

Tagmar II

Livro de Introdução à Ambientação



Tagmar II

Livro de Introdução à Ambientação



www.tagmar2.com.br

Créditos & Licenciamento

Autores

Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior, Leonardo Nahoum Pache de Faria, Nelson Rodrigues, Luigi de Menezes Piccolo

Capa

Sérgio Artigas (ilustração), Geliard Roberto Barbosa (design & layout)

Ilustrações Internas

Eliane Bettocchi Godinho, Ygor Moraes Esteves da Silva, Thais Quintela de Linhares, Domênico Niemeyer Gay

Coordenação

Marcelo Rodrigues

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 7/7/2007 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.2

Licenciamento

Esta material foi adaptada do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.0 Brasil

Você pode:

- Copiar, distribuir, exhibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compatilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons : [http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0 /br/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/br/) com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

ÍNDICE

1	INTRODUÇÃO	5
2	HISTÓRIA	6
2.1	<i>Primeiro Ciclo, ou "O Tempo das Névoas"</i>	6
2.2	<i>Segundo Ciclo, ou "O Tempo dos Filhos"</i>	6
2.3	<i>Terceiro Ciclo, ou "Tempo das Mentiras Infernais"</i>	9
2.4	<i>Extratos do "Livro de Maudi"</i>	9
3	OLHOS SOBRE TAGMAR	13
3.1	<i>O Mundo Conhecido</i>	13
	<i>Os Reinos Livres</i>	13
3.2	<i>As Fronteiras</i>	18
3.3	<i>Ascensões e Quedas</i>	19
3.4	<i>Linha do Tempo</i>	25
4	OS DEUSES DE TAGMAR	27
5	AS LÍNGUAS	28
6	O MAPA PRINCIPAL	30
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	31



1 Introdução

O texto que se segue tem como objetivo servir de "primeira porta", ser como um arauto para você, leitor, nessa viagem por um mundo novo e diferente, um universo que irá respeitar leis diferentes das que você conhece em seu mundo real. Por isso, leia as próximas páginas com atenção, e saiba desde já que isso não será tudo: Tagmar nunca poderia ser descrito em poucas páginas, nem mesmo em milhares de milhões. Porque esse novo mundo é feito de imaginação, nem mais, nem menos real do que qualquer coisa que você conheça. Apenas mais poderoso, mais eterno... Como são os mitos da mente.

Tagmar (pronuncia-se Tágmar) é o nome com que foi batizado o mundo terreno criado pelos Deuses no Primeiro Ciclo (ver seção mais à frente). Dotado de atmosfera, vida animal e vegetal semelhantes às da Terra, Tagmar também gira em torno de um sol amarelo, e possui, como o nosso planeta, mais água do que terra firme em sua superfície. Embora dotado de muitos continentes e porções de terra, neste livro trataremos apenas da parte oriental de um único continente, que é por seus habitantes

considerado como "O Mundo Conhecido", ou simplesmente "O Mundo".

Tagmar é uma terra que conhece a magia, não como a fantasia ficcional e mística que conhecemos em nosso mundo, mas como realidade nua e crua, que pode vir como ameaça dos dedos flamejantes de um viajante desconhecido, bem como das entranhas de monstros inexplicáveis, ou como uma luz curativa, uma força construtora e aliada nos percalços que surgirão sempre nessa terra selvagem. Pessoas podem, subitamente, morrer envolvidas por relâmpagos surgidos de um mero estalar de dedos, ou voltar da morte, como milagres recontados. Em Tagmar é assim: a magia existe. Os Deuses também. Aqui vive o maravilhoso, e também o terrível.

Portanto, é sempre aconselhável o uso de cautela. Este é um mundo de aventuras, sim; mas igualmente de mortes horríveis, do inexplicável, do banal, da exceção. Viver entre o sonho e o pesadelo. Viver, leitor, em Tagmar.

2 História

2.1 Primeiro Ciclo, ou “O Tempo das Névoas”

A criação de Tagmar, e mesmo de sua dimensão, se deu no período conhecido como “Primeiro Ciclo” (nome proposto por magos e estudiosos de Portis), muitos milhares de anos antes da Grande Falha e de qualquer memória viva, mesmo élfica. Nessa época longínqua, onde as coisas mais simples, como o ar, as rochas e o espaço ainda não existiam, havia apenas Deuses, Deuses e Demônios - criaturas eternas, poderosas, semelhantes às entidades mágicas que dominaram a imaginação dos homens na Terra antiga, no Olimpo, no Egito, nos reinos dos mitos da religião. Nesse nosso novo universo, porém, eles existem - os mitos - e são os responsáveis pela criação de Tagmar e todos os seres vivos (ou não...) que percorrem suas perigosas paragens.

No entanto, há mistérios sobre tal criação. Tempos sem fim se passaram, desde os acontecimentos que deram forma a rochas, elfos e anões, e mesmo as culturas mais antigas de Tagmar perderam (esse, ao menos, é o pensamento corrente), a história verdadeira da Criação. Por isso, o Primeiro Ciclo é conhecido também como “O Tempo das Névoas”, o tempo de que nada se sabe, e do qual é melhor não falar.

O conhecimento, porém, não se perdeu. E a história do verdadeiro nascimento de Tagmar ainda persiste na mente de alguns sábios. Muito poucos, como poderemos ver mais tarde, numa história que reproduziremos aqui, pertencente ao período posterior, conhecido como...

2.2 Segundo Ciclo, ou “O Tempo dos Silhos”

Esse é o período que compreende toda a história de Tagmar, desde a criação dos “Filhos”, isto é, dos anões, elfos, humanos e pequeninos, até o advento da Grande Falha e a Revelação dos Deuses. A magia, nessa época, era muito intensa e concentrada nas mãos de poucos magos e sacerdotes de grande poder. Durante todos os milênios que formaram essa fase, as criaturas pensantes de Tagmar não tiveram prova alguma da existência dos Deuses, seus criadores, dos quais sabiam apenas através de histórias com começos perdidos. Este foi um período de testes, onde os Deuses se mantinham afastados de seus filhos terrestres para esperar o florescimento da verdadeira fé, a que não precisa de provas para se instalar no coração (é muito fácil acreditar em Deuses quando Eles aparecem na sua frente soltando cobras e relâmpagos, não?).

Nem tudo, porém, saiu como os Criadores esperavam. Com o seu afastamento do plano material, a magia era um item raro em Tagmar; como já foi dito acima, raro em diversidade de usuários, mas abundante em quantidade, em poder. Guerras sangraram nesses tempos, movendo vagalhões élficos, turbas de anões e gente humana em confrontos que envolviam magias de inimaginável poder, nunca mais alcançadas depois do Segundo Ciclo, por nenhum mortal. Fiéis, adoradores do Verdadeiro Panteão, combatiam descrentes, que reuniam desde ateus até adoradores de falsos Deuses (falsos mesmo!), em balés sangrentos que duraram mais do que os escritos remanescentes da época permitiram traçar.

São produtos dessas batalhas alguns dos recantos e ruínas mais impressionantes (e mortais) de todo o Mundo Conhecido:

O Domo de Arminus: Grande abóbada negra, de provável origem mágica, constituída de material desconhecido em Tagmar e resistente até às maiores concentrações de energia. --- Esse monumento de forças perdidas, com um diâmetro que excede os quatrocentos metros, encontra-se nas planícies a leste da Cadeia Ergoniana, numa região pretensamente ocupada pela Geleira. A temperatura num raio de 15 km do Domo é muitos graus superiores ao normal da região, propiciando uma grande diversidade de espécimes animal e vegetal onde só deveria haver desertos de gelo. Algumas pessoas referem-se à região como sendo “O Oásis de Arminus”, por motivos mais do que óbvios.

O Domo está situado, mais especificamente, nas proximidades da cidade Telas (na verdade pouco mais que uma aldeia, contando com quase duzentos habitantes, entre elfos, humanos e pequeninos). Telas se destaca por ser uma cidade de magos e se supõe ser a região adequada aos estudos arcanos aos quais se dedicam.

Diz-se pelas estradas que o Domo é freqüentado, em sua maioria, por velhos magos e sacerdotes, que levariam ao lugar seus pupilos, a fim de oferecer-lhes lições de humildade. O verdadeiro propósito da estrutura, contudo, é desconhecido pelos Filhos. Correm, é verdade, alguns boatos: os elfos dourados das Florestas de Âmien, por exemplo, parecem acreditar numa lenda que diz haver ali, sob a estrutura negra, uma grande nau élfica, majestosa e tão antiga quanto a Criação, que teria o poder de reunir todos os elfos um dia viventes em uma grande viagem até a Terra de Palier, deus e criador de todos os elfos de Tagmar, no que seria o último dia de uma existência gloriosa. É claro que tudo, provavelmente, não passa de mito (embora, como já foi dito, nossa relação com os mitos aqui em Tagmar, seja um pouco diferente...), uma história nascida no Segundo Ciclo tornada imortal por milhares de repetições. A explicação mais comum (e a mais cautelosa), porém, é a de que o Domo de Arminus seria na verdade, um túmulo, um enorme mausoléu onde repousa um mago ou ser poderoso existente

antes da Grande Falha. É por isso que todas as tentativas de destruição do Domo, quer por magos inexperientes, quer por aventureiros desejosos de ouro, são mal vistas por todos no Mundo Conhecido. Obviamente, mais por medo que por respeito.

Ponte de Palier: Estrutura localizada nas Florestas de Âmien, próxima ao centro comercial (agora abandonado) de Telco, onde, antes da guerra entre Verrogar e Dantsem, humanos e elfos dourados trocavam desde cereais até magias desconhecidas.

A Ponte eleva-se do meio da floresta numa imagem estranha, pois é na verdade um colosso de pedra e mármore com cerca de 80 metros de largura e comprimento indefinido, imóvel em um ângulo de 30 graus, e sustentada por sabe-se lá que sortilégios. A Ponte de Palier avança direto ao céu sem paradas, até se misturar com as nuvens sempre baixas da região.

Segundo os elfos de Âmien, a Ponte leva até os reinos etéreos onde vive seu Deus (daí o nome). A quem pretenda se aventurar por estes degraus, cuidado... são muitos os corpos encontrados no caminho.

A Ilha: Região não cartografada, de contornos pouco conhecidos e situada no centro do grande Lago Denégrio, na porção norte do "Mundo". A ilha é tida por muitos como o reino particular de um mago muito poderoso do qual não se sabe sequer o nome.

Todos os barcos e criaturas que se encontrem no lago, seja por água ou ar, são rechaçados por ventos fortes (ventos muito estranhos) sempre que chegam a menos de 30 km da ilha. As poucas informações que há sobre a região, vêm de aventureiros que, em vôo rápido por grandes altitudes, conseguiram vislumbrar algo do lugar. Ao que parece, são três ilhas: uma principal e duas menores, ligadas por (e aqui os boatos mesclam-se com informação) pontes de luz eternas e dotadas de muitos prédios, alguns lembrando a arquitetura de certas ruínas do Segundo Ciclo. Pouco mais se sabe sobre tal lugar, conta-se que há algumas décadas, quando os dragões que se aninhavam na Cordilheira de Sotopor (ver mapa principal), começaram a executar ataques cada vez mais para longe de suas rotas costumeiras, ameaçando reinos como Plana, Levânia e até mesmo Calco. Uma grande tempestade foi vista surgir no Lago





Denégrio, na região correspondente à Ilha, e foi seguida pelos olhos assombrados de barqueiros e caravanas de Plana durante vários dias, até se alojar finalmente no topo do Pico de Prussel, onde, sabidamente, costuma-se verificar as maiores concentrações de dragões.

O que se seguiu foi o que muitos chamam de "A Noite das Chamas". Mal chegando ao seu destino, a estranha tempestade despejou toda sua fúria de ventos e relâmpagos nas terríveis criaturas aladas, que fugiram com as asas em chamas, numa tentativa vã de salvar as próprias vidas.

Arquivos de alguns reinos, como os de Calco, estimam o número de bestas mortas naquela noite em mais de 30 (há inclusive uma grande ossada ornamentando os salões reais de Saravossa, atribuída a esse grande massacre). Porém, é certo que os ataques draconianos cessaram por anos a partir daquela data. Todo o acontecido, curiosamente, foi tomado por alguns como sendo prova incontestável de certa natureza benigna do misterioso Senhor da Ilha. Os mais sábios, todavia, continuam mantendo seus barcos e ossos longe do lugar.

Campo Branco: Este não é um lugar calmo, ou uma planície nevada, como parece indicar o nome. Campo Branco é uma área situada no interior do deserto de Blirga, na Levânia, que se estende por cerca de 12 km no sentido norte-sul e 7 km de leste a oeste.

Em toda sua extensão, não existe nada além de ossos e mais ossos, sejam de anões, elfos, humanos ou outras raças das quais não se têm notícias.

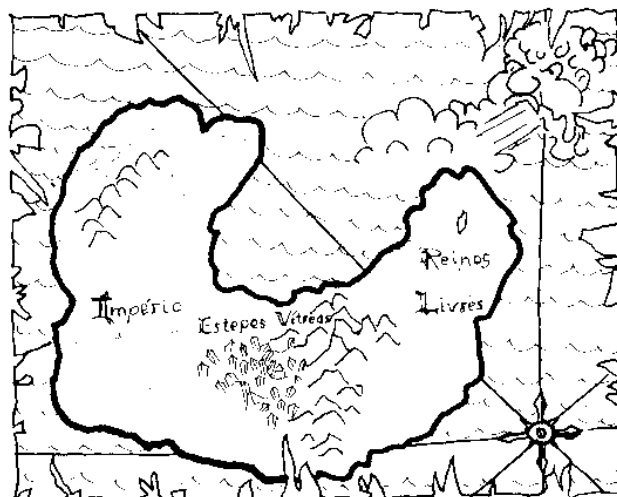
Não há nenhuma construção visível por toda parte, embora haja relatos de escadarias conduzindo a infundáveis labirintos subterrâneos.

Acredita-se ser o lugar de natureza mágica, pois, apesar de existirem registros de sua existência que remontam à época da Unificação do Grande Sábio (ver história mais adiante), os ossos e esqueletos que formam o Campo Branco permanecem intactos, indiferentes ao vento, à areia do deserto e ao tempo.

Apesar de ser uma região considerada segura, não são poucos os que nutrem por ela terror profundo, associado a estranhas histórias sobre legiões de esqueletos que se levantam e travam intermináveis combates. Mais uma vez, a cautela é sempre boa companheira da dúvida.

As Estepes Vítreas: "As Estepes Vítreas" é o nome de uma região no meio do Império, que se estende por centenas de quilômetros e é formada inteiramente de cristais e vidro. A viagem, através dessas terras de brilho, é impossível a qualquer órfão de magia. Seus reflexos desorientadores, sua brancura e transparência tornam essa região a barreira natural (?) mais efetiva de todo o continente. Assim, apresenta-se como o grande obstáculo para um contato do Mundo com o

Império (localizado a oeste da cadeia de montanhas conhecida como "O Muro"). Muitas ruínas e tesouros, contado pelas lendas, encontram-se nesse grande "deserto". Embora tais histórias de taverna não tenham nenhum fundo comprovado, as Estepes Vítreas, com todos os seus perigos, são, talvez, as paragens mais procuradas pelos caçadores de fortuna do Mundo Conhecido (mesmo que quase todos não voltem...).



Embora não sejam estas as únicas paragens misteriosas de Tagmar referentes ao Segundo Ciclo, já são em número mais que suficiente, para que você, leitor, ou o Mestre de Jogo, utilize delas como palco para instigantes aventuras.

Mas continuando nossa lição de história, foi então, num final improvável de uma guerra que parecia eterna, quando ocorreu o Grande Terremoto, o Cataclismo, a Grande Falha. Os Deuses voltavam a Tagmar para marcar o fim do Segundo Ciclo, trazendo ao mundo a energia avassaladora de sua presença, esmagando os reinos infiéis e trazendo grandes cicatrizes ao continente, que a partir de então imporia faces diferentes.

O Continente foi, literalmente, cortado ao meio, numa catástrofe que separou povos, massacrou multidões e serviu para obscurecer ainda mais, na mente dos Filhos, a história de "Como Foi, e Por que".



A época que se seguiu à Grande Falha é conhecida como...



