fazer essas engenhocas funcionarem de forma eficaz.

As varas funcionam melhor. Normalmente, elas devem ter cerca de sete metros de comprimento e ter algum tipo de almofada quadrada ou circular na extremidade. As varas são empurradas para baixo através da poeira até que as almofadas atinjam a camada comprimida de areia a 1,8 m a 4,5 m e então a engenhoca pode ser empurrada para a frente.

É claro que a levitação sofre a mesma grande desvantagem do voo. Embora um objeto capaz de transportar uma ou mais pessoas possa ser levado, quando a magia ou o poder de levitação se esgotam, esse objeto afunda como



qualquer outra coisa. Acrescente-se a isso a desvantagem de ter que impulsionar a embarcação ou pessoa que está sendo levitada, bem como as dificuldades de navegação que se podem encontrar nos muitos dias de vento no mar, e parece-me que a levitação é uma maneira muito inferior de se movimentar pela grande bacia de poeira.

### Geografia do Mar de Silte

De longe, a característica mais comum no Mar de Silte é quilômetro após quilômetro de poeira. Pelas descrições daqueles que ousaram aventurar-se nessa vasta poça de pó, tudo o que se vê em noventa e nove dias em cem é um oceano sem fim de areia cinza perolado — especialmente se eles viajaram direto para o coração do mar.

### Lamaçais

Ocasionalmente, um viajante se depara com um **lamaçal**. Os lamaçais são áreas onde vestígios de água se infiltram no fundo do Mar de Silte, transformando a poeira acima dele em lama. Normalmente, os lamaçais têm entre cinquenta e quinhentos metros de diâmetro. Eles são luxuriantemente vegetados por arbustos e pequenas árvores que se projetam da espessa camada de silte.

Às vezes, se o vento soprar a poeira e deixar a lama exposta aos raios carmesim do sol, a superfície do lodaçal ficará seca e rachada. A crosta resultante geralmente é forte o suficiente para suportar o peso de um homem. Se não for esse o caso, o homem se verá mergulhado na lama e na poeira até a cintura. Isso pode ser um perigo sério, pois a maioria dos lamaçais é controlada por feras que atacam o que quer que venha se alimentar da vegetação. Embora sua presa seja geralmente aviária, eles não são avessos a banquetear-se com viajantes terrestres que fizeram a viagem para suas ilhas.

O viajante que avistar um lamaçal e tomar sua vegetação exuberante para indicar a presença de água ficará profundamente desapontado. Toda a água que escorre do fundo do mar é rapidamente absorvida pela areia e se transforma em lama. Isso não representa nenhum problema para as plantas, que extraem água da lama

com suas raízes. Os animais que habitam os lamaçais geralmente podem obter toda a água de que precisam de suas presas ou de plantas. Animais como os homens, no entanto, que precisam beber sua água de forma mais ou menos pura, têm um problema mais difícil; apesar da exuberância do lamaçal, não há água livre. Mesmo cavar até o fundo do Mar de Silte não produzirá uma única xícara do precioso fluido. Há aqueles, segundo me disseram, que usaram vários processos semelhantes à destilação para obter pequenas quantidades de água dos lamaçais. Eu mesmo nunca fiz isso, nem conheço ninguém que tenha feito, mas só posso imaginar que o líquido resultante dificilmente serve para alguém além dos ressecados e moribundos.

As plantas e animais que surgem nos lodaçais são intrigantes e mortais. Longas trepadeiras pendem de florestas de árvores altas e de tronco nus, encimadas por guarda-chuvas de enormes folhas semelhantes a copas de árvores. A vegetação rasteira é um emaranhado espesso de samambaias, gramíneas de lâminas grossas e plantas de folhas largas que brotam de raízes únicas e bulbosas. Algumas das videiras são carnívoras e tentarão entrelaçar e estrangular qualquer criatura que esteja descansando ou passando por baixo delas. As gramíneas de lâmina grossa também podem ser perigosas, pois às vezes têm bordas tão afiadas quanto uma espada de obsidiana que cortará a pele desprotegida.

### Estuários

Perto das margens do Mar de Silte, existem estuários longos e relativamente estreitos que serpenteiam em terra. Como o próprio mar, eles estão cheios de poeira e são quase impossíveis para humanos e semi-humanos atravessarem. Em muitos casos, eles avançam tanto para o interior que formam barreiras consideráveis para viajar. Ao mesmo tempo, esses estuários servem como passagens para as estranhas criaturas que habitam o Mar de Silte, muitas das quais podem ser quase tão devastadoras para plantações, vilas e outros interesses humanos quanto um bando de thri-kreens loucos ou um rebanho faminto de erdlus selvagens.



Como no próprio Mar de Silte, as plantas raramente crescem na poeira movediça dos estuários. Exceto pela fera voadora periódica, alguns *horrores do silte* e um gigante ocasional, os estuários estão vazios de vida animal.

## Ilhas

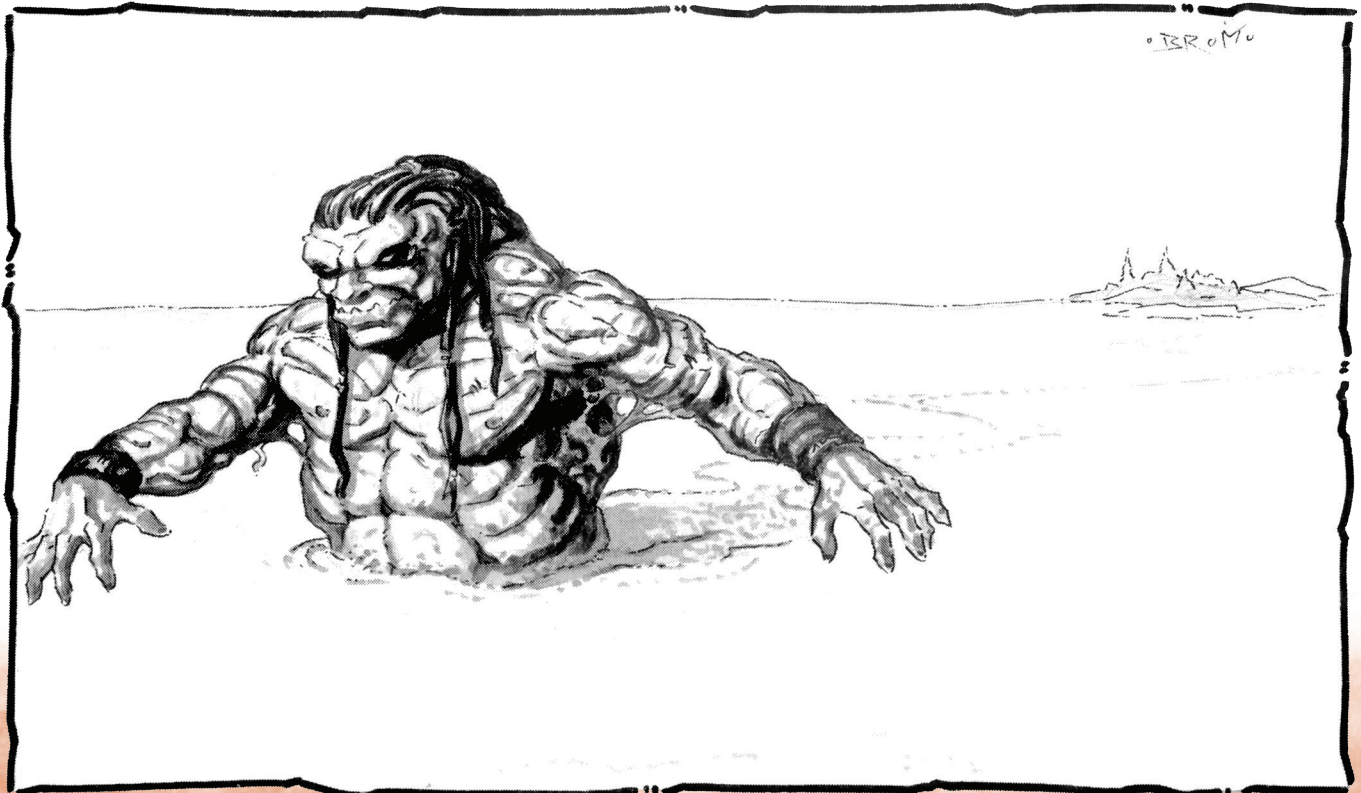
Nos estuários e perto da costa do Mar de Silte, centenas de ilhas emergem da poeira. Elas costumam servir de refúgio para criaturas predadoras que podem voar. Em muitos casos, elas também servem como refúgio para gigantes e outros invasores que têm a capacidade de atravessar alguns quilômetros de areia profunda.

Por serem visitadas raramente, e tendem a estar localizadas nos arredores que os Profanadores não têm motivos para frequentar, as ilhas geralmente têm um suprimento abundante de folhagem. Isso as torna ideais para eremitas e pequenas tribos de pastores. Claro, aqueles que são abençoados com tais casas tendem a ser muito territo-

riais em relação às suas ilhas. Estranhos são geralmente afugentados, se não mortos, para impedir que a notícia da ilha abundante se espalhe.

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

As ilhas têm uma abundância de vida vegetal e animal sobre elas. Coníferas em forma de coluna que se elevam a alturas de nove a doze metros não são incomuns, assim como pomares selvagens de oliveiras menores. As encostas são muitas vezes cobertas de emaranhados





de trepadeiras lenhosas, e há campos inteiros de flores coloridas. Se os gigantes habitam a ilha, eles geralmente destruíram a maioria das plantas perigosas. Mas outras ilhas muitas vezes têm uma grande variedade de folhagem mortal, desde trepadeiras de folhas largas que tentam mumificar qualquer coisa que vagueia por elas até flores de aparência inocente cujo pólen é um veneno mortal.

Os gigantes mantêm as ilhas que habitam livres de animais perigosos, e geralmente se encontra apenas animais de rebanho comuns, como cabras e erdlus, nesses lugares. Outras ilhas, no entanto, muitas vezes têm predadores ferozes de tamanho médio, como o mortal gaj (descrito no *Capítulo Cinco: Monstros de Athas*).

### Ruínas

Como o resto de Athas, o Mar de Silte tem seu quinhão de ruínas. As ruínas de várias cidades antigas ainda estão nas margens do mar empoeirado. Em muitos casos, torres abandonadas erguem suas coroas da areia a mais de um quilômetro e meio da costa, e as muralhas da cidade correm para o mar. Esteja ou não o mar sempre cheio de poeira, essas cidades semienterradas sugerem que o Mar de Silte está constantemente crescendo e ficando cada vez mais profundo.

Muitas das ilhas também têm ruínas, embora em escala muito menor. Em algumas, um antigo castelo ainda tem vista para uma baía ou fica no topo da colina mais alta. Aldeias há muito esquecidas sobressaem da poeira. Alguns exploradores até relataram ter visto grandes embarcações — construídas inteiramente de madeira petrificada há muito tempo, meio enterradas na areia. Alguns sugeriram que esses navios já foram enormes barcos, o que não parece improvável se admitirmos que o mar já foi cheio de água. Assemelham-se a grandes carroças, exceto que não têm rodas e seus cascos são mais ou menos em forma de barril. A única maneira concebível deles terem se movido é flutuando na água ou levitados por alguma mágica magnífica.

### A Lendária Cidade da Abundância

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

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

Ninguém que eu conheça jamais afirmou ter visitado a lendária cidade. Entretanto, de acordo com as histórias que passam de um viajante para outro, dezenas de exploradores tentaram retornar ao local onde viram a lendária cidade — e tudo o que encontraram foi poeira.

Qual é o segredo da cidade lendária, deixo você julgar por si mesmo. Talvez não seja mais do que uma lenda. Talvez seja um fantasma de uma época melhor. Talvez, afinal, exista uma cidade real em algum lugar por aí. Deixe-me saber se você descobrir a verdade.

### Encontros no Mar de Silte

Apesar de sua desolação, o Mar de Silte não está exatamente deserto. Aqueles que viajam para lá podem esperar encontrar muita aventura — embora pouco do tipo que eu suspeite que eles prefeririam. Como se poderia esperar, não há abundância de raças inteligentes. Por outro lado, existem monstros vorazes mais do que suficientes para qualquer homem encontrar em uma vida. Aqui segue uma lista dos tipos de criaturas mais comumente relatadas pelos exploradores do Mar de Silte.

### Criaturas Voadoras

Não importa o método de viagem escolhido, todos os exploradores podem esperar muitos encontros com criaturas voadoras. Bandos de pássaros predadores e morcegos carnívoros circulam sobre as areias flutuantes,



enquanto insetos sugadores de sangue (grandes e pequenos) parecem estar sempre por perto.

Esses encontros parecem ocorrer mais frequentemente perto da costa, especialmente em estuários onde as ilhas não foram povoadas por raças inteligentes. Normalmente, os encontros resultaram em um ataque predatório. Frequentemente, tantos membros do grupo do explorador pereceram ao cair no Mar de Silte quanto ao serem mortos pelo monstro atacante.

### *Gigantes*

Muitos exploradores relataram encontros desagradáveis com gigantes. De maneira uniforme, esses encontros ocorreram quando o explorador e/ou seu grupo desembarcaram em uma ilha dos gigantes sem antes serem convidados. Nesses casos, o gigante defendia selvagemmente seu território, não parando para ouvir qualquer tipo de diálogo.

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

### *Demônios do Lamaçal*

Como mencionado anteriormente, os predadores muitas vezes espreitam em lamaçais. Frequentemente, esses predadores são várias formas de feras voadoras encontradas em outras partes do mundo, como wyverns. Assim que qualquer presa vem se alimentar da vegetação exuberante, ela salta de seus esconderijos e ataca.

Os mais perigosos desses animais são os kluzds, répteis de três metros que vivem apenas em áreas lamacentas, o que significa predominantemente nas planícies de lama. Poucos exploradores realmente viram um kluzd (pronuncia-se "kloozd"), mas muitos deles tiveram encontros com criaturas semelhantes a cobras.

Geralmente, acontece assim: logo após pisar em um lodaçal, alguém percebe uma crista de pressão se formando na lama coberta de areia. Esta crista de pressão vai direto para um membro do grupo, que geralmente tenta fugir. Porém, seus esforços geralmente pouco lhe valem, pois a crista rapidamente o alcança. Pouco, se houver, pode ser visto do monstro enquanto arrasta sua presa gritando sob a superfície do lamaçal. Se a vítima se esforçar, a lama e a areia na área podem ser agitados por um curto período. Então o chão fica imóvel, aparentemente o kluzd recuou. A vítima nunca mais é vista (presumivelmente porque foi devorada). Felizmente, os kluzds não são excessivamente vorazes e tendem a ser criaturas solitárias, então comumente apenas uma vítima é feita dessa maneira.

Contudo, quando o vento expõe o lamaçal e deixa a lama secar em uma crosta dura, os kluzds podem ser ainda mais perigosos. Aparentemente, eles acasalam nessas condições, pois muitas vezes dois deles rompem a crosta e atacam simultaneamente. Os kluzds arrastarão uma vítima para seu ninho lamacento para que seus filhotes se alimentem, depois retornarão para obter outra vítima para eles mesmos. Se o ataque ocorrer à noite, alguns exploradores relataram até dezenas de jovens kluzd saindo dos buracos criados por seus pais para roer os feridos e mortos.

### *Terrores do Silte*

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

Ninguém parece saber ao certo a que os tentáculos estão ligados, embora eu tenha ouvido um relato de terceira mão descrevendo uma fera horrível. De acordo com esse relato (que, devo enfatizar, pode não ser confiável), um mago estava voando sobre o Mar de Silte quando



## Geografia Athasiana

viu um gigante vagante sendo atacado por alguns dos tentáculos. Durante a luta, o gigante conseguiu puxar uma criatura branca horrível com um corpo carnudo e bulboso para fora do leito de poeira. O corpo da coisa era tão maleável quanto argila mole, e o gigante nunca conseguiu manuseá-lo. Eventualmente, a coisa se enrolou na cabeça do gigante. Ele gritou, depois caiu e desapareceu em uma nuvem de poeira. Eu apelidei esses monstros de “terrores do silte”.

### Planaltos (*Tablelands*)

O Mar de Silte é cercado por todos os lados pelos Planaltos (*Tablelands*), uma faixa de terreno relativamente plano que varia de menos de oitenta quilômetros de largura a mais de seiscentos. Foi aqui que floresceu a civilização dos antigos, pelo menos a julgar por todas as ruínas que deixaram. É aqui que os resquícios da civilização se apegam a alguns oásis verdejantes hoje.

Geralmente, os Planaltos são áridos, quentes e estéreis. Mesmo em dias sem vento, o céu é preenchido com uma névoa verde-amarelada de silte flutuante. O sol carmesim brilha com fervor impiedoso, e a brisa parece o hálito quente do próprio dragão. O solo está ressecado e desolado, ou cozido até a dureza da cerâmica ou tão carente de umidade que tem a consistência de um pó fino. Aqui e ali, arbustos espinhosos e moitas de capim espinhento agarram-se ao solo, esperando a chuva que ocorre uma vez a cada década para liberar suas sementes.

As planícies dos Planaltos são o lar de uma grande variedade de sociedades compostas por todas as raças. Aqui, o viajante encontrará eremitas, matilhas de thri-kreens, tribos nômades, aldeias e as poucas cidades que restam. Ele conhecerá pessoas de todas as raças e classes; escravos humanos, nobres élficos e até, em um ou dois casos, mercadores halflings. Os Planaltos são a grande tigela de mistura de Athas, onde as diferentes culturas de muitas pessoas são forçadas a se misturar ou a entrar em conflito.

Isso não quer dizer, de forma alguma, que os Planaltos sejam tranquilos. Só na região de Tyr, existem dezenas de milhares de quilômetros quadrados de planícies, e

tenho certeza de que menos de um milhão de pessoas vivem nessa área — a maioria delas em cidades, vilarejos ou outros grupos localizados perto de uma boa fonte de água. Em geral, as planícies são vazias e selvagens, povoadas por tribos indomáveis e feras selvagens. Em suma, os Planaltos são um excelente lugar para se aventurar — e morrer.

### Viagem nos Planaltos

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

### Caminhar

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

Nesse ritmo, ele leva cerca de nove dias para viajar os 273 quilômetros de Tyr a Urik. Embora isso possa não parecer uma viagem muito longa para quem não tentou, deixe-me assegurar-lhe que é um verdadeiro teste de resistência.

Primeiro, os viajantes devem levar comida e água suficientes para fazer a viagem. No mínimo, um ser humano precisa de uma boa refeição e 4 litros de água por dia para sobreviver. Mesmo isso pressupõe que ele passa a parte mais quente do dia sentado à sombra e limita sua viagem às horas frias após o anoitecer e antes do amanhecer. Portanto, ele deve se abastecer com 34 litros de água, que pesam cerca de trinta e quatro quilos, para sua viagem de nove dias. Se ele sabe onde estão os oásis ao longo do caminho, e quer correr o risco de não haver nada que o impeça de usá-los, pode se dar bem com muito menos água. Claro, ele vai precisar de



alguns quilos de comida, a menos que queira ter tempo para caçar ou forragear todos os dias — o que significa que ele poderá passar menos tempo andando e, portanto, precisará carregar mais água. Além disso, ele precisará de uma arma para se defender, pois mesmo que não encontre estranhos hostis, o deserto está cheio de feras famintas — a maioria das quais ele não pode esperar derrotá-las sozinho.

Além disso, é claro, ele deve considerar o inesperado. O que acontece se ele for atrasado por uma tempestade de areia, ou perder o rastro (ou for expulso) das trilhas estabelecidas. O que acontece se ele tiver alguns (ou todos) os seus suprimentos roubados por carniceiros ou se for ferido em um acidente? Deve ser óbvio agora que a resposta para a maioria dessas perguntas é simples: ele morre.

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

## Cavalgando

Existem duas formas de cavalgar: montado, ou em um vagão. Montado é a forma mais rápida de viajar. Normalmente, viajantes montados cavalgam kanks, pois esses insetos gigantes são resistentes, rápidos e dóceis. Eles se movem a uma taxa média de 6,5 km/h e cobrem 65 quilômetros ou mais por dia. Os kanks provavelmente poderiam cobrir mais da metade da distância, mas poucos cavaleiros podem suportar mais de dez horas de cavalgando um kank.

Kanks não precisam de água quando estão em movimento. Eles se alimentam forrageando à noite e podem carregar 45 quilos de equipamentos ou suprimentos além de seus cavaleiros. No entanto, sua maior vantagem se torna aparente em uma emergência; mesmo totalmente carregados, os kanks podem correr a 64 km/h em distâncias de dezesseis quilômetros ou mais. Não é à toa que a maioria dos exploradores e aventureiros preferem kanks a qualquer outra forma de viagem.





## Geografia Athasiana

A viagem de vagão é usada principalmente por caravanas. Qualquer animal de carga pode ser usado para puxar um vagão, mas a maioria das caravanas de vagão prefere mekillots. Com uma altura de três metros e meio a partir do ombro e pesando até dez toneladas, esses lagartos monstruosos se movem a um ritmo lento de três quilômetros por hora durante quinze horas por dia, puxando atrás de si vagões carregados com dezenas de guardas, passageiros, suprimentos e cargas. Quando atacados, esses lagartos assustadores se transformam em terrores gigantescos, pisoteando, mordendo e açoitando seus oponentes até a morte. Ao mesmo tempo, é quase impossível matar um mekillot, pois sua pele é tão grossa que muitas armas simplesmente não a penetrarão.

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

Segundo, eles devem beber a cada quatro ou cinco dias. Esse processo leva um dia inteiro. O mekillot típico bebe cerca de 1.000 litros de água antes de saciar a sede, mas seu estômago comporta apenas 250 litros por vez. São necessárias várias viagens de volta ao poço para que o corpo da fera armazene toda a água de que precisa.

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

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

### Geografia dos Planaltos

Posso falar dos Planaltos como se fossem um único tipo de terreno, mas isso está longe de ser verdade. Os Planaltos consistem em seis tipos diferentes de terra: rochedos áridos (*stony barrens*), desertos arenosos (*sandy wastes*), salinas (*salt flats*), ermos rochosos (*rocky badlands*), planícies estépicas (*scrub plains*) e bacias

de silte interna (*inland silt basins*). Cada um é tão diferente do outro quanto o Mar de Silte é das Montanhas Ressonantes. Eles são agrupados para fins de descrição geográfica. Todos ocorrem na mesma área comum, mas ninguém deve cometer o erro de supor que a semelhança vai muito além de sua localização.

### Rochedos Áridos (*Stony Barrens*)

Rochedos Áridos são o tipo mais comum de terreno nos Planaltos. Eles consistem principalmente de grandes camadas de rocha exposta, principalmente arenito vermelho-alaranjado. Claro que a rocha está constantemente sendo desgastada pelo tempo, então os rochedos áridos estão cheios de pedras que variam em tamanho de seixos a rochedos. Grandes áreas de rocha são cobertas por uma camada espessa de terra vermelha, bem como montes de areia grossa alaranjada na altura da cintura e montes fofos de poeira amarela.

