

Crawlers!

O grande continente de Ereb é um local fragmentado e cheio de problemas. Dividido territorialmente entre reinos independentes, ecologicamente entre ambientes e climas variados, culturalmente entre religiões dedicadas a deuses diversos e socialmente entre estamentos, poucas coisas mantêm nessa terra algum tipo de unidade, algo que a diferencie dos continentes a leste e sul. Talvez a mais importante seja sua origem.

Todas as terras ocidentais foram outrora unidas por um gigantesco Império. Seus habitantes são tidos como uma civilização muito mais avançada que a atual, seja tecnologicamente, politicamente, socialmente ou culturalmente. Ainda assim, por algum motivo que se perdeu entre as brumas do tempo, tal avançado império entrou em crise e ruiu. As novas civilizações foram construídas sobre suas ruínas, mas ainda existem muitos mistérios ocultos sob a terra.

Poucas coisas sobreviveram do Império Antigo além de suas construções de pedra. A principal, o cerne da cultura deles, foi parcialmente decifrada, mas é tratada pelos Erebianos como dois aspectos diferentes. O *Arcano* e a *Religião*.

Os Erebianos cultuam uma enorme variedade de deuses, desde divindades maiores, com cultos hierarquizados e templos espalhados por diversos reinos, até entidades menores, cultuadas em apenas um reino, cidade, vila ou bosque. Uma das igrejas mais poderosas, com representantes em todos os reinos, é a de Lucernus. Os imperiais eram monoteístas, portanto *Lucernus*, o Senhor das Luzes, era sua única divindade. Contudo, o culto atual dos Erebianos não passa de um eco apagado da religião antiga.

A outra prática imperial que foi descoberta pelas civilizações posteriores foi o *Arcano*, a Magia. Diversos povos primitivos, tanto de Ereb como dos demais continentes, descobriram como manipular a energia ou força oculta que rege o mundo, dobrando-a segundo sua vontade. Mas os imperiais foram mais além. Criaram um método padronizado, uma mistura de arte e ciência, que os permitiu controlar a energia primordial em uma escala sem precedentes. Este método mistura runas, gestos e palavras recitadas no Idioma Místico (que não se sabe se foi criado ou descoberto pelo império), e o que sobreviveu dele é a base usada pelos magos erebianos.

Mas existe algo mais que une todos os reinos, além de sua origem. Uma atividade não encaixada em nenhum estamento, que ocupa um lugar especial em meio a camponeses, artesãos, comerciantes e guerreiros. A atividade de *aventureiro*. Também conhecidos por outros termos como *exploradores* ou *rastejadores*, estes profissionais livres não estão atados à terra como a maioria dos demais. Viajam de cidade em cidade, de reino em reino, enfrentando monstros, bandidos, milícias e outros perigos em troca de algumas moedas de ouro. Envolvem qualquer tipo de pessoa (de guerreiros a magos, de clérigos a ladrões) e atuam em missões das mais variadas, desde escoltar caravanas de comerciantes até procurar tesouros em antigas construções imperiais soterradas.

Esta é a história de apenas mais um destes grupos de aventureiros. Um grupo que (como todos os outros) começou fraco e modesto, mas que (como poucos, muito poucos)

sobreviveu e acabou se tornando grande e poderoso. Este pequeno grupo surgiu na cidade portuária de Avisle, no reino de Lusitens, mas conquistou seu lugar em canções de bardos tocadas através de todo o continente.

por *Thiago Monteiro, o Bardo*

<http://oestebardo.wordpress.com/>