2.3 Terceiro Ciclo, ou "Tempo das Mentiras Infernais"

Com o Cataclismo, segue-se uma época de grandes migrações, e testemunha-se a chegada, tanto de Deuses, quanto de Demônios. É aqui, quando os povos encontram seus lares definitivos e tentam voltar a uma rotina perdida, que nasce a Seita, culto pagão ao reverenciar as criaturas infernais, que começavam a aparecer sobre a terra, e acreditando na versão demoníaca da Criação de Tagmar, não por Deuses, mas sim por Demônios.

A Seita se espalhou como praga, e aparentemente, quanto maior era o número de adeptos, maior era a presença infernal no continente. Algumas regiões pertencentes hoje a países ricos (como é o caso de quase todo o território de Marana), chegaram, na época, (100 a 120 anos atrás), a ficarem completamente subjugadas pelas legiões de Demônios.

Conforme se pode acompanhar no relato reproduzido mais à frente, Tagmar esteve bem próximo de uma completa dominação infernal. Embora hoje todos vivam num ambiente de certa paz e estabilidade, alguns estudiosos afirmam que o período vivido desde a chegada do Mais Sábio e a derrota dos Demônios, até os dias de hoje (50 anos depois da passagem do Mais Nobre) não passaram de uma falsa vitória. Por isso, é visto com grande apreensão o ressurgimento da Seita, que parece surgir por todo o Mundo Conhecido, particularmente em Filanti.

O período de 57 anos vividos à sombra da sabedoria do Mais Nobre, trouxe abaixo quase todas as fronteiras políticas existentes na ocasião. Países como Plana e Verrogar, por exemplo, deixaram de existir durante todo esse tempo, enquanto que outros, como a Moldânia (atuais Calco e Conti), desapareceram para dar origem a novos reinos. Foi a época denominada pelos historiadores de Saravossa como o "Período da União, ou Unificação".

Surpreendentemente, tal equilíbrio acabou junto com os últimos suspiros do Mais Sábio. Depois de cerca de dois anos de guerras e discussões, a União esfacelou-se nas hoje conhecidas regiões ou reinos formadores do Mundo Conhecido (como pode ser visto no mapa).

Antes, contudo, de passarmos a uma descrição desses numerosos domínios, apresentaremos nas páginas seguintes o relato de um guerreiro, de nome Maudi, que servirá como perfil do Mundo na Guerra da Seita e como demonstração viva dos perigos que você, leitor, poderá enfrentar...

2.4 Extratos do "Livro de Maudi"

(da cópia existente nos arquivos dos sacerdotes de Palier em Saravossa, Calco).

"No começo, na primeira pérola do cordão de existência, havia apenas as cores do caos e da energia bruta, seguindo a infinitude do para - sempre, que era aquela primeira esfera, onde as luas contavam-se como todas e como nenhuma".

Ouvíamos aquelas palavras pela terceira vez desde a fuga do acampamento bankdi - os mesmos versos imutáveis, iguais tons de voz e ênfase, que acrescentavam a todo aquele inferno, labaredas e labaredas.

Puxei a bata do velho pela segunda vez, o som da voz treme e pára finalmente, quando o corpo ferido e trespassado por flechas negras despenca sobre meus braços doloridos. Arrasto-o para longe das janelas, onde ele diz ver multidões de seus fiéis. Pobre e senil criatura! As setas zunem sem complacência nos ouvidos, varando a janela e aterrissando alquebradas entre nossos pés. Aldrabar percorre o chão de escombros da torre em busca de projéteis perfeitos. Temo que nossas aljavas não bastem para toda a fuga...

- Uma massa vindo do sul!!! - o som vem dos andares superiores. O mago Petas nos grita dependurado da janela mais alta - Os Bankdis convocaram suas legiões de demônios! - se solta com uma respiração curta, perfazendo cambalhotas e aterrissando entre vagas de escombros e flechas partidas - A Frente está a duzentos uktois daqui, mas os batedores já se encontram bem à frente. - Ergue-se o corpo magro e com ele as vozes - Escondam-vos que um encanto se faz preciso!!!

Aldrabar se junta ao chão, o rosto fino comendo a poeira secular, e continua a afastar o lixo e as coisas quebradas, revelando mais flechas e desenhos estranhos no chão. Puxo o velho pela manga suja e nos coloco em proteção. Quando Petas inicia o encanto, fluidos místicos percorrem o salão, anunciando a força que virá. A voz imutável desperta novamente.

"Mas houve o fim da primeira pérola, e com ele, a separação de caos e energia. Eram formados os reinos inferiores e os materiais, e em pouco tempo a sapiência manifestou-se em ambos".

As emanções do caos indômito, destruidor, deram origem aos seres infernais, Demônio, contemporâneos dos igualmente temidos Titãs, oriundos da consciência e emanções das forças elementais existentes nos reinos da matéria. Os seres titânicos eram treze, e chamavam a si mesmos de Treva, Luz, Água, Terra, Fogo, Ar, Crônus, Crio, Ânimus, Étere, Maná, Entropia e Gênese".

O ancião se cala de repente, e então, as forças do encanto de Petas atingem seu nível máximo. O vento rodopia pela Torre, vai desenhando poeira



sobre nossos olhos sofridos, urrando profanações. Sentimos todos um frio brusco, quando o encanto parte em direção ao inimigo, cavalcando luz de ossos e fogos-fátuos. Um frio de morte e de negrura. De magia...

- Negra... - meus olhos se esbugalham e eu corro para Petas, tentando fazer com que inverta o encanto - Você está usando magia negra! Estamos em missão sagrada, você não deve...

Minhas pernas enrijecem e minha corrida pára. Malditos fazedores de milagres... Petas me transforma em uma meia-estátua e eu posso apenas respirar. O céu lá fora escurece e o ar assobia palavras malditas. As flechas que entram pela janela agora se cravam nas paredes e exalam cheiros podres. Veneno bankdi.

- O que está... maldição, Petas! A torre está tremendo!!! Aldrabar grita como se tivesse três pulmões. Petas abandona a posição conjuratória e me liberta da paralisia.

- Está feito! -sua voz nunca esteve tão consumida - Metade dos demônios e hordas foi banida. Mandeí-os para os níveis mais inferiores do Caos Infernal.

- Idiota... - minha voz tentava controlar a raiva ardente - Sabe que estamos escoltando um homem santo. Quer trazer a ira de seu deus sobre as nossas cabeças, é isso que quer? Você e essa magia podre?

- Você sabe que não temos escolha!!! - A voz, a garganta, os pulmões, tudo parecia fraco. Um fio de sangue escorria dos ouvidos do mago - A seita Bankdi é muito mais do que pensamos que fosse quando aceitamos o trabalho. Há! - esfregou as mãos nas têmporas e orelhas e ficou um pouco a rir para os dedos vermelhos - Nos disseram "um pequeno grupo de fanáticos que quer erradicar com todas as religiões mais antigas", "uma meia-dúzia

de dois", "poder nenhum..." - cuspiu para o lado. O sangramento aumenta. - Li a mente de um deles quando estava lá no alto, na janela. A Moldânia Superior já não conhece mais os antigos ritos. Todos os cultos derivados da história antiga estão esquecidos. Malim - apontou o velho - é um homem santo, sim. O último que vive, representante da adoração ancestral. E nós estamos carregando-o por planícies de demônios e venenos, de forças que podem nos esmagar!

Calou nesse ponto e eu também não disse nada. Petas tinha toda a razão. Carregávamos a história do mundo conosco, de um mundo que queria esquecer essa história.

"Depois de pérolas e mais pérolas de infinito horizonte, mudanças vieram: a descendência dos Titãs deu Deuses ao Universo, que teimaram em se unir às criaturas dos reinos baixos, dando origem aos Titãs-segundos. Houve nessa época a Primeira Discórdia, quando Deuses e Titãs-segundos juntaram forças contra seus criadores, instáveis e catastróficas demais. Foi o início da Lei".

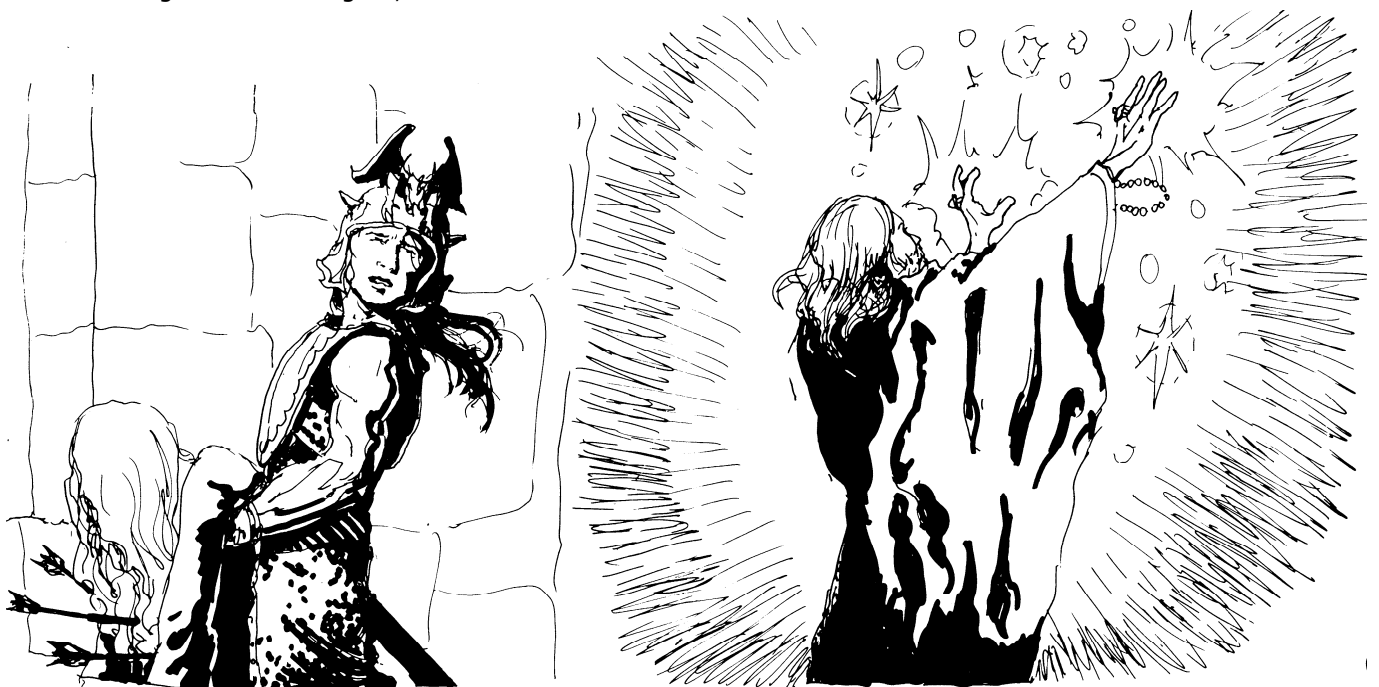
Malim falou essas palavras e caiu para o lado, como que adormecido, e no ar ficara o peso das palavras. Pensei em quanta coisa podia se perder, com a morte daquele homem.

Aldrabar interrompeu pensamentos com gritos irracionais.

- Na janela!!! Bankdis na janela!!!

Em poucos instantes eles eram muitos e pareciam vir em hordas, escalando os muros altos da torre e se arremessando da janela sobre nós. Minha espada refletiu meus dentes secos e corpos bankdi começaram a ganhar o chão.

- Petas, a janela! Você tem que tentar fechar a janela! - alternava inspirações e golpes decepadores. Belador cintilava azul pungente,



excitada, enquanto cortava carne inimiga como se não precisasse de meu braço . Aldrabar refugiava-se com o velho atrás de uma pilastra caída, retomando as setas recolhidas aos seus antigos donos.

- Lá vai! - o aviso chega atrasado e meu corpo quase chega a ir com o vento que se forma. Grandes escombros levantam-se do chão da torre e vão se amontoar na janela agora vermelha, a enorme profusão de membros partidos que vão ficar ali para sempre.

O vento cessa, e eu conto cinco golpes e duas flechas antes que o salão esteja livre de vida inimiga. Petas cambaleia por entre os corpos.

- A barreira não vai... agüentar muito! - esforço, mais sangue, ouvidos vermelhos - Meu Deus! Tanto vermelho não!!! - Temos que... dar um jeito de sair! - seguro-o pelo ombro, deixo-o sentado enquanto averiguo Aldrabar e o velho.

A torre, então, treme de novo, cascalhos caem do teto e das rochas presas à janela. Petas chora, tudo parece mais negro.

Aldrabar grita.

- Um alçapão! - vejo-o revirar mais poeira - Maudi, venha, cá! Tem um alçapão aqui, rapaz!

Atravesso o salão tentando não notar o chão trêmulo, o medo incipiente, os cadáveres que parecem chamar reforços. Colocamos pesos e pesos de madeira e destroços de lado, e a esperança parece reacender nos olhos quando vislumbramos a tal porta no chão. Petas se aproxima quase a se arrastar.

- É... uma saída, mesmo?

- Não sabemos ainda. - forço o grande puxador de metal para cima. - Aldrabar, me ajude aqui.

Puxamos e puxamos até quase o corpo estalar, o ferro gemendo e resistindo mais que os músculos, até que a vontade e o desespero tomam frente e o portal cede, caindo de lado e revelando as entranhas da terra para nós, um túnel rochoso que se estende indefinidamente a partir de alguns poucos degraus que servem de entrada. Sinto gelo na alma, no corpo. O ar que me bafeja o rosto é antigo, milenar, talvez nunca respirado, e eu sinto arrepios ao pensar em maldições e lugares que não se deve nunca, NUNCA, profanar. Recuei.

- Não podemos ter medo, Maudi. Não podemos. - Petas passa por mim cambaleante, vencendo os primeiros degraus em direção ao inferno escuro e desconhecido. Aldrabar carrega Malin e repete os mesmos passos de coragem.

E eu... eu. Por todos os Deuses, tudo o que posso fazer eu faço. E os sigo.

- Vocês... abaixem a cabeça. - Petas fala a Aldrabar e Malin. Alcanço o alçapão com as mãos e retorno

ao seu lugar, acabando com a única luz que possuíamos. Petas dirige-se a mim, agora.

- Você também, Maudi. - tosse rouca, sente respingos quentes no pescoço. Visco, pode apostar, vermelho. - Vou selar o alçapão com magia e disfarçá-lo o melhor possível. Mas teremos de nos mover depressa. Com esse encanto feito, o da janela será automaticamente desfeito. É a ordem das malditas coisas.

Encolhi-me junto à parede úmida, cheirando o musgo como se fosse pele de mulher. Refreei vômitos. Petas sussurra "Agora!" e o alçapão parece tentar se amassar sobre nós. Eles terão que cavar ao redor para nos pegar.

- Vamos... rápido! - o barulho das pedras chega até nós, caindo sobre o salão da janela com um ribombar que lembra as piores tempestades. Os gritos animalescos de demônios e coisas piores gelam o ar e a alma. Somos puro medo.

Avançamos durante mais tempo que consigo lembrar. Malim parece ausente. Recomeça a falar como se estivesse numa grande praça tranqüila.

"Alguns dos Titãs fugiram, então, para além da Lei e do Caos, formando os Reinos Elementais de Agua, Terra, Fogo e Ar, tendo Étere a ocupar o vazio entre eles.

Outros, em sua tentativa de fuga, juntaram-se ao novo Universo material. Este foi o destino de Ânimus, Maná, Entropia, Crio e Crônus. Poucos foram, ainda, capturados e subjugados: Treva e Luz eram eles.

De Gênese, nada se sabe; nem verdades nem lendas. Os Deuses instalaram-se nos reinos materiais, criando leis em meio ao caos. Dos Titãs-segundos, sabe-se apenas que vagam pelas dimensões, percorrendo todas as pérolas do Mundo sem motivo que nos seja permitido saber".

A terra então principiou a cair sobre nós. Era chuva barrenta, bocados caíam aos montes, como se criaturas enfiassem garras por cima de nós, na tentativa de nos tirar a vida. Petas parou, fazendo com que ficássemos todos juntos, um bolo de carne medrosa, esperançosa de uma morte rápida.