Se você tiver outra escolha, não viaje em terreno aberto nos rochedos áridos. A menos que você esteja viajando em uma estrada ou caminho muito utilizado, as rochas soltas tornam o caminhar traiçoeiro. Humanos e semi-humanos (incluindo elfos) podem se mover a apenas metade de sua velocidade normal de caminhada ao viajar por essas áreas. Kanks podem viajar na velocidade de caminhada padrão, mas não mais rápido.

Por outro lado, os mekillots mal percebem a mudança à pé, pois seu grande peso transforma pedras em pó. No entanto, apenas um tolo tentaria puxar um vagão por este terreno; mesmo as rodas mais resistentes seriam pulverizadas em poucos quilômetros.

### Flora e Fauna

Para cada rocha nos rochedos áridos, há uma dúzia de espinhos. Os cactos crescem em todos os lugares e em todas as formas concebíveis: esferas atarracadas cobertas por longas agulhas amarelas, massas retorcidas de tubos que abraçam o solo, barris altos cobertos de espinhas que chegam a seis metros de altura — mesmo em massas emaranhadas com galhos semelhantes a árvores. Muitos



desses cactos são fontes de comida e água, desde que você esteja disposto a superar seus espinhos.

Entretanto, se você não estiver familiarizado com um cacto em particular, é melhor não tentar comê-lo ou roubar água dele. Alguns cactos têm agulhas móveis que penetram profundamente em sua carne, não parando até atingirem seu coração ou outro órgão vital. A carne ou o fluido de outros cactos é tóxico, e há até alguns que atiram agulhas envenenadas em qualquer animal que passe próximo a eles.

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

## Desertos Arenosos (*sandy wastes*)

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

Onde há um vento forte e constante soprando de uma direção, as dunas são chamadas de dunas *mekillot*. Isso se deve ao seu grande tamanho e formato, que lembra a corcunda das costas de um mekillot. Estendendo-se em qualquer lugar de metade a vários quilômetros de comprimento, e ficando paralelas ao caminho do vento, essas dunas muitas vezes se erguem a até 230 m e podem parecer montanhas — especialmente se você for o sujeito azarado que deve atravessar algumas centenas de quilômetros a pé.

*Dunas Onduladas* são a consequência de ventos moderados que sopram constantemente de uma direção. Elas parecem um lago de oásis em um dia ventoso, com cristas de areia afiadas e uniformemente espaçadas. As cristas dessas dunas têm apenas entre 15 e 30 metros de altura. Elas não são difíceis de cruzar, mas eu conheço a regularidade de seu espaçamento para levar muls impacientes a um frenesi assassino.

*Dunas Crescentes* se formam onde a areia não cobre completamente o solo. Elas resultam de um vento unidirecional soprando areia mais facilmente sobre as pontas

baixas da duna do que seu centro alto. Essas são os meus tipos favoritos de dunas, pois quase sempre você pode encontrar uma maneira de contornar em vez de escalá-las.

*Dunas estrelas* são as mais interessantes. São massas retorcidas de areia com cristas semelhantes a tentáculos que se estendem em todas as direções — às vezes por muitos quilômetros. Elas se formam em áreas onde o vento de várias direções se encontra, fazendo com que os braços radiais da duna se torçam para trás. Como viajante, sempre considere as dunas estrela minhas amigas. Como mudam de forma lentamente e raramente se movem para longe, servem bem como pontos de referência em mares de areia movediça.

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

Claro, nem toda areia está nas dunas. Onde não há vento, pode formar uma planície amarela, tão plana quanto uma salina e aparentemente tão interminável quanto o Mar de Silte. Da mesma forma, ele está amontoado em grandes colinas em forma de leque na base das Montanhas Ressonantes, de onde se derrama dos desfiladeiros que correm para fora da região elevada.

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

O outro grande perigo dos desertos arenosos é a tempestade de areia. Em um dia ruim, o vento uiva tão alto que abafa a voz de um homem gritando, e levanta tanta areia que você não pode ver mais do que alguns metros à sua frente. Sob tais circunstâncias, aconselho-o



a parar onde quer que esteja e esperar a tempestade passar. Fazer o contrário é perder o rumo ou separar-se de seus companheiros.

### *Flora e Fauna*

As plantas são poucas e distantes entre os desertos arenosos, pois elas devem travar uma batalha constante e perdida com o vento enquanto trabalham para enterrá-las sob uma fina camada de areia. Ainda assim, há moitas ocasionais de grama dura, caules ásperos de ocotillo e ramos esqueléticos de arbustos salgados. A maioria dessas plantas são inofensivas, se não nutritivas, mas tenha cuidado antes de permitir que suas montarias pastem em qualquer coisa com um tom roxo. Essas plantas geralmente levam os mekillots e inixs a fúrias assassinas. Porém, kanks não parecem ser afetados por essas plantas, não tenho ideia do que as plantas roxas fariam com um homem que as comesse.

Como nos rochedos áridos, você encontrará a maioria das formas de animais nos desertos arenosos. O anakore (veja o **Capítulo Cinco: Monstros de Athas**) parece ser particularmente comum aqui.

### *Salinas (Salt Flats)*

As salinas são exatamente o que o nome indica: imensas planícies de solo com crosta de sal. As salinas são geralmente niveladas e compactas, duras como pedra, de modo que percorrê-las é rápido e fácil. No entanto, forragem para animais de carga e presa para caçadores é praticamente inexistente. Aqueles que viajam por uma salina são aconselhados a levar comida suficiente para si e seus animais.

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

### *Flora e Fauna*

Sempre tentei evitar viajar nas salinas, pois são um lugar inóspito. Em nenhum lugar isso é mais evidente do que na chocante falta de vida vegetal e animal encontrada sobre elas. Aqui e ali um viajante pode encontrar uma erva daninha saudável ou um cacto anão, mas em geral essas regiões sujas são totalmente sem vida.

### *Ermos Rochosos (Rocky Badlands)*

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

Viajar nos ermos rochosos não é particularmente difícil, desde que se esteja disposto a ficar no fundo dos cânions e não tenha nenhum desejo particular de se mover em linha reta. Aqueles que desejam ir para outro lugar além de onde o desfiladeiro leva descobrem rapidamente que escalar as paredes do desfiladeiro — muitas vezes penhascos escarpados — é uma prática impossível, especialmente se eles tiverem muita carga.

As montanhas geralmente ficam no coração das terras áridas. Normalmente, essas montanhas são pouco mais do que pináculos maciços de pedra que se erguem muito acima das colinas que os cercam, mas ocasionalmente são verdadeiras montanhas com milhares de metros de altura. Não importa qual seja sua altura, as montanhas geralmente são habitadas por uma ou duas criaturas cruéis que consideram qualquer tentativa de escalar o pico uma invasão de seu território.

### *Flora e Fauna*

As ravinas dos ermos rochosos são frequentemente cobertas por árvores diminutas com minúsculas folhas prateadas, douradas ou roxas. Há também uma abun-



dância de arbustos baixos com folhas serrilhadas, branco-prateadas, bem como arbustos esféricos cinza-amarelados com caules espinhosos tão altos quanto um homem. Os galhos das árvores são excelentes pastagens para qualquer réptil, mas os kanks morrem poucos dias depois de comer um bocado desses galhos. Não deixe que nada coma as folhas serrilhadas do mato baixo, pois as folhas afiadas cortam os intestinos de quem as come. Como na maioria dos Planaltos, quase qualquer tipo de fera pode ser encontrada nas ermos rochosos, mas tembos, belgois e vermes da seda são especialmente comuns.

## Planícies Estépicas (*Scrub Plains*)

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

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

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

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

sutilmente guiarão os pastores convocando uma criatura feroz ou uma praga de insetos.

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

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

## Flora e Fauna

As planícies estépicas são cobertas por touceiras esporádicas de grama marrom-esverdeada, sebes espinhosas e árvores altas e finas com galhos caídos e folhas longas em forma de lança. Ocasionalmente, quando uma chuva caiu em uma área nos últimos trinta a sessenta dias, um campo inteiro será coberto com flores silvestres e plantas verdes frondosas. De um modo geral, a maioria das plantas nas planícies estépicas são seguras para humanos e animais, mas halflings e anões devem evitar comer qualquer coisa com manchas roxas (a menos que gostem de dores de estômago terríveis e delírios febris).

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

## Bacias de Silte Interiores (*Inland Silt Basins*)

Essas áreas são muito parecidas com o Mar de Silte, exceto que cobrem uma área muito menor. Na maioria das vezes, elas estão envoltas por um manto cinza de areia carregado pelo vento, e a poeira ainda é tão profunda que um homem não pode atravessá-la. Há rumores de que certos caminhos ocultos seguem o curso de longas



## Geografia Athasiana

muralhas da cidade enterradas. Não posso atestar a exatidão dessas histórias, mas mesmo que sejam verdadeiras, hesitaria em confiar em minha vida em uma trilha tão traiçoeira.

Aqueles que viajam através de uma bacia de silte interiores devem usar os mesmos métodos que aqueles que viajam no próprio Mar de Silte, e podem esperar encontrar os mesmos perigos. Portanto, sugiro que qualquer pessoa que pretenda fazer tal viagem leia o verbete que descreve o Mar de Silte antes de embarcar.

### Flora e Fauna

Descobri que as criaturas que habitam o interior e em volta das bacias de silte são semelhantes em muitos aspectos àquelas encontradas no próprio Mar de silte. Com a exceção comum dos horrores da areia, as informações apresentadas acima para o Mar de Silte também podem ser aplicadas às Bacias de Silte.

### Ruínas

Os Planaltos estão bastante cobertos de ruínas. Torres decadentes erguem-se dos desertos arenosos. Fortalezas abandonadas pairam sobre os rochedos áridos. As coroas incrustadas de branco dos palácios semienterrados se projetam das salinas. Masmorras há muito perdidas estão escondidas nos cantos escondidos dos labirintos dos sertões.

A arquitetura dessas ruínas, tanto nas grandes cidades quanto nos edifícios isolados, é a de antigamente, com abundância de portas, janelas e portões graciosamente arqueados. As paredes e torres são construídas com milhares de rochas mais ou menos planas, cuidadosamente moldadas e encaixadas, depois argamassadas com cimento de cal. O topo das torres e muralhas são encimados por ameias quadradas destinadas a proteger os homens que defendiam o topo da muralha. Geralmente, as janelas das paredes externas não são mais do que fendas através das quais os soldados podem disparar arcos e bestas contra os sitiadores do lado de fora do castelo. As paredes internas

são mais generosas, grandes o suficiente para deixar uma ampla quantidade de luz e ar entrar nos quartos úmidos.

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

Embora não tão comuns quanto as pontes e torres solitárias da época anterior, ruínas mais substanciais não são raras. Castelos arcaicos ficam ao longo de estradas antigas e leitos de rios secos. Mesmo que o próprio castelo tenha sido reduzido a uma ruína, as fundações ainda existem. As salas escuras e os túneis tortuosos dentro dessas fundações às vezes contêm armas valiosas e outros tesouros, mas, como as ruínas da era anterior, também são covis privilegiados para criaturas cruéis.

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

Nos Planaltos da região de Tyr, um punhado de cidades em ruínas jazem semienterradas em poeira, areia



ou sal. Embora as localizações dessas cidades sejam bem conhecidas, elas são relativamente intocadas. Explorar as ruínas de uma cidade é um empreendimento grande, pois cobrem dezenas de milhares de acres e muitas vezes estão enterradas sob uma camada espessa de sedimentos levados pelo vento. Além disso, a maioria serve como o lar de uma tribo invasora ou o covil de dezenas de criaturas cruéis, então é comum que os aventureiros que entram nas ruínas da cidade não retornem.

As oito cidades que conheço (e visitei pessoalmente) estão descritas no **Capítulo Quatro: Atlas da Região de Tyr**. A grande maioria dessas cidades em ruínas data de tempos antigos. De muitas maneiras, elas se assemelham às ruínas de vilas antigas, exceto que tudo está em uma escala muito maior. No centro de uma cidade, há uma enorme cidade-fortaleza no lugar de um castelo. Há dezenas de templos enormes em vez de um único pequeno; existem milhares de edifícios que desmoronaram, cada um com um porão ou subsolo em sua fundação. Finalmente, a maioria tem grandes esgotos subterrâneos e catacumbas para as quais grande parte do tesouro da cidade foi arrastado ao longo dos séculos por sucessivas gerações de monstros.

Duas das cidades em ruínas que conheço datam da nossa época. Claro, elas se assemelham às nossas cidades modernas em sua organização. As áreas nobres de importância econômica (os empórios mercantes, as propriedades nobres, as casas dos templários e a fortaleza do rei-feiticeiro) já foram exaustivamente exploradas e saqueadas. Há poucas razões para visitar essas duas cidades, exceto por curiosidade. Considerando o que está lá agora, não estou tão curioso.

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

## Encontros nos Planaltos

Quem viaja pelos Planaltos tem a garantia de uma grande variedade de aventuras. Com certeza, nem todos

serão agradáveis, mas serão interessantes, desde que o viajante sobreviva, é claro.

## Cidades

Um viajante alerta raramente encontrará uma cidade de surpresa. As localizações de todas as cidades nos Planaltos são bem conhecidas, e todas elas ficam ao longo de estradas bem trafegadas. Além disso, a maioria das cidades é cercada por uma ampla faixa de terra cultivada, bem como estradas de serviço para a movimentação de carroças, água e escravos sem prejudicar as colheitas. Além disso, há um fluxo constante de viajantes dentro de vários quilômetros dos portões. Em suma, nem mesmo um cego poderia se aproximar de uma cidade sem perceber.

Claro, é sempre possível para um andarilho subir uma colina e descobrir, para sua surpresa, que uma cidade fica no vale abaixo. Mesmo neste caso, ele não ficará perdido por muito tempo. Qualquer condutor de caravana que passar lhe dirá onde ele está — embora o andarilho possa ter que sofrer alguns comentários confusos por ter que fazer uma pergunta tão tola.

Na região de Tyr, existem sete cidades: Tyr, Urik, Gulg, Balic, Raam, Nibenay e Dral. O nome e a localização de cada uma são bem conhecidos, e tudo o que um viajante deve fazer para chegar a qualquer uma delas é colocar os pés na estrada correta e começar a caminhar. Na maioria dos casos, a entrada em uma cidade é simples. A menos que o viajante esteja carregando mercadorias proibidas (tenha cuidado especial com qualquer coisa que possa ser usada como componente mágico), os guardas do portão simplesmente registram o nome do viajante e o motivo da visita a uma cidade, cobram uma tarifa (e/ou suborno) para qualquer carga que o viajante esteja levando, e então o deixa entrar. A atmosfera e o sabor únicos de cada cidade são detalhados no **Atlas da Região de Tyr** mais adiante neste livro.

## Vilas

As vilas estão longe de ser comuns; é bem possível viajar por centenas de quilômetros sem encontrar ao me-



## Geografia Athasiana

nos uma. Por outro lado, você as encontrará nos lugares mais inesperados: no meio de salinas, escondidos nos labirintos dos ermos rochosos e agarradas às encostas de montanhas isoladas.

A recepção oferecida a um grupo de estranhos depende da natureza da aldeia que eles encontram. Além de oferecer comida e água; uma vila de anões dificilmente notaria os estranhos. Uma vila de escravos e invasores, por outro lado, pode tentar aprisioná-los ou matá-los.

Algumas aldeias são descritas no *Atlas da Região de Tyr*, que aparece mais adiante neste livro. No entanto, as vilas tendem a ser comunidades temporárias, então seria inútil descrever a todas elas. Além disso, sem dúvida há dezenas de vilas das quais não ouvi falar. Para uma descrição geral do que esperar quando você se deparar com uma vila sugiro que consulte Vilas no *Capítulo Dois: Sociedade Athasiana*.

### Caravanas

Quem percorre uma estrada principal certamente encontrará caravanas de todos os tamanhos e tipos. Se quiserem, eles normalmente podem comprar passagens em uma caravana em troca de dinheiro ou trabalho, desde que não pareçam ameaçadores. O principal benefício da viagem em caravanas é a segurança, não o conforto; muitas vezes, os passageiros fornecem sua própria alimentação e transporte, adquirindo apenas a proteção dos guardas da caravana.

Pequenas caravanas, quase sempre montadas em margens, podem ser encontradas fora das estradas principais. Aqueles que viajam para longe da estrada geralmente carregam suprimentos para um posto avançado ou vila. As caravanas que viajam em direção à estrada usualmente carregam matérias-primas, como argila, lascas de obsidiana ou até contos de ferro fundido. Ao contrário da maioria das caravanas, essas caravanas fora do trajeto raramente levam passageiros. Para se proteger contra invasores e concorrentes, as Casas Mercantes priorizam manter a localização de seus postos em segredo.

Para mais informações sobre a organização de caravanas, dê uma olhada na seção que intitulei Caravanas, locali-

zada em *Casas de Mercadores Dinásticos* no *Capítulo Dois: Sociedade Athasiana*.

### Povo dos Planaltos

A maioria dos Planaltos é desolada e selvagem, mas está longe de ser deserta. Ao viajar por essas áreas, você encontrará representantes de todas as raças, incluindo nômades, invasores, eremitas e caçadores. Cada grupo tende a ser encontrado no tipo de terreno mais adequado ao seu estilo de vida. Pastores nômades são mais comuns nas planícies estépicas. Os invasores tendem a se esconder nos labirintos dos ermos rochosos, e os eremitas preferem viver em oásis afastados. Os caçadores são encontrados onde quer que haja presas: rochedos áridos, desertos arenosos, ermos rochosos e planícies estépicas. É claro que essas orientações não são rígidas ou essenciais; para sobreviver, as raças do deserto devem ser flexíveis e móveis, então você não deve se surpreender ao encontrar qualquer grupo em qualquer terreno.

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

Cada um dos grupos mencionados acima é descrito mais detalhadamente no *Capítulo Dois: Sociedade Athasiana*.

### Animais

Uma grande variedade de criaturas habita as Planícies. Todas são perigosas, pois Athas é um lugar rigoroso com uma lei natural que prevalece sobre todas as outras: matar ou ser morto. Mesmo os animais que subsistem inteiramente de plantas têm defesas mortais, pois precisam combater predadores ferozes quase diariamente. Meu conselho para o viajante faminto que pensa em fazer uma refeição fácil de qualquer animal de aparência



inofensiva é este: esteja tão preparado para lutar por sua vida quanto o animal que você está caçando estará para lutar por sua própria.

Se os herbívoros são perigosos, os carnívoros são um verdadeiro pesadelo. Raças inteligentes não recebem consideração especial nos desertos de Athas. Na verdade, muitos predadores os consideram uma iguaria especial e espreitam perto de lugares onde as raças humanas e semi-humanas se reúnem — ou seja, perto de vilas, estradas, oásis, etc. algo tão grande quanto um mekillot, tão silencioso quanto um halfling, tão rápido quanto um elfo e tão cruel quanto um mul — as chances são de que você esteja certo.

A maioria das criaturas descritas no **Capítulo Cinco: Monstros de Athas** pode ser encontrada nos Planaltos. Os herbívoros tendem a habitar os tipos de terreno descritos como seu habitat natural e raramente serão encontrados em outros locais, a menos que algum evento natural ou anormal os tenha forçado a deixar seu terreno

de origem. Por outro lado, os carnívoros se movem livremente por todos os terrenos, seja perseguindo presas ou as procurando em lugares que sabem que elas frequentam.

### As Montanhas Ressonantes

As cadeias de montanhas circundam os Planaltos, cada se estendendo do norte e para o sul. A leste e oeste do Mar de Silte, elas formam grandes barreiras semelhantes a muralhas separando os Planaltos das terras desconhecidas afora. Ao norte e ao sul do Mar de Silte, elas formam uma série de faixas paralelas. Os vales profundos entre essas faixas se afastam do centro de Athas como uma série de longos corredores.

Visitei apenas as montanhas a oeste de Tyr, então lembre-se de que meus comentários refletem experiências de lá. Essas montanhas **separam** mais ou menos o Interior dos Planaltos, enquanto as montanhas ao norte e ao sul





## Geografia Athasiana

do Mar de Silte formam longas passagens **conectando** as Terras Agrestes (**Hiterlands**) e os Planaltos.

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

De uma distância de centenas de quilômetros, as Montanhas Ressonantes parecem um cume de nuvens avermelhadas abraçando o horizonte. Conforme você se aproxima, suas bordas suaves tornam-se gradualmente mais nítidas e distintas. A uma distância de oitenta quilômetros, a forma escarpada de picos individuais torna-se visível. Entre trinta e cinquenta quilômetros, você começa a escalar grandes montes de areia grossa em forma de leque, que escorreram dos desfiladeiros. Depois de lutar para chegar a cinco quilômetros das montanhas, a cordilheira assume a aparência de uma grande muralha de rocha solta e penhasco escarpado.

Neste ponto, os viajantes de coração fraco muitas vezes se desesperam em cruzar as montanhas e voltar. Não cometa este erro. À medida que avança, você descobrirá que as montanhas não são tão inóspitas quanto parecem. Viajar nelas é simplesmente uma questão de se manter alerta e seguir em frente com um ritmo lento e constante.

### Métodos de Viagem

Nas montanhas, o único meio de transporte confiável é caminhando. Você pode andar de kanks por muitos quilômetros pelos desfiladeiros que serpenteiam e torcem no coração da cordilheira, mas eventualmente você chegará a um campo de rochedos ou escarpa rochosa onde seria perigoso permanecer montado. Em terrenos traiçoeiros, o peso extra pode facilmente fazer com que até mesmo um kank de pés firmes perca o equilíbrio e caia, derrubando o passageiro em um campo de rochedos ou mergulhando tanto a montaria quanto o cavaleiro a

centenas de metros para a morte. Na verdade, existem muitos lugares, como os penhascos nas cabeças do cânion, onde os kanks não podem nem viajar.

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

Além do esforço extra da viagem, é preciso estar sempre atento aos muitos perigos das montanhas. Em primeiro lugar, perder o equilíbrio pode ser mortal. Mesmo que o deslizamento não o envie em um mergulho da montanha abaixo, pode resultar em um ferimento que impossibilitará a viagem quando as coisas se tornarem realmente perigosas. Segundo, as montanhas estão cheias de esconderijos onde criaturas perigosas e personagens desesperados podem esperar para emboscar viajantes incautos. Terceiro, as montanhas ficam extremamente frias à noite, especialmente nos lugares mais altos. A menos que você esteja vestindo roupas pesadas ou sentado a noite toda ao lado de uma fogueira (o que tende a atrair atenção indesejada), é bem possível congelar até a morte — especialmente se você não comeu muito.

Há um último inconveniente em viajar nas montanhas: é cansativo. É claro que hora após hora de escalada de centenas de metros para cima e para baixo está fadada a afetar uma pessoa, mas o cansaço de que falo vai muito além disso. À medida que você viaja mais alto, quase parece que alguma força mágica está tentando detê-lo. Respirar torna-se difícil, até mesmo caminhar cem metros é suficiente para deixá-lo ofegante e arquejando. Você começa a se sentir delirante e com tonturas, depois enjoado. Você perde todo o desejo de continuar, e não quer nada mais do que desmaiar e dormir para sempre. Até a água perde seu apelo, e a ideia de comer parece mais problemática do que vale a pena.



