

Éden-Hor e as crônicas de um destino

**COPYRIGHT © ANDERSON L SILVA.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS**

**ÉDEN-HOR
E AS
CRÔNICAS DE UM DESTINO**

Agradecimentos

Agradeço a Deus por mais esta obra.

Tenho muito a agradecer também à minha família, principalmente à minha esposa e filhinha que sempre me incentivaram a continuar com meu sonho de escrever livros.

Mesmo nos momentos mais difíceis pude achar conforto e motivação para continuar.

Espero que esta obra agrade a tantos quanto ela puder agradar, que leve a imaginação das pessoas para bem longe no mundo de fantasia de Éden-Hor, aonde tudo é possível.

Divirta-se com esta história.

Anderson L Silva

PREFÁCIO

Um mundo de aventuras....

Sempre sonhei com um lugar assim. Quando era criança, brincava imaginando que eu era um explorador de templos perdidos, de lugares remotos e mágicos.

Imaginava que era o Indiana Jones, ou um rei de um país longínquo.

Foi numa época que eu nem tinha televisão. A única que tínhamos era preta e branco e estava estragada. Daí, eu como filho único, ficava em casa sozinho, enquanto meus pais trabalhavam e vivia num mundo de aventuras, talvez tenha sido uma das melhores épocas de minha vida.

Depois, descobri a literatura e me apaixonei.

Enquanto meus colegas estavam no recreio, eu estava na biblioteca da escola procurando livros e mais livros. Saía com uma pilha embaixo do braço, ninguém havia me pedido para lê-los para alguma matéria em especial. Simplesmente eu adorava ler.

E lia muito. Principalmente livros de fantasia como o Senhor dos Anéis, Crônicas de Gelo e Fogo e tantos outros. Li livros da literatura brasileira, contos, poemas e muita coisa mesmo.

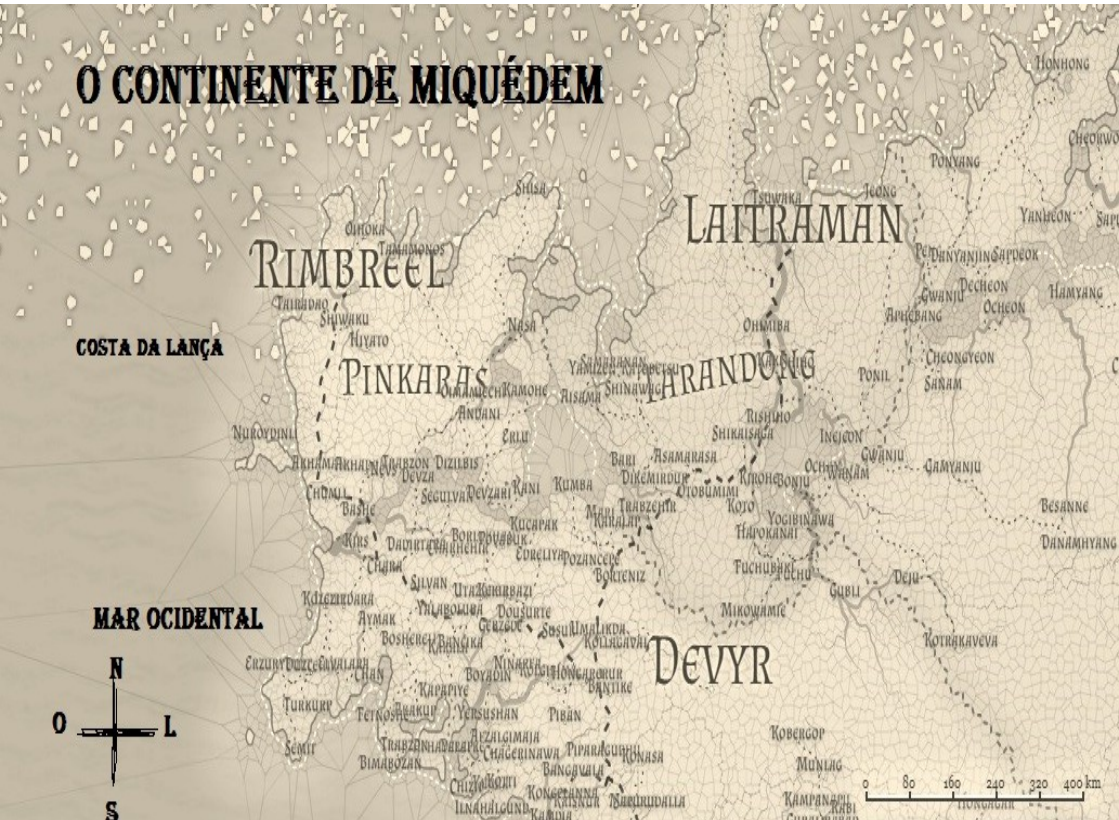
Sempre sonhei em criar um mundo de aventuras e fantasia, como a Terra Média de Tolkien, com personagens maravilhosos e marcantes. Este projeto ficou guardado em minha cabeça

Anderson L Silva

durante muitos anos e agora ele tomou forma e nasceu como este livro que está nas suas mãos.

Espero que você o aprecie. Use sua imaginação para adentrar no mundo mágico e fantástico de Éden-Hor. Acompanhe os personagens em aventuras incríveis que certamente o farão maravilhar-se. Tenha uma boa leitura e rumo ao mundo maravilhoso de Éden-Hor.

É o desejo do autor destas histórias Anderson L Silva.



PRÓLOGO

Miquédem é um lugar muito antigo, cheio de longos impérios perdidos e maravilhas. Um após o outro, os grandes reinos ascendiam e caíam, finalmente dando origem ao Tempo dos Seres Humanos, que compreende os últimos quatro mil anos da

história de Miquédem. Até mesmo dentro deste intervalo, muitos impérios e dinastias surgiram e desapareceram como poeira através dos séculos, deixando apenas suas ruínas enigmáticas.

Criação do Mundo

Enquanto mitologia e religião raramente se prendem a historiadores. Certas lendas ecoam em muitas religiões sobre o fato do início do mundo. Assim, a história de Miquédem começa quando O Senhor EL cria o universo que depois deu origem ao mundo de Éden-Hor.

Depois veio um período de vazio eterno, havia apenas um véu de névoas e sombras que existiam antes mesmo da luz e da escuridão. Posteriormente esta essência sombria formou dois deuses, opostos mutuamente, um de luz e a outro de escuridão. Eles criaram corpos dos paraísos, dando vida a Laurea, incorporação do mundo de Éden-Hor. Éden-Hor foi aceso pelo brilho fresco do deus Athar e escurecido pelo deus Akhar, mas nenhum calor existia neste lugar.

A guerra entre a Luz e as Trevas

Laurea, em meio a guerra entre os dois deuses, criou os seres da natureza e pedia pelo fim do conflito, entretanto os dois deuses discordavam do que iam fazer. Deste conflito nasceram a doença, o assassinato, a morte e outros conceitos. Athar criou um plano de fogo, usando um dos corpos divinos de modo que

Éden-Hor e as crônicas de um destino

Laurea poderia agora ter calor. Akhar ficou zangado e começou a tirar toda a luz do Universo.

Desesperado e enfraquecido, Athar extraiu a essência divina do corpo dele e o do irmão puxando uma parte da forma de Akhar. Esta energia formou Antyl, a deusa da magia. Composta de luz e escuridão mágica, mas favorecendo seu primeiro pai, Antyl equilibra a batalha e estabelece uma trégua entre os dois irmãos. Akhar, que permanecia poderoso, se recuperava na escuridão e planejava sua vingança. Athar diminuiu sua luz, mas extraiu força aos seus filhos aliados, e trouxe deuses de outros planos. A batalha continuou neste dia.

O criador das raças

Enquanto os deuses batalhavam, muitas formas inteligentes surgiram em Éden-Hor. Os modernos chamam de as cinco maiores do criador das raças. A primeira destas foi a raça sauriana que construiu uma civilização em sua curta vida. Seus sobreviventes se tornaram nagas, lagartos, trogloditas, e criaturas similares.

Supremo dentre as raças do criador foram os dragões, bastante poderosos ao atacar cidades grandes de outras raças com impunidade. Eles dominavam o mundo da superfície, reclamando vastas áreas como território e batalhando por terras, companheiras, e status. Eles sofreram quando raças menores começaram a dominar a magia, embora permanecessem influenciando a despeito de tal evolução. Uma

raça aquática de trans morfos, anfíbios desenvolvidos da civilização sauriana que rastejava sobre a terra, construiu belas cidades. Essas criaturas contribuíram para a queda dos saurinos, mas eles mesmos desapareceram diante do barbarismo dos sahuagins, sereias e tritões. Os sobreviventes desta raça são os Ankiratat no oceano e os tandres na terra.

