

A FOZ DO RIO MORTO

I.102 AD- OS PRIMEIROS DIAS



JOÃO EUGÊNIO "ALTHAR" BRASIL

REDBOX
EDITORA

Clique nos Logos abaixo para conhecer
o projeto da Foz do Rio Morto,
Legião e o Old Dragon.

Um começo é sempre um começo, não importa se for de uma vida, de uma aventura ou mesmo de uma vila e por isso mesmo cada detalhe é importante. Nada deve ser descartado, pois nunca saberemos quando cada um desses detalhes podem nos fazer falta. Sou Althar. Um caçador de profissão, um homem do mato, uma da natureza. Mas não por isso um ignorante. Criado entre o arco de meu pai e os livros de minha mãe posso dizer que sei escrever muito bem, para quem tem as mãos calejadas pela lida na floresta. Por essa dualidade que me parece natural escreve as memórias dessa comunidade ao mesmo tempo que sou um verdadeiro ator dela.

Aqui estão minhas primeiras impressões e os primeiros acontecimentos desta nossa jovem vila.

Althar



ULBARIA

NORKLUND

TERRAS MORTAS

ENTREMARES

LINDRUST

ALKADESH

DUHAN

TERRAS
ELFICAS

IMPERIO HECATO

Foz do
Rio Mórto

TETRALOS

FIREXIAN

IBONIA

ANDRUILIER

PLANICIES
SAFARAS

URDANON

3



Foz do Rio Morto

10 DIAS DE CAMINHADA A LESTE DA VILA URSO.

1.102 AD

BÁIA TOLGARI

RIO MORTO

4



INVERNO & PRIMAVERA

Fomos chegando um a um à foz do Rio Morto, pelo menos os primeiros de nós, como que chamados por uma força maior. Todos que iam se aproximando da foz do rio vislumbravam uma rústica, mas cômoda, morada. Era a sede de uma pequena fazenda.

Seu dono, que estranhamente ainda o chamo apenas de 'Fazendeiro', que mora com sua esposa e filho, mostrou-se muito solícito e alegre em nos ver. Posso dizer até que ele não se mostrou surpreso, mas isso é outra história. De um dia para o outro passamos de uma dúzia para dezenas. E nas semanas seguintes à mais de duas centenas. Crescemos rápido.

Os primeiros, como disse, vieram sem compreender o por que de estarem chegando ali.

Melzedek, por exemplo, já nos confidenciou que sonhara mais de uma vez com aquele lugar e quando chegou aqui tinha certeza que não era por acaso e o pequeno oratório construído por ele na beira do rio nos lembra desses mistérios. Cada um dos primeiros colonos, digamos assim, têm sua história misteriosa. Depois disso o resto acabou vindo pelos comentários que correram as matas e estradas.

Mesmo antes de termos um nome para nossa comunidade já formávamos um amálgama estranho de pessoas dos mais curiosos e interessantes tipos. O taberneiro Gadelha nos trouxe a promessa de uma esplendorosa cerveja de trigo. Tércyso e seus livros nos garantirão um bibliotecário, como ele mesmo se intitula, um verdadeiro luxo para qualquer cidade de grande porte, imaginem então para a nossa pequena vila. Temos o boticário Antô-

nio Ladeia que já uniu forças com o mateiro Daniel Dantas para encontrar e plantar ervas e assim suprir o alquimista Guilherme. Tenho certeza que esse trio dará o que falar ainda mais quando junto do sábio Nuhuine, o sombrio.

Ainda temos outras figuras mais curiosas ainda como o matemático Lucas Alves, que sonha em ter seu pequeno banco na vila; o ranzinza Burok; o ex-vigia Trusth Solidor; o marinheiro naufragado Alvissaras, que já deve ter encontrado os outros dois marujos perdidos em terra firme; e muitos outros que vão de ferreiros à caçadores. Até mesmo um vendedor de escravos, Jack Ecnau, chegou à vila recebendo muitos narizes torcidos e sorrisos amarelos por causa de suas atividades comerciais. Como disse, uma comunidade ímpar.

