

Sabedoria dos Sertanejos

Suplemento de campanhas para Dark Sun

Créditos (versão original)

Criação: Brax
Assistente de Criação: Brax, Will Kendrick (Kenku Wisdom), Neeva Barrens (Elven Wisdom)
Coordenadores do Projeto: Brax
Layout: Brax

O website da Wizards of The Coast em www.wizards.com/dnd, ou
A página de Dark Sun em inglês em www.athas.org, ou
A página de Dark Sun em português em www.darksun.com.br, ou
A página da Devir Livraria www.devir.com.br/rpg

Edição Brasileira

Copyright © athas.org
Título Original: Wisdom of the Drylanders
Coordenação Editorial: Dark Sun Brasil
Editoração Eletrônica: Fabrício Lopes & Bruno Santos

Tradução: Bruno F. Santos, Gabriel Pessoa (Bem-vindo, Sabedoria Comum, Melhores & Terror), Ronaldo Anderson (Sabedoria da Força), Thiago de Souza (Sabedoria Anã, Élfica & Kenku)
Revisão: Bruno F. Santos, Fabiano de Oliveira e Fabrício G. M. Lopes



AGRADECIMENTOS

A todos os fãs do cenário por manterem-no vivo.

BAKER III, Richard.	
Wisdom of the Drylanders/ Richard Baker III; Tradução: Bruno F. Santos (Org.), Gabriel Pessoa, Ronaldo Anderson, Thiago de Souza - Brasília/São Paulo: Dark Sun Brasil Editora, 2006.	
Título Original: Wisdom of the Drylanders.	
Vários Ilustradores	
1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia	
01.2892	CDD-793.9
1. Jogos de Aventura: Recreação	793.9
2. Jogos de Fantasia: Recreação	793.9
3. "Roleplaying Games": Recreação	793.9

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5.988 de 14/12/1973.

É permitida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia da editora, desde que seja preservada a integridade do documento e créditos.

Todos os direitos desta edição reservados ao
DARK SUN BRASIL EDITORA

CONTATO:

contato@darksun.com.br ou
astaroth.destinya@phreaker.net

Nota Legal: Dungeons and Dragons®, D&D e Dark Sun® são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiária da Hasbro, Inc. O conteúdo aqui é considerado material derivado (já que baseado na propriedade intelectual da Wizards of the Coast) e os artigos contidos são conjuntamente possuídos pela Wizards of the Coast e seus autores. Assim nenhum poderá fazer algo fora do website oficial sem a autorização do outro. Este livro pode ser reproduzido para uso pessoal, mas não pode ser reproduzido por lucro. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas reais, organizações, lugares ou eventos é mera coincidência.

Designation of Product Identity: Os seguintes itens são designados como Product Identity de acordo com a seção 1(e) da Open Game License, version 1.0a: Quaisquer logos e marcas identificadoras da Wizards of the Coast, incluindo todos os produtos e nomes de linhas de produtos da Wizards of the Coast incluindo mas não limitada a Dark Sun, The City-State of Tyr, Comerciante das Dunas, Elves of Athas, Veiled Alliance, e quaisquer personagens, monstros, criaturas e lugares específicos, nomes em maiúscula e nomes de lugares, itens mágicos ou psiônicos, artefatos, países, localizações geográficas, deuses, eventos históricos, organizações, magias e poderes; e quaisquer histórias, linhas históricas, contos, elementos temáticos e diálogos; todas as magias, monstros no Apêndice do Compêndio de Monstros: Terrors Beyond Tyr; e toda a arte, símbolos, designs, descrições, ilustrações, mapas e cartografia, semelhanças, poses, logos, ou designs gráficos, exceto aqueles elementos que já aparecem na versões anteriores ou final do System Reference Document d20 (e.g. Nystul, Melf, Bigby, Tenser, Mordenkainen, Leomund, Tasha, Evard, Otiluke, Rary, Drawmij, e Otto) e já são Open Game Content em virtude de terem aparecido aqui. A Product Identity acima não é Open Game Content.

Introdução

Sabedoria dos Sertanejos contém um vasto material de interpretação para o cenário de Dark Sun. Fora esta página introdutória, este trabalho inteiro é escrito do ponto de vista de PdMs kurnos, na maioria espíãs trabalhando para o Rei Oronis de Kurn. A “escola de espíãs” de Kurn é uma organização de psiônicos kurnos que estudam sociedades não-kurnas e trazem de volta informações para defesa e melhoria da cidade.

Kurnos chamam forasteiros de “sertanejos” por razões que devem ser óbvias para qualquer um familiar com o mundo de Dark Sun.

Obviamente, este documento não deve ser considerado como o relatório completo da inteligência de Kurn; esta é uma amostra de seu manual de treinamento para espíãs novas e em potencial. Como resultado, estes artigos focam pesadamente no idioma e na cultura de diferentes grupos “sertanejos”.

Kurnos são um povo bem diferente do resto dos athasianos. As sete cidades dos Planaltos baniram a leitura e a escrita do conhecimento do povo comum há gerações, enquanto em Kurn a alfabetização é ensinada e encorajada. Em Kurn, todos os cidadãos, e até a maioria dos escravos, têm um vocabulário básico de leitura de pelo menos mil palavras-símbolos e podem escrever seus próprios nomes. Ademais, já que eles não participam do comércio de escravos nos Planaltos, kurnos não sabem falar nativamente o idioma comum.

O idioma kurno escrito (ou melhor, “pintado”) é uma adaptação dos ideogramas eldaaricanos. Nota que isto é um sistema pictográfico como os hieróglifos, onde um símbolo corresponde a uma palavra. Se possível, kurnos preferem usar pelo menos duas cores quando pintam suas palavras, para poderem dar a ênfase apropriada, ou para citar. Para conseguir representar palavras em idiomas “sertanejos” como o idioma comum, as espíãs kurnas tendem a usar caracteres anões já que esse é o alfabeto que lhes é mais familiar e o sistema de escrita mais prolificamente usado no mundo conhecido.

Em Kurn, papel barato é produzido a partir do mel de vespas domesticadas locais; como resultado, a maioria do papel kurno tende a ser rígido e parecido com cartas. Por isso, kurnos não costumam encadernar seus livros ou enrolar seus textos em pergaminhos, ao invés, mantêm “cartas” soltas associadas em coleções. Não é incomum as cartas de uma coleção serem reescritas ou substituídas.

Conteúdos

Os artigos neste documento são apenas alguns ensaios da coleção da Sabedoria dos Sertanejos. O treinamento de espíãs leva anos; este documento apresenta apenas os ensaios mais interessantes e úteis:

Bem-vindo à Escola de Espiões da mestra da escola de espíãs; uma explicação crítica do propósito da coleção da Sabedoria dos Sertanejos.

Sabedoria da Força, da mestra-espíã Mereth – provérbios e folclore dos Planaltos; discussão de “virtudes civis”.

Sabedoria dos Melhores, da mestra-espíã Mereth – discussão sobre poder, classe social e moralidade nos Planaltos.

Sabedoria Comum, da mestra-espíã Mereth – discussão do idioma comum, suas expressões e insultos populares.

Sabedoria Anã, da mestra-espíã Klianis – discussão sobre anões, seu idioma, cultura e excentricidades.

Sabedoria Élfica, da mestra-espíã Kalisvrani – discussão sobre elfos, seu idioma, cultura e excentricidades.

Sabedoria Kenku, da mestra-espíã Andapho – um relato sobre observações dos misteriosos kenku, sua cultura, isolamento, motivos e táticas.

Sabedoria do Terror, de Prodígia, uma espíã veterana – um esclarecimento sobre as terras desconhecidas de Eldaarich, seu povo, cultura e política.

Bem-vindo à Escola de Espiãs

Meu amigo,

As cartas à tua frente te levarão em uma jornada até a mente dos sertanejos, uma jornada que para tua segurança debes fazer antes que partas para os sertões. Estas cartas reúnem a sabedoria conquistada por muitas espiãs audaciosas, das quais nem todas retornaram para escrever suas próprias histórias. Mas por causa desta sabedoria conquistada por sangue e astúcia, tu viajarás pelos sertões armado com conhecimento e retornarás vivo para escrever novas cartas e adicionar a este conjunto. Cada geração de espiãs vai aos sertões mais preparada que a última. E nenhuma vai tão bem armada como tu.

Este conjunto é suficiente para te preparar, mas eis uma palavra antes que tu partas: *conhece-te a ti mesmo*.

Mas antes que tu possas espiar pelo pó eu pediria que tu olhasses no reflexo de teus próprios olhos de kurno. Tu não poderás liberar toda a sabedoria contida nestas cartas até que compreendas os elementos que te fazem um kurno

Permita-me contar-te sobre ti mesmo e nunca mais tomes tua criação como concedida:

Tu chamas teu rei de *Oronis*, não de *O Rei* nem de *Rei Oronis*. Teus companheiros kurnos não falam de Oronis de maneira diferente na frente de seus templários; ele é Oronis e isso é suficiente. Apenas alguns nobres kurnos prendem-se a títulos arcaicos — uma palavra sertaneja que expressa que alguém é mais importante que o resto de seu nome indica.

Tu chamas os templários e teus chefes de bando pelos seus nomes, concedendo-lhes respeito não de acordo com suas posições, mas de acordo com quanto de respeito tens por eles realmente.

Tu vives sem medo. Teu vizinho tece uma cesta, a vende e comemora os frutos de seu trabalho. Tua irmã dá à luz uma criança e nunca teme que ela ou o bebê morram de sede. Quando teus pais pedem-te para observar teus pequenos irmãos que brincam, não é pelo medo de que teus vizinhos os levem e vendam para mercadores de escravos.

Tais medos não ocorrem para ti, mas tu carregas uma arma contigo para qualquer lugar, assim como todo cidadão de Kurn. Como um cidadão, tu precisas possuir e saber manejar um arco longo, e mantê-lo ao alcance de um fôlego todo o tempo. Quando criança, tu sabias que teus pais e os pais de teus amigos dariam as próprias vidas para proteger Kurn, seja contra os Estados-Bandidos, os kreens, os eldaaricanos seja contra a Horda Cinza, e ainda assim tu viste mais de teus amigos temperamentais morrerem estupidamente, acidentalmente, em tolas competições e lutas entre bandos, do que em guerrilhas com os inimigos de Kurn. Os poucos habitantes que atacaram aldeões kurnos dizem que eles *lutam como o dragão*, tu dirias, entretanto, que *eles lutam como a vespa*. Apenas o tolo ataca o ninho das vespas: diferente das abelhas, cada vespa ferroa de novo e de novo, e kurnos se vêem assim, como a vespa, que seus ninhos não oferecem mel ou riqueza ou qualquer prêmio ao invasor bem sucedido. Apesar dos esforços de Oronis em apagar uma memória desagradável, tu sabes que teu povo uma vez se chamou *Kel Tas* que significava *ninho de vespas*, antes que Oronis restaurasse Kurn ao seu antigo nome élfico. Tu agradas teu rei, mas teus pais te ensinaram o que tu és.

Tu aprendeste que ser rico é viver entre muros de pedra e que ser miserável é viver em uma tenda de papel, mas o povo

mais miserável que tu viste não conheceu a fome, nem pensou em vender seu filho para um mercador de escravos tyriano. Os mais ricos nobres que tu conhecestes nunca se entregaram a gastos extravagantes, como o mercador nibenês que joga fora o resto de sua caneca de bebida na areia em frente a uma criança pedinte de olhos arregalados.

Tu pensas que a escravidão significa ter negado o direito de cidadania por causa de algum ato ou incapacidade de realizar um dos deveres de cidadão, sendo obrigado a trabalhar em troca de comida e abrigo, e tendo horários para levantar e dormir. Ainda assim, escravidão para ti é mais um acordo do que uma obrigação. Nobres kurnos reclamam mais sobre as leis de escravidão kurnas do que os escravos. Teus nobres são proibidos de comprar ou vender escravos, exceto dos templários, que cessarão de vender escravos para mestres cruéis ou negligentes. A lei não permite ao dono do escravo que fique com o escravo. Cada escravo tem uma semana a cada mês para estudar com os templários, e qualquer escravo honesto que aprenda a ler e a usar o arco longo pode comprar sua liberdade e ganhar sua cidadania. As crianças de escravos kurnas não se tornam propriedade do mestre.

Elfos sertanejos e casas mercantes aprenderam dolorosamente que escravizar um único cidadão kurno significa declarar guerra a Oronis.

Tu sorris para uma criança desconhecida e trata as crianças de teus amigos e parentes como um tesouro. Não há tradução em sua língua para a palavra raamita “fedelho”. Tu encaras um sertanejo assim como o fazes com uma criança kurna.

Tu fazes pouco de significativo sem pensar em *como tal ato afetará minhas crianças*, mesmo se não tiveres filhos na época. Enquanto tu rejeitas teu passado e envergonha-te de teus anciões como se eles fossem fantasmas, tua mente sempre está no futuro.

Teu povo costuma casar jovem. Os casamentos em teus vilarejos são monogâmicos, uma palavra sertaneja que significa que não mais que uma mulher casará com não mais que um homem. Tu imaginavas se haveria necessidade para tal palavra! Contudo, tu fazes concessões a esposas de maridos inférteis. Por essa razão, os homens em tua comunidade falam secamente com os sertanejos humanos. O boato entre vós é que é mais fácil para uma mulher conceber uma criança saudável com um sertanejo do que com um kurno. Tu somente usas a palavra *flerte* às ações de uma esposa *indiscreta*. Se um homem de Kurn *flertasse* muito com uma mulher sertaneja, ele se tornaria um traidor aos teus olhos — não apenas para sua esposa, mas para seu bando e a grande comunidade de Kurn, e tu compreenderias se a esposa traída matasse tal marido. Tua palavra *flerte* nem mesmo se aplica à mulher que se encontra discretamente uma única vez com um sertanejo.

Apesar de esse ato ser comum, tu não tens nenhuma palavra para ele, já que tu foste ensinado a não reparar nele.

Tua cegueira seletiva é confundida com ingenuidade, mas teu povo é mais indiferente que ingênuo. Em vossas tendas de tecido encerado, dividida entre quarenta companheiros de bando, é a educação, não a ingenuidade, que te faz fingir não saber nada da impotência do novo marido da chefe-do-bando, das perdas no jogo de teu tio e do sexto aborto consecutivo de uma companheira de que não gostas.

O fato de teres requisitado para servir como uma das espíãs de Oronis mostra que és mais curiosa e intervencionista que o kurno comum. Tu sempre percebeste e juntaste detalhes não-ditos e transmitiste o conhecimento a outros curiosos através de dicas e mensagens secretas. Teus amigos mais lentos e menos curiosos foram deixados para trás porque tu estavas cansado de repetir ou de explicar qualquer coisa continuamente.

Sagaz como és, passaste a observar perigo no que vias como estupidez de teus companheiros kurnos.

Tu desejaste que Oronis ampliasse seu comando no governo da cidade e acertasse todas as coisas. É talvez por essa razão que tu requisitaste servi-lo, para chamar sua atenção para os problemas que, de alguma forma, ele negligenciou.

Tu podes pensar, por exemplo, que os sertanejos estão tirando vantagem de teu povo. De fato, acostumados com a fartura, kurnos pouco barganham e perdem suas bolsas para os elfos nos dados. Apenas os altos muros, o isolamento de Kurn e as maquinações de templários atentos impedem que a ingenuidade kurna se torne amplamente conhecida pelos sertanejos. Talvez te incomode que teus companheiros kurnos prefiram vender as frutas de seu trabalho por uma canção, antes de ver uma baga apodrecer nas prateleiras. Ao invés de admirar a frugalidade e o respeito do teu povo pelos presentes da terra, tu te enfureces que estrangeiros possam tirar vantagem deles.

Tu também podes ter idéias de como aumentar a riqueza de Kurn; tu ouviste, por exemplo, um boato de que ouro foi descoberto em um córrego perto do Forte Protetor. Tu ouviste que o fungo da montanha que no passado produziu o rico corante azul que era desejado pelos sertanejos não está de fato extinto, mas que prospera em um vale escondido nas Montanhas Brancas. Se verdade ou mentira, tais boatos devem ser eliminados. A falta de metal e de outros espólios em Kurn protegem a cidade mais que muros altos, tuas flechas, tua magia. A pobreza é nossa maior defesa.

A nossa maior arma é o conhecimento. Assim como os templários te ensinaram a ler e a usar o arco quando criança, nesta escola tu serás armada com o conhecimento dos sertanejos. Tu não aprenderás apenas as línguas dos sertanejos; tu aprenderás a falar com eles, a negociar com eles, a domá-los como bestas estúpidas, a te passar por um deles. Armada com conhecimento, tu seguirás com a benção de Oronis, para enriquecer tua terra e teu povo com a Sabedoria dos Sertanejos.

Bem-vindo à escola de espíãs.

- Oronis

Sabedoria da Força

Como crianças de Kurn, nós freqüentemente ouvimos histórias e fábulas que são compostas para nossa diversão e edificação. Como adultos, podemos olhar por trás destas histórias e ver que elas foram construídas para nos ensinar o que chamamos de virtudes cívicas: reserva, paciência, generosidade, disciplina, sabedoria. Estas são as virtudes que nos fazem kurnos.

Histórias contadas para as crianças do sertão refletem um grupo bem diferente de virtudes. Como deves passar por sertanejo, quero que escutes estas histórias com a mente de uma criança:

O Começo

Na véspera da era dos reis, o Dragão destruiu a terra, o mar e o céu. O céu estava preenchido com estrelas, então o Dragão queimou-o sobrando somente o brilho. O sol tinha um brilho amarelo-fogo no céu, então o Dragão queimou-o para um vermelho-brasa. O mar estava cheio de água, então o Dragão secou e soprou o pó sobre as águas. A terra estava cheia de cidades, árvores, poços e relva, então o Dragão começou a morder, e mordeu até quase nada deixar.

Saciado, o Dragão levantou sua cabeça e viu que uma pequena quantidade de cidades, campos e poços restavam em bolsões distantes na terra. Mas quando liberou suas presas para devorar a última cidade, um gigante adormecido veio e caiu sobre a fera. Graças ao poder dos sete reis, ele dormiu por muitos anos e dormirá por muitos mais, se você não despertá-lo com teu choro sobre tua barriga faminta.

Aqui nas últimas cidades, os fracos se dobram ante os fortes. Se tu não gostas do modo das coisas na cidade, então parte.

Caminha longe das paredes da cidade, e vê se preferes mais as terras comidas.

Os Irmãos Elfos

Dois irmãos elfos retornaram de uma caçada para descobrir que sua tribo tinha feito as malas e os tinha esquecido no deserto.

O buraco de água só tinha seis dias de água restante, então o mais velho e forte juntou água em odres e deu um valor equivalente a três dias de água ao irmão mais novo e fraco. Com a água eles correram atrás do rastro de sua tribo.

Eles viajaram por quatro dias, nunca encontrando a tribo deles. Cada dia, o irmão mais jovem e fraco bebia o abastecimento dele de água, enquanto o irmão mais velho e forte bebia só metade das rações, olhando com desaprovação para a gula do irmão.

Na manhã do quarto dia, o irmão mais novo sorveu as gotas finais do odre dele, o irmão mais velho finalmente disse:

“Talvez levem dias até alcançarmos nossa tribo, irmão. Eu economizei minha água, ao custo de disciplina e sacrifício. Você bebeu sua água e não tem mais. Agora sua gula será sua ruína”.

“Não é assim, irmão”, replicou o jovem puxando sua adaga. “Meus sacos de água estiveram mais leves nestes últimos três dias e meu corpo está refrescado por este abastecimento de água. Você está cansado de levar sua carga e fraco pela privação. Agora eu sou o forte”.

Provérbios dos Sertanejos

“A fera rosna. A cobra sibila. O estranho sorri. Tome cuidado!”.

“O nascimento é doloroso. A vida é curta. A morte permanece”.

“Tu não podes extinguir a fome de um fogo, a sede de um deserto ou a ganância de um templário”.

“A minhoca cortada perdoa o arado”.

