



A LENDA DO DRAGÃO VERDE

LIVRO I

O BREJO QUE LEMBRA

TEMPORADA 1 · ERA I · FORMAÇÃO

reimaginada por Danilo Miranda

A Lenda do Dragão Verde · Livro I: O Brejo que Lembra

Temporada 1 · Era I · Formação

Escrito e reimaginado por Danilo Miranda.

A Lenda do Dragão Verde é baseado em *Legend of the Green Dragon*, de Eric Stevens e JT Traub.

Edição gratuita, distribuída em dragaoverde.com.br. Pode ser lida e compartilhada livremente, sem alterações e sem fins comerciais.

© 2026 Danilo Miranda. Todos os direitos sobre a história, os personagens e o mundo desta edição reservados.

Ilustrações: imagens do jogo A Lenda do Dragão Verde.

Tipografia: Cinzel e Gelasio, as fontes do jogo (SIL Open Font License 1.1).

Edição c1ee5e62ef3d · <https://dragaoverde.com.br/lenda.php>

SUMÁRIO



Antes de começar	4
Prólogo: o que se conta junto ao fogo	5
Capítulo 1 · O Começo de Tudo	7
Capítulo 2 · Os Quatro Despertares	10
Capítulo 3 · O Pacto das Cinco Pedras	14
Capítulo 4 · A Longa Colheita	19
Capítulo 5 · Glukmoore, o Brejo que Lembra	24
Capítulo 6 · O Pântano e suas Criaturas	28
Capítulo 7 · A Bruma Sobe	32
Epílogo: a estrada debaixo d'água	35
Quem é quem em Glukmoore	37
Pequeno glossário do Reino	38
Linha do tempo	39

ANTES DE COMEÇAR



Este livro conta a história de *A Lenda do Dragão Verde* do jeito que ela é contada em Glukmoore, a cidade dos trolls, junto ao fogo do Totem.

Ele acompanha a **primeira temporada** do jogo, a **Era I • Formação**, em que o Reino inteiro está coberto pela Bruma e só Glukmoore ainda recebe novos heróis. As outras cidades e os outros povos chegarão nas próximas temporadas, cada uma com o seu livro.

Nem tudo o que os trolls contam é a verdade inteira. Mas é por aqui que a lenda começa.

PRÓLOGO: O QUE SE CONTA JUNTO AO FOGO



Ulga junto ao fogo do Totem, à noite, com os novos Juramentados em volta

Palavras de Ulga Voz-de-Junco, Voz do Totem de Glukmoore, na noite em que os primeiros novos Juramentados entalharam seus nomes.

Cheguem perto do fogo. A bruma está alta esta noite, e o que vou contar é para ser ouvido com as costas quentes.

Lá fora, no Reino, contam que o Dragão Verde é uma fera. Que dorme nas profundezas da Floresta, acorda faminto e derruba pontes. Que um herói desce ao covil, mata a fera, volta coberto de glória e a fera, de algum jeito, volta também. Contam isso há mil e duzentos invernos, como quem conta a chuva.

Nós, em Glukmoore, contamos diferente. Nós contamos o nome dele.

Antes de existir rei, antes de existir moeda, antes de existir estrada, nós já estávamos aqui. Fomos os primeiros a acordar no lodo, e a primeira coisa que vimos foi a luz verde do sopro dele queimando a bruma. Por isso guardamos o Totem. Por isso entalhamos os

nomes. Por isso, quando um de nós morre, alguém diz o nome dele em voz alta junto ao fogo.

Porque o mundo não é feito de pedra, crianças. É feito de lembrança. E existe uma coisa lá fora, na bruma, que quer que tudo seja esquecido.

Hoje vocês entalharam seus nomes. A partir de agora, enquanto Glukmoore lembrar de vocês, a morte não vai conseguir guardá-los. Vão voltar. E vão descer, um dia, até onde ele dorme.

Então escutem a história inteira. Do começo.

CAPÍTULO 1 · O COMEÇO DE TUDO



O Dragão Verde, Oruvael

I. O MAR PARADO E A BRUMA

No começo havia água, e a água não se movia.

Os anciãos de Glukmoore chamam esse tempo de **Mar Parado**. Não havia margens, nem fundo, nem céu separado da água. Sobre ela pairava a **Bruma**, uma névoa cinzenta, fria e sem cheiro.

Coisas nasciam no Mar Parado: um brilho, um movimento, uma forma. Mas a Bruma as tocava, e elas se desfaziam antes de durar. Não morriam, porque morrer exige ter existido o bastante para deixar falta. Eram **esquecidas**. Tudo o que nascia era apagado, e o mundo recomeçava vazio a cada instante.

A Bruma não é vento nem nuvem. É fome. É o esquecimento com vontade própria. Os trolls mais velhos a chamam por um nome que não gostam de dizer perto do fogo: **Aquela-que-Apaga**.

2. A SEMENTE E O PRIMEIRO VERDE

Ninguém sabe de onde veio a Semente. Alguns dizem que caiu das estrelas; os anões dizem que sempre esteve no fundo da pedra, esperando; os trolls dizem apenas que *veio*, e que perguntar de onde é como perguntar de onde vem a vontade de viver.

A Semente afundou no Mar Parado e tocou o fundo. Dela saiu a primeira raiz. A raiz fez algo que nada antes tinha feito: **segurou**. Prendeu o lodo, e o lodo virou chão. Puxou a água, e a água começou a correr. Onde a água corria, a Bruma se rompia.

Assim começou o **Primeiro Verde**: o chão, as margens, os rios, e a Floresta que cresceu sobre tudo isso. Mas a raiz sozinha era lenta, e a Bruma era paciente. Para cada palmo que o Verde ganhava, a Bruma tentava retomar dois.

3. ORUVAEL, O DRAGÃO VERDE

Então, do coração da raiz mais antiga, nasceu o guardião.

Ele saiu do lodo com escamas da cor das folhas novas, olhos de âmbar e asas largas como a copa de uma árvore. Quando abriu a boca, não saiu fogo: saiu um **sopro verde**, quente e vivo, que queimava a Bruma como o sol queima o orvalho. Onde ele soprava, as coisas passavam a durar. Passavam a ser **lembradas**.

Os primeiros que o viram deram a ele um nome na língua antiga do lodo: **Oruvael**, que quer dizer *Aquele que Devolve*. O Reino de hoje esqueceu esse nome. Chama-o apenas de **Dragão Verde**.

Oruvael não era um deus. Era um ser vivo: podia sangrar, cansar e errar. Mas cumpria uma tarefa que nenhum outro ser podia cumprir, e é dessa tarefa que depende tudo o mais neste livro.

4. O CICLO DO RETORNO

Quando o Verde passou a existir, a morte passou a existir também. Uma árvore caía, um animal morria, uma folha secava. E então a pergunta: para onde vai o que viveu?

A resposta de Oruvael foi o **Ciclo do Retorno**.

Tudo o que vive guarda uma **lembrança de si**: o peso dos passos, o medo, a força, o nome, quando há nome. Quando um ser morre, essa lembrança se solta do corpo e atravessa para uma margem que os olhos dos vivos não alcançam: a **Margem**, que hoje o Reino chama de **Terra das Sombras**.

Na Margem, as lembranças esperam. Oruvael desce até lá, em seu sono, e as recolhe. Depois as devolve às raízes, e das raízes nasce vida nova. O que morreu não volta igual, mas volta: uma árvore vira solo, o solo vira semente, a semente vira floresta.

O que Oruvael não recolhe, a Bruma come. Uma lembrança que fica tempo demais na Margem começa a se apagar. Primeiro perde o nome, depois a forma, e por fim vira névoa.

Esse é o equilíbrio de todo o mundo:

- **o Verde** faz nascer;
- **a Margem** guarda o que morreu;
- **Oruvael** devolve;
- **a Bruma** espera, sempre, pelo que ninguém lembrar.

5. O PRIMEIRO MORTO QUE LEMBROU

Muito antes dos povos, houve uma criatura que morreu e se recusou a esquecer.