Pouco se sabe sobre as raças silvestres que povoam as florestas e outras áreas da flora, vivem em harmonia com a natureza deixando poucos traços de sua existência. Acredita-se que estas populações se fragmentou após uma grande praga criada por algum poder draconiano ou demoníaco. Seus descendentes são criaturas da floresta que vivem em alguns lugares secretos de Éden-Hor hoje.

A última raça do criador, que gastou um grande tempo no estado primitivo foram os seres humanos. Sempre engenhosos e adaptáveis, os humanos evoluem com uma velocidade incrível e são bastantes eficientes quanto as circunstâncias de sua ascensão. Das cinco raças do criador, os seres humanos são os que mais sobreviveram de forma coesiva até hoje. As outras raças e sub-raças tem desaparecido aos poucos.

Halflings, gnomos, e gigantes ascenderam em Éden-Hor. Os poderosos gigantes construíram grandes reinos e batalharam contra os dragões, embora a civilização gigante nunca foi grande o bastante para para ser incluída como uma das raças do criador. Os goblinóides emigraram em pequenos grupos quando descobriram os portais, e seres humanos de outros mundos emigraram para os continentes de Krováriun, Ankária e Kumara. Criaturas não-humanóides como os um olho, ramics, e

centauros estabeleceram territórios, enquanto pégasus e criaturas aladas encheram os céus quando os dragões dormiam. Destas vindas, elfos e anões demonstraram seus recursos. Eles adquiriram tecnologia, cultura, e força comercial, estabelecendo fortalezas e reinos sobre a face de Miquédem e outros continentes. Este evento, conhecido como o Primeiro Florescimento, deu início a ascensão das civilizações das raças que existem em grande número hoje. Os amigáveis gnomos trabalharam entre os anões e os elfos, desenvolvendo um comércio de raridades, armamento exótico, magia e conhecimentos ocultos. Durante esta época, os benevolentes humanos desenvolveram uma estrutura social de clãs, casas, ou famílias, cada um enfocando certas artes e ideais. Essas facções criaram rivalidades que resultaram na queda de seus governos.

As Guerras Élficas

Os elfos colonizaram as ilhas de Eberet e partes das futuras Valinats, dando os primeiros passos para que algum dia fossem conhecidos como os elfos da alta magia. Este poderoso conhecimento arcano permitiu que os elfos se opusessem aos dragões de modo que acabaram com sua soberania pela primeira vez na história.

Com a forte magia e muitos aliados, os elfos construíram grandes cidades e reinos poderosos. Mal eles sabiam que uma grande ameaça viria de dentro da sua própria evolução. Como se deu o estopim é desconhecido, sabe-se hoje que o conflito conhecido como As Guerras da Coroa envolveram todas as nações élficas existentes dos últimos três mil anos. Reinos

inteiros caíram, as vidas de incontáveis elfos foram desperdiçadas em batalha.

No fim das Guerras da Coroa, dois reinos élficos emergiram intactos. Os elfos de Baramyr, habitando a floresta de mesmo nome (que hoje seriam Brham, Helyr, e Tartaryan), estabeleceram a paz necessária. Infelizmente, eles logo viriam a ter um conflito com uma nação humana no sul. Shanturil, uma nação élfica perto da Costa da Lança, fizeram contatos pacíficos com tribos nômades de elfos e colônias humanas.

Os elfos comercializaram os conhecimentos sobre a magia aos seres humanos para obter comida e bens. Este evento culminou para o início da idade dos seres humanos e para a origem do império mágico de Farahil.

Farahil

Gerado de sete aldeias de pesca que se protegiam mutuamente, Farahil estava destinada a se tornar incrivelmente poderosa e arrogante.

Com os conhecimentos mágicos adquiridos com seus vizinhos elfos, o povo de Farahil fizeram um grande progresso na Arte, ajudados pelos contatos frequentes com os elfos de Shanturil e os acordos com os elfos magos jovens de Pardaam. As quatro nações se empenharam no comércio e lutaram contra os orcs que infestavam o Topo do Mundo por poucos anos. Farahil iniciou uma guerra que envolveu seus vizinhos élficos, e através de uma descoberta casual foram lançados a grandeza e a ruína.

Deuses

Pessoas veneram uma miríade de deuses numa miríade de formas pelas terras e mares de Miquédem. Alguns deuses preferem estabelecer templos com grandes seguidores dedicados, enquanto outros propositadamente são adorados secretamente por pequenos cultos. Os deuses não são imortais, e muitos deles morrem ou renascem. Outros são meramente esquecidos, deixados a hibernar em outros planos.

Todos os deuses em Éden-Hor obedecem a EL, o Deus Maior. EL não tem quase nenhuma interação com Éden-Hor e poderia ser facilmente esquecido por mortais se não tivesse surgido na Era das Tribulações. Existiam cultos no nome de EL que desapareceram há uma década atrás. Sugere-se de que o Deus Supremo não tem desejo de ser conhecido pelos mortais de Éden-Hor. Ao apenas se importa com as funções dos deuses, enquanto mantiverem seus portfólios individuais. Certamente, isso assegura que não hajam conflitos, pois com exceção dos semideuses, nenhum deus do mesmo panteão pode ter o mesmo portfólio. Finalmente, apenas EL pode reconhecer a ascensão de um mortal à condição de divindade ou permitir a influência de deuses de outros mundos em Éden-Hor.

Deuses nativos e imigrantes

Os deuses de Éden-Hor se dividem em dois grupos: nativos e imigrantes. Esta distinção é um pouco sem sentido, já que não há diferença na perspectiva das raças mortais de Éden-Hor. Os deuses nativos são os que se desenvolveram durante ou depois

a formação do mundo e tem sua crença apenas aqui. Deuses imigrantes são os que possuem crenças em outros mundos ou outros planos, pois seus seguidores podem ter entrado em Éden-Hor por portais ou outros meios.

Uma vez que um deus for aceito no panteão de Éden-Hor, não há diferença entre os dois grupos, desde que cada deus imigrante tenha um local que seja independente de outros mundos. Por exemplo, embora Labelas Bareth e Arshavin Barba de Neve tenham batalhado mutuamente durante a Era das Tribulações na ilha de Vilarym, qualquer influência de inimizade deste choque não se estende a outros mundos. Igualmente, Soust em algum outro mundo se difere da Soust de Miquédem. Se em outros mundos o lar de Soust sofrer alterações, este aspecto não mudará em Miquédem.

Panteões

Todos os deuses de Éden-Hor são agrupados em panteões. Todos os panteões são baseados na raça, na cultura e numa forte conexão geográfica. Um deus que não pertença a um panteão venerado por raça ou cultura específica, ou uma certa região pode ter seguidores, entretanto, é raro o fato desse deus conseguir mais fiéis dos que os que fazem parte de panteões.

Como as culturas que se fundem, seja por conquista ou comércio, seus panteões também se fundem. Dessa forma, é inevitável o confronto entre deuses de grande poder, mas Ao dita que um deus ou outro deve reinar supremo de acordo com seu portfólio. Por exemplo, Tradius foi o deus da guerra do

panteão de Bardifil (uma cultura contemporânea de Farahil), enquanto Baratos foi o deus da guerra do panteão de Farahil. Depois que as duas culturas foram misturadas, Tradius e Baratos batalharam pela supremacia. Deste modo, prevaleceu Tradius, e Baratos foi reduzido para a condição de semideus. Muitos panteões de antigas regiões de Miquédem desapareceram, alguns deuses morreram e outros foram anexados ao panteão miquediano.

Deuses mortos

O choque constante entre deuses algumas vezes acaba resultando na morte deles, cujos templos agora são apenas ruínas em Éden-Hor. Entretanto, a morte não termina necessariamente a influência de um deus sobre Éden-Hor. A possibilidade de ressurreição sempre existe, como pode ser constatado com o retorno de Aghar. Pequenos cultos dedicados a ressurreição de deuses perdidos aparecem em toda parte de Miquédem. Às vezes o deus está além do alcance destes cultistas ou a entidade nunca existiu em mito, e seus aderentes não recebem nenhum apoio divino em suas tentativas. Em outros tempos, um deus morto retém força bastante para fornecer poder divino para alguns seguidores.

Ocasionalmente, deuses mascarados se aproveitam da crença de deuses mortos para expandir seus portfólios. Alguns deuses humanos que ainda tem adoradores mesmo estando mortos são: ZaratThor (um deus de Farahil), Astero (antigo deus dos homicídios), Marardur (deus das cavernas assassinado pelo deus Akhar durante a Era das Tribulações), ZoKauer (um deus da

corrupção morto pela divindade Parintyr), e Zebul (outrora deus da morte do qual parte de sua essência foi infundida num artefato de nome A Coroa de Chifres).

