***A História e o Passado de Yün’dnir***

Haviam tempos de guerras nas civilizações de ***Thazzar*** que abalavam o país, e nessas guerras haviam soldados que viviam não apenas para contar suas histórias e manterem seu legado escrito, mas sim deixou um legado vivo e que possa continuar suas tradições. Era para ser o caso de ***Vaehdnir***, que era apenas um dos melhores comandantes das tropas ***Canídeas*** de combate, que também conseguiu o coração de ***Yünaryar***, uma sacerdotisa talentosa que fazia de tudo para auxiliar seu povo em prol de ***Khanneigg***. Quando ambos se conheceram, desde a infância, não entravam em contato pois eram de interesses muito diferentes, mas, anos depois, quando ambos passando para a idade adulta, acabaram se aproximando graças aos serviços diferentes solicitados para o mesmo local: a “***Catedral Lar Primordial***”, a catedral onde ***Yünaryar*** se tornou sacerdotisa.

Na catedral, foi solicitado que ambos auxiliassem na reforma que o lugar estaria passando e, enquanto ***Yünaryar*** ajudava nos planejamentos e confecções da planta do local, ***Vaehdnir*** foi convocado para escoltar suprimentos para o local e após isso, ajudar na construção. E foi assim que se iniciou o primeiro contato entre os dois ***Canídeos*** depois de tanto tempo, logo depois eles começaram a trabalhar juntos em outras ocasiões dentro da cidade de ***Byavarn***, a cidade natal de ambos e, anos depois após tantas experiências juntos, decidiram se unir oficialmente.

Durante essa união, um grupo de ***Canídeos*** mercenários desconhecido atacou locais perto da catedral, o que chamou muita atenção para qualquer um nos arredores. Soldados chamaram ***Vaehdnir*** para o combate e as sacerdotisas chamaram ***Yünaryar*** para se abrigar, mas ***Yünaryar*** acabou ferida e maior parte das sacerdotisas mortas pelo ataque após se abrigarem perto do Palácio. ***Vaehdnir*** encontra um dos atacantes que, louca e perigosamente fora de controle, começou a atacar os soldados e os outros cidadãos ferozmente, o que forçou as tropas a neutralizá-los. Depois de tudo, o casal conseguiu se unir e depois de um tempo, foi lhes dado a noticia de que teriam um filho a caminho.

Na hora de conceber a criança, ***Vaehdnir*** se vangloriava de ter um filho tão poderoso e forte quanto o pai e que ele seria o orgulho da raça ***Canídea***, enquanto ***Yünaryar*** apenas queria que ele seja abençoado pelo espírito de ***Khanneigg*** e suas forças místicas. Quando o bebê apareceu, a mãe o pegou no colo e rezou para ***Khanneigg***, lhe concedendo uma benção: “***Grande Mestre*** ***Khanneigg***, ***Primordial*** mais poderoso e autêntico dos ***Canídeos***, eu peço ao Senhor que venha e abençoe meu filho com seu poder, o torne um ***Canídeo*** tão verdadeiro quanto qualquer outro. A energia ***Primordial*** que flui em vosso espírito, que seja a mesma que fluirá no corpo de meu filho, e então ele carregará seu legado e sua energia ***Primordial***.” Para concluir sua oração, o casal precisava decidir o nome da criança e, quase em 1 minuto inteiro, ***Vaehdnir*** completa: “Que ***Khanneigg*** agora acompanhe os passos de ***Yün’dnir*** e o aconselhe para a sobrevivência e prosperidade de nosso filho e dos ***Canídeos***!”.

Vivendo agora em três, ***Vaehdnir*** treina o pequeno ***Yün’dnir*** nas artes de combate que ele mesmo criou para o filho, para que suas habilidades únicas seguissem lendárias na história junto de seu filho, e sua mãe ***Yünaryar*** conta as histórias de ***Khanneigg*** e diz para ***Yün’dnir*** os ensinamentos e segredos que sabia sobre o ***Primordial*** e, junto disso, ***Yünaryar*** conta para seu filho que ele será tão grandioso que chegará no nível de ***Khanneigg***.

Tinha vezes que o pequeno ***Yün’dnir*** se fascinava ao olhar no espelho e via aquele filhote de lobo com pelo negro acinzentado similar ao de seu pai e algumas partes claramente acinzentadas iguais aos da mãe, mas com os olhos amarelos como trovões sólidos e brilhantes, algo que não foi herdado de seus pais. ***Yün’dnir***, quando brincava com antigos amigos ***Klogrum***, ***Leynar*** e ***Greygher***, gostava de desafiá-los para uma briga para ver quem ficaria com os brinquedos mais legais que eram espadas de madeira pintadas e, quando ganhava, dizia que um dia terá uma lâmina tão forte e perfeita que nada poderia sobreviver aos seus cortes.

Aos seus 7 anos, enquanto brincava com seus amigos de infância, seus pais foram chamados para comparecer nos portões da cidade de ***Kifflr***, próxima da cidade de ***Byavarn*** para uma missão de extrema importância e, quando notou que seus pais saiam de casa com olhares sérios, ***Yün’dnir*** vê a cena e se aproxima de seus pais lhes perguntando: “Outra tarefa ‘real’? Quando vocês vão voltar?”- ***Vaehdnir*** o encara e responde: “Filho... Nós vamos visitar a cidade de ***Kifflr*** e logo logo voltamos. Precisamos ajudar o povo de lá e, quando voltarmos, te levaremos na cidade de ***Kifflr*** pra você ver como lá é lindo”- ***Yünaryar*** emenda: “Sim, e vamos trazer uma coisa que você vai gostar muito. Mas nós podemos demorar um pouco para voltar, mas não se preocupe, tá bom?” - ***Yün’dnir***, contente, grita:” vocês vão me trazer uma coisa? É uma espada de verdade papai?? Eu quero uma espada e depois uma armadura pra te ajudar nas missões!”- ***Vaehdnir*** sussura: “Garoto não se exalte, não é uma espada ou uma armadura, mas traremos algo que você vai gostar. Até lá, fique calmo e não nos espere, ok? Nós te amamos, ***Yün’dnir***”- A mãe diz: “Nós te amamos filho, ***Khanneigg*** nos levará de volta pra casa, algum dia”- ***Yün’dnir*** se despede dos pais.

Alguns dias depois, ***Yün’dnir*** recebe um bilhete escrito: “***Yün’dnir***, aqui é o seu pai. Estamos em ***Kifflr*** e aqui é muito bonito, você vai gostar! E estou com a sua mãe aqui no mercado pegando aquela coisa aqui pra você. Acho que podemos voltar pra casa amanhã de manhã com seu presente. Mas não fique acordado nos esperando, vai ser uma surpresa! Durma bem e se cuide. ***Vaehdnir*** e ***Yünaryar***.” ***Yün’dnir*** fica alegre e saltitante do jeito que sempre foi, sabendo que seu pai e sua mãe voltariam trazendo um presente para ele e ainda mais uma surpresa pela manhã. Mas, a missão do casal era proteger ***Kifflr*** de um confronte que viria a abalar a cidade por completo, conflito esse que seria de um exército ***Felino*** a caminho e, com a cidade se tornando uma zona de guerra, muitos nas outros províncias iam ajudar na batalha, enquanto outros assistiam o que estava acontecendo e, ***Yün’dnir***, junto de sua tia ***Sydria*** e seu primo ***Nuhdge*** olhavam a batalha acontecendo no horizonte, longe de casa e ***Yün’dnir*** imagina sua mãe e seu pai lutando lado a lado vencendo todos os ***Felinos*** que enfrentavam.

Após esse confronto intenso e sangrento na cidade de ***Kifflr***, um grupo de guardas da cidade foram até a casa de ***Yün’dnir*** e foram falar com ***Sydria*** sobre o que houve e, ***Yün’dnir*** curioso, procurava seus pais pela janela do segundo andar de sua casa, mas não os encontrava lá fora. Enquanto ele os procurava, o guarda dizia para ***Sydria***: “Lamento senhora, ***Vaehdnir*** e ***Yünaryar*** foram corajosos, mas após o combate ficaram gravemente feridos e foram ao centro médico imediatamente. Mas ambos morreram juntos com uma caixa de tamanho médio destruída junto deles e, pela carta que estava lá dentro, era para o filho deles. ***Vaehdnir*** e ***Yünaryar*** foram enterrados 5 minutos após a confirmação de suas mortes e, isso é tudo.”- ***Sydria***, tensa e confusa no que fazer, responde: “Tudo bem, muito obrigado por me dizer tudo isso. Vou achar um jeito de contar para o menino.” O guarda, por livre e espontânea vontade disse: “Senhora, aconselho a não contar sobre isso agora, é algo muito forte para um garoto dessa idade. Melhor deixar para contar assim que estiver maduro o suficiente.” ***Sydria***, pensativa, se despede do guarda e chama por ***Yün’dnir***. Assim que ele chega até ela, ***Sydria*** diz: “Recebi notícias dos seus pais...” ***Yün’dnir***, animado pergunta o que o guarda falou, e ela responde: “Seus pais... estão em outra missão muito importante e, eles vão demorar ainda mais pra voltarem e não vão poder mandar nenhuma carta. Estarão no outro lado do mundo, mas não se preocupe. Um dia eles vão voltar, falaram para você não se preocupar pois eles estão bem e ganharam a batalha.” ***Yün’dnir***, um pouco surpreso e ao memso tempo feliz, diz: “Tá bom, eu espero por eles! Eles vão chegar e vão me dar um presente muito legal e tudo vai voltar ao normal!”.

Então ***Yün’dnir*** cresceu grande e forte, sem saber do que realmente aconteceu lá em ***Kifflr***, pois nem sua tia havia contado a verdade para ele até então. Nos seus 21 anos, a vida de ***Yün’dnir*** foi se tornando mais densa, tanto que o fez entrar para uma vida mais sombria nas ruas, fazia alguns trabalhos mercenarios para se sustentar, suas habilidades eram raras naquele preço e então ele aproveitava “o mercado de trabalho”. A criança tão animada e com sonho de ser um guerreiro tão forte quanto ***Khanneigg*** se tornou, naquele período, um mercenario furtivo habilidoso e sujo, aonde se meter em confusão se tornou rotina e os perigos da cidade de ***Byavarn*** se tornaram suas diversões pessoais.

Em um de seus serviços, ***Yün’dnir*** foi contratado para assassinar um vendedor de trajes elegantes de ***Kifflr*** chamado ***Tulpuk*** que trapaceou algumas vezes e roubou o dinheiro de um chefe criminoso que organiza a criminalidade na cidade de ***Byavarn*** e, como a recompensa que é bem atrativa para ele, ***Yün’dnir*** parte para a cidade ***Kifflr*** para encontrar o alvo e acabar logo com isso. Chegando na cidade, se depara com uma área em específico que indicava algumas quedas de antigos ***Canídeos*** importantes que lutaram e caíram ali, e tinham lápides e pilares que indicavam quem caiu naquele exato ponto. E vendo isso, lembrou do dia que seus pais partiram e pensou que uma das lápides era deles, mas estava enganado. Logo após isso, ***Yün’dnir*** ficou bem reflexivo e pensou: “Então meus pais não morreram aqui... Será que eles ainda estão vivos? O que aconteceu com eles...?” Após deixar de lado esse pensamento, decidiu continuar a missão e encontrou o centro comercial da cidade, onde tinham várias barracas e locais de vendas e, um deles continham um vendedor de armaduras. ***Yün’dnir*** chega até ele e pergunta: “Bom dia senhor, com liçenca mas você se chama ***Tulpuk***?”- o vendedor responde: ”Sim, sou eu. Por quê? Não estou devendo dinheiro pra você, né?” ***Yün’dnir***, seriamente diz: “Não, não é nada disso. Apenas quero saber quanto custa esse peitoral de couro reforçado.”- o vendedor, abrindo um sorriso, responde: “Ohhh meu caro, veio ao lugar certo! Esse peitoral é perfeito para qualquer situação e custa somente 35 ***Hykens***” - ***Yün’dnir*** interage: “Uau, está um pouco caro, não acha...? Talvez 10 **Hykens** possa servir, e talvez eu leve algo por 25, o que acha?”- o vendedor, desconfiado, se interessa e diz: “Você pode levar essa cota por 25 **Hykens** mais essa bota furtiva por mais 25, é um bom preço, hã?”- ***Yün’dnir*** responde: “Interessante... Talvez eu leve elas, mas eu não tenho tudo isso agora. Eu vou pegar mais moedas e já volto” o vendedor diz que o aguardará aqui e ***Yün’dnir*** sai em busca de uma posição estratégica para assassiná-lo e após encontrar uma janela aberta, decide agir. Ele atira uma pedra perto do vendedor, o fazendo agachar e ver de perto; assim que ele abaixa, ***Yün’dnir*** lança um dado com efeito parasilante tão forte paralisaria seus orgãos vitais. ***Yün’dnir*** se aproxima novamente da barraca do vendedor ***Tulpuk*** e o observa morrer aos poucos até que ele morra definitivamente. ***Yün’dnir*** rouba a cota, as botas, o dinheiro do vendedor e esconde a carcaça junto de outras mercadorias velhas em um saco, após isso parte a cidade de ***Byavarn*** com a cabeça do ***Tulpuk*** para resgatar sua recompensa de 750 **Hykens**.

Após isso, ***Yün’dnir*** decide encerrar seus serviços naquele dia e decide andar pelas ruas de ***Kifflr*** em busca de pistas do passado de seus pais, e então, enquanto procurava pistas no local dos mortos homenageados, ele observa um grupo de mercenários com equipamentos e acessórios bem atrativos e bolsas cheias de dinheiro, e ele percebe que são um tipo de grupo de saques. Em uma taverna bem conhecida na cidade, chamada “***Bazar de Kifflr***” ele encontra esses mercenários no local e pergunta para o balconista quem são eles, o balconista responde: “Eles? Há! Fique longe desses ai... Eles não prestam nem pras cadeiras de madeira que eles estão sentados.”- ***Yün’dnir*** retruca: “Eles são um pouco ricos, né? Que tipo de mercenários eles são?”- o balconista diz: “Sim, eles se auto-proclamaram ‘***Os Lâminas de Prata’***, eles tem contratos diariamentes, mas não são qualquer tipo de contrato! Oferecem a eles serviços que ninguém faria, mas apenas os mais burgueses podem lhes trazer interesse, por isso são acima da média. O líder deles é um tal de ***Elhazar***, se quiser algum contrato, fale com ele, mas lembre-se: eles não aceitam nada abaixo de 10.000 **Hykens**”. ***Yün’dnir***, interessado, vai ao encontro de ***Elhazar*** e diz que gostaria de entrar para ***As Lâminas de Prata***. ***Elhazar***, ri loucamente e diz: “HAHAHAA!!! GAROTO VOCÊ É ENGRAÇADO! Engraçado e insano... Acha mesmo que eu aceito qualquer um que vem falar comigo? Pra ser um ***Lâmina***, tem que ser mais do que você consegue fazer agora, mesmo pelo seu porte físico! Olha aqui, não quero perder tempo então só preencha isso e vou pensar no assunto”. ***Yün’dnir*** pega um tipo de ficha de ações que tinham que ser feitas e antes de preencher, ***Elhazar*** interrompe:” OPA, ESPERA AI! Antes de prossegir, deve colocar 5.000 **Hykens** na mesa.” - ***Yün’dnir*** questiona: “O que?! Você tá maluco? O que meu dinheiro tem a ver com isso?” ***Elhazar***, com expressão de seriedade e amargura responde: “Você realmente não é daqui, certo? Para garantir sua entrada, ficamos com 5.000 **Hykens** da sua parte para que quando entrar para as ***Lâminas***, você pegue esse dinheiro de volta e com bônus de 10.000 **Hykens**. Isso é uma tradição que todos seguiram!” - ***Yün’dnir***, convencido e confiante, deixa 5.000 **Hykens** na mesa e leva a ficha para casa.