- Amigos... a morte se aproxima. - Petas não falava nem baixo nem com cuidado. Como se já não houvesse mais necessidade de fugas e esconderijos. - Não espero que acreditem no que vou dizer, nem que atendam meu pedido. - o teto caía em profusão, rochas, musgo, raízes de árvores perdidas em uma terra qualquer que não podíamos ver. O medo caminhava maior. Posso sentir a presença do Mal sobre nós, posso contá-lo em mais de dois mil inimigos. Não há fuga possível, não como tentamos fazer agora. - pareceu falar mais alto - Escutem!

Só temos chance na magia antiga, na magia ancestral que nem mesmo os mais poderosos magos se atrevem a usar. Meu corpo gelava e eu



cuspiam terra e queria sair dali. Mas o Mal era quase visível, a morte nos acompanhava mais de perto a cada respiração. Nós três, Petas, eu e Aldrabar fizemos apenas silêncio durante aquele pouco tempo que intercalou tais propostas desesperadas. Era uma concordância. Tentaríamos o que quer que fosse para nos tirar dali - Você será o recipiente do encanto, Maudi. Tem o único corpo resistente o suficiente para agüentar a... magia.

- Não entendo...

- Sairemos todos daqui Aldrabar, mas só em espírito. Seremos quatro almas a ocupar o corpo de Maudi. Nossas carcaças serão abandonadas aqui enquanto a magia transportará um único corpo através das dimensões até um lugar seguro, focalizou a voz - Pode ser a sua casa, Maudi.

Não respondi. Nem mesmo poderia. Era um absurdo enorme tudo aquilo. E ao mesmo tempo, estávamos numa posição em que acreditaríamos até nas palavras de cachorros. Falei "sim". Aldrabar gemeu tão alto que ouvimos ecos vezes e vezes.

- É a nossa única chance! - Petas tremia sua voz. - Juntem as mãos!!! - ele gritava, sobrepondo-se aos outros gritos que agora enchiam o túnel por detrás de nós e que pareciam avançar; sem parar, dentes trincados, garras, sedentos.

Os demônios precipitaram-se sobre nós mesmo perto das últimas conjurações. O mundo já era uma visão quádrupla, quatro corpos, quatro mentes, e

pude sentir quando as garras penetraram nos corpos quase vazios, momentos antes de partirmos na caravela de carne que antes foi o corpo de um homem chamado Maudi.

Não... devo manter-me separado enquanto escrevo esses passados. Devo ser Maudi, pelo menos enquanto traço essa história desconhecida de meu povo, a Verdade que deve um dia ser dita. Já se vão cinquenta anos na esteira do tempo, desde os acontecimentos que narrei nestas folhas amareladas. A seita Bankdi já praticamente não existe mais, e as pessoas do mundo material seguem um Deus humano, reverenciável por ser sábio, mais sábio do que algum homem alguma vez já foi. Devo encerrar por enquanto esses escritos, retomar a eles quando outras coisas aflorarem e tiverem por direito de serem expurgadas, imortalizadas em papel para a história um dia poder ser dita, inteira e em sua total verdade. Por enquanto, urge que o mundo desfrute de uma paz que só um homem incomum poderia conquistar.

Um homem que é quatro... e UM.

Maudi, Aldrabar, Petas e Malim.

UM.

3 Olhos sobre Tagmar

Nessa seção você terá oportunidade de colher dados sobre as diversas regiões do continente. O mapa, que lhe será útil para acompanhar as descrições, não pretende esgotar todas as áreas e os acidentes geográficos de Tagmar. Nele estão assinalados apenas os rios, cordilheiras, baías e florestas de maior importância para o perfil do continente. Você, ou seu Mestre de Jogo, tem total liberdade para acrescentar lagos, rios, montes e todo o tipo de terreno que seja necessário para o andamento da sua aventura ou campanha.

3.1 O Mundo Conhecido

Porção oriental do Continente, o mapa mostra sua extensa cartografia a partir do que os seres puderam explorar até o presente momento. Será, assim, tomada como referência para todas as demais regiões.

Os Reinos Livres

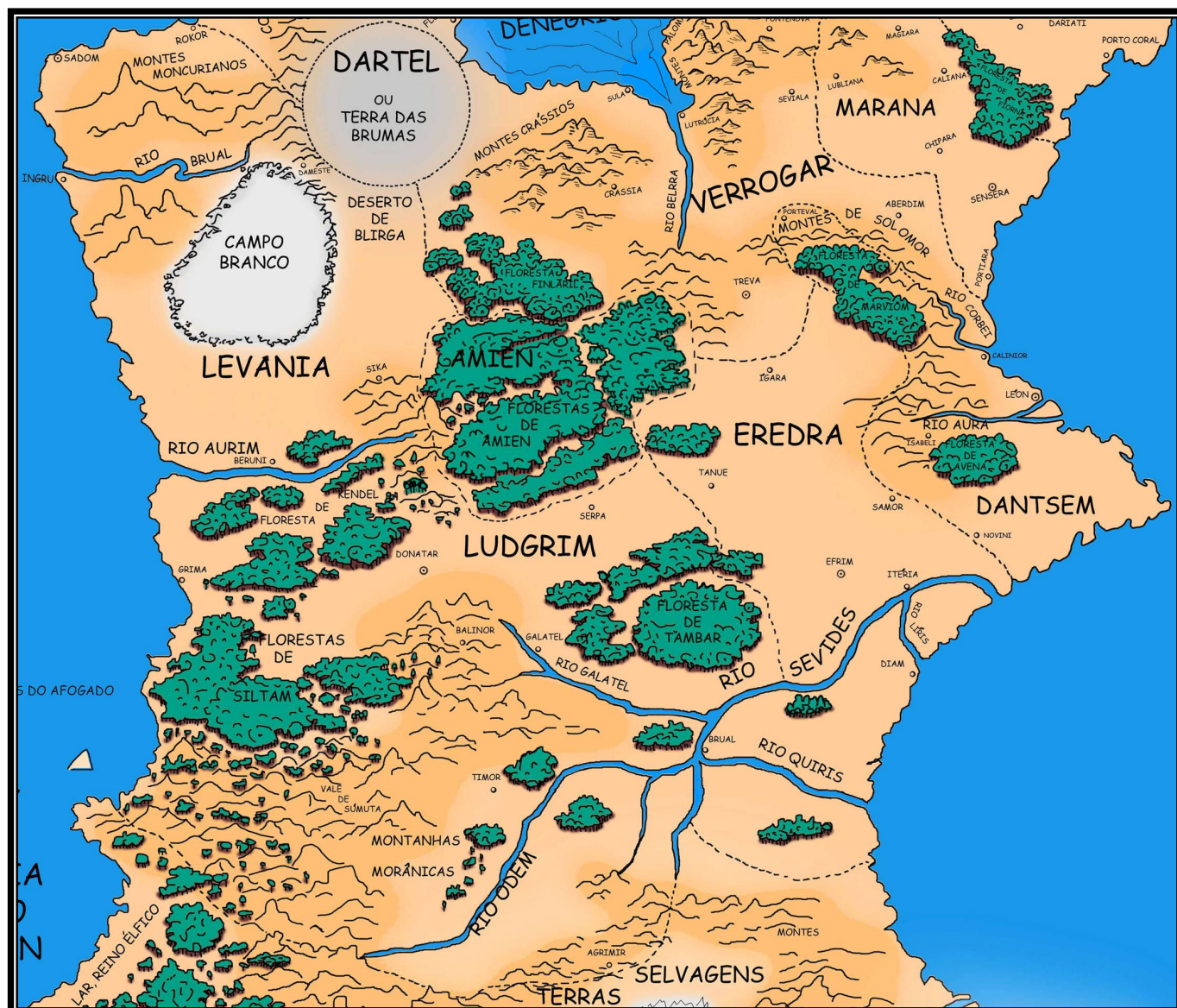
Levânia: Um dos locais mais áridos do Mundo Conhecido, a Levânia é dominada em seu centro pelo grande deserto de Blirga, onde fica o Campo Branco.

Com um pequeno comércio costeiro, o ambicioso rei da Levânia organiza atualmente um exército, com armas compradas (aos poucos) dos comerciantes em Plana. Corre entre a corte levaniana que o rei teria planos para Ludgrim e Dartel, quais exatamente, ninguém sabe.

Mostrando uma devoção cada vez maior por Blator, Levânia é tida por alguns estudiosos como uma potência militar em formação.

Ludgrim: País que conta com a maior população de meio-elfos em Tagmar, Ludgrim é conhecido pela sua política justa, pacífica, e seu rei meio-elfo Darniar, que é, dentro e fora de seu reino, sinônimo de caráter, coragem e decência.

Embora não seja propriamente um reino élfico, Ludgrim é tido por muitos como um intermediário



entre as duas culturas, elfa e humana. Mantenedor de boas relações com os elfos de Âmien, dos quais Darniar é amigo pessoal, Ludgrim possui razoáveis áreas agrícolas cultivadas, chegando até a comercializar excessos.

O rio Galatel, procurado por magos de todo o Mundo, desejosos pelo pequeno peixe Pigi, existente apenas ali e principal ingrediente de poções de invisibilidade, encontra-se totalmente dentro de Ludgrim, que exerce intensa vigilância sobre o rio.

Eredra: País entre os mais ricos, Eredra é responsável pela produção de mais da metade de todo o cereal do Mundo Conhecido, possuindo um poder político muito grande a partir desse fato. Boa parte de seu território é cortada pela Bacia do rio Oden, e suas águas propiciam uma fertilidade só existente na região. Eredra domina ainda as principais técnicas de manufatura, e tem uma boa reserva mineral, de forma a possibilitar ser um país agrícola sem tornar-se dependente dos mais "industrializados", como Calco e Marana.

Adoradores de Ganis, de Sevides, e de seus filhos Quiris, deus do plantio, e Liris, deusa da colheita, os de Eredra passam os dias sem se preocupar com a guerra, mantendo boas relações com todos que precisam de algum pão.

Verrogar: Hoje, o reino de Verrogar constitui-se num dos maiores problemas e flagelos de todo o Mundo Conhecido. Depois de décadas de paz, quebrada apenas pelo curto período pós-Unificação, a Casa Nobre de Verrogar traz a guerra às terras do Mundo, numa campanha que, dizem, busca o caminho para o mar através do território de Dantsem.

Com um grande exército, e após longa luta, Verrogar acabou por incorporar parte de Dantsem, embora nem por isso tenha feito o conflito parar.

Inimigos mortais dos nobres dourados de Âmien, os verrogaris são conhecidos entre essa raça como "assassinos de elfos".

Nas encostas dos Montes Palomares a nordeste de Verrogar, se refugiam a maioria dos piratas do Mundo Conhecido. É uma região conturbada, abrigando seres místicos e criaturas de outro plano.

Adoradores de Blator e Crezir, os verrogaris teriam um suposto acordo de não-agressão com Eredra. Os diplomatas desse país agrícola, no entanto, refutam qualquer afirmação a respeito.

Dantsem: Passando por uma fase extremamente difícil, Dantsem é hoje um reino dominado pela miséria e guerra.

Tendo perdido já parte de seu território para Verrogar, a "corrida" militar em Dantsem é tremenda. Antes um país pouco preocupado com "as coisas de Blator", é hoje o palco do maior recrutamento já visto. Adolescentes são soldados; monstros de todo o tipo são capturados e transformados magicamente em novos guerreiros;

magia é ensinada a qualquer um que queira lutar; e os mercenários fazem de Dantsem seu novo lar.

Enquanto preparam uma grande contra-ofensiva (que teria, segundo parece, o apoio dos elfos de Âmien) o povo da região tenta manter as pequenas lavouras salvas, e extrair cada vez mais de suas minas de cobre.

Por enquanto, indiferente ao conflito, Mon, seu Deus, na verdade um aspecto mineral de Maira, Deusa da natureza, recebe cada vez mais apelos dos anões da região, que inclusive fabricam as armaduras do exército dantseniano.

Que Mon ouça suas preces...

Marana: Em processo de militarização provocado pela guerra entre os vizinhos Verrogar e Dantsem, pela estranha política agressiva do aliado (?) Filanti e pela peste luniense, Marana encontra-se à beira da paranóia.

Seu sistema político é basicamente uma monarquia democrática. Sua grande população divide-se equanimente por todo o território, e ocupa-se tanto da agricultura e pesca quanto do comércio e de manufaturas emergentes. Adoradora de Selimom e Palier, Marana é considerada geralmente como uma terra livre e não-violenta. Devido à atual crise, muitos por todo o Mundo temem pela sua transformação em uma nação militar.

Após a morte do Rei Elberto e a ascensão de seu filho primogênito Augusthot, esse processo de militarização tem andando cada vez mais rápido, causando revolta em vilas pacíficas formadas nas fronteiras de Marana e nas redondezas da Floresta de Fiona.

Muitos não-humanos habitam Marana.

Luna: Com o agora belicoso Filanti como fronteira ocidental, e tendo Portis ao norte, Luna vive um de seus momentos mais preocupantes.

Governado por uma monarquia cada vez mais esvaziada de poder, Luna vê-se em meio às ameaças de uma possível invasão das tropas de Filanti e da misteriosa praga espalhada pelo país a partir das cidades do interior. Sua grande população diminui em enorme número devido à doença, e com isso, seu exército. Estudiosos de Marana, país amigo, tentam decifrar o mistério da peste, que resiste aos mais fortes encantos curativos. Sua capital, Franges, está completamente tomada pela moléstia mortal.

Portis: Tido como um dos lugares mais fascinantes e perigosos do Mundo Conhecido, Portis é uma "magocracia" com pouco mais de trinta anos de existência, que assumiu o que se costuma chamar de "política cautelosa" para com todos os seus vizinhos, ou seja, procura formar boas relações com todos, mesmo aqueles que se declaram publicamente seus inimigos (como Azanti).

Embora não nutra desejos de expansão, Portis tem grandes planos de exploração e pesquisa traçados, que são, inclusive, a razão para manter as relações



com Porto Livre, covil de piratas odiado por todo o Mundo. Portis e Porto Livre têm um tratado de não-agressão que inclui, ainda, a realização de inúmeras expedições pioneiras do interesse de Portis. Diz-se que, em alto mar, os corsários usam bandeiras como código para identificar seus aliados.

Com um enorme poder, baseado principalmente na magia, os habitantes de Portis louvam Palier, Deus dos elfos, da magia, e do conhecimento.

Por sua estranha relação com os fora-da-lei de Porto Livre, Portis é visto com desconfiança por quase todos os reinos.

Importante centro de estudos, sua capital é a cidade de Runa.

Âmien: Já abordado em outras descrições, Âmien é o reino-lar dos elfos dourados, criaturas com grande inclinação para a magia e que vivem sua existência civilizada entre as grandes florestas da região.

A passagem por essas terras é muito dificultada pelo grande número de ilusões que compõem quase toda a sua paisagem. Para qualquer um não-elfo, Âmien é sempre um lugar difícil de entender com os olhos.

Preocupados com a campanha de Verrogar, Âmien considera-se secretamente aliada de Dantsem, a quem tem fornecido preciosa ajuda mágica.

Diz-se que as florestas são constantemente visitadas pelo Rei meio-elfo Darniar, que é grande amigo dos senhores dourados de Âmien.

Os de Âmien louvam com fervor tanto Palier quanto Vet, Maira em seu aspecto vegetal.

Abadom: Há muitas décadas um país poderoso, Abadom hoje é praticamente o quintal dos vários dragões que habitam o Pico de Prussel.

Países de intenso comércio como Plana evitam, a todo custo, a travessia de suas terras, embora isso não seja sempre possível.

Com várias cidades abandonadas às pressas por todo o território, Abadom é considerado o maior covil de monstros jamais existente em todo o Tagmar. Literalmente, um reino caído, sob o jugo de dragões.

Acordo: Pequeno reino encravado nas cordilheiras vizinhas ao Pico de Prussel, a oeste de Plana, Acordo é a maior fonte de minério de todo o Mundo, podendo-se mesmo afirmar que cada arma e escudo em Tagmar possui um pouco de seu metal.

Notável, ainda, por ser uma colônia incomum, mista de humanos e anões (daí o nome), Acordo é um país bem protegido, acessível apenas por perigosas e secretas trilhas pelas montanhas. Aqui se louva Mon e seu povo segue os dias procurando progresso.

Existem duas rotas principais de minério, a saber: as várias trilhas que atravessam a cordilheira até

Plana, e o porto, de onde saem navios abarrotados, com os destinos mais variados.