Já vi homens adultos deitados no mesmo lugar por mais de um dia, sem se preocupar em comer a comida em suas sacolas e mal bebendo o suficiente de seus odres cheios para evitar a morte. Esse estranho mal-estar parece afetar meio-gigantes e elfos mais do que a maioria das outras raças, a ponto de eu aconselhá-los a não entrar nas montanhas sem um membro confiável de outra raça que os lembre de comer e beber, além de também estimulá-los a continuar se movendo. Por outro lado, embora os anões fiquem tão cansados quanto qualquer outra pessoa, a determinação característica de sua raça os torna praticamente imunes à letargia tão perigosa para os outros.

Dadas todas as complicações de viajar nas montanhas, a maioria dos grupos deve ficar feliz se puder manter uma taxa de viagem igual a um quarto de sua distância normal. Da mesma forma deve-se notar que a fadiga de viajar nas montanhas não tem efeito sobre a velocidade de corrida (desde que não esteja se movendo em terrenos traiçoeiros, é claro). Contudo, quando o indivíduo finalmente precisa descansar, leva o dobro do tempo normal para se recuperar — e se o esforço foi especialmente intenso, ele pode se sentir doente e letárgico.

## Geografia das Montanhas Ressonantes

As Montanhas Ressonantes são compostas por quatro terrenos predominantes: contrafortes, cânions, montanhas e as serras florestadas. Embora cada uma se diferencie da outra de várias maneiras, às vezes é difícil dizer onde termina uma região e começa a outra. Na base da cordilheira, contrafortes íngremes se erguem em ambos os lados da areia amontoadas na boca dos cânions, e antes que você perceba, você entrou em um cânion que serpenteia profundamente no sopé. As colinas tornam-se gradualmente mais íngremes e rochosas, imperceptivelmente fazendo a transição para montanhas completas.

Outras vezes, as transições são mais óbvias. Uma encosta rochosa de repente termina em um penhasco que mergulha centenas ou milhares de metros até o chão arenoso de um desfiladeiro. No cume da serra, uma floresta de árvores altas aparece de repente, seus

galhos carregados de folhas balançando ao vento como se cumprimentassem um viajante cansado.

Seja a transição gradual ou repentina, um viajante inteligente sempre prestará atenção ao terreno em que se encontra. Isso lhe dará pistas valiosas sobre o que ele pode encontrar à espreita na próxima curva, os tipos de perigos que podem desabar em torno de sua cabeça e o que provavelmente acontecerá com ele se cometer um erro.

## Os Contrafortes

Em ambos os lados das Montanhas Ressonantes, os grandes montes de areia lavados da boca dos cânions estão empilhados no contraforte das colinas. Os contrafortes geralmente se assemelham aos ermos rochosos dos Planaltos, tanto na aparência quanto no terreno. Eles são preenchidos com cânions estreitos e tortuosos intercalados com cumes íngremes de terrenos mais altos.

Entretanto existem algumas diferenças. Os cumes entre os cânions tendem a ser mais altos, e seus cumes geralmente são arredondados e bastante expansivos, em vez de pontiagudos e estreitos. Além disso, à medida que você viaja em direção à espinha das Montanhas Ressonantes, os contrafortes ficam mais dramáticos. Os cânions são mais profundos, as falésias mais impressionantes e os cumes mais altos.

Supondo que você esteja indo em direção (pra longe) do cume das Montanhas Ressonantes, a maneira mais fácil de viajar pelo contraforte é ao longo do fundo de uma ravina. Aqui, muitas vezes, há um leito de riacho seco que faz uma superfície bastante agradável. É até possível montar kanks com segurança nessas áreas, se em primeiro lugar você conseguir um lá. Ocasionalmente, você encontrará um campo de rochedos ou uma parede íngreme de pedra que deve ser atravessada ou escalada, mas fora isso sua viagem deve ser bastante fácil.

Todavia, ao viajar ao longo desses cursos de água aparentemente secos, observe cuidadosamente o céu sobre as montanhas à frente e suba imediatamente para um terreno mais alto se vir alguma nuvem escura se acumulando lá em cima. Se uma tempestade ocorrer sobre a área de onde sua ravina escoar (não é uma ocorrência incomum



nas montanhas), uma parede de água pode vir correndo pela ravina sem aviso prévio. Aqueles apanhados em tal inundação repentina quase certamente perecerão — ou por afogamento, ou por serem golpeados contra as rochas enquanto são carregados rio abaixo.

Também é bastante fácil viajar ao longo dos cumes em direção à espinha das montanhas, evitando assim a possibilidade de ser pego em uma inundação repentina. Mas esta rota acarreta seus próprios problemas. Não raramente, você se verá trabalhando à beira de um precipício que mergulha centenas ou milhares de metros em um abismo. Quando isso acontecer, esqueça de montar seus kanks ou qualquer outra besta de carga — a menos que você valorize sua vida tão pouco quanto sua carga. O terreno em ruínas ao longo da borda desses precipícios pode ser instável e incerto, e certamente entrará em colapso se muito peso for concentrado em um só lugar. Você terá que descobrir por si mesmo o que é muito peso; às vezes o chão suporta um mekillot adulto, e outras vezes desmorona sob o peso de uma mulher halfling sem carga.

Viajar paralelamente à espinha das Montanhas Ressonantes é quase impossível. Você se verá subindo e descendo cume após cume — um processo lento e exaustivo, mesmo que não caia de um precipício ou se encontre diante de um penhasco intransponível. Geralmente é muito mais sensato ir até a base dos contrafortes, percorrer a distância desejada para o norte ou para o sul e depois subir um desfiladeiro ou cume que leva mais ou menos para onde você deseja ir.

### **Flora e Fauna**

A flora e fauna do contraforte é a mesma encontrada em ermos rochosos dos Planaltos. Veja **Ermos Rochosos** na seção **Planalto** acima para mais informações.

### **Os Desfiladeiros**

Os contrafortes são quebrados a cada trinta a sessenta quilômetros por um grande desfiladeiro que leva ao coração das montanhas. Esses desfiladeiros geralmente têm entre dois e oito quilômetros de largura, e os kanks

geralmente podem ser cavalgados até sessenta ou oitenta quilômetros dentro deles.

Os primeiros oito ou dez quilômetros do fundo do desfiladeiro geralmente são cobertos por montes de areia profunda que foram arrastados pelas montanhas ao longo dos anos. Muitas vezes, há um pouco de água presa sob essas areias (que escorria ou descia das montanhas), por isso não é incomum encontrar bosques de pequenas árvores, campos de grama ou flores, ou mesmo sebes de arbustos espinhosos crescendo aqui.

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

Mais acima, o chão do desfiladeiro consiste em rochedos áridos e está repleto de rochedo de todos os tamanhos. Aqui, a vegetação é um pouco mais pesada do que na maioria dos rochedos áridos, pois falésias rochosas se elevam em ambos os lados do desfiladeiro, fornecendo abrigo do sol durante grande parte do dia. A cada dezesseis ou trinta e dois quilômetros, geralmente há uma poça de água escondida em alguma fenda na rocha, deixada para trás pela última enchente. Os viajantes devem pensar duas vezes antes de beber dessa piscina; muitas vezes, está estagnada há anos.

O maior perigo desta área vem de criaturas predadoras. A ampla vegetação sustenta uma grande população de criaturas de pasto, que por sua vez atraem um número maior de carnívoros. Além disso, os espaços confinados dos desfiladeiros facilitam o trabalho de predadores famintos em seus territórios, e há muitas fendas e fissuras nas quais eles podem se esconder. Planeje perder pelo menos um terço de seus animais de carga, e talvez um ou dois de seus amigos, ao passar por essa área.

Perto do topo do desfiladeiro, você pode chegar a um campo íngreme de pendedos. Deixe suas montarias para trás neste ponto, pois mesmo os kanks não podem cruzar este terreno traiçoeiro sem quebrar uma perna dentro do primeiro quilômetro. Na verdade, ao atravessar esta área, tome cuidado. Se você der um passo em falso mesmo



uma vez, seu pé pode se alojar em um espaço entre duas pedras, quebrando sua perna como um pedaço de madeira seca enquanto seu impulso o leva para frente.

À medida que você pisa ou pula de uma pedra para outra nesta área, é difícil dizer quando seu peso pode desequilibrar uma pedra e derrubá-lo em uma massa de rochas afiadas. Pior ainda, o rochedo em movimento pode desalojar outros acima, enterrando você sob toneladas de rochas irregulares. É por causa do perigo apresentado pelos campos de rochedos que muitos mercadores que viajam nas montanhas insistem em levar um Clérigo da Terra junto com eles; tal indivíduo pode revelar-se inestimável para estabilizar uma área particularmente solta de rochedos, ou para mover uma grande massa de pedra se ocorrer um deslizamento de rochas.

Acima do campo rochoso, próximo à cabeceira do desfiladeiro, há quase sempre um grande campo de mato. Esses campos variam em tamanho de pouco mais de trinta quilômetros de diâmetro a quase cem. Eles existem, na

minha opinião, por três razões. Primeiro, o campo de rochedos torna difícil para as criaturas que pastam alcançá-los, então as plantas vivem mais. Em segundo lugar, eles estão perto do cume das Montanhas Ressonantes, o que significa que estão perto de um abastecimento de água. Terceiro, as temperaturas são um pouco mais frias nessas altitudes, de modo que as gramíneas não são punidas tão severamente pelo calor do dia.

Às vezes, um eremita ou uma pequena tribo de pastores fazem sua casa nessas áreas, levando seus animais para o campo ainda jovens. Tais indivíduos (ou tribos) suspeitam muito de estranhos e protegem seu território. Está longe de ser uma ocorrência rara para uma tribo de invasores matá-los, roubar seus rebanhos e fazer do prado da montanha sua base. Obviamente, isso significa que qualquer pessoa que entre em uma dessas áreas tem uma boa chance de encontrar uma tribo invasora — o que nunca é uma experiência agradável.





## Geografia Athasiana

Ocasionalmente, esses prados de alta montanha não são protegidos por um campo de rochedos. Evite essas áreas a todo custo. Eles são frequentemente defendidos com tanto ciúme por nômades hostis ou tribos invasoras que entrar neles é garantir uma emboscada. Se este não for o caso, então eles estão cheios de herbívoros nervosos e carnívoros ferozes, os quais defenderão seu território agressivamente contra qualquer intrusão.

A única exceção a isso que eu conheço são as estepes ao redor da cidade de Tyr, onde os nobres da cidade consideram um grande esporte caçar qualquer animal feroz que invada seu território. Este é um esporte emocionante, pois os nobres são vítimas dos animais quase tão frequentemente quanto são bem-sucedidos em suas caçadas.

### Flora e Fauna

Perto do fundo de um cânion típico, a flora e a fauna correspondem à dos desertos arenosos (ver *Dunas de Areia* na seção *Planaltos* acima). No topo do desfiladeiro, geralmente há uma região de estepe. Esta área é coberta com um tapete exuberante de grama e pontilhada com árvores altas e roliças com pequenas folhas cerosas. A madeira das árvores é extremamente dura e excelente para fazer armas, mas a árvore não é comestível. Cuidado com as lâminas únicas de uma grama roxa dura nesta área; eles tendem a crescer com outros pedaços de grama e são tão afiadas que podem cortar a língua de animais descuidados e cortar em tiras os pés de viajantes incautos.

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

A maioria dos tipos de animais pode ser encontrada nos cânions, especialmente aqueles da variedade pre-

datória. Felizmente, como os animais nos cânions são muito territoriais, uma vez que você tenha lidado com os predadores primários, é provável que você não seja atacado novamente. O gith da montanha pode ser um perigo real nesses desfiladeiros.

### As Montanhas

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

Aqueles que viajaram em uma ravina ou em um desfiladeiro não terão dúvidas de quando esse momento chegou. Eles se encontrarão na base de uma parede escarpada subindo centenas de metros até o céu. Não haverá maneira fácil de continuar em frente. Se de alguma forma eles conseguiram trazer animais de carga até aqui, a encosta coberta de cascalho, os enormes rochedos que se erguem acima e os penhascos intermitentes não deixarão dúvidas de que a única maneira de continuar é escalando com os próprios pés.

A percepção será mais lenta para aqueles que viajaram ao longo dos cumes. Eles vão notar que as encostas estão ficando mais íngremes, os precipícios mais profundos, as falésias mais frequentes. Seus animais de carga, se ainda os tiverem, ficarão nervosos e com medo. Mesmo os dóceis kanks se recusarão a se mover e, se de alguma forma forem forçados a continuar em frente, os pobres animais inevitavelmente perderão o equilíbrio nas encostas íngremes e cairão para a morte — espalhando tudo o que estavam carregando enquanto caem milhares de metros montanha abaixo.

Em ambos os casos, quando você carrega seus fardos e começa a subir a pé pelas encostas íngremes, é aqui que você sentirá os piores efeitos da misteriosa doença da montanha. A respiração se tornará difícil, sua cabeça latejará de dor, você se sentirá mal do estômago e se sentirá cansado e apático. Em casos graves, você pode até perder todo o desejo de continuar sua jornada e voltar sem motivo que possa dar nome, ou até mesmo sentar e esperar o abraço gelado da noite, quando as temperaturas cairão muito abaixo de zero.



Porém supondo que você tenha a força de vontade necessária para seguir em frente, os picos das montanhas provavelmente estarão cobertos de cascalho e pedras soltas, pois pouco cresce no terreno varrido pelo vento e queimado pelo sol. Para cada três passos que você dá para cima, você escorrega um para trás. A qualquer momento, toda a encosta pode cair em cima de você, enterrando todo o seu grupo sob toneladas de terra e rocha. Se a encosta da montanha não estiver coberta de cascalho, é provável que você esteja escalando um penhasco de pedra sólida. Você deve ter certeza de cada passo, sempre segurando cada movimento com um bom apoio para as mãos, pois um deslize o fará cair milhares de metros. Mesmo que seus amigos se deem ao trabalho de descer a montanha e tenham a sorte de localizar seus restos mortais, tudo o que encontrarão é uma massa de carne moída.

A única coisa boa sobre as montanhas é que os predadores não serão uma preocupação tão grande quanto nos desfiladeiros. Poucos animais terrestres têm qualquer desejo ou razão para viajar para as montanhas, então o único perigo virá de grandes criaturas voadoras que podem estar procurando uma refeição fácil. Normalmente, o propósito de seus ataques não é tanto matá-lo diretamente, mas fazer com que você perca o equilíbrio e mergulhe para a morte. Na verdade, eles parecem preferir a carne que foi amaciada dessa maneira. Certa vez, vi um wyvern ignorar vários quilos de erdlu recém-mortos para derrubar um homem da encosta da montanha, depois voar para baixo e se alimentar do corpo pulverizado.

## Flora e Fauna

A vegetação não é comum nas encostas rochosas das altas montanhas, mas aqui e ali, o tronco retorcido de uma árvore ranike de um metro e oitenta serpenteia de uma fenda nas falésias. Embora não haja nada comestível nesta árvore, quando queimada, sua seiva exala uma fragrância aromática que é repugnante a insetos, incluindo o robusto thri-kreen.

Os únicos animais que você provavelmente encontrará nestas encostas são répteis voadores e aves de rapina, que

aproveitam a segurança oferecida pelas alturas rochosas para fazer seus ninhos. Desnecessário dizer que eles não gostam de ter seu território violado.

## A Serra Florestada

À medida que o viajante atinge o cume das Montanhas Ressonantes, ele vê o que talvez seja a visão mais estranha de Athas, e que certamente o deixará sem fôlego. Abaixo dele, uma selva de altos abetos e bétulas cobre as encostas íngremes da alta montanha, com uma vegetação rasteira espessa de rododendros e bambus da montanha. Estende-se ao norte e ao sul ao longo da cadeia das montanhas até onde a vista alcança. Esta é a lendária Serra Florestada, o paraíso no topo do mundo.

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

Ao entrar na floresta, o viajante rapidamente descobre que a vegetação é tão densa que ele deve abrir um caminho através dela. A floresta fica escura e sombria, e está cheia de risos e gritos de centenas de pequenos animais alarmados com a presença do intruso. Lá em cima, o vento assobia pelas copas das árvores com um som sinistro — daí o nome da cadeia.

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

O mais incrível dessa floresta é a umidade. Gotas de água grudam em tudo: folhas de árvores, pedras, até mesmo na testa. O suave murmúrio de pequenos riachos vem de todas as direções, tornando-se aqui e ali um



## Geografia Athasiana

pequeno rugido como um riacho que mergulha em um precipício e bate nas rochas em sua base muito abaixo.

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

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

Contudo, você não deve ficar na floresta, a menos que você tenha vindo aqui para morrer. Surpreendentemente, a maior ameaça não vem dos animais. A selva é ocupada principalmente por pequenos animais que dependem de veneno para se defender, e eles não vão incomodá-lo se você não os incomodar. Os predadores geralmente também não são perigosos para os homens; tendem a ser pequenos e se alimentam quase exclusivamente das criaturas menores que habitam a floresta.

É com os halflings que você deve tomar cuidado. Eles consideram qualquer coisa que entre em seu território, incluindo outras raças inteligentes, comida fácil. Uma vez que eles se conscientizam de sua presença, eles irão persegui-lo silenciosamente pela floresta, esperando apenas o momento adequado para a emboscada. Se possível, eles vão levá-lo vivo e presenteá-lo ao rei deles. Se você for levado vivo, este não é um destino que você deve esperar. Alguns reis halflings são tão selvagens que preferem comer vivos humanos e semi-humanos apresentados a eles. Outros são mais civilizados e pelo menos terão a decência de matar e cozinhar suas refeições primeiro.

Se um viajante não puder ser capturado vivo, os halflings ficarão igualmente satisfeitos em conduzi-lo por um penhasco, emboscá-lo durante o sono, induzi-lo a confiar neles fingindo ser amigáveis, ou simplesmente sobrecarregá-lo com números superiores.

Deve-se notar que qualquer halfling com o grupo de aventureiros será poupado se possível. Mesmo que o halfling esteja vestido da mesma forma que seus companheiros, os nativos presumirão que ele foi capturado

e está sendo mantido contra sua vontade pelo povo grande”. Protestos e súplicas em nome do resto do grupo não terão efeito, pois os halflings selvagens simplesmente assumirão que seu infeliz irmão foi magicamente seduzido a defender seus companheiros. Depois que o “irmão” foi libertado, ele será convidado a se juntar à tribo ou será libertado com uma braçada de presentes para continuar com seus negócios.

Para mais informações sobre halflings, veja *Organização de Vilas e Clãs de Caça e Coleta* no *Capítulo Dois: Sociedade em Athas*.

### Flora e Fauna

Há tantas árvores, trepadeiras e arbustos crescendo na serra florestada que é inútil tentar descrever a todas elas. Basta dizer que existem centenas de árvores poderosas, todas cobertas com exuberantes crescimentos de folhas enormes, com frutas estranhas e exóticas. De seus galhos pendem mais tipos de trepadeiras do que eu poderia catalogar em toda a vida. O chão da selva é tão densamente coberto de arbustos verdes e flores de cores vivas que o próprio solo só pode ser vislumbrado em raras ocasiões.

A fauna da selva é tão incrível quanto a flora. Milhares de espécies de cobras, sapos, pássaros e pequenos roedores correm em torno de seus pés. Ocasionalmente, você também vislumbrará um dos grandes predadores sombrios que espreitam nas profundezas da selva — mas tão brevemente que você não poderá dizer que viu mais do que uma sombra escura. Porém esteja avisado; na floresta, só porque algo é pequeno não significa que não seja mortal. O veneno é tão comum nesta selva que é uma maravilha que você possa respirar o ar sem inalar alguma toxina nojenta.

### Ruínas

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

Os desfiladeiros e ravinas são, em sua maior parte, desprovidos de ruínas. Se isso é porque os antigos não



construíram lá ou porque as inundações repentinas lavaram todos os sinais de sua presença é impossível saber. Basta dizer que, se você estiver procurando por um tesouro perdido, não se preocupe em procurar nos desfiladeiros.

Os pináculos e cumes dos contrafortes são pontilhados de torres em ruínas, fortalezas abandonadas e castelos esquecidos. Normalmente, esses edifícios solitários ficam no topo de um pico ou colina com vista para o que deve ter sido um ponto de alguma importância estratégica, como a junção de dois grandes desfiladeiros ou a entrada estreita de uma ravina particularmente longa. Às vezes, as fundações e masmorras abaixo desses castelos ainda contêm algumas peças de armadura de aço, uma espada de metal ou algum outro tesouro esquecido. Com a mesma frequência, eles agora servem como a fortaleza de um poderoso chefe invasor ou tribo de monstros.

No contraforte, existem muitas cavernas naturais de extensão e tamanho incríveis. Normalmente, elas são habitadas por uma grande variedade de criaturas repulsivas,

mas algumas delas abrigam paisagens incrivelmente bonitas e vastas poças de água escondidas em suas profundezas. Ocasionalmente vale a pena correr o risco de entrar em uma dessas cavernas só para ver o que você pode ver.

As montanhas e os contrafortes estão repletos de minas antigas. Para todos, exceto anões e halflings, os túneis das minas são muito baixos para entrar confortavelmente; na verdade, meio-gigantes e muitos elfos devem rastejar usando suas mãos e joelhos para explorar esses lugares. Algumas pessoas afirmam que isso ocorre porque os halflings já foram mineiros experientes que cavaram a maioria dos túneis nas Montanhas Ressonantes, mas não tenho certeza se acredito nisso. Quem cavou as minas fez um trabalho ruim — ou então a idade cobrou seu preço em seu artesanato. Ouvi histórias de entradas de minas desmoronando inesperadamente, deixando um grupo de exploradores presos sufocando em seu interior. Algumas minas estão cheias de água e, ao passar por elas, você deve ter cuidado para não entrar em um poço escondido





## Geografia Athasiana

ou abrir uma porta que liberará uma torrente de água fétida que queima sua pele como ácido. Outras minas, segundo me disseram, estão cheias de gás explosivo, de modo que quando você carrega uma tocha nelas, o próprio ar explode em chamas.

Adicione a esses perigos a variedade usual de horrores à espreita em cavernas escuras, e estranhas raças de humanoides que habitam os túneis das montanhas, e as minas parecem ser lugares muito bons para evitar. Claro, eu sei que muitos de vocês que estão lendo estas palavras já ouviram as histórias de cidades subterrâneas e tesouros escondidos nessas minas nas montanhas, mas lembrem-se de que nem a riqueza nem a fama prestam algum serviço a um homem morto. Isso é tudo o que direi sobre o assunto.

Finalmente, as ruínas mais estranhas de todas só podem ser encontradas no alto das montanhas. De vez em quando, você vai encontrar um edifício estranho e em ruínas ainda agarrado ao lado de um penhasco alto, ou escondido em uma fenda profunda a meio caminho de um abismo de trezentos metros. Esses minúsculos prédios são grandes o suficiente para comportar não mais do que duas ou três pessoas, e só podem ser acessados com um risco considerável escalando uma rocha escarpada ou descendo várias centenas de metros em uma corda. Elas raramente contêm qualquer coisa de valor econômico, mas eu conheci clérigos e druidas que passaram um ou dois dias lá e surgiram com novas percepções sobre a natureza do mundo que lhes permitiu aumentar significativamente seus poderes.