Após sair da taverna, ***Elhazar*** pensa em como ***Yün’dnir*** fracassaria em tentar surpeendê-lo e segue seu rumo fora da taverna, enquanto ***Yün’dnir*** preenche a ficha com rapidez e seriedade e aperfeiçoa suas habilidades a qualquer custo. Até que, um dia, ***Yün’dnir*** decidiu mandar algumas mensagens para ***Elhazar***, convocando a certos lugares que comprovassem suas ações realizadas que foram pedidas na ficha e, no último bilhete convoca ***Elhazar*** para o local que eles tiveram seu primeiro encontro e onde ***Yün’dnir*** havia solicitado sua ingressão às ***Lâminas de Prata***, no ***Bazar de Kifflr*** e, lá, ele se depara com uma confusão de casais que logo ***Elhazar*** descobriu que foi obra de ***Yün’dnir***.

***Elhazar***, agitado com planejamentos que envolveriam uma alta taxa em dinheiro para seu grupo, decidiu ir em frente e procurar por ***Yün’dnir*** ao redor do bazar, o que acabou por perguntar a um dos trabalhadores a sua localização: ”Tem um cara lá nos fundos com pinta de quem gosta de aprontar esperando alguém lá nos fundos. Na verdade, a briga desse casal antigo aqui das redondezas é culpa dele, ele tem uma lábia digna de ser elogiada. Eu diria que pode enganar até as maiores mentes! Como eu disse, ele está nos fundos. Se for arrumar confusão, que não traga para dentro.” - disse o taverneiro que lá estava. Passando por lá, ***Yün’dnir*** o aguardava encostado em uma parede escura segurando dois ***Colares da União*** que pertenciam ao casal dentro do bazar e, encarando-o a uma certa distância, diz: “Então é você que estava me incomodando todo esse tempo? Você é bem persistente.”- ***Yün’dnir*** retruca: ”Se você veio aqui só pra falar o que eu sou, diga logo que sou um ***Lâmina de Prata*** agora!”- ***Elhazar*** responde a altura: ”Eu posso não saber o que você foi no passado que o transformou no que é hoje, mas eu posso dizer que um ***Lâmina de Prata*** você não é... Agora...”- ***Yün’dnir*** responde: “Não sabe mesmo, e mas sabe que eu sou um ***Lâmina*** tanto quanto seus companheiros.”- ***Elhazar***, com olhar fixo, espera alguns segundos e abre um sorriso dizendo: “Eu não vim aqui pra dizer o que você é ou não é, eu vim pra dizer o que você vai fazer para ser quem você quer ser, garoto. Então preste atenção: para ser um verdadeiro ***Lâmina***, algo a mais precisa ser feito e você vai fazer agora. É o último e definitivo teste para entrar para o nosso grupo.”- ***Yün’dnir*** responde: “O que eu mais fiz foi provar que sou mais do que capaz de fazer alguma coisa. Talvez você seja fraco demais e seja incapaz de fazer o que eu fiz!” – ***Elhazar*** retruca: “Caso você queira se tornar um ***Canídeo*** rico, siga essas instruções e cale a boca.” – ***Yün’dnir***, desconfiado e impaciente, escuta atentamente a   
***Elhazar***: “É o seguinte... Esse teste é o mais importate para os ***Lâminas***, tanto que todos que adentraram neste clã fizeram algo de tal importância, então serei breve e preciso: você deve furtar o ***Cocár de Guerra de Khanneigg*** que está em algum lugar do ***Templo do Acólito de Kifflr*** e retornar sem nenhuma suspeita, e deve fazer isso aos olhos e ouvidos de todos os ***Lâminas*** atuais observando você a cada milésimo que passa.” Após ***Elhazar*** explicar tudo o que o ***Canídeo*** deverá fazer, ***Yün’dnir*** parte para o templo e aguarda todos os ***Lâminas*** chegarem perto de um posto de observação para começar, como foi dito nas ordens de ***Elhazar***. Quando todos os membros do clã chegaram, ***Yün’dnir***, autorizado pelos ***Lâminas***, agiu de imediato e iniciou sua tarefa. Com seus equipamentos e acessórios furtivos específicos para tal missão, ***Yün’dnir*** demonstrou grande ato de furtividade passando pela guarda avançada do local e por outros que ali estavam e, após passar despercebido, ouviu sons da ventilação e decidiu subir nela e detectar o som com mais precisão. Ele percebeu que o som emitia do próprio ***Acólito de Kifflr***, que interagia com outros seres desconhecidos e encapuzados no local sobre um suposto “acontecimento trágico”. Chegando na sala em que o acólito estava pela ventilação, ***Yün’dnir*** ouve a conversa se encerrando com uma frase do acólito: “Lamento ter que dizer isso mas... Nós não queremos desonrar ***Khanneigg*** e seu legado. Saíam daqui antes que eu chame pelos guardas!”

Após a saída do acólito no local, ***Yün’dnir***, pela ventilação, verifica se o perímetro está seguro e após confirmar, avança. Analisando o local, ***Yün’dnir*** suspeita de ser enganado, pois não havia nada lá, e então decide seguir o acólito, mas é surpreendido por um passo em falso no chão. ***Yün’dnir*** observa o cenário novamente e encontra um mecanismo suspeito na parte inferior da parede, próximo ao chão que é similar a um interruptor, mas sem por onde ativar. ***Yün’dnir*** esmaga o piso em falso e o mecanismo na parede começa a brilhar fraco, e a sala começa a escureder. ***Yün’dnir***, rapidamente, atira um dardo hicocheteador no mecanismo e ele se ativa novamente mas dessa vez, outro mecanismo no teto próximo a outra sala é ativado. ***Yün’dnir***, sem reação, deixa o dardo hiochetear as paredes sem rumo em alta velocidade e em um de seus acertos, atinge o mecanismo na parede. Um saguão se abre abaixo do último mecanismo atingido e ***Yün’dnir*** segue em frente, encontrando uma câmara secreta sob seus pés. Essa câmara seria a lendária ***Cripta dos Licantropos*** que ***Yün’dnir*** tanto achava que não existia e, lá dentro, havia alguns itens usados apenas pelos outros membros ***Licantropos*** e, junto disso, o ***Cocár de Guerra de Khanneigg*** lá estava. ***Yün’dnir*** pega o cocár com cuidado e percebe que embaixo de onde ele estava, sentiu uma corrente de ar passando por baixo, indicando um mecanismo pronto para ser ativado (era um mecanismo quadrado parecido com os interruptores, mas dessa vez serviam como placas de pressão que são ativadas pela falta de peso exato do item acima.) ***Yün’dnir*** antes de retirar o cocár, utiliza um elmo de couro dos ***Licantropos*** que havia lá e o apoiou em uma das partes do mecanismo a ponto desse mecanismo estar imóvel, retirando o cocár e colocando o elmo cuidadosamente. Após obter o cocár, ***Yün’dnir*** sobe e fecha o saguão soltando os mecanismos e, após fazer isso, caminha até uma janela e é atacado de imediato por ***Elhazar*** vestido de guarda do local, junto dos outros ***Lâminas***.

Após isso, ***Yün’dnir*** é carregado por alguns guardas junto dos ***Lâminas*** disfarçados e é alocado em meio ao povo furioso e fanático-religioso e é colocado em uma estaca que os ***Canídeos*** usam para que os criminosos de alto nível sejam castigados pelo próprio povo para que, após isso, recebesse sua punição definitiva. Quando aprisionado, o ***Acólito de Kifflr*** aparece e reclama ao povo: “Meus irmãos... Este degenerado ***Canídeo*** não é digno da graça daqueles que ***Khanneigg*** honrou com sua própria existência! É este o irmão que ousou roubar o ***Cocár de Guerra de Khanneigg***, que deixou para nós como troféu de seu primeiro combate em prol de nós, os ***Canídeos***! E hooje, vocês, meus irmãos, que o punirão severamente no caso deste pobre fracasso para que outros não cometam tal ato de blasfêmia! Mesmo sendo de nossa civilização, este ***Canídeo*** regressou a um estado de ignorância elevado demais para habitar em nossas cidades, nossas vilas, NOSSAS IGREJAS!! Meus irmãos... Lhes peço que o punem agora da forma que achar melhor!” Após seu discurso, o acólito deixa o local e observa o povo se armando de porretes e pedras e começam a bombardear ***Yün’dnir***. Vendo a euforia e selvageria do povo religioso, o Acólito intervém e diz: “Meus irmãos, não regressem junto a ele! Não devemos nos igualar a um ser deste, é ELE que deveria se igualar a nós. Mesmo que ele esteja perdido nas trevas da ignorância, ele ainda é digno de certo tratamento, pois ele ainda é um de nós!” Durante seu discurso, um ***Canídeo*** comum com um porrete sobe ao pedestal e afugenta o acólito indo para cima do ***Yün’dnir***, o acertando em seus pulsos onde as cordas estavam. Após esse acerto, ***Yün’dnir*** cai enfraquecido no chão pelo rompimento das cordas e, aproveitando, o ***Canídeo*** com o porrete decide apunhalá-lo na cabeça mas ***Yün’dnir*** se vira para o alto e agarra o porrete, desarmando o ***Canídeo*** civil e afugentando-o. Após isso, se liberta e libera uma fúria descontrolada e tudo começa a ficar um pouco mais devagar, como se todos ali estivessem em camera lenta e após ver as ***Lâminas*** disfarçadas e o povo enfurecido, ***Yün’dnir*** percebe os guardas avançando até ele e libera um grito ensurdecedor e acerta todos os pontos vulneráveis nos guardas com um ataque cada em alta velocidade e potência e, aparentemente, ficou com os olhos completamente negros com resquicios sombrios saindo deles e olhos amarelos brilhando como faróis eletrificados enquanto seu pelo se arrepiava por completo. Após tal transformação, as ***Lâminas*** partem para matar ***Yün’dnir*** e, com uma sequência espantosa de golpes, derrubou cada um, mas deixa a guarda aberta enquanto atingia um dos ***Lâminas*** e ***Elhazar*** o atacou por trás com um machado de guerra, atingido seu ombro esquerdo com força e criando uma fissura que interrompeu ***Yün’dnir*** instantaneamente. ***Yün’dnir*** cai inconsciente e acorda em uma carroagem coberta com garrafas de água quase vazias e pedaços de trapos velhos e cordas.

Quando acordou, se levantou com muita dor em seu corpo (principalmente no seu ombro esquerdo, que se encontrava um brasão metálico que simbolizava o exílio dos ***Canídeos*** quase aprisionado ao seu corpo e ensanguentado) e se direcionou lentamente a um dos guardas, perguntando: “Aonde estamos? O que houve?”- um dos guardas armados ao seu lado responde: “Acordou, cretino? Você deveria estar morto pelo que fez! Mas decidiram te deixar exilado a ser morto... Não sei por quê eles ainda decidem isso. Criminosos como você não merecem a vida!”- ***Yün’dnir*** responde: “Não tem uma espada, não tem? Ou só está segurando apenas para ameaçar?”- o guarda se irritou na hora e, prestes a atacar ***Yün’dnir***, outro guarda a sua frente intervém: “Hey soldado! Não esqueça seu posto. Você está aqui apenas para certificar de que ele não ataque, não para que você ou alguém daqui o ataque.” Após a discussão, a carroagem para e os guardas começam a descer. ***Yün’dnir*** tenta se levantar mas passa dificuldades, então recebe a ajuda dos guardas e eles o colocam em algumas pedras a deriva de um deserto distante que os seres de ***Thazzar*** chamam de “***O Árido Vazio***”. ***Yün’dnir*** questiona: “Ah, que ótimo... Aonde eu estou? Que lugar é esse?” um dos guardas responde: “Bem-vindo a sua nova casa, bandido. Melhor se acostumar rápido e buscar sobreviver enquanto pensa no que fez.” Colocando garrafas de agua quase vazias que, juntas formavam uma garrafa cheia, os guardas entram na carroagem e dizem: “Não podemos te matar, então você tem sorte de não se ver com ***Khanneigg*** agora. Mas ele estará te vigiando pelos seus crimes, covarde! Então morra enterrado pela sua própria sobrevivência fajuta!!” Após isso, sairam do deserto, abandonando ***Yün’dnir*** e o mantendo em exílio no ***Vázio Árido***, onde apenas se encontra um deserto gigantesco com estranhos objetos afundados e atolados na areia e, dentre eles, estava uma série de siglas estranhas e incomuns que nunca foram reportadas aos ***Canídeos*** e, observando a sigla viu que elas aparentavam números, formas ou letras, mas algo com sua peculiaridade menos complexa e de certa forma simples e, com isso, ***Yün’dnir*** decorou tal imagem que, em formas, estava “***Las V***”. Esquecendo isso por agora, ***Yün’dnir*** obersva ao redor e não vê quase nada, tanto paisagem quanto movimentação. Mas em alguns segundos, ele percebe uma movimentação muito estranha na areia, tanto que fez um traçado nela e então, ***Yün’dnir*** percebeu que esse traçado poderia ser algo ou alguém embaixo da areia. Com as garrafas que estavam junto a ele, ***Yün’dnir*** decide encher uma garrafa com toda a agua nas outras garrafas e levá-la para sobreviver e apanhou mais 3 para levar consigo e, usando os trapos velhos, fez uma mochila improvisada de pano que aguentaria levar as garrafas e após seu preparo, perseguiu o traçado contínuo de uma certa distância e com calma.

Após alguns minutos de perseguição, aquele ou aquilo que fazia o traçado para em uma estaca de madeira com pedras em volta e depois surge um buraco aonde ele parou e, curioso e intrigado, ***Yün’dnir*** se aproxima e examina a madeira e as pedras junto do buraco. Durante a análise, ele percebeu que o buraco foi ficando maior e quando foi se afastar, acabou caindo em outro buraco presente e estava sendo sugado pela areia lentamente como uma areia movediça e, quase sem esperanças, prendeu a respiração e afundou por completo. Quando foi enterrado pela própria areia, ele não conseguia se mexer direito e de repente, teve uma ideia e pensou: “Esse buraco... Ele foi aumentando gradativamente! Se eu puder escavá-lo talvez eu consigo me mover melhor, mesmo que isso pouco adiantasse.” Seguindo a lógica, ***Yün’dnir*** começou a cavar pra baixo com seus pés, já que não poderia abaixar e ficando sem folego e respiração, ele foi caindo mais e mais e se deparou com um tipo de tubo árido que descia e acabou entrando nele e descendo gradativamente rapido. O tubo era feito de um material estranho parecido com areia, mesmo ainda áspero era sólido, e ***Yün’dnir*** continuou descendo misteriosamente embaixo da areia e com pouca visão disponível na hora, ele percebeu que o lugar tinha certo espaço, mas ainda sim era muito escuro. Até um certo ponto, o túnel se desfez e ***Yün’dnir*** começou a se fixar na areia novamente mas, com suas mãos livres começou a tirar a areia de seu espaço e começou a cair após feito isso até um outro tubo com um ***Insetóide*** atrás dele. O ***Insetóide***, surpreso e desconfiado, empunhou uma lança com ponta escura e derrubou ***Yün’dnir*** para um vazio em queda mas, o que ***Yün’dnir*** obviamente não sabia é que aquele poço sem fundo tinha um fundo, só que extremamente escuro e sombrio e, quando caiu em um monte de areia sólida, se acalmou e viu que sua mochila de pano improvisada estava se desfazendo e que seu corpo estava arranhado e ferido. Quando se levantou do monte de areia, se viu cercado por alguns Insetóides armados com um material escuro e forte e ***Yün’dnir***, obviamente se rendeu.