“Os gafanhotos não compartilham nenhum rei, contudo o deserto treme ante seus bandos”.

“A aranha segura com as mãos e tece suas teias em palácios de reis”.

“Como quem coloca uma pedra em uma funda, assim é aquele que dá honra ao fraco”.

“Melhor ser inteligente que ser visto como inteligente”.

“Cuspa corajosamente na face do escravo, mas cuspa cuidadosamente nas pegadas de um templário”.

“Não julgue uma disputa entre teus superiores”.

“Os elementos nos clamam por todos, mas antes por ti que por mim”.

“A ferida aberta atrai moscas famintas”.

Lições da Força

Assim, o que aprendeste, minha criança?

Tu podes pôr de lado as noções de justiça kurnas, entrar em um mundo onde força é a única virtude, onde o poder dita o que é certo, onde leis são pintadas com a espada no lugar do pincel? E tendo feito isso, te lembrarás das noções kurnas de certo e errado quando voltares para nossa casa?

Coloca isto em tua mente, irmã, que você tu farás o que for preciso para sobreviver nos sertões. Mas lembra-te quem tu és. Vai adiante e aprende, mas retorna e vive.

- Mestra-espiã Mereth

Sabedoria dos Melhores

Uma Palavra Sobre a Fala Comum

Quando te relatares a mim, refinarei tuas habilidades na língua mais falada das sete cidades: a fala comum. Antes que tu deixes minha tutela, deves tornar-te fluente em comum e apreciar alguma de suas sutilezas.

Por causa da importância desta língua para virtualmente todas as missões e todas as espíãs, te fornecerei duas cartas sobre esse assunto.

A primeira carta te preparará para meu curso, onde tu lerás teu primeiro texto original na fala comum: o códex B'slav'sek, que é intitulado Tribos Escravas. Minha segunda carta, Sabedoria Comum, avança nossa discussão na fala comum e o que eu chamo de cultura comum das seis cidades. Minha segunda carta assumirá que tu leste a primeira e que tu estudaste completamente o B'slav'sek. Uma de tuas irmãs espíãs obteve recentemente o códex B'slav'sek em Nibenay e transportou-o para nossa escola sob grande risco.

Nós não pudemos verificar a identidade do narrador do B'slav'sek, já que obtivemos o códex de um dúbio elfo sertanejo chamado B'slav'sek, mas as descrições da escravatura nas sete cidades condizem com nossas experiências. Para ajudar-te a entender o B'slav'sek, eu esboçarei a estrutura sertaneja dos melhores:

A Estrutura Sertaneja dos Melhores

Templários

Em termos de alimento, abrigo, posses, direitos legais e poder pessoal, templários vivem pelo menos tão bem quanto artesãos livres, e os mais poderosos templários excedem em muito os mais ricos nobres. Ainda assim o mais alto templário sertanejo é alvo de chacota de todos que eles conhecem. Seus soberanos usam-nos como escravos dispensáveis, os nobres escarnecem deles, escravos cospem em suas pegadas quando eles estão de costas e seus companheiros templários desprezam-nos mais que tudo. Templários são alvos das mais rudes piadas de todo o sertão, e outros sertanejos submetem-se a eles apenas quando os templários invocam os terrores de seu posto. Poucos escravos ou homens livres são tolos de insultar os templários cara-a-cara, mas obediência a contragosto, olhares desviados e outras mensagens não tão sutis mostram sua impotência perante todos. Templários respondem a esse escárnio generalizado com arrogância, agressão, vulgaridade e dignidade pretensiosa, mas todos sabem que os privilégios dos templários são desmerecidos e efêmeros. Privilégios, como alfabetização, isolam os templários dos outros por desprezo.

Um contato com uma espíã júnior posicionada próximo a Urik descreve os templários como homens desanimados. Sertanejos focam os inseparáveis poderes da leitura e administração em um odiado e desprezado cargo, e culpam os templários pelos inevitáveis abusos do poder. Sem templários, as cidades sertanejas cairiam na anarquia. Tyr foi bem-sucedida em livrar-se da escravatura a um grande preço, mas falhou em livrar-se do templariado.

Escravos Não-Qualificados

Os mais baixos dos baixos, escravos não-qualificados executam tarefas extenuantes e sujas todos os dias de suas vidas miseráveis. Não te engane, entretanto: muitos que são chamados escravos nas sete cidades não são considerados os mais baixos dos baixos. O filho de um escravo sertanejo é automaticamente propriedade de seu mestre sertanejo, mas em outros aspectos, alguns escravos sertanejos são tratados como escravos kurnos: trabalhadores involuntários, irresponsáveis e de mente fraca; não como posses dispensáveis.

Nos campos e minas balicanos e raamitas, lógico, fica claro quem é livre e quem é escravo. Mas em Raam e Balic propriamente ditas, escravos são normalmente chamados de servos e são considerados os melhores entre trabalhadores não-qualificados livres. Antes da morte de Abalach-Re e o caos que se seguiu, isso era particularmente verdadeiro em Raam, onde o sistema de castas substituiu a questão de escravidão e liberdade. Vizires, artesãos, trabalhadores ou intocáveis raamitas podem todos ser escravos ou homens livres, já que nenhum vizir que se preze poderia manter um servo doméstico que fosse de uma casta inferior (Isto mudou recentemente com a guerra civil raamita; muitos servos raamitas foram dominados por M'ke e outras facções que os tratam como instrumentos dispensáveis).

A noção dos melhores escravos aplica-se a escravos nativos de Gulg, algumas abrigam escravos da nobreza sertaneja, e aos escravos-artesãos e escravos-soldados nibeneses. Em minha próxima carta, Sabedoria Comum, focarei na cultura de escravos comuns que foram comprados, vendidos e tratados como gado. As concubinas e escravos pessoais dos templários podem receber mais comida, mas os maus-tratos que eles recebem de outros escravos compensam isso. Lacaios que são conhecidos por informar ou colaborar com templários, recebem tratamento ainda mais cruel. Escravos são mais duros com aqueles que possuam qualidades que os lembrem dos templários, como saber ler, autoridade, habilidade mágica — escravos odeiam a própria idéia de um deles se destacar dos outros.

Trabalhadores Alforriados Não-Qualificados (Homens Livres)

Trabalhadores alforriados são ex-escravos ou refugiados de cidades secas e destruídas que se espalham pelos sertões. Eles passam fome ou roubam durante épocas tranquilas e permanecem durante o dia em lugares designados para emprego — qualquer tipo de emprego.

Nobres frequentemente requerem trabalho temporário para o plantio, colheita e outras tarefas extenuantes, e pagam uma peça de cerâmica por dia, mais alimento e água, por um trabalho diário. Uma peça é suficiente para alimentar uma criança por um dia, se não for roubada, ou perdida em bebida e jogo. Trabalhadores diários geralmente são libertos, que não nasceram livres, e isto é uma importante distinção para a maioria dos sertanejos. Ex-escravas que gerem crianças livres frequentemente pagam para que elas sejam aceitas como aprendizes em famílias de artesãos livres.

Escravos Artesãos

Em Balic, as linhas de prestígio que separam livres de escravos são nubladas em favor dos patrícios, mas em Tyr, Urik e Nibenay, existe uma clara distinção entre artesãos escravos e livres. Escravos artesãos incluem aqueles cujas tarefas necessitem de treinamento e que carregam algum grau de prestígio. Escravos artesãos orgulham-se destas habilidades que os fazem melhores que os outros escravos não-qualificados e libertos, que eles costumam chamar de plebeus.

Prestígio pelas habilidades varia arbitrariamente de cidade para cidade. Por exemplo gladiadores, soldados, e cortesãos são considerados artesãos habilidosos em Urik, mas não em Draj, onde essas são consideradas perícias comuns. Em minha próxima carta, discutirei em detalhes este mundo complexo e fascinante.

Artesãos Livres

Artesãos livres preservam com zelo suas habilidades, referindo-se a essas perícias como arte ou mistério. Impossibilitados de possuir terras (apenas nobres possuem terras nas seis cidades), artesãos livres sabem que a preservação do segredo de sua arte é tudo que os separa da escravatura e da destituição. Eles desprezam escravos artesãos e preferem escolher seus aprendizes entre os livres. Artesãos livres são normalmente os sertanejos menos supersticiosos, menos histéricos, de maior moral e de maior bom senso. Eles trabalham para sobreviver, como seus próprios mestres. Apenas os mais preguiçosos e corruptos dentre eles tornam-se templários. Como kurna, tu perceberás que artesãos livres são mais fáceis de compreender, já que as suas operações de arte familiares lembram superficialmente as tuas próprias indústrias de bando. Artesãos são as fontes da moralidade sertaneja. Escravos são procriados pelo lucro, plebeus e templários encontram-se por um momento de prazer em suas existências odiosas, nobres e mercadores casam-se por aliança; mas normalmente apenas os artesãos livres casam por amor e permanecem fielmente casados.

Os livres mais habilidosos se auto-intitulam mestres artesãos, um título que continua a crescer em prestígio. Escolas psiônicas tendem a cair nessa casta artesã, apesar de estas organizações não serem baseadas em famílias; mestres psiônicos emprestaram claramente o termo dos artesãos.

Tristemente, em dedicação ao seu mistério particular, sertanejos artesãos e dobradores de mente ignoram habilidades que lhes dariam poder: como ler, escrever e magia. Artesãos não se opõem a dobradores de mente entre eles, mas se enfurecem pela idéia de um mestre mago. Nossas espíãs em Tyr relatam que quando o conselho tyriano votou em proclamar a magia preservadora uma arte legal, artesãos revoltaram-se e apedrejaram magos conhecidos atrás do prédio do conselho.

Servos e Mordomos

Apesar de serem normalmente escravos pela lei, mordomos são freqüentemente considerados da família nobre e, ainda mais freqüentemente, são literalmente da família. Já que nobres casam apenas com nobres, a nobreza em si teria caído em incesto eras atrás se as mulheres nobres não tivessem freqüentemente filhos com a criadagem. Mordomos e servos domésticos são rápidos em verem oportunidades de relacionamentos com seus donos, apesar do freqüente risco mortal de ofenderem as esposas nobres.

Raamitas e balicanos, cujas famílias nobres controlam distritos inteiros da cidade, freqüentemente ignoram as distinções entre escravo e livre. A maioria dos cidadãos, dos nobres aos escravos, é ligada a uma casa nobre com um forte líder da família. Esse chefe (chamado de vizir em Raam ou de patrício em Balic) é obedecido sem questionamento — é considerado mais aceitável matar o chefe da família por um desacordo do que expressar esse desacordo publicamente!

Escravos honrados como os mordomos ou soldados-escravos que sobem às posições de comando, são conhecidos por acumular propriedades e elevar-se. Algumas casas nobres nibenasas relegaram todo o poder real e decisões práticas às mãos dos mordomos da casa, e mais de um nobre nibenês adoeceu por intoxicação alimentar depois de desacordos com a criadagem.

Mercadores

Estes viajantes inter-cidades são privados de cidadania em todas as sete cidades, mas costumam alugar prédios da cidade dos nobres e mantêm terras a um dia de viagem da cidade. Mantêm, não possuem, já que força é a única base legal de propriedade nas vastidões sem lei. Mercadores são estrangeiros em todas as cidades e lugares. As mais velhas casas mercantes possuem suas próprias linguagens e sociedades. Dependendo da boa-vontade das cidades, mercadores são geralmente educados com todos e trabalham para preservarem a reputação de seus bons negócios, sem adquirirem a reputação fatal de fracos.

Como poderosos estrangeiros, mercadores não se ajustam precisamente no sistema dos melhores; portanto, eles tendem a se intitular de acordo com seu gosto. A maioria dos chefes das casas mercantes intitulam-se de acordo com a tradição dos artesãos: mestre Wavir ou mestre Rees. Alguns poucos poderosos, como Lorde Shom, fingem o título de nobres. Suas suposições de títulos nobres são geralmente consideradas pretensiosas, mas ninguém sugere isso cara-cara com Lorde Shom. Pela natureza de seus negócios, mercadores devem trabalhar perto de artesãos, templários e nobres, então eles costumam aprender a língua de cada um para obter vantagem social. Nobres e mercadores freqüentemente trocam empréstimos e são conhecidos por ocasionalmente casarem entre si pelo bem de uma aliança — nobres consideram tais alianças abaixo deles, mas não tanto que uma promissora casa mercante aliada não seja merecedora de casar com uma terceira ou quarta criança. Casas mercantes pagam caro por tais alianças de prestígio, tipicamente concordando em não comprar bens de uma casa nobre rival.

Nobres

Como nobres kurnos, nobres sertanejos vivem do trabalho de outros em suas próprias terras. Na maioria das sete cidades, estes nobres são os únicos proprietários de terras; não existem pequenas fazendas, e nenhuma outra indústria maior para competir. Nobres comandam indústrias que variam das fazendas, à mineração de prata e chumbo balicanos, às pedreiras e escavações em Urik. Geralmente, se uma indústria grande está a um dia de viagem de uma cidade, nobres ou templários provavelmente a possuem; se é mais distante, então ela pertence a um rei, uma casa mercante ou uma tribo.

Nobres orgulham-se da tradição de nomes, títulos e descendência. O sistema de título de nobres varia de cidade

para cidade, então poucos libertos ou escravos compreendem quais títulos e nomes alguém que se dirige a eles se deve usar no trato a um dado nobre em uma dada situação. Outra vez, a fala comum te salva. Já que nobres raramente falam com escravos ou libertos, e já que seus mordomos encontrarão maneiras de fazer te sentires tolo mesmo que saibas os nomes e títulos corretos, se referir simplesmente a um nobre como lorde, deve ser suficiente. No improvável evento de que um nobre fale diretamente contigo e deseje que respondas a ele, "Ó Grande" bastará.

Como nossos próprios nobres impassíveis, nobres sertanejos quase nunca olham além de seus interesses e terras. Eles são proibidos de viajar (os reis provavelmente temem que eles façam alianças inter-cidades que comprometeriam o poder dos templários e da coroa). Por exemplo, algumas casas mercantes como Vordon e Shom parecem ter se originado como casas nobres cujas terras foram tomadas por fazerem alianças estrangeiras.

Estas casas nobres que sobreviveram a eras de intriga e inveja templária, podem dizer que lucraram e sofreram de uma sagacidade natural e direta. Dentro de suas próprias cidades-estado, elas ludibriam os próprios templários e, ainda assim, toda a sua sabedoria seca fora dos limites do cinturão verdejante de sua cidade. Oito anos atrás, enquanto forças urikitas marchavam para sua cidade, nobres tyrianos discutiam e debatiam sobre suas obrigações de patrocinar a guerra, como se ignorassem a ameaça dos exércitos de Hamanu às suas próprias terras e pessoas! A clara estreiteza da mente nobre é bem explicada pelas palavras de um jovem nobre nibenês que quebrou um edito de seu rei, matando um colega por alguma história de amor mal resolvida. Seu servo (uma de nossas espãs) tentou persuadi-lo a fugir para Raam. Enfrentando pena de morte caso permanecesse em sua cidade, este nobre retrucou: NÃO HÁ MUNDO FORA DAS TERRAS NIBENESAS.

Tu provavelmente sorrirás da ingenuidade do falecido jovem nobre. Guarda teus sorrisos até que tu tenhas retornado em segurança. Tu irás para uma terra de loucura, onde absurdo e ironia são comuns como pó e raios de sol. Eu rezo para que tu domines essa loucura e retorne para nós como a irmã sã que nós conhecemos.

- Mestra-espã Mereth.

Sabedoria Comum

Prefácio

Já que minha discussão baseia-se no assunto e maneira do códex B'slav'sek, te recomendo enfaticamente que leias atentamente esse documento antes de continuar. Com certeza minha discussão te confundirá se não tiveres alcançado uma compreensão rudimentar do idioma comum. Nenhum idioma, de fato, nenhuma habilidade, mesmo teu conhecimento do Caminho, é tão crítica para tua missão como a maestria da língua comum.

Lendo e Escrevendo nos Sertões.

Tuas irmãs te ensinam a ler comum porque a leitura ajuda a adquirir fluência, mas em campo, tu deves obviamente esconder essa tua habilidade! Estuda os códices B'slav'sek e do Andarilho. Esses textos representam uma rara oportunidade de estudar o uso nativo do comum, antes que saias a campo, onde deves te passar por um nativo.

Uma vez no campo, terás poucas oportunidades de ler comum. Como sabes, nos sertões, apenas templários e nobres podem ler sem arriscar a pena de morte. Os poucos sertanejos que de fato lêem e criam textos não usam pinturas e pincéis, mas gravetos afiados e penas para rabiscar suas letras engraçadas em corantes chamados de tinta. Sertanejos chamam esse processo de escrita. Nós não te treinaremos para pintar em comum — essa habilidade não te beneficiaria. A língua comum é raramente pintada — ou escrita, como eles diriam — já que templários e nobres normalmente escrevem nos idiomas antigos de sua cidade ou casa.

Como a escrita anã que eu usei para pintar as palavras comuns nesta carta, a maioria das línguas escritas dos sertanejos usa caracteres sonoros chamados letras. Tyrianos, balicanos e a maioria dos escritos familiares raamitas também usam letras anãs. (nobres tyrianos e balicanos logicamente clamam que esse sistema de escrita lhes pertence, chamando-o de alfabeto). Elfos sertanejos perderam o conhecimento dos antigos caracteres élficos que permaneceram gravados em velhos monumentos ao redor de Kurn; quando eles escrevem, tendem a usar letras anãs. Nibenay e Urik possuem sistemas únicos de letras e as duas mais velhas casas nobres raamitas adaptaram a escrita nibenesa para seus próprios dialetos. Draj usa um sistema de palavra-glifo, mas nenhum de seus símbolos parece com os glifos kurnos e eldaaricanos.

As letras urikitas são rápidas de escrever — se o escriba não se importar em escrever exclusivamente em argila macia com um graveto pontudo. As letras nibenesas e as palavras-glifo draji, como a tua própria, são fruto de arte — elaboradas, lentas e complicadas para adaptar em novas linguagens. As letras anãs parecem a escolha lógica para escrever comum, nos raros casos quando isso é desejado. Como é o caso dos códices B'slav'sek e do Andarilho, que parecem ter sido feitos para a maior gama possível de leitores. Perceba que este é um propósito incomum, já que a maioria dos documentos sertanejos é normalmente feita para o menor número possível de leitores!

Naturalmente, os sertanejos desenvolveram uns poucos sistemas parecidos com escrita que parecem feitos para evitar os perigos legais de escrever. Mercadores usam símbolos de alguma forma parecida com nossas figuras, permitindo que

os templários finjam formalmente que os textos contábeis dos mercadores não são escritos. Nibenay tem uma popularmente conhecida dança-escrita que poderia ser usada para outros propósitos; templários permitem os dança-caracteres quando esculpidos em pedra, mas os tratam como escrita se colocados em papel. Desesperados para esconder seu ofício, magos sertanejos utilizam uma mistura de sistemas de escrita de magias ocultáveis que incluem padrões de contas e tecelagem.

A Fala Comum

Após ler o códex B'slav'sek, tua mente é ligada indubitavelmente à imagem de uma sociedade que trata seus escravos mais cruelmente do que nós trataríamos nosso gado. Essa imagem é geralmente precisa; de fato o narrador escolhe-a ao invés de exemplos mais suaves, dada a realidade da escravidão sertaneja. Mas vê além do assunto do códex, para a própria linguagem usada nele. Não parece estranho que seis cidades distantes e isoladas compartilhem de uma linguagem conveniente? Em nossa própria língua, essa palavra sertaneja “comum” traduz-se em três termos não correlatos: compartilhada, freqüentemente encontrada e digna de desprezo. Normalmente, quando um sertanejo usa a palavra comum, ela traduz os três significados ao mesmo tempo. O que isso significa? Primeiro, comum é compartilhada pelas seis cidades e pela maioria dos vilarejos e nômades que vivem entre elas; Segundo, a linguagem é freqüentemente encontrada; Terceiro, comum é desprezada porque é compartilhada e freqüente. A maioria dos não-escravos falará outro idioma nativo entre o seu povo e reserva a fala comum para estranhos. A maioria dos nobres sertanejos não fala nada de comum ou pelo menos finge que não.