Fé

Cada deus tem seus portfólios individuais, portanto possuem características diferentes resultando numa prática religiosa por parte de seus adoradores através de congregações ou seitas. Esta distinção, enquanto for sutil, é de importância predominante para a cultura de cada crença. Os deuses ditam seus dogmas as fiéis lhes fornecendo diretamente ou indiretamente o poder divino, de acordo com a fé que interage no mundo mortal.

Em outros mundos, este é um assunto mais imediato para indivíduos que formam duas seitas para uma única entidade ou alguns que adoram divindades rivais. Isso acontece porque nestes mundos os mortais têm pouco conhecimento sobre a existência dos deuses, o que não acontece em Éden-Hor, já que as divindades interagem com o mundo de forma até as vezes pessoal. Essa interação ocorre quando grandes acontecimentos envolvendo poucos mortais atraem o interesse de uma divindade que manifesta-se muitas vezes na forma de um avatar. Tais eventos são extremamente raros, pois seria necessário que a existência de um povo, uma cultura, ou crença estivesse ameaçada, fazendo com que seres poderosos de Miquédem se unam para deter o problema comum.

Éden-Hor e as crônicas de um destino

Todos os seguidores de um deus específico são considerados membros de uma fé, também conhecida como a congregação, associada com aquele deus. Dentro de cada crença, seguidores de um deus podem fazer parte de seitas rivais ou aliadas, que geralmente divergem pela extensão da fé naquele deus. Por outro lado, algumas religiões unem suas seitas compartilhando suas liturgias. Já outras, variam amplamente através das regiões de Miquédem.

Choque entre seitas rivais são frequentes, como os seguidores de Femri, pois cada seita tenta provar a outra que tem mais - retidão- na crença. Igualmente ocorre com a religião de Beric, onde suas seitas promovem lutas sangrentas.

Demônios Deuses

Alguns demônios poderosos têm encontrado formas de acumular poder através da adoração por parte de mortais da mesma maneira como ocorre com os deuses. Apesar dessas crenças serem cruéis, sádicas, e bizarras, alguns mortais vêm nisso um meio para obter poder de forma rápida.

Cultos de demônios são muitos pequenos e localizados, com poucos seguidores e tendem a desintegrar-se caso o demônio se interesse por outras coisas, ignorando assim seus adoradores. Com a possibilidade da adoração, alguns demônios se estabelecem desta maneira em Éden-Hor. Bartoldy era um arquidemônio e se tornou um deus, o deus minotauro Barkameth é um demônio. Outros dois demônios adorados em

Miquédem são Portus (responsável por muitos problemas em Tanara anos atrás) e Mirapel.

Em certos casos, adorar um demônio é como barganhar com um Laatezu na vida após a morte. Como acontece quando mortais fazem pactos com algum demônio em troca de magia. Este acordo condena a alma do adorador ao Abismo ou a Pelantor (Os Nove Infernos) sob o controle do demônio em questão. O pacto geralmente estipula que se o mortal não conseguir fazer o sacrifício, o demônio toma a sua alma e retorna ao seu plano de origem. Para os demônios isto é uma boa barganha, pois ele exige dos mortais na maioria das vezes o sacrifício. O mortal que realiza este tipo de pacto geralmente não se preocupa com valores morais, restrições, dogmas, ou uso impróprio da magia.

Raças

Os Reinos são o lar de uma miríade de raças inteligentes, sendo que a maior parte delas compete diretamente com as outras por terras, comida e sobrevivência. Os humanos são a raça mais bem-sucedida entre as principais dos Reinos, mas essa posição suprema não é tranquila nem segura. Eles compartilham esse privilégio com os anões, elfos, meio elfos, halflings e gnomos. Ainda assim, esses povos são regularmente ameaçados por goblins de todos os tipos, criaturas submarinas e subterrâneas e, principalmente, por poderosos dragões.

Humanos

Éden-Hor e as crônicas de um destino

Os humanos são considerados a raça dominante em Miquédem. Eles possuem características físicas variadas. Alguns possuem a altura dos halflings, outros a largura dos anões, outros, ainda, a magreza dos elfos, mas todos continuam completamente humanos. As cores da pele vão do branco quase transparente dos lantanianos ao negro dos nativos de Banther, passando por todas as tonalidades possíveis entre esses extremos.

O conceito de sub-raça, comum entre halflings e elfos, não existe para os humanos. Todas as nacionalidades e tipos de humanos podem se misturar sem muita dificuldade. Ao contrário dos elfos, sua prole terá traços de um ou ambos os pais. Depois de um certo tempo, um grupo isolado de humanos tende a estabelecer traços próprios, que podem mudar com o passar de algumas gerações, com a chegada de novos moradores ou invasores. Essa fácil assimilação pode ser a chave da supremacia dessa raça sobre as outras.

O humano é um ser muito agressivo, aproximando-se dos goblins e anões na arte de lutar. A qualquer momento, no Norte, é possível ver humanos e não-humanos guerreando juntos ou entre si. Os anões filosofam que eles gostam de lutar porque têm a vida muito curta e, portanto, sem significado. Já os elfos acreditam que a humanidade é tão agressiva, porque ainda não aprendeu a se comunicar corretamente.

Os humanos têm uma língua que é aceita como universal. A chamada Linguagem dos Reinos ou Dialeto Comercial, sendo casualmente conhecida por língua comum. Para os anões a

idéia de valor de minérios foi convertida pelos humanos num labirinto de diferentes sistemas de cunhagem. Eles criaram literatura e arte e elevaram a prática de tirar a vida de um inimigo a uma forma plástica e científica.

As grandes vantagens dos humanos são a persistência e potencial. Nenhuma outra raça tem tantas oportunidades de crescer em habilidade e poder. A maior parte dos sábios perversos e arrogantes dos Reinos é humana. Dentro do seu modo de vida, os humanos parecem oferecer as mesmas oportunidades para homens e mulheres. Enquanto a principal ocupação das mulheres em quase todas as sociedades é cuidar do lar, não há muitas restrições a uma líder ou maga humana caso resolva escolher esse destino.

As atitudes desse povo vão de nobres a diabólicas e, entre eles, encontram-se clérigos, piratas, negociadores, reis, mendigos, escravos, magos, heróis, covardes, pescadores mercenários. As habilidades de tal civilização parecem infinitas e a questão que muitos colocam ao longo dos milênios é; uma vez que os humanos consigam limpar todos os pequenos erros em seu sistema, sobrar espaço para alguma outra raça nos Reinos?

Dragões

Os dragões são as criaturas mais perigosas dos Reinos. Quando enfurecidos podem arrancar uma cidade inteira do solo e,

Éden-Hor e as crônicas de um destino

apenas por brincadeira, destruir um pequeno exército de valentes cavaleiros. Esses monstros variam em tamanho e capacidade, mas geralmente são imensos répteis alados que cospem fogo, ácido, gelo e outras substâncias mortais.

Os dragões apresentam-se em dois tipos principais. Os cromáticos possuem escamas que lembram armaduras esmaltadas - geralmente verdes, vermelhas, azuis, brancas e negras. São geralmente miseráveis e demoníacos, dividindo seu tempo entre juntar riquezas, coletar alimentos e torturar vítimas. Já os dragões metálicos são cobertos por escamas brilhantes como moedas e, geralmente, classificam-se em ouro, prata, cobre, bronze e zinco. Essas criaturas parecem mais inclinadas a dialogar com os humanos, em vez de devorá-los. É claro que, se provocados, não hesitam em exterminar seu oponente sem remorso algum. Essas características, no entanto, não são únicas, existem relatos de sábios que falam de dragões amarelos, marrons, púrpuras ou com aparência de pedras preciosas e, até mesmo, de aço.

Antigamente, esses monstros alados eram os líderes de Miquédem entre o Mar Interno e a Costa da Lança. Atualmente, são poucos, mas seus poderes individuais continuam gigantescos. Com a chegada dos elfos e humanos, os dragões recuaram para o Norte. Em ocasiões mais raras é possível que algum dragão desça, após um sono de séculos para ocupar algum vale, aterrorizando populações inteiras.

Coisa muito mais rara e uma revoada de dragões. Numa situação dessas, um grande número do tipo cromático, de todas

as idades, desce do Norte para destruir tudo o que encontrar. A última vez que isso ocorreu foi há onze anos, no Ano do Verme. Dragões de todas as formas e tamanhos vieram das terras além de Kuay, voando para o Mar de Prata, para os Vales e para Devyr. A destruição foi extensa, quase arruinando Tramy, e por pouco não risca do mapa Bartyl Kempes e a Cidadela do Pássaro Negro. Nessa ocasião, aconteceu a morte de Parume, a Bruxa de Vale Negro. Os dragões mais perigosos foram mortos por grandes magos e guerreiros, mas muitos refugiaram-se nas montanhas da Cordilheira das Tormentas, nos Montes dos Raios e nas Montanhas Solitárias e, até hoje, continuam saqueando viajantes e vilas .

