

GLOSSÁRIO

A

Averiguador - Cargo do Império Lethuarenses. Especializa-se em escolher alvos para *Chat Slayers* e certificar-se que eles cumpriram suas missões.

C

Campo Mágico - Campo que circula toda e qualquer criatura mágica, inclusive itens inanimados. Em seres vivos, o campo pode ser esticado ou comprimido de acordo com 1 - a capacidade (força) mágica do ser vivo 2 - a necessidade de sobrevivência (alcançar um inimigo em uma batalha, recolher-se para descansar). O esgotamento do campo mágico pode matar um ser mágico. Em objetos, o campo pode tornar-se instável se for manipulado por seres vivos, comportando-se de forma inesperada e reagindo com outros campos que estejam a seu alcance.

Chama-Carro - Nome popular para “Localizador de Carro Autônomo para Fins Gerais ou Emergenciais”, presente na maioria das esquinas da Arellan moderna. A finalidade define se o carro a ser utilizado é prateado ou vermelho, o que também define sua prioridade segundo as leis de trânsito computacionais.

Chat Slayer - Cargo do Império Lethuarenses. Especializa-se em matar na surdina. Seus alvos são definidos por Averiguadores, algo que eles desconhecem. Oficialmente, seu cargo é exterminar boatos prejudiciais ao Império.

Coletor - Cargo do Império Lethuarenses. Especializa-se na obtenção de objetos contaminados com magia. Pode trabalhar em conjunto com Averiguadores ou *Chat Slayers*.

Cristais (também chamados cristais mágicos, cristais de elementos) - Pedras transparentes e de cores correspondentes a seus elementos: Azul para água, branco para vento, roxo para trovão, vermelho para fogo, verde para vento, marrom para a terra. Os cristais manipulam seus respectivos elementos, sendo

capazes de aumentá-los, diminuí-los, movê-los ou extingui-los, mas não de criá-los. Os cristais requerem energia mágica e, caso não os encontrem em seu usuário, procurarão em uma fonte próxima, de modo que esta energia é deslocada até encontrá-los.

D

Dia da Revolução de Zili - Trata-se do dia em que o Império Lethuarenses iniciou sua queda. Em 1788, durante o chamado Terceiro Período da Revolução Industrial, o Imperador e uma escolta de segurança foram carbonizados durante uma visita a uma das indústrias. Os funcionários que estavam na sala também se sacrificaram. A morte inesperada do Imperador e as más condições de vida da população levaram a uma crise de sucessão e, ao longo dos cinco anos seguintes, o Império de Arellan dividiu-se em cidades-estado, com governantes eleitos através do voto democrático. A lei da filosofia lethuarista também foi substituída por constituições regionais.

Dia Dourado - Dia no qual os traidores do Império Lethuarenses eram mortos em praça pública. O dia sucedia uma noite de festa nos palácios e casas nobres. Sobras dos banquetes costumavam ser distribuídas para a população, como forma de incentivá-los a assistir ao espetáculo que, por sua vez, busca desencorajá-los a rebelar-se contra o Império. O dia era assim conhecido em homenagem à própria cidade de Lethuar e sua filosofia. Atualmente, a data virou sinônimo de presentear joias ou bijuterias às pessoas amadas.

F

Festival de Revenant - Festival que ocorria em toda primavera, na cidade de Revenant. Era costume vender flores que as mulheres usavam em suas cabeças. Também era costume soprar bolhas para atrair a boa sorte e espantar tudo que pudesse impedir desejos de se concretizarem. Atualmente, o festival ocorre apenas em creches de infância, onde crianças fazem poemas sobre flores e levam buquês para seus pais.

Festival de Tawara - Festival que ocorria, em média, duas vezes por ano, na cidade de Tawara. O festival não tinha data fixa, mas ocorria em noites de céu límpido e estrelado. Seu objetivo principal era celebrar a proteção divina que Tawara possuía e prever o futuro de turistas e locais. Quando uma previsão era feita duas vezes seguidas, por vezes se via algo diferente. Para evitar isso, foi determinado que cada pessoa só poderia ter seu futuro previsto uma vez. O festival foi reprimido pelo Império Lethuarense, em especial, nos séculos XIV e XV, e houve um declínio natural de turistas nos anos seguintes. Não há relatos do festival do século XVI em diante.

Filosofia Lethuarista (também chamada Lethuarismo) - Filosofia iniciada pela figura histórica de Lethuar, quando este se tornou Imperador no ano 27d.L. Considerada lei para servos do Império, tivera origem nas condições pobres nas quais Lethuar nasceu, mas em como, acreditando somente em si mesmo, em suas armas, e em seu poder de conquista e liderança, foi capaz de derrubar o Império Ziliano e construir um para si. Consistia em três máximas: “Não há poder além da voz. Não há poder além do músculo. Não há poder além da lâmina.” O intuito das frases era providenciar confiança aos soldados, mas também evitar fé em entidades Zilianas ou de outras culturas. Para vencer, era preciso acreditar, mas também treinar, exercitar-se e ter boa dicção. Entretanto, após a morte de Lethuar, em algum momento indeterminado na história, as máximas mudaram para: “Não há poder além do músculo. Não há poder além da lâmina. Não há poder além da riqueza.” Acredita-se que essa mudança se deveu a diversos fatores, entre eles, o fato de que o Império Lethuarense já tinha então uma grande quantidade de nobres, que não desejavam que a palavra ‘voz’, algo que a população mais humilde tinha, pudesse incitá-los a se rebelar. Além disso, passou a ser comum que nobres não servissem ao exército, consequentemente não possuindo músculo ou lâmina, e para que pudessem continuar a ostentar o título de poderosos, a palavra ‘riqueza’ foi adicionada.

