

O Caos - A guerra

Introdução

No começo, havia o nada, o nada cansou de ser o nada e se tornou algo. Se condenou em energias em potencial, forças elementais que se chocam e se retorcem, voando pelo ego da eternidade. A principia que tornará o mundo, essa força se dividiu em três: o bem, o mal e o equilíbrio. Essas forças divididas por algo que não se sabe o nome nem forma criaram à mesma uma forma, essa que se aparentava com o que **você** costuma ver, uma forma humanoide.

O mal, denominado como Hellward pelo simples nascer da consciência, parecia uma criança pequena, que queria o **caos** e a bagunça, lembrava-me das crianças correndo nas escolas, lembrava-me dos pestinhas que incomodavam-me quando pequeno, inofensivas, porém travessas. Como contraponto, o bem era uma bela moça, que pela inexperiência ou pela sua personalidade, transmitia a incessante luta do correto pelo correto, sempre requintada e com astúcia, de cabelos loiros e vestes brancas, a todo momento retrucava a criança travessa. Chamada de Freya, representava a ordem, mesmo contra intuitivamente, representa a irmã do meio. Como devem imaginar, Norman, o equilíbrio, era o irmão mais velho, responsável por mediar os conflitos entre o bem e o mal.

Norman, certa vez, viu seus irmãos brigando novamente, contudo, dessa vez Norman cedeu ao ódio. Pela incapacidade de ouvir as crianças berrando e se excedendo, parou a briga com sermões e palmatórias em suas mãos, primeiramente com Freya, que chorando incessantemente deu a luz à espada que representava o começo dos tempos, a Excalibur. Enquanto hellward querendo se opor a Norman e brigando com o mesmo, deu a luz à espada do fim dos tempos, Hagnarok.

Empunhando as espadas, Hellward e Freya travaram uma grande luta, na qual Norman não podia controlar. Em meio à espadadas da ordem e a insanidade do caos, o mundo foi criado, o embate entre as espadas cria o grande estrondo; O big bang, em contrapartida, a história da origem dos tempos não é tão simples e nem conhecida por todos. Bom, o que contei-vos é o

que o povo acredita; o que costumam acreditar, cabe a você tirar suas próprias conclusões. Para isso vamos acompanhar a história de uma pessoa bem peculiar, um plebeu de Friclas.



Desenvolvimento

CAP. 1- GONIN.

Gonin, de cabelos loiros e olhos verdes, filho de Zana, uma criança muito importante para o futuro dessas histórias contadas sobre outras dimensões. Para contextualizar, O ano era 660 dt, ou seja, 660 anos depois da Torre, essa marca conhecida como a Torre foi um grande mistério nesse mundo, foi quando cinco exploradores foram entrar em um mundo de descobertas em uma torre aparentemente misteriosa a pedido do rei de Govis. A origem dessa torre? Bom, com o tempo vocês irão descobrir sobre tudo isso e muito mais.

Porém, vamos focar nessa criança em um vilarejo chamado Friclas, situado nas planícies. Friclas é uma das três cidades mais próximas da torre, não tão próxima a ponto de ver a torre da cidade, porém ao ponto de conseguir ir a menos de um dia a cavalo, essa cidade em específico tem alguns problemas em torno de dinheiro e a parte pobre da cidade passa fome.

Imagine casas feitas de madeira no meio da floresta, porém, muitas casas de madeira, essa é a parte rica da cidade, no centro dela, os aristocratas deram origem à ela, conforme a cidade cresce, as casas ficam cada vez mais lindas, com paredes de tijolos e telhados de uma madeira negra-marrom com ornamentos de flores azuis que deram o nome da cidade.

As flores de Friclas são conhecidas pelo seu papel em tinturas e bordados. Imagine numa lótus-azul que pode expelir uma tintura azul do seu centro e se recuperar a cada estação.

O chão do centro da cidade é decorado detalhadamente com estradas feitas de pedra talhada em artes abstratas, e, em volta dessas, capim e flores Friclas lindas, que foram espalhadas aparentemente de propósito e minimamente calculadas para encher os olhos de quem vê.

A cidade possui um chefe chamado Dairi Rinai, Dairi é um homem firme que mora na única casa com tijo

los pintados de cinza ao invés de branco localizada na frente do lago do centro da cidade.

Contudo, a cidade não é só isso, muralhas em volta desse centro se ergueram com a chegada de novos moradores de fora da cidade - esses descendentes de sangue não puro, não poderiam entrar no meio do nosso povo - dizia Dairi, então ele ergue as muralhas e casas improvisadas surgem fora dela conforme o tempo, logo o meio se forma a aristocracia de Friclas.