Após tudo isso, ***Yün’dnir*** é encaminhado para um lugar que parece uma tenda de areia gigante cheia de ***Insetóides*** com roupas similares e perguntou a um dos guardas o carregando: “O que é tudo isso?”- o guarda ***Insetóide*** permaneceu em silêncio e o jogou em um banco de frente a uma mesa e quando se sentou, um ***Insetóide*** maior e mais forte com aparência de uma formiga surge em sua frente empunhando duas espadas sombrias e falou: “O que você, ***Canídeo*** veio fazer em nossa civilização? Diga por quê está aqui!”- ***Yün’dnir*** responde: “Acredite, eu não queria estar aqui, e nem quero. Então eu posso ir embora?”- O ***Insetóide*** retruca: “ Ah você vai... Mas dependendo da minha vontade, você vai vivo ou morto! Agora responda: quem é você, o que veio fazer aqui e como descobriu uma entrada pra cá?!”- ***Yün’dnir***, cansado, responde: “Olha... Eu sou só um ***Canídeo*** exilado... Eu fui traído por um cretino de um grupo de mercenários burgueses e agora eu fui pro exílio por causa dele! Eu não to aqui por que eu quero! Tanto que eu queor sair daqui. Além do mais... Quem é você, ***Insetóide***?”- O Insetóide exclama: “Quem você pensa que é pra falar assim com o Grande ***Krihkrax***?! Eu sou o Comandante desta área, e eu vim aqui apenas para patrulhar as locações aqui e você aparece bem na hora...! Você diz que está exilado... Então esse símbolo metálico no seu ombro significa o exílio?”- ***Yün’dnir*** diz: “Isso mesmo. E pelo que eu sei, eu não to muito exilado agora, né? Então pode me deixar ir embora?”- o ***Insetóide***, desconfiado, decide o seguinte: “Olha só, ***Canídeo***: te libertaremos e deixaremos você viver se nunca mais voltar aqui sem a permissão de outro Insetóide superior e que não conte nada a ninguém sobre o que foi presenciado de agora ou alguns minutos atrás, desde o momento que você entrou embaixo da areia. Entendido?”- ***Yün’dnir*** responde: “Sim, alto, claro e sujo... Posso ir agora?”- o Insetóide completa: “Antes, me acompanhe.” Os dois, acompanhados de alguns guardas, seguem em outra tenda de areia um pouco menor com símbolos estranhos e ***Yün’dnir*** pergunta: “Que tenda é essa? O que diz ai?” ***Krihkrax*** responde: “Este é um alojamento de suprimentos. Você precisa de algo pra carregar essas águas que você tem. E aproveitando, te daremos algo para lembrar de nós...”- ***Yün’dnir*** observa o local e pergunta: “ E o que seria?”- ***Krihkrax***, atingiu ***Yün’dnir*** na parte inferior das costas, próximo da cintura com uma lâmina pequena e escura e a lâmina se quebra e adentra a parte atingida dentro de ***Yün’dnir***, ocmo uma ferroada e ***Yün’dnir*** questiona: “AH!! O QUE É ISSO, INSETO?!”- ***Krihkrax*** sorri e responde: “Apenas a garantia de que você esqueça de como entrou por esse lugar. Implantei uma lâmina envenenada que age com o tempo no seu corpo e com o tempo, o cérebro mas, para que isso não te mate, precisa chegar fazer efeito na sua mente primeiro. Então teremos que fazer isso...” ***Krihkrax*** nocauteou o ***Yün’dnir*** e o transportou de cabeça para baixo até uma saída na superfície e após caminhar alguns kilômetros, o ***Insetóide*** deixa ***Yün’dnir*** perto de um local com pouca vegetação morta mas ainda no deserto, enfaixado e acompanhado de 3 garrafas de água cheias e uma mochila feita de arenito (material da maioria das construções e itens dos Insetóides mostrados pelo ***Yün’dnir***).

Após deixar o local, o Insetóide adentra na areia e a camufla novamente, deixando apenas o ***Yün’dnir*** num campo vazio de areia e vegetação morta. Quando ***Yün’dnir*** acorda, ele pensa: “Ah... Isso tudo por causa de um exílio causado por um mercenário... Eu acabo com ele! E na próxima vez, não perseguirei mais nada, apenas vou seguir viagem...” e enquanto pensava no que fazer ali perto, observava o local e percebeu que o número de vegetação, mesmo morta, sera maior em certa parte e percebeu que poderia ser sinal de um campo ou uma natureza a mais por perto. ***Yün’dnir*** tomou uma garrafa de água e seguiu em frente, caminhando por um certo tempo (aparentemente 27 minutos) e chegou em uma placa escrita na língua ***Canídea***: “Afaste-se! ***Pantâno da Morte Murmurante***  à frente! – S”- após ler a placa, ***Yün’dnir*** percebe um vulto indo em direção a um matagal morto e corre atrás dele. Em alta velocidade, ***Yün’dnir*** se aproxima um pouco mais e percebe algo usando um capuz marrom e sombrio e botas de couro marrom escuras, mas não percebeu nada mais e, quando percebeu, ambos estavam se aproximando de bosque grande e com vegetação grande a frente e quando chegaram neste bosque, ***Yün’dnir*** percebe que o ser encapuzado começa a subir pelos galhos e foge mais rápido e, enquanto isso, ***Yün’dnir*** pisa no terreno do bosque e percebe que a vegetação reagia a seus passos e tentavam impedir com espinhos e raízes. Quando ***Yün’dnir*** se esquivava, viu um tronco baixo e subiu nele e parou por ali, obersvando o local enquanto o ser encapuzado sumia no fundo do bosque, e então ***Yün’dnir*** segue indo de galho em cipó e vice-versa, relembrando de sua infância na cidade de ***Byavarn*** e de um tempo atrás que fazia a mesma coisa sobre suas construções e, enquanto fazia isso, ele percebeu uma construção velha e enraizada, totalmente feita de pedregulho e musgo, mostrando antiguidade.

***Yün’dnir*** vê de perto e começa a ouvir sussurros baixos e suspeitos e então adentra o local, e lá dentro, ele vê que ele pode pisar no chão tranquilamente e caminha em exploração do local. Estava escuro para sua visão, mas macio para o tato de seus pés e mãos, já que estava cheio de musgo e, com cautela, ***Yün’dnir*** pensa: “Interessante... Parece como as casas dos duendes ou seres da natureza das histórias que minha mãe contava para mim antes de dormir... Engraçado que é bem parecido com o que ela me disse antigamente.” Quando mentalizou sua mãe contando aquela história, reagiu e teve um choque mental e se ajoelha pelo impacto que isso causou e, após recuperar a consciência, uma luz laranja bem fraca se ascendeu em um buraco ali perto e ***Yün’dnir*** pensou: “Ah, ótimo... Mais um buraco. Mesmo tendo luz dessa vez, acho que eu passo essa.” Quando ***Yün’dnir*** se voltou para a saída, ele é rapidamente atingido por duas botas de couro em sua frente juntas e cai com força no buraco e cai ao lado de uma tocha enfraquecida, mas dessa vez ele se levanta rapidamente e olha pra cima e vê o ser encapuzado, não tinha rosto e nem braços ( pelo menos, de frente, não relevava nenhum deles) e no lugar do rosto tinha olhos roxo escuros cobertos pela sombria que nem a pequena tocha iluminava e, ***Yün’dnir*** furioso, exclama: “HEY!! SE QUER ME ATACAR VENHA AGORA!! VENHA E ME ENCARE SE VOCÊ NÃO TEMEM A MORTE! E ENTÃO EU TE REVELAREI E TE PUNIREI A MINHA VONTADE!”- o ser o encara sem parar enquanto ***Yün’dnir*** se prepara pra lutar com sua pose de combate e de repente, aparece outro ser ao lado do primeiro e ***Yün’dnir*** questiona: “O que...? Quem são vocês? Ou você? O que está havendo?!” Após ***Yün’dnir*** dizer isso, aparece mais 6 ao seu redor em cada parte no andar onde ***Yün’dnir*** estava e o ***Canídeo*** desfez sua pose e pensou: “Hum... São apenas obersvadores... Então são esses os duendes que vivem aqui...? Interessante...” Quando ***Yün’dnir*** apanha a tocha e aponta para cada um deles para iluminar, um desses seres se aproxima rapidamente para atrás de ***Yün’dnir***.

***Yün’dnir*** percebe sua presencia e o ataca com a tocha, mas o ser encapuzado recua, evitando o ataque. ***Yün’dnir*** fica atento com ele, mas não perde a noção dos outros. O encapuzado que recuou se aproxima lentamente e ***Yün’dnir*** baixa a guarda de propósito para demonstrar rendição ou paz e, enquanto o encapuzado se aproxima, os outros fazem o mesmo. A tocha vai se apagando aos poucos e ***Yün’dnir*** percebe e apaga a tocha para economizá-la e, quando fez isso, a escuridão tomou conta do local e apenas pode se ver os olhos roxos de cada ser encapuzado. ***Yün’dnir*** desconfiado observa os olhos se aproximarem e quando encurralaram ***Yün’dnir***, eles fecham os olhos e um clarão veio de cima, iluminando aonde todos estavam. ***Yün’dnir***, surpreso, fecha os olhos por conta do clarão máximo vindo de cima, espera alguns segundos e abre novamente os olhos, revelando o local e quem estava nele. Os seres encapuzados eram outros seres em exílio (***Felinos***, ***Símios***, ***Insetóides*** e até outros ***Canídeos***) e acima dele, de onde vinha o clarão que antes era ofuscante, era apenas a luz do Sol que vinha de uma abertura introduzida por um ***Canídeo*** branco. ***Yün’dnir*** percebe que esses outros seres usavam a mesma máscara negra com olhos roxos e curioso, exclamou: “Quem são vocês?! O que fazem aqui e o que querem de mim?!”- um dos encapuzados mascarados se revela ser uma ***Felina*** Negra idêntica a um Jaguar e dá um capuz para ***Yün’dnir*** colocar e diz: “ Venha, amigo. Te diremos tudo o que é necessario.”- a ***Felina*** revelada guia ***Yün’dnir*** para um local mais fechado e cheio de outros enfeites estranhos e se senta em uma mesa e convida ***Yün’dnir*** a fazer o mesmo.

Essa ***Felina*** introduz ***Yün’dnir***: “Bem-vindo ao ***Templo dos Exilados de Thazzar***. Chamamos assim pois apenas exilados vivem aqui, acho que já percebeu isso. Há muito tempo, exilados de outras raças descobriram este lugar e fizeram de sua casa, mas é claro, que todo o exilado era malevolente, eles queriam esse lugar só pra eles, mas ai um ***Símio*** exilado veio e pensou: “Por que brigamos por esse lugar? Somos exilados e sobreviventes, deveriamos trabalhar juntos para sobreviver e conviver em paz...” este ***Símio*** era ***Tymoff***, um exilado que escolheu se exilar por si mesmo por conta da civilização que ele habitava. Nossa união começou por ele, quando ele presenciava as brigas territoriais e observando os outros seres se matarem enquanto ***Tymoff*** fazia mascaras e itens de couro daqueles que morreram em guerras inúteis que tiraram suas vidas. Desde então, ***Tymoff*** habitou sozinho o lugar a anos, até outro exilado ***Símio*** veio e foi “atacado” por ***Tymoff*** e um chicote que ***Tymoff*** mesmo fez para atrair exilados curiosos. Algo que aconteceu com você, ***Canídeo***. ***Tymoff*** tinha uma mente muito aberta e usando sua mascara e capuz marrons e fortes, atraiu exilados de todas as raças e depois os convenceu a se unirem e trabalharem juntos. ***Tymoff*** se foi anos atrás, mas os que restaram fizeram as mesmas coisas que ***Tymoff*** e se tornaram o seu legado e, eu era uma das últimas que ele acolheu. Eu quase o matei (risadas) mas ele “percebeu” que eu poderia ser uma boa substituta para ele então, estamos aqui. Eu sou ***Svahmyar***, fui exilada por lutar contra alguns ***Felinos*** importantes e ser pega... Mas, uma história de cada vez, certo? Quem é você, ***Canídeo***?” ***Yün’dnir***, inquieto responde: “Eu não tenho tempo pra isso. Não sou daqueles que se une em qualquer clubezinho escondido e fica amiguinho dos outros do nada! Eu sou um mercenario guerreiro e eu só to aqui por que me colcoaram aqui! Sua identidade não me importa, mas eu vou ficar com o capuz... Vai me ser útil” ***Svahmyar*** abre um sorriso e diz: “Aqueles que usam o capuz feito pelos ignorantes mortos pelas guerras que eles mesmo causaram, se torna um de nós. Mesmo depois de retirar o capuz...”- ***Yün’dnir*** para, se volta pra ***Felina*** e diz: “Olha aqui... O que você, ou vcês querem de mim? Hã?! Eu não sou tão carente a ponto de me unir a um... Grupo de exilados fracos que precisam um do outro pra sobreviver!”- ***Svahmyar*** completa: “Por que você acha que usamos este capuz? Nós carregamos o couro daqueles que tentaram sobreviver por conta própria. Mas... Já que vai embora... Como gostaria de ter seu couro morto usado?” ***Yün’dnir***, enraivecido, exclama: “Continue a brincar comigo, garota ***Felina***... Que EU MESMO farei uma armadura de couro completa feita de gata morta!”- ***Svahmyar***, ri alto de grita: “Haa! Essa foi boa! Me mostre do que é capaz! Amigos, dê um porrete ao ***Canídeo*** e traga o para baixo”- os guardas avançam e chamam ***Yün’dnir*** para descer e lá embaixo é recepcionado com alguns exilados e uma luta vinda apenas de cima e após chegar lá, lhes jogam um porrete e o ***Canídeo*** aguarda a chegada de ***Svahmyar***.

Após uma curta espera, ***Svahmyar*** aparece encapuzada sem a mascara e grita para ***Yün’dnir***: “Você tem coragem pra me desafiar... Mas vamos ver se tem mais do que coragem!”- ***Yün’dnir***, sem demora, ataca com uma estocada diretamente no porrete da ***Svahmyar*** com intenção de desarme e ela se defende, recuando do impacto e ataca logo em seguida. Ambos trocam ataques fortes e quando ***Svahmyar*** ataca com um pulo e uma porretada para baixo, ***Yün’dnir*** recua e volta com uma joelhada que acerta o queixo da ***Felina***. ***Svahmyar*** sussurra para si mesma: “Ah... Não tive uma batalha assim há anos...!” E então joga o porrete em direção a ***Yün’dnir*** e, enquanto ***Yün’dnir*** se esquiva, se oculta na parte de fora da luz que iluminava o círculo aonde lutavam. ***Yün’dnir*** de guarda aberta e com os dois porretes em cada mão, fecha os olhos e ouve o local mais atentamente, enquanto ***Svahmyar*** o observa parada. ***Yün’dnir*** para de se mvoer e fica de costas para ***Svahnyar*** (mesmo ele não sabendo disso) e a ***Felina*** rasteja até uma parte da luz e quando ***Yün’dnir*** percebe, joga o porrete que ele pegou em direção a ela, ela o recebe e os dois começam a lutar novamente. ***Yün’dnir*** se enfurece ainda mais e começa a atacar ferozmente e, quando atacou com o porrete para a direita com força, perdeu a guarda e a ***Felina*** aproveitou e o acertou bem na testa de ***Yün’dnir***, mas o porrete dela se quebra e ***Yün’dnir*** volta para aquela forma ***Licantropa*** quem descobriu na cidade de ***Kifflr***, mas dessa vez ele tinha mais consciência. A ***Felina*** recuou para as sombras, mas ***Yün’dnir*** podia vê-la claramente em camera lenta e parte para cima. ***Yün’dnir*** joga o porrete nela e a ataca com os punhos e, mesmo se defendendo, ***Svahmyar*** se machucava brutalmente e após a quebra de sua guarda, cai no chão.