G

Guardianismo - Religião antiga, com grandes variações regionais. Diz-se que sua origem está no descobrimento de cristais que concediam desejos, e sonhos com Guardiões que os representavam. Foi reprimida com o crescimento do Império Lethuarensense.

Guardiões - Criaturas mágicas e imortais que vivem no Universo e tomam conta dele. Não possuem forma ou poderes homogêneos entre si.

I

Ineski - Criaturas com corpo de pinguim e altura pouco superior à humana, que moravam em Ineskilândia até desaparecerem no século XIX. Sua cultura era bastante unida entre si enquanto repelia fortemente outras espécies. Abominavam, também, a ideia de deixar Ineskilândia, ainda que fosse por um curto período de tempo. O desaparecimento dos Ineskis é uma das razões porque o século XIX é chamado de século obscuro.

Império Lethuarensense (também chamado simplesmente de “O Império”) - Império que durou de 27d.L. até 1793d.L.. Começou com Lethuar que, ainda adolescente, revoltou-se contra as injustiças praticadas pelo Império Ziliano contra a pequena vila litorânea na qual ele nasceu. Com promessas de terra e glória para quem o seguisse, Lethuar foi capaz de derrubar Zili e até mesmo conquistar regiões além de sua fronteira. Após sua morte, seus herdeiros continuaram seu Império, que alastrou-se por todo o continente de Arellan ao longo dos séculos, conquistando a última região, Forte Aspronis, em 1643. O Império caiu no Terceiro Período da Revolução Industrial, quando, ironicamente, as más condições de vida da maioria populacional os encorajaram a destronar os nobres.

Império Ziliano - Pouco se sabe sobre este Império, que foi brutalmente destruído quando as forças de Lethuar tomaram a região em 27d.L. Registros mostram apenas que o Império não estendia suas fronteiras para além das

regiões hoje conhecidas como “Zili” e “Lethuar”. Além disso, seus nobres acreditavam ter o direito divino de governar, algo que foi refutado por Lethuar e sua filosofia.

N

Nekomimi - Criaturas que se assemelham a humanos, mas que possuem altura inferior e partes de gato (geralmente, cauda e orelhas). Estão concentradas na ilha de Arievalo, nas Ilhas Despedaçadas; porém, é possível encontrá-los em todas as partes do mundo. Sofrem preconceito por terem sentidos aguçados e serem ágeis e silenciosos - o que faz deles ladrões acima da média.

P

Prateados - Carros autônomos comuns. Sem finalidade emergencial, sua prioridade é a padrão segundo as leis de trânsito computacionais.

S

Século Obscuro - Século XIX. Conhecido assim por estranhas descobertas (ver: Ineskilândia) e estranhos fenômenos (ver: Transmutação Química).

Seita dos Seguidores - Seita dos Seguidores de Ravlar. Diz-se ter se originado em 1466, o ano em que Ravlar espalhou a magia através de ouro. Os primeiros Seguidores coletavam ouro contaminado e causavam caos ao fazer experimentos sem consideração a quem estava ao seu redor. Perseguidos pelo Império Lethuarenses, refugiaram-se em uma área de floresta densa ao sul de Tawara, onde seus experimentos tornaram-se mais complexos.

Subterrâneo - Carro prateado que circula somente abaixo da superfície, e faz paradas somente em estações pré-definidas. É mais comumente usado para viagens de longa distância. Ao contrário do carro prateado comum, seu uso é restrito a um número N de vezes mensais por habitante - N a ser definido de acordo com a profissão e responsabilidade do habitante em questão.

T

Transmutação Química - Processo no qual um elemento químico qualquer se transforma em outro elemento químico qualquer, ambos definidos de acordo com convenções econômicas, civis e ambientais. Amplamente utilizada para sustentar os atuais quarenta bilhões de habitantes de Arellan, começou em 1831, com uma parceria entre Arellan e as Ilhas de Catara (Despedaçadas), que foi cortada pouco após o primeiro laboratório ter explodido no arquipélago e os continentes terem culpado um ao outro. Arellan abriu seu primeiro laboratório seis anos depois, após rumores dizerem que testes sem consentimento foram executados em Ineskilândia.

V

Vento da Limpeza - Magia de Albur que encontra e revela (destrói) ilusões.

Vermelhos - Carros autônomos para emergências. Sua prioridade é máxima segundo as leis de trânsito computacionais. Seu uso desnecessário constitui crime.

Viagem no Tempo - Viagem de um tempo P (presente) para um tempo X no passado. Não é possível viajar para o futuro (exceto se for uma viagem de volta). Não é possível viajar a um passado fora da região do Universo (ou seja, do planeta) onde se está. A viagem requer um portal que, para ser aberto, gasta uma grande quantidade de energia mágica. O portal também requer cálculos matemáticos precisos. É necessário voltar para o tempo original (P ou X) em até uma rotação planetária. Um Guardião precisa de 30 minutos a 2 horas para descanso após a abertura do portal. Um humano guardado pode abrir o portal se o respectivo Guardião concordar e estiver em condições de fazê-lo.

Z

Zili - Pássaro que faz um som semelhante a “Zi-Li”. A cidade na qual esta ave é comum tornou-se conhecida por este nome, assim como o Império que cresceu ao seu redor.