Essa cidade foi fundada exatamente em cinquenta e três d.t e mesmo após mais seiscentos anos, os moradores ainda não conseguem melhorar de vida. Graças as guerras entre os clãs da torre, essas cidades fazem alianças com esses clãs para que façam casas e depósitos em troca de reconhecimento. Isso deveria ser causa de prosperidade para Friclas se em troca dessa aliança eles não mandassem pessoas para lutar nas guerras das planícies. Clãs ganham soldados e os aristocratas da cidade não se preocupam com os de fora da muralha, criando uma gigantesca desigualdade econômica.

Nesse contexto, Gonin veio de uma família pobre que seu pai foi morto em guerras, sua mãe de pequeno coloca ódio em sua mente falando que o culpado é essa ligação entre o clã e os de sangue azul, *em referência à flor de Friclas*, mesmo assim ele não é uma criança que se

preocupa muito com as coisas, isso vira uma verdade imposta pelos pais com o tempo, todavia, como toda criança, ele não liga muito para essas coisas chatas de adulto.

Brincava fora das muralhas com um amigo chamado Henrri, um herdeiro humano assim como ele da mesma idade, mas de sangue azul, ele sempre veste alguma roupa comum, porém visado como bonito e bem-arrumado, com seus cabelos castanhos, olhos azuis, pele parda, uma estatura e altura mediana para sua idade. Gonin sempre brinca com seu colega Henrri logo após acordar; olha sua mãe sorridente fazendo um líquido preto e quente com pão, o café, *que é uma bebida que seu tio deu para ela experimentar, diz ele que na torre eles bebem toda manhã para acordar melhor*, então ela tem uma verdade escondida, ela está feliz ao tomar algo de tanto luxo com seu filho.

Em uma casa de madeira, no lado norte da cidade ele toma café da manhã quieto e ao acabar ele sai correndo ofegante pela cidade.

– Bom dia cavaleiro Lerry!

Um velho com uma armadura sem um olho responde com uma voz firme e velha em tons roucos:

Correndo ofegante pelo local, que exala uma poeira dos chãos de barro, por entre as casas de madeiras podres e pessoas dormindo no chão da rua, ele chega em uma praça com um campo verde a vista; Vê Henrri de longe e Henrri chega até ele.

Henrri: Toma, Gonin.

Gonin: Por que você tá me dando um graveto Henrri?

Henrri: Essa é sua espada Gonin, vamos brincar.

Gonin: Mas, vamos brincar de quê?

Henrri: Brincar que eu sou o atirador darter e você um guerreiro trooper, e estamos na torre, o que você acha?

Gonin: Certo, então vamos chamar todos.

Henrri: - Já estão todos aqui? Gonin, o Fall, Saem, a Zoe e os gêmeos?

Gonin: Certo

Henrri: Então vamos fazer cada um com uma das classes.

Zoe: Mas não são 6 classes? - Zoe conta em seus dedos - Olha, Trooper (guerreiro), Darter (Atirador), o Quarsalver (suporte), Votary (tank) e os slayers (assassinos).

Henrri: Zoe, tá errado, é quarcksalver, e sim, são somente seis, mas meu pai me falou que os quarcksalver tem duas distinções, o caminho da vida (suporte-cura) e da utilidade (suporte utilitário), então só temos que decidir qual caminho, o Gonin é o slayer e eu um darter, o que acham?

Fall: Henrri, como você vai atirar?

Henrri: Eu vou levar vocês em um lugar...

Saem: Já tô vendo...

Saem: Olha, Henrri, eu tenho que cuidar da minha irmã, treinar para quando eu for um guerreiro de verdade, não brincar de espadinhas de graveto com você.

Saem era um garoto muito inteligente, tanto para o lugar que ele vivia tanto para a sua idade e essa inteligencia o salvou de muitos problemas em sua vida, inclusive desse.

Henrri: Pode ir, quem tá comigo?

Você pode já ter percebido, mas em meio a um grupo de crianças, geralmente tem o que mais chama atenção e todos olham-no, Henrri era a criança rica que era bem vestida e tomava frente em diálogos, então sem muito o que fazer no dia, as crianças seguem ele.

Henrri: Vamos até o quartel pegar a arma.

Gonin: Henrri, tem certeza que é uma boa ideia?

Henrri: Você não confia em mim Gonin?

Gonin: Confio mas isso não é motivo para...

Henrri: Então confia em mim.

Henrri faz um sinal de silêncio e Gonin apenas segue-o inocentemente. Eles se esgueiram pelo quartel sem serem vistos e chegando na sala de armamentos, após passarem pelos guardas sorrateiramente, eles se deparam com dois guardas na porta, então Henrri diz para Gonin uma frase que parecia inocente aos olhos do pequeno Gonin na época mas que marcou ele por um longo tempo.

Henrri: Gonin, você não poderia estar aqui devido ao rei, então eu chamo a atenção dos guardas e você abre a porta e entra, a porta tá aberta.