Logo tu serás exposta ao segundo texto original em fala comum: o códex do Andarilho. A autenticidade do Andarilho é confirmada desde que eu mesmo entrevistei o autor quando ele visitou Kurn, mas a precisão das especulações do Andarilho costuma ser questionável.

Origens da Fala Comum

Meu predecessor teorizou que o comum foi desenvolvido por casas mercantes, mas a idéia é absurda. As mais velhas casas mercantes possuem suas próprias linguagens; e essa teoria é desacreditada pela riqueza e flexibilidade da fala comum. Mais importante, os mercadores das dunas fazem são orgulhosos em dominar a linguagem das pessoas que encontram — seria totalmente contra as características e interesses das casas mercantes criarem e compartilharem uma linguagem que facilitaria a comunicação entre as cidades-estados! Casas mercantes sobrevivem servindo de ponte entre culturas isoladas. Quebrar o isolamento é a última coisa que uma casa mercante iria querer fazer.

O Andarilho argumenta que a fala comum é inerente a todos os seres sencientes porque ela descende da linguagem dos halflings. A teoria do Andarilho não envolve o fato de que a fala comum é apenas comum aos arredores das sete cidades. Além disso, a teoria ignora a afirmação do próprio Andarilho de que todos os humanóides descendem dos halflings!

Se todas as pessoas e culturas descendem dos halflings “rhulisti”, então todas as linguagens humanóides são então descendentes da linguagem original rhulisti, logo, a explicação do Andarilho não nos revela nada distintivo sobre a fala comum.

É menos importante como a fala comum originou-se do que como ela se espalhou e veio a ser compartilhada por tantas sociedades humanas e humanóides diferentes. Claramente o fator operacional aqui é o comércio de escravos entre as cidades – grandes grupos de escravos trocados de uma cidade com a próxima. Esses escravos têm que se comunicar com os templários e capatazes locais, e também com outros escravos que vêm de diferentes cidades-estado. Essa situação requer uma linguagem compartilhada – se a fala comum não existia previamente, então ela teria sido desenvolvida para preencher essa necessidade!

A fala comum é raramente usada em Gulg, por uma simples razão: por decreto da Oba. O códex B’slav’sek descreve o excepcionalmente mau tratamento de escravos não-gulgos em Gulg. Escravos vendidos para Gulg de outras cidades recebem um novo nome gulgo e são severamente punidos por falar qualquer outra língua. Essa política de apenas gulgos tornou Gulg a mais isolada das sete cidades e a cidade em que os forasteiros se sentem menos confortáveis. Mestras-espiãs freqüentemente referem-se às seis cidades, significando sete menos Gulg, que é excepcional de várias maneiras.

Em contraste com Gulg, Raam é a cidade mais aberta à língua comum; apenas uns poucos nobres raamitas falam outras línguas e essas línguas não são chamadas raamitas, mas específicas de uma família nobre. Em outras cidades, nobres e artesãos (ambos os escravos e livres) falam a linguagem associada à cidade: tyriano, balicano, urikita, draji, gulg ou nibenês. A maioria dos nobres e artesãos sertanejos fala bem a língua comum, dependendo se é ou não conveniente falar com um dado estranho. Tua maestria sobre múltiplas línguas influenciará onde poderemos te colocar.

Produzindo Anarquia

Para evitar o amargo risco de revoltas escravas, nobres e templários costumam vender os escravos mais rebeldes antes que os problemas comecem. Mercadores de escravos sempre se asseguram de separar famílias e amigos, o mais cedo possível, para isolar e conquistar cada fagulha de consciência. Existem escravos que já trabalharam nas seis cidades em algum momento. Eu não digo todas as sete, já que a Oba (que tecnicamente possui todos os escravos de Gulg) costuma matar forasteiros problemáticos e vende apenas os nativos causadores de confusão para outras cidades (um destino que os escravos nativos consideram pior que a morte). A curto prazo, essas práticas controlam as rebeliões. Os escravos isolados perdem sua influência sobre os outros e lhes é negada a segurança que precisam para assegurar seus direitos. Ainda assim te mostrarei que, a longo prazo, os efeitos colaterais desse mercado de escravos definiram o ambiente para anarquia e revoltas sangrentas.

Templários são ligados aos seus reis; nobres às suas terras e famílias; artesãos às suas cidades e trabalho; mercadores aos seus clãs; todos são presos às leis locais, velhas tradições, culturas ligadas intimamente e, mais importante, aos laços familiares. Mas escravos nas seis cidades compartilham uma linguagem versátil e uma cultura persuasiva que transcende cidades, governos e famílias. Escravos são desencorajados de

formarem laços familiares naturais. Já que o mestre de uma mulher que dá à luz possui a criança e o mestre do pai não recebe nada, nobres freqüentemente punem escravos machos por gastarem sua força, mas encorajam promiscuidade entre as fêmeas, recompensando particularmente aquelas que atraem escravos fortes de outros nobres. Enquanto a gravidez é normalmente encorajada e ajudada pela maioria dos mestres, comportamentos maternais são desencorajados e comportamentos paternais são estritamente proibidos. Mães que pariram recentemente retornam sem amamentar, enquanto escravos mais velhos tratam da alimentação e cuidados dos jovens, até que os bebês sejam velhos o suficiente para serem vendidos para outras casas nobres. Um sinal de que a fala comum é uma língua de escravos é que suas únicas palavras para fraternidade e maternidade são tarefas: criado e parido. Escravos costumam chamar suas mães de “aquela que me pariu”.

De pais, escravos falam ainda menos, exceto em piadas. Nobres vendem a paternidade de seus escravos-gladiadores como mercadorias para outros donos de escravos. Por alguma razão, o que os sertanejos chamam de trabalho de ganhão carrega um prestígio distorcido, já que ganhões são selecionados por sua força, resistência e atratividade. Apenas escravos muls e anões desprezam o título de ganhão.

Anões mais velhos mantêm algo de sua cultura durante sua escravidão e a palavra ganhão é muito parecida com o insulto anão *pai-de-mul*. Além disso, a mulher com que eles devem copular são normalmente involuntárias e drogadas, especialmente as mulheres humanas que possivelmente morrerão no parto dando à luz o seu rebento mul. Logicamente, qualquer um que chame um mul de ganhão ou é cruelmente sarcástico ou surpreendentemente ignorante dos fatos da vida. Muls não costumam gostar de serem lembrados de sua esterilidade.

Mesmo quando libertados, antigos escravos costumam continuar apegados a conceitos e tradições de sua criação escrava e ainda influenciam suas crianças livres: Casamentos entre libertos e livres costumam ser temporários e pais livres costumam abandonar e negligenciar suas crianças. Para piorar a questão, escravos têm poucos meios de aprender conceitos como princípios e lei.

Artesãos sertanejos, templários e nobres devem lidar semelhantemente todos os dias com regras de comportamento mais ou menos consistentes. Obediência a essas leis e regras normalmente significa liberdade contínua. Escravos, por outro lado, enfrentam um conjunto de capatazes com humor instável, cujas ordens freqüentemente se contradizem. Uma cena que tu verás com freqüência: um capataz enfurecido grita uma pergunta para um escravo. Escravos que tentam responder, mesmo que passivamente, são punidos por replicar. Escravos que permanecessem em silêncio são punidos por se fazerem de idiotas.

Com suas vidas preenchidas com esses diários laços duplos, os escravos mais espertos aprenderam a escolher suas ações sabendo quais lhes farão serem espancados menos severamente. E a maioria dos escravos raramente toma o luxo de escolha alguma, reagindo ao instinto mais poderoso de seu ser. Capatazes são contratados para assegurar que esse instinto mais poderoso seja oprimido pelo “medo do açoite”. Quando o açoite falha em aplacar esse impulso mais marcante, a situação desmorona.

Sem os laços de família, cidade ou sociedade, escravos honram apenas força, poder e brutalidade, mas eles também

sentem uma forte necessidade por laços familiares, mas falham em compreender o que é isso que lhes falta, além da liberdade. Sua cultura comum forçada e compartilhada pode ser facilmente tecida em uma ilusão de fraternidade. Poucos líderes emergem dentre os escravos, mas a voz de um líder carismático pode levar escravos e libertos a uma mesma fúria sem medo. Uma vez atizados, os escravos são uma poderosa força destrutiva, mas sem nenhuma habilidade construtiva. Assim que seu inimigo comum é vencido, sua unidade e fraternidade são partidas como vidro e eles começam a oprimir uns aos outros tão duramente quanto foram oprimidos. Enquanto tu lês as descrições do B'slav'sek' das tribos escravas sertanejas, observa uma simples repetição de padrões: Opressão. Esperança. Confronto. Liberdade. Irmandade. Anarquia. Retorno à Opressão.

Recentemente, o caos das revoltas escravas tem se espalhado até as cidades, começando com Tyr. A loucura de Kalak foi de confiscar todos os escravos dos nobres e jogá-los em um único projeto de longo prazo. Com os templários sendo executados por não alcançarem as metas, seus sucessores apelaram para meios cada vez mais desesperados de aumentar a mão-de-obra escrava. Mercadores de escravos invadiam Tyr como uma tempestade; artesãos livres e estrangeiros eram escravizados sem motivo; os poços da cidade secavam para matar a sede dos escravos — e, ainda assim, a mão-de-obra era pouca para o zigurate de Kalak. Mercenários e soldados eram empregados para capturar vilas livres e tribos escravas do deserto vizinho. As reservas econômicas evaporaram. Templários, mercenários e soldados eram levados aos seus limites apenas para conter as revoltas escravas! A distribuição de comida e água passou a ser desigual. Resolver as disputas entre os escravos estava fora de questão; os capatazes eram poucos e amedrontados. Como os sertanejos fazem freqüentemente, templários disfarçaram seu próprio terror com crueldade. Para preencher o vazio, gangues e líderes foram criados entre os escravos, para distribuição de comida e espaço, e para resolver rixas. Quando Kalak foi morto e os templários perderam subitamente suas magias, não havia possibilidade de enviar os escravos de volta para seus mestres! Bandos revoltados de escravos já haviam tomado porções inteiras da cidade e os templários, nobres e guardas, dizimados e enfraquecidos, não estavam em posição de enfrentar uma massa unida que os excedia em vinte para um. Se Tithian não tivesse libertado os escravos naquele momento, naquele dia, as paredes douradas de Tyr talvez tivessem se dissolvido em sangue. Enquanto o poder parecia ter mudado permanentemente para as mãos dos ex-escravos tyrianos, eles falharam em usá-lo para se erguerem da pobreza ou desespero. Os poucos sucessos tyrianos podem ser atribuídos à situação única em Tyr, onde artesões livres foram escravizados em massa, trazendo um grau de consciência e disciplina à multidão enfurecida de nascidos escravos.

Sem ligação à cidade, lei ou linguagem, escravos se identificam mais com escravos de outras cidades do que um nobre com um companheiro nobre da mesma cidade. Escravos tendem a esperar o mesmo tratamento que outro escravo recebe.

Se um escravo come, outros escravos salivam. Se um escravo é açoitado, outros se encolhem ou hesitam a cada golpe do açoite. Se um escravo foge para o deserto, os ainda presos sonham com liberdade ou sentam contemplando as misérias de se morrer no ermos. Cada escravo nas seis cidades conhece outro escravo que em algum momento

esteve em Tyr; e parece, para a mente de um escravo, que o que acontece em Tyr, pode acontecer em Balic. Muitos interpretaram a queda inexplicada do cometa Mensageiro como um esperado sinal dos sertanejos observadores das estrelas e supersticiosos. Desde as recentes mortes dos monarcas locais, toda a região está a ponto de explodir em sangrentas revoltas escravas.

Insultos e Elogios Comuns

Alguns dos primeiros alvos de escravos furiosos parecem ser os mais inofensivos magos. Os escravos culpam a magia por sua miséria e não temem os silenciosos e independentes preservadores como temem os agentes dos nobres e dos reis. Os ditos populares entre os escravos são cheios de desprezo às artes da magia e até da leitura e essas expressões se espalharam aos homens-livres e até os nascidos livres:

“Olhos-fracos” é uma referência à leitura, já que magos e outros que lêem secretamente usam velas à noite, arruinando seus olhos. “Dedos manchados” é uma referência à escrita. Lembra que sertanejos não pintam, mas escrevem, quer dizer, eles rabiscam com um graveto afiado ou ponta de pena (uma caneta), com pigmentos que os sertanejos chamam de tinta. Templários sertanejos freqüentemente usam “dedos manchados” para acusar alguém de escrever ou de feitiçaria — ambos puníveis com morte. Olhos-fracos e dedos manchados não são apenas insultos, mas epítetos que, se levados a sério, podem te levar a ser executado pelos templários ou linchado pela população. Se tu fores chamado de vaga-lume, olhos-fracos ou dedos manchados, esteja preparado para lutar por teu bom nome ou morrer por teu mau nome.

Mais engraçada, mas ainda uma provocação para briga, são as ofensas de gladiadores, que usam a literatura como sinais de fraqueza cômica e patética:

Quando comparam cicatrizes: *“Isso não é uma ferida, é um corte de papel!”*

Para um oponente que te arranha em combate: *“Tu estás tentando escrever um bilhete de amor na minha capa?”*

Para intimidar um oponente com uma lança maior que a tua: *“Essa tua grande caneta acabou de assinar teu atestado de morte.”*

Distancia-te de qualquer um que use insultos de leitura contra templários! Sempre prontos para proteger brutalmente sua dignidade decrépita, templários são especialmente sensíveis a insultos de leitura, já que essa habilidade os separa por desprezo.

Escravos são ainda mais duros com outros escravos que possuam qualidades que os lembrem dos templários. Como o códex B'slav'sek mostra, ex-escravos não toleram os líderes de tempos de paz, conselheiros ou pretensos professores ou legisladores. Escravos e ex-escravos desprezam as palavras, que os lembram dos templários; eles preferem ações; eles odeiam os que os ensinam, mais do que os que os punem. Logo o provérbio escravo, famoso nas tribos escravas: *“Uma lei é opressão. Duas leis fazem a tirania. Três leis fazem a escravidão.”* (Os elfos adicionam uma quarta frase a esse provérbio: *“Quatro leis fazem o casamento”*).

A fala comum é cheia de expressões de desprezo por aprendizado e sabedoria. *“Eu vou te ensinar uma lição”* não oferece instrução de verdade; mas na verdade indica um ataque físico! Nós fomos incapazes de entrar em acordo sobre o que *“Não dê uma de esperto comigo”* significa, mas se alguém te disser, então tem cuidado com o que dirá a partir de então

— qualquer palavra que tu digas arrisca ofender o senso de orgulho de teu inimigo.

Se leitura é associada à fraqueza e desconfiança, magia é desacreditada com um terror fanático. Alguém que perca em um torneio, pode se safar acusando seu rival de usar magia contra ele: “*Tu brilhas!*”, “*Teus olhos ainda brilham*”, “*Foi aquele trovão?*”... Entre amigos, essas expressões do perdedor podem ser consideradas piadas fortes, mas entre estranhos, essas expressões podem ser um insulto mortal. Nem te preocupes em traduzir os elogios kurnos em termos comuns! Algumas de nossas expressões traduzem-se em insultos acidentais, como “*Tu possuis um sorriso encantador*” ou “*essa não é uma música enfeitiçante?*”

Enquanto sugestões inofensivas de magia tornam-se virulentas na gíria comum, alguns dos insultos mais severos que nós podemos imaginar são usados como cumprimentos casuais ou até como sinais de afeição. Escravos, homens-livres e mesmo alguns dos nascidos livres usam termos como “*trapo imundo*”, “*escória*”, “*saco de lixo*” e “*planta morta*” livremente entre os seus. Templários usam essas gírias semi-ofensivas com templários iguais ou de nível inferior e com escravos e livres, mas nunca com aqueles que consideram poderosos demais para prejudicá-los politicamente: Nobres, altos templários, mestres artesãos e mercadores. Todos esses, os templários chamam de “*grandes*”, “*fortes*” ou o cada vez mais popular termo nibenês “*chefe*”.

Conhecimento Comum e as Sete Cidades

Como qualquer um esperaria, os nomes e expressões da maioria das linguagens sertanejas eventualmente fazem seu caminho para a fala comum, assim como ofícios e conceitos necessários. Outras línguas possuem suas pequenas vantagens. Mas com poucas exceções, comum oferece o vocabulário mais completo para qualquer tarefa. As exceções são remotas: a escrita mercante de Vordon parece ser a melhor para manter registros, a draji para discussões astronômicas e de navegação, o dialeto halfling da Floresta das Montanhas para herbologia e medicina, a urikita para estratégias militares em larga escala e, discutivelmente, a kreen para manobras físicas em batalha. Para todas as outras tarefas, aqueles que sabem comum preferem mudar para ele ou emprestar suas palavras, para descrever uma dada tarefa. Tu perceberás que tuas irmãs professoras freqüentemente fazem a mesma coisa de nossa própria fala kurna para comum — freqüentemente não existem maneiras claras de expressar ações e direções.

Mesmo quando o assunto é onde as outras linguagens são superiores, comum compete absorvendo palavras novas e necessárias. Por exemplo, a palavra comum *Tática* é uma corrupção óbvia dos termos kreen tak-ik ou chak-tik, que se relacionam com a perícia mental de um caçador ou guerreiro. A estrutura simples da linguagem escrava promove a adaptação e inovação. Ironicamente, a linguagem dos inferiores adapta-se para abrigar as riquezas da sabedoria sertaneja.

Ainda mais ironicamente, escravos são a fonte da maior parte do conhecimento comum nos sertões. Elfos, mercadores e escravos são os únicos viajantes regulares entre as cidades. Elfos sertanejos são notoriamente trapaceiros; os mercadores são reservados e desonestos em relação a viagens, já que possuir o conhecimento de lugares e culturas diferentes é seu único bem. Por isso, a maior parte do conhecimento comum

que as sete cidades possuem umas das outras, vem da troca de escravos.

Atentos a isso, templários freqüentemente compram novos escravos de outras cidades, interrogam-nos sobre as novidades de sua cidade anterior e os revendem para os nobres locais. Eu atribuo parte da sobrevivência de Gulg, em comparação com cidades-estados muito maiores, ao fato de que eles compram muitos escravos, mas vendem apenas gulgos rebeldes para as outras cidades. As deficiências das defesas de Gulg permanecem desconhecidas. Que os elementos ajudem os templários sem sorte que tentam interrogar gulgos por informações sobre as defesas da cidade! Gulgo é uma linguagem pobre para informar números e essa faceta permanece não desenvolvida já que eles não têm nobres possuidores de terra e todas as contagens são feitas por templários gulgos.

Apesar de que todos na cidade devem falar a língua gulga, templários gulgos usam a fala comum secretamente para administração, número e contabilidade. Já que Gulg não possui caracteres nativos de leitura, os templários gulgos estão entre os poucos que escrevem comum e que, como nós, usam as letras anãs.

Uma Palavra Sobre o Propósito

Eu devo reiterar: nenhuma habilidade é tão crítica para tua missão como a fala comum. Se tu és ágil com línguas, já inferiste de minha carta *Sabedoria dos Melhores* que a palavra maestria deriva do mistério do artesão. Tu podes perceber que todas as tuas irmãs mais velhas carregam o título de mestras-espiãs. Agora tu deves entender o que esse título significa. Tuas irmãs mais velhas usam muitas palavras semelhantes contigo, algumas vezes para te treinar na fala comum e outras vezes porque essas palavras simplesmente se adequam melhor do que qualquer uma das nossas. Quando tu retornares dos sertões, compartilharás muitas palavras parecidas com tuas irmãs espiãs e vos vereis incapazes de vos expressardes totalmente com vossos companheiros kurnos.

