

# A História da Magia

Por Bruno Fernandes Santos

Baseado em trechos extraídos de Reis Dragões<sup>1</sup> e Profanadores e Preservadores<sup>2</sup>

**Fonte:** Dragon Kings and Defilers & Preservers.

Visite o website de Dark Sun em [www.athas.org](http://www.athas.org) , ou  
O website da Wizards of The Coast em [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd) , ou  
A página de Dark Sun em português em [www.darksun.com.br](http://www.darksun.com.br) , ou  
A página da Devir Livraria [www.devir.com.br/rpg](http://www.devir.com.br/rpg) .

## Edição Brasileira Versão 1.0

COPYRIGHT © Wizards of The Coast

TÍTULO ORIGINAL: -

COORDENAÇÃO EDITORIAL: Grupo EarthLords

EDIÇÃO DE IMAGENS: Fabrício M. Lopes

TRADUÇÃO: Bruno Fernandes Santos

REVISÃO: Fabrício G. M. Lopes, Fabiano de Oliveira e Bruno F. Santos

EDITORIAÇÃO ELETRÔNICA: Fabrício Madruga Lopes

ATUALIZAÇÃO PARA 3.5ª Ed.: Fabrício Madruga Lopes

### AGRADECIMENTOS

- À Wizards of The Coast pela oportunidade de trazer este cenário em português para o Brasil.
- A todos os fãs do cenário por manterem-no vivo



Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5.988 de 14/12/1973.

É permitida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia da editora, desde que seja preservada a integridade do documento e créditos.

Todos os direitos desta edição reservados ao

EARTHLORDS EDITORA – GRUPO DE RPG .LTDA.

CONTATO:

[contato@darksun.com.br](mailto:contato@darksun.com.br) ou  
[astaroth.destinya@phreaker.net](mailto:astaroth.destinya@phreaker.net)

<sup>1</sup> Dragon Kings, Produto da linha Dark Sun da Wizards of The Coast

<sup>2</sup> Defilers and Preservers, Produto da linha Dark Sun da Wizards of The Coast

**Nota Legal:**

Dungeons and Dragons®, D&D, e Dark Sun® são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiária da Hasbro, Inc. O conteúdo aqui traduzido é considerado material derivado (já que baseado na propriedade intelectual da Wizards of the Coast) e os artigos contidos são conjuntamente possuídos pela Wizards of the Coast e seus autores. Assim nenhum poderá fazer algo fora do website oficial sem a autorização do outro. Este projeto pode ser reproduzido para uso pessoal, mas não pode ser reproduzido por lucro. Este é produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas reais, organizações, lugares ou eventos é mera coincidência.

**Open Game Content e Dark Sun Copyrights:**

Esta edição de *História da Magia* é um apanhado de informações dos livros *Dragon Kings* [Reis Dragões] e *Defilers and Preservers* [Profanadores e Preservadores] produzida sob a versão 1.0, 1.0a da *Open Game License*, o logo guia da marca registrada do sistema d20 e o System Reference Document com permissão da Wizards of the Coast. Subseqüentes versões deste produto incorporarão as versões finais desta licença, guia e documento.

**Designation of Product Identity:** Os seguintes itens são designados como Product Identity de acordo com a seção 1(e) da Open Game License, version 1.0a: Quaisquer logos e marcas identificadoras da Wizards of the Coast, incluindo todos os produtos e nomes de linhas de produtos da Wizards of the Coast incluindo mas não limitada a Dark Sun, The City-State of Tyr, Dune Trader, Elves of Athas, Veiled Alliance, e quaisquer personagens, monstros, criaturas e lugares específicos, nomes em maiúscula e nomes de lugares, itens mágicos ou psiônicos, artefatos, países, localizações geográficas, deuses, eventos históricos, organizações, magias e poderes; e quaisquer histórias, linhas históricas, contos, elementos temáticos e diálogos; todas as magias, monstros no Apêndice do Compêndio de Monstros: Terrors Beyond Tyr; e toda a arte, símbolos, designs, descrições, ilustrações, mapas e cartografia, semelhanças, poses, logos, ou designs gráficos, exceto aqueles elementos que já aparecem na versões anteriores ou final do System Reference Document d20 (e.g. Nystul, Melf, Bigby, Tenser, Mordenkainen, Leomund, Tasha, Evard, Otiluke, Rary, Drawmij, e Otto) e já são Open Game Content em virtude de terem aparecido aqui. A Product Identity acima não é Open Game Content.