Para vocês leitores pode ser algo simples também, mas diante do que vai vir, "devido ao rei" é algo bem forte, não existia rei. A desigualdade social fica tão clara que isso no momento até choca Gonin, que até passa em sua cabeça - O que eu tô fazendo? - Todavia, antes que ele choramingasse muito, Henrri levanta e vai falar com os guardas, ele não vai em qualquer

direção, aparentemente Henri já pensou nisso, então, estranhamente, ele levanta, se vira e dá uma volta completa em volta dos guardas.

Vindo da direção do lado esquerdo dos guardas para o direito, ele vai cantando uma música conhecida na capital chamada de "A fera", que conta a história de uma fera que vive entre as montanhas do outro lado do mundo.

— Meu pé, que dor, AI, AAAAIIIIIII!

Guarda do lado esquerdo (GE): - O que foi menino, você precisa de ajuda?

— AAAAAAIIIIIII

O guarda se aproxima em uma cena muito engraçada.

Henri realmente já bolou esse plano antes, ele furou seu sapato e colocou um pedaço de madeira nesse buraco prendendo ele com seu pé, usou uma flor vermelha que soltava uma tinta parecida com sangue, que deu o nome da cidade vizinha de Friclas, Ulving. Essa tinta era realmente convincente e como ele colou muito, o guarda preferiu não mecher devido a quantidade de sangue, ele se abaixou querendo colocar a mão e, com a mão a uma distância, preferiu não tocar. Desse modo, em um pequeno susto por saber que Henri é da aristocracia de Friclas, ele diz:

GE: Arnido, procure um médico, vem aqui, esse menino enfiou uma estaca inteira no pé dele, tá sangrando muito, rápido.

Então o segundo guarda sai e Gonin entra e pega o primeiro arco e flecha da guarda. Arco detalhado com o símbolo da flor de Friclas em sua empunhadura. Gonin olha e solta um espanto, mesmo sem perceber.

Gonin: Uou, que... Sem tempo para isso.

Como vocês imaginam, essa brincadeira não ia funcionar por muito tempo. O guarda percebe que, na verdade, ele estava mentindo, a estaca estava se mexendo e Henri não era um ator perfeito.

Henri sorri para o guarda e o guarda, completamente espantado, olha para trás, encontrando a porta aberta, já enfurecido, ele vai olhar o que está acontecendo.

Quando Henri volta, o guarda está espantado, vendo a porta aberta, ele flagra Gonin na saída. Gonin também se espanta com o olhar superior do guarda, quando o guarda olha para trás, Henri foge deixando Gonin para trás.

Depois disso, foi quando as coisas começaram a dar errado para Gonin.

O guarda em um surto momentâneo de raiva, segura Gonin.

Ele foi levado até sua mãe por guardas e não estava entendendo o motivo de tantos problemas, problemas problematizados em uma falácia muito exagerada. Mesmo tendo sim um erro, ele foi problematizado muito mais do que o devido com uma conclusão muito forte e, devido aos fatos, não era das leis de Friclas nem de seis júris mostrar tamanha repercussão e indignação quanto a um erro tão miserável visto os problemas da cidade.

Em meio a isso, com um ato de tragédia, Gonin via sua mãe se perdendo em aceitação e, como em um túnel de uma mente inquieta, volta sua atenção para o guarda, que repercute:

-... Você deve ser levada ao prefeito e acusada de roubo ao patrimônio real e por ataque aos cidadãos de dentro das muralhas, deve sofrer como uma ladra deve ser tratada, com pena de **morte...**

Você pode imaginar a cara de Gonin nesse momento. Sua mãe olha para seu filho, sorri e é levada para o palácio a força. Por muitos anos a cara de sua mãe fica na sua cabeça.

CAP.2 MEMÓRIAS DE ELIADE.

A infância de Gonin não foi das melhores como podemos imaginar. Depois do ocorrido, ele foi criado em um orfanato, em que foi criado para virar uma arma dos burocratas de Friclas, até que em uma noite, aos seus 20 anos, foi arrancado do orfanato pelos patriotas soldados de friclas, dois homens, duas lanças e um mandato. Dessa forma, foi levado à guerra como seu pai.



Nada nesse mapa é colocado atoa e entenderemos como funciona o mundo no continente de Charon, assim como suas relações de poder.

A torre entre as três cidades (Idoshire, Ulving e Friclas) é a Grande Torre, que seu pai fora levado, todas as guerras do mundo, atualmente, são pela dominância das planícies da torre, que são campos verdes e gigantes entre alguns andares da torre do tamanho de cidades. Então, deve se perguntar: Por quê? Bom, vamos colocar na mesa a realidade, é como uma gigante guerra fria entre todos os clãs que procuram dominância pelos tesouros, riquezas e especificidades de cada andar. Eles são comandados por todos os Reis do mundo. As pessoas morrem para demonstrar o poder de seus monarcas, aristocratas, presidentes..., e não por que fizeram algo errado ou algum tipo de patriotismo, morrem por que tinham que morrer pelo seu Reino, como aconteceu com o pai de Gonin.