Depois de alguns dias e com várias casas já

em processo de construção o Fazendeiro nos instigou a criarmos um nome para nossa nascente comunidade. Depois de um apanhado de nomes que o filho do próprio fazendeiro fez por entre os membros da nascente vila, uma eleição plenamente democrática teve início. Tínhamos muitos nomes e poucas certezas de qual escolher.

Eu, particularmente, já tinha minha escolha em mente desde uma animada conversa com nosso futuro taverneiro. Mas quase mudei de opinião quando aquele enorme homem que desconheço quem seja ainda, de rosto cansado, saiu das sombras e nos lembrou das importâncias que os nomes têm e sugeriu “Rastro de Luz”, nos livrando assim do mal que pudesse nos atingir. Mas por fim ficou mesmo o nome mais provável e lógico – “Vila da Foz”. Simples, curto e cheio de significado, pelo menos para nós.

Essa primeira reunião parece que acendeu os ânimos por aqui. Uns queriam explorar, outros queriam produzir e outros queriam proteger. De tudo um pouco. Mas era natural. Uma comunidade, mesmo nascente como a nossa, necessita de certas estruturas e tão logo as casas foram ficam prontas e um novo debate teve início – o que deveríamos construir para a comunidade? Tínhamos de escolher apenas uma coisa para que juntando nossos esforços conseguíssemos finalizá-la rapidamente. Nós tínhamos três grupos bem determinados.

Os que acreditavam que a subsistência era o mais importante sinalizavam com a necessidade de construirmos principalmente um moinho. O cartógrafo Beletor foi um de seus entusiastas realizando um pequeno discurso para ter sua idéia, e de seus apoiadores, como a escolhida. Para ele um moinho pode servir para muito mais do que apenas fazer farinha.

Se bem construído poderia servir como um instrumento mecânico para poupar força e ajudar em muitas tarefas, como serrar, por exemplo. Outro grupo bem delimitado era o dos apoiadores das medidas de defesa para nossa vila. Eles queriam paliçadas, torres, milícia ou qualquer coisa que pudesse nos proteger. O terceiro grupo era aquele formado por pessoas com boas intenções, mas que suas ideias seriam de pouca valia no momento e tenho de reconhecer isso. Eles desejavam tavernas, estalagens, porto, ponte, enfim, inúmeras coisas que poderemos ter, mas não no momento.

A comunidade, contudo, acabou escolhendo não uma, mas duas melhorias para nossa vila – o moinho e uma torre de vigia. No outro dia já tínhamos homens cortando madeira e produzindo grampos de metal para nossas construções. Aliás, essas entradas em meio à mata para conseguir madeira não foram

desprotegidas. A segurança sempre é importante. Eu mesmo organizei um pequeno grupo de conhecedores das artes das florestas e dos rastros para averiguar os arredores e deixar nossos amigos ainda mais seguros. Nosso grupo, contando comigo, Rodrigo Tiago Lanes, Renan e com o reforço do sábio Nuhuime, intensificou ainda mais a procura por rastros quando algumas ferramentas e pequenos animais desapareceram.

Os caçadores foram recomendados de ficarem com os olhos ainda mais abertos e posicionarem suas armadilhas em pontos estratégicos.

O medo faz com que rondas sejam organizadas e lendas e rumores comecem a circular pelos moradores. Uma delas, a mais alardeada, diz que nativos da região contam que na nascente do rio Morto, a alguns dias de viagem da vila, alguns cadáveres foram jogados nas suas águas e que dias depois mortos-vi-

vos tenham surgido querendo vingança. Isso pode ser apenas mais uma história para dar razão à acontecimentos inexplicáveis, mas também pode ser verdade. Quem sabe?

É quando tudo estava parecendo ser apenas fruto da imaginação de uma comunidade jovem, uma das armadilhas nos uma surpresa – um desconhecido.