Plana: Entre os centros de estudos de Calco e as minas de Acordo, fica Plana, país de humanos, anões e pequeninos - mas poucos elfos - todos preocupados em aumentar suas margens de lucro, diminuir custos, etc.

Plana é um reino de planícies (daí o seu nome), extensamente povoado, que conta com um grande número de cidades espalhadas por todo o seu território. Inúmeras também são as estradas (quase tão boas quanto às de Calco e Marana) que cortam sua região, e que são o chão por onde passam suas caravanas de comércio, ligando todos os países de fronteira.

Devotos de Cambu, Deus do comércio, os habitantes de Plana podem ser encontrados em qualquer lugar de Tagmar, a qualquer hora e situação. Existe sempre um planense por trás de uma operação comercial, sempre calmo, tentando levar a melhor parte no trato. Não obstante a má fama que alguns de seus representantes conquistaram, Plana possui um papel importante no quadro político do Mundo, pois tendo que assumir uma posição tão neutra quanto possível (já que não querem deixar de comerciar com ninguém...), acabam funcionando como mensageiros para as diversas regiões que visitam. Isto sem contar com a função homogeneizadora de suas atividades, que torna possível, por exemplo, a utilização de novidades técnicas em Saravossa e Ludgrim quase que simultaneamente.

Plana forma, junto com Calco, seu reino irmão (pelo menos, assim o chamam os planenses), uma importante "instituição" de produção e difusão de novos conhecimentos.

Filanti: Grande área encontrada a leste do Lago Denégrio, Filanti é atualmente o alvo de quase todos os estudiosos da História anterior ao grande Sábio e à guerra da Seita. Há poucos anos um país cordial, Filanti hoje é conduzido por uma linha política paranóica, influenciada grandemente pelo Conselheiro Ludur, que alguns dizem ser um demônio disfarçado. Tal mudança na atitude do rei Mar II coincide com o reaparecimento da Seita no Mundo, os seus maiores focos em Filanti.

Com um grande exército em constante expansão (com a contratação mesmo de mercenários) e um comércio em pleno declínio, Filanti tem demonstrado desejos de expansão que lhe trouxeram recente inimizade de numerosos reinos (até mesmo de seu protetorado).

Dentre as cidades que se destacam em Filanti estão Mutina e Capela. A floresta de Gironde, que fica no interior de seu território, abriga seres místicos e criaturas pavorosas desconhecidas em todo o Mundo.

Apesar de haver um sentido religioso altamente abalado, pode-se dizer que os Deuses para quem os de Filanti oram são Sevides, Deus da agricultura,





Selimom, Deus da paz, e Blator, Deus da guerra. Desses três, um, obviamente, está em franco declínio. Não é muito difícil adivinhar qual é...

Conti: Antes parte do desaparecido reino da Moldânia, situa-se ao norte do Lago Denégrio, entre os reinos de Calco e as cidades de Pino, Quízes e Ender, tendo ainda ao sul e sudeste Filanti e Azanti. Com pouca atividade agrícola, Conti é basicamente um país pesqueiro, responsável pela maior parte dessa atividade, tanto em mar quanto nas bordas do Lago.

Conti mantém relações muito cordiais com Calco, conduzindo assim, um vasto comércio, e tendo como especiaria principal o espermacete óleo de cachalotes capturadas mar adentro, responsável pela iluminação não-mágica das grandes cidades de vários países.

Embora o reinado de Arrab III seja fraco politicamente, mesmo que estável, Conti relaciona-se amigavelmente com quase todos os reinos do "Mundo", exceção feita apenas às terras para além da Cordilheira da Navalha, reconhecida por alguns reinos (Portis, por exemplo) como Porto Livre, em verdade, reduto de corsários e criminosos que não raro entram em choque com os barcos de Conti.

Devotos de Ganis, Deusa da água e do mar, os habitantes desse reino não nutrem grandes preocupações pela guerra. Possuem, sim, uma frota pesqueira vasta que pode, em caso de extrema necessidade, ser transformada em unidade de guerra.

Com uma população mediana, constituída praticamente de humanos, Conti é um país em crescimento. Sua cidade mais desenvolvida é Muli, sua capital e grande centro portuário.

Azanti: O ducado de Azanti é um protetorado de seu vizinho meridional, Filanti, e pode ser considerado como um dos reinos mais belicosos no que diz respeito à fronteira e independência.

O Duque Lenor de Azanti tem muita influência sobre a população, que é de certa maneira intimidada pela "Mesa de Prata", ordem de cavaleiros que tem como bandeira o Ducado. Permitindo a si próprios uma certa independência, tais guerreiros são conhecidos principalmente pelos seus trabalhos de aluguel, que pedem sempre mais do que ouro como pagamento.

Embora preocupado com a atual guinada política de Filanti, Azanti mantém boas relações com este e Calco. Com seu maior poder na "Mesa de Prata", a pequena população de Azanti louva principalmente o filho do Deus de Blator, Crisagom, que preza a honra, estratégia e bravura do combate.

Tornando para si Portis como inimigo, os de Azanti estão sempre envolvidos em incursões guerreiras que quase sempre terminam em tragédia.

Calco: O mais próspero país do Mundo Conhecido, Calco tem sido o modelo de desenvolvimento para

quase todos os reinos setentrionais desde o período da Unificação, quando, deixando de lado uma política predominantemente agrícola, tornou-se o berço de quase todas as atividades culturais, acadêmicas e de pesquisa existentes hoje no Mundo. Os centros de estudo de Saravossa, sua capital, são procurados por seres de todas as regiões de Tagmar (dizem haver até representantes do pouco conhecido Império entre os alunos de suas escolas), independente de raça, credo ou língua.

Calco tem sido responsável pelo patrocínio e organização de inúmeras expedições de pesquisa, exploração e mapeamento (como a que foi levada a cabo em Dartel, e em algumas regiões no interior do Muro). Pode-se até dizer que grande parte dos avanços técnicos vistos hoje (tais como fechaduras mais complexas) nos países com quem mantém comércio é devido a essa política, incrivelmente estranha para quase todos os soberanos de outros reinos (exceção feita, talvez, aos Magos de Portis que têm em Runa outro grande centro de cultura). Neste território desenvolve-se um extenso aperfeiçoamento do conhecimento dos Filhos a respeito do Mundo, tanto nos aspectos físicos (seus vários projetos cartográficos, por exemplo) quanto nos místicos (o governo em Calco é extremamente tolerante no que diz respeito a cultos e religiões. Quase todas as Ordens, Colégios e crenças encontram-se aqui, representados com maior ou menor força).

Com uma economia forte, baseada principalmente na venda de conhecimento, mapas, fórmulas mágicas e outros "produtos" do gênero, Calco mantém relações extremamente amigáveis com Plana, que age muitas vezes como seu agente de negócios com o resto do Mundo. Com uma população predominantemente humana (e um número nada desprezível de elfos dourados, meio-elfos e anões) considera-se que Selimon e Palier sejam os Deuses mais queridos de Calco, embora não haja qualquer declaração oficial a respeito.

Sem exército organizado, e contando apenas com uma milícia para problemas domésticos, Calco se encontra livre de ameaças políticas em geral (como Verrogar). A explicação de tal despreocupação estaria encerrada nas prateleiras da Biblioteca Central de Saravossa, onde dizem haver, trancados a sete chaves, vários livros raríssimos de magia, remanescentes do Segundo Ciclo, com encantos tão poderosos quanto o que se supõe ter criado (ou devastado) o Campo Branco.

Calco é governado pelo rei Hemilannor que, uma vez por ano, num costume mais antigo mesmo que a Unificação, é submetido a um ritual de verificação mágica de intenções, que inclui a utilização de encantos como Contatos Mentais e Detecções. Essa é uma tradição política típica de Calco; nenhum outro monarca, em todo o Mundo Conhecido, se submete a tais provas perante seu povo.



Cidades-estado: Essa vasta região ao norte de Azanti, contida a oeste por Conti e a leste pelas terras de Portis, é dominada pelas cidades-estado de Pino, Quízes, Estepe, Novo Porto, Ender e Torbel.

O maior motivo pela existência de uma organização política tão fragmentada deveu-se às condições naturais do território, quase árido e impróprio para a agricultura. Muitas vezes hostis entre si, as Cidades não chegam a formar uma federação, limitando-se a uma aliança apenas nas questões referentes à defesa do território que reclamam como seu.

As Cidades, com sua grande população adoradora de Ganis e Cambu, Deus do Comércio, têm suas maiores preocupações nos vizinhos Portis e Porto Livre.

Com grandes exércitos bem equipados, e uma frota de guerra e de exploração entre as melhores, as Cidades têm como seus aspectos mais famosos suas manufaturas altamente desenvolvidas e sua política interna rigorosa, quase ditatorial.

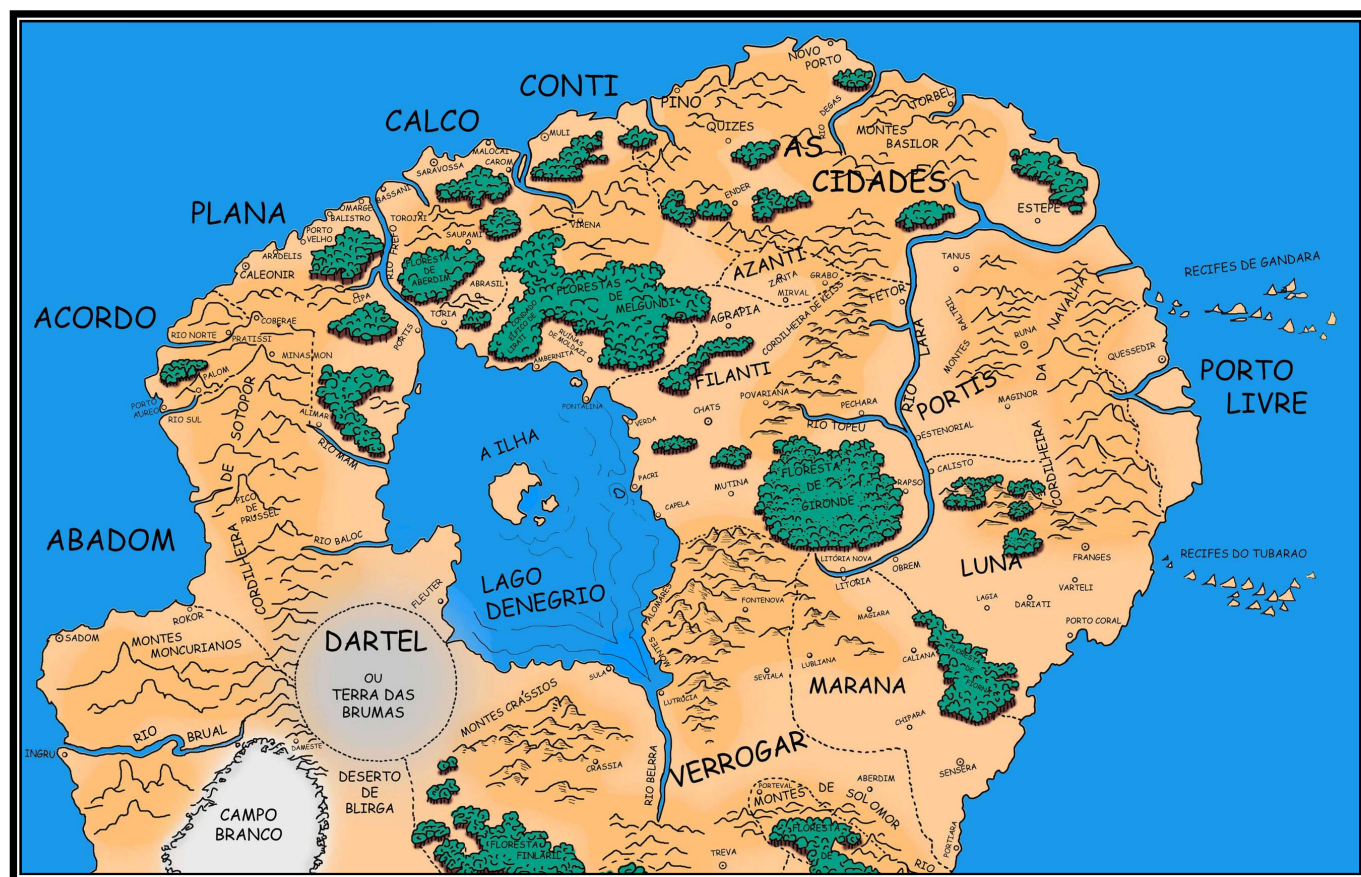
Embora a predominância seja humana, todas as raças, principalmente nas cidades costeiras, podem ser encontradas aqui, geralmente em meio às "companhias aventureiras" à procura de expedições de exploração.

Porto Livre: Alvo da hostilidade de quase todos os países costeiros do Mundo, Porto Livre apresenta-se como um local dividido em diversos baronatos, apresentando pouca organização entre si.

Seu poder consiste em sua grande frota e a aliança com os magos de Portis, que, de uma certa maneira, permitem a continuidade das pilhagens, dos saques e dos ataques a cidades e navios de comércio.

O povo reverencia a filha de Blator, Crezir, Deusa da fúria, da matança e do prazer do sangue, e também Ganis, Deusa do mar. Sua maior cidade, Quessedir, é um porto livre, uma zona franca, onde tudo pode ser comercializado por todos (por uma módica taxa incidente, é claro!).

Seu território é protegido em terra pela Cordilheira da Navalha, e em mar por uma barreira de recifes que torna impossível a aproximação de naves inimigas.





3.2 As Fronteiras

Terra das Brumas, ou "Dartel": Embora pouquíssimos saibam, o verdadeiro nome do território circular conhecido como Terra das Brumas, dado por seus habitantes, é "Dartel".

Encravada entre Verrogar, Levânia, Abadom e o Lago, "Dartel" é uma terra nunca visitada por humanos, a que os pequeninos chamam de "último lar", e que corresponderia a um refúgio para pequeninos que desejam abandonar, para sempre, o mundo dos homens.

Envolvida sempre por uma névoa espessa, Dartel só foi devidamente descoberta e delimitada alguns anos atrás, quando uma grande expedição de Calco foi para lá com esse fim. Até então, Dartel não existia para os homens. Todos errados, os mapas da época não apresentavam a área circular pelo "simples" fato de que, quando se tenta penetrar na névoa em direção ao interior do lugar, aparece-se na outra borda do círculo, a quilômetros de distância, dependendo apenas do ângulo de entrada. Admitisse então, não sem dúvidas, que aquilo era apenas uma névoa muito fina, e tomava-se por contíguos lugares às vezes separados por várias dezenas de quilômetros.

Obviamente, como não se pode manter coerente um mapa do qual tenha-se extraído um círculo de mais de 100 km de diâmetro, muitos foram os que morreram ali, à míngua, perdidos entre névoas, sóis que mudam de repente de lugar e mapas que não prestam.

Após a expedição de Calco, que realizou várias análises aéreas da região, e com isso se pôde compreender melhor os efeitos do fenômeno, a viagem pela região ficou mais segura, com mapas devidamente corrigidos e ânimos menos sobressaltados.

Sobre a natureza de Dartel, contudo, há muito pouco a se dizer. Notícias de Runa sobre a região são sempre aguardadas, mas... pesquisa mágica leva teeeempo!

Lago Denégrio: Chamado por muitos de "o Mar Doce", o Lago é o principal sustentáculo da vida civilizada na região. Provendo a pesca e propiciando meio de transporte rápido, mesmo que apenas através de suas bordas (entendendo-se por "bordas" a diferença entre sua área total e a região contida dentro dos limites de 30 km da Ilha), é através dele que se fomenta grande parte do comércio dos reinos setentrionais.

Com sua superfície sempre calma (excetuando-se os grandes ventos de origem insular), é comum ouvir histórias de origem contiana acerca da "verdadeira" natureza do Lago, que seria a encarnação de um filho da Deusa Ganis, que estaria ali para assegurar fertilidade a uma terra antes árida. Estudos feitos em Saravossa conseguiram rastrear registros da lenda até cerca de duzentos anos antes do Grande Sábio, onde se confundem e tornam incerto maiores avanços nessa empreitada.



Impossibilitados pela falta de dados, os sábios da cidade mantêm a lenda como um "verdadeiro" mistério, mas as pesquisas acerca de tal intervenção divina continuam.