As Grandes Guerras acontecem em locais específicos da torre, chamados de planícies, que organizam-se de setenta em setenta andares, o que te dá noção do quão profundo é a torre. Ninguém até hoje chegou no fim dela. Cada uma das planícies é governada por um clã que domina os andares anteriores até a planície, eles podem continuar refazendo os andares anteriores à planície para coletar presas, carne, corpos, ossos, baús com dinheiro, itens raros...

A torre é gigante. Porém não para cima, a torre que é gigante até as nuvens, só é ocupada até as nuvens por Duques, ministros e pessoas de altos cargos, além de povos de uma raça chamada de Irinus, estes sempre dependem do poderio da cidade-estado ou reino. Logo, a real população da torre, cedes dos clãs e as cidades, são abaixo da base; abaixo do andar

zero. Todas as cidades possuem leis próprias, próprias formas de julgar, punir, manter a paz e... manter o controle populacional, Gonin virá a ver isso em sua frente.

Portanto, a organização dos andares da torre é bem simples, de cinco em cinco andares, haverá uma cidade, e de dez em dez andares, o próximo andar haverá um chefe de sala entre um andar e outro. Como foi dito, de setenta em setenta andares, regirá uma planície gigantesca que nela ocorrem guerras contínuas por sua dominação.

Essa dominação do andar traz diversos benefícios, seu clã pode controlar as taxas e preços de todas as coisas. Destarte, há uma disputa entre os clãs para monopolizar os recursos de uma parte da torre, recursos que os alquimistas usam para criar novos **livros-habilidade**, **o que com o tempo será mostrado**, ou criar poções derivadas da magia, como uma poção de vida ou uma poção de mana, o que logicamente gera um enorme poder para o clã. Essas formas de lidar com as relações da torre, estão implicitamente ligadas com um grande jogo político mundial, em toda dimensão três, ou melhor, em toda **Eliade**; em todo o mundo. As guerras sempre estão acontecendo nessas planícies devido a esses fatores.

Sempre há alguém no poder nos andares, dos andares zero a setenta, estão os Winters; Dos andares setenta e um até cento e quarenta, os Jhoulis. Existem diversos clãs e cada um reside uma peculiaridade. Os Winters, por exemplo, residem grandes potências de **won (um tipo de energia que só reside na dungeon)** e eles fundaram esse conceito, pois formaram três dos cinco primeiros exploradores da dungeon e estes perceberam como essa energia movia as coisas no local.

Mas o que precisa ser retratado de fato, é a região insalubre na qual todos viviam, o mundo, a vida, o caos, a desordem. As loucuras do dia a dia retratam a mente dos seres. O que faz os homens pensarem sobre a vida e o caos que o cerca. Na cidade, pessoas são degoladas e esfaqueadas até a morte pela criminalidade, então, como fica a dor desses seres?

Oh grande, grande mestre, grande forte, grande luxúria e grande apego, a arte dionisiaca que me apenas em seus apelos e me tortura em meus arrepios, quem é tu que me rondas e me persegue? Será Freya? Será Hellward? Somente o sol que me rege e me mata em dias de calor pode me dizer sobre o fogo do caos e da ordem que segue em meus peitos. A luta; a família, a guerra e seus amores, vejo pessoas acabadas ao chão e crianças mortas nas praças, não vejo mais a luz de seu clamor, perco-me em desapego, meu Senhor, imploro e suplico, onde está você? Onde está a solução, a luz do fogo?

Em geral, a população no mundo é completamente levada pela descrença em seu potencial, pela pútrida paz armada e a mentirosa realidade. Em seus peitos, existe um grande medo, é como a idade média retratada pelos renascentistas, a idade das trevas é real nesse mundo, o povo vê com seus próprios olhos pessoas sendo maltratadas e castigadas pelo simples existir, os nobres são nobres e impõem sua soberania sobre os escravos. Em Eliade, o mundo é corrupto, o mundo é desprezível, o mundo em certos lugares é uma completa distopia, porém, uma distopia que é mascarada pela elite mundial e aparentemente inexistente.

Me diga, Leoripides, isso te lembra alguma coisa? O que faz os homens pensarem sobre serem enganados? O que faz os homens pensarem em viver em uma distopia?

Leoripides: O homem?

Sim, a população à sua volta, Leoripides.

Leoripides: Não vivo nem carrego consciência, senhor, o homem não pensa, ele vive.

Mas o que o traz a pensar sobre a memória?

Leoripides: Não o faço, minha memória não é concisa sobre o fato de lembrar, não passo em confia-la, apenas penso, não vejo figuras ilusórias, apenas sou, apenas vivo, sou alguém comido pelo pecado, um homem.