Finalmente, parece haver um ciclo de 600 anos chamado de A Ira dos Dragões, no auge do qual toda essa espécie é afetada. Os antigos reinos de Portúria e Mordak parecem ter sido vítimas dessa forma de ataque. Não há muitas informações sobre esse ciclo e, no momento, ninguém parece estar disposto a coletar novidades.

Essa revoada ficou largamente conhecida como obra do Culto do Dragão, pela crença de que um misterioso grupo de pessoas teria aparentemente descoberto estranhos poderes arcanos que os permitiu controlar os dragões maus. Outros sábios sustentam que a revoada é uma forma de ritual ou comportamento cíclico da natureza dessas criaturas, em vez de um ataque orquestrado.

Entre os dragões bons e os maus há um código de honra que permite a eles combaterem sem morrer. Essa situação envolve

uma batalha ritual carregada de fintas e golpes leves; com cada lado demonstrando o dano que poderia ter causado. Essa é a fonte da lendária sujeição de dragões, onde um corajoso herói dá um grande golpe no nariz do monstro, fazendo-o rolar e se render. Na realidade, um combate de sujeição é um produto de um desafio claro, falado em Hidishi - um dialeto arcaico - e com um ritual próprio a ser observado. Certos dragões podem aceitar combater humanos desta forma, mas eles não fingem seus ataques ao lutar com não-dragões. Também deve se levar em conta que desde a Era das Tribulações, uma década atrás, não há notícias de que dragão algum tenha concedido um combate desses, tampouco se rendido a um mortal.

Anões

Os anões de Miquédem são baixos e troncados, parecem fazer parte do solo e a cor da pele varia entre o vermelho da terra roxa até o cinza do granito. Obstinos e com grande desconfiança da magia arcaica além da que um machado encantado pode fornecer, eles aparentam ser reservados e mal-humorados para os outros povos.

Os anões aparecem em uma grande variedade de cores de cabelos e olhos, independentemente de suas origens. A designação de anões da montanha, das colinas e das selvas é bastante artificial, sendo que a variação é mais uma questão de gosto, como a dos humanos que preferem a praia e os que preferem a montanha. Tanto os anões como as anãs têm barba, embora as fêmeas geralmente, mas não sempre, a raspem.

A Vida dos Anões: Os anões permanecem profundamente arraigados a suas origens e ao senso de família e nobreza. Os nobres diminuíram em número, por isso são tratados respeitosamente, independentemente de quaisquer animosidades existente entre os reis anões. A lealdade e a perseverança são consideradas virtudes de um anão. Por essa razão, aventureiros anões são frequentemente bem-vindos em qualquer companhia de aventureiros como uma fonte de estabilidade, racionalidade e habilidade de combate.

Anões do Escudo: Esses anões são um povo cuja população diminuiu, no Norte, através dos anos. Esse fenômeno acentuou-se desde os dias em que os dragões controlavam Devyr e as Montanhas do Alvorecer. Entre eles, os anões do Norte são conhecidos como anões da montanha, devido ao seu território de origem, ou anões do escudo, para refletir sua habilidade em combate.

A razão para o declínio numérico dessa raça pode ser dividida em duas partes: durante

gerações, os anões guerrearam com outras espécies com objetivos que beiravam o genocídio. Seus inimigos primários eram os orcs e os goblins, que habitavam as mesmas cavernas e minas. Na Antiguidade os orcs competiam por tesouros e territórios. Assim, exércitos de anões lutaram e morreram para proteger e expandir os seus domínios. Ao

contrário dos goblins, essas criaturas tinham mais dificuldades para recuperar mais perdas. Sua população diminuiu tanto que em mais um milênio os anões correm o risco de juntarem-se à

duergahidra a ao mornhound como espécies extintas dos Reinos.

Esse sentimento de perda racial atingiu a todos os anões e, particularmente, aos do escudo, tornando-os melancólicos. Eles frequentemente se entregam a seu trabalho, seja forjando lâminas ou participando de aventuras. Essa última vocação é a mais popular entre os poucos anões jovens dos Reinos, porque eles julgam que se os deuses os abandonaram, é melhor que sejam lembrados pelos seus atos heróicos, caso não tenham descendentes.

Os escondidos: Os anões das montanhas do norte também tendem a se dividirem duas categorias de comportamento. Os escondidos e os errantes. Os escondidos representam o sentimento de perda e perigo que sentem por sua raça. A maior parte dos anões do escudo pode ser classificada como escondidos. Eles são reclusos e mantêm-se reservados quanto às suas terras de origem. Por causa disso, os pequenos reinos dos anões são conhecidos apenas de uma maneira geral. Por exemplo, sabe-se que os anões das Colinas Distantes viajam para o leste a negócios, mas ninguém tem certeza se eles são poucos ou muitos e quem os governa. Mais comuns são os que ficam seus lares em lugares há muito abandonados ou ocupados por inimigos. É o caso dos anões que vieram de Casa do Maneio e da Casa de Aço.

Errantes: Outro tipo de anão do escudo que tem se tornado mais conhecido é o que procura a companhia de humanos. A maior parte dos aventureiros anões tem esse histórico e estão

familiarizados com o estilo e com os costumes humanos, sem abandonar sua própria herança. Houve rumores, mas não entre os anões, que eles gostam de ficar entre criaturas que vivam menos que eles. Desses ousados anões do escudo vêm os contos de pequenos aventureiros, que gostam da companhia de humanos e chegam até a se estabelecer em suas cidades. Eles são conhecidos entre o seu próprio povo como anões errantes.

Anões Dourados: Ao mesmo tempo que os anões diminuem no Norte, um grande reino anão floresce no extremo Sul. Lá a terra se abre em um imenso abismo que poderia engolir toda a nação de Devyr. As torres da cidade de Coração da Terra estão localizadas à beira desse abismo, onde foi construída a incomensurável nação anã do Lar Subterrâneo. As criaturinhas do Sul têm fama de ser muito diferentes de seus primos do Norte - mais orgulhosos, mais arrogantes e mais enérgicos. Eles são chamados de anões dourados ou anões das colinas, o primeiro nome para representar a sua fortuna e o segundo para informar o terreno com o qual eles estão mais familiarizados.

Anões Selvagens: Os anões do escudo e os dourados dominam a população dos Reinos. Há histórias, entretanto, de um ramo agreste de anões nas selvas de Chult, conhecido por anões selvagens ou anões das selvas, apesar de nunca terem sido vistos além das fronteiras dessa grande floresta. Diz-se que eles são bárbaros tatuados e sanguinolentos, mas isso pode ser um exagero.

Pelenars: Finalmente, nas entranhas da terra mora uma raça de criaturas semelhante aos anões, embora profundamente

Éden-Hor e as crônicas de um destino

alteradas, chamadas de duergar. Os anões da superfície odeiam essas criaturas até mais do que os elfos odeiam os Ilmarins. Os pequeninos negam qualquer parentesco verdadeiro entre as raças, mesmo com provas em contrário.

Os Elfos e as Nações Élficas

Os elfos são uma das maiores raças dos Reinos e, antigamente, dominavam grande parte de Miquédem, após a era dos dragões e antes do surgimento da humanidade. Agora, a maioria desses seres recuou em face da violência dos humanos, procurando por florestas mais calmas. Desse modo, a população de elfos nos Reinos é apenas uma fração do que era há alguns milhares de anos.

Os elfos de Éden-Hor têm a altura de um humano, embora sejam bem mais magros. Suas mãos e dedos são maiores e mais afilados. Seus ossos são leves, mas surpreendentemente resistentes. As faces dos elfos têm expressões delicadas e serenas destacando as orelhas pontudas.

Existem cinco sub-raças élficas conhecidas nos Reinos e, quatro delas convivem em relativa harmonia. É possível o cruzamento entre as sub-raças, mas, no caso dos elfos, a criança vai ter ou a sub-raça do pai ou a da mãe. As sub-raças são:

Elfos Dourados: Também são chamados de elfos do alvorecer ou elfos superiores. Têm a pele bronzeada e cabelos negros,

dourados ou da cor do cobre. Os olhos são dourados, prateados ou negros. Eles tendem a ser reconhecidos como a mais civilizada das sub-raças élficas e a mais distante da humanidade dentre todas as outras. A maioria dos elfos nativos de Encontro Eterno é de elfos dourados, embora as famílias nobres sejam compostas de elfos da lua.