As palavras e idéias dos sertanejos podem se tornar intoxicantes. Apesar de sua loucura, os sertanejos possuem sabedoria para explorarmos, de outra forma não nos importáramos de espioná-los. Nas últimas três eras, a maioria das rápidas melhorias de nossas comunicações, defesas, agricultura, medicina e comércio vêm da sabedoria sertaneja recolhida por tuas irmãs espiãs. Nossos lucros da sabedoria dos sertanejos não são vergonha para Kurn — existem mais sertanejos que kurnos, então é lógico que os sertanejos desenvolvam um grande número de boas idéias. Após adquirirem um pouco de conhecimento, muitas espiãs juniores chegam aonde pensam ser uma grande realização. Deixa-me te poupar do embaraço de te empolgares em teu relatório a Oronis:

Qualquer tolo pode ver que os sertões estão em estado de transição. Dezessete eras de uma estabilidade dormente de repente deram lugar à convulsão violenta e imprevisível. Mas não nos deixemos confundir ameaça com oportunidade.

Certamente os reis-açougueiros do sul foram desnecessariamente opressivos, dispendiosos e cruéis. Certamente seus templários são corruptos, duros e de todas as formas vis. Certamente nossas simpatias naturais são dirigidas aos heróis que se opõem a esses reis: magos preservadores que se opõem ao prejuízo e ignorância, escravos com o mel da liberdade em suas línguas, órfãos com a esperança de um mundo melhor. Nós não seríamos kurnos

se não simpatizássemos. Mas não nos arrisquemos, ou às nossas missões, pelo bem da simpatia. Não te envolve nas políticas sertanejas. Tu descobrirás que existem coisas piores do que ser sujeito à tirania (uma curiosa nova palavra comum que se refere ao falecido rei de Tyr). Anarquia é uma dessas coisas piores — pergunte a qualquer raamita nos dias de hoje. Nossa interferência bem-intencionada pioraria a questão.

Como kurnos, devemos lembrar onde nossos deveres estão. Espionar para Kurn significa que devemos passar por cima de causas sertanejas dignas. Se tu não podes aceitar resolutamente teu dever kurno, então tu não possuis o coração para espionar. Se pena e simpatia te levarão a ajudar os sertanejos, ao invés de proteger a tua própria terra, agora é a hora de renunciar a tua autoridade. Com o progresso do teu treino, tu saberás muito para que tuas irmãs espãs te permitam deixar as terras kurnas, a não ser como uma espã leal e decidida.

Como uma espã, é inevitável que tu comeces a ver o mundo como os sertanejos o vêem. Esse é o motivo de nenhuma missão durar mais que cinco anos e o porquê de tão poucas retornarem para se tornarem espãs seniores, veteranas ou mestras. Não confie nas simpatias que tu acumulares em teu papel. Tu és proibida, a menos que diretamente comandada, de te associar com as Alianças Veladas ou outras organizações secretas. As razões para essa proibição:

Primeiro, nossas agentes nessas organizações escavaram profundamente os segredos da Aliança e descobriram que a mística Velada esconde mais ignorância que sabedoria.

Segundo, tais associações põem os agentes em risco desnecessário, já que o Véu ordena tarefas muito mais mortais do que nós jamais fazemos e suas fileiras são freqüentemente penetradas pelos templários locais.

Terceiro, nossa experiência triste mostra que envolvimento com tais organizações compromete o compromisso e discrição de uma espã. Trabalhando tão perto, tu passas a depender de teus companheiros conspiradores e a confiar neles mais do que o apropriado. Apesar de podermos te treinar, kurnos não são apenas capazes de tamanha astúcia, e enganar teus companheiros conspiradores é mais do que tu podes esperar de ti mesmo.

Quarto, a tua revelação de tua origem a sertanejos confiáveis encarregaria uma de tuas irmãs com a pesada tarefa de te silenciar e a teus companheiros tão amados e que sabem demais. Não imponha esse odiado dever a tuas irmãs. Eu mesma tive essa difícil missão. Acredita em mim, o dever do silêncio destrói a alma de tua irmã, transforma uma irmã de olhos brilhantes em uma cadela velha e amargurada como eu.

Não julga duramente tuas irmãs mais velhas por essa política. A relativa segurança de nossas missões é devido à nossa vigilância.

A proibição contra infiltração no templariado sertanejo vem de uma razão bem mais simples. A alienação e eterna desconfiança entre os templários sertanejos se adequariam perfeitamente a uma de nossos agentes, se não fosse o detalhe que o medalhão conecta a mente do templário ao rei-feiticeiro...

Uma palavra antes que terminemos: Acalma-te. A sabedoria em minha carta pode ter te enraivecido. Endireita-te e lembra-te do propósito de teu treinamento: passares-te por um sertanejo e viver.

-Mestra-espã Mereth.

Anões e Kurn

De todos os habitantes sertanejos, os anões parecem ser os mais fáceis de compreender, pois eles são pouco diferentes dos anões que vivem entre nós nas terras de Kurn. Como todos nós sabemos, os anões são pessoas resguardadas e fechadas. Chamá-los de trabalhadores seria uma afirmação passível de risos; eles são pessoas direcionadas. Desde nossa infância ouvimos histórias sobre os banshees e sobre o foco anão; à distância, nós admiramos a dedicação dos anões a um propósito, mas nossa admiração para com a seriedade dos anões é uma mistura de pena e até medo. A maioria de nós admirou a camaradagem de um colega de trabalho anão ou de um parceiro em batalhas, mas poucos de nós estiveram em seus lares, ou conhecem particularidades sobre sua vida pessoal. Anões administram rebanhos e muito do couro e dos trabalhos com pedras em Kurn; e se tivermos problemas em cumprimentá-los em nossas lojas e ruas, nós arrumamos mais problemas do que os deixando sozinhos. Existe muita coisa que não sabemos sobre essa raça que viveu ao nosso lado por dezenove eras.

Ao contrário dos elfos e aarakocras, que diferenciam suas identidades por suas tribos, e dos humanos, que diferenciam por sua cidade, anões tendem a considerar a si mesmos anões acima de tudo. Muitos anões sertanejos fingem lealdade a um lorde ou rei de uma cidade, mas entre os de sua raça eles mantêm essa lealdade bem flexível. Anões de Kurn frequentemente lembrarão de nós como símbolos da boa vontade, já que há dezenove Eras-Rei, nosso rei e nossa cidade (cujos antigos e obsoletos nomes os anões insistem em lembrar) foram os primeiros a receber anões de braços abertos. Enquanto outras cidades recebem anões para aprisionamento e escravidão, anões são livres em Kurn para viver segundo suas tradições. Apesar de toda sua gratidão, anões não se consideram kurnos, apenas anões.

Anões não se esquecem, eles nos contam. Kurnos tendem a responder que quando se trata de assuntos cotidianos, anões não têm melhor memória que nós. Alguns podem até chamá-los de desatentos quanto a alguns detalhes. Seus amigos kurnos estão inclinados a lhes dizer para esquecerem do passado e olharem para o futuro, ao invés, o que para os anões é uma grande afronta – um humano lhe dizendo onde concentrar seu foco. Um provérbio anão que eles não partilham conosco traduz rudemente que o futuro está amarrado ao passado. Como as crianças anãs de hoje viverão para ver seus netos envelhecerem, anões tendem a viver com um pé no passado. Seus líderes reafirmam essa característica em rituais, examinando com grande apreço as escritas, histórias e opiniões de seus antepassados. Anões lembram favores feitos, mesmo quando os que lhe prestaram esses favores já foram para o Cinza. Mais importante, eles não se esquecem quem são.

Escrituras dos Anões

Em Kurn, todos os anões são alfabetizados na língua kurna assim como na curiosa escrita deles. O conhecimento anão é pintado em longas tiras de linho com uma cor apenas, que são guardadas em rolos chamados pergaminhos. Até nos sertões, onde ler é proibido e punido com a morte, os líderes

de comunidades anãs continuam seu tedioso estudo sobre a história. Para aumentar ainda mais o perigo, as escrituras ancestrais anãs nunca são descartadas ou queimadas! Logo, muitos anões tornam-se mestres em subterfúgio e armadilhas. Nunca discuta sobre a escrita anã com anões; não se espera que não-anões saibam sobre essas coisas. Apesar dos caracteres que formam a escrita serem idênticos aos que são usados em Tyr, Balic, Raam e Gulg, (os anões dizem que essas cidades roubaram sua forma de escrita), anões mantêm seus documentos escondidos dos olhos de todo não-anão.

Anciões anões, conhecidos como Urhomous, encontram-se (periódica e secretamente) com amigos e parentes para discutir e interpretar as escrituras dos mortos e reconciliar histórias contraditórias. Comunidades anãs são regidas pelos anciões que, por sua vez, consideram a si mesmo regidos pelos seus Oroscritos — a palavra deles para as escrituras antigas que consideram canônicas ou privilegiadas. O fato de que os Oroscritos canonizados nem sempre concordem uns com os outros em alguns pontos não parece abater o ânimo dos anciões, que freqüentemente se esforçam em reconciliar as regras e histórias contraditórias neles contidas. Para ser justo, os pergaminhos dos anões contêm muito mais que tediosas histórias; alguns incluem aplicações práticas do Caminho. O foco anão fornece a muitos uma vantagem no Caminho, e muitos de nós acreditam que a tradição escrita deles é uma parte importante de seu foco, assim como também uma grande fonte para o aprimoramento dos seus poderes no Caminho.

Minha teoria possui detratores. Prodígia (influenciada pela Academia Tarandan, em Raam) sugere que a escrita enfraquece a mente e obscurece a memória e os sentidos psiônicos. Com o devido respeito à talentosa consorte de Oronis, a opinião de Tarandan é meramente uma tradição do Caminho, embora a mais conhecida e respeitada. Como todas as tradições, psiônicos tarandans possuem forças e fraquezas. As escrituras anãs sobre o psionismo sugerem que aliviar a mente sobre o papel a liberta para outras ocupações, como o Caminho.

Além dessas instruções sobre o Caminho e algumas leis para a comunidade, anões não utilizam seus documentos para nenhum outro fim particular. A maior parte de sua escrita é repleta de histórias, rancores não esquecidos e profecias, isto é, expectativas de seus ancestrais. Ainda assim, escrituras anãs descobertas se mostraram úteis para a nossa compreensão de sua cultura, e nos ajudam a entender os anões melhor enquanto cumprimos nossos papéis como vizinhos, templários ou espíões.

Tipos de Anões

As escritas filosóficas dos anões descrevem quatro tipos de anões, e essas classificações ajudaram nossas espíãs a trabalhar com anões de forma elusiva e efetiva: orgulhosos, comprometidos, corrompidos e arruinados.

Os Orgulhosos

Aproximadamente metade dos anões dos sertões mantém suas tradições e limita os seus contatos com humanos. Suas vidas são devotadas à comunidade exclusivamente de anões, como Hasken ou Kled. Comunidades de orgulhosos menos rigorosas aceitarão relacionar-se ou negociar com humanos e

outras raças regularmente; Ledopoldus do Norte e do Sul servem como exemplos. Sabe-se que comunidades de anões orgulhosos aceitam um líder humano que já provou o seu valor, como os anões de Kurn homenageiam Oronis, como os anões-das-cinzas do oeste da Estrada de Fogo prestam homenagem a um mercador humano de nome Trenbul, e como uma comunidade de anões de Tyr segue um humano tyriano de nome Granj.

Como discutiremos em classe, a Divisão de Granj é um caso raro de uma comunidade de anões orgulhosos interagindo de perto com uma comunidade de humanos; este é um caso raro porque os humanos da Divisão de Granj são isolados e alienados do resto da cidade-estado de Tyr que, por sua vez, esteve isolada e alienada do restante de Athas. Além disso, Granj e, depois, o governo tyriano, promoveu a alfabetização generalizada. Com este clima único, humanos e anões aparentam ter se mesclado em uma comunidade comum — mas veremos com estudo e tempo se a realidade reflete essa aparência. Em todo o caso, não há casamentos inter-raciais e, além disso, está claro que os humanos da Divisão de Granj se adaptaram aos costumes dos anões e não o contrário!

Sabe-se que mesmo o mais orgulhoso dos orgulhosos já lidou com humanos de uma forma limitada: o poço de Hasken foi recentemente re-escavado com a ajuda de alguns batedores sertanejos trabalhando para a Casa M'ke, e Kled já teve algumas interações muito amistosas com humanos sertanejos, mas eu não posso partilhar essa informação com você agora.

Para os anões, os orgulhosos simplesmente são os que não se adaptam. Os orgulhosos nunca revelam seus focos para os humanos, não importando o quão próximo um humano possa ser. Eles podem aceitar a soberania humana, mas também terão seus próprios líderes provenientes dos Urhomous. O foco deles nunca diz respeito a assuntos fora da comunidade. Usar o foco de alguém para servir um humano... isso seria compromisso.

Os Comprometidos

Aproximadamente metade dos anões sertanejos mantém suas tradições, pelo menos o que lembram delas e que possam praticar em segurança. Elegem um Urhomous, se lhes é permitido; vivem com outros anões, se lhes é permitido; guardam e lêem os Oroscritos, se os templários não estão olhando; ensinam às suas crianças a língua anã, se o nobre a quem pertencem não arrebatou a criança de seus regaços e a vende para um senhor de escravos. Em resumo, o foco deles se adapta à sobrevivência, e aqueles que podem determinar a sobrevivência dos anões comprometidos, podem achar a si mesmos munidos do foco anão.

Mas mesmo os mais comprometidos dos comprometidos ainda são teimosos e agradavelmente anões em todos os sentidos, e um anão comprometido se esforçará para reconquistar seu orgulho, tão logo seja possível.

Os Corrompidos

Estes são anões que passaram do compromisso à aceitação da corrupção e servidão. Mentirão sobre seus focos, trairão outros anões em troca de bens e liberdade, e até mesmo servirão prontamente como “pais de muls” (um insulto mortal que tu entenderás melhor quando tiveres aprendido tudo sobre a escravidão nos sertões).

Anões corrompidos são sempre individualistas; eles não se importam com a comunidade anã, e a recíproca é verdadeira. O foco de um anão corrompido é invariavelmente ganancioso, excêntrico ou vingativo; freqüentemente é uma amostra do seu foco destrutivo ou egoísta que causa a sua expulsão da comunidade. Eles odeiam a simples visão de qualquer um de sua raça, exceto outros anões corrompidos. Mas mesmo esses últimos não serão dignos de sua confiança; de fato, eles não confiam em ninguém.

Os Arruinados

Anões arruinados são aqueles que sem malícia e sem praticar atos malévolos se tornaram incontroláveis para os padrões da comunidade anã. Tu já ouviste dizer sobre o anão que rumou sozinho com um carrinho de mão para nivelar as Montanhas Ressonantes e também ouviste sobre a infundada balada élfica sobre um anão afligido pela enfermidade conhecida como Tribo do Um.

Mas nem todos os arruinados são insanos; alguns deles estão devotados a fins solitários, ridículos ou até impossíveis (como acabar com todos os clãs da tribo dos Espreitadosores do Silte); outros bebem compulsivamente até que suas mentes se tornem confusas, outros ainda perderam sua fé para com seus focos — estes anões são chamados banshees vivos, falam sobre eles aos sussurros, sentem pena deles, os temem e os pagam generosamente para que deixem sua comunidade.

O Foco Anão

Esta questão do foco dos anões é muito mal-compreendida, e os anões não demonstram interesse em explicá-la precisamente aos humanos. Supomos, pela observação de alguns anões e pelas escritas que desenterramos, que existem quatro tipos de focos:

Manutenção

Ao contrário de outros tipos de foco, um foco de manutenção não pode ser concluído. Anões podem possuir focos como proteger uma área ou objeto, ou adquirir riqueza, e assim por diante, e, como este objetivo não possui um término, ele é considerado um foco de manutenção. Anões podem mudar seu foco de manutenção, mas nunca quando seu atual foco é motivo de ameaça. Por exemplo, um ancião que possui o foco de proteger sua comunidade não irá mudar seu foco subitamente quando algum perigo ameaça a sua comunidade.

Propósito

Enquanto possuir um foco de manutenção, o anão precisa concentrar-se em um objetivo específico relacionado ao seu foco de manutenção. Por exemplo, um anão cujo foco é servir uma casa mercante pode ter como foco de propósito guardar um carregamento durante a noite.

Enquanto concentrado em seu foco de propósito, o anão ainda se lembra do seu foco de manutenção e pode rancorosamente desviar-se de seu propósito temporariamente para resolver um problema urgente. Um anão concentrado em prover o sustento de sua vila pode assumir como foco de propósito cavar um poço, mas se desviaria de seu objetivo se ele descobrisse que um silo de grãos está pegando fogo. Mas ele estaria incomodado e nervoso com esse desvio de seu propósito, já que nenhum anão deseja deixar para trás uma missão incompleta. O anão

provavelmente terminaria uma etapa menor de sua tarefa e guardaria todas as suas ferramentas cuidadosamente, antes de ir ajudar a apagar o fogo.

Meta

Um foco de meta não é relacionado com nenhum foco de manutenção; o anão precisa desistir de seu foco de manutenção a fim de concentrar-se em uma meta. Por exemplo, um anão poderia possuir um foco de manutenção de criar seu filho; um dia este anão poderia estar sinceramente convencido de que seu filho poderia cuidar de si mesmo e decidir a meta de retornar a sua vila de origem. Sua esposa e seu filho poderiam ficar aborrecidos por ele ter escolhido esta meta, mas não tentariam discutir – eles não teriam nenhum argumento.

Votos

Votos são metas associadas a uma penalidade específica. Um anão poderia fazer o voto: eu não comerei, beberei ou dormirei enquanto não recuperar meu kank roubado; e ele não se tornará um banshee se fracassar; somente se ele quebrar seu voto, comer, beber ou dormir antes de completar seu foco. Algumas vezes tornar-se banshee pode ser parte da penalidade: “e eu me tornarei um banshee se falhar”, mas isso é raro.

Votos são tratados seriamente, e comunidades podem exilar anões que fizeram votos de forma descuidada, por exemplo, com fazer um juramento sobre a cabeça de seus pais, etc. Um freqüente tema no folclore anão é o voto bêbado, voto feito durante a embriaguez, e lamentado e cumprido em sobriedade.

Outra história interessante sobre votos é de como anões tornaram-se carecas: um grande rei anão fez o voto de matar um Carniceiro de Anões há muito tempo atrás, e aparentemente falhou. De algum modo, a falha do cumprimento deste voto demandou que todos os anões removessem seus cabelos.

Sociedade Anã

A imagem de um anão de compridos e fartos cabelos é hilária, já que os anões adquiriram um ódio a cabelos e compulsivamente aparam até mesmos os poucos fios que crescem em seus narizes, orelhas e até cílios. De acordo com nossos Oroscritos, alguns anões não são naturalmente calvos, mas são ritualmente enterrados quando crianças em uma mistura de lixívia e cinzas raras, que previnem o crescimento de cabelos. Para ajudar as crianças a sobreviverem a essa provação, elas são colocadas para respirar através de tubos, e seus olhos, orelhas e narizes são selados com cera – o que leva essas a serem as únicas áreas em que um anão desenvolve cabelos.

Esta cerimônia é o ritual que marca a passagem de um jovem anão de sua primeira infância para a sua infância propriamente dita. O bebê anão, nu e de volumosos cabelos, é ignorado por todos a não ser seus pais até que aprenda a falar e comece a demandar atenção para si. Então os anciões da comunidade submergem o bebê na mistura de lixívia como descrita anteriormente e, após este o ritual, ele é considerado uma criança. Devemos nos lembrar que os anões envelhecem diferentemente de nós: um bebê anão freqüentemente tem mais de seis anos, e anões geralmente estão por volta de seus quarenta anos quando são considerados adultos.

As crianças anãs podem brincar quando quiserem, mas assim que começam a responder perguntas feitas pelos anciões, são instruídas sobre o foco. Para tornar-se adulto, o anão precisa completar um foco significativo para os anciões de sua comunidade: consertar uma muralha ao redor da comunidade, etc.