### Encontros

Se você pretende viajar para as Montanhas Ressonantes, esteja preparado para lutar por sua vida em um minuto e fugir no próximo. As únicas pessoas amigáveis que você encontrará são os pastores pastoreando seus animais nos montes de areia na boca dos cânions. Caso contrário, os habitantes das montanhas estão ali ou em busca de privacidade, ou porque é um bom lugar para caçar. Nenhum grupo provavelmente receberá visitantes.

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

Por outro lado, há pouca necessidade de temer que ele irá emboscá-lo ou agredi-lo; todos os códigos de mercadores proíbem estritamente o uso de violência para eliminar a concorrência. É claro que, se você puder provar que não é um concorrente e oferecer um juramento satisfatório de nunca revelar a existência do posto avançado, o agente pode estar inclinado a recebê-lo como convidado ou cliente. Claro, uma vez que você provou que não pertence a outra casa, sua obrigação de evitar a violência não se aplica mais.

### As Terras Agrestes

Os Terras Agrestes (*Hinterlands*) é aquela área que fica além das Montanhas Ressonantes. Devo confessar que conheço pouco desta região, pois minhas viagens me levaram a menos de cento e sessenta quilômetros para dentro dela. Em minha defesa, no entanto, deixe-me salientar que sou a única pessoa que conheço que já viajou para lá e voltou. Que eu saiba, todos os outros que se propuseram a explorar esta região simplesmente desapareceram.

À primeira vista, os Ermos Agrestes não são muito diferentes dos Planaltos. Depois de descer a encosta oeste das Montanhas Ressonantes e percorrer os quilômetros de areia amontoados na boca dos cânions, você chegará a uma planície lisa e vazia que se estende até o horizonte, até onde o olho pode ver. Você alcançou as Terras Agrestes.



## Viajar nas Terras Agrestes

Quase qualquer método normal de viagem deve funcionar bem nas planícies das Terras Agrestes: caminhar, andar de kank ou até mesmo um vagão mekillot. Infelizmente, a menos que você possa pensar em alguma maneira de fazer um kank ou mekillot atravessar as Montanhas Ressonantes (e acredite em mim, eu tentei ou ouvi falar de todos os técnica que eu conheço) você vai acabar andando. Você tem tanta probabilidade de encontrar uma besta domesticada de carga aqui quanto de sobreviver a uma batalha com o dragão. O Ermo permanece completamente deserto; mesmo se você estiver carregando dinheiro ou mercadorias com as quais trocar, você não encontrará ninguém de quem possa comprar um animal.

Felizmente, o terreno plano é propício para viagens a pé. Depois de deixar a estreita faixa de rochedos áridos (veja abaixo), você poderá fazer um bom tempo. Haverá folhagem suficiente para que você possa procurar comida sem muito esforço, mesmo que nem sempre reconheça a planta que está comendo. Mas eu aconselho você a ter cuidado com qualquer coisa com folhas carmesim; depois de comer a raiz de uma dessas plantas, durante dois dias pensei que poderia voar (É uma coisa boa que eu não estava nas montanhas). A caça também será abundante, se você sentir vontade de arriscar uma caçada.

Contudo, eu aconselho você a ter cuidado com a água. Embora os oásis sejam um pouco mais comuns nos Ermos do que nos Planaltos, você não saberá suas localizações, e não há caminhos bem percorridos para lhe dar pistas sobre onde você deve procurar. A melhor opção é levar um clérigo da água como companheiro de viagem. Exceto isso, eu sugiro nunca viajar tão longe de seu último bebedouro que você não possa retornar a ele com o que resta em seus odres. Suspeito que um dos motivos pelos quais os viajantes não voltam desta região é que os oásis escondidos são mais comuns e não seguem esse conselho.

## Geografia das Terras Agrestes

Pelas minhas experiências, as Terras Agrestes têm muito em comum com os Planaltos, exceto que são desprovidos de raças inteligentes como as conhecemos. Portanto, as descrições abaixo são breves, descrevendo apenas aspectos que são exclusivos do terreno regional das Terras. Se você precisa saber mais sobre a natureza básica de um determinado tipo de terreno, ou sobre a flora ou fauna ali encontrada, veja *Geografia dos Planaltos* neste mesmo capítulo.

### Rochedos Áridos

Quando você chegar à base da encosta oeste das Montanhas Ressonantes, parecerá que as Terras Agrestes não são nada além de uma vasta planície de rochedos áridos. Não se desespere; as planícies pedregosas são apenas uma faixa estreita, entre doze e cinquenta quilômetros de largura. Na pior das hipóteses, não deve demorar mais de três dias para atravessá-los.

Você pode tropeçar em um caminho desgastado que se afasta do contraforte das Montanhas Ressonantes. Embora a caminhada seja muito mais rápida e fácil neste caminho, evite-o a todo custo. O caminho sem dúvida foi feito por grandes animais que vagam de um lado para o outro entre os contrafortes e além das planícies cerradas. Mesmo que você não encontre um rebanho ou matilha dessas feras, que sem dúvida serão ferozes, é provável que você seja atacado pelos ferozes predadores que aprenderam a emboscar ao longo dessas rotas.

### Planícies Estépicas

A maior parte do terreno que tenho visto na Terras Agrestes é composto de planícies estépicas. Comparadas às dos Planaltos, essas planícies são excepcionalmente planas; exceto por arbustos e uma árvore ocasional, eles são tão nivelados quanto uma mesa. Infelizmente, a brisa suave que parece estar sempre soprando levanta muita poeira, então uma névoa verde-acinzentada se apega ao chão, limitando a visibilidade a cerca de 800 metros.



## Geografia Athasiana

Há um grande número de animais nas planícies cercadas, a maioria dos quais não mostra nenhuma timidez especial às criaturas bípedes. Ao viajar, você sem dúvida encontrará manadas selvagens de erdlus, mekillots selvagens, colmeias de kank indomáveis e dezenas de criaturas que você nem reconhecerá. Se eles não fugirem de você, então você faria bem em fugir deles.

### Ermos Rochosos, Montanhas e Florestas

O único terreno desse tipo que encontrei foi a Montanha da Coroa do Dragão (*Dragon Crown Mountain*); veja esta entrada no *Capítulo Quatro: Atlas da Região de Tyr*.

### Ruínas

Encontrei poucos sinais dos antigos nas Terras Agrestes. Aparentemente, as Montanhas Ressonantes eram uma barreira tanto para eles quanto para nós. A única exce-

ção foi um estranho templo que encontrei na floresta, escondido no coração da Montanha da Coroa do Dragão. Embora eu não tenha tido tempo de explorá-lo com tanto cuidado quanto gostaria, posso garantir que era diferente de tudo que já vi em outros lugares de Athas.

### Encontros

Os únicos encontros que tive foram com feras; Não encontrei nenhum sinal de raças inteligentes nas Terras Agrestes. Isso não quer dizer que tais raças não existam, apenas que elas são muito raras. Se existem raças inteligentes nos Ermos, eu diria que são clãs primitivos de caçadores e coletores, ou possivelmente até pastores nômades. Não há sinal de atividade econômica na região, então estaria fora de questão encontrar tribos invasoras, mercadores, vilas ou cidades.



## Capítulo Quatro: Atlas da Região de Tyr

Até agora, tentei descrever a natureza geral de Athas. Até certo ponto, minhas habilidades a esse respeito foram limitadas por fraquezas mortais: é impossível para um homem visitar todos os cantos do mundo em sua vida. Portanto, muito do que estabeleci nestas páginas foi coletado de conversas com companheiros de viagem, colhidos dos registros de longínquos mercadores ou extrapolados do que sei por experiência em primeira mão. É claro que há certos erros e caprichos em tal material.

Não será o caso do material aqui apresentado. Nestas páginas, descreverei, com o máximo de detalhes possível, apenas locais que vi por mim mesmo. Sem dúvida, quando você visitar alguns dos lugares descritos abaixo, você descobrirá que certas coisas podem ter mudado.

Apesar dessas diferenças, acredito que você achará esse registro incrivelmente preciso; em algum momento, pelo menos, esses lugares eram exatamente como são descritos aqui.

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

A região de Tyr fica na costa oeste do Mar de Silte. A julgar pelo que ouvi de outros exploradores e viajantes, a terra ao redor de Tyr é bastante típica das regiões que fazem fronteira com o Mar de Silte, com cerca de metade de sua área ocupada por Planaltos. O grande **Mapa da Região de Tyr** mostra o terreno desta área, bem como as localizações de todas as locais descritos abaixo. Antes de continuar lendo, dedique alguns minutos, se quiser, para estudar este mapa — se não por outra razão senão para apaziguar o ego de um velho que passou incontáveis horas arruinando sua visão para fazê-lo.

### Cidades

Existem sete cidades na região de Tyr: Balic, Draj, Gulg, Nibenay, Ream, Tyr e Urik. Cada uma é governada por um rei-feiticeiro (ou rainha) e é organizada mais ou

menos ao longo das linhas descritas sob **Sociedade das Cidades-Estados no Capítulo Dois: Sociedade Athasiana**. Se você nunca esteve em uma cidade, certifique-se de ler esta seção antes de passar pelos portões. Caso contrário, você pode facilmente encontrar-se fazendo tijolos nos lamaçais ou lutando por sua vida na arena.

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

### Balic

Balic é governado pelo ditador Andropinis, um poderoso rei-feiticeiro que foi **eleito** para seu posto há mais de setecentos anos. Embora o termo “ditador” originalmente se referisse ao poder de **ditar** (como ao declarar) uma política municipal sancionada por uma assembléia democrática de proprietários, Andropinis converteu o título e o cargo em autoridade total. Qualquer um que fale contra ele é executado por decreto ditatorial.

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

Andropinis vive em um majestoso palácio de mármore branco, de forma retangular e adornado em todos os lados por magníficas colunas. Este palácio está localizado no topo de um penhasco pedregoso e fortificado no centro da cidade. O exército pessoal de Andropinis consiste em dez mil soldados de infantaria altamente disciplinados que carregam lanças de três metros e meio, grandes escudos de madeira e adagas feitas de ossos afiados da coxa de erdlus.

Os templários de Balic são únicos porque os cidadãos livres da cidade os elegem para seus cargos por mandatos de dez anos. Andropinis é geralmente tolerante com essas eleições, embora às vezes deixe os cidadãos saberem quais



## Atlas da Região de Tyr



candidatos ele gostaria de eleger. Ouvi dizer que se o candidato errado ganhar a eleição, Andropinis o executa e convoca outra votação.

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

Os Empórios Comerciais de Balic ficam aninhados na base da fortaleza rochosa de Andropinis, em uma área chamada ágora. Os comerciantes realizam um movimentado negócio de azeite, néctar de kank e cerâmica decorada produzida pelos famosos oleiros da cidade. O Mercado Élfico circunda a ágora por todos os lados, de modo que é impossível fazer qualquer troca legítima sem antes ser assaltado com ofertas duvidosas.

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

### Draj

O rei-feiticeiro de Draj chama a si mesmo de O Poderoso e Onipotente Tectuktitlay, Pai da Vida e Mestre das Duas Luas. Como você pode adivinhar por sua denominação, Tectuktitlay afirma ser um deus. Para que você não o leve a sério, direi que, na minha opinião, Tectuktitlay nem é um dos reis-feiticeiros mais poderosos.

Seja como for, Tectuktitlay governa Draj de um grande complexo murado no centro da cidade. Este complexo contém vários prédios de um andar que servem como quartel para sua guarda pessoal, aposentos dos templários, uma escola para os filhos dos nobres e uma academia psiônica que ele supervisiona pessoalmente. No centro deste complexo há uma grande arena de gladiadores. É cercado por fileiras de assentos de pedra, exceto onde uma pirâmide de pedra íngreme — a casa de Tectuktitlay — se eleva a sessenta metros acima dela.

Ninguém parece saber por quanto tempo Tectuktitlay governou Draj, provavelmente porque ele proibiu que esse conhecimento fosse passado de geração em geração para parecer completamente imortal. Seus templários, chamados de Sacerdotes da Lua, afirmam que ele ressuscitou a cidade do pó e tornou férteis as terras ao redor.

Esta última afirmação, sem dúvida, surge do fato de que Draj fica em um enorme lamaçal localizado na borda ocidental de uma grande bacia de silte interior (veja *Geografia do Mar de Silte* no *Capítulo Três: Geografia*



*Athasiana* para uma explicação dos lamaçais). Se eu tivesse que adivinhar, e tenho que adivinhar, eu diria que o que realmente aconteceu é o seguinte: um profanador relativamente jovem e fraco, Tectuktitlay, liderou um pequeno grupo de seguidores para esta ilha e fundou sua cidade. Dada a fertilidade natural dos lamaçais, Draj prosperou e Tectuktitlay acabou se tornando um rei-feiticeiro.

Como Draj e as terras vizinhas estão localizadas em um lamaçal, defendê-lo é bastante simples. Qualquer exército que tente sair do caminho para ele inevitavelmente atola-se em uma lama espessa. Se o exército permanecer na estrada pavimentada de pedra que atravessa as terras de Tectuktitlay, tudo o que ele precisa fazer é enviar seus guerreiros para defender a passagem estreita, depois empurrar o inimigo para a lama.

No entanto, Draj está quase constantemente em guerra, enviando seus exércitos para longe em busca de cativos. Os guerreiros, que você encontrará em quase qualquer lugar, estão armados com espadas afiadas de obsidiana e pequenas lanças farpadas presas a longas cordas. Eles são treinados para jogar seus arpões nas pernas e costas de um alvo e depois arrastá-los de volta.

Os cativos retornam a Draj, onde são forçados a escalar a grande pirâmide para que o próprio Tectuktitlay possa arrancar seus corações. Os corpos são arremessados da pirâmide para a grande arena abaixo.

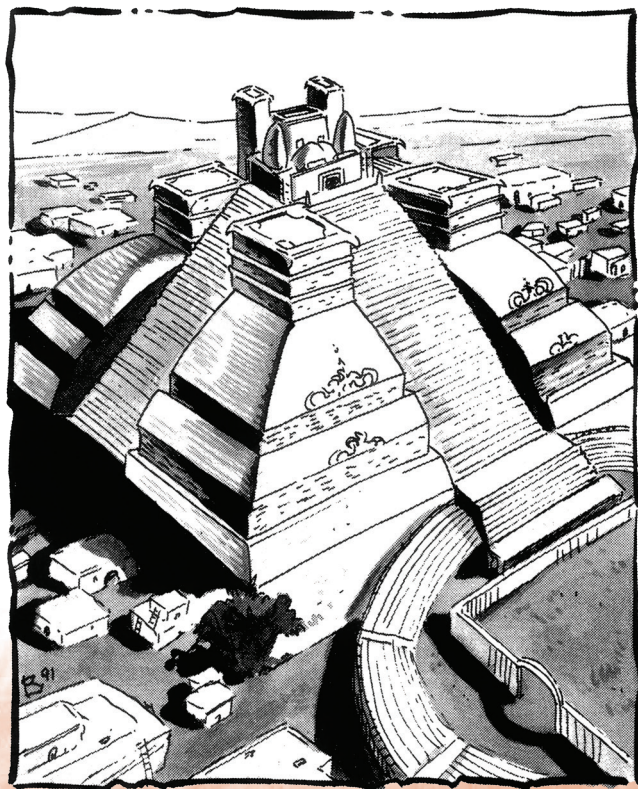
Em um dia após um número particularmente grande de sacrifícios, os corpos são removidos da arena para que os favoritos dos Tectuktitlay — os Sacerdotes das Luas, os nobres e os fabricantes de armas — possam desfrutar de uma tarde de jogos de gladiadores.

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

## Gulg

A rainha-feiticeira de Gulg, Lalali-Puy, é chamada de *oba* por seus súditos. A *oba* é uma monarca absoluta cujo nome significa “deusa da floresta” na língua de seu povo. Este não é um título que ela mesma assumiu, mas um que seus súditos lhe impuseram. Lalali-Puy pode comandar o que quiser e sabe que será instantaneamente obedecida por seu povo. Aos olhos deles, ela é uma deusa: eles atribuem sua longa vida à imortalidade e acreditam que apenas um ser de poder supremo poderia ter as habilidades que ela exhibe.

Lalali-Puy talvez seja a única governante da cidade que goza do apoio popular de seus súditos. Gulg está envolvido em uma antiga guerra territorial com Nibenay, a cidade do outro lado da floresta. Por mais terrível que seja sua *oba*, os habitantes de Gulg estão convencidos de que ela é





## Atlas da Região de Tyr



tudo o que está entre eles e serem totalmente escravizados por Nibenay. Nisso, eles estão indubitavelmente corretos.

Gulg não é uma cidade no sentido comum da palavra. Fica no extremo sul da Floresta Crescente, mais ou menos no centro do território retratado no *Mapa da Região de Tyr*. As paredes externas da cidade consistem em uma espessa sebe de árvores espinhosas. Os galhos dessas árvores ficam tão entrelaçados que é impossível para qualquer coisa maior do que o punho de um halfling penetrar na barreira.

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

Seus templários, que supervisionam os assuntos militares, econômicos e agrícolas da cidade, vivem em cabanas bem equipadas nos galhos inferiores da árvore. Embora o nível particular da cabana de um templário não tenha relação

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

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

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

Os guerreiros de Gulg são conhecidos como *judaga* ou *caçadores de cabeças*. Eles são metade caçadores e metade guerreiros, dependendo da furtividade para emboscar seus inimigos e arcos e flechas ou dardos envenenados para matá-los. Seu nome vem de seu hábito de reivindicar as cabeças de inimigos caídos para provar sua ostentação de proezas em combate.

### Nibenay

A cidade de Nibenay tem o nome de seu fundador, o rei-feiticeiro *Nibenay*. Chamado de *Rei das Sombras* por



seus súditos, Nibenay é uma figura bizarra e enigmática. Seus súditos o veem tão raramente que a cidade está constantemente cheia de rumores de que ele morreu. Contudo, sempre que esses rumores resultam em um distúrbio civil, Nibenay aparece por tempo suficiente para impressionar seus súditos de que ele ainda está muito vivo — geralmente esmagando sozinho a rebelião.

O Rei das Sombras vive dentro de uma subcidade murada localizada no centro de Nibenay. Nenhum homem livre jamais viu seu palácio pessoalmente, mas de acordo com rumores ele fica no topo de uma montanha artificial de lajes de pedra. O próprio palácio é supostamente um busto gigante da cabeça de Nibenay. A frente do castelo é esculpida em um relevo de pedra do rosto do Rei das Sombras. As laterais e a parte traseira do palácio são cobertas com representações em tamanho real de mulheres dançando, amarradas como se fossem mechas de seu cabelo.

As templárias de Nibenay são todas mulheres. Não está claro se todas são esposas de Nibenay, mas parece perfeitamente possível. Apenas as templárias têm permissão para entrar e sair da subcidade em que seu palácio está localizado. Caso contrário, o resto da cidade é composta inteiramente de escravos dedicados a tornar a vida de Nibenay e seus templários confortável e segura. Alguns dizem que muitos desses escravos são escultores que se mantêm ocupados esculpindo relevos de cada templário nas mechas de cabelo de Nibenay que cobrem a lateral e os fundos do palácio.

Isso é completamente viável, pois gostos estranhos em arquitetura parecem ser a norma em Nibenay. Cada edifício é esculpido com relevos de pedra. Embora o artesanato seja impecável, o assunto é peculiar. Muitas vezes, o relevo retrata o sorriso satisfeito de um nobre rico — geralmente a pessoa que possuía o prédio quando foi construído. Às vezes, o prédio é esculpido com as figuras de toda a família do construtor, todos engajados em algum tipo de dança estranha. Em outros casos, o edifício é decorado com relevos fantásticos de vários monstros na crença supersticiosa de que se a cidade for visitada por uma das

feras terríveis, ela ficará lisonjeada com a representação e deixará os habitantes em paz.

Nibenay fica do lado de fora da borda norte da Floresta Crescente, no topo de várias centenas de acres de nascentes borbulhantes. Os nobres possuem cada uma dessas nascentes, que usam para irrigar os campos de arroz que alimentam a cidade.

O comércio de Nibenay é baseado na venda de armas feitas de madeira obtida na Floresta Crescente. Os artesãos de Nibenay estão ocupados dia e noite derrubando árvores de agafari e moldando sua madeira extremamente dura — a segunda melhor coisa depois do bronze — em escudos, lanças e porretes. Esta é a base da rivalidade de Nibenay com Gulg, pois os caçadores e coletores da cidade da floresta temem que, se não forem controlados, as práticas devastadoras de Nibenay em breve os deixarão sem lar.

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





## Atlas da Região de Tyr



### Raam

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

Abalach-Re professa ser a representante de algum poder maior e afirma que seus poderes são presentes desse ser misterioso. De acordo com a teoria de Abalach-Re, esse ser misterioso a escolheu para vigiar a cidade de Raam e seu

povo. Quando ela não estiver mais desempenhando bem sua tarefa, esse mesmo ser misterioso a matará e designará alguém novo para o cargo de Grande Vizir.

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

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

Claro, são os escravos que mais sofrem nessas condições. Como a maioria dos campos de Raam está abandonado e selvagem, a comida é cara e difícil de encontrar em grandes quantidades. Consequentemente, os escravos são alimentados apenas com o que é absolutamente necessário para mantê-los vivos — e apenas enquanto forem necessários. Assim que sua utilidade termina, eles são enviados à arena para entreter a multidão enlouquecida com uma exibição lamentável de luta.



A única coisa que impede Raam de ser invadida por outra cidade-estado é o grande número do exército que ela pode colocar em campo. Abalach-Re mantém um enorme arsenal sob seu palácio e, em desespero, pode armar todos os cidadãos em Raam com um escudo de madeira, lança de arremesso com ponta de pederneira e um mangual com pontas de obsidiana. Claro, ela detesta colocar tal poder nas mãos de uma população que claramente a despreza, mas a opção existe, no entanto.

## Tyr

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

Se a atitude de Kalak parece injusta ou desigual, é pelo menos previsível. Os moradores de sua cidade entendem que a melhor maneira de garantir sua própria sobrevivência é fazer o que beneficia Kalak. A maneira mais segura de se encontrar trabalhando nas minas de escravos é se opor à vontade de Kalak. Como consequência, a sociedade Tyriana funcionou de forma muito eficiente durante os mil anos em que Kalak governou a cidade.