CAP 3: A BASE DO NOVO

Gonin, seus cabelos loiros se tornaram cumpridos, seu rabo de cavalo, agora, exalava um ar mais maduro e sério, contudo, um ser mais selvagem e sem vida em seus olhos, um selvagem que fora treinado por um zelador da creche, não era muita coisa.

Preso pelas amarras das correntes, preso pela sua consciência e seu ódio com um olhar triste, lá estava Gonin olhando para suas próprias pernas enjauladas à carruagem, o som do capote do cavalo faz lembrar cenas de sua infância e seu ódio de Henri... Embora fosse a muito tempo, tudo começou a dar errado naquele dia e sua vida nunca foi a mesma. Ele lembra de seus treinos árduos na floresta e de sua vida calma entregando lenha todos os dias para sua cuidadora (a freira mor da creche).

Ele foi acordado — Levante, pedaço de escória fedida! Vamos! Acorde! Gonin não dormiu. Então, ele olha para frente e, como em uma piscada, já é de manhã, Gonin olha para a porta reluzente e a figura de um guarda faltando um dente, de um bafo no mínimo extravagante,

encara-o. Gonin levanta com um sono tremendo e, ao sair da carruagem, se depara com um edifício que é muito grande, algo divinamente e grotescamente grande que passa as nuvens, é imenso como se fosse dez creches de largura, então, por um momento, Gonin pensou que estivesse de frente para uma montanha plana. Eles estão de frente ao portão da torre, portão esse que é na realidade um portão de castelo além do tamanho gigante comum, um portão grotesco feito de madeira negra. O exterior da carruagem o agrada, faz sentir a brisa de vento que atravessa-o e atravessa os capins ao envolta da torre. Na frente, vemos o andar zero da grande torre, uma cidade viva que galanteia sua visão, pessoas com vestimentas frias e quentes, um vasto, contudo cerceado leque de cores que passam entre tons de vermelho e azul.

Gonin via um caminho feito de paralelepípedos cinzas até o centro, onde residia uma linda fonte feita de mármore polido, típicas casas de fantasia medieval em volta do centro da cidade. Casas com paredes brancas e detalhes de madeira em todas as estradas, listras de madeira que decoravam seu envolto. Era uma grande cidade medieval bem conservada e com um ar histórico que residira na base dessa grande torre.

E lá estava Gonin, de frente ao portão dessa cidade histórica, carroças passando pelas estradas e pessoas se movimentando. Levaram-no para uma taverna próxima a essa estrada principal que levava à fonte, ele via pessoas se movimentando com cavalos, pessoas comendo, se embebedando, todos eram exploradores ou diplomatas. Uma espada torta estava na placa da taverna e um sino bem confortante tocava quando alguém entrava. Dentre as pessoas da taverna, estavam pessoas cujo seus destinos foram selados.

Guarda: Estrupício imundo, vamos! Ande! Você vai se registrar como explorador.

Gonin com um olhar morto, olha para uma das pessoas que vos dissera. Ele vê um corpo humanoide com escamas vinho, com traços de pele morena, com chifres longos e arredondados, um rabo longo e acabado, um amaldiçoado, vestindo tunicas vermelho escuro, ele estava deitado na mesa segurando uma caneca de hidromel e completamente destruído, mórbido. Gonin nunca viu algo parecido em sua pacata vida em Friclas, nunca ouviu falar sobre criaturas amaldiçoadas e estava um pouco espantado com a criatura diferente.

Guarda: Fomos enviados pelo prefeito de friclas para recrutar este detento, Gonin Lucis, ele não permanecerá, por enquanto, em nenhum clã e em nenhuma casa, contudo, 20% de seus ganhos irão para Friclas.

O guarda fala com um taverneiro humano que possui um avental de cozinheiro. Esse era estranhamente grande, gordo, careca e com um bigode bem cheio.

Ele vira para Gonin e diz:

Guarda: Você tem sorte, detento, o prefeito investiu um dinheiro em você e em seu treinamento, você será eternamente grato por isso.

Ele fica de lado para o taverneiro, rindo de canto de boca enquanto olha para Gonin. O guarda sabia que ele seria um lucro para friclas se continuasse vivo, um lucro que Friclas não iria ter despesa alguma, se morresse, seria substituído. Friclas não tinha dinheiro para enviar tantos presos, Gonin foi escolhido a dedo por ser jovem, saudável graças ao orfanato, e ter sido preso por um capricho que revoltou muitos na época, a combinação de ter uma dívida e de ser órfão era de encher os olhos para o prefeito.

Taverneiro: Aqui está sua inscrição, um patrulheiro, acesso ao andar 0 e 1, em treinamento, descrição de aparência, descrição física e outros detalhes. Além disso, você ganha esse anel que vai deixar você refazer as salas dos andares na medida que você entra nelas. Além disso, você vai poder voltar para essa cidade pressionando a joia do anel, desde que não esteja em uma sala. O anel também vai permitir você criar grupos temporários com outros exploradores para completarem as salas juntos.

