

## Thelemas Aldori (Marchus)

Nascido sob o peso da história e da tradição da nobre linhagem dos Aldori, uma família venerada em Rostland, por sua maestria inigualável na arte da esgrima. Os Aldori são sinônimo de honra e habilidade com a espada, e desde cedo Thelemas foi imerso nesse legado. Seu pai, Adessius Aldori, era uma figura envolta em inúmeras histórias populares que circulavam por toda Brevoy. Contava-se sobre suas bravas investidas contra monstros terríveis e feras poderosas que ameaçavam as fronteiras da civilização, alguns até diziam que ele teve um duelo com um dragão uma vez e que ambos concordaram em considerar um empate. Adessius tornou-se uma lenda viva para muitos.

Até que ele partiu em uma expedição rumo às selvagens Terras Roubadas e nunca mais retornou. A ausência de Adessius deixou uma cicatriz na família e no coração de Thelemas.

A educação de Thelemas foi metódica. Seu avô, Laerte Aldori, um mestre esgrimista em seus anos dourados, dedicou-se a aprimorar as habilidades de combate de seu neto na ausência de Adessius, incutindo-lhe a filosofia da "Dança da Espada Aldori", uma arte marcial fluida e mortal. Sua mãe, Penélope Aldori, uma nobre de grande inteligência e refinamento, ensinou-lhe os intrincados costumes da nobreza brevana e as sutilezas da diplomacia. Thelemas cresceu sob a sombra da reputação de sua família, aprendendo a arte da guerra e a arte da negociação, preparando-se para o papel de liderança que naturalmente lhe caberia.

No entanto, a estabilidade do clã Aldori começou a ruir com o declínio da saúde de Laerte. Nos corredores da mansão ancestral, sussurros traiçoeiros ecoavam entre os membros mais ambiciosos da extensa família. Um primo distante, Antines Aldori, conhecido por sua sede de poder e falta de escrúpulos, articulava nos bastidores, buscando usurpar a influência e as posses do núcleo familiar de Thelemas. A atmosfera outrora de orgulho e segurança transformou-se em uma teia de intrigas e maquinações.

Percebendo o perigo iminente, o perspicaz Laerte, mesmo em seu leito de enfermidade, arquitetou um plano audacioso para garantir a segurança de seu neto e de sua filha. Ele sabia que a única maneira de protegê-los das garras da ambição era retirá-los do centro do poder e dar-lhes a chance de forjar um novo destino. Thelemas, com o coração apertado, executou o plano de seu avô. Ele e Penélope abandonaram discretamente sua vida de privilégios, disfarçando-se como plebeus anônimos. Para evitar o reconhecimento, Thelemas cortou seus longos cabelos característicos da nobreza Aldori e passou a tingi-los com carvão, adotando o nome de Marchus. Durante um período incerto, mãe e filho viveram na discrição, aprendendo a dureza da vida comum e aguardando uma oportunidade de mudar seu destino.

Quando a notícia de expedições rumo às inexploradas e promissoras Terras Roubadas chegou a seus ouvidos, uma faísca de esperança acendeu-se no coração de Marchus. Essas terras selvagens, localizadas a sudoeste de Brevoe e a nordeste dos Reinos Fluviais, eram um território perigoso, mas também ofereciam a chance de fortuna e glória para aqueles com coragem e determinação. Após uma conversa séria com sua mãe, Marchus decidiu se candidatar a uma dessas expedições, alistando-se sob seu nome falso em um grupo que se aventuraria nas Terras Roubadas.

Seu objetivo era multifacetado. Acima de tudo, Marchus ansiava por reconstruir a honra de sua família, ganhando reputação e poder suficientes para retornar a Rostland e reclamar o lugar que era seu e de sua mãe, enfrentando Antines e seus aliados. No fundo, alimentava a esperança de encontrar algum vestígio de seu pai, Adessius, e desvendar o mistério de seu desaparecimento. E, como muitos que se aventuravam nessas terras fronteiriças, Marchus acalentava a ambição de, quem sabe, fundar um novo reino próprio, deixando sua marca na história e garantindo um futuro seguro para si e para sua mãe.