Elfos da Lua: São chamados de elfos prateados ou elfos cinza. Sua palidez é mais acentuada que a dos elfos dourados, com a pele branca marcada por um leve tom azulado. Os elfos da lua geralmente têm cabelos brancos ou prateados, negros ou azuis, embora todas as tonalidades encontradas entre os humanos e as outras sub-raças possam ser encontradas nessa também. Seus olhos podem ser azuis ou verdes, com manchas douradas na íris. Entre todas as outras sub-raças, os elfos da lua são os que tendem a tolerar melhor os humanos, formando a maioria dos elfos aventureiros.

Elfos Selvagens: Também recebem o nome de elfos verdes. São reclusivos e desconfiados dos não-elfos, particularmente dos humanos. Os elfos selvagens de Éden-Hor costumam ter a pele cor de cobre, tendendo à esverdeada. O cabelo é normalmente castanho ou negro, mas alguns nativos têm cabeleiras loiras ou ruivas. Os olhos são verdes, castanhos ou cor de mel. Essa sub-raça é a menos organizada entre todas as outras e, embora não exista uma nação élfica composta inteiramente por essas criaturas, há elfos selvagens em todas as outras nações élficas e em Eberet.

Éden-Hor e as crônicas de um destino

Elfos Aquáticos: Os elfos marinhos, elfos aquáticos ou elfos d'água sofrem ainda uma segunda divisão: aqueles do Grande Oceano - que inclui todos os domínios de água salgada como o Mar Reluzente e o Mar das Espadas - e os do Mar das Estrelas Cadentes. Os elfos do Grande Oceano têm a pele brilhante em diferentes tons de verde-escuro, com manchas marrons marcando irregularmente os seus corpos. Os do Mar das Estrelas Cadentes têm a pele azulada, com manchas brancas. Ambos podem ter toda a variação de cores de olhos e cabelos encontradas nas outras sub-raças, e possuem pés e mãos com membranas e a habilidade de respirar sob a água.

Elfos Escuros: Esses elfos, também chamados de Ilmarins, elfos negros ou elfos noturnos, compreendem o segmento mais malévolo e sinistro da raça élfica, compensando a tranquilidade e benevolência das outras sub-raças com sua malícia e crueldade. Os Ilmarins têm a pele escura, lembrando obsidiana polida, olhos claros e cabelos totalmente brancos. As variações de cores presentes nas outras sub-raças não aparecem aqui. A maior parte dessa espécie maldita foi expulsa para o subterrâneo. As outras sub-raças élficas evitam qualquer contato com os Ilmarins.

A Vida dos Elfos: Os elfos chamam a sua própria raça de Tellassar, o que se traduz como as pessoas. Estranhos, particularmente não-elfos, são geralmente colocados na categoria de Atellassar, ou, não-pessoas. A maior parte dos elfos trata os Atellassar com respeito e educação, da mesma maneira

que um anfitrião trataria uma criança bagunceira e desastrada trazida por um hóspede. Já os Ilmarins escravizam severamente quaisquer seres que não sejam de sua própria raça, e consideram as outras sub-raças élficas Atellassar.

Os elfos geralmente são governados por famílias nobres que controlam suas nações por gerações - e dada a natureza e a longevidade dos elfos, o governo de um rei pode exceder toda a história de diversas nações humanas. Apenas a filosofia e a teologia dos elfos impedem o abuso de tão grande poder. Os Supremo gerais, monarcas da Corte Élfica, fazem seus pronunciamentos raramente, preferindo não interferir no curso das vidas de seus súditos. Entretanto, uma vez que uma decisão é proclamada por um Supremo-General - mesmo que seja uma declaração de guerra ou de retirada para Encontro Eterno, ela é seguida inquestionavelmente pela maior parte da população.

O Êxodo: O fenômeno mais impar da vida élfica, para um observador humano, é o do Êxodo, algo como um desejo coletivo de velejar para além do Ocidente, além do mar. No caso dos elfos de Éden-Hor, a razão não é puramente biológica, mas sim uma decisão dos líderes de diversas nações élficas de bater em retirada para terras menos hostis. No caso do recente desaparecimento da Corte Élfica, a decisão foi tomada cerca de 500 anos depois da discussão ter começado. No Ano da Queda da Lua (1344 CH), o Pronunciamento do Êxodo passou de elfo para elfo, e eles começaram silenciosamente a sair de suas terras e lares próximos ao Mar Interno. Para os humanos, o desaparecimento da Corte Élfica é considerado um inesperado vácuo no coração dos Reinos, mas para os elfos é um ato tão

inevitável quanto importante, como um comerciante que resolve mudar a sua loja a fim de aumentar a distância dos concorrentes.

Os elfos em Êxodo geralmente chegam até Encontro Eterno através do mar, ou Pinkaras, na borda do Grande Oceano de Areia de Isrankol. Aqueles que chegam a esse lugar juram lealdade para a Rainha Kentruil, que é a monarca daquele domínio. Há muitos anos a comunidade élfica dessa região tomou a decisão de combater os humanos - e membros de outras raças - que desembarcassem em suas praias. Como resultado, Encontro Eterno constituiu o maior poderio marítimo nos Reinos, um porto seguro para os elfos que participam do Êxodo. Aqueles que escolhem não se afastar dos Reinos completamente, juntam-se à comunidade de Pinkaras e tentam ajudá-la a defender sua nova colônia nas Colinas do Manto Cinzento.

Os elfos na Costa da Lança e com fácil acesso ao mar fazem a passagem para Encontro Eterno de barco, protegidos pela Marinha da Rainha. Como os elfos que estão mais longe das praias fazem sua passagem, ninguém sabe. Presume-se que eles utilizem poderosas magias e portais extradimensionais, embora ouça-se contos de borboletas gigantes que carregam nobres para o Oeste.

As Primeiras Nações Élficas: Incluem Illefarn, onde atualmente se situa Mar Fundo; Askavar, chamada hoje de a Floresta dos Dentes Afiaados e a Corte élfica, que outrora dominava Karaturan, o terreno da floresta que ia de Devyr até o Mar de

Prata. As nações élficas atuais incluem Encontro Eterno e Pinkaras, localizadas num vale entre as montanhas, com sua colônia nas Colinas do Manto Cinzento. Além disso, existem grupos de elfos dispersos por Miquédem, incluindo elfos selvagens, grupos sem governantes ou que se conformaram com a presença humana - geralmente formados por elfos mais jovens. Os Ilmarins não são bem-vindos nas nações élficas e, portanto, mantêm seus próprios lares no Lugar sombrio.

Elfos Aventureiros: São normalmente elfos da lua, embora elfos selvagens e dourados também possam ser encontrados em grupos de aventureiros. Elfos aquáticos e Ilmarins raramente aparecem na superfície e por isso não são encontrados nesses grupos.

Os Goblinóides

Incluem todas as criaturas como borolks, goblins, orcs e hobgoblins. Alguns sábios estendem essa definição para os ogros, trolls e meio-orcs. Independentemente da definição, tais raças formam bandos de criaturas inteligentes e bárbaras que caçam outras criaturas inteligentes, saqueando e pilhando. Nunca houve uma grande nação goblinóide, nem mesmo um império orc, embora todos eles tenham sido utilizados como escravos, servos, lacaios e carne de dragão por indivíduos mais poderosos.

Os goblinóides existem nos Reinos há tanto tempo quanto os elfos, como comprovam as histórias élficas de invasores bárbaros ameaçando as fronteiras de seus domínios. Eles se

Éden-Hor e as crônicas de um destino

envolveram em guerras genocidas contra os anões nas montanhas e contra os

humanos nas planícies. Os goblinóides foram repelidos ou expulsos, embora ainda existam muitos palácios de anões nas mãos dos orcs.

Os goblinóides vivem em sociedades muito desorganizadas, geralmente nos subterrâneos e já teriam sido extintos se não fosse pelo seu rápido ciclo e o grande senso de autopreservação. Quando enfrentam forças mais poderosas recuam desavergonhadamente e, por isso, receberam o rótulo de covardes. Essas criaturas tendem a ser perversas e maliciosas, imitam os humanos em vestimentas e títulos e possuem uma inclinação a destruir em vez de criar. As grandes cidadelas orcs das Montanhas Solitárias são governadas por um rei - cópia barata do sistema de Devyr. Similarmente, os goblins que moram além do alcance dos Lordes de Mar Fundo tendem a ter lordes no governo. Esses reinos são fracas sombras dos impérios humanos, já que não passam de um amontoado de acampamentos e castelos unidos por força bruta.

Alguns membros dessas raças, particularmente meio-orcs e ogros, desafiam a merecida atitude hostil que o mundo lhes presta devido aos seus ancestrais e tentam viver com honra, bondade e decência, mas esses são exceções. Deve-se tomar cuidado ao encontrá-los em terreno selvagem.