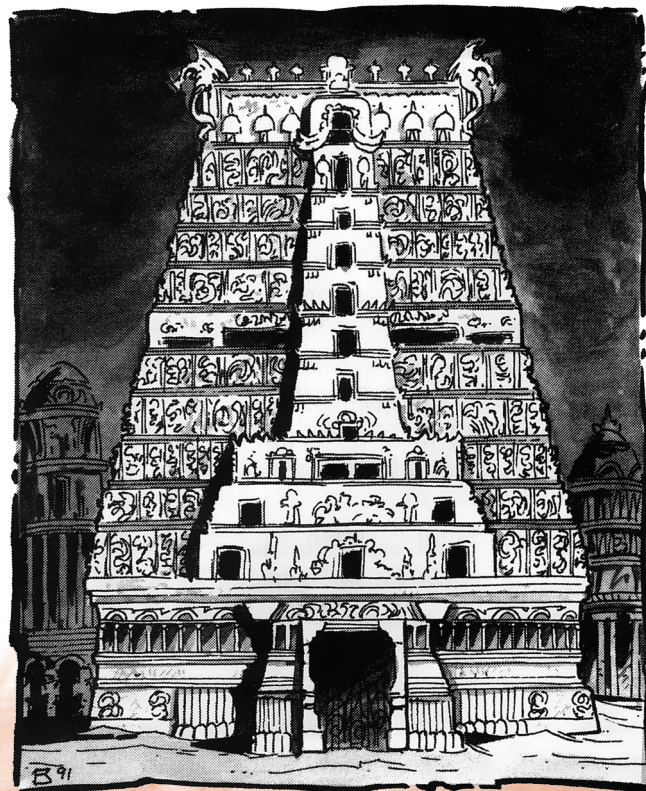
O Tirano de Tyr sempre fez sua casa em um magnífico palácio adjacente ao estádio de gladiadores. A parede leste deste palácio tem vista para a própria arena. Durante os jogos, o próprio Kalak muitas vezes pode ser visto sentado em uma das cem varandas com vista para a arena, acompanhado por um punhado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

Ultimamente, o velho rei Kalak parece ter se tornado senil. Nos últimos vinte anos, ele desviou grande parte do trabalho escravo da cidade para a construção de uma poderoso zigurate (diretamente do outro lado da arena de seu palácio), alegando que protegerá Tyr dos ataques do dragão. A princípio, os nobres foram tolerantes com sua insensatez, pois o fardo que lhes impunha não era

grande. No último ano, no entanto, Kalak ficou frenético para terminar a estrutura maciça, apropriando-se de tantos escravos que quase não sobrou ninguém para trabalhar nos campos.

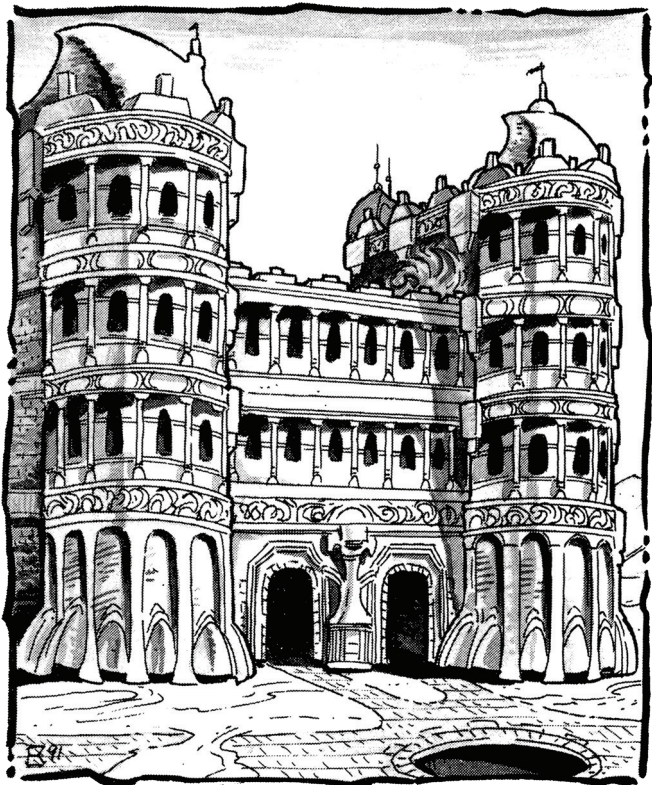
Kalak também tirou os escravos das minas, encerrando completamente a produção de ferro. Isso fez com que a economia da cidade quebrasse, deixando mercadores e nobres na miséria. Os escravos estão morrendo de fome, e mesmo os artesãos livres recebem apenas rações de grãos escassas em troca de seus serviços — e apenas se seu trabalho contribuir diretamente para a construção do zigurate.

Para piorar as coisas, outras cidades que dependem das importações de ferro bruto de Tyr para complementar suas economias estão em pé de guerra. Muitos deles, principalmente Urik e Raam, enviaram emissários ao rei Kalak com alertas entusiasmados sobre as consequências de não retomar a produção de ferro.





## Atlas da Região de Tyr



### Urik

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

*Eu sou Hamanu, Rei do Mundo, Rei das Montanhas e das Planícies, Rei de Urik, para quem os ventos rugindo e o sol todo-poderoso decretaram um destino de heroísmo, e para quem as águas vivificantes e os solos nutritivos confiaram na mais poderosa Cidade de Athas.*

*Os Grandes Espíritos das terras generosas me criaram desde a infância, instruindo-me na arte da guerra, como dar o sinal para o conflito e quando traçar a linha de batalha. Eles fizeram minhas armas poderosas contra meus inimigos, que sempre foram muitos, e me deram armas para cortar a cabeça daqueles contra quem eu luto. Fizeram de mim um homem que não pode ser morto e um general que não pode ser derrotado.*

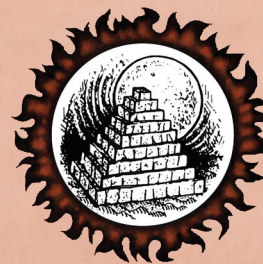
*Eu sou Hamanu de Urik, O Grande Rei, O Poderoso Rei, Rei do Mundo, Rei de Athas, um potentado incomparável que domina desde as grandes Montanhas Ressonantes até as margens do infinito Mar de Silte, o portador da morte e da paz, a quem todos devem se submeter.*

Como você provavelmente adivinhou, Hamanu se considera um rei guerreiro. Desde que ele ache a batalha digna de suas habilidades, ele frequentemente lidera suas tropas em combate pessoalmente. Até agora, ele conquistou seus direitos de se gabar — seus exércitos nunca foram derrotados quando ele os liderava.

O palácio de Hamanu fica dentro de uma grande fortaleza murada no centro de Urik. Esta fortaleza cobre dois quilômetros quadrados servindo tanto como centro administrativo para seus templários quanto como base para seu exército. Ele contém um campo de treinamento, um quartel e um arsenal cheio de espadas, lanças, arcos e flechas com gumes de obsidiana. A partir desta fortaleza, Hamanu pode enviar pessoalmente mais de dez mil soldados escravos liderados por mil meio-gigantes portadores

Seria admirável que, em suas reuniões particulares, os nobres estariam sussurrando planos de rebelião e que os mercadores estariam fugindo da cidade em massa? Certamente, mesmo a cobrança pelo ferro dos templários não poderia impedir a cidade de explodir em um inferno violento por muito mais tempo.

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



de lanças para a batalha. Seja seu status de escravo ou mercenário, todos esses soldados são extremamente leais a Hamanu, pois ele treina com eles pessoalmente quase todos os dias.

Um dos aspectos mais interessantes do exército de Hamanu é sua companhia de halflings. Ele fez um acordo com o Chefe Urga-Zoltapl pelo qual Urik lhe fornece uma certa quantidade de obsidiana em troca dos serviços de duzentos guerreiros halflings. Hamanu usa esses halflings para atrapalhar as áreas de retaguarda de seu oponente, fazendo com que eles se infiltrem durante a noite para atacar as tendas de comandantes rivais, destruir carroças de suprimentos e libertar os escravos de seus inimigos.

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

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

## Vilas

Existem centenas de vilas na região de Tyr. Mesmo que fosse possível descrevê-las todas, faria pouco sentido fazê-lo. No momento em que você visitar qualquer vila em particular, há uma boa chance de que ela tenha desaparecido — tendo sido destruída por invasores ou simplesmente abandonada depois de servir ao seu propósito. Portanto, apenas as vilas que me pareceram mais ou menos permanentes são descritas abaixo.

### Altaruk

Localizada na cabeceira da Grande Forquilha do Estuário da Língua Bifurcada, Altaruk é uma vila cliente das casas

mercantes de Wavir, Rees e Tomblador (com sede em Balic). Para o padrão de uma vila, Altaruk é fortemente fortificada; é cercada por uma muralha de quatro metros e meio e defendida por quinhentos mercenários livres armados com escudos de couro de mekillot, lanças de madeira e punhais de osso afiado.

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

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

### Makla

Makla é uma vila cliente de Urik, localizada às margens do Lago dos Sonhos Dourados. É uma cidade acidentada que serve como centro de abastecimento e acampamento base para os bandos de escravos que extraem obsidiana da Coroa Fumegante. Makla raramente é assediada por invasores, pois 500 soldados de Urik armados com espadas e lanças de obsidiana estão estacionados aqui. Eles são complementados por meio-gigantes armados com lanças e porretes e uma força de 25 caçadores halflings designados para rastrear escravos fugitivos.

### Ledopolus do Norte e Sul

Estas duas vilas anãs estão localizadas em lados opostos da Grande Forquilha do Estuário da Língua Bifurcada. Os habitantes de Ledopolus do Norte estão tentando



## Atlas da Região de Tyr

construir um caminho de pedra para a Ilha de Ledo a partir da margem norte do estuário, e os habitantes de Ledopolus do Sul estão tentando fazer o mesmo a partir da margem sul do estuário. Sua intenção é cobrir todo o estuário, abrindo uma rota de caravana mais curta de Gulg e Nibenay para Balic e outras cidades ao sul da região de Tyr.

Ocasionalmente, os gigantes que vivem na Ilha de Ledo tentavam demolir parte do que os anões construíram. Isso geralmente ocasiona uma batalha feroz entre os dois contingentes.

### Vista do Sal

Vista do Sal é uma vila de tribo de escravos localizada na face leste das Montanhas Mekillot. Como a maioria das aldeias de escravos, é um lugar turbulento e indisciplinado cheio de ex-escravos de todas as raças, mas também é conhecido por seu belo teatro. Os ex-escravos da Vista do Sal começaram recentemente a complementar seus meios normais de ganhar a vida (invasores de caravanas com destino a Gulg ou Nibenay) enviando trupes de teatro para fazer shows para mercadores ricos (eles não terão nada a ver com nobres). O líder da Vista do Sal é um ex-gladiador mul chamado Xaynon.

### Ogo

Ogo é a casa do chefe halfling, Urga-Zoltapl. Consiste em uma enorme pirâmide de degraus que se eleva apenas o suficiente para que seu cume fique sob a sombra do dossel da floresta (cerca de 21 metros). O palácio de Urga-Zoltapl fica no topo desta pirâmide, e é aqui que ele recebe seus membros da tribo. Uma dúzia de edifícios de pedra, casas para seus servos e esposas, estão espalhados ao redor da base da pirâmide.

Ogo é única entre as vilas de halflings, pois um forasteiro pode esperar visitá-la sem ser devorado, mas eu sugeriria fazer a viagem apenas na companhia de halflings de Urik. Caso contrário, você estará arriscando se Urga-Zoltapl

acha que você seria mais interessante como conversador ou como uma refeição.

### Walis

Esta pequena vila está escondida em um desfiladeiro obscuro no sopé das Montanhas Ressonantes e é assim que os cidadãos gostam. Do lado de fora, parece a ruína de um antigo castelo há muito deserto, e muitos viajantes, sem dúvida, passam logo abaixo dela sem pensar duas vezes. Walis fica no topo de um alto pináculo de rocha que só pode ser alcançado escalando um penhasco de 150 metros, voando ou sendo içado em um balde de carga que os nativos operam para esse fim. Aqueles que conhecem a verdadeira natureza de Walis devem ficar no fundo do penhasco e pedir para serem levantados, e os nativos atenderão apenas se o indivíduo for conhecido por eles.

A razão para todo esse sigilo e segurança é que Walis fica no topo da única mina de ouro em Athas que eu conheço. Todavia, para que você não tenha nenhuma ideia sobre ficar rico rapidamente, devo avisá-lo que todas as transações comerciais na vila são tratadas pela casa mercante de Tomblado, que também paga uma pequena companhia de Profanadores para morar na vila e protegê-la. Como a mina de ferro de Tyr, a mina de ouro aqui entrega seu precioso tesouro apenas a um grande custo em suor e sangue.

### Oásis

Athas é um mundo árido, mas não é totalmente sem água. Em vários lugares, nascentes e córregos subterrâneos borbulham para a superfície, formando pequenas poças em torno das quais cresce um cinturão verdejante de vegetação. O deserto é bastante pontilhado de oásis — mas eles são tão pequenos e tão distantes uns dos outros que, a menos que você conheça suas localizações exatas, é provável que morra de sede procurando por eles. Além disso, os oásis vêm e vão com uma irregularidade frustrante. Às vezes, a fonte de água subterrânea seca; outras vezes, o vento os enterra sob toneladas de areia e poeira. Mesmo quando



você encontra um oásis, é bom lembrar que a água às vezes é venenosa.

Os maiores e mais confiáveis oásis estão marcados no *Mapa da Região de Tyr*. No entanto, há poucas razões para descrever cada oásis individualmente, por isso incluí no atlas apenas aqueles que têm alguma característica única, que você provavelmente visitará em suas próprias viagens.

## Poço Amargo

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

Eu desaconselharia confiar para se abastecer neste poço ao fazer seus planos de viagem; há pelo menos 50% de chance de que a caravana à sua frente já tenha esgotado o poço. Quando isso acontece, geralmente leva até seis dias para que água suficiente volte ao poço para encher os odres típicos de uma caravana.

## Águas Negras

Águas Negras está localizada no coração do Yaramuke (veja Ruínas abaixo), a meio caminho entre as cidades de Urik e Raam. Faça o que fizer, não beba nem da piscina nem do riacho que sai dela. Quando o rei Hamanu de Urik destruiu Yaramuke, ele usou uma magia tão terrível que envenenou este oásis para sempre. Agora, quem bebe dessa água sente um calafrio e adoece mortalmente.

Você também deve evitar acampar perto deste oásis; é assombrado pelos espectros daqueles que não leram (ou prestaram atenção) a este aviso.

## Lago do Fosso

Este lago, localizado no extremo norte da Bacia do Dragão, é o maior corpo de água da região de Tyr. Sua superfície cerúlea cobre mais de setenta quilômetros quadrados. Apesar de estar a menos de cinquenta quilômetros de Urik, permanece em bom estado, com suas margens repletas de flora e fauna. Talvez a razão para isso seja que, para alcançá-la, os viajantes devem descer os penhascos íngremes da Bacia do Dragão, ou talvez seja porque o Lago do Fosso também está sob a proteção do druida que vive na Bacia do Dragão, (consulte *Marcos* abaixo).

Em ambos os casos, se você visitar o Lago do Fosso, não faça nada para sujar as águas cristalinas. E para sua própria proteção, nem pense em tentar chegar à Cidade Submersa, que dizem estar nas cavernas submersas sob o lago. Todas aquelas histórias sobre salas cheias de ouro e salões cheios de tesouros provavelmente são apenas contos de fadas, de qualquer maneira.

## Lago dos Sonhos Dourados

O Lago dos Sonhos Dourados fica no lado oeste da Coroa Fumegante, onde um vapor espesso e amarelado sobe constantemente de suas águas ferventes. Onde a água amarela não é muito profunda, é possível ver que o fundo do lago é retorcido por centenas de túneis e passagens. Segundo rumores, esses túneis levam a uma cidade incrível que fica no coração da Coroa Fumante. No entanto, é difícil dizer se há alguma verdade nessa história; aqueles que sobreviveram às águas escaldantes por tempo suficiente para nadar nos túneis nunca mais voltaram.

## Fonte Prata

Não há nada de prateado neste oásis: a água é de gosto fétido e marrom, os arbustos nas planícies estépicas ao redor são de cor parda e espinhosa, e as rochas são de



## Atlas da Região de Tyr



um laranja queimado, assim como nos rochedos áridos do resto de Athas. A razão pela qual o oásis é chamado de **Fonte Prata** é porque o chefe élfico que estabeleceu sua tribo aqui exige uma moeda de prata (ou algo equivalente) de qualquer pessoa que deseje se molhar na piscina. Ele e seus guerreiros geralmente atacam qualquer um que não pague.

### Poço de Grak

A lagoa neste oásis é protegida por uma grande fortaleza de tijolos de barro. Se você quiser se molhar aqui, custa uma peça de cerâmica (ou o equivalente) por animal (eles contam seres inteligentes como animais). Caso contrário, o meio-elfo Grak e seus cinquenta mercenários não permitirão que você entre — a menos, é claro, que percebam que você é mais poderoso do que eles. De acordo com rumores, há um cofre sob a fortaleza de Grak que contém

todo o tesouro que ele ganhou controlando este oásis ao longo dos anos.

### Oásis Perdido

Este gêiser fica no meio de uma salina. Ao longo dos anos, as águas fumegantes lavaram o sal por vários quilômetros ao redor da fonte, e agora ela está cercada por uma bela floresta de pinheiros. O Oásis Perdido e seu bosque são protegidos pela druida thri-kreen Durwadala, a quem você nunca verá, mesmo que ela o ataque por profanar o oásis.

### O Palácio de Lama

Este enorme lodaçal está localizado em uma bacia de silte interior em uma das partes mais desertas da região de Tyr. Mesmo que você consiga persuadir um gigante amigo a levá-lo até lá, como eu fiz, aconselho a não ir.



Todo o lodaçal é povoado por monstros horríveis, como você nunca viu antes.

No centro da ilha, onde a folhagem cresce tão espessa que é uma verdadeira selva, um magnífico castelo de mármore branco ergue-se da lama. O que pode estar dentro é impossível dizer. Os terrenos são assombrados por aranhas venenosas e cobras de todos os tipos. Para piorar as coisas, não há janelas, portas ou entradas de qualquer tipo no castelo, exceto pelas janelas nos níveis mais altos da torre, que jorra um fluxo constante de água.

## Ilhas

O Mar de Silte está cheio de ilhas, e devo admitir, não tendo a capacidade de voar (magicamente ou de outra forma), que minhas visitas a elas foram limitadas.

Entretanto, eu aprendi os nomes de muitas, e essas ilhas estão listadas no *Mapa da Região de Tyr*. A maioria deles é habitada por gigantes, acredito. Mas nem todas as ilhas do mapa são descritas aqui; como disse anteriormente, neste atlas estou incluindo apenas lugares que visitei pessoalmente. Portanto, a lista abaixo inclui apenas algumas das muitas ilhas da região de Tyr.

## Ledo

Este penhasco rochoso é habitado por um clã de dez a quinze gigantes (os habitantes foram intencionalmente vagos quanto ao seu número e tomaram medidas para me impedir de obter uma contagem precisa). Eles estão convencidos de que os anões de Ledopolus do Norte e do Sul (veja *Vilas* acima) estão tentando chegar a Ledo para roubar sua riqueza mineral, que consiste em uma única montanha atada de sílex. Ledo é rochosa demais para pastar, então os gigantes ganham a vida caçando e trocando sacos de sílex com caravanas de mercadores que viajam pela estrada de Balic a Altaruk.

## Palato do Dragão

Esta longa e estreita ilha é formada por uma pequena cadeia de montanhas muito altas. A face norte das monta-

nhas tem bastante área e três riachos grandes que descem as encostas íngremes antes de formar lodaçais no Estuário da Língua Bifurcada.

Os gigantes desta ilha ganham a vida pastoreando ovelhas e cuidando de pomares de oliveiras. Raramente recorrem a saques, exceto em busca de algum material que eles mesmos não podem produzir. Eles gostam especialmente de néctar de kank e certamente receberão qualquer visitante que traga o rico mel verde.

Mas devo adverti-lo, contra tentar capturar ou matar qualquer um dos pássaros exóticos que habitam a encosta norte das montanhas. Embora as penas da cauda desses pássaros valham uma pequena fortuna em qualquer cidade, os gigantes parecem estranhamente ligados a seus amigos emplumados. Se eles pegarem você caçando pássaros, eles certamente o jogarão no Mar de Silte para sufocar.

## Canção da Sereia

Embora eu não tenha visitado esta ilha, parece sensato avisá-lo sobre isso. Condutores de caravanas que viajam pela área ao norte desta ilha começaram a tapar os ouvidos enquanto passam, pois uma música estranha e assustadora paira sobre os rochedos áridos da Canção da Sereia. Essa música lança uma magia sobre aqueles que a ouvem, e eles se veem compelidos a segui-la até sua fonte. Infelizmente, a fonte está na Ilha da Canção da Sereia e, quando os homens encantados tentam chegar à ilha, inevitavelmente sufocam a meio quilômetro de silte que precisam atravessar para alcançá-la. Eu estava determinado a ouvir essa música, então deliberadamente deixei meus ouvidos descobertos. Quase matei meus companheiros antes que eles conseguissem me conter e me salvar desse terrível destino. Até hoje, sua memória me assombra e muitas vezes sinto um desejo de procurar sua fonte.

Alguns afirmam que uma antiga feiticeira está aprisionada na ilha e que ela está cantando sua bela canção para chamar um herói em seu auxílio. Outros dizem que a música nada mais é do que o grito de alguma criatura imunda que habita a ilha. Seja qual for o motivo, esteja avisado: a música é fatal.



## Atlas da Região de Tyr

### Waverly

No centro desta grande ilha fica uma antiga cidade murada. Na praça da cidade, a fonte primitiva ainda borriфа água no ar. Os esgotos da cidade funcionam como uma rede de canais de irrigação para direcionar o alagamento, de modo que a região dentro e ao redor da cidade se tornou uma planície bem irrigada ao longo dos anos. Nos limites da cidade encontram-se vários cais e embarcações antigas que podem ter sido usadas para navegar quando o mar estava cheio de água. Embora estes tenham sido claramente feitos de madeira uma vez, eles ficaram petrificados com o passar do tempo ou através de algum encantamento arcano. A área entre esses píeres e o Mar de Silte é rochosa e árida.

Segundo a lenda, uma pilha com milhares de quilos de prata está enterrada em algum lugar abaixo da cidade. Porém, mesmo que essa lenda seja verdadeira e você tenha encontrado a pilha, acho que você teria mais problemas para transportá-la de volta à costa do que encontrá-la em primeiro lugar. Além de um bando de erdlus selvagens e várias colmeias de kanks selvagens, a ilha parece completamente deserta.

### Ilha do Lago

A Ilha do Lago é um enorme vulcão que gradualmente se desviou para fora do Mar de Silte ao longo dos últimos quinhentos anos. Embora nunca tenha entrado em erupção violenta, que eu saiba, o cume fica um pouco mais alto a cada ano, à medida que um fluxo constante de magma escorre das rachaduras na lateral do cone. As planícies estépicas das encostas mais baixas da ilha são cobertas com uma grama exuberante que serve como forragem aos kanks e erdlus.

Na cratera no cume da montanha há um grande e profundo lago de água azul clara. Uma nuvem de vapor azulado sobe deste lago e paira sobre a coroa da montanha o tempo todo. Alguns psiônicos afirmam que respirar esses vapores enquanto estão empoleirados na borda da cratera em estado de transe os ajuda a alcançar uma compreensão

mais profunda de seus poderes internos. Os gigantes da ilha acham divertido se esgueirar e empurrar este indivíduos para as águas escaldantes do lago.