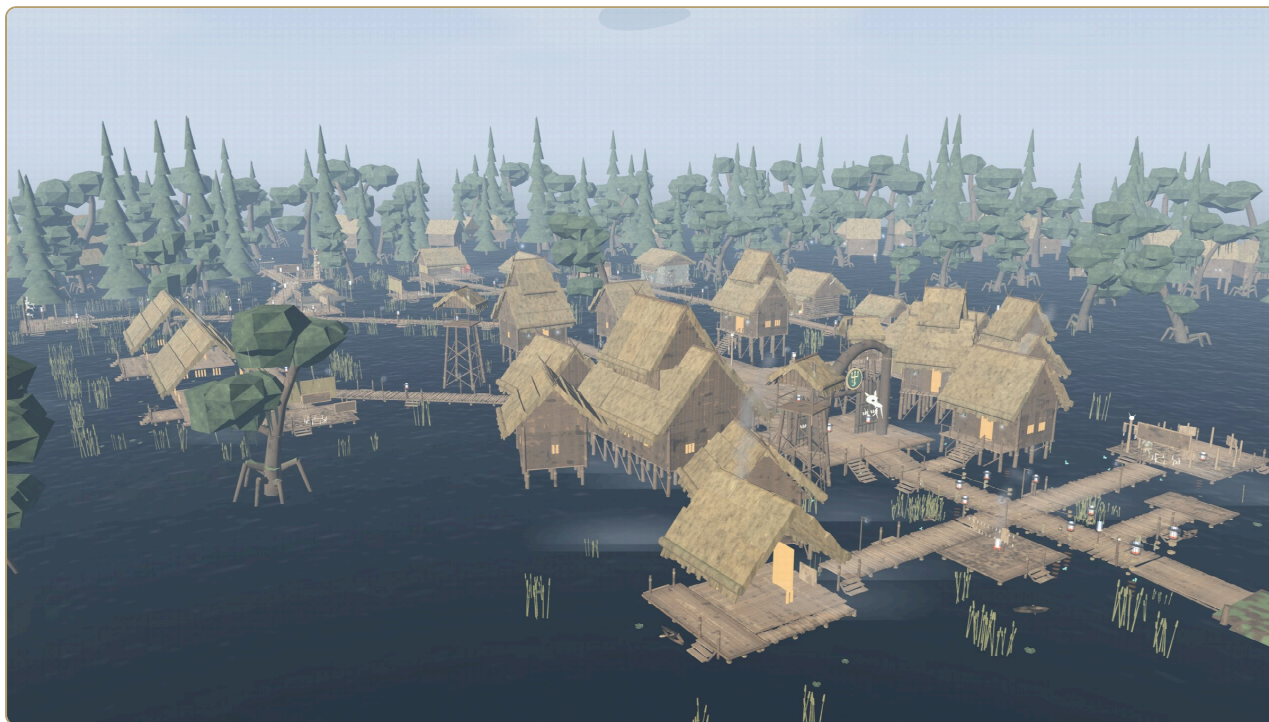
Ninguém sabe o que ela era em vida. Nem ela sabe mais. Mas, ao chegar à Margem, segurou-se ao próprio nome com tanta força que a Bruma não conseguiu apagá-la. Oruvael a encontrou ali, inteira, quando todas as outras lembranças já se desfaziam.

Em vez de devolvê-la às raízes, o Dragão lhe deu uma tarefa: **guardar a Margem**. Separar as lembranças que ainda podiam voltar daquelas que já estavam perdidas, e manter a Bruma longe da passagem.

Ela aceitou. Construiu na Margem uma casa de pedra e névoa, o **Mausoléu**, e passou a ser chamada pelo único nome que lhe restou: **Ramius**.

Ramius não criou a morte e não é dono dos mortos. É o porteiro de uma passagem. Sabe mais sobre o Ciclo do que qualquer vivo, e é paciente como só pode ser quem já esqueceu a própria idade.

CAPÍTULO 2 · OS QUATRO DESPERTARES



Glukmoore vista de longe: palafitas, canais e pontes

Os povos não foram fabricados por ninguém. **Despertaram.**

Onde o sopro de Oruvael tocava a terra por tempo suficiente, a vida passava a lembrar de si mesma com tanta força que, um dia, começava a pensar. Isso aconteceu quatro vezes, em quatro lugares, e cada povo carrega até hoje a marca do lugar onde acordou.

Nenhum povo é mais velho em valor, só em tempo. Nenhum é bom ou mau por natureza. Entre todos há curandeiros e assassinos, sábios e tolos, heróis e traidores.

I. OS PRIMOGÊNITOS DO LODO: OS TROLLS

O primeiro despertar foi no **Grande Lodo**, o pântano ao pé da raiz mais antiga, onde Oruvael dormia entre uma volta e outra. Ali o sopro verde era tão constante que o próprio barro começou a ter vontade.

Os primeiros trolls saíram do lodo grandes, fortes e cobertos de uma pele grossa, verde-acinzentada como a margem dos canais. Do lugar onde nasceram herdaram dois dons:

- **o Sangue Tenaz:** como o pântano, que se refaz depois de cada cheia, o corpo troll se recupera de feridas que matariam outros povos. Por isso os trolls têm mais Vida e se regeneram;
- **a Memória:** nascidos ao lado do Ciclo, os trolls entenderam antes de todos que lembrar é uma forma de manter vivo. Não escreviam: falavam, cantavam e entalhavam. Inventaram o **Totem**, um tronco onde se gravam os nomes dos que viveram, e o costume de dizer esses nomes em voz alta junto ao fogo.

Os trolls conviveram com Oruvael por gerações. Não o adoravam: tratavam-no como um vizinho antigo e perigoso, a quem se deve respeito. Em troca de nada, só porque era certo, juraram guardar o sono do Dragão e lembrar os seus mortos para que ele pudesse devolvê-los. Esse foi o **Pacto Antigo**, o primeiro acordo do mundo, feito sem papel e sem coroa.

Os trolls nascem vivos, de mães trolls, e são criados pela família e pela aldeia inteira. O que se conta no Reino sobre ovos, filhos que se devoram e trolls que comem os seus é mentira, e mais adiante se conta quem a inventou.

2. OS FILHOS DA COPA: OS ELFOS

O segundo despertar foi no alto. Nas copas da Floresta mais antiga, a luz do sopro de Oruvael ficava presa entre as folhas, e de tanto brilhar ali, a luz começou a ver.

Os elfos acordaram esguios, leves e de olhos claros, entre galhos tão altos que o chão era uma lenda. Herdaram:

- **o Passo Leve e o olho certo:** quem nasceu entre galhos aprendeu a não errar o passo nem o alvo. Por isso os elfos golpeiam com mais precisão;
- **as Luzes:** os elfos descobriram que as lembranças, antes de chegar à Margem, deixam um brilho no ar. Aprenderam a recolher esse brilho em pequenas luzes, que guardam caminhos, estações e vozes. As Luzes são a biblioteca dos elfos.

Os elfos não são imortais. Vivem muito, e envelhecem devagar, mas morrem como todos. A fama de imortalidade nasceu porque um elfo velho, cercado das Luzes de seus antepassados, parece conversar com quem já se foi.

3. OS GUARDIÕES DO FUNDO: OS ANÕES

O terceiro despertar foi no fundo. As raízes de Oruvael desciam até a pedra viva das montanhas, e o sopro, levado pela seiva, chegou a lugares onde nunca bateu sol. Ali a própria pedra começou a se perguntar sobre si mesma.

Os anões acordaram baixos, largos e pesados, com a paciência de quem nasceu dentro da montanha. Herdaram:

- **a Pele de Pedra:** o corpo anão aguenta golpes como a rocha aguenta o tempo. Por isso os anões se defendem melhor;
- **a Forma:** os anões entendem a matéria como ninguém. Sabem onde a pedra vai rachar antes de bater nela, sabem fundir o que não se funde e foram os únicos a aprender a trabalhar a **esmeralda verde**, a pedra que se forma onde a seiva do Dragão se cristaliza. Esse saber vai mudar o mundo, e não para melhor.

A cerveja anã é famosa, e merece ser. Mas um anão não é a sua caneca: é o seu ofício.

4. OS FILHOS DO VENTO: OS HUMANOS

O quarto e último despertar foi nos campos. Nas planícies abertas, onde Oruvael passava voando de uma margem a outra, o vento das suas asas levava o cheiro do sopro verde para longe. Onde esse vento soprava sempre, a relva aprendeu a correr, e depois a falar.

Os humanos acordaram menores que os trolls, mais frágeis que os anões e mais lentos que os elfos. Mas herdaram o que nenhum outro povo tinha:

- **a Determinação:** nascidos no vento, os humanos não param. Aguentam mais esforço, recuperam o fôlego mais depressa e insistem quando os outros desistem. Por isso os humanos têm mais Energia;
- **o Caminho:** os humanos foram os primeiros a ligar um lugar a outro. Abriram trilhas, domaram cavalos, levaram o sal de uma margem e a madeira de outra. Onde há uma estrada, houve um humano.

Foi por esse dom, o de unir, que um humano um dia uniu todos os povos. Também foi por ele que o mundo se partiu.

5. OS OUTROS QUE ACORDARAM

Nem todo despertar gerou um povo grande. O sopro de Oruvael tocou muitos lugares, e em alguns deles a vida acordou pequena, estranha ou rude:

- **os Escamudos**, homens-lagarto das águas fundas do pântano, que acordaram antes até dos trolls, mas nunca construíram cidades. Adoram Oruvael como um deus e não perdoam quem o prendeu;
- **os Ogros dos canais**, um povo pequeno em número e enorme em tamanho, que vive de cobrar passagem nos rios e nunca entrou em pacto nenhum;
- **os Catadores**, um povo miúdo e corcunda que vive dos restos do pântano e anda em bando.