***Yün’dnir*** pega os dois porretes e vai em direção a ela e quando chega aonde a ***Felina*** estava caída, diz: “Pegue... E me mate!! Se não, EU TE MATO!” Todos que estavam ali ficaram espantados e até temerosos por ***Yün’dnir***, e estavam se armando para caso seja preciso uma intervenção e, com os dois porretes, ***Svahmyar*** se levanta e se prepara, enquanto ***Yün’dnir*** sorri com seus olhos negros de sombras e pupilas eletrificadas com seu pelo arrepiado. Os dois aprtem para a batalha. ***Yün’dnir*** pula e da um chute cruzado, mas a ***Felina*** se esquiva por baixo e ataca com os dois porretes. ***Yün’dnir*** se esquiva de um porrete e bloqueia o outro com força e os dois trocam golpes e se defendem ao mesmo tempo com ambos os braços (***Yün’dnir*** ataca com um soco e se defende com o outro braço e ***Svahmyar*** ataca com um porrete e se defende com outro, variando entre os braços) e quando ***Svahmyar*** recua e ataca com os dois porretes espremendo o rosto de ***Yün’dnir***, o ***Canídeo*** recebe e percebe o dano com força e recua um pouco, dando chances para ***Svahmyar*** o derrotar de vez. Mas ***Yün’dnir*** solta um grito que aterroriza a mente de todos, ate da ***Felina*** e enfraquece o ataque da mesma, enquanto ***Yün’dnir*** se levanta e acerta uma cotovelada na barriga da ***Felina*** e a joga no outro lado do campo. ***Yün’dnir*** se ajoelha exausto e observa a ***Svahmyar*** com dificuldades de levantar e os outros exilados indo até ela para ajudá-la. ***Yün’dnir*** senta no chão e observa seriamente todos reunidos e levam a ***Felina*** a um local de enfermagem. Depois de um tempo, um dos exilados ***Canídeos*** chega em ***Yün’dnir*** e diz: “A ***Svahmyar*** quer falar com ele, amigo.”- ***Yün’dnir*** retruca: “Ela ainda pode falar? Ótimo... Mas antes... Quem é você?”- ***Canídeo*** responde: “Depois conversamos, a ***Svahmyar*** quer falar com você. Vamos”. Chegando no local, ***Yün’dnir*** observa alguns exilados monitorando ela e a colocando curativos e a ***Felina*** derrotada diz: “É... Você venceu... Hehe”- os exilados que estavam ajudando ela comentaram para ***Yün’dnir***: “Você tem grande força, ***Canídeo***. Ela estava comentando sobre você. Ela vai se tornar mais forte graças a batalha que vocês travaram, e ***Svahmyar*** vai se recuperar em breve. Nada a derruba”- ***Svahmyar*** completa:” Sim... Eu cai, mas eu me levanto como sempre faço. Você tem uma força oculta muito poderosa, e eu sei que você pegou leve comigo, né?” - ***Yün’dnir*** diz: “eu não diria ‘pegar leve’, estava mais para um... ‘aproveitando a situação’. Eu, sem querer, liberei uma força muito forte dentro de mim e, dessa vez, eu pude ver o que eu estava fazendo. Eu estava consciente...”- A ***Felina*** caída comenta: ” Dessa vez...? Ahh, entendo... Foi por causa desse poder que você se tornou exilado, certo...? Qual é o seu nome,... Amigo...?”- o ***Canídeo*** responde: “Você me enfrentou e sobreviveu. É digna de saber. Meu nome é ***Yün’dnir***, ***Felina***! E agora que você sabe quem eu sou, nunca mais mexa comigo, se não da próxima vez, eu realmente usarei seu couro de armadura!”.

***Yün’dnir*** se retira do alojamento e vai em direção aos porretes deixados na area de combate dos dois e percebeu que o mais enfraquecido poderia ser usado de tocha, já que é quemaria mais fácil e, antes de sair, o mesmo ***Canídeo*** que o levou para a enfermagem foi até ***Yün’dnir*** e disse: “Irmão, acho que você não deverá partir por enquanto. A ***Felina*** poderá ser últi para você, ela pode conseguir materiais e te ajudar a desvender seu poder adormecido.”- ***Yün’dnir*** retruca: “E o que você tem a ver com isso? Eu não tenho nada aqui e nunca terei!”- O ***Canídeo*** responde: “Não agora, mas acredite, futuramente você terá... E muita coisa. Eu sou ***Hulog***, e me uni aos exilados já faz alguns anos, eu aconselho que fique e veja por si só o progresso que você vai ter”- ***Yün’dnir***, querendo sair dali logo, diz: “Tá, tabom... Eu vou pensar no assunto. Agora me deixa ir”. Quando ***Yün’dnir*** sai daquele templo, ele pisa em alguns esqueletos reunidos secos e em pedaços no chão e questiona sobre o que ***Svahmyar*** disse sobre aqueles que morrem ao tentar sobreviverem sozinhos e pensa no que ***Hulog*** disse. E então teve uma ideia: “Interessante... Eu não vou sobreviver sozinho, pois eles podem me atacar... Então eu posso temporariamente me unir a eles para conseguir recursos e me mandar. Vou sair daqui quando eu tiver itens e equipamentos o suficiente.” ***Yün’dnir*** chama por ***Hulog*** e pergunta: “Hey ***Canídeo***! Eu vou ficar por um tempo, mas não se acostume. Eu ficarei apenas para sobreviver sozinho.”- ***Hulog*** acena com a cabeça e direciona ***Yün’dnir*** a ***Svahmyar*** e a mesma diz: “Então, ***Yün’dnir***... Você se unirá aos ***Exilados***? Não responda com seu corpo, responda com o corpo daqueles que estão em suas mãos”. ***Yün’dnir*** percebe que, se ele aceitar, colocará o capuz e, se recusar, jogará o capuz fora. Após um tempo, observando o capuz e todos ao redor, ***Yün’dnir*** coloca o capuz e ***Svahmyar*** completa: “Mais um Exilado se une a nós. Seja bem-vindo, amigo. Nos uniremos até a morte de cada um de nós.”

***Yün’dnir*** se tornou um dos ***Exilados*** daquele templo oficialmente e temporariamente. Depois de 8 dias e 7 noites, ao anoitecedor do 8 dia, ***Svahmyar*** se encontra totalmente recuperada e chama ***Yün’dnir*** e alguns ***Felinos*** e ***Canídeos*** para que caçem suprimentos e materiais. Eles se tornam um esquadrão para executar uma operação feita por ***Svahmyar***, que a mesma recita para eles: “Muito bem amigos, vamos indo nas redondezas da floresta e temos que buscar alguns materiais de criação para fazermos algumas coisas para nós e o templo. ***Hulog***, você fica com a parte sul, eu e ***Yün’dnir*** ficamos com o norte, o restante se dividem entre o oeste e o leste. Vamos!” ***Yün’dnir*** acompanha ***Svahmyar*** e juntos, encontram Madeira de Carvalho e Abeto caídas no chão. ***Yün’dnir*** começa a recolher e vê outras árvores de Carvalho e Abeto ao redor em pés e pergunta: “Por que não já a derrubamos e fazemos nossos materiais?”- ***Svahmyar*** responde: “Nós moramos na natureza, e somos protegidos pela mesma. Se nós a ferirmos, seremos dizimados e mortos por ter traído a confiança dessa floresta. Os galhos, árvores e plantas que caem naturalmente são reaproveitadas por nós, já que estão mortas ou inúteis para esse bosque nós pegamos para nós. Assim vivemos em harmonia e paz com a natureza.” ***Yün’dnir***, pensativo, começa a perceber que não é impedido ou atacado pelas raízes e plantas no chão como da primeira vez que ele visitou o bosque e começa um grande estado de reflexão. Enquanto estavam juntos, ***Yün’dnir*** aprendeu muitos truques e técnicas que ele com certeza utilizarão futuramente fora dali, mas ele não sabia disso. ***Yün’dnir*** se adaptou facilmente a sua nova vida e alguns meses atrás, se tornou um adepto sobrevivente junto dos ***Exilados***. Chegou um dia em que foram buscar suprimentos que seriam transportados por uma carroagem com um bom número de materiais preciosos e, após saber disso pelos exilados voluntários a serem espiões, ***Svahmyar*** decide interceptar o transporte e roubar a carga e tudo o que for possível e útil. A ***Felina*** chama ***Yün’dnir***, pois seria uma missão de certo risco e, acompanhdos de seu esquadrão, eles chegaram a um ponto onde a carroagem passava perto do bosque onde eles estavam. ***Svahmyar*** saca uma flauta e antes de tocar, ***Yün’dnir*** diz: “É sério? Vai pará-los com isso?”- ***Svahmyar*** responde: “Eles vão parar ao som dessa melodia. E então, entraremos em ação com nossas máscaras. Esteja pronto” e entao ***Svahmyar*** começa a tocar uma atrativa melodia, e no silêncio do dia e do ambiente, onde apenas a madeira reforçava da carroagem andava sobre a estrada, uma melodia se foi a tocar. Quando ela toca o instrmento, a carroagem para de andar para ouvir e os ***Felinos*** na carroagem desembanham suas armas e param a carroagem e, quando eles prestem atenção no som, o esquadrão mascarado caminha lentamente sobre a estrada e forma um bloqueio e, todos os exilados, exceto ***Yün’dnir***, pegam um instrmento diferente uns dos outros e começam a formar uma orquestra e, ***Yün’dnir***, ligueiro, pega um chapéu velho e coloca próximo a carroagem para simbolizar pedido de dinheiro. Os ***Felinos*** que andavam na carroagem chegaram perto do chapéu enquanto ***Yün’dnir*** fica agachado em frente a ele e, quando se aproximaram, um dos gurdas que escoltavam a carroagem pega uma clava espinhosa e ataca ***Yün’dnir***, mas o ***Canídeo*** aproveita e acerta a barriga do guarda atacante com o cotovelo e com força, depois, os outros guardas correm para socorrer o companheiro atingido e os outros exilados partem para cima e, como uma tática mental, ele correm em fileira e pulam por cima dos guardas, evitando-os e indo diretamente para a carroagem. Mas enquanto ***Yün’dnir*** estava em combate, os guardas foram atrás dele e de repente, seu pelo arrepia e sua capa levantar com ar sombrio e dentro da mascara sai um tipo de fumaça no local onde os olhos roxos se encontravam, indicando que sua transformação ***Licantropa*** retornou, mas dessa vez ele podia ativar e desativar sua forma através da calma e do frenesi próprios e tinha total ciência do que estava fazendo e percebia seu corpo se fortalecer grandemente. Quando ele os nocauteou sem esforço e desativou sua forma, percebeu que não estava tão cansado quanto antes e, após tudo isso, ***Svahmyar*** grita: “Hey Amigo! Pegamos a carroagem! Venha ou se não vai ficar pra trás. Vamos guardá-la nos fundos do nosso templo e desmontá-la”. Quando ***Yün’dnir*** subiu a bordo, ***Svahmyar*** comenta: “Eu to achando que você gosta de deitar alguns ***Felinos*** na porrada. Você tem dom pra isso!” - E ***Yün’dnir*** responde: “Nada que uma boa luta não bote as juntas pra funcionar.” E então todos sobem a carroagem e partem para o templo.

Durante a volta deles para o templo, ***Svahmyar*** puxou conversa: “Então amigo, você ainda não me contou sua origem e nem por que se tornou exilado”- ***Yün’dnir*** responde: “Nem você me falou dos detalhes. Mas tem permissão para prosseguir”- a ***Felina*** da uma risada e diz: “Bom... Eu era só mais uma ***Felina*** na minha cidade natal que só queria se tornar uma ferreira e ter minhas criações como ícones históricos, e eu consegui. Mas meus feitos não se tornaram aquilo que eu sonhava. Daí um dia, eu estava preparando uma espada para alguns guardas do lugar e eu pensei: ‘Hey... Acho que eu possofazer melhor do que isso!’ E então, quando entreguei a espada para o guarda, eu decidi iniciar um projeto que até hoje eu quero terminar. Sobre ele, te conto depois. Você quer saber da minha história, certo? Eu tinha pais que viviam brigando e um irmão que adorava brigar, acho que pegou a energia dos pais” soltou uma risada e prosseguiu: “Eu gostava deles, mas eu fazia de tudo para ficar um tempinho longe de casa, por isso decidi ser ferreira: passo maior parte fora e ficando ocupada apenas com as brasas, materiais e o pessoal que eu atendia. Era divertido por que eu gosto de criar, então eu continuei. Mas teve uma vez que eu cheguei em casa, e a discussão dos meus pais estava horrivel e de repente, meu irmão voou no meu pai com uma adaga e atacou ele ferozmente, ele tinha enlouquecido! Daí eu fui tentar desarmá-lo e ele me derrubou e quase me matou. Se não fosse pelo meu pai, que levou meu irmão pro quarto e brigaram lá, eu teria morrido. E sim, eu e minha mãe chegamos lá e meu pai estava com varias perfurações no corpo todo e, minha mãe avançou pro corpo dele e ele a atacou bem no pescoço! Eu fiquei toda ensanguentada e depois ele jogou a adaga em mim e fugiu. Os guardas invadiram minha casa e viram meus pais mortos. Mas essse não foi o problema em si. Tinha outra pessoa que meu irmão matou, alguém importante, e uma testemunha viu a arma do crime e a identificaram comigo, já que ele estava comigo quando meu irmão saiu. Fui espancada até quase morrer e, quando decidiram meu exílio, eu estava mudada... Eu queria ver todos mortos em minha frente e queria matar o meu irmão! Estava furiosa, perplexa... e confusa... Daí fui exilada e meu irmão me viu saindo da minha cidade sorrindo, e depois disso eu parei em um abismo sombrio e comecei a caminhar perdidamente. Depois de alguns dias me alimentando de pano velho e suor, eu consegui encontrar esse templo, onde o próprio ***Tymoff*** me recebeu, junto com os outros exilados. E fizeram comigo o que fizemos com você, ***Yün’dnir***. E agora estamos aqui.”- ***Yün’dnir***, com um olhar sério, a encara e diz: “É... Uma boa história. Deu pro gasto”- ***Svahmyar*** responde com risadas: “Depois de chegarmos no templo, será sua vez de me contar mais sobre você”.

Após voltarem de coletar os suprimentos encontrados perto de um território ***Felino***, voltaram ao templo com outro exilado ***Símio*** que estava por lá, e quando perceberam, ***Svahmyar*** alertou todos os outros exilados com um mecanismo ali perto da uma árvore onde eles pararam para observar e entao ela disse a ***Yün’dnir***: “Hey amigo, está na hora. Fique nas sombras e nos imite.” ***Yün’dnir*** lembra que aconteceu a mesma coisa que com ele meses atrás e percebe o que deve ser feito. ***Svahmyar*** disse: “Aja com mistério e quieto, igual como fizemos com você. Quando ele se aproximar do buraco, acerte-o forte o suficiente para que o derrube, mas não nocauteie” ***Yün’dnir*** se prepara em um cipó em forma de estilingue e se estica até o final, aguardando o exilado **Símio** se virar. Quando o ***Símio*** se virou, ***Yün’dnir*** foi atirado rapidamente para ele e o ***Símio*** recebeu uma forte investida que o derrubou, e quase o levou a nocaute e, lá embaixo, acontece a mesma coisa que houve com ***Yün’dnir***, mas o ***Símio*** estava armado e tentou disparar em ***Yün’dnir***, mas o ***Canídeo*** detecta e se esquiva, descendo até o local. O ***Símio***, sério e desconfiado, percebe ***Yün’dnir*** se aproximar lentamente e quando viu o ***Símio*** parar de reagir, ***Yün’dnir*** parou e recuou nas sombras, aguardando todos os outros exilados aparecerem. Após isso, eles começaram a se aproximar do ***Símio*** e rodiá-lo ao mesmo tempo e, com isso, o ***Símio*** deve certa confusão. Durante esse momento, todos se aproximaram e ***Yün’dnir*** abre o teto solar que fez o ***Símio*** receber o clarão da luz e após alguns segundos para recuperar sua visão, o ***Símio*** notou a mesma coisa que ***Yün’dnir*** meses atrás: um monte de seres estranhos e encapuzados com mascara negras de olhos roxos todos reunidos com suas vistas apontando para o ***Símio***. Daí o ***Símio***, confuso, grita: “Quem são vocês? O que querem comigo? Que lugar é esse?”- ***Svahmyar***, acompanhada de ***Yün’dnir***, retira a máscara e diz: “Siga-me, exilado. Suas perguntas logo serão respondidas.”