**Designation of Open Game Content:** Algumas partes deste livro que são OGC vêm do System Reference Document e são ©1999, 2000, e 2001 Wizards of the Coast, Inc. Open Game Content é designado nesta aventura pelo [texto que aparece nesta cor](#). Qualquer outra parte desta aventura, a não ser que já apareça no System Reference Document ou já seja propriedade intelectual da Wizards' of the Coast, é conjuntamente possuído pelos autores e a Wizards of the Coast.



# A História da Magia

De onde veio a magia? Quem primeiro descobriu como utilizar a energia vital dos seres vivos para modelar magias? Os magos de Athas têm tido pouco tempo para se preocupar com tais questões. Sua busca tem sido mais por sobrevivência do que por conhecimento do passado. À luz de eventos recentes, entretanto, tem se tornado claro a alguns que a história da magia pode prover chaves para destrancar os mais sombrios segredos de Athas.

É quase justo dizer que o nascimento da magia foi o responsável por todos os eventos que se seguiram – a devastação da terra, a ascensão dos reis-feiticeiros e a chegada do Dragão. Não pode haver história de Athas sem se considerar a história da magia.

## O Tempo Antes da Magia

Uma vez, numa época há muito esquecida, houve uma Era Azul, quando Athas era coberta por vastos oceanos e nem magia nem psionismo existiam. Halflings eram os mestres isolados do mundo e os únicos seres sapientes. Eles viviam sob um sol azul em cidades que flutuavam sobre as ondas. Tinham o conhecimento e as habilidades necessárias para manipular a própria natureza, cultivando tudo que eles precisavam em fazendas submersas e nas pequenas porções de terra seca que emergiam do mar sem fim. Ironicamente, suas próprias habilidades os traíram. Os halflings tentaram dobrar a produtividade do mar, mas ao invés criaram uma maré marrom que começou a destruí-lo.

Para encontrar um modo de salvar o planeta, alguns dos mestres da natureza se reuniram na Torre Prístina. Descobriram uma solução, mas ela requeria uma enorme quantidade de energia.

A única fonte com tal força bruta era o sol, mas a esfera safira não entregaria sua energia facilmente. Então os mestres da natureza trabalharam arduamente para mudar o sol para que sua energia pudesse ser canalizada através da torre. Com a energia alterada do sol, eles mataram a maré marrom que estava envenenando o mar. Ao mudar o sol para uma brilhante esfera amarela, entretanto, eles mudaram seu efeito no mundo. Os mares começaram a evaporar, mostrando grandes expansões de terra seca. O

mundo se tornou um lugar diferente, mas o mar sobreviveu.

O período que se seguiu ficou conhecido como o Renascimento. Era um momento de criação espontânea, quando a terra que emergia constantemente mudava, o mar encolheu e novos animais começaram a aparecer. Algumas dessas criaturas prosperaram, outras pereceram. Durante esse período, a maioria dos halflings abandonou a civilização e estava revertendo a tempos mais primitivos. Os halflings da Torre Prístina, que ainda eram civilizados, eram poucos, mas eles comandavam grande poder e conhecimento. Para povoar esse novo paraíso, se transformaram nas novas raças – humanos, elfos, anões, gnomos, entre outros. O último dos mestres da natureza tinha desaparecido e uma nova era nos anais de Athas tinha começado.