Esses povos não são monstros. Alguns são inimigos de Glukmoore, outros são apenas perigosos. Cada um tem as suas razões.

6. A IDADE DO VERDE

Por muitas gerações, os quatro povos viveram separados, cada um no seu lugar, e o mundo foi largo o bastante para todos. Os anciãos chamam esse tempo de **Idade do Verde**.

Os humanos foram os primeiros a procurar os outros. Suas trilhas chegaram aos pés das montanhas, onde trocaram trigo por ferro com os anões; às bordas da Floresta, onde os elfos lhes ensinaram a ler as estrelas; e às margens do Grande Lodo, onde os trolls lhes ensinaram que certos caminhos de água não devem ser atravessados à noite.

Houve brigas, como sempre há. Mas Oruvel continuava a voar, a Bruma continuava longe e as lembranças continuavam a voltar. Ninguém pensava no Dragão como um problema. Ele era como o sol: estava lá.

Isso mudou com o Inverno Cinzento.

CAPÍTULO 3 · O PACTO DAS CINCO PEDRAS



O covil do Dragão, no fundo do Grande Lodo

I. O INVERNO CINZENTO

A Bruma tem marés. Recua por séculos e volta de uma vez. Os elfos registraram nas Luzes que essas marés existiram desde o começo, mas nenhuma foi como a que veio há mil e duzentos invernos: o **Inverno Cinzento**.

A névoa subiu dos vales e não baixou mais. Durante anos, o sol foi um disco pálido. Aldeias inteiras foram engolidas: quem ficava dentro da Bruma tempo demais começava a esquecer o próprio nome, depois o caminho de casa, depois o rosto dos filhos. Os que se perdiam assim não morriam: vagavam, ocos, até virar névoa.

Oruvael lutou. Voava dia e noite, soprando verde sobre as aldeias. Mas o mundo tinha crescido, e ele era um só. Onde ele estava, a Bruma recuava; onde não estava, ela comia. As lembranças chegavam à Margem em tamanha quantidade que nem ele nem Ramius davam conta de devolvê-las, e muitas se perderam para sempre.

2. AS GUERRAS DA BRUMA

Quando a terra limpa encolhe, os povos brigam por ela.

Humanos e trolls disputaram as margens altas dos rios. Anões e elfos guerrearam pelas encostas onde a névoa não chegava: os anões queriam cavar abrigos na rocha, e os elfos acusavam as minas de envenenar as raízes. Os humanos, espalhados pelos campos, foram os que mais sofreram, porque a planície não tem onde se esconder.

Foi uma época de fome, medo e traição. Cada povo culpou os outros. Ninguém culpou a Bruma, porque não se culpa o tempo.

3. DEGOL DE ROMAR

Entre os humanos surgiu um líder: **Degol**, filho de cavaleiros de Romar, a cidade das planícies. Era corajoso, inteligente e incansável, e tinha o dom do seu povo em dose maior que todos: sabia unir. Onde ele passava, inimigos sentavam à mesma mesa.

Degol percebeu uma coisa que ninguém tinha percebido. Nas minas de Qixelcrag, os anões tinham encontrado veios de **esmeralda verde**, a seiva do Dragão cristalizada. E onde havia uma esmeralda, **a Bruma não entrava**. Uma pedra do tamanho de um punho mantinha uma galeria inteira limpa.

Degol fez a conta que ninguém teria coragem de fazer. Se um punhado de seiva seca protegia uma galeria, o que faria **o coração do próprio Dragão**? Uma cidade inteira, talvez. Cinco cidades. Para sempre, sem depender de um dragão que voava para onde queria e chegava tarde demais.

4. O CONSELHO DAS CINCO MARGENS

Degol reuniu os povos às margens do lugar onde quatro rios se encontram. Vieram o Conselho de Romar, os mestres-de-forja de Qixelcrag, os guardiões das Luzes da Floresta e, por último e a contragosto, a anciã que falava pelo Totem de Glukmoore: **Murra Voz-Antiga**.

Degol propôs o **Pacto das Cinco Pedras**:

1. os povos se uniriam para derrubar Oruvael;
2. os anões cortariam o coração dele em cinco **Pedras**;
3. cada povo receberia uma Pedra para proteger a sua cidade da Bruma, e a quinta ficaria num centro comum, neutro, onde os quatro povos decidiriam juntos;
4. nunca mais um povo atacaria outro: as cidades formariam um só **Reino**.

Humanos, anões e elfos aceitaram. Estavam morrendo, e a proposta era a primeira esperança em vinte anos.

Murra se levantou e disse a frase que Glukmoore repete até hoje:

"O que se prende, apodrece. Se ele não voltar, ninguém volta."

Os trolls sabiam o que os outros tinham esquecido: Oruvael não era só uma arma contra a Bruma. Era quem devolvia os mortos. Matá-lo era quebrar o Ciclo.

Degol respondeu que os anões tinham estudado as raízes e que o Dragão *voltaria*, como tudo volta. Só que voltaria preso, e seu poder serviria aos povos em vez de voar ao acaso. Disse também que, se os trolls não aceitassem, o Reino seria feito sem eles, e o Grande Lodo ficaria do lado de fora de todas as fronteiras.

5. A GUERRA DO LODO

Glukmoore se partiu ao meio.

Os mais velhos, com Murra, temiam a extinção: sozinhos, os trolls não sobreviveriam à Bruma nem ao novo Reino. Os mais jovens, liderados pela guerreira **Brakka Dente-Partido**, juraram defender o sono do Dragão até o último.

Quando o exército do Pacto marchou para o Grande Lodo, Brakka e os seus o esperaram nos canais. A **Guerra do Lodo** durou uma estação. Os trolls conheciam cada palmo da água, e muitos soldados do Pacto se afogaram nos canais sem nunca ver o inimigo. Mas eram poucos contra quatro povos.

Para salvar o que restava do seu povo, Murra fez o acordo que a perseguiria para sempre. Glukmoore entraria no Pacto, com três condições:

- os trolls guardariam a **Pedra do Lodo**, a que ficaria sobre o covil, para que ninguém de fora tocasse o lugar onde o Dragão dorme;
- o nome de Oruvael seria lembrado no Totem;
- Glukmoore teria assento no Conselho do Reino, para sempre.

Degol aceitou e cobrou um preço: os rebeldes seriam punidos. Murra, com a mão tremendo, raspou do Totem o nome de Brakka e de todos os que lutaram com ela. Um troll sem nome no Totem não é lembrado, e quem não é lembrado não volta da morte. Os rebeldes foram expulsos para o pântano fundo. Seus descendentes ainda vivem lá: são os **Sem-Totem**, que o Reino chama de **Exilados de Glukmoore**.

6. A PRIMEIRA QUEDA

Com os quatro povos unidos, Degol desceu ao covil.

O **Covil** fica no fundo do Grande Lodo, onde a raiz mais antiga toca a Margem. Lá o tempo não corre como aqui, e a água é tão parada quanto no começo do mundo. Oruvael os esperava acordado. Sabia por que tinham vindo.

A batalha durou um dia e uma noite. Morreram muitos campeões dos quatro povos. No fim, Degol cravou no peito do Dragão uma lâmina de esmeralda forjada pelos anões.

Quando Oruvael caiu, aconteceram três coisas que ninguém esperava.

A **primeira**: o coração do Dragão não parou. Endureceu, e virou uma esmeralda do tamanho de um homem, quente e pulsando: a **Grande Esmeralda**.

A **segunda**: o sopro que estava dentro dele saiu de uma vez, procurou o ser vivo mais próximo e entrou em Degol. O corpo do matador se desfez e se refez no mesmo instante: Degol se levantou jovem, sem cicatrizes, sem a força que tinha treinado a vida inteira, mas com todas as lembranças. Na palma da mão direita, ficou gravado um sinal verde em forma de escama. Foi a primeira **Marca do Dragão**.

A **terceira**: o sangue do Dragão escorreu pelo lodo e, onde caiu, a água se encheu de pequenas pedras verdes. O Reino as chama de **gemas** até hoje.

7. AS CINCO PEDRAS E A FUNDAÇÃO DO REINO

Os anões cortaram a Grande Esmeralda em cinco Pedras. Cada uma foi levada ao seu lugar:

PEDRA	LUGAR	O QUE DEU À CIDADE
Pedra do Vento	Romar, a cidade dos humanos	campos férteis e cavalos incansáveis
Pedra do Fundo	Qixelcrag, a cidade dos anões	minas ricas em metal e em gemas
Pedra da Luz	Velária, a cidade dos elfos	Luzes que nunca se apagam
Pedra do Lodo	Glukmoore, a cidade dos trolls	nada, além do peso de guardar o covil
A Coroa	Degolburg, o centro comum	o poder de decidir por todos

A quinta Pedra não foi posta num altar. Os anões a engastaram num aro de ouro, e o Conselho a colocou na cabeça de Degol. É por isso que, no Reino, o governo se chama **a Coroa**: não é um símbolo, é uma pedra.