### Ruínas

Conforme observado no capítulo sobre geografia, existem ruínas por toda Athas. Você as encontrará praticamente onde quer que vá, repousando semi-submersas em bacias de poeira, erguendo-se das intermináveis salinas ou elevando-se acima dos rochedos áridos. As ruínas descritas abaixo são algumas das mais interessantes que visitei.

### Torre Sombria

Esta torre circular de mármore ergue-se a mais de trinta metros acima da planície circundante. Certa vez, uma escada de madeira subia para o interior, mas há muito apodreceu. Além da escada, a torre permanece exatamente como está há pelo menos mil anos. Nenhuma pedra caiu de suas paredes. De sua coroa, uma lanterna mágica ainda lança uma luz verde macabra sobre o Mar de Silte. Quando o vento levanta uma boa tempestade de poeira, um berro alto e doloroso soa da torre em intervalos regulares. Os nativos locais atribuem o rugido ao fantasma da dama da torre que, dizem, perdeu seu noivo em uma noite dessas, há muito tempo, quando o Mar de Silte se encheu de água.

### Arkhold

Esta antiga vila de cabanas de pedra já foi protegida por um grande castelo no topo de uma colina com vista para a cidade. A vila parece ter sido resistente, pois já havia superado suas muralhas várias vezes e construído novas para proteger as construções externas. Agora, grande parte da vila está coberta por areia à deriva. Meus guias me disseram que toda vez que eles voltam, uma nova parte da cidade é descoberta e uma parte que eles exploraram anteriormente é enterrada na areia. O isolamento de Arkhold o torna um bom lugar para caçadores de tesouros. Embora tenhamos ficado aqui apenas algumas horas, cada um dos meus



guias encontrou uma espada de aço (suspeito que uma delas era mágica) em partes da vila que só recentemente foram descobertas.

Quanto ao castelo em si, não posso dizer muito sobre ele. Quando tentei escalar o morro para explorá-lo, meus guias me contiveram fisicamente, alegando que era o lar de uma raça imunda de humanoides insanos. Então, quando a noite começou a se aproximar, eles insistiram em deixar a área por completo, temendo que aqueles mesmos humanoides viessem e nos levassem chutando e gritando de volta ao seu castelo. Mas eu gostaria de voltar para lá algum dia, pois o castelo parecia incrivelmente bem preservado. Tenho certeza de que seria um excelente lugar para aprender algo sobre os antigos.

## Kalidnay

Kalidnay já foi uma magnífica cidade-estado, tão grande quanto Tyr e tão rica quanto Balic. O rei-feiticeiro que a governava vivia em um imenso palácio no coração da cidade, cercado pelas mansões de seus nobres e templários. A julgar por todos os empórios comerciais abandonados, deve ter sido realmente uma cidade rica. No centro da cidade havia até um enorme zigurate. Agora, as ruas estão cheias de esqueletos, os palácios caíram em ruínas e o zigurate foi rachado como um imenso ovo de barro. Ninguém sabe que desastre causou a queda de Kalidnay, mas não há dúvida de que aconteceu rápida e inesperadamente.

## Bodach

Bodach, situada na ponta de uma península que se projeta em uma das grandes bacias de silte interior, foi sem dúvida uma das cidades mais poderosas dos antigos. Suas ruínas cobrem muitos quilômetros quadrados da península. Quando você está na beira da bacia de silte, você pode ver suas torres elevando-se acima do silte por muitos quilômetros e além.

Infelizmente, Bodach e os territórios circundantes não são bons lugares para ficar. À medida que o sol carmesim se põe, milhares de zumbis e esqueletos mortos-vivos raste-

jam para fora dos porões, esgotos e masmorras escondidas, então começam a vasculhar a cidade e os campos ao redor. Se você estiver aqui depois do anoitecer, passará a noite inteira lutando em uma longa batalha campal.

Eu conversei com aqueles que dizem que os mortos-vivos são controlados por um poderoso Profanador que os está usando para manter os caçadores de tesouros longe da cidade enquanto ele a saqueia sistematicamente. Outros afirmam que os mortos-vivos são os habitantes originais da cidade, e eles não podem descansar porque há algum segredo terrível enterrado no coração da cidade antiga que eles não querem descobrir. Em ambos os casos, se você for a Bodach, esteja preparado para uma intensa batalha contra esse exército horrível.

## Giustenal

Giustenal é outra das grandes cidades dos antigos. A cidade tem muitas muralhas diferentes, algumas das quais descem até o Mar de Silte. É possível caminhar vários quilômetros na poeira ao longo do topo dessas paredes, mas eu desaconselho tal tolice. Parece haver uma concentração incomum de horrores da areia ao redor da cidade.

Giustenal parece relativamente deserta, talvez até pacífica, e é. No entanto, há algo à espreita nos bairros enterrados pelo Mar de Silte. Os psiônicos afirmam que é um ser ou um objeto de incrível poder que faz contato com mentes vulneráveis e as chama.

Eu nunca senti essa atração, mas uma noite enquanto estávamos acampados dentro das ruínas da cidade, um olhar vidrado veio sobre meu companheiro psiônico e ele começou a conversar com um parceiro invisível em uma língua estranha. Dois dias depois, ele enlouqueceu e assassinou nossos condutores de kank. Fui forçado a matá-lo para me defender.

## Yaramuke

Esta cidade em ruínas já foi governada pela Rainha de Yaramuke, uma bela feiticeira chamada Sielba. Ela e o rei Hamanu de Urik se envolveram em uma disputa acirrada



## Atlas da Região de Tyr

sobre os direitos de extração da obsidiana na Coroa Fumegante. Hamanu resolveu a disputa derrubando Yaramuke no chão, usando uma magia tão terrível que até a água ficou suja para sempre. Segundo a lenda, o tesouro de Sielba ainda está enterrado sob as ruínas de seu palácio. Se você viajar para Yaramuke em busca deste tesouro, desejo-lhe boa sorte para determinar qual pilha de escombros já foi o palácio de Sielba.

### Marcos

Nunca diga que Athas é uma terra melancólica ou monótona. Está repleta de marcos interessantes e bonitos, como tenho certeza que você descobrirá durante suas viagens. Aqui estão alguns dos meus favoritos.

### Bacia do Dragão

Esta grande bacia foi formada quando o primeiro grande dragão nasceu, arrancando seu corpo da rocha viva. Obviamente, eu não estava presente neste evento, mas quando entrei no vale tempos depois, uma sensação intangível de temor se apoderou de mim, enchendo-me de emoções de tal apreensão e trivialidade que caí tremendo de joelhos.

Talvez seja por isso que, apesar de estar entre três movimentadas rotas de caravanas, Bacia do Dragão continua sendo um lugar silencioso e desolado. Ou talvez seja porque não importa como você entre, deve descer trezentos metros de encostas íngremes e traiçoeiras que muitas vezes terminam em penhascos rochosos e escarpados. Em ambos os casos, você encontrará o fundo deste grande vale assustadoramente tranquilo, especialmente ao redor do Lago do Fosso no extremo norte (veja *Oásis* acima). Toda a região está sob a proteção do mul Enola.

### Montanhas Mekillot

De longe, essas montanhas parecem um enorme mekillot rastejando pelas planícies. O núcleo destas montanhas é constituído por granito duro, e onde quer que este leito rochoso esteja exposto, ele se projeta da rocha macia

circundante em formas lindamente esculpidas — cúpulas e pilares, paredes enormes, imensas lajes inclinadas, etc.

Vale a pena tentar a viagem pelas planícies de sal para caminhar entre esses monólitos naturais, mas cuidado com duas coisas ao chegar: klars e Vista do Sal. Klars são enormes ursos noturnos que caçam usando psiônismo e Vista do Sal é uma vila de escravos.

### Estuário da Língua Bifurcada

Este canal cheio de silte tem mais de quatrocentos quilômetros de comprimento e é uma das principais barreiras para viajar para o norte e para o sul nas áreas do sul da região de Tyr. Está cheio de pequenas ilhas, das quais apenas uma pequena parte é mostrada no *Mapa da Região de Tyr*. A maioria dessas ilhas é habitada por pelo menos um ou dois gigantes. Nas noites de brisa, quando o sol carmesim está se pondo e uma névoa prateada de poeira paira sobre o canal, é uma das vistas mais bonitas de Athas.

### Montanha da Coroa do Dragão

Tanto quanto sei, sou o único homem vivo que já viu este antigo vulcão. Envolto em cinzas negras, ele se ergue das planícies estépicas do Ermos Agrestes como uma sentinela solitária. No lado noroeste, a parede íngreme de suas encostas é quebrada pela saída irregular de um antigo rio de lava.

Se você chegar tão longe nas Terras Agrestes, reserve um tempo e esforço para lutar pelo terreno acidentado deste rio. No seu coração encontra-se uma bela floresta de pinheiros, repleta de criaturas gentis. Nas profundezas da floresta encontra-se um palácio de alabastro. Quando o visitei, os portões deste palácio estavam fechados e parecia deserto, mas pude espiar dentro e ver que os jardins eram muito bem cuidados. Embora eu tenha acampado do lado de fora dos portões por mais de uma semana, nunca vi nenhum habitante. Relutantemente decidi sair quando notei uma forma enorme e escura circulando no alto.



• ISROM •



## Capítulo Cinco: Monstros de Athas

A vida é uma coisa misteriosa e resiliente. Mesmo nos desertos mais austeros de Athas, o observador cuidadoso o encontra agarrado aos chifres das dunas de areia, espreitando por baixo das rochas batidas pelo vento e rastejando ao longo das planícies rachadas de argila queimada pelo sol.

Para sobreviver, quase todas as formas de vida se tornaram um monstro. No mundo cada vez mais infértil de Athas, essas adaptações tomaram um rumo quase diabólico. A terra é tão estéril que toda forma de vida, de uma forma ou de outra, é tanto predadora quanto presa.

Alguns dos mais notáveis desses monstros estão descritos nas páginas a seguir.

Ao longo das próximas páginas, você aprenderá um pouco sobre as criaturas mais comuns, interessantes ou perigosas que encontrei em minhas viagens. Mais uma vez, devo advertir o aspirante a aventureiro que mesmo a besta mais passiva ou a flor mais doce é muitas vezes mortal em Athas.



# Aberração das Dunas (Anakore)



|                   |                            |
|-------------------|----------------------------|
| CLIMA/TERRENO:    | Qualquer região arenosa    |
| FREQUÊNCIA:       | Incomum                    |
| ORGANIZAÇÃO:      | Pequenas tribos            |
| PERÍODO DE ATIV.: | Noite                      |
| DIETA:            | Onívoro                    |
| INTELIGÊNCIA:     | Baixa (5-7)                |
| TESOURO:          | P                          |
| TENDÊNCIA:        | Egoísta (neutro e maligno) |

|                    |  |
|--------------------|--|
| QUANTIDADE/ENC.:   | 2-12 (2d6)                               |
| CAT. DE ARMADURA:  | 8  |
| MOVIMENTO:         | 9, 15 Ev                                 |
| DADOS DE VIDA:     | 3  |
| TACO:              | 17                                       |
| Nº DE ATAQUES:     | 2  |
| DANO/ATAQUE:       | 1d4/1d4                                  |
| ATAQUES ESPECIAIS: | Bônus surpresa, Paralisação, sufocamento |
| DEFESAS ESPECIAIS: | Cavar                                    |
| PROT. À MAGIA:     | Nulo                                     |
| TAMANHO:           | M (1,8 m de altura)                      |
| MORAL:             | Resoluto (11-12)                         |
| VALOR EM XP:       | 650                                      |
| PSIÔNICO:          | Nulo                                     |



Os anakore são uma raça de humanoides estúpidos com cabeças ósseas em forma de cunha, orelhas pequenas pressionadas perto dos lados de suas cabeças e olhos fundos e redondos cobertos por membranas claras para evitar que a areia arranhe esses tecidos delicados.

A luz brilhante do sol Athas cega os anakore durante o dia, mas à noite eles podem ver tão claramente quanto a maioria dos seres durante o dia. Contudo, os anakore não possuem infravisão; eles não vêem o calor do corpo. Em completa escuridão, eles são tão cegos quanto qualquer ser humano. Mas se houver mesmo a menor quantidade de luz, como de uma estrela, eles enxergam muito bem.

Os anakore têm uma crista dorsal incomum ao longo de sua coluna. Esta barbatana é na verdade um órgão sensível que capta vibrações diminutas que viajam pela areia. Com ele, eles podem localizar uma criatura solitária andando na areia a uma distância de até oito quilômetros.

**Combate:** Anakore geralmente ataca seus inimigos cavando debaixo deles, então atacando por baixo da vítima com suas garras afiadas. Essas vítimas sofrem uma penalidade de -3 em seus testes de surpresa. Os anakore continuam a lutar de dentro da areia pelo maior tempo possível, impondo uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque de seus oponentes.

Quando um anakore atinge uma vítima com ambas as garras, ele mantém o indivíduo imóvel por um momento e morde com seus

dentes curtos e afiados. Embora essa mordida não cause danos, ela injeta saliva venenosa na ferida. A vítima deve imediatamente testar resistência contra paralisia ou ficar completamente incapaz de se mover por 1d4 rodadas. Na rodada seguinte à paralisia, a vítima é arrastada sob o solo, sofrendo 1d4 de dano adicional por asfixia por rodada.

**Habitat/Sociedade:** Os anakore vivem dentro de qualquer amontoado de areia, como dunas de areia ou leques aluviais na boca dos cânions. Normalmente, eles viajam e caçam em pequenos bandos de dois a doze indivíduos, com o maior e mais agressivo atuando como líder. Raramente são encontrados fora de áreas arenosas, mas podem andar eretos em vários tipos de terreno, embora sejam excepcionalmente vulneráveis nesse estado e evitem lutar a todo custo.

**Ecologia:** Os anakore são escavadores nômades que estão constantemente se movendo pelos desertos arenosos de Athas. Muitas vezes é possível identificar uma área através da qual os anakores passaram pelas plantas mortas encontradas lá — os anakores mastigam as raízes, deixando os caules superiores expostos. Além de sua dieta de raízes de plantas, os anakores também comem carne — mekillot, inix, erdlu, elfo, anão, halfling e quase tudo, exceto kank.

# Animais, Domésticos



|                    |  |   |   |   |
|--------------------|--|---|---|---|
| CLIMA/TERRENO:     | <b>Erdlu</b><br>Planaltos<br>ou Ermos Agrestes | <b>Kank</b><br>Planaltos<br>ou Ermos Agrestes | <b>Mekillot</b><br>Planaltos<br>ou Ermos Agrestes | <b>Inix</b><br>Planaltos<br>ou Ermos Agrestes |
| FREQUÊNCIA:        | Comum  | Comum   | Raro  | Incomum                                       |
| ORGANIZAÇÃO:       | Rebanho  | Colmeia                                       | Solitário   | Solitário                                     |
| PER. DE ATIVIDADE: | Dia  | Qualquer                                      | Dia   | Dia   |
| DIETA:             | Onívoro  | Onívoro                                       | Onívoro   | Herbívoro                                     |
| INTELIGÊNCIA:      | Animal (I)                                     | Animal (I)                                    | Animal (I)  | Animal (I)                                    |
| TESOURO:           | Nulo   | Nulo  | Nulo  | Nulo  |
| TENDÊNCIA:         | Neutro   | Neutro  | Neutro  | Neutro  |
| QUANT./ENC.        | 50-500 (5d10x10)                               | 50-500 (5d10x10)                              | 1 ou 2  | 1 ou 2  |
| CAT. ARMADURA      | 7  | 5   | 7 (parte inferior 9)                              | 6   |
| MOVIMENTO:         | 18   | 15  | 9   | 15  |
| DADOS DE VIDA:     | 3  | 2   | 11  | 6   |
| TACO:              | 17   | 19  | 9   | 15  |
| Nº DE ATAQUES:     | 2  | 1   | 1   | 2   |
| DANO/ATAQUE:       | 1d6/1d4  | 1d6   | 1d6   | 1d6/1d8                                       |
| ATAQ. ESPECIAIS:   | Nulo   | Veja abaixo                                   | Engolir ou esmagar                                | Esmagar                                       |
| DEFES. ESPECIAIS:  | Nulo   | Nulo  | Nulo  | Nulo  |
| PROT. À MAGIA:     | Nula   | Nula  | Nula  | Nula  |
| TAMANHO:           | M (2,1 m altura)                               | G (2,4 m comprimento)                         | A (9,1 m comprimento)                             | I (4,8 m + comprimento)                       |
| MORAL:             | Mediano (10)                                   | Elite (14)                                    | Elite (14)  | Resoluto (12)                                 |
| VALOR EM XP:       | 65   | 35  | 6,000   | 650   |
| PSIÔNICO:          | Nulo   | Nulo  | Nulo  | Nulo  |

Existem inúmeros animais domesticados em Athas. Alguns dos mais comuns, pelo menos nos Ermos Agrestes e Planaltos são descritos aqui.

## Erdlu

Erdlus são aves que não voam e não têm penas, cobertas por escamas que vão do cinza ao vermelho. Eles pesam até 90 quilos e chegam a dois metros de altura. Possuem pernas poderosas e esguias terminando em pés de quatro dedos com garras afiadas e podem correr grandes velocidades em distâncias curtas (não mais de 800 metros). Seus corpos são maciços e redondos, com um par de asas inúteis dobradas em seus lados. Presos aos seus pescoços amarelos, semelhantes a cobras, estão pequenas cabeças redondas com enormes bicos em forma de cunha.

Erdlus são animais de rebanho ideais, pois podem comer muitas formas de vegetação resistente, bem como cobras, lagartos e outros pequenos répteis. Eles instintivamente se unem em bandos para proteção. Quando ameaçados, seu primeiro impulso é fugir. Se isso não for possível, todo o bando se virará e lutará em grupo. Quando eles lutam, eles atacam seus oponentes com seus bicos afiados e depois com suas garras.

Os ovos de Erdlu são um excelente alimento, contendo todos os nutrientes que um humano ou semi-humano precisa para sobreviver por meses a fio. Se consumidos crus, eles podem até substituir a água (1 litro por ovo) por períodos de até uma semana. Além disso, as escamas duras de suas asas são excelentes escudos ou armaduras (CA 6), seus bicos podem ser usados para fazer pontas de lança finas, e suas garras são frequentemente transformadas em adagas ou ferramentas.

## Kank

Kanks são grandes insetos doces. Seus corpos possuem um exoesqueleto quitinoso preto, e são divididos em três seções: cabeça,

tórax e abdômen. Kanks geralmente pesam até 180 quilos e têm até 1,20 m de altura na parte de trás, com corpos de até 2,4 m da cabeça ao abdômen. Ao redor de suas bocas, eles têm um par de pinças multiarticuladas que usam para carregar objetos, para se alimentar e, ocasionalmente, para lutar. Em seus tórax, eles têm seis pernas esguias terminando em uma única garra flexível com a qual o kank pode agarrar as superfícies sobre as quais caminha. Seus abdomes bulbosos não têm apêndices e são simplesmente transportados acima do solo.

Kanks são frequentemente usados como suportes de caravanas, pois podem viajar por um dia inteiro em sua velocidade máxima, carregando um passageiro de noventa quilos e noventa quilos de carga. Eles também são animais de rebanho decentes e são especialmente valorizados pelos elfos. Como eles podem digerir quase qualquer tipo de matéria orgânica, esses animais resistentes prosperarão em quase qualquer ambiente. Além disso, eles exigem pouca atenção, pois uma colmeia kank se organiza instintivamente em *produtores de alimentos, soldados e rainhas de ninhada*.

Os produtores de alimentos secretam glóbulos de mel verde do tamanho de um melão que armazenam no abdômen para alimentar os filhotes e, quando a comida é escassa, o resto da colmeia. Humanos e semi-humanos podem viver apenas deste néctar por períodos de até três semanas, mas devem complementar suas dietas com carne e/ou vegetação após períodos mais longos. O sabor doce deste néctar o torna muito valioso, e é isso que fez com que o kank fosse domesticado. Deve-se notar que os kanks selvagens produzem muito menos glóbulos do que seus primos cuidadosamente criados.

Quando a tribo para em uma área que parece haver uma quantidade considerável de vegetação, as rainhas da ninhada põem de vinte a cinquenta ovos. Os soldados kanks, junto com o resto da colmeia, defendem ferozmente esta área de todos os predadores, e não sairá até que os ovos eclodam. Os pastores devem atrasar suas migrações ou abandonar suas colmeias quando isso entrar em conflito com seus planos.

Em uma luta, os soldados atacam primeiro, golpeando com suas pinças causando 1d6 pontos de dano. Além disso, qualquer vítima atingida por um soldado é injetada com veneno de Classe O (resistência vs. veneno ou ficar paralisado em 2d12 rodadas). Se pressionados, os produtores de alimentos também lutarão, mas carecem do veneno dos soldados. A rainha da ninhada nunca ataca, mesmo em legítima defesa.

Embora os predadores possam atacar kanks por causa dos glóbulos de mel dos produtores de alimentos, apenas os comedores de carniça mais sujos comem carne de kank. Assim que um kank morre, sua carne emite um odor fétido que nem mesmo um homem faminto pode digerir. O exoesqueleto quitinoso de kanks pode ser raspado e cortado em placas sólidas de armadura (CA 5), mas é um pouco frágil e cada vez que é atingido há 20% de chance de quebrar.

## Mekillot

Mekillots são lagartos poderosos que pesam até seis toneladas, com corpos enormes em forma de montículo de até 9 metros. Suas costas e cabeças são cobertas com uma casca grossa que serve tanto como guarda-sol quanto proteção contra ataques de outras criaturas grandes. Suas partes inferiores são cobertas com escamas muito mais suaves (CA 8).

Apesar de suas disposições cruéis, os mekillots são frequentemente usados como feras de caravanas. Um par engatado pode puxar um vagão pesando 10-20 toneladas em um ritmo lento e penoso. No entanto, os Mekillots nunca são realmente mansos; mesmo quando estão atreladas a uma carroça, sabe-se que as criaturas teimosas saem da estrada e ficam vagando por dias — sem qualquer motivo aparente. Eles também são conhecidos por fazer lanches de seus condutores. Por causa das dificuldades de controlar essas feras, a maioria das caravanas conta com psiônicistas com os poderes apropriados para conduzi-las.

Em uma luta, mekillots atacam com suas longas línguas, causando 1d6 de dano. Em uma rolagem natural de 20, a língua agarra a

vítima e tenta atraí-la para dentro de sua boca. Ele deve testar resistência vs. paralisção para evitar ser engolido e morto lentamente pelo sistema digestivo da grande fera. Indivíduos engolidos são impotentes para empregar qualquer forma de ataque que não seja psiônico no mekillot que os consumiu.

Mekillots protegem suas partes vulneráveis inferiores instintivamente caindo de barriga quando algo rasteja sob eles. Isso causa 2d12 pontos de dano à criatura sobre a qual eles caem e pode ferir o mekillot, dependendo do que ele está tentando esmagar.