Gnomos

Os gnomos de Miquédem são uma raça pequena e amigável, muito comum na maior parte dos Reinos. Eles são menores e menos atarracados que os anões, aparentando ser primos distantes desses, embora apenas os machos tenham barba. As feições sorridentes de um gnomo, independentemente de sua idade, fazem com que esses seres pareçam estátuas de madeira. A cor natural de suas peles, que vai de um cinza a cor avermelhada de iam carvalho novo, aumenta a tendência a se pensar que tais criaturinhas são um povo da floresta - quando são lembrados.

Os gnomos são chamados de o povo esquecido dos Reinos, porque apesar de serem uma visão comum no cotidiano das grandes cidades, e de terem comunidades próprias bastante grandes, eles parecem não se importar com o mundo e raramente se envolvem em algo. Os gnomos não mantêm registros históricos além da memória dos mais velhos e de canções sobre lendas. Eles nunca chegaram a desenvolver uma escrita, preferindo usar a linguagem dos povos com quem convivem. Ao contrário dos elfos, os gnomos não tem uma herança milenar, e, ao contrário dos anões, não têm o seu destino selado. Como resultado, tendem a aproveitar a vida da maneira que ela vem: um dia de cada vez.

Esses seres estão entre os que melhor convivem com um mundo cheio de magia. A sua tendência natural para o ilusionismo deu a eles uma certa sabedoria, fazendo-os olhar além da fala e da aparência para procurar conhecer o interior das pessoas. Os gnomos colocam sempre suas famílias em

primeiro lugar, depois os parentes, em seguida outros gnomos e, por último, o resto do mundo.

O povo esquecido não está dividido em sub-raças, mas desde a Era das Tribulações um outro tipo de gnomo surgiu, vindo do Sul. Estes são particularmente interessados em artesanato e manufatura, incluindo todos os tipos de ciências e inventos. Esse novo tipo de gnomo é relativamente raro, mas conta com um grande número de jovens que veneram o deus Tond - que segundo os próprios gnomos se assemelha a eles. Essas criaturinhas atuam como aprendizes de ferreiros, artífices e magos, e estão sempre ansiosos por conhecimento. O que farão com esse conhecimento ainda não foi determinado, mas dada a lendária sabedoria dos gnomos, os humanos têm pouco a temer.

Os Meio elfos

Os Meio elfos são uma mistura de humanos com elfos. Tem o corpo menos esguio que os elfos e podem ou não ter as orelhas pontudas. Um meio elfo pode conseguir se passar por um humano ou por um elfo, mas não por muito tempo.

Esses seres não são uma raça e, sim, mestiços, portanto não têm história própria nem nações específicas. Um meio elfo criado na Corte Élfica vai pensar como um elfo, enquanto um criado em Tarandong vai pensar como um humano.

Graças à sua herança dupla, os Meio elfos tendem a ser individualistas e sua aparência e comportamento variam de ser

para ser. Muitos são aventureiros natos, já que estão procurando seu próprio lugar em um mundo onde não pertencem verdadeiramente a cultura alguma.

Os Meio elfos mantêm algumas características de sua sub-raça Élfica:

Os Meio elfos da lua tendem a ter a pele bem branca, com um leve tom azulado ao redor das orelhas e no queixo.

Os Meio elfos dourados tendem a ter a pele bronzeada.

Os Meio elfos selvagens são muito raros e tendem a ter a pele cor de cobre com manchas verdes.

Os Meio elfos marinhos têm a cor da pele no meio-termo entre os seus pais.

Os Meio-Ilmarins são extremamente raros, e tendem a ter uma cor acinzentada, com cabelos brancos ou prateados e os olhos iguais aos dos humanos.

Os Meio elfos podem ter filhos, mas eles sempre puxarão a raça mais pura, ou seja, um cruzamento de um meio elfo com uma elfa resulta em um elfo, e o cruzamento de um meio elfo com uma humana resulta em um humano. Meio elfos de segunda geração serão possíveis apenas se ambos os pais forem Meio elfos.

Halflings

Os Halflings são a menor entre todas as raças principais excetuando-se os humanos, a mais numerosa, como pode ser observado pelo grande número de comunidades que possuem

fora das grandes cidades. Eles tendem a parecer meninos de rua, com uma sabedoria além da sua idade aparente. Os halflings de Éden-Hor têm pelos por todo o corpo, notadamente nas costas das mãos e no peito dos pés, que estão sempre descalços. Geralmente, os halflings não possuem barba.

Esse povo tem um interessante ditado: -Primeiro foram os dragões, em seguida os anões, depois os elfos, finalmente os humanos. Daqui a pouco será a nossa vez!-. Essa atitude de pensar que tudo vai dar certo e vir servido em uma bandeja de prata é a mentalidade típica de um halfling.

A aparência deles, igual à de uma criança humana, esconde o fato de que têm as mesmas necessidades básicas do que outras raças. Vivendo em terrenos similares aos dos humanos, eles poderiam ser inimigos. Mas ao contrário de serem hostis, os halflings costumam pensar a longo prazo, esperar os gigantes (humanos) partirem, destruírem-se sozinhos ou desistirem.

Isso não significa que sejam maléficos nem que inexistam alguns entre eles. Sua principal virtude, entretanto, é a tendência que possuem de aproveitar as oportunidades. Os ladrões halflings, por exemplo, tiram vantagem de seu tamanho e da aparência de criança para entrar e sair de lugares onde pessoas maiores não conseguiriam.

Os halflings se deliciam com o conceito de dinheiro, o que consideram a invenção humana que redime a raça. Eles adoram colecioná-lo, mas ao contrário dos anões que o guardam como tesouros, tendem a -torrá-lo- em festas, roupas e presentes.

As criaturas dessa raça têm as mesmas tonalidades de pele e cores de olhos e cabelos dos humanos. Encaram suas famílias como um grupo do qual não devem roubar nada, embora seja permitido -tomar emprestado- e mostram uma lealdade de ferro para quaisquer pessoas que os tenham ajudado em momentos difíceis. Parece haver poucas diferenças entre as várias sub-raças de halflings: os robustos, os altos e os pés peludos. Essas sub-raças se misturam facilmente entre si, bem como com qualquer outra raça.

São astutos e manhosos, sendo disputados, assim, por companhias de aventureiros e quadrilhas de ladrões. Consequentemente, tornaram-se criaturas tão viajadas e cientes do mundo como os humanos, se não mais. O cerne de seu conhecimento é centrado em objetivos e ganhos imediatos, já que é mais importante para um halfling saber como dar um calote na conta da taverna do que saber quem é o lorde local.

Existem rumores de uma grande nação halfling no Sul, chamada Luiren, cujos habitantes têm orelhas pontudas. Considerando o fato de que as principais raças do Mar Interno vieram originalmente do Sul, e considerando-se também que os halflings pretendem dominar as outras raças, mesmo que seja uma piada, a idéia de uma nação halfling é um pouco perturbadora.

Os Gigantes

Os gigantes dos Reinos sempre foram uma raça secundária, envolvida em combater a raça dominante. Suas primeiras aparições foram nos contos, onde disputavam com os dragões a posse do Norte, uma batalha que normalmente perdiam, embora o enfraquecimento que eles geraram nos monstros pode ter facilitado o influxo dos anões e dos elfos. Nas batalhas com os anões por suas terras nas montanhas, perderam novamente, já que a habilidade dos anões para combater gigantes foi de grande valia. Então chegaram os humanos, obrigando as comunidades gigantes sobreviventes a um novo êxodo.

Atualmente os gigantes são um punhado de nações dispersas e de sonhos esfacelados, sua longa história encoberta por eventos de raças mais recentes. Eles ainda são poderosos nas montanhas de Miquédem, especialmente no Norte e nas Terras Gélidas, prosperando em lugares que as outras raças desprezaram.

Gigantes podem ser encontrados ocasionalmente em Mar Fundo ou Devyr, mas a maior parte deles é vista como selvagem, brutal e estúpida. Isso não é verdade, porque os membros dessa raça são sábios, experientes e hábeis, tanto com armas quanto com ferramentas. Seu poder é habitualmente mostrado em posições de liderança, sendo que os gigantes estão se tornando líderes cada vez mais frequentes de grupos de outras raças menos desenvolvidas, como tribos de goblins ou bandos de orcs.

As Raças do Subterrâneo

Não são todas as raças dos Reinos que vivem sobre o solo. Embaixo da superfície, um labirinto de túneis serpenteia por cavernas naturais e escavações feitas por raças desaparecidas há tempos. Esse é o Subterrâneo, uma região tão perigosa quanto um pântano da superfície.