No lugar onde os quatro rios se encontram, ergueu-se a capital, e ela recebeu o nome do seu fundador: **Degolburg**. Esse foi o **Ano 1 da Coroa**.

E a Bruma recuou. As cidades ficaram limpas. Pela primeira vez em vinte anos, o sol brilhou forte sobre o Reino. O Pacto **funcionou**, e é por isso que, mil e duzentos anos depois, quase ninguém o questiona.

8. O RETORNO

Sete invernos depois, o Grande Lodo tremeu. Do fundo do covil subiu um rugido que se ouviu até Romar.

Oruvael tinha voltado.

Degol estava certo: o Dragão voltou, como tudo volta. Mas voltou **preso**. As Pedras puxavam o seu poder para as cidades, e ele só conseguia se refazer no covil, sob a Pedra do Lodo. Voltou menor do que era, e com uma dor que não passava. Voltou lembrando de quem o tinha matado. E, pela primeira vez na história do mundo, Oruvael atacou os povos.

Degol desceu outra vez e venceu outra vez. Outra vez o sopro entrou nele e o refez, e outra vez o lodo se encheu de gemas. Então Degol entendeu o que tinha nas mãos.

O Dragão não podia ser morto para sempre. Mas podia ser **vencido de novo e de novo**. E cada vitória dava gemas ao Reino, refazia o vencedor e mantinha o poder das Pedras correndo para as cidades. A desgraça de Oruvael era a riqueza do Reino.

9. OS CONTOS DA CAPITAL

Com os anos, Glukmoore começou a incomodar. Era a única cidade que não ganhava nada com o Pacto, a única que lembrava o nome do Dragão e a única cujos anciãos ainda diziam, junto ao fogo, que o Ciclo tinha sido quebrado.

A Coroa não precisou mandar soldados. Bastou mandar histórias.

Nos salões de Degolburg passaram a circular os **Contos da Capital**: que os trolls punham ovos no lodo, que os filhotes se devoravam, que os trolls comiam os próprios mortos, que eram burros, sujos e violentos por natureza. Bardos repetiram, crianças acreditaram, e em poucas gerações o Reino inteiro olhava para Glukmoore com nojo.

A promessa do assento no Conselho foi esquecida aos poucos: primeiro o representante troll deixou de ser chamado; depois a cadeira foi retirada. As estradas para o Grande Lodo deixaram de ser consertadas, e Glukmoore ficou do lado de fora do mapa.

O Reino esqueceu Glukmoore. **Só nunca esqueceu de cobrar**. Todo ano, um coletor da Coroa ia até o Lodo buscar o dízimo, e o cofre do Banco do Reino em Glukmoore é o único fio que a capital nunca deixou de puxar.

CAPÍTULO 4 · A LONGA COLHEITA



Um Juramentado com o Cutelo diante do Dragão

Mil e duzentos invernos se passaram desde a Primeira Queda. O Reino chama esse tempo de **Era da Coroa**. Em Glukmoore, os anciãos o chamam de outro jeito: **a Longa Colheita**.

Este livro explica como o Reino passou a viver do ciclo do Dragão, e por que cada regra que um herói conhece hoje existe.

I. A ORDEM DOS MARCADOS

Degol não podia descer ao covil para sempre sozinho. Fundou então a **Ordem dos Marcados**: guerreiros de todos os povos, treinados para enfrentar o Dragão sempre que ele voltasse.

Quem vence Oruvael recebe a Marca do Dragão. A Ordem conta essas vitórias: cada uma é uma **Queda**, e o número de Quedas de um herói é o que o povo chama de **DK**. Quanto mais Quedas, mais funda a Marca.

2. O JURAMENTO: POR QUE UM HERÓI VOLTA DA MORTE

Um caçador comum que morre faz o caminho de todos: a sua lembrança atravessa para a Margem e, se tiver sorte, Oruvel a devolve às raízes. Ele não volta como era. Vira outra vida.

Um **Juramentado** é diferente. Ao entrar na formação de caçador, ele faz o **Juramento**: ainda vivo, entrega o seu nome ao Ciclo e promete servir contra o Dragão e contra a Bruma. Nas cidades do Pacto, o nome é escrito com sangue no **Livro do Pacto**, em Degolburg. Em Glukmoore, à moda antiga, é entalhado no **Totem** com a lâmina molhada no sangue do próprio caçador.

Lembrar um morto ajuda a sua lembrança a chegar inteira às raízes. Mas um nome **jurado em vida** é mais do que lembrança: é uma âncora. Quando um Juramentado morre, Ramius o encontra na Margem ainda inteiro, preso ao seu juramento, e pode devolvê-lo ao mesmo corpo, do ponto em que caiu. É por isso que um herói volta da morte desde o primeiro dia, antes mesmo da primeira Queda. Os que não são Juramentados não têm esse caminho, e para eles a morte é para sempre.

3. A MARCA E O RENASCIMENTO

Quando um herói derruba Oruvel, acontece com ele o que aconteceu com Degol na Primeira Queda: o sopro do Dragão sai do corpo vencido e entra no vencedor. A carne é desfeita e refeita a partir do lodo, como o próprio Dragão se refaz.

O herói renasce jovem, inteiro, com a Vida e a Energia cheias, mas **sem o preparo do corpo antigo**: volta ao primeiro grau de formação e precisa treinar tudo de novo. A **Marca**, porém, fica, e com ela tudo o que é da pessoa, e não do corpo.

O QUE FICA	POR QUÊ
as lembranças, o nome, o DK e os pontos da Marca	são da pessoa, não da carne
as gemas	são o próprio sangue do Dragão; o sopro não desfaz o que é dele
o Cutelo, de volta ao primeiro grau	o ferro-de-lodo de Glukmoore é forjado no sopro e renasce com o dono, mas perde a tempera
títulos, reputação, feitos, clã	moram na memória dos outros
a montaria	espera fora do covil
a dívida com o Banco	o Banco tem boa memória
o Favor de Ramius e a sua Bênção	são um acordo com a pessoa, que não morreu
o que o caçador guardou do Fosso na Bolsa do Caçador e o que está à venda na Feira	ficaram fora do covil; o sopro não os alcança

O QUE SE PERDE	POR QUÊ
a armadura e o equipamento comum	o sopro refaz a carne e queima o resto; a armadura do troll recomeça do primeiro grau, pelo molde que Pérvia guarda
o treino das técnicas da escola	é preparo do corpo, e o corpo é novo: Gravun ensina tudo de novo
as poções e os efeitos de bebidas e bênçãos da cidade	eram do corpo antigo
o companheiro de expedição	o contrato acaba com a jornada
o ouro, menos o Dízimo de volta	a Lei do Retorno (ver a seção 5)

O ponto que a Marca dá a cada Queda é uma escolha: o herói decide que qualidade quer que a Marca guarde no corpo novo.

4. OS GRAUS DA MARCA

A Ordem dividiu a profundidade da Marca em cinco **Graus**, e deu a cada um o nome da virtude de uma Pedra:

GRAU	QUEDAS	PEDRA	SENTIDO
Formação	até 20	Pedra do Lodo	o corpo aprende a aguentar, como o pântano
Comando	21 a 40	Pedra do Vento	o herói aprende a conduzir, como o cavaleiro
Soberania	41 a 60	Pedra do Fundo	o herói aprende a não ceder, como a montanha
Celestial	61 a 80	Pedra da Luz	o herói aprende a ver além, como as Luzes
Divina	81 ou mais	A Coroa	o herói carrega tanto do Dragão quanto o próprio fundador

"Divina" não quer dizer que o herói virou um deus. Quer dizer que ele carrega dentro de si uma parte do Dragão tão grande que poucos, na história, chegaram perto. A Ordem ensina que só Degol, o fundador, a alcançou.

5. A LEI DO RETORNO E O TESOURO

Degol criou o **Banco do Reino** para guardar a riqueza do Pacto. O Banco tem duas coisas que não se misturam:

- **as contas dos cidadãos**, que são de cada um;
- **o Tesouro do Reino**, que é da Coroa e serve para manter as Pedras, as estradas e a Ordem.

Uma das fontes do Tesouro é a **Lei do Retorno**, também chamada **Dízimo do Retorno**. Ela diz: quem morre e renasce pelo sopro do Dragão volta ao mundo sem dono de nada. Do ouro que tinha, nas mãos e no Banco, só um décimo lhe é devolvido, limpo. Os outros nove décimos a Coroa

recolhe, porque, nas palavras de Degol, *"tudo o que volta do covil volta pelo Pacto, e ao Pacto pertence"*: um quarto deles vai para o Tesouro do Reino, e o resto se consome na vigília das Pedras.