Com vestimentas rústicas feitas de couro e tecidos brutos e portando um machado, ele foi pego em uma das armadilhas do grupo de caçadores. Rapidamente imobilizado ele foi levado à casa do fazendeiro para tentarmos descobrir quem ele era. Com toda a comunidade reunida um acalorado debate se inicia.

Uns sugerem calma no tratamento do desconhecido enquanto outros querem pegar seus equipamentos e sair correndo para colocar mais armadilhas. Mas o andamento dos

acontecimentos começam a sair do controle quando um dos catadores de ervas pretend-er curar o estranho no exato momento em que um dos mateiros corre e agride nosso visitante, sugerindo que era assim que de-veríamos tratar este e outros desconhecidos. Todos ficam em silêncio por alguns instantes e os ânimos parecem mais serenos depois da demonstração de força desmedida.

No dia seguinte, com o desconhecido devi-damente preso e vigiado, as conversas que começavam a surgir aqui e ali era – deve-mos explorar nossos arredores e por onde começar?

Ainda não temos certeza do que fazer, mas sabemos que alguma coisa acontecerá. O que nos resta, de imediato, é tomar mais cuidado e nos precavermos. ♦

VERÃO

As atenções da aldeia estão divididas em dois focos nestes últimos dias, um no estranho que ficou preso e outro na expedição que fizemos para o sul com resultados interessantes.

O estranho ficou preso na aldeia. Ele ainda tentou se comunicar conosco de algumas for-mas, mas a mais clara, e que naquele momen-to nos deixou ainda sem saber o que significa-va, foi quando ele desenhou um urso no chão. Não tínhamos idéia se era um alerta ou uma informação, mas de qualquer forma era um começo de tentativa de comunicação e isso sempre era um bom sinal.

Alguns mais extremados ainda pregavam o fim do estranho das formas mais cruéis ou rápidas possíveis, mas o bom senso imperou por fim. Ele foi mantido preso e bem alimen-

tado em uma cabana, em condições bem mais humanas.

O boticário da vila, Antônio Ladeia, mostrou mais uma de suas qualidades e aplicou seus conhecimentos xamânicos, uma forma diferente de se chamar os conhecimentos de um druida, para tentar se comunicar com o bárbaro e descobrir se o urso era ou não um elemento da cultura dele ou um aviso. Ele aproveitou e cuidou das feridas do bárbaro mostrando nossa boa vontade.

Enquanto isso acontecia na prisão improvisada a expedição terminou de ser organizada tendo um bom número de membros, uns dez pelo menos, e rumou ao sul como decidido pela votação dos moradores no Conselho.

O caminho rumo ao sul fora mais complicado do que esperado. A comida não era de forma alguma abundante e tivemos a sorte de con-

tar com nossos melhores caçadores em nossa trupe para ter o prazer de devorar um gordo javali na janta da primeira noite.

Os restos foram devidamente tratados e salgados para durar mais alguns dias, se necessário. Nosso caminho de alguns dias não teve grandes surpresas ou perigos além de um pouco de chuva e frio. No mais o que acabou por ser nosso assunto preferido foram as marcas e sinais que íamos encontrando em árvores e pedras. Alguns recentes, outros muito antigos, o certo é que eles representavam algo e não saber o que era nos incomodava muito.

Quando fechávamos uma semana de jornada fomos surpreendidos com uma montanha que crescia em meio à floresta. Era estranho como não a avistávamos por causa da vegetação, mas de qualquer forma nos deixou esperançosos, pois montanhas normalmente

significam uma boa fonte de recursos minerais.

Mas nossa surpresa foi substituída por outra, maior ainda. Um grupo de bárbaros imergiu da vegetação logo que entramos em uma clareira. Eram muitos e ficamos surpresos com seu silêncio, pois mesmo com os melhores caçadores e mateiros ninguém percebeu sua proximidade.