Nesse lugar, onde a noite é eterna, diversas raças prosperam. Algumas foram mandadas para o Subterrâneo por forças externas, outras não conseguem suportar a luz e existem ainda aquelas que preferem a segurança das cavernas. A influência dessas raças é muitas vezes sentida nos Reinos, porque frequentemente elas deixam suas cavernas para saquear a superfície. Entre essas raças estão:

Os Ilmarins: Os elfos negros são certamente a mais conhecida, mais organizada e mais poderosa raça que vive sob a superfície. Comunidades de Ilmarins governam as

terras sob o Norte e sob o Mar de Prata, além de nações menores que podem ser encontradas em diversos lugares dos Reinos. Sua nação mais conhecida é a cidade de Atronópole, que abriga escravos e uma variedade de famílias malignas. No passado, os Ilmarins dominavam regiões da superfície ao redor de seus lares,

como por exemplo as terras que cercavam a atual Terra da Escuridão, nos anos que seguiram a queda de Pendragon.

Os Pelenars: Essa raça banida de anões procura se enterrar ainda mais que os seus primos, para libertar os males maiores que foram soterrados no passado. Ao contrário dos Ilmarins e

goblins, os Pelenars não se sentem confortáveis na superfície, por isso não saem do subterrâneo. Presume-se que a maior parte das construções feitas nas profundezas do Subterrâneo foi executada por esses anões acinzentados. Como os seus parentes da superfície, seu número está diminuindo, graças à competição e à baixa taxa de natalidade. Eles frequentemente vendem seus serviços e sua lealdade para criaturas mais poderosas em troca de tesouros e alguma forma de proteção.

Os Goblinóides: Esses seres não estão entre um dos principais fatores no Subterrâneo, servindo apenas como escravos e servos de raças mais poderosas. Por causa disso, eles ocupam as cavernas mais próximas da superfície, onde servem como a primeira frente de defesa do subterrâneo.

Os Illitides: Essas criaturas, cujas cabeças assemelham-se a um cefalópode, são também conhecidas por devoradores de mentes. Eles têm poderes mentais impressionantes. Moram em grandes fortalezas escavadas em pedras sólidas e são independentes e sórdidos. Os illitides raramente entram em alianças duradouras com outros de sua raça, e, ainda mais raramente, com outras raças, sendo que essas uniões são sempre quebradas quando a situação os favorece.

Os um olho: Individualmente essas criaturas são tão mortais quanto qualquer dragão, sendo que elas frequentemente possuem grandes partes do Subterrâneo e mesmo algumas áreas desoladas da superfície. Elas não se sentem confortáveis com outros de sua própria raça e, usualmente, se estabelecem como chefes ou governantes de grupos e raças absolutamente

diferentes - eliminando o governante anterior com seus raios de desintegração. Os um olho podem se integrar bem com humanos malignos, podendo ser encontrados no subterrâneo da maioria das grandes cidades e a serviço de alguns grupos como a Rede Negra dos Arkarin.

Outras Raças

Os Reinos estão cheios de criaturas inteligentes das mais variadas descrições e a lista acima não é exclusiva. Existem homens lagartos caçando nos pântanos, myconids patrulhando cavernas assombradas e centauros e sátiros nos confins das florestas, onde mesmo os elfos não vão. Nas profundezas dos mares, sereias, tritões e sahuagins se enfrentam; nas montanhas, Felontas desafiam os anões por suas fortalezas e os dragões por suas cavernas.

Todas essas raças - e muitas mais - exemplificam a diversidade da vida nos Reinos e a grande variedade de ameaças que existe para os viajantes, comerciantes e exploradores. Enquanto os humanos são a raça mais bem-sucedida, essa posição não é de forma alguma segura e, muitas raças, velhas e novas, podem determinar se os humanos vão sobreviver ou perder a grandeza, como os elfos, anões e dragões que os precederam.

Monstros

O planeta - Éden-Hor é um lugar com uma variedade de seres incrível, alguns naturais outros não. Estes seres não-naturais não são considerados animais, são considerados monstros. São muitas as origens e os objetivos pelos quais os monstros são criados ou engendrados, geralmente herdam algumas características do criador. Na maioria das vezes, os criadores têm intenções maléficas ao criar monstros: protegê-lo, destruir os adversários, realizar tarefas corriqueiras, servir ao mestre. A magia sempre tem a ver com a origem dos monstros, pois é a Treva Poderosa que determina sua existência.

Os monstros vêm: das profundezas da terra, na extensão sem fim do Subterrâneo; dos buracos fedidos do Abismo; do labirinto infinito nas teias da Rainha Aranha. Alguns nascem de maldições antigas ou em laboratórios de magia, vindos através de rituais obscenos e catástrofes mágicas. Outros são simplesmente criados por deuses furiosos em lugares como a cidade Ilmarin Atronópole; no porto subterrâneo da Caveira; dos templos malditos de Beric, Latrin e Akhar; dos interiores da Fortaleza Negra, uma das bases dos Arkarin; nos Montes dos Raios; nas florestas de Nunca-Mais; da antiga floresta de Karaturan; ou de laboratórios gigantes dos feiticeiros escarlates e até da Montanha Subterrânea, o labirinto sem fim do mago Lankarter.

Os monstros são um verdadeiro pesadelo para os aventureiros, já que o confronto entre ambos é iminente. Se um grupo de aventureiros decide invadir um complexo como Montanha Subterrânea para salvar alguém inocente, provavelmente se encontrará com alguma criatura hostil com capacidades

assustadoras e mortais. Alguns monstros podem no decorrer do tempo adquirir sua autonomia por meios misteriosos, libertando-se assim de seu criador. Com isso, muitas vezes este fato faz com que haja uma nova espécie na natureza, que se originou por meios artificiais.

Um Olho

Os um olho são criaturas que foram criadas para proteger complexos de arcanos poderosos de invasores. Eles possuem capacidades fatais como raios de petrificação, de desintegração, de morte entre outros. Por ser um ser que pode flutuar e atacar com todos seus olhos ao mesmo tempo, o Um Olho é uma ameaça muito grande aos objetivos dos aventureiros. Alguns um olho são autônomos como Pharaton, líder da guilda de mesmo nome nos subterrâneos de Água-Rápida e Tranffar, aliado dos Arkarin.

Dragões

Apesar de serem chamados de monstros, os dragões são criaturas que existem há milênios e não se sabe ao certo se foram criados artificialmente ou são naturais. Eles tem uma vida muito longa e são extremamente inteligentes de modo que também conjuram encantamentos, embora sua arma principal seja a temível baforada-do-dragão, um jato de fogo escaldante que sai da boca do dragão que pode derreter até a rocha. Há várias espécies de dragões: vermelhos, azuis, verdes, dourados, entre outros. Os de cores diferentes baforam com

tipos diferentes de ataque: o dragão negro exala ácido, o verde bafora uma fumaça venenosa, o branco libera um vapor gélido e assim por diante. Há muitos dragões famosos em Miquédem como Bartalokond Draco que sobrevoa as Terras Centrais do Leste e Derekraco, um dragão negro que guarda Dracario, uma fortaleza dos Arkarin.

Mortos-vivos

Éden-Hor, possibilita que alguns indivíduos, na maioria das vezes sacerdotes de deuses malignos ou magos necromânticos, realizem rituais com magia e animem seres que já morreram podendo assim usar seus corpos.

É o que chamamos de mortos-vivos, eles também tem uma grande variedade: esqueletos, múmias, zumbis, sombras, fantasmas, aparições e muitos outros. Estes seres sem vida são de natureza maléfica e possuem muitos recursos como passar doenças e drenar energia vital. De todos os mortos-vivos, a criatura mais poderosa e intrigante, sem dúvida é o Crânicar. Ele é um morto-vivo semelhante em aparência com um esqueleto ou uma múmia. Os Crânicares são autônomos e extremamente raros, devido a sua origem induzida. O Crânicar é um morto-vivo induzido, ou seja, sua existência é deliberada pelo próprio morto, pois para ser um Crânicar é necessário ser um mago de extremo poder que realize um encantamento e um ritual necromântico de modo que seu corpo morra sem que a alma vá embora. Fazendo isso, o mago se torna um ser imortal com mais recursos que tinha antes, todas elas de natureza maligna, com exceção dos Baelnorns, são elfos bons que foram transformados em Crânicares em lugares como Falenkur, ocorre como uma

espécie de maldição. Uma rara exceção foi Rorak Lombardi, ele não era arcano e sim o primeiro sacerdote supremo de Aghar. Ele foi transformado em Crânicar pelo deus da destruição a pedido do próprio Rorak para que não fosse levado pelos braços da morte.

Makaulens

Constructos são seres autômatos, ou seja, seres sem vida criados para obedecer. Os constructos mais conhecidos são os Makaulens, que são construídos por magos poderosos com vários tipos de materiais: rocha, ferro, osso, ouro entre outros. Os Makaulens seriam, na linguagem contemporânea, definidos como robôs, pois não possuem consciência alguma e não são constituídos de matéria viva. Uma grande característica dos Makaulens é de que apesar de não terem consciência eles usam armas de qualquer tipo se transformando em criaturas muito perigosas.