Geralmente, o rito de passagem da infância para a vida adulta é marcado pela apresentação de bebidas fortes ao novo adulto. Bebidas fortes e fermentadas não são consideradas adequadas para crianças anãs, já que a embriaguez inibe o foco (este segredo dos anões é a razão pela qual um anão não aceitará de boa vontade beber com um membro de outra raça). Pode interessar a ti aprender que anões kurnos ficam horrorizados com nossos métodos para acalmar nossas crianças com bebidas fortes misturadas ao leite. “Não é à toa que eles nunca aprendem o foco”, já ouvi alguns anões murmurarem!

Durante os dias entre um foco e outro, anões tentam ficar somente com os de sua raça, então podendo estar seguros e ficar completamente bêbados. Subcomunidades anãs geralmente marcam datas para a o cumprimento de focos para toda a comunidade, para que então toda ela possa se embebedar junta; essas celebrações são conhecidas como Dias do Cumprimento. Essas celebrações duram por vários dias e noites sem dormir; começam alegres, com flautas e danças, mas inevitavelmente terminam numa nota pesada que perdura toda a manhã, enquanto os anões em ressaca começam a considerar o que há ainda a ser cumprido. Anões referem-se a esses momentos como Resíduos da Festa, e um anão que está atrasado em cumprir seu foco antes do Dia do Cumprimento é freqüentemente avisado para se apressar a fim de que não chegue somente nos Resíduos de uma Ótima Festa.

Dias do Cumprimento são determinados a cada estação pelos anciões, de acordo com as necessidades e objetivos da comunidade. Eles não são dias fixos no calendário, senão os inimigos dos anões já haveriam exterminado a raça há vários anos.

Os anciões de uma comunidade anã não bebem, já que possuem focos de manutenção em preservar o bem-estar da comunidade; eles não possuem metas ou propósitos específicos para cumprir, e alguns devem permanecer de guarda durante os Dias do Cumprimento.

Espiãs e Anões

Os Anões são pessoas estranhas e nobres, e enquanto suas mentes podem estar enraizadas em um passado decadente, seus frutos são de sabedoria e disciplina. Infelizmente, eles raramente tendem a dividir sua sabedoria e conhecimento com humanos. Nós não escolhemos espiãs anãs, já que ofenderia profundamente a uma comunidade anã descobrir o quanto nós sabemos sobre eles. Muita sabedoria arcana anã ainda permanece desconhecida de nós. Por enquanto, isso é aceitável para Oronis, já que anões kurnos trabalham com sua sabedoria em favor dos interesses de Kurn.

Mas pode ser que algumas dessas sabedorias sejam reveladas por pergaminhos antigos. Caso ocorra de estares numa ruína anã, quebre o piso sob seus antigos locais de reunião. Se encontrares receptáculos selados, não os abra; traga-os a Kurn de uma vez. Os frágeis pergaminhos ali dentro podem conter sabedorias tão antigas que até mesmo os anões que estão vivos hoje podem não se lembrar.

Para conquistar a confiança dos anões que vivem hoje, finge indiferença para com tudo o que é diferente a respeito da cultura deles. Eles guardam os segredos de sua cultura e a curiosidade os amedronta. Converse com eles sobre seus trabalhos realizados, mas nunca sobre seus focos. Dê aos anões uma ilusão de privacidade e poderás encontrar a sua sabedoria deixada descuidada à mostra.

Fecha a tua boca e abre teus olhos, e que a surpresa nunca te encontre.

- Mestra-espiã Klianis



Tu conheces os elfos; tu os vês a cada dia. Nossos elfos criados em Kurn são os nossos maiores contadores de histórias e poetas. Os raros elfos nômades que visitam Kurn nos assustam, divertem e fascinam. Parece que o sangue élfico possui uma infinita capacidade para a emoção e uma grande profundidade para partilhar essas emoções com os outros. As melhores e mais grandiosas poesias de Kurn foram compostas por elfos. Parece que os elfos podem alcançar a paixão que os humanos podem apenas vislumbrar. Enquanto nós humanos carregamos nossas emoções como tochas, o coração dos elfos queima como uma fogueira. Lembra-te que os elfos saem facilmente do macio casulo da civilização e que tu precisas enxergar dentro da alma élfica para entender como os tons que adoras nos elfos de Kurn podem soar diferentes entre os elfos dos Sertões.

O Agora

Makom Kuu, eetmakom bato.

(Meu Agora é rápido; o teu é lento e triste.)

O coração élfico é tão errante quanto brilhante. Como uma estrela cadente, o coração élfico pode desaparecer como se a luz nunca estivesse lá. Em um momento um elfo pode estar encantado com o romance de um novo amor, apenas para tratar o relacionamento como velho uma semana depois. Os elfos dos sertões não são diferentes. Eles vivem em um eterno agora. O coração élfico os mantém tão enraizados no presente, que as lentas emoções do passado, das quais os humanos são vítimas, são desconhecidas dos elfos. Eles são pessoas passionais e de poucas recordações, e essas são suas fraquezas. Enquanto o que estiverem fazendo for divertido e interessante, irão continuar. Se isso se tornar rotineiro ou tedioso, os elfos partem para outra coisa.

Elfos são propensos a estados de êxtase – seja na dança, na música ou na corrida. Elfos serão consumidos por um estado mental alterado que aparenta controlar suas ações. É como se suas emoções eclipsassem suas mentes racionais. Permitirão a si mesmos dançar até o colapso, correr por horas a fio, cantar preces para os elementos todos os dias. Se alguma raça é inclinada ao xamanismo, está é a raça élfica.

Imagina-te ser o coração de um elfo, seja ele dos sertões ou de Kurn. Nobre, terrível, amando, odiando. Todas as paixões a que estás propenso – multiplicadas por cem... Apenas para ter essa emoção assoprada de ti como a areia, deixando um vácuo para um novo inferno preencher a ti. O quanto focado tu serias em quem tu és. Tu serias incapaz de tolerar a frustração. Tu serias incapaz de fazer algo que não ames. Tu serias incapaz de resistir à tentação.

Enquanto invejamos os elfos pelos seus dons, nós temos pena deles pelas angústias nas quais sua natureza impulsiva os lança. Elfos, em contrapartida, freqüentemente falam sobre o quanto horrível seria ser humano. Para um elfo, a idéia de frear as emoções de alguém cheira como uma morte lenta! Não é à toa que a mentalidade dos anões e dos elfos tenham tão pouco em comum. Enquanto um anão está infundido na história e concentrado no futuro, o elfo está tão atrelado ao presente que seu passado e futuro são vistos como indistintos e irrealis.

História

Elfos partilham de uma rica tradição oral, com muitos mitos sobre suas origens e duas vezes mais mitos sobre o sucesso de suas tribos. Mas nenhuma dessas histórias parece concordar. Por exemplo, cada tribo reivindica que foi fundada por Coraanu e abençoada por ele para ser a maior tribo élfica. Coraanu é o pai universal do povo élfico, mas as histórias sobre suas façanhas variam de tribo para tribo, e até mesmo de ano para ano! De fato, a verdade sobre as façanhas de Coraanu é imaterial, apesar de que em tempos de rituais e celebrações essas histórias são acreditadas totalmente. A grande importância sobre as histórias de Coraanu é a importância da raça élfica, e sua habilidade racial para sobreviver correndo e com sabedoria. Ao redor das fogueiras de acampamentos élficos, esses mitos não são apenas recontados, mas também representados, e todas as formas de insultos para com as outras raças também são retratadas. Se tu tiveres a oportunidade de ver um desses rituais acontecendo, tu és um indivíduo de sorte, pois forasteiros não são tratados gentilmente.

Elfos costumam falar sobre aquele que retornará. Este indivíduo está carregando a espada do último grande líder da tribo. Esses mitos dizem que esse indivíduo será o retorno de um Coraanu e os elfos mais uma vez terão o lugar que merecem na história. Mas como todas as histórias élficas, os detalhes exatos dessa história variam de tribo para tribo. Eu penso que essas histórias são uma justificativa para a auto-estima élfica. Vendo que seu lugar na sociedade é nômade e que eles são ofuscados pela maioria das raças assentadas, o mito de um redentor lhes dá um senso de esperança, que é vital para a sobrevivência da sua sociedade.

Tipos Culturais Élficos

Existem quatro tipos de elfos; Nômades, Assentados, Curandeiros e Selvagens.

Elfos Nômades

Mupo comum?
(Tu falas comum?)

Nômades são tribos de elfos que vagam por onde tiverem vontade. Eles são saqueadores, pastores, mercadores. São versáteis e freqüentemente são algumas das maiores tribos. Podem fazer qualquer coisa para sobreviver e geralmente o fazem. Alguns nômades precisam seguir seus próprios caminhos a ponto de abandonar suas tribos por algum tempo. Eles geralmente são pacifistas, ao contrário dos elfos selvagens. Nômades não desejam grandes disputas, apenas almejam o horizonte e o que jaz além dele. Os melhores exemplos desses elfos são os *Asas Ágeis* ('Kuualko-dai' em seu próprio idioma).

Eles são primariamente pastores de kanks e apenas param para negociar suplementos que não conseguem produzir.

Elfos Assentados

*Komahh e'komake!
(Beba agora – Pague depois!)*

Os elfos assentados são os mais parecidos com os elfos ao qual estamos acostumados. Eles não são nômades, vagando por aí, mas têm lares fixos e possuem um laço emocional para com seus lares. Alguns desses elfos são membros de tribos de escravos ou estão atualmente envolvidos com um amante humano (Apesar de esses relacionamentos serem instáveis na melhor das hipóteses). Algumas vezes, uma tribo inteira se assenta. Os *Mãos de Prata* e os *Corredores Noturnos* são dois exemplos:

Os *Mãos de Prata* (Utramut-dai), liderados por Toramund, dominam um forte pelos arredores da Fonte Prata. Um viajante encontrará lá uma atmosfera carnavalesca artificial criada para aliviar os visitantes de suas bolsas. O único objetivo desses elfos é o dinheiro, primariamente a prata pela qual Toramund suplica. Esta situação é aparentemente temporária assim como o desejo exclusivo de se assentar de Toramund. Com a morte dele, os *Mãos de Prata* possivelmente partirão.

Os *Corredores Noturnos* (Utkotuu-dai) adotaram como sua a cidade-estado de Raam e trabalham em seu submundo como um mercado negro, assassinos, cortesãos e entretenimento. Esta é única tribo que se sabe que abraça meio-elfos como seus membros. Rumores dizem que a tribo almeja o trono de Raam. Não temos nenhuma informação sólida sobre essa tribo e ninguém sabe quais são as metas de seu líder.

Curandeiros

*Mueet manalb sab, jukkete
(Deixe-me ajudá-lo, morador das cidades.)*

Curandeiros são sacerdotes elfos dos elementos ou indivíduos que atuam pensando em Athas. Alguns são historiadores ou arqueólogos, outros são membros de tribos que atuam em consorte com os Druidas. Os *Águas Claras* (Uutobo-dai) são o único exemplo de tribo de curandeiros elfos que eu conheço. Os curandeiros elfos partilham algum tipo de zelo religioso para melhorar as suas atuais condições. Há de se pensar se um curandeiro seria um senso do passado e do futuro desenvolvido de um elfo. Poderia ser um resultado de espíritos elementais interferindo e influenciando alguns elfos específicos, ou um sinal de que O Agora não é tão fortemente sentido em alguns elfos. Ou, ainda mais estranho, que alguns sertanejos simplesmente possuam bons corações!

Elfos Selvagens

*Neek muta, guhdato!
(Prepara-te para morrer! Escória humana!)*

A selvageria dos sertões pode transformar a mais inteligente das pessoas em um animal puramente instintivo. Selvagens aparentam agir por puro instinto, atacando por comida, matando por territórios, assentando disputas com violência e bravata. Para estes elfos não há paz, apenas uma batalha após a outra, uma conquista após outra, até que o fim chegue para ti, apenas para que tu sejas substituído por teus filhos. Esse ciclo torna-se cada vez mais comum, aparentemente. Quanto mais tribos caem em miséria e

sobrevivem através da violência, cada vez mais tribos tornam-se selvagens, como os terríveis Juradai, também conhecidos como Espreitadosores do Silte. Os Espreitadosores do Silte atacam em emboscadas e destroem tudo em que colocam as mãos. É preciso mais informações sobre estes selvagens, mas os riscos de se espiar entre eles são altos.

Lidando com Elfos nos Sertões

*Mugee toge!
(Este aqui é um idiota / presa fácil!)*

Se desejares passar despercebido, deixe-os entediados: veste-te suavemente e fale vagarosamente. Elfos secretamente acreditam em sua superioridade e consideram todas as outras raças lentas e pequenas. *Dato* é a palavra que eles usam para humano, que significa justamente isso: pequeno e lento (Eles chamam meio-gigantes de ad'dato, que é duas vezes um humano, ou seja, duas vezes menor e mais lento).

Em contrapartida, se desejares ganhar a atenção deles, precisas ser brilhante, altamente treinado e melhor que um elfo em algum tipo de competição. Elfos tendem a esperar alguma humildade dos humanos por causa de sua altura e intimamente se satisfazem em intimidar os humanos com sua altura superior. Para superar tua desvantagem inata e conseguir maior respeito, gaba-te com gosto e satisfação quando puderes ter a atenção deles. Isto chamará mais desafios, contudo a maioria será apenas verbal. Elfos gostam de serem entretidos mais que tudo. Se tu puderes replicar habilmente e de forma humorada os insultos que receberes, não ofenderás ninguém além daquele a quem estás insultando.

Se desejares conquistar a amizade deles, prepara-te para provar tua honestidade. Não te permitas tirar vantagem dos erros élficos. Esses são esquemas deliberados para medir o caráter da tua amizade proferida. Elfos esperam que todos fora de suas tribos sejam inimigos, então debes ser resoluto em tua oferta de amizade. Tu poderás ser “testado” por anos antes de seres aceito. Na maioria dos casos, não terás tempo de conquistar a amizade de um elfo.

Se precisares de uma pequena cooperação da parte deles, simplesmente ofereça dinheiro. Subornos e presentes são uma parte inerente da cultura élfica e é raro um elfo recusar um presente. No entanto cautela em dar presentes a elfos selvagens (na realidade, cuidado com os selvagens para tudo), pois eles tomarão o seu presente como contagioso e seu gesto como uma ameaça. Um presente fará com que um elfo converse contigo, mas não que confie em ti. Subornos podem ser ofensivos para elfos, mas lembra-te que funcionará em curto prazo somente, ou enquanto o teu dinheiro sustentá-los.

Acima de tudo, considera que os elfos dos sertões são engenhosos, inteligentes e sagazes. Eles improvisam a cada momento e podem não dar tempo para que tu te adaptes a eles, surpreendendo a ti. Eles perceberão uma artimanha mais rápido que imaginas. Conta a eles tão poucas mentiras quanto forem possíveis.

Olhando na Alma Élfica

Diverte-te com a música! Ela tem uma qualidade feroz que os elfos de Kurn carecem. A selvageria deles não afetou sua beleza inata. Não os leve pouco a sério, nem quando eles aparentarem fazer isso a si mesmos. Debaxo da alegria e da frivolidade existe um raio de intensidade que faria até um

anão pensar duas vezes. Ouça a intensidade de sua poesia e canção:

*Maieuu mmika, mauutra ffaie, corannuguu Maieuu nikuuko,
mauta akotota, corannuhuu*

Maiee ni'kom, masarguu fae, corannutaa

Tradução:

*Enquanto corremos pelo horizonte, nossas almas prateadas soam
com a canção de Corannu.*

*Enquanto marchamos para a batalha, nossas lâminas roubam a
morte, com a fúria de Corannu.*

*Enquanto dançamos no agora, nossa música perpetua, com o riso de
Corannu.*

- Mestra-espiã Kalisvrani

Prefácio

Ao contrário de muitas espãs de Kurn, eu não fui mandada para estudar um povo forasteiro e suas maneiras, mas as maravilhas da engenharia de Ledopolus. Meu treinamento foi em arquitetura e não em valores morais e estilos de vida! Logo, este relato será uma narrativa de minhas experiências, fatos pintados e não comentários graciosos sobre o comportamento de uma raça inteira. Outros poderão inferir, mas não me pronunciarei!

A Missão

Como as inscrições na Câmara dos Buscadores mostrarão, eu não fui enviada para seguir curiosas criaturas parecidas com pássaros, mas para estudar os trabalhos dos anões, que construíam a Grande Ponte de Ledopolus. Eu estava em Ledopolus, observando a construção e mirando os segredos do chefe arquiteto Wrangar, como me foi ordenado, quando uma presa aprazível entrou em minha visão.

Eu tinha acabado de deixar as câmaras de Wrangar quando os raios diurnos me revelaram uma patrulha de anões marchando de volta a Ledopolus Norte. Como sempre, estavam grosseiros e fedidos, mas ao contrário do normal, não estavam bêbados. De fato, eles estavam arrastando um grande fardo, que em princípio acreditei ser um mul morto ou um jovem meio-gigante amarrado em trapos e tiras. Mas a criatura não era nada disso e nem estava morta – suas ondas psiônicas de dor, fugindo e chorando, indicavam vida. Mas eu não conseguia interpretar as imagens; elas eram alienígenas, com uma perspectiva estranha e se deslocando rapidamente. A natureza alienígena do meu contato com aquilo me lembrou a primeira vez em que fiz contato com um kreen nos desertos.

“Um ladrão! Um ladrão! Tentou enganar o sobrinho do uhrnomus!” – gritou o anunciador que seguia as tropas e seu fardo dela. *“Tomem cuidado com seus pensamentos, é um dobrador!”*

Eu deitei em uma rede simples, juntando os pensamentos dos condestáveis anões e descobri que a criatura foi pega tentando vender mercadorias falsas para um mercador anão. O dobrador de mentes do mercador detectou a fraude – o que significa que não foi difícil para um dobrador de mentes mais experiente como eu detectar. O mercador havia invocado o oficial da cidade, já que o evento se dera perto das muralhas e nas decorrentes brigas os outros ladrões haviam escapado.

Ainda cantarolando suas canções de vitória e conquista, os anões arrastaram seu prisioneiro para fora do Buraco de Gaoler. Não havia muitas celas, já que os gaolers tendem a mover suas cargas velozmente para o Cinza que aguarda, e o estranho dobrador de mentes era o único convidado do dia. Recolhi-me aos meus aposentos e gastei boa parte do dia tentando entender mais sobre os estranhos choros psiônicos do prisioneiro – parecia que estava tentando convergir, mas não conseguia encontrar ninguém com quem pudesse estabelecer uma união, e sua solidão o atormentava tanto quanto seus ferimentos físicos. Depois de horas de meditação atenta eu consegui entender suas imagens lamuriasas e pensei que estaria apta a me comunicar com ele.

Eu escrevi um relatório à mestra-espã, informei-a que havia descoberto um sertanejo dobrador de mentes procurando usar as mesmas técnicas de convergência que espãs anteriores relataram antes de desaparecerem nas Terras Obscuras. Talvez esse prisioneiro fosse um ladrão eldaaricano, mas mesmo se não fosse, as chances de estudar suas técnicas não deveriam ser desperdiçadas. Eu tive permissão e agi rapidamente. Sabia pouco do que precisava sobre a criatura, mas eu soube, por Wrangar, que ela seria executada no dia seguinte, portanto eu teria que agir rápido para colher qualquer inteligência dela. Passei despercebida dos guardas – até mesmo os mais obsessivos precisam dormir algumas vezes – e fui até o Buraco de Gaoler. O estranho prisioneiro estava sendo mantido na masmorra, o buraco sem janelas na base da cadeia. Ele ainda estava coxeando e uma pele de rasclinn estava envolvida em sua cabeça para impedir seu psionismo.

A criatura instantaneamente se deu conta de minha presença e lutou para ficar em pé assim que entrei na masmorra. Mas ela estava cega e sua mente estava distraída pelos seus ferimentos e pela pele de rasclinn. Eu tive que retirar a pele para invadir sua mente, ela era muito mais fraca que eu e nenhuma ajuda que ela tão desesperadamente pedia apareceu. Foi fácil dominar a mente da criatura e aprender tudo o que ela sabia. Ela não era uma eldaaricana; a criatura não era um homem. Era um pássaro, muito mais volumoso e não tão alto quanto os nossos aliados aarakocras. Mesmo assim era mais alta do que eu, e maior, e poderia mostrar-se um desafio para um guerreiro humano se não tivesse aleijada e ferida. Suas penas marrons, talvez outrora brilhantes, estavam esfarrapadas e opacas pelo confinamento e abuso e muitas estavam caídas e espalhadas pelo chão.