"Lar", ou Reino Élfico: Grande região de planícies ao norte do Muro, Lar (nome dado por seus habitantes) tem ainda como fronteiras naturais a baía de Liên a noroeste, e as Montanhas Morânicas, cobrindo tudo de sudeste a nordeste.

É aqui que se reúne a maior população élfica do Mundo, que geralmente evita contatos com o exterior. Muito pouco se sabe sobre tais planícies, o que passa sobre elas. Encontram-se, em todo lugar, lendas relativas a essa terra e suas maravilhas. Muitas são as expedições de aventureiros que terminam seus dias tentando alcançá-la.

O único dado concreto sobre seus habitantes e hábitos (e fonte dos únicos contatos com estrangeiros) é a procissão anual, que parece acontecer no início da primavera, quando todos prestam louvor a um Deus (Palier?) às margens da nascente do Oden. É uma solenidade de extrema beleza, com duração de vários dias.

Embora se mostrem pacíficos e amantes da serenidade e não-violência, os elfos do Lar não admitem invasões às suas terras por ninguém.

A Geleira: Extensa área a leste do Muro, dominando quase toda a superfície ao sul da Bacia do rio Oden, a Geleira, como o nome indica, é uma região de temperatura extremamente baixa que tem se mostrado inóspita às diversas tentativas de colonização. Extensamente povoada por vegetação e animais típicos, incluindo aí um grande número de ursos brancos, a alva paisagem do lugar só é quebrada nas proximidades do Domo de Arminus, com seu estranho oásis aquecido.

Nas caravanas e expedições que tentam a travessia desse inferno gelado, não são incomuns os casos de morte por congelamento...



O Muro: Maior cadeia montanhosa de todo o Continente, forma uma espécie de barreira intransponível entre o Mundo Conhecido e as terras ocidentais, dominadas por um império desconhecido pelo Mundo.

Junto com as Estepes Vítreas, o Muro é um dos principais obstáculos para um contato (com todas as suas conseqüências) oriente-ocidente.

Os Mangues: Longa faixa de terra ao extremo sul do Mundo, completamente tomada por manguezais, é tida por todos, que dela têm conhecimento, como um antro de monstros desconhecidos e terríveis que, segundo alguns, se apresentam em hordas fabulosas.

Segundo certos registros em Telas, algumas expedições já alcançaram tal região por mar, implantando ali uma pequena base para futuras expedições mais ao sul. Costuma-se comentar nas ruas da pequena aldeia de magos, que os de Runa procuram uma terra ao sul dos Mangues, muitos quilômetros para dentro do mar, onde, há tempos incontáveis, teria sido ligada ao Continente. Verdade ou não, a volta de tais incursões é aguardada com impaciência por todos.

"Blur", ou Reino dos Anões: Dessa lendária terra dos anões menos ainda se conhece. Sua localização é incerta, sabe-se apenas ser a sudoeste do vulcão Forja. Alguns anciãos de cidades civilizadas e centros de estudo afirmam ter havido uma série de viagens, há cerca de setenta anos (durante a Unificação), àquelas terras. Se lá se encontram, ou se pereceram durante o trajeto, ninguém do Mundo pode saber.

Os poucos anões ainda vivos assumidamente originários desse reino escondido não fornecem nenhuma informação sobre sua localização, tomando inclusive tais perguntas como insulto.

A versão corrente é a de que os anões esperam um grande e terrível período de trevas, interpretado por alguns magos como sendo o renascimento da Seita. E talvez (vide os atuais acontecimentos em Filanti) eles não estejam tão errados...

O Império: Mais que um grande reino, o Império domina as terras a oeste do Muro e tem sua origem provavelmente no começo do Terceiro Ciclo, com o período das migrações pós-Falha. Possuidores de uma cultura comparável às elites de Runa, Saravossa e outras cidades civilizadas, o Império domina grande parte do Continente, sendo responsável pela extinção (ou quase) de várias espécies de monstros antes intocados em suas terras.

Pouco ou nenhum contato existe entre o Império e o Mundo Conhecido. Embora saibam um do outro através de boatos vagos, e relatos pouco confiáveis, os desejos imperiais de expansão para o oriente tem sido barrados pelas montanhas do Muro e, principalmente, pelas Estepes Vítreas, que impedem qualquer tipo de invasão maciça direta. Com o grande avanço das navegações em ambos

os lados, espera-se um aumento na freqüência dos contatos.

Ilhas Independentes: Arquipelago conhecido apenas pelos baleeiros de Conti e por alguns corsários de Porto Livre, as Ilhas, ao que tudo indica, têm uma origem histórica diferente da que explicam o Império e o Mundo Conhecido. Todavia, as esparsas informações sobre o local, como se vê, provêm de pescadores, precisa-se dizer mais alguma coisa? Possuindo poucos dados a seu respeito, o povo dos países setentrionais costeiros do Mundo costuma incluir as Ilhas em suas histórias fantásticas e lendas. Inclusive, dizem haver contos élficos relatando toda a vida, flora e fauna deste local tão distante.

Os marinheiros que pisaram em suas terras, porém, vêem nas Ilhas nada mais que uma nova nação, onde sempre se pode arranjar tempo para fazer comércio.

3.3 *Ascensões e Quedas*

"A História do Terceiro Ciclo é também a história do fim da influência élfica e anã sobre o mundo conhecido e a conseqüente ascensão das nações humanas sobre as terras remanescentes. Os elfos e anões buscam a reclusão, os humanos a expansão. Partindo de diversos pontos do novo continente, migrações de grandes massas humanas com sentimentos e culturas diferentes, porém língua e religião semelhante formaram novas nações que seriam os embriões das nações modernas."

Donatar, outono de 1500 D.C.

Kerdal Güindram

O Império dos Molda, Introdução

"De onde vieram os Moldas" é uma pergunta que ainda não obteve resposta nas minuciosas pesquisas feitas em Saravossa sobre o Tempo das Migrações. Tudo o que se sabe é que estes chegaram ao grande Vale do Frefo (atual Calco) cerca de duzentos anos após o cataclisma conhecido como "A Grande Falha". "O que os forçou a ir ao Norte" ou "A conexão desse povo aos outros povos antigos de Tagmar" são elementos nebulosos para os estudiosos da Grande Cidade. Porém, o período de assentamento molda e o crescimento de sua força, com o nascimento do reino da Moldânia, já foram muito estudados e foram condensados no tomo "Os Moldas", que pode ser encontrado nas principais bibliotecas do Mundo Conhecido.

Sabe-se que eram cerca de trinta as primeiras tribos moldas que chegaram ao vale do Frefo comandadas por sacerdotes e guerreiros poderosos. Talvez vítimas de um império caído, esse povo possuía conhecimentos elevados já para essa época, com táticas militares e noções de forjaria bastante avançadas. E foram esses conhecimentos que os ajudaram a sobreviver no maléfico Vale do Frefo. Esta era uma região dominada por toda sorte



de monstros, onde orcos possuíam dezenas de acampamentos nas montanhas e colinas próximas. Estas criaturas eram governadas por um poderoso tirano orco chamado Korumba, o ceifador de elfos.

Korumba governava seu povo monstruoso das profundezas da fortaleza de Saravos, que na língua élfica significava "a pedra do norte". Essa fortaleza fora tomada de um grupo de elfos que haviam jurado defender a região bucólica do rio dos sentimentos ruins que habitavam os novos tempos. Sucumbiram, porém, aos ataques dos orcos e perderam a fortaleza de pedra e madeira nobre. Saravos se tornou o covil de monstros e feras que fizeram dela o ponto inicial de sua expansão no Vale do Frefo.

Quando os moldas chegaram à região, ela já estava controlada por Korumba e seus seguidores. Após alguns conflitos, o povo humano resolveu se refugiar ao leste (onde hoje é Conti), na beira do Lago Denégrio. Fundaram a sua primeira cidade, Moldazi, que significava "dos Moldas". Aí cresceram e prosperaram, avizinados pelo maléfico Korumba, que com o passar dos anos também ia expandindo o seu território.

Durante esse período houve a comunhão com outras raças, exiladas do outrora pacífico vale. Anões, pequeninos e elfos aproximaram-se dos moldas, instalando-se perto de Moldazi. Essa troca de experiências foi essencial para a vila, que aprendeu novas técnicas de forjaria e assimilou as artes arcanas no seu dia-a-dia. Apesar da tradição guerreira deste povo, os moldas não temeram o estudo da magia por uma questão de defesa de suas novas terras que estavam constantemente ameaçadas de invasão.

Moldazi acabou sendo conhecida como "O Refúgio" e passou longas décadas fechada em suas muralhas, construída pelos mais experientes artesãos anões. Foi quando nasceu por volta de 300 DC, no berço de uma família nobre da cidade, Sivon. Esse jovem, criado sobre a influência do tio Bazva, poderoso guerreiro, e de sua tia, Anaes, descendente de meios-elfos e sacerdotisa de Selimon, foi desde muito pequeno uma figura de grande carisma e futuro marcado. Convencido que a solidão de Moldazi no Lago Denégrio e a crescente expansão dos monstros do Frefo levariam o povo Molda a morte, ele decidiu agir. Certo de que havia um destino manifesto para aquele povo, que deveria combater para expandir e pacificar para sobreviver, Sivon atraiu a atenção dos sacerdotes de Blator e Selimon. Os seguidores desses deuses, ambos muito populares entre os Moldas, proclamaram Sivon "chefe de guerra dos Moldas" e esse então iniciou os planos de ataque ao vale e a tomada de Saravos. Foi nesta época que foi forjada pelos anões a espada de Sivon, **Sagae a pacificadora**, incrustada pelas gemas mágicas dos elfos do norte.

Os anos de guerra levaram os moldas, abençoados por Blator, a conquistarem grandes porções de terra e obrigar o recuo dos monstros em direção a

Saravos. A região conquistada pela união dos moldas com outras raças foi batizada de Sivonti, ou "Terra de Sivon", que mais tarde seria conhecida como Conti (pois o nome fora corrompido com o tempo). Iniciou-se por volta de 340 DC, a construção de Muli, porto que daria a aliança à oportunidade de fazer por mar o ataque definitivo a Saravos. Utilizando a **lingolie**, madeira de lei resistente e adaptada ao clima quente da região centro-norte de Sivonti, os moldas construíram navios de guerra leves e velozes. Para a confecção das velas utilizaram-se do pêlo fino e resistente do **dozecórneo**, espécie de ovelha com doze pequenos chifres existente na região.

A aliança atacou por duas vertentes, ao sul com batedores pequeninos e anões. E ao norte, com a frota marítima comandada por Sivon e nobres elfos. A guerra não durou mais que cinco anos, quando então os guerreiros moldas entraram finalmente no território de Saravos e Sivon lutou pessoalmente contra Korumba, cortando-lhe a cabeça com sua Sagae. A longevidade do líder dos orcos, que dominou a região por quase duzentos anos, nunca foi muito bem explicada, acreditando-se que poderia se tratar de um demônio ou criatura de poder equivalente.

Sagasta, o Trono da Aliança

Os elfos então se retiraram para florestas perto do Frefo e para Lirati, um vale no interior da grande floresta de Melgundi, ao Sul de Sivonti. Os Anões aceitaram cavar as rochas das montanhas centrais de Sivonti, em troca de autonomia e comércio. Só os pequeninos inicialmente não aceitaram nenhuma faixa de terra, preferindo viver em regiões próximas ao Frefo ou aos humanos, mas bem mais tarde acabaram fundando a cidade de ABrasil.

Das ruínas de Saravos nasceu Saravossa, a grandiosa capital dos moldas. No seu centro foram construídos os **Jardins de Selimon**, um grande bosque central com ligações para o Palácio Real, e as três principais edificações da cidade, os templos de Selimon, Blator e Palier. Inicialmente um povo guerreiro, os moldas foram aprendendo a aperfeiçoar o seu fraco conhecimento mágico com os elfos e aos poucos os adeptos humanos de Palier foram crescendo. Sivon assumiu então, na necessidade de um homem forte que representasse a nascente união no norte, o trono de Saravossa: a **Sagasta** (conhecida como o Trono da Aliança). O reinado de Sivon não se prolongou muito, durando apenas seis anos, e em 351 DC o grande líder dos moldas morre, sendo os seus restos mortais enterrados sob os pés da Sagasta. Durante esse período houve grandes conflitos no entendimento de quem deveria suceder como governante do novo reino da **Moldânia**. Após dois anos de incertezas, o jovem filho de Sivon, Calco, foi apresentado pelas Igrejas de Selimon e Palier como possível sucessor do pai. A Igreja de Blator era contra, assumindo posição em favor de Balga, filho de Bazva e primo de Sivon. Porém o povo aclamou Calco, herdeiro





direto de Sivon, e os seguidores de Balga foram para Moldazi, na região sul de Sivonti. Esse conflito inicial, conhecido como a **Quebra da Aliança**, marcaria os rumos culturais do futuro Império da Moldânia. Os seguidores do jovem Calco, educado por elfos nas artes arcanas e guerreiras, registrariam os seus ensinamentos criando assim a **Escola Filosófica de Calco**. Já os seguidores de Balga fundariam os conceitos principais da **Escola da Guerra**, cujo principal centro era Moldazi. Essas escolas não eram como as escolas e academias modernas de artes mágicas, sendo muito mais princípios filosóficos e políticos, no que tangência a forma de governar uma nação.

O Reino da Moldânia

De 353 a 391, Calco governou com sabedoria e justiça, sedimentando as bases do que seria hoje o atual reino de Calco. Iniciou um forte processo de colonização no Frefo, nas costas do reino e na região centro-norte de Sivonti. Continuou a construção de Saravossa, criando o primeiro espaço fechado para estudos sobre magia. E também estreitou laços com os povos ocidentais do Frefo, agrupamentos de moldas que não se submeteram as guerras contra Korumba e nem a liderança de Sivon. Esses povos, que se agrupavam em pequenas cidades costeiras ou na margem leste do Frefo, foram convencidos por Calco que a união dos seus esforços ao nascente reino da Moldânia contribuiria também para a prosperidade daquela região. Nasceu assim em 342 DC, nas planícies a oeste do Frefo, a **União das Planícies**, vulgarmente conhecida como Plana. Essa região, durante a primeira dinastia, sempre foi fortemente autônoma, tendo seu próprio exército e decidindo seus rumos sozinha. Calco contrai, em 389 DC, uma moléstia mística durante expedições em Sivonti e morre finalmente em 391 DC. Assume Saverios, seu filho meio-elfo, causando a indignação da Escola de Guerra, em Moldazi. Contudo não ocorre a cisão por decisão do velho Balga, que prestigiava os elfos e sua honrada participação na guerra de fundação do reino. Inicia-se assim um período de 170 anos de duração, conhecido como **A Primeira Dinastia**, em que os descendentes diretos de Sivon governaram a Moldânia.

Esse período é conhecido pela relativa paz, em que viveu a Moldânia. Sem inimigos diretos e com o crescimento de sua população, a Moldânia iniciou um processo de militarização e pesquisas militares nas escolas místicas, quando os reis foram convencidos pela necessidade de se armar e desconfiar da paz. A Igreja de Selimon sempre foi contra essa corrida armamentista, porém a Igreja de Palier havia aceitado os argumentos da Igreja de Blator, em Moldazi. Os alimentos se tornariam escassos e a população passaria fome, o reino enfraqueceria se não expandisse suas fronteiras. Durante esse período também ocorreu os primeiros contatos com outros reinos e povos da região: o Império da Levânia e o reino ancestral de Abadom

(em 420 DC), os povos de Runa (em 423 DC), as tribos que viviam na região da atual Filanti (em 424 DC), os habitantes das regiões áridas das Cidades-Estados (em 426 DC) e os Verrogaris (em 432 DC). Os descendentes de Sivon tentaram seguir o exemplo de Calco, buscando o diálogo entre os povos e invocando as benesses da união com o Reino da Moldânia. O povo feiticeiro de Runa recusou a ajuda, não aceitando a submissão do Povo Antigo sobre o comando de Saravossa. Assim também fizeram os Leões-Rubros de Verrogar, desdenhando e desconfiando das palavras dos Moldas. A região leste das cidades-estados e os povos que viviam na atual Filanti aceitaram iniciar fortes relações com a Moldânia. Apenas a Levânia respondeu de forma agressiva a investida dos Moldas rejeitando qualquer laço de amizade e anunciando a superioridade dos Levas (os de Abadom se alinharam aos Levas, porém manteriam-se sempre amistosos com os moldas, na intenção de preservar seus tesouros e estudos ancestrais).