O Renascimento deu lugar a Era Verde, uma época marcada pelos vastos pedaços de florestas e terrenos verdejantes e férteis. Grandes cidades das novas raças surgiram nesse período e estradas foram construídas para uni-las. Os primeiros clérigos elementais surgiram, mas o verdadeiro poder da Era foi o psionismo. Ele tinha se desenvolvido durante o Renascimento e foi refinado durante a Era Verde.

## O Nascimento da Magia

Uma misteriosa nova raça surgiu durante o Renascimento. Seus membros combinavam características de todas as novas raças em belas formas e demonstravam poderes superiores aos dos humanos, elfos e anões. Chamados de pyreen, esses seres eram quase imortais, com habilidades que poderiam tê-los feitos os novos mestres do mundo.

Mas ao invés disso, escolheram se esconder das outras raças e seguiram seus próprios caminhos. Um destes caminhos levou à magia.

Entre os pyreen estava um ser chamado Rajaat. Ao contrário de seus companheiros, ele era horivelmente deformado tanto física quanto espiritualmente. Apesar de seu corpo ser deformado e sua consciência distorcida, Rajaat possuía uma enorme facilidade com psionismo e foi abençoado com um incrível intelecto. Durante os primeiros dias da Era Verde, ele deixou a companhia dos pyreen para explorar o mundo e

buscar conhecimento. Estava principalmente preocupado em descobrir respostas às questões que o afligiam: Porque o mundo mudou? Porque os mestres da natureza tombaram? Porque eu sou tão diferente dos meus confrades? Conforme Rajaat buscava respostas e um significado para sua vida, começou a se considerar como nada mais do que um acidente deformado – um acidente que jurou corrigir.

A busca de Rajaat o levou a descoberta da magia arcana. Ao estudar as técnicas vivo-modeladoras dos antigos mestres da natureza, Rajaat fez sua primeira descoberta – percebeu que a fagulha de energia inerente a todas as coisas vivas era uma fonte de grande poder. Ele queria usar esse poder para transformar ou seu corpo ou seu espírito em algo grandioso. Apesar de acreditar que estava perto de uma solução, nenhum dos processos que ele desenvolveu teve o efeito desejado. Entretanto, Rajaat descobriu algo. Ele destravou os segredos da magia e se tornou o Primeiro Feiticeiro.

Energia vital era a fonte da magia e Rajaat aprendeu através de experimentação que plantas e a própria terra eram as fontes mais fáceis de se utilizar. Eventualmente percebeu que havia certos lugares onde a força vital era mais forte, mais abundante.

Se encontrasse um lugar transbordando com vida, ele acreditava que poderia usar esta energia para iniciar a transformação que desejava tão desesperadamente.

As viagens do Primeiro Feiticeiro o levaram até a base dos Penhascos Serrados. Lá, na sombra fresca da parede rochosa, Rajaat encontrou uma clareira intocada no meio de árvores verdejantes. Um cintilante riacho azul cortava a clareira, dando água vitalizadora ao terreno abundante. A localização praticamente brilhava com energia vital e Rajaat podia até sentir a radiação pulsante sob seus pés. Ele permaneceu oculto neste local idílico pelos próximos 200 anos, testando os limites do que poderia fazer com a energia retirada das plantas. Apesar de ter desenvolvido a base de muitas magias ainda usadas hoje em dia, Rajaat nunca esteve satisfeito com a energia vital dada pela vegetação. Ele queria mais poder. Para obter este poder, ele se voltou ao próprio mundo.

Ao utilizar a fagulha vital de Athas, Rajaat liberou um poder bruto de tal magnitude que quase o consumiu. No final, ele não conseguia controlar a força vital do mundo, então teve que abandoná-la como fonte de energia. Ademais, suas tentativas de focalizar e utilizar a força vital

do mundo deixaram seu esconderijo devastado – a clareira, com sua floresta protetora e seu riacho cintilante, foi transformada num terrível pântano cheio de magia perigosa e horríveis mutações.