O Reino diz que esse ouro sustenta a vigília das Pedras, e isso é verdade. Mas, junto ao fogo de Glukmoore, há quem pergunte baixinho se ele não sustenta também outra coisa.

Em Glukmoore, a Lei do Retorno é a mais odiada de todas. Um troll entrega à Coroa o ouro de uma vida inteira para manter Pedras que protegem as cidades dos outros. Não é por acaso que, no pântano, assaltar o cofre da Coroa é quase um esporte, e que um **Procurado** é recebido na Choupana do Brejo com uma caneca por conta da casa.

6. RAMIUS E A TERRA DAS SOMBRAS

Desde o Pacto, a Margem é um lugar pior. Com Oruvael preso, as lembranças voltam devagar, e a Bruma come muito mais do que comia. A Terra das Sombras está cheia de **ecos**: lembranças que já perderam o nome e vagam, famintas, com a forma meio desfeita.

Quando um Juramentado morre, chega ao **Cemitério**, a porta do lado de cá, e atravessa para a Margem. Ali:

- o que segura a sua forma é a **Energia da Alma**. Ela não se refaz sozinha: o morto precisa escolher gastar o seu tempo para se recompor;
- cada esforço que ele consegue fazer na Margem é uma **Tormenta**: uma chance de enfrentar os ecos antes de a sua própria forma começar a falhar;
- vencer os ecos devolve ordem à Margem e rende **Favor**: o reconhecimento de Ramius pelo serviço prestado. Não se tortura ninguém: os ecos já não são pessoas, são o que a Bruma deixou delas.

Com Favor suficiente, Ramius devolve o herói ao corpo. Se faltar tempo, aceita uma **promessa**: o herói volta agora e paga depois, com esforço na vida. Morrer devendo deixa a próxima dívida maior.

Ramius também pode dar a sua **Bênção**: ele empresta ao herói um pouco da firmeza da Margem contra as criaturas do mundo. A Bênção não vale contra outras pessoas, porque Ramius não toma partido entre vivos, e se desfaz quando o herói morre de verdade.

A morte cobra o seu preço: o ouro que estava nas mãos fica onde o corpo caiu, e parte do treino se perde na travessia. O nível, o equipamento, as gemas e o que estava guardado no Banco ficam.

Ramius repete a todo herói que volta: **"O Reino ainda precisa de você."** Ele diz isso porque é verdade. A cada ano, a Margem tem menos guardiões e mais Bruma.

7. A LEI DOS MARCADOS

Degol criou também uma lei para os seus guerreiros: **Marcado responde a Marcado**.

Quem já tem uma Queda pode desafiar outro Marcado a qualquer momento, e o desafiado **não pode recusar**. Se morrer, vai ao Cemitério e perde o ouro que carregava. Quem ainda não desceu ao covil está protegido: *"Não se ergue a mão contra quem ainda não desceu."*

A razão oficial é simples: só os mais fortes devem enfrentar o Dragão, e a força se prova contra outros fortes. Há quem chame essa lei de coragem, e há quem a chame de crueldade. E há quem desconfie de uma terceira razão, que ninguém diz em voz alta.

Os clãs nasceram como resposta a essa lei. Um clã é um juramento voluntário entre Marcados que escolhem não se matar: os seus nomes são gravados juntos num mesmo poste, e quem matasse um irmão de clã teria o próprio nome raspado. Por isso, um duelo entre membros do mesmo clã termina antes da morte e não custa nada além do orgulho. Em Glukmoore, os clãs são registrados por **Karissa**.

8. AS TRÊS ESCOLAS

A Ordem ensina três escolas de técnica. Nenhuma é boa ou má: são caminhos.

- **Poderes Místicos:** o herói aprende a usar o resto do sopro verde que a Marca deixou nele. Dele nascem o Sopro Restaurador, a Barreira Mística, a Fonte da Vida e o Pulso Arcano.
- **Artes Sombrias:** técnicas aprendidas na Margem, com os ecos. Dela nascem a Maldição do Espírito, o Drenar Vida, a Legião de Sombras e o Definhar a Alma. São perigosas porque mexem com a Bruma, e por isso o Reino desconfia de quem as pratica.
- **Perícias de Ladrão:** a arte dos caçadores e contrabandistas do pântano, de achar a brecha e acertar onde dói. Dela nascem a Lâmina Envenenada, a Mira Perfeita, o Golpe Interruptor e o Golpe Perfurante. O nome é antigo e injusto: a maioria dos que a praticam nunca roubou nada, a não ser, talvez, o cofre da Coroa.

Como a escola mora no preparo do corpo, quem renasce pode escolher outra.

9. O COVIL

O covil fica onde o Grande Lodo toca a Margem, e ali o tempo não corre como aqui. Por isso, quando um herói desce, encontra o Dragão no seu próprio despertar, mesmo que outro herói tenha descido na mesma hora. Para quem está do lado de fora, parece que o Dragão volta o tempo todo. Para quem está lá dentro, é sempre a primeira vez.

O covil não tem saída antes do fim. Quem desce volta Marcado ou volta para o Cemitério.

CAPÍTULO 5 · GLUKMOORE, O BREJO QUE LEMBRA



A praça do Totem, de dia

1. O NOME

Na língua antiga do lodo, *glukk* é o som de uma coisa que afunda e volta à tona, e *moor* é o brejo. **Glukmoore** quer dizer *o brejo onde o que afunda volta*. Os trolls deram esse nome ao lugar muito antes de existir cidade, porque era ali que viam Oruvael devolver a vida às raízes.

2. DA ALDEIA À CIDADE

Na Idade do Verde, os trolls viviam espalhados pelo Grande Lodo em moradas isoladas. A cidade nasceu de uma cheia: numa primavera, a água subiu mais do que qualquer ancião lembrava, e as famílias se juntaram na única elevação firme do pântano. Amarraram as plataformas umas às outras, ligaram casas, oficinas e depósitos por passarelas e descobriram que, juntas, aguentavam o que separadas não aguentavam.

Assim nasceu a Glukmoore de **palafitas, canais e pontes**. Os trolls não lutam contra a água: convivem com ela. Sabem a profundidade de um canal pelo movimento dos juncos, escolhem a madeira pelo som que ela faz e espalham o peso de uma casa sobre o solo mole como quem distribui uma carga entre muitos ombros. Nenhuma cidade de terra seca saberia fazer o que eles fazem.

3. O POÇO VERDE E A PEDRA DO LODO

No coração da cidade, sob a praça do Totem, fica o **Poço Verde**: um poço de água escura onde, no fundo, brilha a **Pedra do Lodo**, a quinta parte do coração de Oruvael.

Desde o Pacto, os trolls guardam essa Pedra. Ela não dá a Glukmoore campos férteis nem minas ricas. Ela é a **tranca**: é o que segura o Dragão no covil, muito abaixo do pântano, e faz o seu poder correr para as outras cidades. Glukmoore carrega o peso para que o Reino colha o fruto.

É também no Poço Verde que os heróis de Glukmoore renascem. Quando um troll derruba o Dragão, é das águas do Poço que ele se levanta, jovem e refeito, com a Marca nova na palma da mão.

4. O TOTEM E O FOGO

O **Totem** de Glukmoore é o mais antigo do mundo. É um tronco enorme, coberto de nomes entalhados de cima a baixo: os nomes de todos os trolls que viveram e foram lembrados, desde os Primogênitos. No alto, onde só se chega por escada, está entalhado um nome que o Reino esqueceu: **Oruvael**.

Os nomes dos mortos são entalhados depois da morte, para que as suas lembranças cheguem inteiras às raízes. Os nomes dos Juramentados são entalhados em vida, numa face própria do tronco, a **Face do Juramento**, onde a madeira é mais escura de tanto sangue.

Toda noite se acende um fogo ao pé do Totem. Ali se conta o que aconteceu no dia, se diz o nome de quem morreu e se lembra de quem foi. A caça é contada com o que custou: o perigo, o esforço, quem se feriu. Um troféu na parede de uma casa troll não é vaidade: é testemunho.

Desde a Guerra do Lodo, há uma parte do Totem coberta de marcas de faca, onde nomes foram raspados. Ninguém entalha nada ali. É o lugar dos Sem-Totem.

5. QUEM GOVERNA

Glukmoore não tem rei. É governada pelo **Conselho do Totem**, formado pelos anciãos dos ofícios: caçadores, construtores, curandeiros, ferreiros, barqueiros e contadores. Quem fala pelo Conselho é a **Voz do Totem**, que guarda os nomes e conduz o fogo.

Hoje a Voz do Totem é **Ulga Voz-de-Junco**. Ulga carrega a memória do Pacto como um peso, e é por isso que recebe pessoalmente cada novo Juramentado na ponte.

Um cargo de serviço não faz de ninguém governante. O mestre, o banqueiro e o taverneiro são respeitados, mas não mandam na cidade.