O grande conflito se deu com a morte da rainha Tória, a guardiã do Frefo, que aos vinte e cinco anos morreu em 561 DC sem deixar herdeiros. Era o fim da primeira dinastia e o início de um conflito que marcaria a história da Moldânia, a **Tomada da Sagasta** em 562 DC. O descendente que mais se aproximava de Sivon seria Carom, representante direto na linhagem de Balga (primo direto do primeiro rei), em Moldazi. Porém as Igrejas de Selimon e Palier defendiam Guindam, elfo e Regente de Lirati, primo de Calco. O conflito durou apenas um ano quando, numa noite de outono, o exército púrpura de Moldazi entronizou Carom como novo rei da Moldânia.

A Moldânia Imperial

A burocracia e o exército de Moldazi assumiram então o controle de Saravossa e a partir daí iniciou-se um conflito interno entre a Escola Filosófica de Calco e a Escola de Guerra. A coroa era comprometida com a nobreza moldaziana e com a Igreja de Blator, decidindo em poucos anos assumir o caminho da guerra. Iniciou uma campanha militar de proporções gigantescas em busca das terras férteis além do sul da Moldânia. Para defender o território oeste do reino, Carom confrontou os moldas da União das Planícies, controlando-os militarmente e criando assim o **Marco de Plana**, governado diretamente por um sacerdote moldaziano da Igreja de Blator, o Marquês Urgos de Moldazi. Em 567, Carom liderou as tropas rumo ao Leste do Denégrio e em outra frente à Cidade de Runa, que controlava grande parte da região. A guerra, que durou cerca de vinte anos, esfacelou o poder da Cidade-Estado de Runa e terminou num acordo de paz em que os Moldas integraram os territórios que atualmente são conhecidos como Azanti e Filanti. Essas regiões formariam o novo vice-reinado da **Moldânia Inferior**, governado por um Vice-Rei escolhido pela coroa. Os vinte anos de conflito desgastaram a imagem de Carom e da





Escola de Guerra com os moldas, o que deixou os planos de conflito com o Império da Levânia para depois. O importante para Carom era restabelecer a influência da coroa sobre o povo e fortalecer os laços entre os territórios conquistados, colonizando fortemente a Moldânia Inferior.

A **Segunda Dinastia**, baseada nos postulados da Escola da Guerra, se apropriou dos povos conquistados instituindo (como já havia entre outros povos) a escravidão no território da Moldânia: o que desagradou a Escola Filosófica de Calco, mas agradou a parte pobre da população dos moldas (muitos moldas foram servir ao exército crescente, enquanto o povo da Moldânia Inferior se tornava escravo em Muli, Caleonir e Saravossa). Carom, em cerimônia no Palácio Real, foi coroado pela Igreja de Blator, Imperador da **Grande Moldânia**. A segunda dinastia e a fase imperial duram 320 anos, nos quais muitas coisas aconteceram e o mundo conhecido se viu assombrado por rumores de terras distantes e mensagens divinas sobre um futuro mal que surgiria sobre ele, a **Seita**. Sacerdotes de Selimon avisavam sobre um mal vindouro, um mal que abalara o mundo durante o segundo ciclo e do qual poucos humanos se recordavam.

Sim do Império e a Divisão da Moldânia

A segunda dinastia, aquela proveniente de Carom, manteve os olhos voltados para o interior da sua fronteira, enrijecendo com o povo e ao mesmo tempo incitando a adoração ao Imperador e a Blator. Escravidão, aumento dos tributos para sustentar o exército, o cerco a Virena e Lirati para controlar as populações não-humanas e a anexação dos territórios pertencentes aos de Runa, foram decisões que desagradaram as Igrejas de Palier e Selimon. Esta última decidiu retirar os seus sacerdotes de Saravossa e levá-los para tratar dos feridos de guerra na região anexada; a partir daí a Igreja de Selimon desloca seu foco para o sul, deixando Saravossa nas mãos da Escola da Guerra. O **Cisma de Saravossa**, em 656 DC, fez com que a coroa perdesse o apoio de grande parte da população e iniciou um período de conflito entre as Igrejas de Blator e Selimon.

A Igreja de Palier, porém, resolveu agir sozinha. Associada aos jovens seguidores de Cambu e Crizagom, Deuses de pouco destaque na época, incitaram uma revolta civil no Marco de Plana e nas terras ao sul de Sivonti, perto de Lirati. Pretendiam através de uma manobra arriscada invocar a população contra a divinização do imperador e seus seguidores da Escola da Guerra. O imperador Carom IV descobriu os planos secretos dessas Igrejas e, em 678 DC, baniui-as do território da Moldânia. Os seguidores de Cambu fugiram para o Marco de Plana. Os de Palier abrigaram-se em Lirati e os de Crizagom na Moldânia Inferior.

O grande conflito ocorreu quando o Imperador Carolino II decidiu transferir, em 830 DC, a capital da **Província de Sivonti** de Moldazi para Muli.

Moldazianos que dominavam a burocracia de Saravossa foram contra e decidiram dar um golpe, colocando no poder o príncipe Hermon, sacerdote de Blator. Ao assumir o trono porém, Hermon decidiu instituir uma religião única no reino, pretendendo atingir as religiões sulistas (Selimon, Palier e Crizagom), e o crescente poder de Ganis em Muli (data desta época a construção da **Catedral dos Mares**, maior templo de Ganis no mundo). A tentativa de banir as religiões fundadoras da nação, uniram no sul os moldas e runas fieis a estas igrejas. Filam de Chats, guerreiro devoto de Crizagom, com o apoio de seguidores de Blator contrários a política de Hermon e juntamente com Guindam de Lirati, ligado a Palier, incitaram uma revolta. Filam então declarou o fim do Vice-reinado da Moldânia Inferior, porém Moldazi e a Côrte em Saravossa não aceitaram o nascimento dessa nova nação, declarando guerra ao sul. Ao mesmo tempo ocorriam revoltas em Plana e Muli, as duas regiões se declararam independentes. O império então convocou sua armada e os magos ligados a Escola de Guerra invocaram criaturas tenebrosas, iniciando uma guerra que durou 50 anos e que teve como resultado o esfacelamento do Império da Moldânia. A Moldânia Superior ficou com o seu território original, sendo Plana oficialmente desligada do Império. A Moldânia Inferior foi aceita como reino independente, e a cidade de Moldazi, na beira do Denégrio, foi completamente destruída dando fim à segunda dinastia.

Sobe ao trono a **Terceira Dinastia** que, muito próxima da Escola Filosófica de Calco e afastada das religiões em geral, inicia o processo de reconstrução da Moldânia. Alvór I, sábio e mago estudioso, assume o trono com o apoio da maioria da população, que cansada da guerra se fecha em suas fronteiras ao norte. Esse período que vai até a Unificação é conhecido pelo isolacionismo da Moldânia Superior e pelo crescente poder do reino do sul. A Igreja de Palier retorna, gloriosa, à Saravossa. Os seguidores de Selimon prometem reconstruir o sul cansado da guerra, e assumem papel importante no governo da Moldânia Inferior.

Filam declara Chats a capital do novo reino e cria a poderosa **Mesa de Prata**, cavaleiros que governariam os feudos, vilas e cidades junto ao monarca. Esses cavaleiros eram unidos por um código de ética, defendendo a monarquia, a justiça e a paz. Assinaram um tratado de paz com Verrogar em 885 DC e reconheceram o nascimento de Luna em 890 DC, visando enfraquecer seus antigos dominadores, a Cidade-Estado de Runa. Foi um período de grande prosperidade para o Sul, que governado por Filam durante longos 58 anos, alçou o novo reino à condição de potência emergente. Quando então ocorreu a morte do rei, em 940 DC, seu filho Fétor I mudou o nome do reino para Filanti, em homenagem ao herói da independência. Cinquenta anos mais tarde, seu neto, Celto I, iniciou um processo que buscava a criação de uma identidade nacional para Filanti, casando-se com uma nobre de Runa (buscando a simpatia dos runas



que já viviam ali muito antes da dominação molda). Aza, seu primo e Comandante da Mesa de Prata, adepto de causas como a nobreza do espírito, a feitiçaria como uma força corruptora e a guerra como causa da paz, retirou seu apoio ao rei. Como resposta, a Igreja de Blator, que nunca concordou com suas idéias segregacionistas, pediu que Aza abandonasse seu alto-posto na Mesa de Prata. O carisma do primo do rei era, porém, muito mais forte que a palavra da Igreja de Selimon - muitos membros da Mesa de Prata abandonaram seu posto e seguiram Aza para o norte, onde ele pretendia fundar um estado baseado em suas idéias de pureza étnica, disciplina e grandeza de espírito. O reino, após perder sua elite militar, começou imediatamente a recrutar novos soldados. Celto I não aceita a criação, por seu primo, da cidade de Zanta e inicia uma guerra com Aza, a quem acusava de traição. Depois de longos e sangrentos conflitos, Filanti acaba por ser derrotada, sendo obrigada a reconhecer o nascimento e independência do Reino de Azanti. Com o reino destruído, a igreja de Selimon passa a ter uma forte influência sobre este. Celto I cria então, juntamente com a nobreza, os "**Cavaleiros Brancos**", que possuíam como missão defender a integridade física e moral do Reino, trazendo um longo período de paz e prosperidade para Filanti.

Os dois braços da antiga Grande Moldânia, a Moldânia Superior e Filanti-Azanti cresceriam separados e manteriam pouco contato durante longos anos, só restabelecendo laços de amizade durante o aumento de influência dos Bankdis, os mensageiros dos demônios.

O Surgimento da Seita e a Queda da Humanidade

A Levânia já era um grandioso império muito antes da chegada dos moldas ao Frefo. Durante anos, osavas se estabeleceram nas regiões férteis que ficavam perto dos rios Brual e Aurim, nas savanas próximas ao deserto de Blirga, ou em oásis e regiões costeiras. Osavas eram o maior agrupamento humano durante o Tempo das Migrações, contando quase o dobro dos moldas. Estabeleceram-se na região e a denominaram Levânia, em 180 DC, lutando contra nômades, monstros, elfos e anões, e se espalhando pelo deserto e regiões próximas. Ali criaram cidades-estados e assinaram acordos de paz entre os governantes do seu povo, que tinha laços culturais e de amizade muito fortes. Sadom foi declarada a capital em comum acordo e o governante do reino, o sábio de um conselho de místicos e estudiosos da magia, o Ancião-Rei de toda a Levânia. Esse sistema funcionou pacificamente durante mais de um milênio, sendo respeitado por líderes de diferentes tendências religiosas e ideológicas: a sobrevivência dos Levas no deserto e a defesa das regiões férteis do Brual e Aurim, dependiam do consenso e da irmandade entre todos. Porém, em 1100 DC, o clã sulista conhecido como **Bankdi**, já

dominava através de casamentos entre as côrtes de diferentes cidades, a maior parte do território da Levânia – menos Sadom, governada pelo mesmo clã que fundou a cidade. Aos bankdis, que vinham da região do Aurim e controlavam grande parte da produção de alimentos do Império, interessava casar um de seus descendentes com a Princesa-Regente da cidade de Sadom. O Ancião-Rei Azaldin IV, com medo da dominação Bankdi sobre toda a Levânia, aconselhou ao Rei de Sadom que casasse sua filha com o príncipe de Abadom, estado ao norte que sempre manteve uma postura amistosa em relação a Levânia. Os sadomianos não aprovavam essa união, mas tampouco queriam ver os Bankdis, ditadores sanguinários e cruéis, no controle de toda a Levânia; a princesa se casou ao norte enquanto tropas se formavam na região do Aurim. O líder dos bankdis, Alevos, retirou-se para o deserto de Blirga e lá orou para o deus da guerra e da fúria quando, dizem as lendas, uma tempestade de areia o levou a região do **Campo Branco**, o deserto de ossos no centro de Blirga. Lá, perseguido por uma voz em sua mente, passou duas semanas desaparecido, quando então, nas margens do Aurim, surgiu garantindo a vitória dos Bankdis. A conquista da Levânia não poderia ser garantida sem a conquista de Sadom, a maior das cidades do Império. A guerra durou longos 30 anos e Alevos passou o seu misterioso segredo para Ras'Zoul, seu filho. O poderoso mago iniciou novamente o ataque a Sadom, liderando as tropas fieis aos bankdis, porém as defesas da cidade resistiam no norte da Levânia. Ras então some e durante longos três meses não manda notícias. As tropas de Sadom começavam a recuperar suas forças e expulsavam os Bankdi para o sul, quando então Ras'Zoul retorna a Sadom com uma tropa de monstros e feras das montanhas. Logo eles conquistam Sadom em 1135 DC e a ditadura Bankdi foi instalada na Levânia.

Ras'Zoul se torna o Imperador e os bankdis formam a grande tropa de elite, o clã central. Muitos anões e humanos fugiram para o norte nesta época. Feras, bestas, monstros e inúmeros acampamentos orcos foram se espalhando pela Levânia, sendo grande parte do povo escravizado ou alistado no exército, o maior do mundo conhecido. Em 1140 DC, Ras'Zoul convoca os cerca de vinte mil levas ligados ao clã dos bankdis para assinarem em conjunto o **Pacto dos Bankdis**, no qual vendiam suas almas ao poder que os levou a vitória contra Sadom. Esses homens e mulheres ganharam poderes grandiosos, riquezas incomensuráveis, mas aos poucos perderam a vitalidade e muitas vezes foram apenas "carcaças" controladas pelos desejos de um poder oculto...

Iniciou-se então o expurgo de divindades poderosas na Levânia e sacerdotes foram queimados vivos nas praças das maiores cidades. Os bankdis rejeitaram as divindades humanas, declararam guerra contra a religião e os deuses "dominadores", dizendo que todos os homens possuíam um grau de divindade que os Deuses não gostariam de ver despertado. Assim surgiu a Seita e, no final de 1140 DC, já era

numeroso o número de seguidores dentro da Levânia. Ras'Zoul convocou então os seus mais fiéis oradores, trovadores e conselheiros, todos convertidos às palavras obscuras da nova Seita. Os **Conselheiros Bankdis** seriam os responsáveis por desestabilizar as outras nações, causar discórdia, levar a palavra da Seita e preparar a chegada das forças que se mantinham nas sombras...

Estes conselheiros se espalharam pelo mundo conhecido, do sul ao norte, com a missão de se aproximar de governantes e grupos de humanos ambiciosos. Por alguma razão desconhecida, os **bankdis** não se aproximaram de elfos, anões e pequeninos, chegando a incitar o ódio a essas "raças inferiores". Ao sul, os **bankdis** controlando exércitos de monstros e bárbaros do Sul Selvagem, iniciou o período conhecido como **A Fúria do Sul**, quando as populações do que seriam Ludgrim e Eredra, foram surpreendidas pelo ataque e caíram vítimas da escravidão e da fome. Os bankdis se aproximaram dos humanos escravizados neste momento, convocando-os a lutarem contra os deuses que lhes haviam causado tamanho sofrimento. Em 1200 DC, os bankdis já dominavam grande parte dos humanos sulistas, incitando-os ao ódio contra elfos e "mestiços" (meios-elfos).

Em 1220 DC, os bankdis já haviam juntado todas as peças necessárias para o grande golpe final no continente de Tagmar. Através de expedições no sul e em outras regiões, chegando a invadir a própria Floresta de Âmien, os bankdis conseguiram pedaços da **Pedra Negra**, elemento necessário para a invocação dos **13 Portões Antigos**, grandes portais com capacidade de ligar Tagmar a outras dimensões desconhecidas... E deles surgiram milhares e milhares de seres demoníacos, liderados por criaturas que se autodenominavam **Os Senhores Infernais**, os treze príncipes do Inferno.

Aproximando-se dos Leões-Rubros (Cavaleiros de Elite de Verrogar), os bankdis incitaram o seu expansionismo e exaltaram a "vocalção imperial da nação". Foram os **bankdis** que trouxeram as tribos verrogaris à noção de unidade, visto que esse povo guerreiro sempre esteve ocupado demais com suas guerras internas. Os bankdis elegeram um líder leal a eles e o declararam Rei, incitando a guerra contra Filanti e os reinos orientais ligados aos runas: Marana, Luna e a própria Cidade-Estado de Runa. Enquanto guerreavam na região leste de Tagmar, o Império da Levânia invadia Abadom e cercava as desconhecidas Brumas de Dartel, impedindo a fuga dos povos pelas suas fronteiras. Assim, o Mundo Conhecido ficou sabendo das intenções da Levânia, e a Moldânia Superior e Filanti se uniram mais uma vez contra seus novos inimigos. Essa guerra durou cerca de 173 anos, arrasando praticamente todas as nações (incluindo as cidades-estados do Norte, que foram cercadas pelos bankdis após Runa e Filanti estarem completamente dominadas pela Seita.