Musculosos e armados, como todo o bárbaro que conhecemos, traziam adornos feitos de partes de ursos, como nosso prisioneiro havia nos indicado. O provável chefe se aproximou sestrosamente e falou em uma linguagem comum para nós, embora cheia de sons próprios de sua língua nativa. Ele disse

– “Nosso território. O que querem!”.

Tiago tomou a dianteira e em um sinal universal de paz levantou sua mão de forma es-

palmada e tentou uma comunicação deixando clara nossa intenção de apenas conhecer o terreno ao redor de nossa vila. O bárbaro olhava sério e avaliando cada um de nós.

Esse momento claro de tensão pode trazer à tona medos e ações das mais variadas possíveis em grupo tão ímpar quanto o nosso. Matheus era o mais nervoso e por mais de uma vez ameaçou sacar sua espada. O bárbaro já tinha percebido também e o que não desejávamos era um derramamento de sangue desnecessário.

Mesmo tendo dois dos nossos nas árvores, de tocaia, seria pouco provável que saíssemos vivos todos dali.

Tentei chamar a atenção para nosso pedido de paz ao mesmo tempo que fiz sinal para alguém dar jeito na ânsia de luta do nosso colega. Rodrigo que também já tinha percebido

nosso amigo estressado parou-se ao lado dele e sutilmente segurou seu braço para acalmar os ânimos.

A única mulher de nosso grupo, Ruby, teve uma ótima iniciativa e ofereceu os restos de um outro javali que tínhamos caçado. Comida sempre fora um bom sinal de boa vontade entre povos que não se conhecem e o resultado foi igualmente bom para nós.

Um bárbaro mais atrás avançou com seu jeito bruto e transpassou a oferenda com a ponta de uma lança com o rosto mais feliz que é possível para ele.

Quase que alheio à tudo isso o suposto chefe continua com a atenção toda para nós, nos analisando um à um. Depois de alguns instantes de silêncio ele volta à falar

– “Um dos nossos com vocês. Tragam ele, e isso será de vocês”.

Ele termina sua fala nos mostrando a pata de urso que trazia pendurada.

Todos ficamos em silêncio analisando aquilo tudo. Aquele artefato feito de urso deveria ser muito valioso para valer a volta de um dos seus, mas ainda não sabíamos bem o que significaria para a relação entre nossos povos. Tento perguntar o que significaria aquilo ou se ele tinha algum poder, mas a resposta do enorme homem foi curta e bem clara

– “Vocês ficam com o rio, nós nas montanhas”.

Isso era um bom indicativo. Eles não pretendiam nos ameaçar se respeitássemos seu território. Concordei prontamente com ele mesmo sem saber que não estava levando em conta as escolhas das pessoas da vila, mas eu não poderia fazer diferente.

Antes de voltarmos Tiago ainda pediu uma

forma de dizer para o nosso prisioneiro que iríamos trazê-lo até aqui. O bárbaro disse apenas – “Diga Grshnak a ele!”. Viramos as costas e começamos nossa jornada de volta.

Estamos voltando agora com muitas novidades. Amanhã, quando adentrarmos na vila, a surpresa será geral, tenho certeza disso.

Todo o tempo de retorno foi de muito trabalho, mapeando, catando folhas, espécimes e pedras. Mas minha mente ainda está fixada naquela pata de urso. Ele a ofereceu com tanto orgulho que não pode ser um item qualquer. O que será? Tenho de descobrir. ♦

OUTONO

Os acontecimentos desses dias são sombrios e tendem a ser piores ainda. Escrevo essas palavras à beira da fogueira retornando para a Vila da Foz.

Depois de nosso retorno para vila, dias atrás, contamos para todos sobre nosso encontro com o grupo de bárbaros e de nosso acordo em soltar o membro do seu grupo que estava conosco. Todos na vila ficaram no mínimo esperançosos, pois nada indicava que teríamos problemas com eles, desde que ficássemos em nosso lado do território. Isso já nos garantiria uma grande porção de terra para explorarmos.