6. OS MORADORES

Ulga Voz-de-Junco, a Voz do Totem. Troll idosa, de voz grave e paciência infinita. Recebe os recém-chegados na ponte, ensina o básico e entalha os nomes no Totem. Sabe a história inteira, mas só conta a cada um o que ele está pronto para ouvir.

Gravun Punho-de-Turfa, o Mestre de Glukmoore. Um troll ancião e imponente, de cicatrizes e barba de musgo, que treina os caçadores com uma clava de raiz de mangue entalhada como bastão. Há quarenta invernos, a Coroa contratou doze jovens caçadores trolls para descer ao covil sem preparo, como isca para um campeão de Degolburg. Gravun foi o único que voltou. Desde então, não deixa ninguém descer antes de estar pronto, e não perdoa a pressa. Seus testes não matam; a vida lá fora, sim.

Hrugg Olho-de-Névoa, o Senhor da Floresta. Chefe dos batedores, perdeu um olho para a Bruma quando era jovem, e com o olho cego enxerga o que se esconde na névoa. Captura as criaturas do pântano e as leva ao **Fosso**, a arena onde os caçadores treinam contra feras de verdade. Respeita o pântano: nunca tira dele mais do que ele aguenta.

Grok, o Chefe dos Caçadores. Guarda a **Trilha dos Caçadores**, onde ficam os troféus e o Livro de Caça de Glukmoore. Organiza as grandes caçadas e, hoje, está obcecado por uma só: a de **Gargolodo**, a Fera do Pântano.

Mairgo, o Ferreiro. Troll de braços queimados e humor curto. Foi ele quem redescobriu o segredo do **ferro-de-lodo**: um ferro temperado nas águas do Poço Verde, onde o sopro do Dragão ainda escorre. Uma arma forjada assim fica ligada ao dono e renasce com ele. É Mairgo quem forja e aprimora o **Cutelo de Guerra Troll**.

Pérvia, a Armadureira. Humana de uma família de couraceiros de Romar. Veio a Glukmoore com uma caravana pouco antes de a Bruma fechar as estradas, e ficou. Trabalha couro, osso e metal ao lado dos curtidores trolls, e aprendeu com eles mais do que esperava.

Selene, a Vidente do Véu. Elfa de Velária. Veio sozinha, seguindo uma Luz que se apagou no caminho, porque leu nas estrelas que a nova maré da Bruma começaria pelo Grande Lodo. Lê presságios, abre breves conversas com os mortos e sabe mais sobre o que está por vir do que diz.

Zug Contador, o agente do Banco. Troll de contas exatas e consciência pesada. Guarda as economias dos trolls e, no mesmo prédio, o cofre da Coroa. Faz o seu trabalho direito, mas ninguém em Glukmoore tem certeza de que lado ele está.

Mogg, o dono da **Choupana do Brejo**. A taverna e hospedaria de Glukmoore. Cobra pelo quarto, repassa a taxa da Coroa e, por uma gema, abre a porta de um quarto para quem quiser desafiar o hóspede. Todo mundo sabe disso, e todo mundo continua dormindo lá, porque é o único

lugar seco da cidade.

Grushka, a Curandeira. Conhece cada erva do pântano e cada maneira de um troll se machucar.

Karissa, a Registradora dos Clãs. Humana, foi escritã da Coroa em Degolburg. Mandada a Glukmoore para registrar dívidas, acabou registrando juramentos, e nunca mais voltou.

Tulga Mil-Trilhas, a guia das estradas. Procura, todos os dias, um caminho pela Bruma até as outras cidades. **Ughar Brado-Forte**, o arauto, anuncia os desafios entre Marcados. **Durg** guarda a ponte, **Krug** prega os pedidos no quadro da praça, **Yarla** cultiva as ervas dos jardins e **Brom** recebe os visitantes no pavilhão.

7. AS ARMAS DO POVO

O **Cutelo de Guerra Troll** é a arma dos caçadores de Glukmoore: um cutelo-machado largo, de um só gume, com cabo de osso de fera e couro. É forjado em ferro-de-lodo, e por isso cresce com o dono: de **Cutelo Enferrujado** a **Fúria de Glukmoore**, passando por quinze graus. Nos graus mais altos, Mairgo crava na base da lâmina uma lasca de esmeralda, uma gema, e os veios verdes que saem dela são o sopro do Dragão correndo pelo ferro. Quando o dono renasce, o Cutelo renasce com ele, mas perde a têmpera e volta ao primeiro grau.

A **Couraça Troll** é a armadura que Pérvia e os curtidores trolls estão desenvolvendo, também em quinze graus, do **Colete de Couro Cru** à **Égide de Glukmoore**, com uma esmeralda no peito nos graus mais altos. Como toda armadura, ela é queimada pelo sopro no renascimento; mas Pérvia guarda o molde de cada caçador e a refaz do primeiro grau.

8. O QUE UM TROLL É

Um troll é grande, forte, paciente e teimoso. Ri alto, briga com vontade e chora os seus mortos na frente de todos. Respeita a água, o mais velho e a palavra dada. Desconfia de quem fala demais e de quem nunca se sujou de lodo.

Um troll não é burro, nem sujo, nem cruel por natureza. Essas são as palavras dos Contos da Capital. Quem conhece Glukmoore sabe que ali se constrói sobre a água o que ninguém mais saberia construir, e que ali se lembra o que o Reino inteiro esqueceu.

CAPÍTULO 6 · O PÂNTANO E SUAS CRIATURAS



Gargolodo, a Fera do Pântano, e as criaturas do bestiário

I. POR QUE O PÂNTANO FICOU PERIGOSO

O Grande Lodo sempre teve feras. Mas nunca como agora.

A Pedra do Lodo está rachando (o último capítulo conta por quê), e pela rachadura escorre um pouco do poder do Dragão. Esse poder vaza pela água, pelas raízes e pelo ar, e tudo o que o bebe cresce: ratos do tamanho de gatos, rãs do tamanho de cães, sapos do tamanho de cabanas. Ao mesmo tempo, a Bruma sobe mais a cada noite, e traz com ela o que vive na névoa.

Os caçadores de Glukmoore aprendem a separar as criaturas do pântano em cinco tipos, porque cada uma se enfrenta de um jeito.

As feras do lodo. Animais do pântano engordados pelo vazamento: maiores, mais fortes e mais famintos. São fauna de verdade: comem, caçam, dormem e têm filhotes.

Os nascidos da seiva parada. Onde o poder do Dragão escorre e não tem para onde ir, ele apodrece, e a matéria ganha uma vida torta: cogumelos que andam, lama que se ergue e árvores doentes que caminham.

Os da Bruma. Seres que a névoa traz ou transforma: luzes perdidas, lobos de olhos verdes e mortos que ninguém lembrou.

Os povos do pântano. Gente com razões próprias, que não são feras e não devem ser tratadas como feras: Escamudos, Catadores, Ogros, os Sem-Totem e as bruxas do brejo.

As lendas. Seres únicos, que os caçadores contam junto ao fogo e poucos viram.

2. DIA E NOITE

A Bruma é mais forte no escuro. À noite ela sobe dos canais, e com ela saem as criaturas da névoa; algumas feras do lodo, que caçam pelo calor, só aparecem de dia. Quem caça a qualquer hora encontra um pântano diferente. A **Senhora-das-Brumas** é a prova viva disso: de dia ela é perigosa; à noite, terrível.

3. O FOSSO

O **Fosso** de Hrugg é onde Glukmoore aprende a lutar. As feras são capturadas vivas e levadas às jaulas, e o caçador que entra no Fosso as enfrenta uma de cada vez.

Os povos do pântano não ficam em jaulas. Os Escamudos e Catadores que aparecem no Fosso foram presos atacando as plataformas, e enfrentá-los é parte do seu julgamento. Os Ogros vêm por dinheiro. E os Sem-Totem vêm por vontade própria: pela lei antiga dos exilados, um Sem-Totem que derrota um Juramentado diante do Totem ganha o direito de ser ouvido pelo Conselho. Nenhum conseguiu ainda o que realmente quer, que é ter o nome de volta.

4. O BESTIÁRIO DE GLUKMOORE

NÍVEL	CRIATURA	O QUE É
1	Rato-de-Junco	rato engordado pelo vazamento, do tamanho de um gato. A primeira presa de todo Juramentado.
1	Rã-Sopro	rã do tamanho de um cão pequeno, que cospe lama para cegar. Caça de dia.
2	Sanguessuga-Rubra	sanguessuga do tamanho de um braço, que gruda e drena.
2	Mosquital	nuvem de mosquitos do lodo, gordos de sangue e de seiva. Sai à noite.
3	Enguia-Faísca	enguia negra cujas faixas brilham com o sopro que ela bebe.
3	Garça-Lâmina	garça cinza de bico afiado como uma adaga. Caça de dia.
4	Pança-de-Esporo	cogumelo andante nascido da seiva parada, que solta esporos. Sai à noite.
4	Tartaruga-Musgo	tartaruga antiga com um jardim nas costas. Fecha-se no casco quando ferida.
5	Escamudo Batedor	guerreiro homem-lagarto. Os Escamudos adoram Oruvael e veem os trolls como carcereiros do seu deus.
5	Javali-Lodoso	javali enorme, que investe com tudo no primeiro golpe. Caça de dia.