Após ***Yün’dnir*** observar o acontecimento e se recordar do tempo em que aconteceu isso com ele, o ***Canídeo*** enterou em estado de reflexão, pois se recordou da sua forma misteriosa e poderosa que apareceudo confronto que ele teve com ***Svahmyar*** e na cidade de ***Kifflr***, mas dessa vez, ficou mais consciente e conseguia controlar tal poder. ***Svahmyar*** percebe o estado que ***Yün’dnir*** se encontrava e gritou para ele, quando ***Yün’dnir*** a olhou rapidamente, a ***Felina*** completa: “Venha, amigo. Não vai querer perder isso, né?” Então ***Yün’dnir*** continua a seguir os outros exilados acompanhados do ***Símio*** e de ***Svahmyar***. Após chegarem no mesmo alojamento em que ***Yün’dnir*** foi introduzido, no lugar onde os exilados costumam conversar e/ou debater sobre algo e, convidando o ***Símio*** e o ***Yün’dnir*** a se sentarem, pede para que os outros exilados saiam e fique apenas os três na sala. ***Yün’dnir*** senta ao lado de ***Svahmyar***, ainda mascarado, e então o ***Símio*** questiona: “Tá bom, que palhaçada é essa? Primeiro vocês me atacam, depois me atordoam com mascaras sombrias e focos de luz, agora me chama pra conversar achando que tá tudo bem?! Vocês tem muito o que falar!”- ***Svahmyar***, então, completa: “Não se preocupe. Não fizemos por mal, apenas atendemos a sua curiosidade e percebemos que você não estaria aqui se fosse por si mesmo. Então não nos culpe por tudo, exatamente.”- o ***Símio*** retruca: “Garota, eu nunca gostei de vocês ***Felinos***, se acham os melhores e mais alaados... Todos com aqueles pelos bonitinhos e alisadinhos querendo brigar com quem tem mais vantagens que eles! Eu não tenho nenhum assunto aqui, me diga quem são vocês e talvez eu poupe vocês de uma futura guerra!”- ***Svahmyar*** ri, mas não gargalha, e caçoa do ***Símio***: “Você e qual exército? Pelo que diz no seu braço, você é um exilado, assim como nós. Eles não vão querer saber de você, nem no dia de sua morte. E não se preocupe quanto aos ***Felinos***, eu não tenho mais afinidade com as civilizações deles. Apenas com quem habita aqui. O que leva a te fazer uma pergunta...”- o ***Símio***, nervoso e enraivecido, aponta a arma para o ***Yün’dnir*** mascarado e diz: “Olha aqui, gatinha... Eu não tenho tempo pra isso. Me tira daqui ou vocês passarão 10 horas limpando os restos desse grandalhão aqui! Aposto que você não vai querer uma baixa em vão, certo...?”- ***Yün’dnir*** se levanta, demonstrando imponência e se aproxima do ***Símio*** e de sua arma e diz: “Dispare quando quiser... Só não se esqueça de recarregar”- o ***Símio***, surpreso, questiona: “Mas o quê? Como você...? Como ousa, mascarado cretino?! Você quer morrer?!”- ***Svahmyar***, observando com uma sorriso no rosto, ouve o que o ***Canídeo*** tem a dizer: “Eu já vi essa arma antes. Eu já lidei com ela. Você só poderia atirar 1 vez e deverá recarregar. Mas em compensação, o disparo pode perfurar uma armadura de couro facilmente... E acho que você se esqueceu do disparo que fez quando caiu aqui”- o ***Símio***, temeroso, guarda a pistola e retruca: “Quando eu me rearmar, é melhor ficar bem longe de mim...”- ***Yün’dnir***, brincando, responde: “Enquanto isso não acontece, VOCÊ... Que fique longe de mim. Na verdade... Fique longe de mim a qualquer hora”- ***Svahmyar*** termina a discussão: “Rapazes... Vocês podem resolver isso no braço depois. Agora, precisamos voltar ao diálogo.”- ***Yün’dnir***, debochado, se senta novamente e o ***Símio*** procede: “E então, vocês também são exilados, é? Suas mascaras e capuzes parecem muito itens usados por assassinos. Mas enfim... O que vocês querem comigo, droga?!”- ***Svahmyar*** explica: “Você, como um exilado, foi abandonado por aqueles que sempre ajudam você e que você considerava como amigos. Eles te trairam e agora você está aqui, a deriva nesse bosque selvagem e mortifero. Eu, nós, os ***Exilados***, o convidamos a se unir a nós para sobreviver”- o ***Símio***, espera alguns segundos encarando os dois e cai de gargalhadas, e após altas risadas do mesmo, diz: “Ai ai... Essa é boa... Vocês realmente acham que eu quero ser do grupinho de amigos de vocês? Acham que eu não sou capaz de sobreviver em um matinho ou um pantanozinho da vida?! HÁ! Vocês, ou são muito engraçados, ou são muuito idiotas!”- ***Svahmyar*** completa: “Acho que está na hora de contar do que são feitas nossas capas...”- o ***Símio*** intervém: “Peraeee... O que isso tem a ver comigo ou com tudo isso?”- ***Svahmyar*** responde: “Os capuzes que nós usamos são feitos do couro e dos materiais dos sobreviventes que decidem tentar ficar sozinhos e morrem tentando sobreviver. Usamos a carcaça para fazer os capuzes e outros itens que usamos diariamente. Nós carregamos, em nossos capuzes, o fardo da sobrevivência e o corpo restante daqueles que morreram ao tentarem viver sozinhos.”- o ***Símio***, tenso, pensa: “Então aquele monte de ossos espalhados pelo bosque são os restos de outros seres que morreram...? Eiita...”.

Com isso, ***Yün’dnir*** o entrega um capuz e em seguida, ***Svahmyar*** pergunta ao ***Símio***: “Então ***Símio***, você aceita entrar nesse aglomerado de outros companheiros exilados em prol da sua própria sobrevivência a partir da harmonia e companheirismo de todos daqui presente? Vista o capuz caso aceite, se recusar, jogue-o no chão”. Com um tempo pensando na resposta, ***Yün’dnir*** observava o ***Símio*** e ainda pensava no que aconteceu com ele no momento de sua escolha, e então pensou: “O que poderia ter acontecido caso tivesse recusado..? Eu morreria de alguma forma? Eles me matariam...? O bosque me mataria...? Eu não sei, mas mesmo gostando de unir forças e praticar minhas habilidades com esses exilados, não pretendo ficar por muito tempo” e após pensar isso, o ***Símio*** responde: “Tá legal... Lembre-se ***Felina***: ***Mvroghg*** não obedece ordens de ninguém, além das dele! Eu não serei seu aliado por muito tempo”. O ***Símio***, que se apresentou, enfim, com o nome de ***Mvroghg***, pôs o capuz e se uniu aos exilados que, assim como ***Yün’dnir***, seguiriam suas vidas assim que possível.

Após terminar a conversa, ***Svahmyar*** introduz ***Mvroghg*** aos ***Exilados***, ***Yün’dnir*** vai para o local aonde os exilados constituem e criam suas coisas (equipamentos, comidas, ferramentas e etc.) e decidiu improvisar alguns de seus equipamentos ou até mesmo criar alguns. Logo em seguida, o ***Símio*** adentra o local e diz: “Ah, você está ai... Não se preocupe, só vim fazer algumas coisas e até recarregar a minha pistola. Tem pólvora fermentada aqui?”- ***Yün’dnir*** responde: “Não sei, veja ali atrás.”- o ***Símio*** pergunta: “Ahhh... Deixando seu equipamento mais leve, né? Então você é daqueles que se esgueiram por aí?”- ***Yün’dnir*** retruca: “E você é daqueles que tagarela por aí?”- ***Svahmyar*** chega na entrada da porta observa os dois e a resposta de ***Mvroghg***: “Você se acha durão. Quero ver quando ficar sem nenhuma proteção ou equipamento!”- ***Yün’dnir*** o encara com um olhar tenso e diz: “Olha aqui: Eu só vim aqui pra rever meu equipamento. Quando eu quiser falar de você, eu mesmoirei a sua direção e vou interagir por mim mesmo. Mas agora... Vai cuidar das suas coisas, porque eu quero cudiar das minhas.”- ***Mvroghg*** para por alguns segundos, observa o que ***Yün’dnir*** está fazendo e berra: “Não Nãão!! O que está fazendo?? Você é um assassino ou um palhaço?! Você está deixando as manoplas e ombreiras muito fixas a você. Se você quer ser silencioso e mortal, precisa parecer e ser silencioso e mortal!”- ***Yün’dnir***, enraivecido, grita: “ENTÃO ME MOSTRE COMO É QUE SE FAZ UM EQUIPAMENTO FURTIVO! JÁ QUE VOCÊ PROVAVELMENTE FEZ VÁRIOS EM QUASE 20 ANOS DE TODA A SUA VIDA!!”- ***Svahmyar*** solta uma risada que a entrega de estar observando os dois e ***Mvroghg*** a pergunta: “Garota, o que você está olhando ai? Não tem nada pra ver! Saia daqui!”- ***Svahmyar*** vai em direção a ambos e diz: “Vocês são engracados. Brigam por qualquer coisa! Parecem até rivais ou algo do tipo”- ***Yün’dnir***, com olhar sério, pega seu equipamento e diz: “Eu vejo isso em outro lugar. Com licença” - ***Svahmyar*** o observa com um rosto feliz e diz ao ***Símio***: “E aí, não vai falar nada do andar dele ou algo assim?” - ***Mvroghg*** a encara com olhar de perplexidade e responde: “Você gosta de encher o saco, né ***Felina***?”

Após sair do cômodo, ***Yün’dnir*** vai pra parte de fora do bosque e começa a refletir sobre ele mesmo e sua aventura até aqui e, em seus pensamentos, se recordava da cilada que ele passou no cidade de ***Kifflr*** e lembrou do ***Elhazar*** e dos ***Lâminas*** e quando se recordou de tudo, seu pelo foi arrepiando aos poucos e seus dentes começaram aparecem com formato de raiva e rancor e, junto disso, seus olhos comecaram a escurecer aos poucos (comecando das laterais até as pupilas) e, quando chega nas pupilas, ele percebe que estava sendo observado novamente e diz em voz alta: “O que você quer, ***Svahmyar***?”- a ***Felina*** se revela atrás dele e responde: “Quando está nessa forma, demonstra alta ira e desejo de sangue, mas dessa vez ela aparece sem nenhum confronto. Diga-me: a primeira vez que ela apareceu pra você foi antes do seu exílio, certo?”- ***Yün’dnir***, após alguns segundos volta a dizer: “Olha... Meu passado é meu, não se preocupe quanto a isso. Eu me cuido sozinho...”- ***Svahmyar*** vai pra frente dele com um rosto neutro e sério dizendo: “Rapaz... Pela energia que você emana agora, seu passado foi uma bela recepção de tragédias. E eu tenho a impressão que a maioria delas, você que as causou”- após ouvir isso, ***Yün’dnir*** tem seus pelos ainda mais arrepiados por um instante, mas diminuem após dizer: “Você sente minha energia...? Sente a minha vontade de matar?! É isso o que me mantém assim, poderoso e destemido!!”- quando sua forma ***Licantropa*** se vai, ele se acalma e continua: “Você não vai desistir até saber a minha história, vai?”- ***Svahmyar*** sorri e acena com a cabeça dizendo sim, mas com sorriso e cabeça inclinadas, demonstrando irônia e então, ***Yün’dnir*** conta: “Eu era um mercenário muito requisitado na minha cidade natal, ***Byavarn***, eu me divertia muito com isso e era o melhor que as pessoas poderiam pagar no preço que eu ofereçia e, um dia, recebi o contrato de ir na cidade centrada dos ***Canídeos***, ***Kifflr***. Daí então começou o tormento... Eu fui pra lá assassinar um vendedor trapaçeiro e conheci uma trupe de mercenarios bem ricos, e queria me juntar a eles pela riqueza... Mas acabei sendo tapeado. Eles me enganaram pra ficarem mais famosos, ricos e até temidos! E eu me enchi de raiva e ataquei eles e os guardas, mas conseguiram me pegar. Fui parar num deserto e... depois eu cheguei nessa floresta e agora estamos aqui. Feliz??”- ***Yün’dnir*** se enraivece um pouco, mas se acalma após ***Svahmyar*** dizer: “Não esquenta, amigo. Decifraremos os enigmas e mistérios que vem da sua forma destruitiva. Mesmo sendo apenas uma exilada, tenho alguns aspectos peculiares que você só saberá se você me pegar no flagrante”- ***Yün’dnir*** estranha por alguns segundos, a encara e pergunta: “O que você quer de mim, garota? Por que tem mais atenção em mim do que nos outros? O ***Símio*** acabou de chegar e ele precisa de instruções assim como eu precisava.”- ***Svahmyar*** responde com um sorriso sarcástico: “Porque você me deve uma revanche, ***Canídeo***... E eu também gosto de saber sobre meus aliados. Conhecimento é poder”- após isso, ***Yün’dnir*** a encara, de forma debochada e sarcástica e observa ela indo embora dizendo: “Por enquanto, vamos deixar isso pra lá. Precisamos de você, ***Yün’dnir***”- e então a ***Felina*** entra no templo enquanto ***Yün’dnir*** reflete ainda mais sobre sua forma e teve uma idéia.

Ele adentra o templo e procura por ***Svahmyar***, que estava a conversar com ***Hulog***, ***Mvroghg*** e outros ***Felinos*** e, percebendo a conversa, ***Yün’dnir*** escuta eles conversando e ouve ***Mvroghg***: “O que o grandão tem? Ele tem depressão, é?”- ***Svahmyar*** responde: “Provavelmente não. Ele é bem frio e calmo, mas no combate ele se torna outro. Isso pode ter uma certa complicação para nós, e pelo que eu sei dele, ele pretende ir embora logo”- ***Hulog*** diz: “Então por que não o deixamos? As vezes ir contra as tradições podem salvar aqueles que a seguem”- ***Svahmyar*** responde: “Acho que ele não será problema pra nós, tanto que ele não quer ser. Ele está aqui apenas para sobreviver e quando der, ele se mandará. Vocês verão”- ***Mvroghg*** contradiz: “E se ele não conseguir dominar essa fúria dele? Ele é um assassino muito forte e não sei se conseguiríamos detê-lo! Ele é um perigo pra nós e deve sair daqui!”- ***Svahmyar***, com rosto sério diz: “Não vamos exagerar ou tomar decisões apenas por nós. Todos nós, os ***Exilados***, tomamaos as decisões mais difíceis juntos para que não haja margem de erro algum. E não o tiraremos daqui, ele é um ***Exilado*** até o fim de sua vida”- ***Hulog*** questiona: “Então, o que faremos...?” Após a conversa, ***Yün’dnir*** da um pisão para demonstrar sua chegada e chama por ***Svahmyar***, dizendo: “Eu vou sair agora. Preciso rever alguns coisas, mas eu volto antes de anoitecer”- ***Svahmyar*** pergunta: “Hey, aonde você vai? O que vai fazer?”- ***Yün’dnir***, com rosto sério e sorriso irônico, diz: “Não se preocupe, só vou fazer o que eu já deveria ter feito...” enquanto ***Yün’dnir*** saia do templo, o grupo que conversava o observava com desconfiança e ***Svahmyar*** diz: “***Mvroghg***, ***Hulog***, sigam ele discretamente. Infelizmente, suas intenções ainda não estão claras para nós. Mas tomem cuidado! Caso ele vejam ou percebam vocês, apenas aja normalmente e conversem com ele e perguntem o que ele está fazendo e por que”- o ***Símio***, em dúvida, questiona: “E se ele nos atacar?”- ***Svahmyar*** responde: “Ele não vai atacar se vocês não atacarem.” A partir dali, os dois começam a seguir ***Yün’dnir*** pelas árvores em silêncio.