Taverneiro: Por agora, você primeiro deve ser treinado. Você terá um quarto aqui, inclusive, seu quarto será o 23 - O Taverneiro entrega a chave -.

Gonin olha para a criatura com seu destino selado e pensa no porquê e como.

Taverneiro: ...enquanto estiver treinando não precisará pagar. E você treinará na casa da frente dessa taverna. Enfim, fiquem a vontade para beberem e resolverem questões pendentes. Mas... Garoto, não olhe de mais, essas são criaturas que corrompem por serem corrompidas.

Gonin: Corrompidas? O que corromperam?

Taverneiro: Elas corromperam o chão da torre, transformam magia em magia de corrupção e cederam ao abismo.

Gonin: Quem ou o que são eles?

Taverneiro: Thiflings, uma espécie de humanos corrompidos pelo abismo, amaldiçoados à corromper essa torre. Eles foram mudos e cegos pela loucura e pelo vício no poder do abismo.

Você não terá esse tipo de problema visto que é um patrulheiro, se é que posso chamar você de patrulheiro, o que te assombra são outros males.

Gonin sobe as escadas de madeira do lado direito da taverna, as paredes antigas feitas de madeira escura e a escada feia de madeira marrom clara rangem a cada pisada. O som que antes vivenciava, agora é um silêncio que chegava a ser mágico, a cada pisada, um novo som de madeira rangendo, a porta do quarto revela um quarto pequeno e um novo som de porta de madeira que abria lentamente, junto com a percepção de que sua vida agora era aquilo, um cubículo, com uma cama, uma janela ao lado da cama, um armário pequeno e um criado mudo em baixo da janela, sua nova vida.

Gonin coloca sua mochila, senta em sua cama segurando seu rosto, lembrava da saudade de casa, da sua mãe, dela contando sobre a torre, as histórias sobre o café e sobre os líderes dos clãs. Ele sentiu muita vontade de chorar, Gonin segurava sua dor, como todo "homem" quando a dor ataca.

Ele passara de um momento triste para olhar pela janela em um momento de contemplação. Gonin contemplava um lugar tão alto que parecia não ter fim, virava sua cabeça até o céu para ver onde acabava, uma grande muralha. Ele estava próximo ao centro, e no centro do andar zero, residia uma grande muralha que envolvia e separava a descida para o próximo andar da cidade, uma muralha circular, um círculo dentro de outro círculo que isolava a vida cotidiana da fatídica guerra.

Essa muralha, era cercada de casas e construções da cidade, pombos viviam voando pela cidade, árvores que possuíam passarinhos e pessoas comuns habitavam o mesmo espaço, era um mundo isolado, não como friclas, isso assustou ele um pouco, todas as pessoas estavam vestidas de outra maneira, todos possuíam armas ou eram donas de casa.

Atrás da taverna, Gonin percebeu uma loja de armas, uma loja de armaduras e várias outras casas. Algumas com quartos para alugar, vendas na rua que vendiam frutas específicas da torre e alguns outros comércios comuns como açougue e mercados pequenos.

Isso faz gonin deitar e refletir sobre suas escolhas, o que faz um vidro quebrar, gonin chora, um choro sem som e profundo, que dói em seu coração, um choro que dói onde mais dói, uma pressão no peito e uma agonia que não escapava, assim adormeceu.

CAPITULO 4: A TORRE

A torre é algo que simplesmente foi criada, ninguém sabe a real causa da criação dela, rumores dizem que ela se originou antes mesmo dos Aurlack entrarem em existência, dizem

que ela foi descoberta por um Aurlack chamado Uranus, que em seu último respiro de vida mostrou o local do portal de Irinus, um portal guardado pelos Irinus, a primeira raça do universo, mas ao conversar com eles na torre do dragão, nem eles mesmo sabem de onde veio esse portal e era proibido adentrá-lo.

Porém, como foi o último pedido de Uranus, eles enviaram um grupo de exploradores dos Irinus para observar o que tinha lá.

Quando entraram no portal, uma grande torre, que era feita de um material escuro e de difícil rompimento, no meio de um abismo gigante que descia até seus olhos não conseguirem acompanhar, a torre era grande até o céu do misterioso local cinzento, ela aparentemente ia até o final do grande buraco que estava no chão

Desse modo, o grupo de exploradores enviaram um de seus cinco melhores exploradores para enviar informações para a torre do dragão,, não se sabe o que aconteceu com os outros quatro, apenas um voltou e eles nunca mais foram vistos, enquanto o mensageiro Jumoh, deu essas informações para a torre do dragão.

A notícia da torre se espalhou muito rápido entre a terceira dimensão.