NÍVEL	CRIATURA	O QUE É
6	Lume-Errante	luz verde-azulada que flutua sobre a água: uma lembrança que perdeu o dono e ainda procura o caminho para a Margem. Sai à noite.
6	Tecedeira-de-Junco	aranha do tamanho de um escudo, que tece entre os juncos.
7	Catador do Lodo	criatura miúda de um povo que vive dos restos do pântano. Nunca anda só.
7	Mandíbula-Velha	crocodilo de cicatrizes antigas. Dizem que viu a Guerra do Lodo.
8	Lodoso	lama que se ergue em forma de homem, cheia de raízes e ossos, refeita pela seiva parada.
8	Serpe-de-Bruma	serpente cinzenta que usa a névoa para se esconder. Sai à noite.
9	Mãe-Junco, a Bruxa do Brejo	velha bruxa que troca favores com a Bruma: dá o esquecimento a quem quer esquecer, e cobra caro. Sai à noite.
9	Golem-de-Juncos	guardião de três metros, trançado pelos trolls antigos para vigiar a Pedra do Lodo. Ainda vigia, mas já não reconhece ninguém.
10	Tronco-Doente	árvore que apodreceu de tanto beber seiva parada, e começou a andar.
10	Abutre-do-Lodo	carniceiro enorme, que segue os caçadores esperando que alguém caia. Caça de dia.
11	Exilado de Glukmoore	um Sem-Totem, descendente dos rebeldes de Brakka. Orgulhoso, perigoso e digno. Luta como igual.
11	Basilisco-do-Lodo	lagarto blindado cujo olhar paralisa. Caça de dia.
12	Uivante-da-Névoa	lobo enorme de olhos verdes que a Bruma tocou. Caça em matilha. Sai à noite.
12	Ogro-Barqueiro	ogro dos canais, que cobra passagem com um remo de ferro.
13	Afogado do Canal	guerreiro morto na Guerra do Lodo, cujo nome ninguém entalhou. Levanta-se de novo uma vez. Sai à noite.
13	Rã-Colosso	sapo do tamanho de uma cabana, de língua que puxa a presa. Caça de dia.
14	Hidra-do-Lodo	hidra de três cabeças nascida onde o sangue do Dragão caiu na Primeira Queda.
14	Escamudo Campeão	guerreiro de elite dos Escamudos, de armadura de casco de tartaruga.
15	Senhora-das-Brumas	entidade antiga feita de névoa, com rosto de mulher e coroa de juncos. A arauta da Bruma no pântano.
15	O Que Dorme no Lodo	colosso meio crocodilo, meio sapo, com árvores nas costas. Raríssimo.

5. AS LENDAS

Gargolodo, a Fera do Pântano. Uma fera de cinco metros, de couro de lodo e musgo, com presas de osso e uma **lanterna de fungo** pendurada na testa. Gargolodo bebe mais do vazamento da Pedra do que qualquer outra criatura, e a sua lanterna brilha com a luz verde do Dragão. Atrai as presas com essa luz, regenera as feridas como um troll e, quando está perto da morte, entra

numa fúria cega. É atraído por tudo o que cura, e por isso os caçadores de Grok usam uma Poção de Vida como isca. Quando derrotado, recua para o fundo do pântano e, enquanto a rachadura existir, volta. Ele é a prova de que a Pedra do Lodo está falhando.

O Que Dorme no Lodo. Os anciãos dizem que é mais velho que o Dragão: uma criatura do Mar Parado que a Semente enterrou quando criou o chão. Dormiu por todas as eras. Agora, com a Pedra rachando, às vezes se mexe. Quem o encontra e sobrevive volta com o dobro de ouro e de glória, e uma história que ninguém acredita.

A Senhora-das-Brumas. É a criatura mais temida de Glukmoore. Aparece nas noites de Bruma alta, sobre a água, com uma coroa de juncos. Fala com a voz de uma anciã troll e chama os caçadores pelo nome, como se os conhecesse. Ninguém em Glukmoore sabe quem ela foi. Ainda.

6. AS ALMAS DA MARGEM

Na Terra das Sombras, os mortos não enfrentam pessoas: enfrentam o que a Bruma fez com as pessoas. São seis os ecos que todo Juramentado conhece:

- **Alma Penada:** um vulto que geme de mãos estendidas, pedindo um nome que já esqueceu;
- **Sombra Faminta:** uma sombra viva que apaga as luzes ao redor, porque a Bruma dentro dela tem fome de lembrança;
- **Barqueiro Perdido:** um remador com uma lanterna apagada, que atravessava os mortos antes de Oruvael ser preso e hoje rema sem rumo;
- **Carniçal das Brumas:** o que sobra de quem ficou tempo demais na névoa: magro, de garras longas e olhos vazios;
- **Revoada de Almas:** uma nuvem de pequenas lembranças que se juntaram como morcegos para não se apagarem sozinhas;
- **Guardião da Ponte das Almas:** um cavaleiro de armadura antiga, a lembrança mais forte da Margem. Morreu na Primeira Queda, ao lado de Degol, e ainda guarda uma ponte que não leva mais a lugar nenhum.

Vencer um eco não mata ninguém: devolve um pouco de ordem à Margem.

CAPÍTULO 7 · A BRUMA SOBE



Glukmoore à noite, com a Bruma subindo dos canais

I. A SEGUNDA MARÉ

Estamos no **Ano 1.207 da Coroa**.

Há três invernos, Selene viu nas estrelas o que os elfos temiam havia séculos: a Bruma estava voltando, e desta vez seria maior que o Inverno Cinzento. Ninguém em Velária quis ouvir. Ela fez a mala e foi para o único lugar onde achou que alguém a ouviria: Glukmoore.

Ela tinha razão. A **Segunda Maré** começou pelo Grande Lodo.

A Bruma procura o que está fraco, e nada no mundo está mais fraco que Oruvael. Preso há mil e duzentos anos, morto e refeito centenas de vezes, o Dragão volta a cada vez um pouco menor e um pouco mais esquecido de quem era. Já não consegue empurrar a névoa para longe do pântano. E a névoa, encostando no covil, aperta a Pedra do Lodo por baixo.

A Pedra começou a rachar.

2. O QUE A RACHADURA FEZ

- **O Dragão acorda sem parar.** Com a tranca enfraquecida, Oruvael se refaz mais depressa do que em qualquer época da história. Os mais velhos nunca viram o covil tão inquieto.
- **O pântano enlouqueceu.** O poder que vaza pela rachadura engorda as feras do lodo, apodrece a seiva e acorda coisas que dormiam. Gargolodo apareceu. O Que Dorme no Lodo se mexeu.
- **A Bruma engoliu as estradas.** As trilhas entre Glukmoore e o resto do Reino desapareceram na névoa. As outras cidades continuam protegidas pelas suas Pedras, mas entre elas e o Grande Lodo há agora léguas de esquecimento. Quem entra ali sem guia não volta, ou volta sem lembrar por que foi.
- **Os mortos se perdem mais.** Na Margem, Ramius quase não dá conta dos ecos.

Glukmoore está sozinha. Exatamente como nos Contos da Capital, só que agora é verdade.

3. O JURAMENTO REABERTO

Diante disso, o Conselho do Totem tomou a decisão mais ousada desde a Guerra do Lodo.

Desde o Pacto, só a Ordem dos Marcados, em Degolburg, formava caçadores para o covil, e os trolls só desciam quando a Coroa mandava. Mas a Coroa estava longe, do outro lado da Bruma, e o Dragão estava logo ali embaixo.

Então Ulga Voz-de-Junco subiu a escada do Totem e anunciou que o **Juramento do Totem** estava reaberto: o juramento antigo, dos tempos do Pacto Antigo, anterior à Coroa. Todo troll que quisesse defender Glukmoore poderia entalhar o seu nome e se tornar um **Juramentado**. Gravun voltou a treinar caçadores. Hrugg reabriu o Fosso. Mairgo reacendeu a forja do ferro-de-lodo.

Pela primeira vez em mil e duzentos anos, Glukmoore forma os seus próprios heróis, sem pedir licença a ninguém.

4. ONDE O JOGADOR ENTRA

O jogador é um desses novos Juramentados.