Calendário

O calendário que se segue é suficientemente genérico para ser aplicado a todas as regiões dos Reinos. O ano consiste de 365 dias: doze meses de exatamente trinta dias - graças a única lua e seus rastros, e mais cinco dias especiais que caem entre os meses. Os anos bissextos são mantidos apenas por conveniência, fornecendo um sexto dia especial que é usado como base para contratos de longos prazos.

Éden-Hor e as crônicas de um destino

Os meses são subdivididos em três períodos de dez dias. Esses períodos são conhecidos comumente por vigílias, semanas, domens, hyrars ou cavalgadas através dos reinos. Embora cavalgadas seja o termo usado normalmente em Devyr e nas Terras dos Vales, este texto usa semanas para evitar confusões.

A nomenclatura dos meses é padronizada, mas o sistema de datação dos anos varia de lugar para lugar. Usualmente, começam a ser contados depois de um evento de grande magnitude religiosa ou política. Cada nação tem suas culturas com suas histórias, portanto, com calendários (Contagens) diferentes. O sistema de classificar os meses recebeu o nome do seu inventor, Hillel de Barathória, um mago que já morreu há muito tempo. Esse é o sistema utilizado no Norte.

O Calendário de Hillel

O Calendário de Hillel está resumido na tabela abaixo. O nome de cada mês é seguido pelo seu nome coloquial, com a correspondência aproximada do calendário Gregoriano. Os dias especiais são listados quando ocorrem entre os meses, e aparecem em itálico. Cada dia especial está detalhado na seção seguinte: Dias Especiais do Calendário.

Ordem	Nome	Descrição Coloquial	Mês Gregoriano
1	Panner	- O Terrível Inverno	- Janeiro
			-Festival de Inverno

- 2 **Bronorak - O Terrível Inverno ou a Garra do Frio -
Fevereiro**
- 3 **Brenerion - Mês dos Crepúsculos - Março**
- 4 **Enlorak - Mês das Tempestades - Abril -Festival do Plantio**
- 5 **Brinull - O Degelo - Maio**
- 6 **Aprinol -A Época das Flores -Junho**
- 7 **Barakul- O Nascer do Verão - Julho -Festival de Verão**
- 8 **Sanatial - O Alto Verão - Agosto**
- 9 **Parenth - O Evanescer - Setembro -Festival da Colheita**
- 10 **Inthalol -A Queda das Folhas – Outubro**
- 12 **Ghentar- A Nevasca - Dezembro**

Dias Especiais do Calendário

Festival do Inverno: É uma grande comemoração, onde os lordes locais planejam o ano que está por vir, fazem e renovam alianças e mandam presentes para demonstrar suas boas intenções. Para as pessoas comuns no resto dos Reinos, este é o Dia do Meio do Inverno, o mais frio do ano.

Éden-Hor e as crônicas de um destino

Festival do Plantio: É o começo oficial da primavera, um dia de descanso. Algumas flores que foram cuidadosamente criadas em estufas nas fazendas e templos são abençoadas e atiradas sobre a neve para trazer uma boa colheita na estação vindoura.

Festival do Verão: Chamado de Noite de Verão, ou a Longa Noite, é uma data de comemoração, música e amor. Em uma cerimônia que acontece em certos lugares, moças solteiras andam pela floresta e são -caçadas- pelos seus pretendentes através da noite. Geralmente os noivados são realizados nesta época. É realmente muito raro o tempo estar ruim nesta noite - caso esteja, esse acontecimento é considerado um mau presságio, que costumeiramente prevê fome ou praga.

Festival da Colheita: É o dia que anuncia a chegada do outono e, conseqüentemente, da colheita. É uma festa que geralmente continua até o fim da colheita, garantindo comida para aqueles que retornam dos campos. Neste dia, os viajantes se apressam para evitar serem pegos no meio da viagem pela chuva, lama e neve.

Festival da Lua: Este festival é o último grande evento do ano. Ele marca a chegada do inverno, além de ser a data em que os mortos são lembrados. Os túmulos são benzidos, o Ritual da Lembrança é executado e os feitos dos que estão agora mortos são contados noite adentro. A propósito, as guerras acontecem geralmente depois da colheita, continuando enquanto o clima permitir. A maior parte das batalhas escolhe o mês de Dilmar, e a irônica praticidade do Festival da Lua torna-se logo aparente.

Marcando os Anos

Os anos, invernos, são chamados por nomes consistentes em todos os Reinos. Cada povo os numera de maneira diferente. O resultado é uma confusão de números que se sobrepõem, servindo apenas para confundir as pessoas normais e frustrar os sábios e historiadores. As inúmeras maneiras de marcar os anos incluem as seguintes:

Contagem dos Humanos (CH): O Contagem dos Humanos começou no ano em que os humanos receberam a permissão da Corte Élfica para se assentarem nas regiões mais abertas das florestas. As informações nesse texto são precisas até o final de 1367 CH. Em alguns textos, principalmente aqueles que não têm uma ligação mais direta com a história dos Vales, o Contagem dos Humanos é chamado de Contagem dos Homens Livres (CH).

Contagem de Devyr (CD): O Contagem de Devyr começou no ano da fundação da Casa Drantir, a dinastia que ainda governa essa nação. As informações nesse texto são precisas até o final do ano de 1342 CD. O intervalo de 25 anos entre o Contagem de Devyr e o Contagem dos Humanos foi um dos principais causadores da confusão que existe quanto às datas antigas. As linhas de tempo e os calendários antigos frequentemente usam a sigla CH, mas colocam a fundação de Devyr em 1 CH, em vez de 26 CH. Isso é compreensível, já que os Contagens foram feitos por dois grupos próximos, e espalhados por um terceiro grupo, os mercadores de Zantia, mas esse pequeno problema ainda faz com que sábios e pesquisadores deem violentas cabeçadas em suas escrivatinhas, tentando entender as datas.

Contagem do Norte (CN): Usado na cidade de Água-Rápida, o Contagem do Norte remete ao dia em que Brutárium tornou-se o primeiro Lorde de Água-Rápida. As informações neste texto são precisas até 335 CN. Existe um sistema arcaico, chamado de Ano de Água-Rápida (AAR), que data da suposta primeira utilização de Água-Rápida como um posto de comércio. Ultimamente, este sistema foi sendo abandonado, mas se fosse utilizado, o ano seria 2455 AAR.

Contagem do Dragão (AD): O uso do sistema Contagem do Dragão é uma forma antiquada de contar o tempo com gerações de dragões de 200 anos cada. Existem dez ciclos de 200 anos para cada cor e, a cada dois milênios, muda-se o nome do tipo do dragão usado. Esse Contagem foi abandonado há muito tempo, tanto que não se sabe se atualmente é 145 ou 147 do Contagem do Dragão Vermelho Adulto.

Calendário de Aparantik (CM): Um dos mais velhos calendários em uso nos Reinos, este sistema antigo de contar o tempo remete à fundação de Krabul, a Cidade Trevoza, presumivelmente por um deus. Este tomo é preciso até o ano de 3501 CM.

A Lista dos Anos

A grande variedade de calendários conflitantes não ajuda a aplacar a dor de cabeça dos historiadores e sábios. A maior parte deles usa como método de registro a Lista dos Anos, um sistema pelo qual cada ano recebe um nome. Mais

recentemente, uma nova Contagem surgiu, baseado nos eventos da Era das Tribulações, chamado Contagem Atual (CA).

A Lista dos Anos recebe esta denominação porque eles derivam de profecias escritas sob este título pelo famoso Sábio Perdido, Moredel, com algumas adições do grande vidente Ériundo.

A Contagem Atual (CA)

Numa tentativa de resolver os problemas causados pelo grande número de sistemas de numeração de anos em uso, um novo tipo de Contagem foi criado, com a aprovação de pessoas como Telóden Ritlun de Água-Rápida e Celerón de Devyr, e espalhado pelo mundo pelos Harpistas. Esse Contagem data a Era das Tribulações como Ano 0. Os anos antes da Era das Tribulações são listados com números negativos. A fundação da Rocha do Tratado em 1 CH seria 1358 CA, a criação de Devyr seria -1333 CA. Se esse novo Contagem vai ficar popular nos Reinos ainda se sabe, embora Aloraf tenha notado: -É necessário dar a esse sistema uma ou duas gerações para que ele se estabeleça. Pelo menos esperemos que chegue nos dois dígitos.-.

Nos textos, usaremos o Contagem dos Humanos (CH) para marcar as datas, e principalmente diminuir o uso de grandes números negativos para marcar os eventos históricos mais importantes.

Patrulha Destemida, o Grupo