Até hoje o pântano na base dos Penhascos Serrados ainda abriga os efeitos da tolice de Rajaat. Uma grande ferida aberta continua a ulcerar e vazar nas profundezas do pântano, cuspidando energia bruta no terreno ao redor. Esta energia, chamada por habitantes locais de Maldição de Rajaat, contaminada pelo pântano e pelos terríveis experimentos de Rajaat, cria horríveis monstros e dissemina o caos na flora, fauna e clima da área.

## A Separação das Trilhas

Após abandonar o recém-criado pântano, Rajaat decidiu retornar à fonte de sua pesquisa original. Ele decidiu olhar novamente para os mestres da natureza buscando discernimento e inspiração. Infelizmente, a maioria dos halflings da Era Verde eram pouco mais do que selvagens. Qualquer conhecimento que possuíam dos seus dias de glória foi reduzido a folclore e contos de fadas. Rajaat precisava mais do que isso, mas tinha que começar de algum lugar. Ele viajou entre as tribos selvagens, absorvendo cada ritual e história até que pôde discernir um padrão nos contos. Este padrão levou Rajaat ao último local de poder halfling, para o local onde os últimos mestres da natureza fizeram algo contra a morte de uma era. Rajaat localizou a Torre Prístina.

Na Torre Prístina, Rajaat achou um pequeno grupo de halflings que eram os descendentes dos últimos mestres da natureza. Enquanto incapazes de moldar os blocos básicos da vida como seus ancestrais faziam, estes halflings ainda possuíam o conhecimento que Rajaat tão desesperadamente buscava. Ele fez amizade com o grupo, aprendeu com eles, então tomou controle da Torre e a alterou para se adequar às suas necessidades.

Com a ajuda dos halflings, Rajaat saqueou os segredos da Torre e refinou seu controle sobre a feitiçaria. Com o conhecimento dado pelos cofres secretos da Torre, desenvolveu duas trilhas do arcanismo – a magia preservadora e a magia profanadora. Rajaat se tornou um mestre das duas trilhas, apesar de usar magia profanadora com mais frequência. Afinal de contas, era mais rápida, mais fácil e dava mais poder.

Os estudos de Rajaat também eram focalizados no psionismo, já que em se combinando as duas artes ele se tornou ainda mais forte. Através da maestria tanto na magia quando no psionismo,



Rajaat encontrou um caminho para transformação e um nível mais alto de existência. O Primeiro Feiticeiro não estava satisfeito, entretanto, pois sua existência superior não era aquela que ele sonhava. Parecia a Rajaat que todo seu trabalho tinha sido em vão. Tudo que havia ocorrido após o Renascimento (e a própria criação de Rajaat) estava errado. O único modo de tornar o mundo correto de novo era desfazer os erros do Renascimento. Com este pensamento, a visão de Rajaat para o mundo tomou forma.

Para começar, Rajaat prometeu aos seus servos halfling que seu trabalho resultaria numa volta aos modos antigos. “Hei de retornar este mundo a vós,” prometeu. “Vós sereis novamente mestres.” Para realizar esta tarefa, o Primeiro Feiticeiro precisava de ajuda. Tentou ensinar aos halflings a usar magia, mas eles não conseguiam nem lançar as magias mais simples. Eles pertenciam a uma era mais antiga, a uma era antes da magia, então as trilhas do poder que Rajaat forjou estavam barradas para eles. O mesmo não era verdade para todos os habitantes de Athas, entretanto.

Rajaat terminou seu exílio auto-imposto para fundar escolas de magia nas grandes cidades da época. Apesar de Rajaat odiar todas as crianças das novas raças igualmente, colocou seu ódio por humanos de lado a fim de conseguir obter resultados maiores. Ele precisava de estudantes que podia ensinar a usar magia em sua causa e humanos tinham o maior potencial de todas as novas raças.

Conforme a notícia se espalhou de cidade em cidade, muitos buscaram aprender a maravilhosa nova arte de Rajaat. O Primeiro Feiticeiro deu boas-vindas a todos que se aproximavam dele, apesar de que apenas humanos tinham o potencial ilimitado para aprender e evoluir. Elfos, gnomos e outros humanóides receberam lugares menores nas escolas de Rajaat. A eles foram ensinados apenas os exercícios mais básicos, além da promessa de que aprenderiam a verdadeira magia – apesar de tais preparações levarem tempo.