Chega à ponte de Glukmoore numa manhã de bruma, e Ulga o recebe. Ela lhe ensina o básico e o leva a conhecer a cidade: Grushka cuida das suas feridas, Mairgo lhe entrega a lâmina, Pérvia ajusta o seu primeiro couro, Zug abre a sua conta, Selene lê o seu presságio, e Krug lhe mostra os pedidos pregados no quadro da praça. Gravun ouve a sua voz e diz que ele ainda não sabe nada. Hrugg o leva ao Fosso. A sua primeira presa é um **Rato-de-Junco**.

Depois, o caminho de todo herói:

1. treinar com Gravun, grau a grau, do primeiro ao décimo quinto;
2. caçar no pântano e no Fosso, de dia e de noite;
3. ajudar Grok a caçar Gargolodo;
4. descer ao covil e enfrentar Oruvael;
5. renascer no Poço Verde, com a Marca na mão;
6. e recomeçar, mais fundo, mais forte, mais lembrado.

5. A COROA SE LEMBRA DE GLUKMOORE

A Coroa sabe o que significa uma rachadura na Pedra do Lodo: se a tranca quebrar, o Dragão fica livre, e o poder das outras quatro Pedras para de correr.

Por isso, depois de séculos de silêncio, um emissário atravessou a Bruma por uma trilha que só a Coroa conhece, iluminada por lanternas de esmeralda que a Coroa não empresta a ninguém. Era a chanceler **Veyra**, com uma escolta da Ordem e um rolo de pergaminho com o selo real. Ela trouxe três mensagens:

- **a Lei dos Marcados vale em Glukmoore**, como em todo o Reino: troll Marcado responde a troll Marcado;
- **a Lei do Retorno continua**: o dízimo de cada renascido vai para o Tesouro, pelo cofre de Zug;
- e uma promessa: **quando a Pedra do Lodo estiver segura, Glukmoore voltará a ter assento no Conselho do Reino.**

Os anciãos ouviram em silêncio. Já tinham ouvido essa promessa antes.

6. A LENDA

Os trolls chamam o que está acontecendo de **a Lenda do Dragão Verde**. Não a lenda do Reino, que é a de uma fera morta muitas vezes, mas a lenda que Glukmoore conta: a dos Juramentados que descem ao covil sabendo o nome de quem vão enfrentar.

Cada Queda é contada junto ao fogo. Cada nome sobe um pouco no Totem. O Marcado com mais Quedas de Glukmoore tem o nome entalhado no topo, logo abaixo do de Oruvael, e todos o chamam de **o Maior Matador de Dragões**, até que alguém o alcance.

Ninguém em Glukmoore sabe ainda como esta história termina. Mas todos sabem que ela começou aqui, com eles.

EPÍLOGO: A ESTRADA DEBAIXO D'ÁGUA



O pântano ao amanhecer, com a névoa baixa

Palavras de Ulga Voz-de-Junco, numa noite em que a Bruma baixou um pouco.

Tulga voltou ontem do pântano fundo com lodo até o peito e um brilho nos olhos que eu não via fazia anos.

Disse que, onde a água é parada e os juncos não crescem, há pedras debaixo da superfície. Pedras cortadas, postas em fila, uma depois da outra. Disse que seguiu essa fila até onde teve coragem, e que a fila continuava.

*Os mais velhos sabem o que é. Por ali passou o exército do Pacto, há mil e duzentos invernos, quando veio prender o Dragão. Nós a chamamos de **Estrada Afogada**. Ninguém a usa desde a Guerra do Lodo, e ninguém de Glukmoore jamais quis usá-la.*

Mas agora a Bruma fechou todos os outros caminhos. E Tulga jura que, numa manhã clara, do fim da última pedra que ela alcançou, viu no horizonte uma muralha de pedra cinzenta, e sobre ela, uma bandeira com um cavalo.

Romar.

Não sei se os humanos se lembram de nós. Não sei se vão nos receber com pão ou com lanças. Sei que, quando os Juramentados de Glukmoore forem fortes o bastante para abrir essa estrada, a lenda vai sair do brejo.

Até lá, entalhem os seus nomes. Desçam ao covil. Voltem. E lembrem.

O fogo ainda está aceso.

FIM DO LIVRO I.

A HISTÓRIA CONTINUA NA **TEMPORADA 2 · ERA II · COMANDO**, COM A CIDADE DE ROMAR
E O POVO DOS HUMANOS.

QUEM É QUEM EM GLUKMOORE



- **Ulga Voz-de-Junco:** a Voz do Totem. Recebe os recém-chegados na ponte e entalha os nomes dos Juramentados.
- **Gravun Punho-de-Turfa:** o Mestre de Glukmoore, sobrevivente da Expedição dos Doze. Ninguém desce ao covil antes de passar por ele.
- **Hrugg Olho-de-Névoa:** o Senhor da Floresta. Captura as feras do pântano e cuida do Fosso.
- **Grok:** o Chefe dos Caçadores, guardião da Trilha dos Caçadores e caçador de Gargolodo.
- **Mairgo:** o ferreiro do ferro-de-lodo, que forja o Cutelo de Guerra Troll.
- **Pérvia:** a armadureira humana de Romar, que ficou em Glukmoore quando a Bruma fechou as estradas.
- **Selene, a Vidente do Véu:** elfa de Velária, que veio seguindo as estrelas.
- **Zug Contador:** o agente do Banco e do cofre da Coroa.
- **Mogg:** o dono da Choupana do Brejo.
- **Grushka:** a curandeira.
- **Karissa:** a registradora dos clãs.
- **Tulga Mil-Trilhas:** a guia que procura caminhos na Bruma.
- **Ughar Brado-Forte:** o arauto dos desafios entre Marcados.
- **Durg, Krug, Yarla e Brom:** o guarda da ponte, o pregoeiro, a jardineira e o anfitrião do pavilhão.
- **Veyra:** a chanceler da Coroa, que atravessou a Bruma até Glukmoore.
- **Ramius:** o guardião da Margem, que devolve os Juramentados à vida.
- **Oruvael:** o Dragão Verde.

PEQUENO GLOSSÁRIO DO REINO



- **Bruma:** a névoa cinzenta que apaga o que ninguém lembra. Os trolls a chamam de *Aquela-que-Apaga*.
- **Ciclo do Retorno:** o caminho da vida. Nascer, morrer, ser lembrado e voltar às raízes.
- **Contos da Capital:** as histórias que o Reino conta sobre os trolls. Mentiras.
- **Coroa:** o governo do Reino, e também a quinta Pedra, presa no aro do Rei.
- **Covil:** o lugar, no fundo do Grande Lodo, onde o Dragão se refaz.
- **DK (Queda):** cada vitória de um herói sobre o Dragão.
- **Era:** cada capítulo da história do Reino. Esta é a Era I, Formação.
- **Ferro-de-lodo:** o ferro temperado no Poço Verde, que renasce com o dono.
- **Fosso:** a arena de Hrugg, onde os caçadores enfrentam as feras capturadas.
- **Gemas:** pedrinhas verdes que nascem no lodo do covil a cada Queda.
- **Grau da Marca:** a profundidade da Marca de um herói: Formação, Comando, Soberania, Celestial e Divina.
- **Juramentado:** quem entalhou o nome no Totem em vida. Volta da morte.
- **Lei do Retorno:** o dízimo de nove décimos do ouro de quem renasce.
- **Lei dos Marcados:** Marcado responde a Marcado.
- **Margem:** a Terra das Sombras, para onde vão as lembranças dos mortos.
- **Marca do Dragão:** o sinal verde na palma de quem venceu o Dragão.
- **Orvália:** a terra onde fica o Reino.
- **Pacto das Cinco Pedras:** o acordo que fundou o Reino e prendeu o Dragão.
- **Poço Verde:** o poço sob a praça de Glukmoore, onde está a Pedra do Lodo e onde os heróis renascem.
- **Sem-Totem:** os trolls de nome raspado e os seus descendentes, os Exilados.
- **Totem:** o tronco dos nomes de Glukmoore.

LINHA DO TEMPO



QUANDO	O QUE ACONTECEU
Antes do tempo	O Mar Parado e a Bruma. Nada dura.
O começo	A Semente cai e nasce o Primeiro Verde. Oruvael nasce da raiz mais antiga.
Os Despertares	Acordam os trolls, os elfos, os anões e os humanos. Os trolls erguem o Totem.
A Idade do Verde	Séculos de paz entre os povos.
20 anos antes da Coroa	O Inverno Cinzento e as Guerras da Bruma.
Ano 0	O Pacto das Cinco Pedras. A Guerra do Lodo. A Primeira Queda do Dragão.
Ano 1 da Coroa	Fundação de Degolburg. A Bruma recua.
Ano 8	O Dragão volta, preso. Nasce a Ordem dos Marcados.
Séculos seguintes	A Longa Colheita. Glukmoore é esquecida.
Ano 1.167	A Expedição dos Doze. Só Gravun volta.
Ano 1.207	A Segunda Maré. A Pedra do Lodo racha, as estradas somem e Glukmoore reabre o Juramento do Totem. Começa a Era I.