Na sua partida em busca de paz e sossego, ***Yün’dnir*** começa a ter seus pensamentos a tona: “O que será esse poder em mim? Será que o que a minha mãe dizia sobre ***Khanneigg*** e sobre eu ser muito grandioso no futuro são verdades...? Quando será a hora de eu sair daqui e poder seguir minha vida? Será que meus pais ainda estão vivos?”. Depois de alguns minutos de caminhada, ***Yün’dnir*** chega ao fim da floresta enquanto ***Mvroghg*** e ***Hulog*** seguia ***Yün’dnir*** pelas árvores e colocando materiais de cor dourado para indicar o caminho pra casa e, quando ***Yün’dnir*** passa pela floresta e chega em um tipo de costa, ele segue em direção a uma cachoeira grande que vinha de um morro com lodo e uma vegetação razoável e decide agir pela idéia que teve anteriormente, pensando: “Ok... Vamos ver do que sou capaz!”. Enquanto ***Hulog*** e ***Mvroghg*** observavam ele no final da floresta, ***Yün’dnir*** se prepara em pé e fecha os olhos e começa uma demonstração de concentração e, durante isso, seu pelo arrepia aos poucos, fumaças sombras saem e seu corpo começa a aumentar sua estrutura. Quando ***Yün’dnir*** abre os olhos, se percebe que o olho por inteiro estava negro mas suas pupilas estavam amarelas com o brilho de relâmpagos e, nesse estado, ele começa a se observar e pensou: “Então eu fico assim quando eu uso isso...? Essa forma tão poderosa que me dá grande sede de batalha” e então o ***Canídeo*** começa a treinar sua concentração em cima de uma pedra e inicia um processo de meditação enquanto estava naquela forma.

***Hulog*** e ***Mvroghg*** conversam enquanto observam, começando pelo ***Símio***: “O que está fazendo?”- ***Hulog*** responde: “Parece que está meditando”- o ***Símio*** retruca: “Não, olhe direito! Ele parece muito maior e com o pelo arrepiado, eu nunca vi isso antes... Parece que ele está se preparando para algum combate”- ***Hulog*** questiona: “Será que ele está esperando alguém para enfrentá-lo...?”- e o ***Símio***, paranoico, diz: “Ou talvez... Ele saiba que estamos aqui e esteja nos esperando para lutar...!”- ***Hulog*** o encara e diz: “Ele nem nos viu. Não tem com o que se preocupar. Acho que não somos nós que ele quer.”- após o término dessa frase, ***Yün’dnir*** grita: “EU POSSO VER E OUVIR OS DOIS CLARAMENTE!”- ***Hulog*** e ***Mvroghg*** entram em estado de seriedade a ponto de sairem do esconderijo que eles estavam armados logo de cara e ***Hulog*** diz: “O que você está fazendo, amigo? Estamos preocupados!”- ***Yün’dnir*** questiona: “Isso é assunto meu. Vão embora e me deixem em paz. Alem disso, vocês não tem o que se preocuparem!”- o ***Símio*** grita: “Não tenho, é? Pois parece que você quer arrancar minha pele desde a última vez que a gente se viu!”- ***Yün’dnir***, concentrado, diz: “Eu quero ficar sozinho! Vão fazer alguma coisa no templo e não me atrapalhem mais!”- ***Hulog*** se aproxima aos poucos e diz: “Só queremos saber por que você está assim e o que está fazendo, nada demais...”- ***Yün’dnir***, enraivecido, abre os olhos, se levanta e avança rapidamente até o ***Hulog***, parando em sua frente e dizendo: “Hoje eu não to com paciência pra conversar... Ou vocês saem de perto de mim, ou eu faço vocês nunca mais chegarem perto de ninguém!”- ***Hulog***, em frenesi, observa seus olhos intimidadores e recua junto de ***Mvroghg*** e vão em direção ao templo.

Durante a volta deles ao templo, o ***Símio*** grita: “Aquele cara é maluco! Você teve a sensação de que ele ia nos matar?!”- ***Hulog***, intrigado, responde: “Senti mas... Comparado ao que eu já vi antes, ele estava se segurando... De alguma forma, ele conseguiu ter certo controle daquela forma”- ***Mvroghg*** retruca: “Aquele é ele com controle? Há! Ainda bem que eu não vi ele sem controle... E nem quero ver! Quero ter mais tempo de vida”. Enquanto ***Hulog*** e ***Mvroghg*** voltavam ao ***Templo dos Exilados***, ***Yün’dnir*** volta ao seu lugar e retorna ao seu estado de meditação. Em sua mente, observava suas lembranças com um objetivo e questionamento em mente: “De onde vem esse poder...?” Daí então, começou uma meditação em sua forma ***Licantropa*** e pensou: “Um ser furtivo, estrategista e audacioso, junto de um ser bruto, poderoso e temeroso... Um poder desse tamanho... Uma força dessas poderia levar a raça ***Canídea*** a um novo patamar mundial e, poderia usar isso para certas vantagens...”. Enquanto o ***Canídeo*** continua em sua concentração, entrou em um estado de consciência que o fez chegar em um questionamento que se manteve com ele por muito tempo: “Não sei muita coisa sobre isso, mas não posso deixar mais seres descobrirem. Não até eu aperfeiçoar este estado e conseguir ter informações definitivas sobre ele. Mas... Como eu adquiri isso e de onde vem...?”.

Após horas de reflexão, ***Yün’dnir*** se levanta com uma energia muito diferente daquela que ele emitia e possuía quando entrou em sua meditação, era uma energia mais calma, serena e estável, mas por incrível que pareça, ainda ameaçadora por sua intensidade. E então, ***Yün’dnir*** observa o local que ele estava e começa a pensar: “Hum... Essa área é de certa forma ampla, e tem uma boa ambientação e vegetação. É bom para sobreviver aqui... Mas deu sorte de encontrar esse lugar, fui em uma direção aleatória da floresta apenas para ficar sozinho, e eu fiz uma grande corrida até aqui. E falando na floresta, tenho que voltar” e então ***Yün’dnir*** parte da floresta e pula sobre um galho e acaba esquecendo que estava em sua forma ***Licantropa*** ainda, e então seu pulo foi maior do que o esperado e ultrapassou a árvore de Carvalho com uma dificuldade muito baixa e, quando agarrou em um cipó em sua queda, que quase o parte, pensou: “Ah... Droga eu esqueci! Pensei tanto nessa transformação que acabei esquecendo que eu estava usando ela. Espero que ninguém tenha percebido...”. Assim que pousou, seu pelo voltou ao estado normal, junto de seus olhos e corpo, desativando assim sua forma assim sua partida para o templo. Chegando lá, ***Svahmyar***, junto de ***Hulog***, ***Mvroghg*** e outra ***Felina***, o aguarda no portão com uma clava de espinhos vegetativos bem sólidos conhecidos pela área e os outros desarmados. ***Yün’dnir*** chega aguns passos a frente de ***Svahmyar*** e pergunta: “O que houve? Estão com expressão estranha hoje. Principalmente você, ***Svahmyar***, você costuma ser um tanto contente” - ***Svahmyar*** responde: “Aonde você estava, ***Canídeo***? Explique-se!”- ***Yün’dnir***, confuso mas calmo, responde: “Eu disse que iria ver uma coisa minha. E eu já vi, só que demorou mais do que eu imaginava”- ***Svahmyar*** retruca: “Você disse que viria antes do anoitecer, e a Lua já está brilhando acima das árvores. Agora entre e diga-nos o que foi fazer”- o ***Canídeo***, que percebia a desconfiança de ***Svahmyar***, adentrou o local. Após isso, ***Hulog*** para na entrada e aciona uma alavanca que faz descer uma rocha que seria um portão e fecha o templo. Quando isso acontece, ***Svahmyar*** o ataca com uma de suas clavas e ***Yün’dnir*** percebe e, agarrando a clava com firmeza, aguarda alguns segundos encarando a ***Felina*** e diz: “O que isso tudo significa? Quer sua revanche logo agora...?”- ***Svahmyar***, tensa e séria, responde: “Não... Essa é uma luta até a morte!”- ***Yün’dnir*** lança ***Svahmyar*** a uma certa distância usando a clava que ele segurava e, quando ***Svahmyar*** caiu, os outros ***Exilados*** pegaram suas armas e encararam o ***Canídeo*** sem desconfiança, mas não saíram de seus lugares e, quando ***Yün’dnir*** observa todos e volta seu olhar para ***Svahmyar***, questiona calmamente: “Por que está assim, ***Felina***? Não sou ameaça para ninguém daqui, e muito menos você deveria duvidar da minha lealdade”- ***Svahmyar*** se levanta, o encara e diz: “***Yün’dnir***... Seu poder é desconhecido, e suas intenções também. Antes de sua morte, diga-nos: o que planeja fazer com seu poder daqui em diante?”- ***Yün’dnir*** a encara com olhar pensativo, aguarda alguns segundos e responde com calmaria: “Sinceramente... Não sei dizer.”- todos os outros exilados, incluindo ***Hulog*** e ***Mvroghg***, obervaram o ***Canídeo*** sombrio com olhar sério de dúvida e, ***Svahmyar*** grita: “E então...?”- ***Yün’dnir*** olha sua mão direita e completa: “Então nada... Eu ainda estou na aprte de descobrir este poder. E foi por isso que eu me distanciei de todos vocês, eu queria paz, tranquilidade e privacidade para pensar sobre isso e sobre mim”- e então ***Yün’dnir*** aponta para ***Hulog*** e ***Mvroghg*** e grita: “Até esses dois intrometidos vieram atrás de mim morrendo de medo de eu os matar e depois saíram correndo...!”- e então ele continua: “Acredite em mim, esse poder me traz mais dúvidas do que você pensa, ***Svahmyar***. E é claro que eu vou usá-lo a minha vontade...” ***Yün’dnir*** ativa sua forma ***Licantropa*** e todos se posicionam para o combate e o ***Canídeo*** completa: “Mas acredite... Ganhar mais inimigos é o que eu não quero. Não agora... Então podem ficar tranquilos, eu não tenho interesse em matar ninguém daqui nem nada do tipo...”- desativando sua transformação, ele continua: “Eu sou um ***Canídeo Exilado***, em busca de uma resposta para meus questionamentos e muitas dúvidas que há ainda em minha vida. E ***Felina***...! Talvez eu precise de certa... Ajuda”- ***Svahmyar*** abaixa suas armas e, seguindo-a, todos os exilados em volta fazem o mesmo, daí então ***Svahmyar*** diz: “Buscando respostas...? Sua energia mudou muito, mas parece que ficou anda mais ameaçadora. Ela é forte demais, mais forte do que antes... Mas não posso negar: você é interessante, ***Canídeo***”- daí então ***Yün’dnir*** vai até seu local de descanso, mas é atacado pela ***Svahmyar***, mas mesmo assim ele interrompe seu ataque dizendo: “Não tenho tempo pra isso. Eu só quero pensar um pouco...”- ***Svahmyar*** recua e o observa entrando no local e, enquanto ***Yün’dnir*** fechava a porta do seu alojamento, ***Hulog*** vai a ***Felina*** e diz: “O que você vai fazer com ele agora?”- ***Svahmyar*** responde: “Por enquanto, não precisa se preocupar com isso. Acho que ele ainda é um de nós... Bom, vamos indo. O show acabou!”

Pela manhã do dia seguinte, ***Yün’dnir*** se levanta e percebe ***Svahmyar*** com dois machados em cada mão treinando pesado em frenesi, atacando forte e intensamente alguns alvos e bonecos de madeira que estavam ao seu redor, bem parecido com um combate de 20 VS 1. Com cada machadada, cortava os bonecos e alvos com destreza e com seus arremessos certeiros, improvisava combos quando recuperava seu machado lançado e assim consecutivamente e, observando atentamente, ***Yün’dnir*** a encara e analisa seu estilo de combate de longe. ***Svahmyar*** corta uma aprte de um dos bonecos de madeira aonde tampava sua visão de ***Yün’dnir*** que antes, não podia vê-lo e neste instante, ***Svahmyar*** observa o ***Canídeo*** indo em direção ao local de treino e diz: “O que está olhando?”- ***Yün’dnir*** responde olhando cada um dos bonecos fateados e cortados: “Ãhm... vinte e sete contra um? Me parece um pouco fácil”- ***Svahmyar*** retruca: “Bom dia ***Canídeo***, mas se levantou na hora errada. Não há nada para fazer agora”- ***Yün’dnir***, com rosto sorridente, diz: “Errado...”-indo em direção a ela e aos seus alvos, continua: “Acho que eles não são dignos de enfrentar tal ameaça...”- ***Svahmyar*** o encara sorridente e percebe aonde o ***Canídeo*** quer chegar, espera alguns segundos e pergunta: “Bom... Pegue alguma arma, venha e me encare se você não teme a morte!”- ***Yün’dnir***, ainda sorridente, responde: “Armas? É... Gostei do machado...”- ***Svahmyar*** solta uma risada e diz: “Então... Vem pegar ou eu levo até ai...?”- o ***Canídeo*** tranquilo e sorridente, responde: “Você decide”.