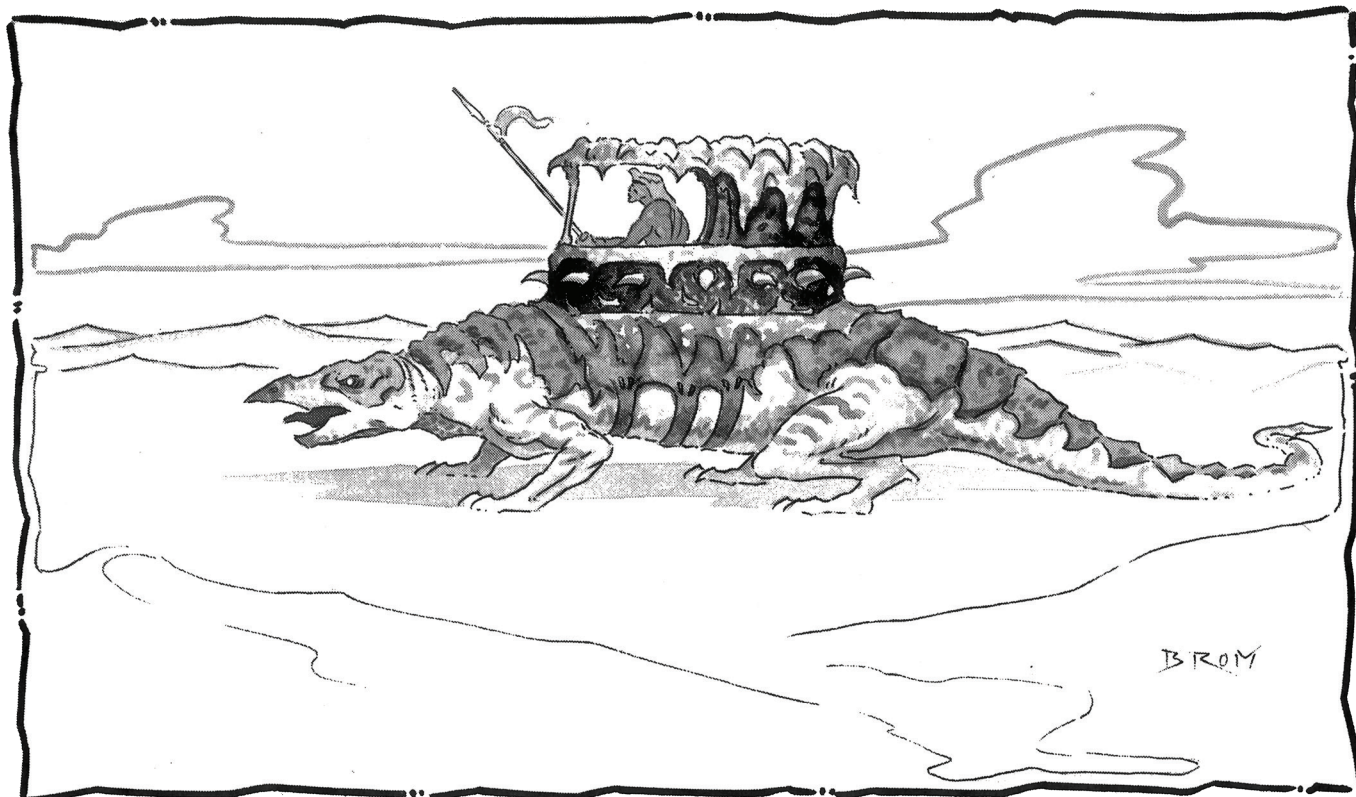
## Inix

O inix é um grande lagarto de tamanho médio entre um kank e um mekillot. Pesa cerca de duas toneladas e cresce até cinco metros de comprimento. Seu dorso é protegido por uma concha grossa, enquanto sua barriga é coberta por uma camada de escamas flexíveis.

Os Inix são montarias intrépidas e são capazes de carregar até trezentos e quarenta quilos. Eles se movem em ritmo constante por horas a fio e, em distâncias curtas, sua carga é tão rápida quanto a de um kank. Os condutores de Inix geralmente viajam em howdahs, pequenas carruagens semelhantes a caixas que são amarradas às costas da fera.

A única grande desvantagem de viajar de inix é que esses grandes herbívoros precisam de grandes quantidades de forragem. Se eles não comem o suficiente, eles são quase impossíveis de controlar. Assim, eles raramente são usados em regiões onde a forragem é um prêmio.

Em combate, inix batem com sua imensa cauda (1d6 de dano) e mordem (1d8 de dano). Em uma rolagem de ataque de mordida natural de 20, eles agarram oponentes do tamanho de um homem ou menores e causam 1d20 pontos adicionais de dano de esmagamento. Suas conchas são úteis para fazer armaduras (CA 5), e suas barrigas escamosas podem ser usadas para fazer um tipo de armadura de couro fino (CA 7).



|                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| CLIMA/TERRENO:    | Planaltos            |
| FREQUÊNCIA:       | Incomum              |
| ORGANIZAÇÃO:      | Tribal               |
| PERÍODO DE ATIV.: | Qualquer             |
| DIETA:            | Onívoro              |
| INTELIGÊNCIA:     | Baixa                |
| TESOURO:          | M, (I)               |
| TENDÊNCIA:        | Vil (maligno e leal) |

|                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| QUANTIDADE/ENC.:   | 1-10                  |
| CAT. ARMADURA:     | 7                     |
| MOVIMENTO:         | 12                    |
| DADOS DE VIDA:     | 5                     |
| TACO:              | 15                    |
| Nº DE ATAQUES:     | 2                     |
| DANO/ATAQUE:       | 1d4+2                 |
| ATAQUES ESPECIAIS: | Dreno de Constituição |
| DEFESAS ESPECIAIS: | Nulo                  |
| PROT. A MAGIA:     | Nulo                  |
| TAMANHO:           | M (1,8 m de altura)   |
| MORAL:             | Mediano (8-10)        |
| VALOR EM XP:       | 650                   |

## SUMÁRIO PSIÔNICO:

| Nível | Dis/Cie/Dev | Ataque/Defesa | Poder | PPP <sub>s</sub> |
|-------|-------------|---------------|-------|------------------|
| 2     | 2/1/5       | AE, RP/LM     | 12    | 35               |

**Telepatia** — *Ciências*: dominação; *Devoções*: atrair, açoite do ego, rajada psiônica, limpar mente, contato.

**Nota:** Esses psiônicos são comuns à maioria dos belgoi. Entretanto, não é incomum que indivíduos de status mais alto tenham psiônicos mais poderosos.

À primeira vista, os belgoi parecem humanos — e então você percebe as longas garras na ponta de seus dedos, suas bocas enrugadas e desdentadas e seus pés com membranas de três dedos. Eles são uma raça de semi-humanos ignorantes que habitam os desertos mais abandonados de Athas. Eles têm um gosto pela carne de raças inteligentes e nenhum governante os tolerará a menos de cinco dias de viagem de sua cidade.

**Combate:** Os Belgoi geralmente atacam se esgueirando no acampamento de suas vítimas e selecionando um alvo suculento. Cada belgoi toca um pequeno sino que permite que ele faça contato com sua vítima, então tenta usar a *dominação* para dominar o corpo da vítima e fazê-la sair do acampamento, ou *atrair* para trazer a vítima para a escuridão. Se o contato do belgoi for bem-sucedido, apenas a vítima poderá ouvir o sino, mas se falhar, todo o grupo o ouvirá.

Uma vez que a vítima é atraída para fora do acampamento, o belgoi acaricia e toca a vítima, drenando temporariamente 1d6 pontos de Constituição por rodada (duração: 1d4 turnos, a vítima perde todos os bônus devido à alta Constituição). Ao atingir 0 pontos de Constituição, a vítima cai inconsciente e o belgoi senta-se para festejar.



Se forçados a um combate corpo a corpo, os belgoi atacam com suas garras afiadas, causando 1d4+2 pontos de dano. Cada vez que acertar, a vítima deve resistir contra veneno ou perder 1d6 pontos de Constituição (descritos acima).

Quando os belgoi começam a ficar em desvantagem em uma batalha, eles fogem e buscam substitutos para qualquer um de seus companheiros caídos, então retornam pouco tempo depois para atacar novamente. Portanto, as batalhas com belgoi muitas vezes se transformam em longas lutas que duram muitos dias. A única maneira de evitar que os belgoi sempre voltem, é matá-los antes que eles tenham a chance de escapar.

**Habitat/Sociedade:** Basicamente, os belgoi formam enormes tribos invasoras e se comportam como tal. Eles tendem a fazer suas casas em partes abandonadas do deserto, mas viajam em grande número para assaltar as rotas comerciais, aldeias estabelecidas, terminando em qualquer outro lugar onde possam encontrar um suprimento abundante de pessoas mal defendidas.

Os anfitriões Belgoi tendem a se mover em pequenos grupos de 1 a 10 indivíduos. Quando eles encontram presas em potencial, o grupo de reconhecimento geralmente ataca, primeiro procurando por seu próprio jantar. Contudo, se eles se depararem com um grupo grande, eles buscarão outros membros de sua tribo e retornarão ao ataque com números suficientes.

**Ecologia:** Os Belgoi muitas vezes deixam as terras estéreis e desoladas para trás, despojadas de toda a vida animal e vegetal. Eles perdem apenas para os mais sujos dos profanadores na destruição que causam ao mundo ao seu redor.

|                   |  |
|-------------------|--|
| CLIMA/TERRENO:    | Planaltos, Montanhas e Terras Agrestes |
| FREQUÊNCIA:       | Raro                                   |
| ORGANIZAÇÃO:      | Solitário                              |
| PERÍODO DE ATIV.: | Noite                                  |
| DIETA:            | Carnívoro                              |
| INTELIGÊNCIA:     | Alta (13-14)                           |
| TESOURO:          | R, V                                   |
| TENDÊNCIA :       | Egoísta (neutro e maligno)             |

|                    |   |
|--------------------|---|
| QUANTIDADE/ENC.:   | 1 ou 2                                  |
| CAT. DE ARMADURA:  | 0                                       |
| MOVIMENTO:         | 15                                      |
| DADOS DE VIDA:     | 10                                      |
| TACO:              | 11                                      |
| Nº DE ATAQUES:     | 1                                       |
| DANO/ATAQUE:       | por arma +10                            |
| ATAQUES ESPECIAIS: | Sopro de Dragão                         |
| DEFESAS ESPECIAIS: | Apenas armas mágicas ou de aço o atinge |
| PROT. À MAGIA:     | Nulo                                    |
| TAMANHO:           | 1                                       |
| MORAL:             | Fanático (18-13)                        |
| VALOR EM XP:       | 5.000                                   |

## SUMÁRIO PSIÔNICO:

| Nível | Dis/Cie/Dev | Ataque/Defesa                 | Poder | PPP <sub>s</sub> |
|-------|-------------|-------------------------------|-------|------------------|
| 6     | 1/2/10      | EM,RPCP/<br>FI,BM,LM—<br>EPTV | 15    | 80               |

**Telepatia** — *Ciências:* Constrição Psíquica, Torre da Vontade de Ferro. *Devoções:* Estocada Mental, Rajada Psiônica, Fortaleza do Intelecto, Barreira Mental, Limpar a Mente, Escudo de Pensamentos, Assombro, Contato, Infligir Dor, Adversário Invisível.

É difícil dizer se os braxats são de origem mamífera ou reptiliana. Suas costas são cobertas com conchas grossas e articuladas, suas cabeças têm uma forma quadrada de lagarto, dando-lhes uma aparência reptiliana, e as coroas de suas cabeças são defendidas por três a cinco saliências córneas. Ao mesmo tempo, eles andam eretos sobre dois pés, podem falar com uma voz humana, têm um polegar opositor completo e são de sangue quente.

**Combate:** Braxat são caçadores por natureza, e suas táticas de luta refletem isso. Eles costumam usar ataques psiônicos (*infligir dor* ou *adversário invisível*) na tentativa de incapacitar seus oponentes e reduzir o risco para si mesmos.

Depois de atacar psionicamente, o braxat entra em combate corpo a corpo, geralmente carregando uma enorme clava cravada que inflige 2d4 pontos de dano.

Eles usam seu sopro de dragão apenas como último recurso, pois isso tende a tornar a presa imprópria para consumo. Este cone de



ácido tem trinta centímetros de diâmetro na base e se estende por três metros, onde tem um metro e meio de diâmetro. Ele causa 2d10 pontos de dano a qualquer coisa que tocar (resistência contra sopro de dragão para ½ dano).

Braxat sofre dano apenas quando atingido por armas de aço ou aquelas com um encantamento mágico sobre elas. Todas as outras armas resvalam inofensivamente, embora possam ser derrubadas ou afetadas por eles.

**Habitat/Sociedade:** Braxats são encontrados por toda Athas, vagando pelos desertos abandonados em busca de presas. Eles geralmente são criaturas solitárias, mas raramente podem ser encontrados casais (neste caso, os jovens geralmente estão escondidos em segurança em uma caverna remota).

**Ecologia:** Os Braxats são verdadeiros terrores do deserto, geralmente atacando à noite em busca de carne fresca. Embora eles comam montarias de caravanas de vez em quando (com exceção de kanks), eles preferem raças inteligentes.

As conchas dos Braxats dão excelentes escudos e armaduras (CA 2). Por causa disso, às vezes são caçados por outras criaturas que vivem perto deles. Mas devido ao poder do braxat, os pretensos caçadores muitas vezes se encontram num jogo contra eles mesmos e acabam sendo alvos de uma emboscada mortal.

# Dragão de Tyr



|                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| CLIMA/TERRENO:    | Qualquer             |
| FREQUÊNCIA:       | Único                |
| ORGANIZAÇÃO:      | Solitário            |
| PERÍODO DE ATIV.: | Qualquer             |
| DIETA:            | Onívoro              |
| INTELIGÊNCIA:     | Supragênio (20)      |
| TESOURO:          | (H)                  |
| TENDÊNCIA:        | Vil (maligno e leal) |

|                    |   |
|--------------------|---|
| QUANTIDADE/ENC.:   | 1                                       |
| CAT. DE ARMADURA:  | -10                                     |
| MOVIMENTO:         | 15, Vn 45 (A), Sl 5, Ev 6               |
| DADOS DE VIDA:     | 32 (250 pontos de vida)                 |
| TACO:              | -3                                      |
| Nº DE ATAQUES:     | 4 + sopro de dragão ou magia & psiônico |
| DANO/ATAQUE:       | 2d10+15/2d10+15/4d12/5d10               |
| ATAQUES ESPECIAIS: | Sopro de Dragão (25d12)                 |
| DEFESAS ESPECIAIS: | Veja abaixo                             |
| PROT. À MAGIA:     | 80%                                     |
| TAMANHO:           | A (12 m de altura)                      |
| MORAL:             | Destemido (20)                          |
| VALOR EM XP:       | 42.000                                  |



## SUMÁRIO PSIÔNICO:

|                   |  |       |                               |
|-------------------|--|-------|-------------------------------|
| Nível Dis/Cie/Dev | Ataque/Defesa                          | Poder | PPPs                          |
| 25 6/12/28        | AE, I, EM, R, PCP/<br>FI, BM, LM, EPTV | 19    | Varia<br>(usualmente<br>200+) |

**Clarisciência** — *Ciências:* Clarividência, Precognição; *Devoções:* Combate Mental, Perceber o Perigo, Sentir Veneno.

**Psicocinésia** — *Ciências:* Detonar, Desintegração, Telecinésia, *Devoções:* Animar Sombras, Ataque Balístico, Agitação Molecular, Amaciar.

**Psicometabolismo** — *Ciências:* Campo Mortal, Drenar Vida; *Devoções:* Equilíbrio, Causar Decadência, Camuflagem, Forma Ectoplásmica Aguçar Sentidos, Redução, Suspender Animação.

**Psicoportação** — *Ciências:* Teleporte; *Devoções:* Portal Dimensional, Passeio Dimensional, Gatilho de Teleporte, Desvio Temporal.

**Telepátia** — *Ciências:* Construção Psíquica, Torre da Vontade de Ferro; *Devoções:* Contato, Açoite do ego, Insinuação do Id, Fortaleza do Intelecto, Barreira Mental, Limpar a Mente, Estocada Mental, Elo Mental, Rajada Psíquica, Escudo de Pensamentos.

**Metapsiônico** — *Ciência:* Explosão Psíquica.

**Magias Profanadoras:** 1) *Enfeitiçar Pessoas, Amizade, Hipnotismo, sono, Toque Macabro;* 2) *Nó, Esquecimento, Raio de Enfraquecimento, Aterrorizar, Mão Espectral;* 3) *Imobilizar Pessoas, Sugestão, Morte Aparente, Imobilizar Mortos-Vivos, Toque Vampírico;* 4) *Confusão, Emoções, Fiasco, Praga, Dreno Temporário;* 5) *Caos, Dominação, Enfraquecer o Intelecto, Animar os Mortos, Recipiente Arcano;* 6) *Comando Visual, Sugestionar Multidões, Magia da Morte, Reencarnação;* 7) *Andar nas Sombras, Controlar Mortos-Vivos, Dedo da Morte;* 8) *Obstrução, Enfeitiçar Multidões, Afundar;* 9) *A Disjunção de Mordenkainen, Drenar Energia.*

Felizmente, há apenas um dragão na região de Tyr, e talvez em todo o mundo de Athas. É alto e magro, com uma estrutura óssea retorcida e articulações inchadas e bulbosas. Sua aparência é

reptiliana de várias maneiras: tem um pescoço longo e semelhante a uma cobra, cauda semelhante a um chicote e pele escamosa. No entanto, ele anda sobre duas pernas, suas mãos têm dedos e polegares longos e bem desenvolvidos, sua estrutura óssea parece levemente humanoide e sua cabeça é longa e estreita, com uma aparência distintamente mamífera.

**Combate:** O dragão é um terror em combate. Ele pode atacar simultaneamente com suas garras enormes (2d10+15), sua boca cheia de presas (4d12) e sua cauda em forma de chicote (5d10). Além de seus ataques corpo a corpo, o dragão pode usar um poder psiônico e lançar uma magia por rodada. Para fins de determinação de poder psiônico e efeitos de magia, ele é tratado como psiônico de 20º nível e um profanador de 20º nível. Os números dos testes de resistência do dragão são sempre "2".

Três vezes por dia, o dragão pode soprar um cone de areia superaquecida durante uma rodada em vez de usar seus poderes psiônicos e lançar uma magia. Este cone tem um metro e meio de largura na base, quatro metros e meio de comprimento e trinta metros de diâmetro na extremidade. O cone causa 25d12 de dano, que é tratado como dano por calor e abrasão.

O dragão pode ser atingido apenas por armas mágicas +2 ou melhores. Se estas não forem feitas de metal, o dragão sofre apenas ½ dano do ataque. A cada rodada, o dragão regenera automaticamente 10 pv. O dragão tem 80% de resistência mágica a todos as magias lançadas contra ele.

O dragão geralmente ataca como um caçador, primeiro espreitando e depois perseguindo sua presa. Em seguida, se seu oponente consiste em um grande grupo de indivíduos, ele ataca com seu poder psiônico *campo mortal* mas se o oponente for apenas um punhado de indivíduos, ele os ataca individualmente com seu poder de drenar vida.

O dragão usa seu sopro apenas como último recurso, pois é tão destrutivo que geralmente nada resta de qualquer presa que ele atinja.

**Habitat/Sociedade:** O dragão vagueia por todas as partes de Athas, geralmente sozinho. Ocasionalmente, ele visita um rei-feiticeiro, deixando desastre e caos em seu rastro.

|                   |  |
|-------------------|--|
| CLIMA/TERRENO:    | Arenoso, rochedos áridos, ermos rochosos e ilhas |
| FREQUÊNCIA:       | Muito Raro                                       |
| ORGANIZAÇÃO:      | Solitário  |
| PERÍODO DE ATIV.: | Qualquer   |
| DIETA:            | Carnívoro  |
| INTELIGÊNCIA:     | Muito inteligente (11-12)                        |
| TESOURO:          | z  |
| TENDÊNCIA:        | Egoísta (neutro e maligno)                       |

|                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| QUANTIDADE/ENC.:   | 1-2                   |
| CAT. DE ARMADURA:  | 2                     |
| MOVIMENTO:         | 12                    |
| DADOS DE VIDA:     | 7                     |
| TACO:              | 13                    |
| Nº DE ATAQUES:     | 1                     |
| DANO/ATAQUE:       | 1d6                   |
| ATAQUES ESPECIAIS: | Veja abaixo           |
| DEFESAS ESPECIAIS: | Veja abaixo           |
| PROT. À MAGIA:     | Nulo                  |
| TAMANHO:           | G (1,8 m de diâmetro) |
| MORAL:             | Campeão (15)          |
| VALOR EM XP:       | 2.000                 |

## SUMÁRIO PSIÔNICO:

| Nível | Dis/Cie/Dev | Ataque/Defesa                  | Poder | PPP's |
|-------|-------------|--------------------------------|-------|-------|
| 8     | 1/4/13      | II, AE, RP/<br>FI, BM, LM-, TV | 17    | 120   |

**Telepatia** — *Ciências:* Dominação, Dominação em Massa, Sonda, Torre da Vontade de Ferro; *Devoções:* Aversão, Contato, Açoite do ego, Percepção Extra-Sensorial, Enganar os Sentidos, Insinuação do Id, Infligir Dor, Fortaleza do Intelecto, Detectar Vida, Barreira Mental, Limpar a Mente, Rajada Psiônica, Enviar Pensamentos.

O gaj é um horror psiônico. Fisicamente, ele surge como um grande réptil semelhante a um besouro na aparência. Seu corpo é coberto por uma concha escamosa laranja-ferrugem com cerca de 1,80 m de diâmetro. De baixo desta concha se projetam seis pernas de quatro articulações que terminam em pés palmados com garras longas e afiadas.

Sua cabeça é um globo branco esponjoso com cerca de 60 centímetros de diâmetro. Espaçados em intervalos regulares ao redor da cabeça estão seis olhos compostos. Um par de mandíbulas farpadas do tamanho dos braços de um homem flanqueiam seis apêndices semelhantes a dedos que pendem sobre sua boca, e três hastes emplumadas se erguem do topo da cabeça.

**Combate:** O gaj ataca primeiro com seus modos de ataque psiônico, tentando desabilitar seus oponentes antes de avançar para matar. Se isso falhar, ou uma vez que os oponentes são incapacitados, ele tenta matar sua presa com suas duas mandíbulas enormes.

Sempre que o gaj der um golpe bem sucedido, a vítima deve testar resistência contra a paralisação ou ser segurada pelas mandíbulas até que ele se solte do aperto (como se estivesse lutando; veja *Boxe e Luta Livre no Capítulo 9: Combate do Livro do Mestre*). Enquanto segurada, a vítima sofre cinco pontos de dano por rodada. Mais importante ainda, o gaj envolve sua antena emplumada ao redor da cabeça da vítima e sonda psionicamente seus pensamentos



mais íntimos. Porém, ao contrário da sonda psiônica padrão, este é um processo doloroso e destrutivo. A vítima perde 1d4 pontos de Inteligência ou Sabedoria (distribuídos aleatoriamente ponto a ponto) a cada rodada em que é realizada. Esta perda é permanente, e uma vez que a Inteligência ou Sabedoria da vítima cai para 0, ela se torna uma casca sem mente e logo morrerá de fome e sede.