Na vila ninguém questionou a libertação do bárbaro e mesmo antes disso ele já estava sendo muito bem tratado por muitos de nos-

sa comunidade. Tanto que tão logo chegamos já começamos a arrumar nossas coisas para escoltar nosso 'hóspede' para casa. Elutarck disse a palavra indicada pelo suposto chefe da tribo para o bárbaro que riu muito com a pronúncia desastrosa dele. O importante é que o resultado foi positivo e nosso hóspede forçado entendeu.

Mas neste meio tempo de felicidade e esperança algo terrível aconteceu. Um dos filhos do fazendeiro, que tão gentilmente nos acolheu e auxiliou em nossa chegada, foi acometido por algum mal.

Segundo a criança ela teria encontrado cogumelos com uma tonalidade avermelhada e dispostos em um formato estranho próximos ao rio. Mesmo sem tocá-los uma pequena nuvem de esporos a atingiu, intoxicando-a. Seu estado piorou muito rapidamente colocando de prontidão todos os moradores que se divi-

diam entre amparar a família, tentando achar uma cura, e procurando os malditos cogumelos para, quem sabe, ajudar na descoberta de algo. Mas todos os esforços foram em vão. Nem conseguiram achar os cogumelos nem conseguiram frear o mal que o acometeu.

Quando deixamos a aldeia, um dia depois de nossa chegada, o menino era uma sombra do que já fora. A família estava desnorteada e pouco conseguia fazer. Deixamos para trás uma vila com um manto negro de pessimismo. Mas isso seria só o começo e nós nem imaginávamos o que descobriríamos ainda.

Mas fizemos o caminho de ida para as montanhas ainda com esperança no peito, esperança de que quando retornássemos o menino estaria melhor graças aos nossos hábeis herboristas, ou graças à alguma coisa que descobrissemos com os bárbaros. Eu tinha em mente tentar me comunicar com eles pedindo ajuda

e é claro que uma comunidade tão ligada à natureza e conhecedora desta região terá algo para nos ajudar.

Nossa jornada de ida foi agradável e mais tranquila já que conhecíamos o caminho a percorrer. O bárbaro mostrou-se mais integrado e calmo e até arriscou alguma comunicação com alguns de nossos colegas. Ele não dava informações específicas sobre seu povo, nem mesmo seu nome. Mas estava sempre pronto para ajudar em nossos momentos de caça ou de procura de abrigo, sendo essencial em todas as nossas escolhas.

Quando chegamos à mesma clareira fomos novamente surpreendidos da mesma forma que em nossa primeira visita. Eles eram como fantasmas que apenas se materializavam em nossa frente. Uma das únicas coisas que nosso hóspede nos confirmou foi que aquele enorme bárbaro que se comunicou conosco na primei-

ra vez era realmente o chefe da tribo.

A satisfação de se reencontrarem, prisioneiro e tribo, foi clara. Eles balbuciaram algumas coisas entre eles e o chefe virou-se para mim estendendo a pata de urso de forma reverencial. A reverência não era para mim, mas claramente para a pata de urso. Isso me deixou com mais certeza ainda de que ela significava algo de muito importante para a tribo deles.

Tão logo a pata estava em minhas mãos a tribo começou a entrar na vegetação da beirada da clareira. Eles realmente não desejavam contato além do mínimo conosco. Mas antes que sumíssem eu o questionei sobre nosso pequeno enfermo tentando explicar-lhe o que havia acontecido. Ele olhou de forma dura para cada palavra e gesto que fiz.

Eu não esperava aquela resposta. O menino estava condenado. Com um simples movimen-

to com o dedo por sobre o tórax ele tentou explicar que não havia mais chance.

Eu ainda custei para entender como se minha mente negasse o óbvio, mas os outros me trouxeram à realidade. Nossa reação foi rápida. Tínhamos de voltar e contar para o pai da criança e acabar com aquele sofrimento antes que algo de pior acontecesse.