Então ***Svahmyar*** lança um machado diretamente ao ***Yün’dnir*** e, enquanto ***Yün’dnir*** se esquiva da arma, a ***Felina*** pula e ataca com um chute no alto. ***Yün’dnir*** o defende e se afasta aguardando o próximo ataque e ***Svahmyar***, enquanto forma sequências velozes, o ***Canídeo*** se esquiva rapidamente de cada um e recuando ao mesmo tempo. ***Svahmyar*** percebe que o ***Canídeo*** estava chegando perto de uma parede e o pressiona mais, mas agora com mais ferocidade com machado. ***Yün’dnir*** então pula após se esquivar de um corte lateral de machado da ***Felina*** agressiva e se esquiva da parede, chegando nas costas de ***Svahmyar***. ***Yün’dnir***, então a ataca com um chute duplo, revelando sua estratégia em atração de ambos à parede. A ***Felina***, feliz e surpresa, se esquiva dizendo: “Há! Suspeitei desde o princípio...”- ***Yün’dnir***, em posição de combate, responde: “Então deveria ter agido melhor e mais rapído do que eu. Venha!” E então ambos começam novamente! ***Svahmyar*** lança o outro machado no pé de ***Yün’dnir***, mas mesmo o ***Canídeo*** recuando, ela o pega de volta e ataca de cima para baixo o ***Canídeo*** que é quase atingido, mas ***Yün’dnir*** não escapou de um chute que logo vinha após o corte crescente do machado e foi atingido pelo chute. ***Svahmyar***, após o chute, pousa e aguarda o ***Canídeo*** vir atrás dela e, como imaginava, o ***Canídeo*** correu em sua direção e ataca com um soco giratório, mas ***Svahmyar*** desvia por cima do ***Canídeo***. Mas ***Yün’dnir*** já tinha uma idéia disso e consegue recuperar o golpe perdido com uma outra rotação física que fez acertar a mão em que a ***Felina*** segurava o machado, a desarmando. ***Yün’dnir***, com posição pronta e aguardando a recuperação da ***Felina***, diz: “Você está se segurando. Não tenha medo de me matar! Levante-se e me ataque!” ***Svahmyar*** se levanta e percebe as posições de cada machado: um estava no chão e outro estava preso na parede atrás de ***Yün’dnir***, e ela bolou uma estratégia de combate. Mas quando se recuperou, ***Yün’dnir*** foi para cima com uma investida em alta velocidade, o que fez ***Felina*** se esquivar do ataque indo para a esquerda. Após a esquiva, a ***Felina*** recupera seu machado no chão e aguarda o ***Canídeo*** e, após ***Yün’dnir*** rapidamente parar sua investida para aplicar outra, a ***Felina*** correu em direção a parede enquanto o ***Canídeo*** estava a caminho. Estando apenas a alguns passos da parede, a ***Felina*** percebe a chegada de ***Yün’dnir*** e se abaixa com intenção de ***Yün’dnir*** tropeçar em alta velocidade nela e se jogar no local da parede aonde o machado estava. Mas houve uma mudança no roteiro. ***Yün’dnir*** já imaginava e antes que chegasse na ***Felina***, parou rapidamente e deu um salto mortal por cima da ***Felina*** e, antes de pousar, acertou o machado com um de seus pés, o fazendo sair da parede com força e velocidade e ir para cima da ***Felina***. A ***Felina*** percebe a ação e se esquiva por pouco, mas ***Yün’dnir*** a acerta com um soco potente em seu ombro direito, a fazendo “voar” para uma parte do campo de combate. Depois do golpe, ***Svahmyar*** cai no chão com força e se recompõe lentamente, enquanto ***Yün’dnir*** se prepara para um segundo round. Ambos aparentam bem dispostos a luta, mas ***Svahmyar*** fica um pouco fraca após o ataque, mas mesmo assim ainda deseja continuar o “treinamento”. ***Svahmyar*** se levanta e diz com um sorriso largo e uma risada: “Você é habilidoso, ***Yün’dnir***. Mas agora, é uma batalha de punhos e chutes!!”- o ***Canídeo***, ainda sorridente responde: “Veremos como se sai. Lembre-se que seu objetivo é me matar! Então venha... Amiga.” E então ambos se posicionam para o segundo round.

Mas antes que os dois voltassem ao combate, foi emitido um som suspeito vindo do fundo do lugar aonde ambos estavam, e após alguns segundos deste barulho aparecer, o ***Canídeo*** e a ***Felina*** encararam o local e o emissor do barulho se revelou sendo um dos ***Exilados***, e depois todos os ***Exilados*** ali se mostraram e, observando tudo e todos, ***Svahmyar*** chama ***Yün’dnir*** e diz: “Amigo! Tive uma ideia” - ***Yün’dnir***, com dúvida, se mantem em silêncio e ***Svahmyar*** vai em direção aos ***Exilados*** e grita: “Já sabem o que fazer... Vamos iniciar nosso método de treino especial!! Preparem-se!” Após a ***Felina*** gritar tais palavras, os ***Exilados*** se agilizam para pegar alguns instrumentos e começam a se alinhar em um determinado local escuro aonde não continha iluminação e, chegando perto de ***Svahmyar***, ***Yün’dnir*** a questiona: “O que planeja fazer? E o que eles vão fazer?” - ***Svahmyar*** conta: “Há muito tempo, desenvolvemos um método de ensino em conjunto que ajudaria cada um a evoluir gradativamente e todos ao mesmo tempo. Seria a Metodologia de Ensino e Treinamento em Aglomerado, ou abreviamos de ***M.E.T.A.*** Ela funciona da seguinte maneira: nós lutamos, e demonstramos nossas habilidades, boas ou ruins, e enquanto lutamos, todos nos observam a cada milésimo e analisam nossos pontos fortes e fracos, erros e acertos, etc. Com isso, no final de tudo, eles se reúnem para debater conosco e nos contam o que perceberam e/ou o que faltava em nós mesmos, mostrando aonde podemos melhorar e trabalhar para evoluir.” Após a explicação, ***Svahmyar*** volta a sua posição de combate e alerta o ***Canídeo*** para fazer o mesmo. E após este breve intervalo, após ***Yün’dnir*** e ***Svahmyar*** voltarem para suas posições e se prepararem para o combate, aguardaram alguns momentos e os ***Exilados*** começaram a produzir uma trilha sonora para o momento, enquanto o local inteiro se escurecia aos poucos até se tornar menos visível, se tornando assim um combate nas sombras próximo a escuridão total. Ao som de uma trilha sonora um tanto peculiar e específica para a situação, ambos iniciam o segundo round.

Ao som da trilha sonora um tanto peculiar e específica para aquele momento, ***Yün’dnir*** e ***Svahmyar*** avançam um contra o outro rapidamente e começam um combate frenético entre punhos, onde se havia muitos bloqueios e poucos acertos, e então, após ambos recuarem, aguardam alguns segundos para recuperação de fôlego rapidamente e depois ***Svahmyar*** avança com uma sequência de esquiva em zig-zag que param em frente a ***Yün’dnir***. O ***Canídeo*** tenta acertá-la com um soco diretamente, mas ela se esquiva sobre a parte de trás do braço do ***Canídeo*** e tenta acertar suas costas com um chute com intenção do impacto causar “stun”, mas ***Yün’dnir***, após o soco, gira para trás no sentido horário (da direita para a esquerda) do seu próprio eixo e consegue bloquear o ataque com o braço direito, se auto-defendendo do ataque e contra-atacando dando um soco no abdómen da ***Felina***, e em seguida, usando sua mão esquerda, acerta o rosto de ***Svahmyar*** e e gira novamente para a esquerda para atacar com sua perna esquerda para causar um efeito de “stun” nela e após o golpe, ela se distancia, pois o golpe foi efetivo. Mas ***Yün’dnir*** bateu de frente com a ***Felina*** com um soco de direita tão poderoso que, ao acertar a ***Felina***, mesmo ***Svahmyar*** defendendo, causou um recuo relativamente grande e, após ***Svahmyar*** partir para a defensiva, ***Yün’dnir*** continua atacando com uma sequência de socos e chutes furiosos que danificaram aos poucos o corpo de ***Felina*** até que, quando o ***Canídeo*** tenta penetrar na defesa de ***Svahmyar***, a ***Felina*** consegue se esquivar e aplicar uma joelhada no peitoral do ***Canídeo***, causando forte impacto e recuo, o que fez com que ***Yün’dnir*** recusasse seu ataque consecutivo. ***Svahmyar***, aproveitando a recuperação do ***Canídeo***, ataca com um chute invertido com força e abala o ***Canídeo*** e, quando ***Yün’dnir*** se preparava para atacar, ***Svahmyar*** aparece acima dele e do alto, se prepara para uma joelhada de cima. ***Yün’dnir*** se esquiva, algo que foi de grande perigo para a ***Felina***, e a atinge com uma cotovelada frontal bem na testa de ***Svahmyar***, causando concussão temporária e perda de sentidos e, enquanto cambaleava, ***Yün’dnir*** aproveita e encaixa uma sequência certeira que se iniciava de um soco no rosto e, quando o soco passava da face da ***Felina***, a mão do ***Canídeo*** retornava a ele em punho aberto e puxa a cabeça de ***Svahmyar*** até ele, dando encaixe ao segundo golpe que foi um chute crescente no queixo da ***Felina*** e, com a resistência da ***Felina*** que conseguiu evitar sua queda, ***Yün’dnir*** finaliza avançando sobre ela e com uma potente joelhada ascendente no queixo, derrubou a ***Felina***.

Parecia que o combate havia terminado por ali, mas ***Yün’dnir*** ainda se mantinha em posição de combate e observava a ***Felina*** se levantar e, enquanto ***Svahmyar*** recuperava forças, os outros ***Exilados*** lentamente foram avançando contra ***Yün’dnir*** que se via encurralado e prestes a ativar sua transformação. Ao perceber isso, ***Svahmyar*** grita: “N Ã O!! Essa luta não tem nada a ver com vocês. Vocês têm sorte de poderem observar, mas não nos interrompam!” - ***Yün’dnir***, apreensivo, ativa sua transformação e reforça o comunicado: “Vocês ouviram, não é? Ou quer que eu mesmo chegue em cada um de vocês e diga mais de perto?!” Após todos recuarem, ***Yün’dnir*** desativa sua forma e volta seu olhar para a ***Felina*** que se encontrava de pé e disse aos outros: “Viram? Ela sabe que isso ainda é um treinamento. Por que vocês querem treinar conosco? Logo terão a vez de vocês! Então relaxem... E nos observem...” ***Svahmyar*** sorri e anda lentamente em direção ao ***Canídeo***, e ***Yün’dnir*** faz o mesmo para a ***Felina***. Ambos se encararam com um sorriso leve e sarcástico e, com um silêncio atormentador, retornam para trás com um passo largo e gritam ao mesmo tempo: “É AGORA!”. Assim então ambos os guerreiros começaram a aplicar golpes brutalmente ferozes e deixaram a guarda um pouco aberta, aproveitando suas menores breças e, como ***Yün’dnir*** tem certo treinamento e experiência em atingir pontos vitais e cardeais, ele se via em vantagem, mas, em um de seus deslizes, deixou a aguarda aberta no momento e local errado e ***Svahmyar*** o atinge ferozmente bem acima da linha da cintura, na parte lateral do abdomen e, com isso, sofreu um abalo físico, o que fez a ***Felina*** aproveitar e atacou em combos de socos e chutes sem piedade. ***Yün’dnir***, esgotado, quase não se defendia e perdia mais folego cada vez mais que era atingido, até que ***Svahmyar*** aplica um chute no rosto de ***Yün’dnir***, o fazendo virar a face para ela e dar a ***Felina*** a oportunidade de um segundo, e foi o que ela fez. ***Yün’dnir*** cai após o golpe, mas consegue se repor, mesmo fraco e, observando a ***Felina***, ele imaginava que esse seria a última investida de ambos, mas o último golpe talvez não seria agora. ***Yün’dnir*** a aguardou e, confiante em vencer, ***Svahmyar*** vai pra cima e pula sobre ele, o surpreendendo e dando uma joelhada a queima-roupa para nocautear o ***Canídeo*** mas, de repente, ***Yün’dnir*** se vira rapidamente e se afasta milímetros de distância no golpe e contra-ataca com um soco para abalar a ***Felina*** e, em seguida, acerta um chute no ombro esquerdo de ***Svahmyar***, fazendo a ***Felina*** sofrer um impacto que causaria recuo e, após isso, ***Yün’dnir*** ataca com um soco mas ***Svahmyar*** o bloqueia e ataca com outro soco, mas ***Yün’dnir*** também o bloqueia. Se iniciou um impasse: quem soltaria os punhos ou fraquejasse seria o derrotado. ***Yün’dnir*** pensava: “Não ative a forma... Eu não preciso dela! Eu posso vencê-la, e eu vou! Eu sou ***Yün’dnir***, o ***Canídeo***!” - e ***Svahmyar*** tinha uma linha de pensamento semelhante: “Ah... Ele é forte, mas eu não sou fraca! E eu vou mostrar para todos do que uma ***Felina*** como eu é capaz! É agora ou nunca!”. Com ambos em exaustão, ***Yün’dnir*** fraqueja recuando seu punho e soltando o dela e ***Svahmyar*** aproveita a oportunidade para recuar seu punho e atacar novamente, mas ela não sabia que o ***Canídeo*** recuou de propósito para atingí-la de baixo para cima com seu punho. ***Svahmyar*** o atinge, mas logo em seguida, ***Yün’dnir*** acerta em cheio e ambos caem.

Após ter testemunhado o desfecho do combate, o ***Canídeo*** negro usou sua transformação de forma diferente, com um pensamento em mente: “É verdade... Esse poder também me ajuda a me recuperar... Pra você existir, você precisa de mim, certo? Hehe...” E ***Yün’dnir*** consegue se recuperar e ir em direção a ***Svahmyar***, que estava ajoelhava e exausta. Quando o ***Canídeo*** se aproxima, ***Svahmyar*** diz: “Não vale... Voce estava se segurando... Você não usou seu poder máximo, só se cansou à toa...” - ***Yün’dnir*** a ajuda a levantar e diz: “Lamento, Amiga. Mas por enquanto você não é paréo para meu poder por inteiro. E talvez nem eu seja... Ainda”. A caminho de um alojamento do templo que aparentava uma enfermaria, ***Hulog*** e ***Mvroghg*** chegam em ***Yün’dnir*** e dizem: “Uau... Você é pareo-duro amigo! Superou nossa representante tão facilmente e nem estava usando toda a sua habilidade. Por que não se torna nosso representante?” - todos ao ***Hulog*** encaram ***Yün’dnir*** com suas máscaras e ***Mvroghg*** completa: “É... Você é grandioso e tudo mais, eu sempre soube disso. Nunca te desrespeitei nem um pouquinho, hein! Eu posso ser sua mão direita! Seremos líderes supremos!” - ***Svahmyar*** observa todos com um sorriso de felicidade estampado em seu rosto ferido e aguarda a resposta de ***Yün’dnir***, e apareceu após um breve intervalo de tempo: “Eu pensei que tinha deixado claro que eu não quero nada com vocês. Só me uni para a sobreviver, e é o que eu estou fazendo. Não nasci pra liderar algo ou alguém, ou mesmo ser liderado, e menos ainda nasci pra liderar um grupo de sobreviventes.” - a ***Felina*** derrota convoca o campeão que ali a derrotou, dizendo: “Droga... 2x0... Esse placar está começando a ficar injusto comigo. Hehe. Mesmo isso sendo apenas um treinamento, eu ainda estou disposta a uma revanche dupla” - ***Yün’dnir***, com rosto sério responde: “Lembre-se que o placar só corresponde ao jogo. E sua disposição é tão grande quanto seu estado físico agora, então por enquanto, é melhor ficar na reserva”- ***Svahmyar*** ri alto e com dificuldades e questiona aos ***Exilados***: “Bom, depois da minha recuperação, poderiam nos dizer nosso desempenho em combate, Amigos?”- um dos ***Exilados*** responde: “Sim, faremos com prazer. Percebemos alguns pontos interessantes. Compartilharemos assim que possível”.