Este período foi o momento mais negro da história recente do mundo. A invasão demoníaca controlou

grande parte de Tagmar, escravizando e se alimentando do medo das raças civilizadas. Os demônios se fortaleceram com o clima de ódio, medo e outros sentimentos ruins que açoiavam os corações dos povos durante o período de influência dos bankdis sobre Tagmar. Com a invasão, os demônios encontraram um povo fraco e sem resistência moral para lutar contra o seu poder corruptor. Os 13 Senhores (ou Príncipes) do Inferno dividiram o mundo sobre sua influência e massacraram os rebeldes, levando-os a periferia do mundo. Os bankdis formariam a corte dessas criaturas e o seu grupo de sacerdotes (é daqui que a palavra **Bankdi** perde a sua origem tribal para se tornar um sinônimo de "adorador de demônios").

Resistência, As Terras da Antiga Moldânia

Os deuses se afastaram do mundo e uma grande noite caiu sobre toda Tagmar, às cinzas e névoas sulfurosas que saíam das cicatrizes do mundo manchavam o céu como uma nuvem sombria e eterna. Os 13 Senhores escravizaram os povos e construíram suas fortalezas, aumentando seus exércitos com monstros vindo do sul. Os Bankdis perdiam a lucidez, alienavam-se no seu culto maligno, tatuando símbolos infernais e cantando sobre a "morte dos deuses". As divindades, porém, não se deixaram abater por tamanha queda de influência sobre o mundo: as antigas tradições precisavam ser preservadas. Quando da época da invasão, as principais Igrejas organizadas se reuniram em Saravossa para uma reunião nunca antes ocorrida. Era necessário deixar as diferenças de lado e iniciar uma reação contra o poder crescente dos demônios. Plana, Moldânia Superior e Azanti, uniram-se em 1224 DC na **Aliança dos Povos** para defender as raças civilizadas e as suas divindades criadores. Essa região sempre foi um foco de resistência do poder demoníaco, que não a invadia porque já possuía muito trabalho com o controle das imensas áreas sob seu controle e com as intrigas entre os 13 Senhores. Assim se passaram 170 anos, de guerras localizadas nas fronteiras e muita destruição no resto do mundo. Porém tudo mudou em 1390 DC...

Nesse período os 13 Senhores Infernais aceitaram uma trégua, mediada pelos sacerdotes da Seita, em prol da destruição da Aliança ao norte – último reduto das Antigas Tradições sobre toda Tagmar. Saravossa era nesta época governada pelo Rei Alvor XI, que tinha no seu conselho o grande sábio Malim. Malim havia unificado os diversos alfabetos de Tagmar em um novo alfabeto mais simplificado, que no futuro viria a ser adotado como a escrita única. Esse homem era considerado um Homem Santo, guardião das Antigas Tradições e Supremo Líder da Aliança dos Povos. Era do interesse dos Bankdis vê-lo morto, porém o Rei era muito leal à figura de Malim e desde a chegada dos demônios todos os reis eram levados a uma "sondagem mental" para que se pudesse ter certeza de que

estava livre da corrupção da Seita. Porém eram 170 anos de privação e miséria, muitos não mais acreditavam que a Aliança fosse sobreviver por muito tempo e os bankdis começaram a se infiltrar lentamente entre os humanos do Norte... Iniciou-se assim a guerra civil e nesta época Malim começou a perder a lucidez e a ter visões proféticas (dizem que eram mensagens dos Deuses). O Rei Alvór XI morreu numa batalha contra hordas demoníacas em Filanti e a esperança foi se esvaindo, caindo Filanti, Azanti e Plana sob o jugo dos 13 Senhores. Com a morte do Rei e o enfraquecimento da Moldânia, Malim e um grupo de poderosos heróis atravessam Plana em busca de abrigo em Acordo, porém são atacados pelos bankdis.

Saravossa cercada, Muli corrompida, Caleonir incendiada, Chats controlada por exércitos orcos: era o fim da Aliança dos Povos. Os 13 Senhores se preparavam para invadir pessoalmente a última cidade resistente, quando surgiu no horizonte uma figura solitária emanando uma aura de esperança e paz sobre o mundo: O Grande Sábio, ou o Mais Sábio. O Grande Sábio inicia então sua jornada pela Unificação e pela destruição da Seita. Aos poucos vai contactando algumas resistências (Eredra, Ludgrim, Âmien) que sobreviveram ao período negro. Recebendo de Maira o **cetno dourado**, passa-o a rainha Enora de Âmien que consegue vencer o demonio Morrigalti, expulsando os bankdis das florestas de Âmien. Em 1403 acontece a Batalha dos Mil Mártires, onde bravos heróis, inclusive o rei Julian da Moldânia, perderam suas vidas em prol do resgate da Pedra Negra. Saravossa reanimada consegue então impedir a invasão dos demônios, os bankdis caem na Levânia, os Leões-Rubros de Verrogar lutam contra a Fortaleza Negra, e os demônios vão enfraquecendo com a coragem e a esperança ressurgindo no coração dos povos. O próprio Grande Sábio concebeu feitiços poderosos que enviou os 13 Senhores de volta para o Inferno, juntamente com muitos seguidores bankdis. Aos poucos, todos os reinos conseguem com suas resistências unidas aos exércitos da União, expulsar os bankdis e restabelecer seus domínios. Os bankdis sobreviventes desta época foram marcados com a **Marca da Vergonha** e perseguidos por todo o mundo. Os demônios e seus adoradores não mais assombravam Tagmar e o Grande Sábio veio restabelecer a fé na Antiga Tradição e na Aliança dos Reinos... Alguns estudiosos se espantam pelo fato de uma dominação tão duradoura por parte das criaturas infernais ter sido desmantelada por uma figura humana em apenas dois anos - aceitam então a explicação religiosa de que o Grande Sábio era o enviado dos deuses, o preservador das tradições e defensor de todos os povos.

O Sábio concebeu em 1393 DC, a **Unificação**. Esse projeto ambicioso visava curar as feridas dos reinos, fortalecer as Igrejas e Ordens Místicas, estreitar laços de amizade entre as nações e impedir o retorno da Seita sobre o mundo. A Unificação não era apenas uma aliança cordial, como a Aliança dos Povos, sendo: uma união

política entre todos os reinos, que regionalmente manteriam uma certa autonomia, mas seriam efetivamente governados por representantes enviados a Saravossa. A unificação durou 57 anos, período em que o Sábio esteve no Mundo Conhecido. Em 1449 DC, com a morte da figura principal da Unificação, o projeto perdeu a sua continuidade, quando um a um, os reinos foram se desligando de Saravossa e retomando as suas autonomias. O perigo da Seita parecia superado, o comércio se tornava forte e a figura do grande Sábio não mais existia para unificar todos os povos sob uma única bandeira!

3.4 Linha do Tempo

Apresentamos agora a cronologia de Tagmar, com as datas contadas Depois do cataclismo.

- 0 D.C. - Grande cataclismo
- 1 D.C. - Início das Migrações
- 4 D.C. - Fundação de Âmien
- 7 D.C. - Fundação de Gwainbar (ou "Novo Lar", reino élfico)
- 15 D.C. - Fundação do Reino de Abadom
- 180 D.C. - Fundação de Sadon (Levânia).
- 194 D.C. - Fundação de Runa sobre ruínas ancestrais.
- 205 D.C. - Chegada dos Moldas ao Vale do Frefo
- 212 D.C. - Construção de Moldazi
- 290 D.C. - Nascimento de Sivon, futuro líder dos Moldas.
- 320 D.C. - Sivon reúne seu povo para a guerra no Vale.
- 321 D.C. - É forjada Sagae, a pacificadora.
- 321 - 338 D.C. - Guerra e conquista de Sivonti (atual Conti).
- 340 D.C. - Construção do porto de Muli.
- 344 D.C. - Fim da guerra. Queda de Korumba e tomada de Saravos.
- 345 D.C. - Construção de Saravossa. Sagasta, entronização de Sivon.
- 351 D.C. - Morre Sivon, o rei dos Moldas.
- 353 D.C. - Calco é coroado rei da Moldânia. Divisão cultural do reino entre a Escola Filosófica de Calco e a Escola de Guerra, localizada em Moldazi.
- 342 D.C. - Surgimento da União das Planícies Ocidentais, ou Plana.
- 391 D.C. - Morte de Calco e coroação de seu filho, Saverios. Início da Primeira Dinastia.
- 400 D.C. - Fundação de Verrogar
- 405 D.C. - Fundação de Leon, futura capital de Dantsem

420 D.C. - Contato com o Império da Levânia e com o reino ancestral de Abadom.

423 D.C. - Contato com os povos de Runa.

424 D.C. - Contato com tribos da atual Filanti.

425 D.C. - Morre Leon, guerra entre as tribos da região do rio Aura

426 D.C. - Contato com os povos da região árida das Cidades-Estados.

432 D.C. - Contado com os Verrogaris.

440 D.C. - Fundação de Dantsem

561 D.C. - Fim da Primeira Dinastia.

562 D.C. - Tomada da Sagasta e entronização de "Carom de Moldazi".

565 D.C. - Início da Campanha Militar. Criação do Marco de Plana.

567 D.C. - Declaração de Guerra aos povos do Denégrio e a Cidade de Runa.

570 D.C. - Mudança da capital de Abadom para Tronum

585 D.C. - Fim da Guerra e o surgimento da Moldânia Inferior.

586 D.C. - Instituição da Escravidão na Grande Moldânia.

656 D.C. - O Cisma de Saravossa, a Igreja de Selimon se retira da cidade.

678 D.C. - O banimento das Igrejas de Palier e Cambu.

820 D.C. - Construção da Catedral dos Mares, em Muli.

830 D.C. - Transferência da capital de Sivonti: de Moldazi para Muli. Golpe de estado e Blator é considerado o deus único da Moldânia.

882 D.C. - Fim do Império e Divisão da Grande Moldânia em dois reinos: a Moldânia Superior e a Moldânia Inferior. Início da Terceira Dinastia. Independência de Plana. Alvór I assume o trono da Moldânia Superior. Filam de Chats assume o trono da Moldânia Inferior.

885 D.C. - A Moldânia Inferior assina um Tratado de Paz com Verrogar.

890 D.C. - A Moldânia Inferior reconhece a República de Luna.

940 D.C. - Morte de Filam, mudança de nome do reino da Moldânia para Filanti.

990 D.C. - Aza se retira para o norte, onde funda Azanti e constrói Zanta.

1020 D.C. - Fundação da Teocracia de Eredra

1100 D.C. - Invasão dos Orcos na região que seria futuramente o reino de Ludgrim. Os Bankdis se preparam para invadir Âmiem.

1110 D.C. - O Clã Bankdis expande sua dominação dentro da Levânia.

111 D.C. - Fundação de Efrin em Eredra

1116 D.C. - Expulsão dos Orcos e fundação do reino de Ludgrim

1135 D.C. - Os Bankdis conquistam Sadon, a última cidade da Levânia.

1140 D.C. - Ras'Zoul, filho de Alevos, se torna o Imperador da Levânia, surgimento da Seita e inicia de sua expansão.

1145 D.C. - Os Bankdis se infiltram em Ludgrim

1150 D.C. - Os Bankdis viajam para o extremo sul e recrutam tribos selvagens de orcos e orgros e Trols.

1157 D.C. - A Fúria do Sul: O sul cai, vítima da barbárie de monstros e selvagens. (neste ponto eles dominam a Levânia, Eredra, Ludgrim)

1190 D.C. - Primeira tentativa de invasão Âmiem pelos Bankdis.

1197 D.C. - Os Bankdis se infiltram em Verrogar.

1200 D.C. - A queda dos deuses no sul, e o crescimento da Seita (neste ponto eles dominam também Levânia, Ludgrim, Eredra e Verrogar)

1220 D.C. - Invocação das 13 Portas do Inferno: Invasão dos demônios em Tagmar.

1224 D.C. - União da antiga Grande Moldania na Aliança dos Povos (com exceção de Filanti).

1232 D.C. - Invasão de Dantsem, por Verrogar com o apoio dos Bankdis.

1241 D.C. - Dantsem se rende aos Verrogaris.

1245 D.C. - Invasão de Abadom pelas forças Bankdis vindas de Levânia

1250 D.C. - Invasão de Marana e Âmiem por Verrogar.

1252 D.C. - Derrota dos Bankdis em Abadom

1275 D.C. - Segunda invasão de Abadom pelas forças Bankdis

1287 D.C. - A Grande Traição acontece em Abadom

1289 D.C. - Queda de Marana.

1290 D.C. - Filanti se une a Aliança dos Povos.

1300 D.C. - Invasão de Luna pelos Bankdis

1310 D.C. - Queda de Luna

1312 D.C. - Invasão de Runa pelos Bankdis

1340 D.C. - Tronum, a capital de Abadom, cai sobre o poder Bankdis

1342 D.C. - Invocação da Besta Infernal, queda de Runa

1347 D.C. - Invasão de Plana pelos Bankdis.

1348 D.C. - Invasão de Filanti pelos Bankdis.

1365 D.C. - Fundação de Acordo

1389 D.C. - 3ª tentativa de invasão de Âmiem

1390 D.C. - Trégua entre os Senhores Infernais. Morte de Alvór XI da Moldânia. Os demonistas conseguem invadir Âmiem.

1391 D.C. - Fuga de Malim e corajosos aventureiros para Acordo. Plana é subjugada ao poder demonista.

1392 D.C. - A aparição do Grande Sábio.

1393 D.C. - Início da Jornada pela Unificação.

1402 D.C. - Morrigalti é vencido em Âmiem, ele é o 1º Príncipe do Inferno derrotado.

1403 D.C. - Batalha dos Mil Mártires (em Azanti) - resgate da pedra negra

1405 D.C. - Unificação. A Batalha Final acontece e se dá a Revoadada dos Demônios (expulsão)

1406 D.C. - O Norte se liberta da dominação Bankdi, Filanti assume o controle de Azanti

1407 D.C. - O Sul se Liberta da Dominação bankdi

1420 D.C. - Invasão dos Dragões em Abadom

1449 D.C. - Morte do Mais Sábio

1450 D.C. - Fim da Unificação

1451 D.C. - Grande parte das nações, começando por Verrogar, declararam sua independência de Saravossa.

1452 D.C. - A Moldania se separa em duas nações, Calco e Conti.

1468 DC - Fundação da Magocracia de Portis

1495 DC - Início da guerra entre Verrogar e Dantsem, quando Verrogar conquista um acesso ao mar.

1500 DC - data atual

4 Os Deuses de Tagmar

Infelizmente para os jogadores monoteístas, a realidade na qual Tagmar se encaixa conta realmente com Deuses, no estilo dos antigos panteões terrestres, que assumem para os personagens do jogo, em suas vida, papéis de importância variada na agricultura, na guerra, no amor, etc.

Como já visto, nos primeiros itens deste capítulo e no relato de Maudi, os Deuses são a descendência dos Titãs (os primeiros, juntamente com os Demônios, a desenvolverem consciência) e foram os criadores do reino material do qual Tagmar faz parte. Todos estão representados através da criação de religiões e crenças, maiores ou menores, espalhadas por todas as regiões e reinos desse nosso novo mundo.

A seguir, relacionamos os Deuses de Tagmar, um pouco de sua história e esferas de influência, para que você possa escolher o Deus de seu personagem. Maiores detalhes a respeito do panteão de Tagmar serão vistos em futuros lançamentos.

Sevides: Sempre tido como um Deus justo e não-vingativo, é responsável por coisas como fertilidade, agricultura e vida no campo; a relação dos Filhos com a terra. Um antigo "namoro" com Ganis gerou Quiris, Deus do plantio, muito cultuado pelas populações ribeirinhas do rio de mesmo nome, e Liris, Deusa da colheita, amada e temida por essa mesma gente, que a tem como imprevisível e, às vezes, injusta.