Então em 150at, depois desse evento, os Irinus criaram um calendário que começou a contar os dias após o abrimento da torre, abriram o portal para o público e foi decretado que quem chegasse no final da torre, poderia obter o orbe do dragão dos Irinus.

Orbe esse que consegue reviver pessoas e simboliza a posse da torre dos irinus, quem o possui é considerado o dono da torre do dragão. Assim aventureiros de todo o mundo, foram para a torre.

Com tantas pessoas indo, precisavam de um lugar para se hospedarem e dormirem, então descobriram que a cada 5 salas tinha uma sala que contia um espaço muito grande, espaço suficiente para uma cidade, assim fizeram cidades, que em um lugar sem lei, são dominadas por influência dos clãs

Monstros não pararam de surgir nas salas, então grupos foram se formando, quem matar monstros, ganha recursos dos monstros além das recompensas das salas, quem ganhar dinheiro, pode comprar espadas, comida e armas dentro das cidades e continuar explorando. Assim, os grupos grandes que lutavam juntos para descer até os andares inferiores da torre fizeram clãs e sistemas de sobreviver melhor, porém um clã com táticas um pouco diferentes acabaram se destacando e aprendendo novas coisas sobre a dungeon, eles descobriram que a dungeon possuía um tipo de energia chamada won e aprenderam a dominá-la, o clã Winter em 1dt, eles participaram da primeira leva de exploradores enviados pelos "reis" das planices para explorar a dungeon.

O Won, a energia era capaz de ferir os monstros e muito mais forte que qualquer magia ou ataque, assim, com essa energia branca que saia da dungeon e entrava nos corpos do eles assumiram o posto dos mais fortes da dungeon, a sua forma de subir a dungeon era baseada nisso, eles não conseguiam usar o won em todas as coisas, então eles dividiram o trabalho e fizeram cada participante do clã se especializar em um estilo de combate, combate com arco, com espada, com armadura, com adaga, com cada escola de magia e os que lutavam com armas naturais com suas especialidades. De acordo com o que você consegue colocar won, você se enquadrava em cada uma Especialidade e dentro de um grupo, cada um deve desenvolver um estilo de luta com o grupo, de acordo com sua especialidade para não morrerem contra os monstros da dungeon.

Os lutadores corpo-a-corpo são chamados de Troopers, os de longa-distância chamados de darters, os que defendem os aliados de ataques inimigos são chamados de votary os que curam e produzem won de quacksalver, os que focam em atacar os atiradores inimigos são os slayers.

Troopers eles focam em armazenar won enquanto os votarys aguentam porrada e substituir os votarys enquanto os quacksalvers recuperam won dos votarys.

Darters : Eles focam em dar o máximo de dano possível na menor quantidade de tempo a longa-distância.

Votarys : Eles focam em aguentar todo o dano e puxar os monstros para bater neles.

Quacksalver : Eles focam em regenerar o won dos Votarys.

Slayers: Eles focam em matar os inimigos que atacam de longe e dão mais dano.

CAP 5: UMA NOVA VIDA

Na manhã seguinte, gonin acorda escutando barulhos de alguém batendo na porta, a batida era diferente, era pesada, algo soava diferente na batida. Então, Gonin se levantou e abriu a porta, ele se deparou pela primeira vez com uma figura que mudou sua vida.

Uma pessoa de cabelos brancos e ondulados que tocavam seus ombros, um homem de porte largo e testa franzina, com olhos castanhos e músculos bem definidos, rígidos, pele seca e que remetia muito trabalho na vida. Esse homem portava uma grande espada longa e larga que Gonin nunca viu na vida, ele tinha algo de diferente, gonin não sabia explicar. Uma voz forte e calma saiu da boca do homem.

– O que estás fazendo dormindo em pleno meio dia?

Gonin olha para fora e a rua continua escura.

– O que? Esperavas que este lugar tivesse sol? Estamos em uma torre, regule seu horário pelo relógio da matriz. Vamos, hoje começa seu treinamento.

CAPÍTULO 6 - A GUERRA NA TORRE

Uma voz de um anão, uma voz roca que exala uma aura calma, mas triste diz:

Vocês já ouviram falar da grande guerra? A grande guerra que corrompeu um continente, a grande guerra dos 100 anos, a grande guerra que matou 10,000 seres por... Brigas, brigas imbecis, brigas de pessoas poderosas, brigas de raças, brigas pessoas, brigas que no final, são somente, brigas.

Esses conflitos nada mais são que visões diferentes de um mesmo ponto, Uranus nunca pensou que tantas guerras iriam acontecer por poder, a torre é forte, os soldados que saem de lá, são como monstros, eles são fortes a ponto de conseguir esmagar humanos com um soco. E soldados assim são cobiçados, mas, o que ninguém fala é que esses soldados viram o abismo, a morte dos companheiros e a miséria em sua frente. A torre é um lugar para heróis, mas heróis para a sociedade, não para a mente deles.