5 horas depois, ***Svahmyar*** aparece fora do local de tratamento quase inteiramente melhorada, e vai até o local de forja e produção dos ***Exilados*** para rever seus equipamentos e, para sua surpresa, ***Yün’dnir*** e ***Mvroghg*** conversavam: “Você não tem outro para conversar não?”- disse o ***Canídeo*** focado em criar alguns mecanismos para ele mesmo, e o ***Símio*** prossegue: “Na verdade, você é o mais interessante de todos daqui. E eu também vim ajudá-lo em alguns projetos seus. Lembre-se quem eu sou, hã?”- ***Yün’dnir*** comenta: “É um tanto difícil de esquecer quando se é atormentado quase todo dia por essa pessoa...”- o ***Símio*** ri alto com sarcasmo e retruca: “HAAA-HÁ, engraçado você hein... Chega de brincadeiras, eu to aqui pra falar algo sério...”- o ***Canídeo*** retruca: “Não dá pra te levar a serio mas... Eu vou tentar. Mas seja breve.” - o ***Símio*** diz: “Olha: tá na cara que a gente não deveria estar aqui e eu percebei que você não quer ficar aqui tanto quanto eu, e queremos nos virar com o que temos. Mas ai é que tá: não podemos sobreviver sozinhos lá fora e talvez precisaremos de um aliado, sabe...? Talvez pra poder saiiiir, saquear algumas coisas..., arrumar um dinheirinho, sabe...? E vou considerar seu silêncio um “sim”. Enfim: o que eu to tentando te dizer é que a gente deveria meter o pé daqui logo! Sem que ninguém descubra!”- o ***Canídeo***, sorri e diz: “Você já viu quem está na porta?”- o ***Símio*** olha para a porta e avista a ***Svahmyar***, que automaticamente tenta disfarçar: “AHHHHH... Verdaaaade... Não podemos sair porque aki é um lugar tão legaaaal... Gostamos tanto daqui... Uaaaau, nossa... Eu to muito feliz e satisfeito por estar aqui! Você também deveria estar agradecido por eu não entregar todo esse esquema seu, ***Canídeo***!!” - ***Svahmyar*** cai na risada e diz ao ***Símio***: “Aiai... ***Mvroghg*** você é a graça desse lugar! Patético como sempre.” - ***Mvroghg***, irritado, berra: “Ah qual é! Vocês são uns babacas! Você por me usar pra fazer um dispositivo furtivo (apontando para o ***Yün’dnir***) e você fingindo que tava machucada esse tempo todo só pra me tapear! (apontando para a ***Svahmyar***)”. Com a saída de ***Mvroghg*** ao local, ***Svahmyar*** inicia uma conversa: “Deixe-me adivinhar: fique previsível, certo?” - ***Yün’dnir*** responde: “É, por aí. É até fácil quando se ouve os passos de alguém vindo, sabe?”- ***Svahmyar***, sarcasticamente responde: “É, parece que alguém dando treinando seus sentidos depois da batalha e dessa vez, sem um parceiro digno disso”- o ***Canídeo*** comenta: “Treinamento furtivo não precisa de parceiros, você pode treinar a qualquer hora e lugar contanto que tenha alguém que você deseja que não te detecte. Aqui tem muita gente, então tem muito o que treinar.” - ***Svahmyar*** diz: “Interessante... Talvez eu tenha iniciado um treino parecido enquanto eu descansava, mas, é claro, sem movimentos bruscos. Hehe” - ***Yün’dnir*** questiona: “Ah verdade... Como você tá agora?” - a ***Felina*** responde: “Eu ainda consigo andar, então eu to bem. Não sabia que se importava.” - “Eu não, mas os outros vão quando não tiver ninguém para ‘protegê-los e liderá-los’.” - ***Svahmyar***, com um sorriso, responde: “Eles se viram. ***Exilados*** de todos os lugares do mundo aparecem aqui de alguma forma, uns melhores que outros, unss piores que outros... Aparece de tudo! Algum dia minha liderança vai se embora e eu não vou mais precisar me preocupar com um corpo caído em batalha.”- ***Yün’dnir***, demonstrando interesse com rosto sério, pergunta: “Então você deseja morrer em combate, é?”- ***Svahmyar***, ainda sorrindo responde: “Eu não desejo a morte, e nem a temo. Mas é muito provável que eu morra em combate. Contra alguém que seja superior a mim em quesito de quase tudo. Alguém parecido com você, Amigo” - ***Yün’dnir*** a encara, sorri brevemente e responde: “Se continuar assim, você pode estar quase certa. O que há de errado é que você poderá morrer pelas minhas mãos.”- ***Svahmyar*** comenta: “Ah, suas ameaças não me surtem efeito mais.”- ***Yün’dnir*** sarcasticamente responde: “Não até elas deixarem se ser ameaças...”- ***Svahmyar*** ri levemente e pergunta: “Tá, tá bom... E então o que está fazendo hoje?”- ***Yün’dnir*** a encara com rosto sério e responde: “Você perdeu a visão, foi? Estou produzindo alguns itens.” - ***Svahmyar***, com uma leve risada retruca: “Como sempre, você é divertido. Deveria ficar por mais tempo conosco” – o ***Canídeo*** responde: “Acho que só você “quer minha companhia” por perto, pois os outros tem receio de mim, e alguns tem até medo. Ainda acha que eu deveria ficar?” - ***Svahmyar***, sorridente diz: “É claro! Não é todo dia que se encontra alguém tão forte e engraçado ao mesmo tempo, pelo menos não por aqui. E também os outros só não te conhecem bem, e pra falar a verdade, nem eu conheço...” - ***Yün’dnir*** olha diretamente para ela com rosto neutro, aguarda alguns segundos e diz: “Vocês não precisam saber muito. Logo não estarei aqui mais” - a ***Felina***, ainda sorridente diz: “Depois de sair daqui, aonde vai?” - ***Yün’dnir***, com rosto demonstrando dúvida, aguarda alguns segundos e responde: “Eu me viro. Encontrarei um lugar aonde poderei me abrigar e sobreviver com o que tenho e terei” – ***Svahmyar*** solta uma risada leve e interrompe o ***Canídeo***: “É sério? Esse é seu plano? Sair por aí em qualquer lugar sem saber dos perigos que vão e vem todo dia em todos os locais ao redor daqui?” – ***Yün’dnir*** questiona: “Falando isso parece que você já sabe o que irei enfrentar caso saísse dessa floresta e ir em algum caminho distinto. Mas parece também que você sabe que eu não sou a primeira pessoa que quer fazer isso...” – ***Svahmyar*** reduz seu sorriso a um rosto neutro e sério: “Eu já tentei sair daqui. Sozinha e achando que podia viver numa boa e conseguir finalmente me virar pelo mundo..., mas em uma noite, quando eu decidi fazer isso e sair da floresta, eu fui atacada por alguma coisa nas sombras por algo... Muito forte. Até hoje não sei explicar ao certo o que era aquilo, saía das sombras das pedras e me atacavam, depois voltavam atrás das pedras e só se viam buracos atrás delas e em algumas outras áreas da areia próximas a floresta. Quando eu fui atacada pela última vez por aquelas “coisas”, eu cai no chão enfraquecida e cheia de cortes, e daí então, ***Tymoff*** apareceu enquanto eu desmaiava lentamente no chão. Enquanto eu fechava meus olhos lentamente, eu via os pés de ***Tymoff*** vindo até mim, e depois acordei na enfermaria do templo cheia de curativos e ataduras. Ainda não soube o que eram aquelas coisas...” – ***Yün’dnir***, com face suspeita e pensativa, diz: “E daí então, você ficou aqui, certo?” – ***Svahmyar*** sorri e responde: “Bom, se não fosse pelo ***Tymoff***, meus ossos estariam enfeitando o deserto.” – ***Yün’dnir*** então comenta, com rosto sério: “O que mais sabe sobre os arredores desse bosque?” – ***Svahmyar***, primeiramente, o encara seriamente e depois de alguns segundos, sorri e responde: “Você quer mesmo sair, certo? Bom, eu vou te mostrar o que sabemos, daí então talvez mude de ideia por um tempo.” – Ambos foram a um local dentro do templo que tinha um ambiente militarizado, com mapeamento do bosque e um pouco além em uma parte da parede havia algumas estantes com livros e pergaminhos e entre outros itens e objetos.

Chegando em uma mesa, ***Svahmyar*** explica: “Já que você sabe dos perigos que tem na floresta, tá na hora de te dizer o que te aguarda fora dela. Preste atenção.” - a ***Felina*** mostra um mapa velho com descrições sobre o ***Pântano da*** ***Morte*** ***Murmurante*** e sobre os locais ao redor e, apontando pro deserto ao leste, explica: “Aqui é de onde você tinha vindo, certo? Você deu sorte de sobreviver a alguns buracos ocultos que tem na areia. Ninguém na superfície sabe o que tem lá embaixo e na verdade, ninguém quer descobrir. Quando se cai nesses buracos, você provavelmente vai cair em uma piscina de ossos, mas esse não é o problema. Tem vermes anormalmente grandes ali dentro desses buracos e eles são tão perigosos quanto soldados armados até os dentes. Na verdade, acho que esses vermes já pegaram alguns soldados de alguma raça, tem armas velhas perto dos cadáveres, mas não se preocupe TANTO. Esses vermes costumam fazer muito movimento na areia e um certo barulho antes de aparecerem e atacar algo ou alguém na superfície, então essa é uma vantagem que dá pra tirar um bom proveito.” Apontando agora para o sul do pântano aonde se encontrava a cachoeira onde ***Yün’dnir*** meditou antes e diz ao ***Canídeo***: “Aqui, é um lugar tranquilo no começo e é um pouco complicado chegar até ali, geralmente a cachoeira é pacífica e qualquer coisa que habite lá também é inofensiva, mas não se engane. Pois a cachoeira, às vezes, é um ambiente-armadilha usado por qualquer um que passe ou esteja por lá. O ambiente pacífico e tranquilizador tem um silêncio relaxante e tranquilo demais, e não se pode baixar a guarda e você já sabe disso. Já aconteceu com você... E com o ***Hulog*** e ***Mvroghg***. Aquela cachoeira tem seres que procuram ficar sozinhos na deles e, se incomodados, não vão te deixar em paz até sair da cachoeira, mas nem sempre é assim. Eles passam o maior tempo dormindo lá perto, então você, de novo, deu sorte. Mas não é só isso, a cachoeira é forte como você já tinha percebido, e com uma cachoeira forte, sai uma correnteza forte. As correntezas são um perigo máximo ali, quem chegar perto pode ser atordoado com a água violenta que bate nas pedras e, dependendo do dia, a água chega em uma fúria tão avassaladora que leva as pedras rio abaixo. Mas não são pedrinhas que você atira numa janela pra chamar atenção ou algo do tipo, são PEDRAS mesmo, de quase 70 cm. Não há seres vivos próximos a correnteza nem mesmo próximos a superfície perto dali, então já sabe: as correntezas são perigosas demais para se sair vivo delas.” – ***Svahmyar*** agora descreve a situação no leste e norte e explica: “No Norte, você vai perceber um ar de aventura e exploração, é um lugar legal. Mas... Você sabe: frio demais. Sabe o que é o Zero Absoluto? Pois se tiver dúvida, é só chegar no topo das montanhas e descobrir. Eu só sei que a resposta é de matar, e eu acho que você ainda quer descobrir mais do que uma respostazinha besta, então prosseguimos. Há civilizações próximas às montanhas, mas não se sabe muito sobre elas. Só sabemos que não são como ninguém que conhecemos: não são ‘conscientes ou desenvolvidas’ e, além desses outros seres isolados que provavelmente não são muito amigáveis, nem tente adentrar essa região sem uma proteção grande. É SÉRIO! E não estou me referindo a um casaco felpudo e macio para se aquecer, eu tô falando de blindagem PESADA! Por incrível que pareça, parece que viajantes e andarilhos recebem pancadas letais que os matam assim que chegam no chão e, quando um desses andarilhos sobreviveu, descreveu algo como ‘uma gigante bola de neve, mais dura que aço’, mas infelizmente ele morreu pois chegou na tão querida civilização gélida. Ainda bem que ele tinha um diário e relatou isso. Mas já deu pra entender sobre o Norte, certo? Então vou te explicar do porquê o Leste e o Norte estarem conectados.” – a ***Felina*** mostra no mapa uma parte onde se encontrava uma pouco de neve, junto de um piso sombrio e explica: “Este lugar ao Leste é quente, quente demais para chamar de deserto. Tem uma cratera no meio dessa área e ninguém conseguiu chegar perto, o calor derretia seus trajes e quase deixavam os exploradores na pele viva ou até nos ossos. Ninguém sabe de onde vem aquela cratera chamuscada, muitos dizem que as crateras foram atingidas pelas bolas de neve gigantes, outros dizem que houve uma guerra Primordial ali, aonde todos usaram todo o seu poder uns contra os outros e todos acabaram morrendo e deixando aquela cratera. Quem for enviado pra lá é morte na certa, lá vivem apenas as chamas da morte, então EVITE esse lugar caso queira viver. A não ser que você queira tomar um banho de lava.” – ***Svahmyar*** conclui sua explicação dizendo: “Essa parte de ***Thazzar*** é totalmente descartável, quase ninguém fica aqui e muito menos sobrevive. Qualquer parte aonde você passa é perigosa de alguma forma, seja no Norte ou Sul, Leste ou Oeste. Então caso queira sair, que você tenha ciência de onde vai ir além desse lugar e que tenha um bom transporte” – o ***Canídeo***, pensativo, responde: “A carruagem que saquearam não tem nenhum mapa do destino deles? Eles vieram aqui sem saber aonde iriam parar?” – a ***Felina*** responde: “Vasculhamos a carruagem e os soldados. Eles tinham esse mapa que estamos vendo agora, mas apenas tem informações desses lugares e não há nada marcado. Nem um traçado para onde iriam” – ***Yün’dnir*** suspeita de tudo, e diz: “Muito estranho... a não ser que eram idiotas, eles sabiam o que estavam fazendo e aonde iam. Deveríamos ter interrogado eles... Eu vou verificar a carruagem.” – ***Svahmyar*** encerra: “Tudo bem, qualquer coisa que encontrar me avise. Agora vá.”

***Yün’dnir*** vai para a carruagem e verifica tudo nela, mas não encontra literalmente nada. Mas ele começa a observar mais cautelosamente e percebe que começa a pensar: “Hum... Essa carruagem é um pouco larga demais para carregar apenas suprimentos, e havia mais soldados do que suprimentos e materiais. Eles temiam algo ou estavam indo para algum lugar perigoso... E talvez mais de um saibam daquele caminho que estavam fazendo” – fazendo uma varredura na carruagem, o ***Canídeo*** encontra uma parte da madeira faltando próximo ao assento da frente e pensa: “Interessante... Isso foi removido com força bruta. Poderia facilmente ser ocultado e até substituído, mas arrancado à força...? Parece que quem quer que seja que fez isso, estava com pressa...”. ***Yün’dnir*** volta ao local onde ***Svahmyar*** o aguarda e a ***Felina*** pergunta: “E então, encontrou alguma coisa?” – o ***Canídeo*** responde: “Nada... Nenhuma pista ou algo do tipo” – ***Svahmyar*** diz: “***Hulog*** ficou de descarregar a carruagem junto de alguns outros Exilados, veja com ele se encontraram algo e que não nos foi relatado. Mas não exagere” o ***Canídeo*** procura por ***Hulog*** e o encontra no local onde há alguns ingredientes de alquimia e criação de líquidos e outras coisas e, adentrando o lugar, interage com ele: “Hey ***Hulog***, eu quero saber uma coisa da carruagem” – ***Hulog***, calmamente questiona: “O que quer saber, amigo? Já tem um tempinho que descarregamos aquela carruagem” – ***Yün’dnir*** pergunta: “O que mais além de suprimentos e materiais vocês encontraram? Preciso saber” – ***Hulog*** questiona: “Alguns tecidos e aquele mapa que está com a ***Svahmyar***, por que quer saber exatamente?” - ***Yün’dnir*** diz: “Eu quero saber por que estou querendo descobrir de onde aqueles guardas estavam vindo e aonde eles estavam indo. Aparentemente, eles sabiam de um caminho seguro para passar por todos aqueles perigos fora da floresta” – ***Hulog***, curioso diz: “Bem pensado..., mas aquela carruagem tinha sua superfície enfraquecida, fraca demais para aqueles suprimentos e tantos guardas. Parece que eles foram enviados para morrer, ou... Usados como isca para nos atrair... Pelo menos eu penso assim” – ***Yün’dnir***, intrigado, retruca: “Aquela carruagem não parecia fraca naquela vez que embarcamos nela. Ela foi enfraquecida depois de chegar no templo. E não me fale de tempo, pois não faz tanto, já que a carruagem foi “bem cuidada” até hoje e se mantém em pé. Tem algo a mais aí...” – ***Hulog*** comenta: “Bom... Eu já não sei, mas qualquer coisa você pode perguntar aos Exilados que estavam conosco e me ajudaram a descarregar. Geralmente eles ficam no refeitório” – ***Yün’dnir*** encerra a conversa: “Muito bem. Agradeço por tudo, mas não vou me esquecer de você, rapaz...”