Os olhos amarelos e brilhantes daquele homem-pássaro refletiam a pequena luz na cela, fazendo uma alusão a ouro. As manchas de sangue seco marcavam sua face e peito e seu bico amarelo e opaco estava rachado na ponta. Nitidamente os anões não mentiram sobre como a criatura resistiu ao ser capturada. O homem-pássaro tinha garras em seus pés desnudos, como um kes'trekel, e suas mãos possuíam garras similares, porém mais superficiais. Suas costas eram largas, com asas pesadas coladas contra elas como uma grande trouxa de viajante. Os anões amarraram suas asas, é claro, com uma pele de kip tesa que apertou cruelmente assim que secou – os guardas anões não gostam que seus criminosos escapem!

O pássaro tentou se evadir de mim; eu podia sentir que ele tinha um terrível medo ou aversão de estranhos, mas a cela era pequena e tive poucos problemas em acompanhar seu andar coxo. Penas redemoinhavam do chão até que eu o encurralei em um canto e o forcei a abrir sua mente alienígena de ave. Eu aprendi que ele chamava a si mesmo de kenku e que sua tribo vivia em ninhos escondidos nos penhascos ao redor do Estuário da Língua Fendida. Cuidadosamente estudei a mente da criatura, dominando-a e vasculhando por toda ela. Seus contornos alienígenas foram mais fáceis de dominar que os de um kreen, embora o kenku parecesse deslocar seus pensamentos distraidamente como um kreen faz.

A pobre criatura era um jovem macho, confuso e solitário. Sabia apenas que estava nas garras dos sem-asas e dos

malditos e que nunca mais poderia voltar para casa – aparentemente ele foi ensinado que forasteiros eram amaldiçoados e qualquer contato com eles o tentaria a se tornar um forasteiro. Seu nome era T'trr'ack. Como outros de sua raça, T'trr'ack não falava a língua dos humanos, embora as ilusões psiônicas permitissem uma interação limitada com outros seres. O bico dos kenkus permite a eles sons simples e consoantes não-aspiradas, mas eu consegui arrancar dele o conhecimento sobre a postura e a linguagem mental que kenkus usam entre si.

Quase tudo na mente de T'trr'ack era memorizado. Kenkus não podem sentir cheiros muito bem e a sensação de toque que possuem é abafada pelas penas e a pele escamosa em suas garras. Os olhos deles são grandes e de visão excelente – embora não tão boa quanto a dos nossos aliados aarakocras, eu suspeito. Eles sentem o mundo primariamente pelas suas grandes, porém escondidas, orelhas, que são extremamente sensíveis. Também parecem ter uma habilidade peculiar de sentir o movimento e a pressão ao redor deles, mas embora eu tenha tentado, não consegui descobrir como eles fazem isso e como duplicar.

A luz do amanhecer estava surgindo. Eu havia sondado quase todas as memórias do prisioneiro e havia pouco valor para me arriscar ser descoberta. Parti rapidamente antes que os guardas anões aparecessem. Eu assisti a execução; eles mergulharam T'trr'ack, ainda amarrado, em uma grande poça de silte, apenas com cabelos de gigante amarrados a seus pés com garras. Os anões alegres assistiram-no cair e debater-se até morrer, então tiraram o corpo dali e o queimaram. “Abominação!”, gritou o anunciador assim que o adjunto do Uhrnomus acendeu uma tocha para queimar as penas empoeiradas de T'trr'ack.

Eu tomei as precauções usuais e então deixei Ledopolus naquela noite. Que alívio foi escapar de minhas obrigações para com Wrangar! Eu me desloquei cautelosamente pelo estuário, seguindo a rota que vi na mente de T'trr'ack. Esperava encontrar seus companheiros ou talvez encontrar a base do ninho do qual eles vieram. Depois de dois dias, escalando a leste até as terras ascendentes dos penhascos ao longo do estuário de silte, eu encontrei o bando de T'trr'ack.

Ou talvez eles tenham me encontrado. Eles me perceberam e saltaram sobre mim – eu estava na forma de um kenku e mostrava a eles a mente de T'trr'ack também e deixei que me levassem. Existia risco, já que a mente de T'trr'ack revelou o quão pouco de amor eles nutrem por forasteiros ou até mesmo por outros kenkus que se macularam pelo contato com os amaldiçoados. Mas eu esperava que eles me levassem para a casa do homem-pássaro, então consenti.

Aquela dúzia, aproximadamente, de kenkus me amarrou, prendendo minhas asas e mantendo-me sob vigilância. Kass'taka, um caçador de metais e líder do bando de mercadores, interrogou-me com o Caminho. Eu usei minhas habilidades para convencê-lo de que ele falava com T'trr'ack. Não foi algo tão difícil para alguém treinada com mestras de Kurn. Kass'taka não estava procurando por um impostor; ele estava interessado em descobrir o quão corrompido foi T'trr'ack pelos amaldiçoados.

As memórias que criei convenceram-no de que T'trr'ack havia escapado depois de uma breve prisão, antes de ir para Ledopolus, e Kass'taka pareceu acreditar na farsa. Mas a punição a estranhos e àqueles corrompidos por estranhos era forte – então eu fui levada para o ninho de Kk'rass'atk amarrada.

Viajamos pelo estuário, usando psionismo para imitar a forma humana durante o dia – mesmo quando não havia ninguém por perto, apenas por precaução – e nos escondendo em campos secretos disfarçados com psionismo durante a noite. Todos os buracos do acampamento eram cuidadosamente escondidos, aninhados debaixo de pedras ou nas baixas colinas, longe das linhas naturais de rumos e em cada um havia uma pequena reserva de carne seca e outros suplementos, também escondidas entre pedras ou enterradas em bolsas. Um planejamento meticuloso! Nem mesmo incursões de Kurn são tão cuidadosamente planejadas! Os kenkus não deixam pistas, e não é à toa que são tão pouco conhecidos!

Eu tentei fazer com que o caçador de metais Kass'taka confiasse em mim, mas ele, assim como todos os outros kenkus, não me dirigiam atenção. Eram absolutos em me ignorar, ou em me calar quando eu desejava falar com eles. Acima de tudo, os homens-pássaros honram seu código, que clama por tratar cada um dentro ou fora do ninho com suspeita.

Depois de três dias de viagem furtiva, chegamos à área do ninho de Kk'rass'atk. O ninho em si eu conhecia pelas memórias de T'trr'ack; uma série de cavernas que se abriam da face dos penhascos que dominavam o estuário. Kass'taka ordenou que sua patrulha se apressasse, prendendo meu corpo amarrado em uma pele de lagarto assim que chegamos ao topo dos penhascos. Sombras alongadas deitavam-se sobre as rochas salientes e iam até o silte invisível bem abaixo. Já estava quase escuro quando as trouxas do bando de mercadores estavam a salvo e eles mergulharam, em pares, carregando trouxas ao lado. Quatro deles me levantaram, amarraram e embalsamaram enquanto saltavam.

Kenkus voam com grande trabalho quando carregam fardos. Sem dúvida eles são muito mais graciosos quando não estão carregando fardos pesados, mas neste vôo todos os homens-pássaro estavam lutando. As asas impedem que eles usem mochilas durante o vôo e o peso carregado em seus diminutos braços lhes fazem perder parte do equilíbrio – então foi vagarosa e inseguramente que nós voamos pelas encostas do cânion. Manter minhas ilusões de aparência e peso enquanto arremessado de um lado para o outro como a funda de um atirador de pedras é mais difícil do que parece!

O sol estava se pondo atrás de nós enquanto voávamos. Enquanto circulamos uma montanha escarpada, parecia que uma centena de gotas de orvalho da cor de âmbar forrava os penhascos. Assim que nos aproximamos, eu conseguia ver os discos dourados melhor – eles não eram gemas e sim olhos de kenkus, brilhando âmbar com o por do sol já que eles se agarram a esporas rochosas e poleiros olhando para o leste do Estuário. Levaria semanas para eu aprender que aquilo era um ritual noturno deles – o significado eu nunca pude determinar, mas não parecia ser uma adoração. Apenas os líderes do ninho não pareciam para dar adeus ao sol; talvez seja uma punição pelo seu tamanho inchado.

Os ninhos-cavernas eram em forma de favo, no penhasco saliente de arenito, com várias cúpulas irregulares de 3 metros de diâmetro. Várias câmaras despontam pelas passagens, para propósitos que achei que iria descobrir naquele instante. As salas que davam para o estuário do silte atrás eram sombreadas por saliências estreitas e pedras projetadas como toldos, sem dúvida para disfarçar o lugar mais completo.

Eu fui rudemente trazido para dentro de uma grande sala bem no interior das cavernas e lançado lá antes que o Lorde

do Ninho e a Consorte Sacerdotal de Kk'rass'atk, dois enormes kenkus mais altos que elfos e tão corpulentos quanto tareks. Não houve preliminares e nem perguntas – o enorme Lorde do Ninho imediatamente investigou-me, procurando em minha mente por exatamente o que havia acontecido com T'trr'ack nas mãos dos anões. Esconder-me não foi difícil e as falsas memórias que criei eram plausíveis – mas era difícil manter a ilusão de uma mente de um pássaro.

Enquanto o Lorde do Ninho causava distúrbios violentos pela minha mente, percebi com súbito horror que ele tinha mais familiaridade com T'trr'ack que alguém esperaria que houvesse entre um líder tribal e um pequeno viajante (depois, quando vi mais do ninho, notei o abdômen inchado da Consorte Sacerdotal e concluí que todos os kenkus daquele bando foram chocados de ovos dela e, portanto, filhos do próprio Lorde do Ninho). Eu rapidamente agi para esconder mais profundamente minha mente, imitando uma perda de memória. Apesar das curiosas perdas de memória de T'trr'ack e de sua história que não podia ser comprovada, o Lorde do Ninho decidiu que seu filho T'trr'ack poderia viver, mas seria, de agora em diante, um escravo para o ninho, não mais um membro da tribo. Em razão de meu novo status, tive minhas asas (ilusórias) presas permanentemente. Essa é uma prática corriqueira para com estranhos e kenkus estranhos, eu aprendi – além disso, era observado, mas eu tinha alguma liberdade de movimento. De fato, foi bom eu ser impedida de voar, já que seria apenas mais uma tarefa que rapidamente iria exaurir minhas forças.

Depois de várias semanas de tarefas humilhantes nas cavernas rudes e nos túneis dos ninhos, me desesperava por não ter nenhum outro kenku com quem pudesse falar ou conversar. Eles me mantiveram como escravo da tribo, uma criatura sem nome que não merecia o direito de falar – todos os kenkus de outras tribos, ou aqueles que são corrompidos pelos maculados são tratados assim. Eu duvido que diferentes bandos de kenku alguma vez se relacionaram. Cada tribo é uma ilha, escondida, suspeita e xenofóbica.

Para um bando isolado, parecia haver uma significativa diversidade entre os Kk'rass'atk. A maioria dos machos tinha 2,1 metros de altura, com penas marrons e brilhantes e bicos amarelos largos, enquanto as fêmeas são ligeiramente menores, usualmente com bronzeado salpicado e penas marrons. Alguns kenkus eram mais escuros ou tinham padrões de penas mais escuras, no entanto, e muitas das fêmeas apresentavam um padrão uniforme de cor de areia. Todos tinham olhos dourados largos e bem denotados.

Como eu estava encarnando um macho kenku, a mim foram dadas tarefas de um macho. Eu arrastei coisas pelos ninhos, cortei fungos para as fêmeas destilarem e servi nas mesas do Lorde do Ninho e da Consorte Sacerdotal. Como os machos kenkus são tão fortes quanto humanos machos, o trabalho de arrastar coisas era um trabalho exaustivo. Considerando todas essas coisas, eu poderia ter sido mais feliz sentando sobre ovos junto com as fêmeas no ninho!

Uma das tarefas mais onerosas que eu adquiri era a de cuidar das colônias de renks que os Kk'rass'atk mantinham nas cavernas mais profundas. Os homens-pássaros depositavam seus excrementos e as miudezas de suas refeições em fossas na parte mais profunda das cavernas de seus ninhos, onde estes restos servem de alimento para o rebanho de renks. Os renks de Kk'rass'atk crescem mais de um metro de altura, reluzindo coisas gosmentas que grupos de kenkus caíam sobre de uma só vez, abrindo-os vivos e espalhando sobre suas penas as entranhas da lesma. Como

escravo, fui dispensado desses rituais, recebendo apenas as sobras humilhantes para comer em cantos escuros.

Mas conforme o passar das semanas, aprendi mais e mais sobre as mentes dos kenkus. Eu estava apto a captar informações de meus companheiros, primeiro frugalmente e depois sendo mais efetivo. Eu descobri que o Lorde do Ninho e a Consorte Sacerdotal eram pais de todos os kenkus do bando. Eles ganharam seu tamanho oneroso por receberem quantidades extras de comida, que lhes permitiam se reproduzir constantemente, mas que os fez muito grandes para qualquer outro tipo de atividade senão um vôo desgracioso. Eu nunca os vi saindo do ninho e eles aparentavam sempre um caminhar rígido e vagaroso.

O Lorde do Ninho e a Consorte Sacerdotal de fato vêm para requerer sua comida adicional – muitas vezes eu fui bicado por falhar em assegurar que eles haviam recebido tudo o que desejavam antes de partilhar a carne de mekillot e de renk com os outros. Reprodutores que voltam a receber rações normais definham e morrem.

Quando o Lorde do Ninho ou a Consorte Sacerdotal morre, a vaga é preenchida por um dos mais jovens kenkus do bando. Os maiores e menos emplumados machos lutarão para substituir o Lorde do Ninho, enquanto as fêmeas que almejam o lugar da Consorte Sacerdotal declaram sua candidatura e aguardam pela escolha dos elementos. Perdedores nestes testes não sobrevivem.

Quando um ninho de kenkus cresce para um tamanho muito grande, para mais de 50 talvez, o Lorde do Ninho e a Consorte Sacerdotal permitem que os mais velhos e mais experientes membros do ninho desafiem uns aos outros. Os ritos são os mesmos que os que ocorrem quando um dos reprodutores morre, mas neste caso os vencedores não clamam lugares para si no ninho, mas são guiados a encontrarem um novo.

Membros do ninho original voam dali com o novo casal reprodutor, dirigindo-se para longe do ninho original e então os deixam para se virarem sozinhos. Uma vez postos, os ovos de kenkus são reunidos pelas fêmeas e removidos para câmaras especiais longe do casal reprodutor. As fêmeas que não foram abençoadas com o Favor do Silte são incumbidas de sentarem sobre os ovos. Cerca de apenas metade deles se permite que sejam chocados, no entanto. Periodicamente, o Lorde do Ninho emerge de seus aposentos para inspecionar todos os ovos, determinando psionicamente se o filhote a ser chocado daquele ovo tem a habilidade de convergência psiônica. Aqueles que carecem dessa perícia essencial latente – usada pelos kenkus não apenas em combates, mas para a maior parte de suas interações sociais – são deixados sem chocar.

Como e o que os kenkus adoram eu não sei, mas a tribo Kk'rass'atk adere à fé do Silte. Baseada em fragmentos de suas mentes, acredito que eles sentem um profundo medo do elemento que diariamente os ameaça com tempestades de poeira sufocantes, tempestades de areias cegantes e a Morte Cinza. Mas eles também acreditam que o Silte os guarda, mantendo longe os forasteiros, e que sua reverência para com ele ofereça alguma proteção contra seus piores castigos.

Eu não vi druidas no ninho de Kk'rass'atk. Mas através de um sutil interrogatório em uma das sacerdotisas seniores eu aprendi que kenkus druidas existem. Estes lendários kenkus são excluídos, no entanto, movidos a saírem do ninho quando eles adotam uma terra para guardar. Kenkus depositam absoluta confiança no Lorde do Ninho e na Consorte Sacerdotal – a devoção druídica para guardar terras

interfere com esta obediência. Não há dúvidas de que kenkus druidas não são apenas muito raros, mas também muito bem escondidos – se tribos inteiras de kenkus conseguem existir despercebidas por gerações, imagine o quão fácil um único kenku druida consegue permanecer desconhecido!

Os Kk'rass'atk são guerreiros fracos, mas mercadores espertos. Todos são hábeis com suas mãos com garras e podem bater bolsos e fazer outros belos trabalhos com facilidade. Eu acredito que eles são todos ladinos natos, dotados de algumas perícias de bardo. Conforme envelhecem, os mais novos aprendem perícias ladinas mais avançadas e os machos são instruídos na arte do comércio e psionismo. As fêmeas aprendem a tomar conta dos ovos e a executar vários rituais da fé do Silte.

Kenkus machos são enviados pelo Lorde do Ninho em empreendimentos mercantes. O caçador de metais, um mercador dobrador de mentes experiente (pelos parâmetros dos kenkus), cuidadosamente planeja sua rota de patrulha, meticulosamente anotando todo o suplemento de comida carregado e todos os campos secretos que seu bando vai utilizar durante a jornada. Eu vi muitas câmaras repletas de mapas rudimentares, onde os caçadores de metais rascunhavam seus planos – acho que eles são cuidadosos em evitar áreas em que tiveram problemas no passado e também se certificam de não visitar os mesmos lugares freqüentemente, mesmo se esses se provarem seguros e lucrativos.

Os grupos de caçadores de metais levam poucas mercadorias para realmente comercializar, já que os kenkus produzem pouco do que é valioso para os outros. Algumas bugigangas feitas de ossos, ferramentas e pequenos trabalhos esculpidos em pedra são suas cargas. Da mente de vários mercadores que retornaram, confirmei que aquelas misérias eram usadas apenas como modelos ou matéria-prima para a construção de mercadorias falsas criadas pelo psionismo, que os kenkus passam como sendo verdadeiras. Então eles vão embora, ou alteram psionicamente as suas aparências mascaradas quando as mercadorias falsas desaparecem.

Uma vez um bando de caçadores de metais retornou com várias bolsas de metais e fragmentos. O Lorde do Ninho ficou muito contente e me foi ordenado que levasse a carga para o ferreiro-gelado. Kenkus sentem medo do fogo, então eles trabalham metal não com fornalhas, mas com psionismo. Os ferreiro-gelados são dobradores de mentes peritos em remodelar metal previamente forjado em formas que os kenkus necessitam. Eles têm pouca habilidade para fundir, refinar ou forjar metal eles mesmos. Agora eu compreendi o desejo ansioso da tribo em conseguir metal trabalhado no comércio.

Kenkus não utilizam metal da maneira que nós usamos, para armas de soldados e ferramentas imprescindíveis. Ao invés disso, eles usam-no quase que exclusivamente para armas especializadas de caça. Kenkus não são caçadores habilidosos, em geral, e tampouco guerreiros, mas eles abatem presas. Os Kk'rass'atk caçam com massivos dardos, que chamam de “âncoras do vento”. Uma âncora do vento é um dardo de 1,2 metro cuidadosamente trabalhado em pedra, ocos e com plugues de metal (eu vi um que pesava 2 quilos ou mais). O plugue é moldado para caber sem folgas no cilindro de pedra, posicionado para que um impacto force o plugue para baixo e esguiche o veneno contido na ponta afiada da âncora de vento.

Caçadores kenkus patrulham pelo deserto sozinhos, cada um carregando uma única âncora do vento. O caçador atira a

âncora de uma grande altura, usando sua excelente visão para acertar o alvo. O grande peso da âncora e sua forma aerodinâmica reduzem os efeitos do vento. A força do impacto faz o plugue forçar o veneno da âncora para fora de seu reservatório e dentro da vítima.