Ganis: Caprichosa e de personalidade instável, a ela pertencem às coisas do mar, das águas em geral. Mãe dos Deuses **Quiris** e **Liris**, gerou ainda, a partir de fios dourados de seus cabelos, as ninfas de Tagmar, criaturas muito comuns antes do



Cataclisma, só encontradas atualmente em Dartel.

Blator: Deus da guerra e criador dos anões, Blator tem ainda um filho e uma filha, concebidos a partir de dois de seus dedos, a saber: **Crisagom**, nascido do indicador direito, simboliza a honra, a estratégia e a bravura relacionadas ao combate; **Crezir**, nascida do indicador esquerdo, representa a fúria e a matança, o prazer do sangue e a loucura do combate. Blator e Crezir são atualmente louvados com fervor em Verrogar.

Maira: Grande mediadora das forças da natureza, Maira é uma das Deusas de maior preponderância e poder no panteão de Tagmar. Pertencem a sua esfera de influência as criaturas vivas, vegetais ou animais, bem como rochas e montanhas, e suas interações; a harmonia entre todos esses elementos. Maira se apresenta aos Filhos sob três diferentes aspectos e facetas: Maira Mon, dos minérios, montanhas e formações, louvada principalmente pelo povo anão; Maira Vet, das

plantas, flores, florestas e vegetais em geral, adorada pelos elfos e Maira Nil, dos animais, respeitada e muito querida por quase todos os rastreadores do Mundo.

Selimom: Irmão da Deusa Maira, tem como suas preocupações e áreas de influência o amor, a paz, a certeza, e a firmeza de espírito. Selimom tem muitos seguidores em Tagmar, mesmo com todas as guerras que pipocam em suas vastidões.

Lena: Filha de Selimom e Crezir, é a Deusa do sexo e do prazer erótico; das coisas bem feitas, do perfeccionismo como doutrina.

Plandis: Irmão de Lena, é o Deus da paixão cega, da inconseqüência e dos loucos.

Cambu: Deus do comércio e da diplomacia, das relações entre povos diferentes, Cambu é particularmente popular no reino de Plana.

Cruine: Este é o Deus responsável por um aspecto importante da vida e morte em Tagmar, de seu ciclo. Cruine controla coisas como: existência pós-vida, reencarnação, além de ser uma espécie de contador e juiz espiritual. Assim como Ele, seus seguidores odeiam todo e qualquer tipo de morto-vivo, criaturas que comprometem o ciclo espiritual das criações dos Deuses (os Filhos), já que transferem energias divinas (suas almas) para os domínios demoníacos.

Palier: Criador dos elfos, e responsável pelo conhecimento e pela magia, aparenta algumas vezes uma certa arrogância, decorrente talvez do orgulho extremo que tem de suas criações. Adorado em todas as florestas élficas, e em centros de estudo e saber, Palier é uma figura de grande importância no panteão de Tagmar.

Parom: Filho de Maira e Palier (com quem tem uma rixa interminável), é o Deus dos artífices, do poder das mãos, do trabalho artesanal sobre a matéria. Foi Ele quem ensinou a arte do trabalho em rocha e em metal aos anões que, algumas vezes, reverenciam-no mais que ao seu criador.

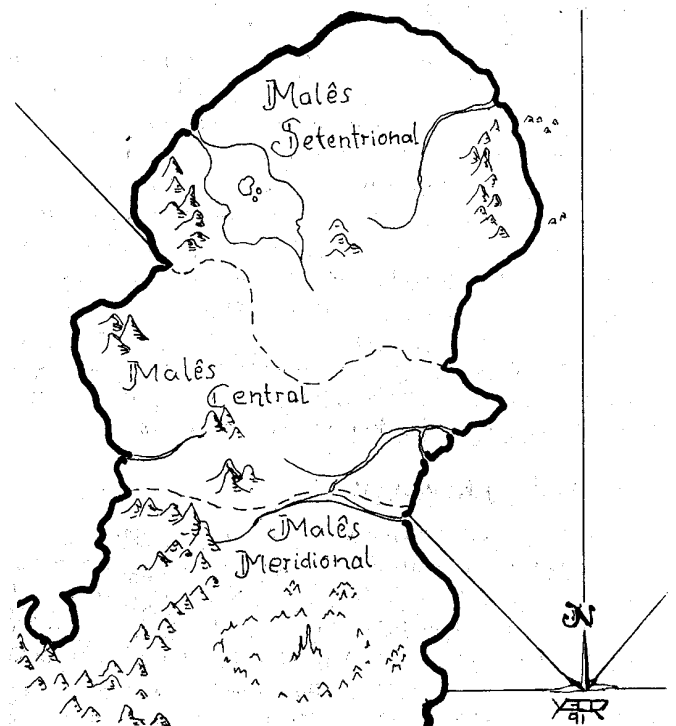
5 As Línguas

Quase tão numerosas quanto suas regiões, são as línguas, dialetos e variações faladas em Tagmar. Neste continente vasto, inclui arquipélagos pouco conhecidos, um sem-número de raças inteligentes (os orcos também têm cultura, por incrível que pareça), regiões inexploradas, e até mesmo línguas mortas (como é o caso do nosso Latim).

Tagmar deve aparecer para os jogadores como um mundo vivo, onde seus personagens às vezes se vêem sem entender nada dos diálogos em um reino vizinho, ou entre falantes de outra raça. O aprendizado de novas línguas (ver a habilidade Línguas) deve ser um elemento de importância em sua campanha (se você é um MJ) ou na construção e evolução de seu personagem. O mistério proporcionado por ininteligíveis escritas milenares, ou conversas importantes que não se pode

entender, será de grande valia para a atmosfera de uma aventura.

Agora, falaremos um pouco sobre as principais línguas de Tagmar; mais particularmente, do Mundo Conhecido. O mapa acima apresenta o Continente em função de sua "fala", isto é, quais as línguas características de cada região. Assumiremos aqui que cada uma das raças inteligentes de Tagmar possui uma linguagem falada e, em alguns casos, sua representação escrita. Assim, neste jogo, para o personagem conseguir falar tais línguas, deve contar como uma Habilidade Línguas, ou seja, o jogador deve gastar os pontos para "comprar" cada língua que desejar falar, tais como as línguas Élfica, Ogro, Trol, etc. Note que tais preços se referem apenas à aquisição da linguagem falada, no caso de haver uma escrita para a língua,



aplicam-se as regras da habilidade Escrita.

A seguir, uma pequena lista-legenda a respeito de tais idiomas.

Malês: considerado basicamente como "a língua humana" do Mundo Conhecido, tem esse nome em homenagem ao sábio Malim, que viveu anos antes da Unificação e foi o responsável pela uniformização das escritas dos diversos reinos da época (já que a língua falada era praticamente a mesma). O Malês tem o papel do inglês atualmente em nossa Terra, ou seja, ele é o "idioma universal"; é usado em comércio, em situações formais entre povos de diferentes línguas, etc. Todos os personagens, independente de história ou raça, sabem falar o Malês, ou seja, não se precisa "comprar" esta língua.

Há, ainda, um outro aspecto importante com relação ao Malês. Ele pode ser dividido em três grupos, tendo em vista diversas variações

provocadas pela influência de outros povos e culturas, são eles: o Malês Setentrional, mais puro, com alguma importação de palavras e expressões das Ilhas Independentes (através dos baleeiros de Conti e dos corsários de Porto Livre); o Malês Central, profundamente modificado e mesclado com elementos do idioma élfico (devido às grandes populações élficas de Âmien e Lar); e o Malês Meridional, também bastante "corrompido" e influenciado, que apresenta em sua dinâmica e vocabulário muito das línguas dos povos não-humanos nativos da região (orcos, gigantes e anões, basicamente).

Tais diferenças, no entanto, não impossibilitam a compreensão e o diálogo entre nativos de diferentes áreas, ou seja, embora eles tenham uma base comum, como o Português, o Espanhol e o Italiano, não são tão diferentes entre si quanto essas últimas. A dificuldade aparece mais sob a forma de expressões que o seu personagem não compreende, como palavras, entonações, etc (não, não é só sotaque, como um carioca falando com um nordestino, é um pouco mais que isso).

Do ponto de vista da habilidade Línguas, fica a critério do MJ considerá-los como uma só língua (que todos já começam o jogo sabendo) ou como idiomas diferentes a serem comprados um de cada vez, gastando talvez menos que os pontos indicados na descrição da Habilidade.

Línguas Selvagens: são as línguas faladas pelas chamadas "raças selvagens": orcos, trols, ogros, gigantes, centauros, minotauros, dragões, etc. Cada uma dessas criaturas tem uma linguagem própria, que deve ser considerada separadamente para fins de aprendizado (habilidade Línguas). Com exceção dos orcos, nenhuma dessas línguas possui representação gráfica (escrita).

Lanta: nome, na verdade, do antigo sábio pequenino que fundou as bases da escrita desse povo, o Lanta é falado quase que somente dentro de comunidades pequeninas afastadas e livres de influência exterior. Um personagem poderia conquistar para todo o sempre a amizade de um "pequenino urbano" (há muito tempo afastado de sua terra natal) apenas por endereçar a ele algumas palavras em Lanta.

Uma das mais antigas línguas de Tagmar, o Lanta de hoje é praticamente o mesmo de há milênios.

A Voz da Pedra: designação dada pelos anões a sua língua. É falada principalmente em comunidades de anões, nas grandes cidades e em centros de comércio de armas e armaduras. Os anões são muito meticolosos e formais com relação à "Voz", e chegam a ficar furiosos ao verem alguém a usando de maneira indecorosa (sem cerimônia ou reverência). Os anões têm, ainda, uma escrita altamente complexa (quase ritualística) só encontrada sob a forma de entalhes, feitos diretamente sobre paredes de rocha e tábuas de pedra.

A Língua Élfica: falada basicamente em comunidades élficas como Âmien e Lar, o Élfico é ainda a "língua oficial" usada em todas as cerimônias e cultos referentes a Palier, sejam esses cultos humanos, meio-elfos, elfos ou pequeninos.

Sendo a língua escrita mais antiga de todo o Tagmar, é ainda muito usado em textos de estudos e de magia, ou seja, toma às vezes o papel de língua acadêmica.

Marante: tendo uma origem completamente diferente do Malês, o Marante é a língua falada nas Ilhas Independentes, dominada no Mundo Conhecido por não mais que duas dúzias de pessoas, em sua maioria velhos marujos já cansados da navegação.

Khurng: dialeto utilizado por todas as comunidades de orcos de Tagmar. Khurng também tem uma representação gráfica, ou seja, uma escrita.

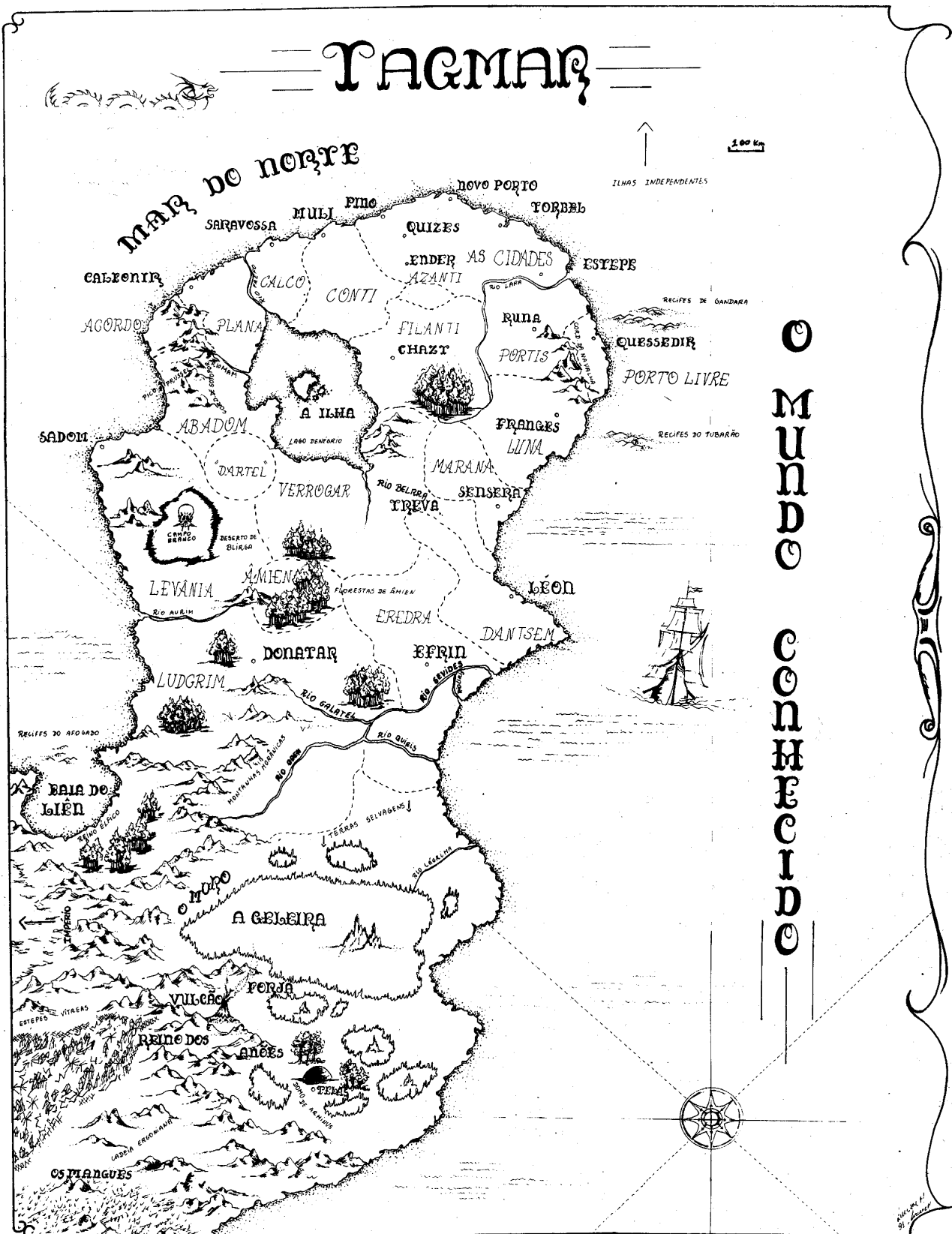
A Língua do Império: menos que um idioma, é mais uma versão do Malês (como o Malês Central) extremamente modificada por uma história e cultura próprias. Aqui seria cabível o uso das regras de Línguas, ou seja, ela deve ser considerada como uma língua à parte do Malês, para efeitos de "compra". Obviamente, tal idioma possui uma representação escrita.

Encerra aqui a nossa lista de línguas, não querendo de maneira nenhuma dizer, com isso, que são as únicas. Sinta-se, como MJ, livre para acrescentar novas línguas (por exemplo, uma variação do Malês que só exista em Abadom e na Levânia que seja grandemente influenciada pela língua draconiana), criar "velhas" (antigos idiomas e escritas existentes, por exemplo, no Segundo Ciclo, ou mais além), enfim, fazer a sua parte do jogo: usar a imaginação.

6 O Mapa Principal

Como já foi dito no começo, este capítulo traz um grande mapa geral de Tagmar, com nomes de reinos, capitais, rios e outros acidentes geográficos. Uma linha tracejada dá uma idéia das fronteiras políticas vigentes na época, e outras regiões

não-presentes (como o Império) são indicadas. Tal mapa deve ser encarado mais como uma concepção artística do que como trabalho cartográfico de precisão. Para detalhes maiores deve ser consultado o Mapa Geral de Tagmar que apresenta muitos mais detalhes. Outra opção é usar os mapas que estão presentes no Livro dos Reinos.



Considerações Sinais

Com essas palavras encerramos esse primeiro "passeio" sobre Tagmar, leitor. Como você deve ter percebido, não nos preocupamos em descrever em demasiado ou carregar em detalhes nenhuma das regiões. Embora haja o Livro dos Reinos, trazendo

textos mais ricos de todos os territórios aqui descritos, nada impede ao MJ detalhar, expandir... criar. O mundo de Tagmar deve ser um ponto de partida, um alicerce, onde se acrescentem raças, línguas, onde a história se modifique, onde surjam cidades e nasçam heróis. Aproveite o jogo, leitor, a chance; e seja o criador de seus próprios sonhos.