Agradei muito pela ajuda e ainda tentei deixar uma brecha para que pudéssemos voltar e aprendermos sobre o urso, mas ele foi bem taxativo em não nos querer ver na sua montanha.

Depois desse inimaginável desfecho, estamos fazendo o caminho de volta na metade do tempo quase sem dormir, quase sem comer. Amanhã deveremos estar avistando nossa vila.

Espero que não seja tarde demais para avisá-los. ♦

EXPLORANDO A DESOLAÇÃO

Informações Exclusivas sobre o cenário
Legião para os colonos da foz do rio Morto



Bárbaros Tolgari e o Clã Urso

Os tolgari são um povo bárbaro que habitam quase a totalidade do interior da região das Terras Sáfaras. Vivem nos bosques e planícies ressecadas, nos vales e nas montanhas do norte da região quase próximos à Baía tolgari. São em sua maioria violentos e intolerantes com visitantes e invasores.

Se organizam em sociedades monogâmicas com o poder centralizado no chefe da família. As famílias formam tribos, uma espécie de família expandida onde todos tinham algum

grau de parentesco. Acima das tribos estão os clãs e todos os clãs formam os Tolgari. Os Tolgari estão divididos em vários clãs animais sendo 5 os principais.

O **Clã Urso** habitantes das parte mais baixas das montanhas Tolgari, com seus homens de grande estatura e força física. São guerreiros, territorialistas e rivais do **Clã Lobo**, que habitam as áreas mais altas e frias das Montanhas Tolgari. São mais sociáveis que seus



Bárbaros Tolgari do Clã Urso

rivais do clã urso e únicos dentre os tolgari a dominar a metalurgia do bronze.

O **Clã Coiote**, mais numeroso dentre os tolgari, habita a grande planície das Terras Sáfaras em grupos nômades. São famosos pelos seus trabalhos em tecelagem, pela selvageria que combatem os invasores de suas áreas e por não possuírem nenhum pelo em seus corpos.

Habitando as Matas sáfaras e as planícies ao seu redor, está o menor e mais pacato dentre os grande clãs tolgari, o **Clã Puma** conhecidos por andarem inteiramente nus, pelos cabelos claros e olhos escuros e pelas tatuagens tribais que cobrem quase todo o corpo. Suas mulheres são famosas pela beleza selvagem o que as transformam em alvos disputados pelos mercados de escravos de toda Ryanon.

Finalizando os 5 maiores clãs temos ainda o

Clã Carcaju, o mais selvagem e menos civilizado dentre todos os clãs que habitam a grande floresta Carcajú na região leste das Planícies Sáfaras.

Estes homens de pequena estatura possuem costumes únicos e animais, como andar curvado e apoiando em 3 ou 4 membros. Costumam deformar os crânios dos meninos para que fiquem arredondados e enfaixar a das meninas para que fiquem alongados, arrancam os dentes frontais mantendo-se apenas os caninos que são lixados e afiados e constantemente cortam as próprias orelhas para adquirirem uma aparência mais feral.

Cada Clã Tolgari é representado por um líder-guerreiro que além de decidir questões judiciais, religiosas e bélicas, ajuda a compor o conselho-guerreiro Tolgari. Este conselho, elige um Rei de Guerra para os tempos conturbados, que tem como função governar e

comandar os Tolgari em tempos onde a força física e a defesa de suas terras é importante.

Após várias décadas sem um Rei de guerra, os tolgari elegeram há quase 18 anos **Archid Perok**, um Tolgari que passou boa parte de sua juventude aventurando-se por Ryanon, foi aprisionado por Íbonas e chegou a ser escravo por vários anos antes de regressar e liderar seu povo contra os acontecimentos da Grande Guerra.

Os tolgari cultuam suas entidades tribais, ou sejam deuses menores e pagãos. Seus sacerdotes-guerreiros extraem dos animais e dos sinais da própria natureza tudo o que seus fiéis precisam para segui-los.