Eu me acostumei com o ritual de caça dos Kk'rass'atk. O caçador bem-sucedido voltaria ao ninho grasnando e agitando suas penas declarando seu triunfo. Os outros kenkus – os reais membros do ninho e não os baixos escravos – iriam rapidamente coletar varas para tirar pele e oleados e voariam com o caçador para trincar a carcaça. Varas para tirar pele são bastões de osso de 3 metros de comprimento, ou lanças construídas com lâminas de metal afiadas, as quais os kenkus ferreiro-gelados formam com metais forjados. Estas varas para tirar pele são muito valiosas para serem usadas em batalha e são mantidas seguras no ninho quando a tribo não está procurando por presas. Quando eles já cortaram a carcaça em pedaços de peso e tamanho toleráveis, os kenkus usam os oleados como fundas e arremessam a carne de volta para ninho. Tudo isso foi feito com grande urgência, pois a tribo sentia-se vulnerável e amedrontada por estar reunida em grande número nas terras abertas.

Nas profundezas do ninho há câmaras em que a comida é estocada fria e onde as varas de tirar pele são guardadas. As cavernas dos Kk'rass'atk estendiam-se por mais de 30 metros penhasco adentro e tinham muitos níveis – as câmaras interiores eram frias o suficiente para preservar a comida por muitos dias. Grande estocagem de alimentos não era necessária, já que os kenkus empanturram-se quando a comida é farta e se mantêm com pequenos insetos e renks até a próxima grande matança.

Entre as câmaras que estocavam carne e as colônias de renks nas profundezas das cavernas, havia duas grandes câmaras onde os Kk'rass'atk criavam seus fungos. Os kenkus comem apenas carne, mas eles cultivam uns nojentos fungos verde-amarelados que as fêmeas destilavam para fazer veneno para a caça. O fungo era duro e seco, produzindo pouco suco, então grandes quantidades eram necessárias para acumular o suficiente para a fabricação do veneno para as âncoras do vento.

Os kenkus fazem uso de várias e grandes câmaras de fungos para ensinar aos mais novos a voar. Assim que os filhotes estão crescidos o suficiente, as fêmeas os levam para os peitoris das câmaras e os ensinam a voar. Uma vez que os filhotes possam planar dos mais altos peitoris até o chão, eles recebem permissão para praticar fora do ninho nos penhascos sobre o silte.

Vendo os jovens kenkus aprenderem a voar, planejei minha fuga. Eu estive entre eles por quatro meses e o fedor das tripas dos renks estava me enlouquecendo. Kenkus obtém toda a água de que precisam da carne, eles não bebem e tomam banho de poeira, portanto, não havia água em lugar algum daquele ninho. Eu havia aprendido tudo o que podia e estava determinada a escapar daquele tormento de piolhos de penas que impregnavam as cavernas. Então, uma noite, depois dos Kk'rass'atk retornarem para dentro depois do por do sol e quando a escuridão era profunda, eu “acidentalmente” caí de um dos peitoris para dentro do silte. Se algum Kk'rass'atk me viu cair, deve ter achado que eu não era um escravo digno de ser salvo.

- Mestra-espiã Andapho

Sabedoria do Terror

Prefácio

Tu pensas conhecer os eldaaricanos: Pequenos, magros, olhos cinzas, aquela certa complexidade no rosto. Tão humildes e servis na primeira geração; tão corajosos, audaciosos e furiosos na segunda geração. Tu chamas essas pessoas de refugiados, mas tu sabes pouco do lugar chamado Eldaarich e menos ainda dos terrores que levam esses fugitivos a se abrigarem em uma vida de escravidão kurna.

Um povo tão amedrontado e submisso, tu pensas. Eles se esgueiram sem dinheiro por teus portões, pedindo timidamente por trabalho. Eles abraçam o papel da escravidão como vermes tomam o solo; recusam-se a aprender a escrever tuas letras ou a atirar com teus arcos longos, mesmo sabendo que aprender essas habilidades lhes conferiria os privilégios e deveres de cidadãos. Quando questionados, eles respondem em alto e bom tom, mas respeitadamente. Eles raramente iniciam uma conversa com um kurno e falam em sussurros com suas esposas e crianças. Se tu os encaras sem palavras, eles tremem.

Os fugitivos eldaaricanos parecem um povo submisso e covarde. Ainda assim, suas crianças nascidas em Kurn crescem tanto quanto kurnos, tornam-se cidadãos proeminentes e freqüentemente vencem nossas crianças em competições de astúcia, vontade e força. É curioso que os filhos dos fracos herdarão tua cidade.

Como tu deves nos temer. Um elfo, anão, pastor, sertanejo ou mesmo filhos dos estados bandidos que se enraíza em um dos distritos estrangeiros de Kurn e encontre trabalho em um bar, é aceito como um cidadão e seu filho é chamado filho de Kurn. A criança de pais eldaaricanos é chamada de eldaaricana, mesmo que ela seja uma cidadã e uma habilidosa artesã em sua guilda, mesmo que ela tenha servido três vezes como espiã do Rei e agora compartilhe seu nome e sua cama. Ninguém nunca me chamará de filha de Kurn, porque o terror se esconde em minha sombra.

Tu conheces Eldaarich como terra de uma terrível opressão, um lugar de fome e terror. Até eu retornar a minha missão de veterana, tu pensavas que Eldaarich era opressiva da mesma maneira que as sete cidades, só que mais. Tu interrogaste dúzias de refugiados eldaaricanos, que contaram todas histórias parecidas, as quais tu assumiste como verdadeiras. Eles contaram o que tu querias ouvir.

Terras de Daskinor

As terras de Daskinor incluem as Terras Obscuras e uma cadeia subterrânea separada, conhecida como as Ilhas Huuros. As Terras Obscuras incluem o forte da Guarda Sul no continente e quatro ilhas ligadas por pontes. Um único porto de silte comanda barcos para o arquipélago do vulcão Huuros, que contém as minas mais produtivas de Eldaarich. Diferente das Terras Obscuras, as ilhas Huuros oferecem fontes naturais de comida e água, interferindo na tática de Daskinor de controlar o povo pelo seu estômago. Daskinor embarca constantemente templários para Huuros para esmagar independência e rebelião. Durante minha visita aos vulcões, observei um esquadrão de profanadores destruindo

a terra descontroladamente, previsivelmente para forçar aos habitantes de Huuros à dependência.

Ao leste do Forte Holz está o campo de lama, a única fonte de água que vi nas Terras Obscuras: uma alcova em um penhasco guarnecida do silte para expor a lama metros abaixo da superfície do silte. Baldes de lama são retirados da mina a partir do penhasco e a água é extraída da lama nos vilarejos acima. Os habitantes que colhem a lama vivem em bordas de rocha abaixo dos penhascos. Eu podia ouvir o som das polias durante todo o dia e toda noite.

Cinco grandes pontes de pedra conectam o continente e as quatro ilhas que formam as Terras Obscuras. Como estas pontes foram construídas, simplesmente foge à minha imaginação. Décadas de trabalho não terminaram as pontes de Ledopolus e, mesmo que os ledopolenses um dia acabem seu projeto, qualquer uma das cinco pontes eldaaricanas o ridicularizaria.

A fortaleza da Guarda Sul é designada para manter as pontes seguras, os intrusos fora e (o mais importante) os habitantes dentro. Porções das pontes parecem ser retráteis, mas eu nunca as vi se recolhendo. A segurança parece depender mais do medo que da força. Como toda a arquitetura eldaaricana, a fortaleza parece ser feita para assustar e intimidar. As torres de vigia lançam sombras amedrontadoras sobre as pontes. Atravessar a ponte a pé faz-te sentir mais vulnerável do que uma mosca em uma parede branca.

Morte Cinza

Enquanto existem dias em que o céu é claro e mesmo o horizonte é visível, normalmente o silte ergue-se para que tu não possas ver mais do que vinte metros à frente. Em um de cada três dias o sol é bloqueado e tu necessitarás de uma vela e, ainda assim, não verás mais que três metros à tua frente. Em um de cada seis dias o ar está muito grosso para respirar sem um filtro. Mercadores sertanejos chamam esse fenômeno de "a morte cinza." Os eldaaricanos não têm nenhum nome para isto; eles se sentem agraciados.

Já que os ventos insulares podem erguer a morte cinza a qualquer momento, plebeus e escravos eldaaricanos vivem e respiram pelas máscaras que os mercadores chamam de silteiros. Enquanto as pessoas das sete cidades andam descobertas dia após dia e escurecem sua pele com o sol, os eldaaricanos (como os kurnos) detestam descobrir seus corpos, já que o sol queimaria sua pele desprotegida. Falando por experiência própria, posso dizer que os mantos negros eldaaricanos são insuportavelmente quentes. Eles usam esses mantos do amanhecer ao crepúsculo e se escondem em suas casas de tijolos durante a noite. O silte no ar e ao redor das ilhas tende a abafar a maioria dos sons. Um grito não viaja muito no ar eldaaricanos e eles tentam se comunicar por gestos quando estão do lado de fora. Quando têm que falar, eles falam alto, não apenas para superar o abafamento do silte, mas o constante som dos tambores de batida de coração.

Batidas de Coração

Postos ocultos mantêm um constante retumbar dia e noite nas ilhas. Apesar de ter conseguido decifrar a maior parte do código dos tambores, fui incapaz de verificar exatamente

como a rede de tocadores passa a mensagem de um para outros a milhas de distância. O que posso dizer é que quando um grupo de templários descobre um problema, a mensagem é enviada para a capital a milhas de distância em minutos, e instruções retornam da mesma forma – tudo sem mudança de ritmo que poderia ser percebida por ouvidos destreinados. Os tocadores devem ser extremamente habilidosos tanto em mão quanto em ouvido.

Chão Partido

Exceto pela ilha da capital de Daskinor, as ilhas de Eldaarich são cobertas por túneis e crateras. Os eldaaricanos minam as Terras Obscuras por sal, gemas e pela pedra incendiária que chamam de carvão. Minas vazias e abandonadas espalham-se por todo canto e é dito que criaturas aterrorizantes vivem dentro delas e rastejam para fora à noite a procura de comida. Mas à noite os mais temidos predadores são os outros habitantes, que freqüentemente atacam por bens quando percebem que sua própria vila não cumprirá sua cota.

A cada poucas milhas nas Terras Obscuras, um pilar rochoso ergue-se do chão. Todos eles são estreitos exceto o grande pilar conhecido como A Rocha em Eldaarich. Nossos sábios dizem que estes pilares sugerem que as Terras Obscuras foram cobertas por vulcões há muito extintos, mas a sabedoria das rochas está além dos meus conhecimentos. Muitos dos pilares das Terras Obscuras são usados como postos de tambores.

O Povo das Ilhas Obscuras

Milhares de aldeões vivem em pequenos vilarejos isolados, cada um administrado por um domo. Ao domo é dado um status vitalício de nobre – quão curto ele seja. Apesar dos habitantes elegerem um dos seus como domo, as exigências dos Guardas Vermelhos logo colocam o domo em uma situação desconfortável com sua comunidade e ele a oprimirá tão severamente quanto o último.

Uma vez por semana, mais ou menos, os Guardas Vermelhos chegam à vila com um vagão de mekillot. Estes templários mascarados de trajes vermelhos trazem a comida e a água da vila para a próxima semana e tomam a cota designada de minério, bens manufaturados, pedra extraída, ou qualquer outra coisa que a vila produza. Se o vilarejo não produz a cota designada, o domo é morto na frente dos habitantes e é esperado que eles produzam a cota total na próxima semana, sem liderança. A cada semana, até que eles sejam bem-sucedidos, os Guardas Vermelhos matarão um dos aldeões como exemplo e cortarão a distribuição de comida. Guardas Vermelhos tendem a matar os mais fracos, as crianças ou os mais velhos. Quando a vila finalmente atinge a cota, é permitido que eles elejam um novo domo.

O estranho dessas cenas é que elas ocorrem em silêncio. Nos meus cinco anos nas ilhas, eu nunca ouvi um Guarda Vermelho falar. Eles comunicam sua vontade por gestos ou sinais, mas normalmente os aldeões e os domos são forçados a adivinhar o que os Guardas Vermelhos querem deles. Quando são assuntos precisos como as cotas ou novas regras, os Guardas Vermelhos pintam suas mensagens nas paredes e nas ruas. Perante as elaboradas letras eldaaricanas, as letras kurnas parecem simples rabiscos Kreen. Espera-se de todos os eldaaricanos que eles possam ler por volta de mil palavras-caractere, mas apenas os templários dominam a escrita.

Literatura Eldaaricana

Mereth me pressiona nesse assunto da literatura eldaaricana, forçando-me a dedicar uma sessão inteira a este tópico tedioso. Aqui está:

Tu acreditas que tua segurança e liberdade vêm de direitos que são negados nas sete cidades: o de ler e o de escolher teus líderes. Agora saibas que nas ilhas, as crianças de Eldaarich também gozam destas habilidades – possuem-nas, devo dizer, pois não as apreciam. Alguns não acreditam que os aldeões eldaaricanos praticam a leitura, supondo que a leitura leva ao pensamento livre e daí para uma civilização melhor, mais parecida com a kurna. Eu poderia continuar me repetindo até que meus dedos se ferissem e Mereth ainda não acreditaria em mim: aldeões eldaaricanos lêem e isso não os torna livres. Queira Mereth ou não, a literatura pode ser usada como uma ferramenta de opressão quando apenas os opressores podem escrever e o restante pode apenas ler.

Outras entre minhas irmãs-espiãs não aceitam que alguém poderia ler por uma vida inteira e nunca aprender a escrever. Eu te convido a examinar os caracteres dos textos eldaaricanos que eu dolorosamente copiei das paredes dos vilarejos. Ao contrário da escrita kurna, que simplifica e alinha os caracteres eldaaricanos, cada palavra-caractere eldaaricana é impressionantemente única (isto é fácil de perceber) e extremamente difícil de duplicar. Nenhuma educação é necessária para aprender a reconhecer mil símbolos únicos, especialmente quando eles estão na sua frente todo dia e os outros os lêem em voz alta. Eu vi grupos de dois ou três Guardas Vermelhos levando cerca de meia-hora para pintar clichês motivacionais como “Tomaste água?”, “Trabalho traz liberdade”, ou “Já completaste tua cota?” sobre os portões de uma vila. Eu os vi gastar uma hora escrevendo sugestões inspiradoras como “O trabalho diário começa com as batidas de coração e, quando elas param, apenas os mortos deitam em suas camas”, “Trocas com outras vilas serão punidas com desmembramento” ou (minha favorita) “Faça o que te é dito: estamos observando”.

Os Guardas Vermelhos trazem longas escritas (consistindo em mais que umas poucas sentenças) pré-pintadas em papel ou couro e simplesmente as penduram nas paredes do forte da vila. Alguns desses trabalhos literários incluem títulos atemporais como “Dezessete Pontos Mandatórios de Ordem para a Satisfação”, “Vila Prospera”, “A importância de uma disposição séria”, “Instruções para uma jovem noiva em sua noite de núpcias” e “É necessário uma vila para criar uma criança”.

Mereth se maravilha que os habitantes eldaaricanos ou qualquer um se importaria em ler essas missivas pomposas e de auto-interesse. Minha resposta é que eu vivi com eles (Mereth não!) e os aldeões estudam cada palavra. Leitura é o único meio de comunicação clara com o mundo fora da vila. Há séculos isolados forçadamente, os idiomas de cada vila se corromperam para dialetos irreconhecíveis. Já que as escrituras apresentam virtualmente a única comunicação de fora da vila, os aldeões prestam muita atenção a cada nova escritura que se torna disponível. Os únicos textos escritos disponíveis são de autoria dos templários e afixados nas paredes. É uma ofensa mortal para qualquer um escrever ou alterar os textos, e apenas os domos e templários podem tocar os textos ou mantê-los em sua posse. Uma das razões de Daskinor ter tão vigorosamente caçado e exterminado a Aliança Velada de Eldaarich é que eles começaram a assinar e

disseminar textos subversivos. Como desejava ter encontrado um desses textos!

Comércio Eldaaricano

Por eras, a falecida Aliança Velada de Eldaarich controlou um significativo mercado negro entre os vilarejos. Desde seu extermínio a quatro Eras-Rei, apenas uns poucos mascates fúgitivos tentaram preencher esse vazio, e a falta de qualquer tipo de troca está acabando com as vilas, que são forçadas a depender completamente das rações e suprimentos providos pelos Guardas Vermelhos. Os Guardas Vermelhos carregam livros de requisição e, quando param nos vilarejos, os domos podem pedir por novas ferramentas, roupas e outros bens para os templários apontando os símbolos apropriados nos livros de requisição. Os Guardas Vermelhos anotam os pedidos e algumas vezes os entregam. Subornos raramente funcionam já que ninguém pode diferenciar um Guarda Vermelho do outro por debaixo de suas pesadas máscaras.

Muitos habitantes e domos ainda possuem peças de ouro, prata e cerâmica cunhadas pela bondade moribunda de Daskinor. Os aldeões raramente sabem o que fazer com essas moedas agora que a Aliança Velada não existe mais. A coisa mais parecida com comércio que eu vi foram as infreqüentes visitas dos mascates. Se uma vila tem sorte, a cada poucos meses um destes a visitará – geralmente, pouco depois dos Guardas Vermelhos partirem.

Durante as últimas semanas de minha estadia nas ilhas, observei que os Guardas Vermelhos estavam trazendo mais comida e água do que antes e que os pedidos dos domos pareciam estar sendo respondidos. Notícias pintadas nas paredes das fortalezas prometiam às vilas bônus verdadeiros de comida, água, dinheiro e bens por ultrapassarem a cota. Os aldeões pareciam pensar que isso era algum tipo de truque, que os Guardas Vermelhos estavam tentando atrair os subversivos e glutões às claras com leis mais benevolentes. Os domos preferiram ignorar a recompensa e estocar o excesso, para o caso de uma semana a produção cair.

Defesa nas Vilas

Trabalhando de sol a sol, vivendo com medo, proibidos de usarem armaduras ou carregarem armas, tu dificilmente esperarias que os habitantes desenvolvessem e refinassem a arte da guerra. Ainda assim, foi o que eles fizeram. Cada vila contém no máximo oito ou nove prédios grandes guardando entre 10 e 20 pessoas cada, incluindo um formidável muro externo e um portão defensivo.

Os aldeões usam ferramentas como armas e praticam luta regularmente com extraordinárias armas disfarçadas: pedras e cordas, bastões e picaretas... Uma vez eu vi um vilarejo inteiro praticando para usar seus baldes como armas de contusão. Algumas armas necessitam de montagem antes do combate: manoplas cheias de cascalho presas a cintos... Os aldeões possuem uma capacidade incrível de improvisação de armas. Os mascates que mencionei são mestres nessa arte e freqüentemente passam longas horas ensinando as defesas aos habitantes.

Artes Marciais Eldaaricanas

Um das poucas coisas que meus pais me ensinaram sobre a minha terra, foi a arte marcial eldaaricana Cuurnu, cujo nome significa vagamente Serenidade. Nunca entendi porque meus pais se recusaram a aprender a usar o arco longo e lança kurnos e, ainda assim, praticaram secretamente

uma arte de lutar com ferramentas domésticas. Em minha estada nas ilhas, entendi que o Cuurnu não é simplesmente um meio de defesa, mas um meio de comunicação e de manter a sanidade em uma terra insana.

No nível de iniciado, a arte marcial usa os tambores onipresentes para ditar o ritmo da luta, apesar de que nos níveis mais altos de maestria, o ritmo vem de dentro da mente do guerreiro. Cuurnu também parece dar vantagem em situação de escuridão ou pouca luz (já que a morte cinza é tão prevalente nas ilhas). De todas as artes marciais que já encontrei, o Cuurnu parece ser a mais próxima do psionismo. Há simplesmente muita informação que posso pintar nestas cartas. Se as mestras-espiãs permitirem que eu te ensine, eu te ensinarei tais habilidades.