Esse trecho foi retirado de um livro, chamado Contos de North Raco, texto descrito em 105dt, por Carcom, o paladino da ordem que derrotou o rei do abismo na guerra dos 100 anos fora da torre, a guerra que deu origem ao continente negro.

O que são guerras? Você tem alguma noção do que é uma guerra de verdade? Eu conheci um monge chamado Goleme que me disse sabiamente uma vez: "Você só sabe de algo quando você entende a Priore e experiência a posteriore algo."

Desse modo, carcon continuou:

Goleme é um monge sábio que dominará o mundo e trará a paz, eu tenho certeza, porém não se encante com o que você não conhece. Nada é o que parece ser e tudo se torna o contrário muito rápido.

A guerra contra o abismo foi intensa, o que era para começar como uma guerra de clãs virou um pandemônio, mortes generalizadas, eu lembro de uma cena muito forte em minha mente que fez os problemas do mundo virarem doce de criança:

Eu estava chegando no campo de batalha com uma nave ghunia da dungeon, eu tinha acabado de perder meus filhos e minha esposa, por isso entrei na dungeon, minha mente não estava sã e eu de bom grado entrei para a guerra em um dos planaltos.

Chegamos voando, no que para mim na época era algo estranho, para eu estar voando em uma carcaça de metal, era muito incomum, mesmo fascinado eu não estava aproveitando isso, nada é divertido quando sua mente já está tomada, na minha primeira guerra, cheguei com uma clava no campo de batalha, os magos atiravam projéteis contra as barreiras formadas de terra pelos magos construtores do clã FireWorm, os Votarys se punçavam em frente, gritando com um agudo profundo no fundo de nossos ouvidos, algo imperceptível mas que fará toda diferença:

–DARTERS, FLECHAS EM PUNHA.

Os darters empunhavam as flechas por cima dos muros das trincheiras

–CONVERTAM SEU WON EM FOGO.

Então won de tonalidade azul saindo do chão se transformava em vermelho conforme seus peitos estufavam e seus olhos miravam friamente alvos da trincheira inimiga

–FOGO!

Então barulhos de flechas ultrapassavam as trincheiras passando para as trincheiras inimigas.

Olhando para cima e acompanhando maravilhado com o poder dos Darters meus olhos vibrantes me impediram de ver algo muito mais sério que apenas arcos e flechas saindo desse lado, um dos meus companheiros foi acertado, porém ele explodiu, uma flecha, apenas uma, o explodiu em pedaços, meu companheiro estava em sangue em minha frente, eu fui molhado de sangue e tripas, enquanto isso, um slayer inimigo só não me matou se esgueirando pelas trincheiras invisível por que meu capitão me salvou, a guerra é o verdadeiro inferno.

Por isso, desejei escrever aqui tudo que aprendi em 30 anos de guerra, para que pessoas assim já entendam tudo antes de morrerem nas planícies.

Existem 4 grandes estratégias em uma guerra nas planícies:

Parede = Uma tática baseada em guardar recursos para atacar durante um desfalque, é uma proposta de alto risco mas com grande recompensa, por economizar muitos recursos. Consiste em formar uma parede murada de Darters com funções pré estabelecidas para o combate dependendo de suas especializações, essa tática se priva muito também em momentos de pouco recurso, guardando suas principais forças para um pontos só.

Lança = A lança é um estilo de guerra bem utilizado que consiste em fazer ataques rápidos destrutivos na base inimiga o mais rápido possível, prever os ataques inimigos nessa estratégia é crucial, até por que dependendo de quando atacar, o seu curto alcance fica frágil.

Espada = O método da espada justifica o alto risco, existem assim como nas outras, diversas variações desses ataques, como a parede de ferro, cajado do tempo, lança da fênix, espada longa... Porém o básico que pretendo abordar nesse livro retrata o mais simples, o ataque forte e bárbaro com altos riscos, porém se bem feito com muitos benefícios, quem dirá a Vitória.

Cajado= Existem variações mais simples, porém o cajado é uma arma letal, muito mais uma estratégia também envolvendo o MP dito na dungeon como os Magic points dos magos do clã, usando mps para aumentar as muralhas e linhas de defesa para prever um ataque ou auxiliar uma situação falha no campo inimigo, sua função tática não é nada simples, mas suas subvariantes fazem ela uma importante arma a ser mencionada.

Entre essas estratégias básicas ditas, posteriormente temos uma batalha complexa de presumir as possibilidades e contra-atacar, isso é o que um líder deve ter em mente quando ousar proferir um ataque contra o outro lado.

Porém o que um combatente precisa se preocupar é com as estratégias específicas, essas se espalham entre os especialistas combatentes, como Libehe que é uma estratégia do Clã Alari para os Slayers no campo de batalha e outras funções, estas são bem mais ramificadas de acordo com a sua função.