A casca dura que cobre o corpo do gaj reduz o dano que todas as armas não metálicas causam. Assim, todas as armas não metálicas infligem metade de seu dano normal a esses monstros. No corpo a corpo, ele também pode proteger sua cabeça vulnerável, puxando-a para baixo de sua concha. Isso deixa as mandíbulas perigosas expostas e não reduz sua eficácia de combate.

**Habitat/Sociedade:** Os gaj são caçadores solitários que atacam outras formas de vida inteligentes. Eles preferem viver em áreas rochosas onde suas conchas servem de camuflagem, ou em áreas arenosas onde podem se esconder de predadores em uma toca rasa. Na maioria das vezes, eles são encontrados sozinhos, mas ocasionalmente são encontrados em casais.

**Ecologia:** Como todos os carnívoros, os gaj comem carne para fornecer energia física a seus corpos. Todavia, ao contrário da maioria dos outros animais, os gaj derivam sua energia mental dos pensamentos de outros seres através dos efeitos de seus poderes de sonda. Não importa onde eles vivam, os gaj estão constantemente usando suas antenas de penas para vasculhar o horizonte com seus poderes psiônicos de *deteção de vida* em busca de sinais de suas presas favoritas — outras raças inteligentes. Depois de uma semana sem consumir os pensamentos de uma criatura inteligente, o gaj começa a perder PPP's a uma taxa de 1d10 por dia. Os PPP's perdidos são totalmente recuperados quando o gaj se alimenta, mas se seu número total de PPP's cair para 0, ele perde seus poderes psiônicos e sua vontade de viver. Dentro de uma semana, a criatura morrerá.

# Gigante, Athasiano



|                   |                                  |
|-------------------|----------------------------------|
| CLIMA/TERRENO:    | Ilhas do Mar de Silte, Planaltos |
| FREQUÊNCIA:       | Incomum                          |
| ORGANIZAÇÃO:      | Clãs                             |
| PERÍODO DE ATIV.: | Dia                              |
| DIETA:            | Onívoro                          |
| INTELIGÊNCIA:     | Baixa (5-7)                      |
| TESOURO:          | Y (I)                            |
| TENDÊNCIA:        | Varia de acordo com o indivíduo  |

|                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| QUANTIDADE/ENC.:   | 1-20            |
| CAT. DE ARMADURA:  | 4               |
| MOVIMENTO:         | 15              |
| DADOS DE VIDA:     | 15              |
| TACO:              | 5               |
| Nº DE ATAQUES:     | 1               |
| DANO/ATAQUE:       | 2-16+14         |
| ATAQUES ESPECIAIS: | Atirar pedras   |
| DEFESAS ESPECIAIS: | Veja abaixo     |
| PROT. À MAGIA:     | Nulo            |
| TAMANHO:           | I (6-9 m)       |
| MORAL:             | Campeão (16-17) |
| VALOR EM XP:       | 9000            |

## SUMÁRIO PSIÔNICO:

**Gigantes humanoides** não são capazes de empregar poderes psiônicos. Por causa de sua enorme massa cerebral, os gigantes humanoides são resistentes a todas as formas de psiônicos. Quando qualquer forma de psiônicos é usada contra eles, eles têm permissão para resistir contra magia para anular. Além disso, no combate psiônico, eles são tratados como se tivessem todos os cinco modos de defesa.

Entretanto, muitos gigantes com **cabeça de besta** são inteligentes o suficiente para serem bons psiônicos. Embora eles não tenham a imunidade geral a psiônicos que seus primos humanoides possuem, eles têm as seguintes estatísticas:

| Nível | Dis/Cie/Dev | Ataque/Defesa | Poder | PPPs |
|-------|-------------|---------------|-------|------|
| 5     | 2/3/10      | Variável/3    | 13    | 75   |

Suas disciplinas, ciências e devoções variam muito para tornar a generalização possível ou prática.

Os gigantes athasianos vêm em apenas duas variedades básicas: humanoides e com cabeça de besta.

Gigantes humanoides se assemelham a humanos maciços com 6 a 9 metros de altura e pesando entre quatro e oito toneladas. Eles têm características exageradas e às vezes cômicas, como narizes enormes, orelhas, bocas e assim por diante. Sua pele é geralmente de cor vermelha escura a preta, e seu cabelo é grosso e resistente (cordas de cabelo gigantes são as melhores em Athas). A maioria dos gigantes humanoides tem um valor de Força de 25.

Gigantes com cabeça de besta se assemelham a gigantes humanoides em muitos aspectos, exceto que eles são um pouco menores (4,5-6 metros). No lugar da cabeça de um homem ou mulher, eles têm a cabeça de algum animal, e sua pele geralmente é de uma cor extremamente pálida, como rosa ou alabastro. Gigantes com cabeça de besta raramente são vistos nos Planaltos, pois são baixos o suficiente para tornar a travessia do Mar de Silte perigosa para sua segurança.



**Combate:** Gigantes lutam em dois modos básicos: defensivamente ou ofensivamente. Ao lutar defensivamente, como quando protegem suas casas na ilha, de visitantes indesejados, sua tática favorita é arremessar rochedos no inimigo do maior alcance possível (até 250 metros), causando 2d10 de dano a qualquer um ou qualquer coisa que atinjam.

Ofensivamente, os gigantes gostam de chegar ao cerne da questão, corpo a corpo, o mais rápido possível. Eles vão entrar na briga balançando seus enormes tacos. Quando atingido por um gigante, qualquer ser do tamanho de um homem ou menor deve resistir contra paralisia ou ser derrubado e voar 1 metro por ponto de dano infligido.

**Habitat/Sociedade:** Geralmente, os gigantes humanoides só são destrutivos quando querem algo, ou quando um estranho desembarcou em sua ilha sem ser convidado. Caso contrário, eles são bastante simpáticos e amigáveis.

Gigantes com cabeça de besta tendem a ser mais hostis e tratam todos os não gigantes como vermes. Eles são mutações mágicas de gigantes normais, e são tratados por seus irmãos como seres inferiores. Como os gigantes com cabeça de besta são, em geral, um pouco mais sábios e inteligentes do que os gigantes humanoides, isso os torna compreensivelmente amargos.

**Ecologia:** A maioria dos gigantes se alimenta de pastoreio de ovelhas, kanks, erdlus e outros animais. Eles muitas vezes complementam esse estilo de vida simples através de formas simples de comércio (como vender seus cabelos para fabricantes de cordas) e, ocasionalmente, contratando-se como mercenários (embora isso seja considerado bastante desonroso pela maioria dos gigantes).

|                   |                           |
|-------------------|---------------------------|
| CLIMA/TERRENO:    | Planaltos, Montanhas      |
| FREQUÊNCIA:       | Incomum                   |
| ORGANIZAÇÃO:      | Tribal                    |
| PERÍODO DE ATIV.: | Dia/Noite                 |
| DIETA:            | Carnívoro                 |
| INTELIGÊNCIA:     | Média (10)                |
| TESOURO:          | M (Individual), I (Covil) |
| TENDÊNCIA:        | Cruel (caótico e maligno) |

|                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| QUANTIDADE/ENC.:   | 10-100              |
| CAT. DE ARMADURA:  | 8                   |
| MOVIMENTO:         | 10                  |
| DADOS DE VIDA:     | 3                   |
| TAC0:              | 17                  |
| Nº DE ATAQUES:     | 1 ou 2              |
| DANO/ATAQUE:       | por arma ou 1d4/1d4 |
| ATAQUES ESPECIAIS: | Saltar              |
| DEFESAS ESPECIAIS: | Nulo                |
| PROT. À MAGIA:     | Nulo                |
| TAMANHO            | M                   |
| MORAL:             | Resoluto (12)       |
| VALOR EM XP:       | 175                 |

## SUMÁRIO PSIÔNICO:

| Nível | Dis/Cie/Dev | Ataque/Defesa           | Poder | PPP <sub>s</sub> |
|-------|-------------|-------------------------|-------|------------------|
| 5     | 2/3/10      | II, EM/–, LM,<br>TV, BM | 16    | 80               |

**Telepatia** — *Ciências:* Torre da Vontade de Ferro, Projetar Energia; *Devoções:* Insinuação do Id, Estocada Mental, Contato, Limpar a Mente, Barreira Mental.

**Psicocinésia** — *Ciências:* Telecinésia; *Devoções:* Animar Objetos, Animar Sombras, Ataque Balístico, Controlar Corpos, Controlar as Chamas.

**Nota:** Apenas líderes comandando 25 ou mais giths possuem poderes psiônicos. Os poderes psiônicos listados acima são representativos desses líderes, mas seus poderes variam muito. Gith com mais dados de vida têm poderes correspondentemente maiores.

Os gith são uma raça de humanoides grotescos que parecem ser uma mistura peculiar de elfos e répteis. Eles são extremamente esqueléticos e esguios, com longos braços e pernas finas. Suas mãos têm três dedos sem polegar opositor, mas são capazes de usar ferramentas e manejar armas. Ambos os dedos das mãos e pés terminam em garras afiadas. Se alguém pudesse fazer um gith ficar em pé, ele mediria quase dois metros de altura. No entanto, a maioria dos gith parece não ter mais de um metro e meio de altura, pois eles ficam curvados nos ombros.

**Combate:** Se possível, os gith atacam em massa, geralmente começando com um ataque psiônico de um de seus líderes. Em seguida, todo o grupo se move rapidamente para o corpo a corpo. Eles geralmente conseguem isso saltando até seis metros em um salto



gigante para se aproximar de seus inimigos. Quando eles empregam este pulo, isso lhes dá um bônus de +2 no TAC0 na primeira rodada de combate.

Os gith geralmente estão armados com grandes lanças de aparência maligna com cabeças de obsidiana gigantes e afiadas (1d6-1 de dano). Embora essas lanças pareçam armas de arremesso, elas são usadas principalmente para cortar ou fatar. Os gith geralmente usam proteções no corpo, especialmente em suas costas vulneráveis, com armaduras de concha-inix (CA 6).

**Habitat/Sociedade:** Os gith vivem em organizações tribais. O indivíduo com os poderes psiônicos mais poderosos geralmente atua como líder. Todas as outras posições sociais são distribuídas a seu bel prazer.

Para cada vinte e cinco gith, haverá cinco DV líderes, para cada cinquenta, seis DV, e para cada tribo de 100 ou mais, sete DV líderes. Além de ter pontos de vida e números TAC0 apropriados ao seu DV, esses líderes terão poderes psiônicos aproximadamente iguais a um psiônico de nível equivalente.

**Ecologia:** Os giths das montanhas vivem em covis subterrâneos, reivindicando um desfiladeiro ou vale em particular como seu território. Os Gith que habitam os Planaltos tendem a organizar sua sociedade mais ao longo das linhas de um clã de caçadores nômades, indo aonde quer que o jogo os leve. Eles não hesitam em atacar grupos humanos ou semi-humanos.

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| CLIMA/TERRENO:    | Planaltos e Terras Agrestes    |
| FREQUÊNCIA:       | Raro                           |
| ORGANIZAÇÃO:      | Família                        |
| PERÍODO DE ATIV.: | Noturno                        |
| DIETA:            | Onívoro                        |
| INTELIGÊNCIA:     | Alta (14-15)                   |
| TESOURO:          | U                              |
| TENDÊNCIA:        | Inconstante (neutro e caótico) |

|                    |                               |
|--------------------|-------------------------------|
| QUANTIDADE/ENC.:   | 5-10 (1d6+4)                  |
| CAT. DE ARMADURA:  | 3                             |
| MOVIMENTO:         | 18                            |
| DADOS DE VIDA:     | 4                             |
| TACO:              | 17                            |
| Nº DE ATAQUES:     | 1                             |
| DANO/ATAQUE:       | 1d6 ou por arma -2 ou 1d4/1d4 |
| ATAQUES ESPECIAIS: | Usa itens mágicos e magias    |
| DEFESAS ESPECIAIS: | Camuflar                      |
| PROT. À MAGIA:     | 10%                           |
| TAMANHO:           | P (1,2 m de altura)           |
| MORAL              | Resoluto (11-12)              |
| VALOR EM XP:       | 1.400                         |

## SUMÁRIO PSIÔNICO:

| Nível | Dis/Cie/Dev | Ataque/Defesa | Poder | PPPs |
|-------|-------------|---------------|-------|------|
| 4     | 2/2/9       | AE, RP/FI, EP | 14    | 80   |

**Psicoportação** — *Ciências:* Banimento. *Devoções:* Portal Dimensional

Desvio Temporal, Âncora Espaço Temporal, Gatilho de Teleporte.

**Telepatia** — *Ciências:* Contato. *Devoções:* Açoite do ego, Rajada

Psíquica, Fortaleza do Intelecto, Escudo de Pensamentos, Trincheira Mental.

**Magias** — 1) *Detectar Magia, Curar Ferimentos Leves, Detectar*

*Venenos, Localizar Animais ou Plantas, Pedra Encantada;* 2)

*Silêncio, 4,5 m, Imobilizar Pessoas, Lâmina Flamejante;* 3) *Lo-*

*calizar Objetos, Dissipar Magia.*

Com cerca de um metro e meio de altura, o jozhal é um pequeno réptil de duas pernas com uma cauda fina, um pescoço longo e flexível e um focinho estreito e alongado. Sua boca está cheia de dentes afiados como agulhas, e seus braços esguios terminam em pequenas mãos de três dedos com um polegar opositor. Embora a pele do jozhal seja coberta de escamas, elas são tão pequenas que a princípio passam despercebidas, e parecem mais com a pele de um homem ou a pele áspera de um baazrag. O jozhal pode mudar o tom de sua pele à vontade, seja para combinar com a cor do ambiente ou para se destacar dele.

**Combate:** Geralmente, o jozhal prefere evitar o combate. Ele tenta fugir, então usa sua habilidade de mudar a cor da pele para se esconder dos perseguidores (eles devem rolar sua Sabedoria ou menos em 1d20 para encontrar o jozhal). Se o perseguidor chegar muito perto do jozhal sem realmente vê-lo, o jozhal atacará. A vítima deve fazer um teste de surpresa com uma penalidade de -2.



Durante a luta real, o jozhal tenta se defender primeiro com poderes psiônicos e magia, depois com qualquer item mágico que possua atualmente (role na Tabela 88 no Livro do Mestre, resultados como armaduras, escudos ou armas não contam como nenhum item mágico para a posse do jozhal). Se isso falhar, ele morderá com seus dentes causando 1d8 pontos de dano, ou atacará com qualquer arma disponível para ele (com um modificador de dano de -2).

**Habitat/Sociedade:** Os jozhal vivem em pequenos grupos familiares de quatro a cinco criaturas. Eles são extremamente inteligentes e astutos, mas consideram humanos ou semi-humanos como criaturas tolas e perigosas e raramente os toleram.

Jozhals são atraídos por magia de todos os tipos, e sempre que veem humanos ou semi-humanos passando, eles rastreiam o grupo e tentam lançar uma *detectar magia* no grupo. Se a magia revelar algum item mágico, eles tentarão entrar no acampamento e roubá-los.

**Ecologia:** Jozhals forrageiam por comida (raízes e tubérculos) e comem quase qualquer tipo de pequeno réptil, cobra ou inseto. Sua magia é semelhante à dos clérigos elementais e, portanto, não é destrutiva para o ambiente ao seu redor.

O intelecto do clã jozhal é melhor refletido em seu relacionamento com o mundo ao seu redor. Eles são muito cuidadosos para nunca destruir o mundo em que vivem, sempre aproveitando cada pedaço de sucata e refúgio que encontram. Eles levam isso ao extremo, praticando até mesmo o canibalismo e usando os ossos de seus mortos para construir armas e ferramentas.

|                   |                           |
|-------------------|---------------------------|
| CLIMA/TERRENO:    | Planaltos e Montanhas     |
| FREQUÊNCIA:       | Incomum                   |
| ORGANIZAÇÃO:      | Bando                     |
| PERÍODO DE ATIV.: | Noite                     |
| DIETA:            | Carnívoro                 |
| INTELIGÊNCIA:     | Alta (13-14)              |
| TESOURO:          | 1                         |
| TENDÊNCIA:        | Cruel (caótico e maligno) |

|                    |                         |
|--------------------|-------------------------|
| QUANTIDADE/ENC.:   | 1-6                     |
| CAT. DE ARMADURA:  | 4                       |
| MOVIMENTO:         | 15                      |
| DADOS DE VIDA:     | 4                       |
| TACO:              | 17                      |
| Nº DE ATAQUES:     | 5                       |
| DANO/ATAQUE:       | 1d4 (x2)/ 1d6 (x2)/ 1d8 |
| ATAQUES ESPECIAIS: | Dreno de nível          |
| DEFESAS ESPECIAIS: | Desviar projéteis       |
| PROTEÇÃO À MAGIA:  | 10%                     |
| TAMANHO:           | M                       |
| MORAL:             | Destemido (20)          |
| VALOR EM XP:       | 975                     |

## SUMÁRIO PSIÔNICO:

| Nível | Dis/Cie/Dev | Ataque/Defesa | Poder | PPPs |
|-------|-------------|---------------|-------|------|
| 5     | 1/2/5       | -/FI, LM      | 10    | 80   |

**Psicometabolismo** — *Ciências:* Campo Mortal, Drenar Vida, Forma Sombria *Devoções:* Camuflagem, Deslocamento, Forma Ectoplásmica, Aguçar Sentidos, Imobilidade.

O tembo é um animal desprezível, sem pelos, de cor morena, coberto com dobras soltas de pele escamosa. Variando entre um e um metro e oitenta de comprimento, geralmente chegam à altura da coxa de um homem. Todos os quatro pés ágeis terminam em longas garras afiadas, e enormes presas caninas se projetam sob os lábios ondulados de seus focinhos quadrados. O tembo tem orelhas enormes e quadradas que podem girar em qualquer direção, independentemente umas das outras.

**Combate:** Embora todos os tembos gostem de lutar, suas táticas de batalha são tão imprevisíveis quanto essas próprias feras. Alguns atacam furtivamente a uma curta distância, esgueirando-se o mais perto possível de suas vítimas e tentando destruí-las com um *campo mortal*. Outros preferem brincar com suas vítimas, batendo-as de uma pata para outra, usando *Drenar Vida* cada vez que a pata aterrissa. Ainda outros tembos gostam de entrar na briga imediatamente, atacando suas vítimas desde a primeira rodada.

Em tais confrontos físicos, os tembo são verdadeiros horrores. Sua tática favorita é pular na vítima, atacando com as quatro patas e mordendo ao mesmo tempo. As garras dianteiras causam apenas 1d4 de dano, mas as garras traseiras têm uma tendência maior a afundar em carne mais macia, rasgando tendões e órgãos importantes (e é por isso que causam mais dano). Mas o maior perigo do



tembo vem de sua boca horrível. Quando o tembo atinge com sucesso com suas poderosas mandíbulas, a vítima deve fazer um teste de resistência contra morte por magia ou perder um nível de vida. Essa perda é permanente, e um teste deve ser feito toda vez que o tembo acertar uma mordida bem-sucedida.

Quando atacado à distância, o tembo rápido tem 40% de chance de desviar de qualquer disparo de projétil não mágico direcionado a eles.

Tembo não demonstra medo, e sempre lutará até a morte ao invés de correr.

**Habitat/Sociedade:** Os Tembo rondam o deserto em pequenos bandos que parecem não ter organização social ou coesão real. Cada tembo faz mais ou menos o que lhe apraz, não compartilhando nenhuma presa com os outros. A única concessão do tembo à vida social é que, se um deles for atacado, todo o bando se unirá para lutar contra o inimigo.

**Ecologia:** A comida favorita do tembo são os filhotes de qualquer outra raça. Os Tembo são famosos por entrar furtivamente em acampamentos nômades para arrastar crianças élficas, por se esgueirar pelas aldeias anãs à procura de crianças abandonadas, até mesmo por se infiltrar em cidades populosas para arrancar bebês nobres de seus berços. Inevitável dizer que isso torna esses animais desprezíveis objetos universais de ódio. Até tribos de elfos rivais, as mais dedicadas dos inimigos, são conhecidas por fazerem uma trégua com o propósito de caçar um bando de tembos que apareceu na área.

# Verme da Seda



|                   |             |
|-------------------|-------------|
| CLIMA/TERRENO:    | Ermos       |
| FREQUÊNCIA:       | Incomum     |
| ORGANIZAÇÃO:      | Solitário   |
| PERÍODO DE ATIV.: | Qualquer    |
| DIETA:            | Carnívoro   |
| INTELIGÊNCIA:     | Baixa (5-7) |
| TESOURO:          | (W)         |
| TENDÊNCIA:        | Neutro      |

|                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| QUANTIDADE/ENC.:    | 1                      |
| CAT. DE ARMADURA :  | 3                      |
| MOVIMENTO:          | 12, Vn 12 (C)          |
| DADOS DE VIDA:      | 6                      |
| TACO :              | 15                     |
| Nº DE ATAQUES:      | 1                      |
| DANO/ATAQUE:        | 1d6                    |
| ATAQUES ESPECIAIS:  | Veja abaixo            |
| DEFESAS ESPECIAIS : | Nulo                   |
| PROTEÇÃO À MAGIA:   | Nulo                   |
| TAMANHO:            | G (15m de comprimento) |
| MORAL:              | Resoluto (11-12)       |
| VALOR EM XP:        | 1.400                  |

## SUMÁRIO PSIÔNICO:

| Nível | Dis/Cie/Dev | Ataque/Defesa | Poder | PPP <sub>s</sub> |
|-------|-------------|---------------|-------|------------------|
| 6     | 1/1/0       | Nulo/Nulo     | 15    | .45              |

## Psicometabolismo — Ciências: Forma Sombria.

O verme da seda é uma cobra com uma carapaça dura e quitinosa que mede mais de 15 m de comprimento. Eles são comumente vistos voando pelo ar durante o dia em busca de presas, mas raramente atacam até o anoitecer, quando assumem sua forma de sombra e se infiltram em um acampamento para atacar.

Qualquer criatura mordida por um verme da seda deve resistir contra veneno ou ficar paralisada por 1d4 dias (uma *restauração* ou *Remover Maldição* reverterá este efeito). Poderes psiônicos ainda podem ser usados neste estado, desde que o próprio corpo não precise se mover.

O verme da seda arrastará sua presa paralisada e a envolverá em uma bainha de seda, dentro da qual a infeliz vítima permanecerá por até duas semanas. Durante este tempo, o verme da seda ocasionalmente enfia a cabeça no casulo protetor e morde o pescoço da vítima, drenando um pouco de sangue e paralisando-a por mais 1d4 dias. Cada vez que isso ocorre, a vítima perde um ponto de Constituição. Quando sua constituição chega a 0, todo o seu sangue foi drenado e ele morre.

O invólucro de seda fabricado pelo verme é valorizado em muitas cidades para uso em roupas caras. É resistente a chamas (+4 de bônus em qualquer resistência contra fogos normais, +2 de bônus contra fogos mágicos) e muito resistente. Libertar uma vítima capturada pode ser bastante demorado.