Certamente, nenhuma espiã deve considerar visitar as Terras Obscuras sem o conhecimento dessa arte, já que é o método principal de comunicação com os aldeões. Anos de isolamento reduziram os habitantes a dialetos separados e mutuamente ininteligíveis. É difícil de explicar, mas a arte marcial eldaaricana provê gestos e posturas que comunicam idéias, permitindo que vilas em conflito negociem cessar-fogo e permitam que mestres mascates anunciem seus produtos às vilas.

Os Mestres Mascates

A cada poucos meses, um mascate encapuzado e de roupas sujas aproxima-se da vila, carregando uma montanha de bens em uma mochila. Essas visitas costumam ocorrer poucas horas depois dos Guardas Vermelhos deixarem o vilarejo – já que se os Guardas descobrirem o mascate, eles o matariam.

Tu pensarias que os habitantes receberiam bem estes viajantes, mas o clima de medo nas Terras Obscuras é tal que cada vendedor deve ser testado. Quando um mascate desconhecido chega à vila, seus habitantes normalmente mandam seus melhores guerreiros para tentar matá-lo, já que ele poderia ser de um vilarejo rival ou um espião dos templários. Durante o curto tempo de teste, o mascate se contém em não matar os guerreiros, como um símbolo de amizade para o vilarejo. Quando os mais fortes da vila estão caídos inconscientes ou com hematomas, o mascate espalha suas mercadorias e começa-se o comércio.

Todos estes mascates são mestres da arte marcial eldaaricana. Eles não dominam apenas o lado artístico do combate, mas improvisam ou imitam com posturas e gestos, chegando ao ponto de contarem histórias inteiras. Eu vi os mestres mascates contando essas histórias por horas, enquanto os habitantes (especialmente as jovens crianças!) assistiam sentados e encantados, em total silêncio. Eu vi os aldeões dividirem seus escassos alimentos e água com os melhores contadores de história.

Aldeões que dominam suas técnicas freqüentemente tornam-se aprendizes de um mestre mascate e deixam a terrível vida nas vilas. Como um presente de despedida à suas famílias, o pretenso aprendiz ajuda seu vilarejo em uma última investida contra um vilarejo rival, para obter um corpo para ser dado aos templários, para que a vila não seja punida por sua “fuga”. “Deixa outra vila pagar o preço”. É assim que as coisas são feitas nas Ilhas Obscuras.

Os poucos grandes mestres da arte marcial eldaaricana não vendem nenhum bem, mas agem como padres e professores de outros mascates, que os pagam com honra e

tributo pelo treinamento. Pelo menos um desses grandes mestres também é um mestre do Caminho.

Os Domos

Se as Terras Obscuras são um “estado-prisão,” como alguns dizem, então eles são os guardiões dessa prisão. Nos vilarejos, os domos são os responsáveis. Os templários desprezam os domos assim como os outros habitantes, mas os domos vestem-se e vivem como nobres privilegiados dentro de seus vilarejos.

Quando um domo é eleito, a Guarda Vermelha o vê sendo rapidamente isolado de seus antigos companheiros. No dia que ele é eleito, os Guardas Vermelhos levam-no para um treinamento intensivo por dias. Os domos retornam pálidos e indispostos a falar sobre o que passaram. Depois disso, os domos não são permitidos de usar as máscaras e roupas dos aldeões. Eles são vestidos com vestes brilhantes, que nunca ficam empoeiradas ou sujas, e usam um fino colar dourado que parece permitir que o domo respire magicamente no ar mais cheio de silte sem nenhum dano. Domos também são armados com armas e açoitos para que as pessoas sejam obedientes e trabalhem duro por medo.

Os domos têm discricção para decidir quem trabalha e quem descansa, quem come e quem passa fome, quem consegue água para suas máscaras de silte e quem sufoca. E, ainda assim, os habitantes possuem poder sobre a vida do domo: se eles não conseguirem completar sua cota, o domo morre. Algumas vezes, esse medo mútuo traz paz e produtividade para o vilarejo e alguns domos viveram para morrer de velhice ou gula.

Os Guardas Vermelhos

Para manter o aterrador isolamento entre as vilas, apenas os Guardas Vermelhos viajam legitimamente entre elas e a capital. Seu domínio silencioso mantém as vilas sob um controle sem misericórdia. Nenhuma vila que encontrei possui um poço ou fonte de grão – tudo vem dos Guardas Vermelhos. Algumas criam rebanhos de gado, mas não têm permissão de matá-los, sob pena de morte. As vilas mais sagazes plantam cogumelos em cavernas ocultas para suplementar a ração de comida, mas ser pego é a morte. A lei diz que aqueles não contentes em viver pela mão do rei morrerão pela bota do rei.

Quando os Guardas Vermelhos vêm colher a cota e entregar a comida e água, eles também fazem uma contagem dos aldeões e coletam os mortos. Eles não mantêm nomes, mas mantêm uma contagem dos habitantes e, se falta alguém na contagem, rações para duas pessoas são cortadas permanentemente da água e comida da vila e a cota não é diminuída. Por essa razão, vilarejos inteiros conspiram para se prevenir de fugas. Quando um aldeão consegue escapar, a vila chega a medidas extremas como matar alguém de outra vila para ter um corpo para dar aos Guardas Vermelhos. Uma vez a cada muito tempo, uma vila inteira tenta fugir junta. Eles raramente chegam longe. Aqueles que o fazem normalmente chegam até o portão de Kurn, onde vivem prosperamente como teus escravos, enquanto vós kurnos rides de suas maneiras temerosas.

Os Espreitados

Os Guardas Vermelhos não representam o maior medo da vila. Quando a escuridão chega e as velas se apagam, eu vi os pais tremerem. Reunidos em suas fortalezas de pedra, eles

falam de monstros invisíveis que roubam bebês ou os trocam em seus berços. Pensei que essas histórias eram superstições, até que vi um Espreitado agindo.

Conseguí capturar, examinar e destruir quase meia-dúzia de Espreitados e persegui mais de uma centena. Alguns eram profanadores. A maioria era dobrador de mente. A maioria era de seres vivos, humanos profanadores e dobradores de mente. Quatro deles (logicamente os mais poderosos) eram mortos-vivos corpóreos. Eu suspeito que Daskinor mate seus profanadores e dobradores da mente quando eles alcançam certo nível de poder, para que possa controlá-los mais completamente. Como os mortos-vivos nunca morrem, Eldaarich pode ser tomada com legiões de dobradores de mente morto-vivos.

O dever dos Espreitados parece incluir a patrulha do interior, espiar os aldeões e templários, passar mensagens aos batedores dos tambores — e roubar e trocar bebês. Do ponto de vista prático, suponho que a troca de bebês é o método de Daskinor de prevenir incesto sem quebrar o isolamento. Mesmo entre os templários – eu vi os Espreitados também espionarem suas casas, nos arredores da capital. Isso quer dizer que seus bebês também devem ser trocados. Permanecendo nas encruzilhadas, eu usei o Caminho para ver Espreitados carregando bebês para a capital ou da capital. Acredito que eles usam magia ou o Caminho para determinar quais crianças serão promissoras na profanação, clero ou o Caminho e quais crianças devem ser dadas aos habitantes. Duvido que mais da metade das crianças eldaaricanas sejam trocadas por esses meios. Os pais protegem os bebês furiosamente e os Espreitados não parecem dispostos a serem vistos ou detectados. Surpreendentemente, os habitantes criam as crianças trocadas mesmo que elas não sejam suas. Suas razões práticas: os templários fornecem uma porção de comida e água de adulto para cada bebê ou criança em sua vila, e não incluem uma parcela adulta respectiva na cota e produção. Quando os Espreitados não estão realizando seus deveres que descrevi acima, eles retornam à capital.

As Aparições

Os aldeões sussurram histórias de Espreitados tomando controle de seres vivos, mas acredito que eles estavam se referindo às ações dos morto-vivos incorpóreos que os templários eldaaricanos chamam de Aparições. Uma dessas criaturas viu através de meu disfarce uma vez, e eu escapei com vida por pouco. Se essas criaturas são todas parecidas com as que são chamadas Aparições nas sete cidades, então, estas Aparições provavelmente são aquelas que tomam posse de corpos.

Ocasionalmente, durante tempos de guerra, a população de vilas inteiras desaparece. Dado que os habitantes nunca podem tocar em armas e ao fato de que nunca vi um exército eldaaricano além da Guarda Vermelha e às histórias de guerreiros eldaaricanos selvagens e sem medo que atacam a Guarda Sul e a Costa Silte, eu acredito que Daskinor use aldeões possuídos por aparições para lutar suas guerras.

Pensa nisso: os esquadrões eldaaricanos atacam sem medo, com táticas precisas, e lutam selvagemmente até a morte. Mas apenas os aldeões morrem e as aparições escapam de seus corpos sutilmente após as batalhas, deixando o verdadeiro exército de Daskinor intacto. Eu sugeriria que nossos templários desenvolvessem um ataque de área que ferisse apenas mortos-vivos. Faz décadas desde nosso último

conflito com Eldaarich, mas nossos amigos no Ninho do Inverno poderiam usar uma arma efetiva.

Os Fazendeiros

Enquanto muito do grão que alimenta os habitantes das terras obscuras é agora comprado de Kurn, nem sempre foi assim. Eu descobri fazendas fora dos muros externos da capital e fazendeiros vestidos como aldeões: robes negros e silteiros. Primeiramente, eu pensei que aqueles que produzem comida são escravos, assim como o são na maioria das sete cidades. Mas a falta de domos supervisores sugere um segredo negro sobre aqueles que cultivam e ceifam o solo. Descobri que debaixo das máscaras e trajas estão os corpos animados dos habitantes. Daskinor não confia nos vivos para colher a comida, para que eles não comam o fruto de seu próprio trabalho e deixem de comer de sua mão.

Nobres eldaaricanos tecnicamente possuem as terras férteis ao redor da capital, mas as mansões em seus terrenos externos estão em ruínas e desoladas. Os nobres vivem dentro dos muros da cidade de Eldaarich e deixam a capital apenas para designar os trabalhadores morto-vivos fornecidos pelos templários, para substituir as ferramentas agropecuárias quebradas e para levar cestos de grão colhido aos templários, que em troca devolvem aos nobres o que eles podem comer. Outros nobres eldaaricanos possuem rebanhos e usam escravos vivos para criá-los, mas estes rebanhos são na maioria criados dentro da cidade.

A Cidade de Eldaarich

Enquanto cada vila é uma verdadeira fortaleza, Eldaarich, a capital, é monstruosa de se ver. O trabalho em pedra de Eldaarich é primoroso, desenhado para levar ao coração horror e assombro. Entretanto, eu descobri que é surpreendentemente fácil entrar nos muros de Eldaarich trajando os robes e máscara de um Guarda Vermelho. Enquanto não usei psionismo, enquanto parecia cuidar de meus assuntos, ninguém me interceptou enquanto eu passava pelos portões de pedra negra.

Dentro dos muros de Eldaarich, o chão inclina para o centro como uma cuia e então se nivela em uma oval central chamada a cidade interna. A cidade externa inclinada inclui um distrito nobre e o resto é preenchido por casas e cavernas dos cidadãos livres. A cidade interna plana inclui em seu centro a arena da cidade, o Templo dos Fundadores, o Templo do Olho do Rei e centenas de cidadãos privilegiados que, por alguma razão que eu fui incapaz de descobrir, vivem junto dos templários em novas casas no centro da cidade. Na borda sudoeste da cidade interna, a Rocha, a alta cidadela de Daskinor, ergue-se como uma vela meio derretida, subindo mais alto que os muros da cidade. Uma ponte escada sobe da ponta oriental da cidade interna, aos portões inferiores da Rocha. Prisioneiros, vivos, mortos e morto-vivos, pendem em celas abaixo da ponte.

Se tu conseguires, como eu, olhar para a cidade abaixo da cidadela acima, o propósito oculto do desenho insano se torna assustadoramente claro. A maioria das casas na cidade possui um domo ou tetos retos feitos de vidro – dando ao rei uma vista clara dentro da construção. É como se dissessem ao rei: não temos nada a esconder. Parece que o Rei Daskinor tem dificuldades em confiar.

Ao redor da borda da cidade interna, vários alçapões levam para vilas subterrâneas de trabalhadores. Aldeões

subterrâneos trabalham, procriam e morrem no subsolo, sem nunca ver o sol, estrelas ou céu.

O Templo da Bota do Rei

O prédio baixo, plano e sem janelas dos Guardas Vermelhos se mantém sem perturbações perto dos portões norte da cidade. É esperado que cidadãos livres contribuam com pelo menos um garoto por geração para a Guarda Vermelha. A criança é escolhida antes que possa falar, e os pais nunca ouvem falar dele de novo. Entretanto, lhes é permitido queimar uma vela vermelha em sua janela, para indicar sua contribuição à cidade. Casas sem velas vermelhas queimando são às vezes pilhadas e vandalizadas pela Guarda Vermelha.

O Templo da Mão do Rei

Em Eldaarich, tu descobrirás que os templários de Daskinor não são apenas os Guardas Vermelhos. De fato, as templárias de branco do Templo da Mão do Rei, também conhecidas como as Governantas do Rei, parecem tão amáveis quanto qualquer eldaaricano. As governantas são responsáveis por toda distribuição legal de comida em Eldaarich. Elas também são as templárias que mais freqüentemente estão na presença pessoal de Daskinor... Elas cuidam de sua saúde durante seus acessos de insanidade, ou devo, ao invés, dizer que elas trabalham para prolongar seus curtos períodos de sanidade. Supostamente, as Governantas não possuem permissão para deixar a cidade. Mas minha crença é que o atual experimento de Eldaarich de praticar comércio racional com outras cidades é devido a uma governanta que de alguma forma obteve permissão para viajar para a Costa Silte. Estou muito confiante de que Azeth não negocia com os Guardas Vermelhos!

O Templo da Mão do Rei é o complexo de armazéns e padarias das Governantas, rodeadas por altas paredes marrons cobertas com murais de fartas colheitas. Comida é trocada por moedas de cerâmica através de janelas barradas e cidadãos de Eldaarich freqüentemente passam horas na fila por pão. Existe comida disponível ilegalmente em estabelecimentos privados no distrito Livre, mas os preços são exorbitantes. A maioria das governantas não vive no complexo da Mão do Rei, mas na própria cidadela, com o Rei.

O Templo do Olho do Rei

Poucos pisam além do portão aberto, no pavilhão circular do Templo do Olho do Rei. Os Espreitadores mantêm esse templo, mas os eldaaricanos nunca os vêem e temem este lugar tanto quanto temem ao Rei. Esse é um lugar de julgamento. Apenas os mais desesperados dos queixosos chamam pelo julgamento do Rei, mas, quando o fazem, o ofendido e o acusado são levados pelos templários ao Pavilhão do Olho do Rei, onde ambos são julgados. Alguém ou algo (possivelmente um poderoso objeto psiônico consciente) sonda o réu e o acusador até que ambos caiam lacrimejando e meio-insanos no chão do pavilhão. As partes condenadas (às vezes o acusado, às vezes o acusador, e freqüentemente ambos) finalmente confessam e gritam suas próprias sentenças – comandadas telepaticamente, eu presumo.

O Templo dos Fundadores

O Templo dos Fundadores é um complexo parcialmente aberto de construções antigas próximo da arena da cidade.

Os Fundadores são uma centena de estátuas de antigos templários, guerreiros e heróis de Eldaarich. Algumas dessas estátuas têm reputação de falar e comandar milhares de aparições que habitam os níveis mais baixos do templo. Eu não sei se os Fundadores são reais, ou se as estátuas são simplesmente possuídas por aparições; provavelmente os Fundadores são os próprios espectros e as estátuas são as imagens das pessoas que um dia eles foram, ou se imagina que eles eram.

Os Nobres frequentemente consultam os Fundadores enquanto os jogos ocorrem na arena ao lado. Os Fundadores também se consultam com os grupos de assalto da Guarda Vermelha que algumas vezes deixam as Terras Obscuras contra os pastores, os aarakocra e, até uma era atrás, contra vilas kurnas. Algumas vezes esses grupos de caça são acompanhados por aldeões possuídos, que retornam para Eldaarich com prisioneiros estrangeiros e animais que morrerão nos jogos de arena, para o entretenimento de Daskinor e seu povo.

Templo Orkuta

Cruzando o Templo da Mão do Rei, na Praça do Novo Mercado, outro grupo de templários, os Haleban de togas azuis, vende os bens manufaturados comprados pelos Guardas Vermelhos. Por alguma razão, os Haleban parecem estar confinados à cidade interna, mas não à cidadela. Os Haleban possuem uma estranha coleção de deveres – eles supervisionam a construção de obras públicas, distribuem bens manufaturados e comandam as escolas do estado. Eles são totalmente desarmados, exceto por bengalas de caminhada, vivem entre cidadãos privilegiados dentro da cidade interna e, ainda assim, por alguma razão, os eldaaricanos parecem temê-los tanto quanto temem os Guardas Vermelhos.

A Rocha

Construída em um grande pilar de basalto, a cidadela do Rei, conhecida como A Rocha, ergue-se a centenas de metros acima da cidade, com sua insana espiral subindo acima das mais altas nuvens de poeira. A maioria da cidadela é vazia, exceto por alguns poucos favoritos – governantas desafortunadas que são condenadas a passar cada momento acalmando o errático Rei.

Eu percebi outra organização na cidadela: Os Observadores, um grupo de poderosos psiônicos que mantêm defesas psiônicas sem igual nas Terras Obscuras. Os Observadores passam dias em estado de convergência, parando para descansar e recuperar força psíquica. Pelo menos um dos psiônicos em convergência deve ser vivo, para que os Observadores possam trocar de personalidade com algum azarado que cruze seus campos interceptores. Como tu deves ter ouvido nas fofocas da escola, foi assim que minha interessante estadia em Eldaarich começou.

Esteja avisado. Não sonde as Terras Obscuras. Não use telepatia para contatar a alguém que esteja próxima das fronteiras das Terras Obscuras – a menos que tu penses que podes vencer uma dúzia de dobradores de mente convergidos.

Eldaarich em Anos Recentes – e Futuros

Pequenas mudanças parecem ter começado em Eldaarich. Depois de retornar a Kurn, aprendi que a Casa de Azeth, depois de décadas de persistência, conseguiu abrir

negociação com os templários eldaaricanos e, assim, pela primeira vez em eras, comida, água e roupas kurnas são trocadas por ouro, prata e cobre eldaaricanos através da vila comercial de Azeth na Costa Silte. Por intermédio de uma pequena infiltração eu consegui verificar nos registros de Azeth que o início dos primeiros carregamentos corresponde ao aumento nas rações e suprimentos entregues às vilas.

Recentes refugiados eldaaricanos também trazem rumores de uma perseguição antipsiônica em Eldaarich – até mesmo os templários foram proibidos de usar psionismo sob pena de morte. Não é que eu pense que Daskinor é tão sã que não cometeria tamanho erro, mas eu penso que as notícias são boas demais para acreditar. Se elas forem verdadeiras e se a proibição se mantiver, então o domínio de eras de Daskinor nas ilhas irá se desestabilizar. Não é possível que ele pudesse manter tal firme controle por dois milênios sem o poder de seus templários e morto-vivos psiônicos. Sem as proteções psiônicas, nós poderíamos colocar espãs dentro e fora de suas fronteiras tão facilmente como fazemos nas sete cidades. Talvez os magos kurnos possam até ser capazes de reviver a Aliança Velada Eldaaricana.

Meu treinamento e experiência me dizem para desconfiar das aparências. Eu não vejo nenhuma liberdade no horizonte eldaaricano. Alguns templários estão claramente tentando evitar o colapso das vilas que sustentam seu poder. Eles seguram seu povo desesperado pela garganta; se afrouxam seu domínio, é apenas porque não desejam que suas presas sufoquem. Apertam, afrouxam, apertam de novo... é uma dança perigosa que durou por dúzias de eras nas ilhas obscuras.

Se tu fores algum dia enviada a Eldaarich, esteja preparada. Não te sê voluntária para tais missões a menos que tenhas nervos de aço e uma mente de gelo. Ouve minhas palavras cuidadosamente antes que tu pises nas terras dos tambores eternos.

- Prodígia, espã veterana