Para o público em geral, Rajaat ensinava a seus alunos humanos magia preservadora. Preservadores aprendiam uma abordagem mais sutil a magia, uma que lhes permitia devolver à terra o que haviam retirado, gentilmente utilizando a fonte com a quantia mínima de energia necessária para abastecer suas magias, filtrando-a na forma que desejam utilizar, depois liberando-a de volta a sua fonte original. Usando suas habilidades como um dobrador de mentes,

entretanto, ele buscou aqueles com corações maléficos e sonhos de poder. Para esses estudantes, ele começou secretamente a ensinar as artes profanadoras. Profanadores absorvem cada pedaço de energia que puderem, o que faz com que a terra utilizada seja drenada e deixada sem nutrientes, incapaz de suportar vida vegetal.

Desse segundo grupo, Rajaat selecionou aqueles que também eram poderosos dobradores de mentes, com a intenção de transformá-los em sombrios tenentes em sua campanha vindoura.

Anos se passaram. Rajaat continuou a ensinar magia preservadora enquanto procurava pelos candidatos certos para realizar seus planos. Quando encontrou quinze alunos que combinassem a grandeza em potencial como profanadores com grandes habilidades psiônicas, ele fechou as escolas e mandou os demais embora.

Esses quinze se tornaram os discípulos de Rajaat, aprendendo a seus pés e eventualmente o seguindo de volta até a Torre Prístina. Com os poderes manipuladores da Torre a sua disposição, Rajaat tornou esses quinze discípulos seus Campeões.

Tirando energia do sol então amarelo, Rajaat deu a cada um de seus Campeões a imortalidade e a habilidade de retirar energia de criaturas vivas através do uso de orbes de obsidiana. Conforme o poder do sol amarelo foi canalizado nos Campeões, ele mudou. Ele se tornou mais escuro e ficou carmesim, um sinal do sangue e morte que estava no horizonte. Ele se tornou Dark Sun – o sol escuro.

## As Guerras Purificadoras

Rajaat eventualmente direcionou seu ódio e auto-desprezo para fora, pregando a seus Campeões a crença de que o Renascimento e tudo que ele gerou era um engano. As novas raças eram monstros, Rajaat proclamou, e elas deveriam ser eliminadas uma a uma. Ele convenceu seus Campeões que o único modo de Athas retornar às glórias da Era Azul era travarem uma série de Guerras Purificadoras para livrar o mundo das abominações. Os Campeões acreditaram em Rajaat; mas, além disso, eles acreditavam que ele queria dar o mundo aos humanos – sob o controle dos Campeões, é claro.

Rajaat, entretanto, tinha uma idéia diferente. Ele queria devolver o mundo a seus mestres originais, os halflings. Os Campeões nunca souberam disso e quando percebiam indícios disso, dissipavam em favor de suas visões de como o mundo seria.

Seguindo os malignos planos de seu mestre, os Campeões começaram suas guerras de destruição. Naquele dia, o Primeiro Feiticeiro se tornou o Arauto da Guerra. Sangue fluiu como água pela terra e a terrível magia profanava o mundo. Aqueles visados pelo poderio dos Campeões e seus exércitos amaldiçoavam tanto Rajaat quando o poder da magia que ele tinha liberado no mundo nessa onda de destruição. Os Campeões atacavam sob a luz do sol carmesim, indiscriminadamente destruindo a terra enquanto absorviam mais poder. Raças não-humanas pereceram e aqueles que tentaram se opor aos Campeões foram mortos.

O tempo conhecido depois das Guerras Purificadoras foi conhecido como o Tempo da Magia, durante o qual outros magos além dos Campeões surgiram. Os outros estudantes de Rajaat, os preservadores, ainda vagavam pela terra. Alguns desses preservadores rejeitaram as restrições de Rajaat e ensinaram as artes arcanas para não-humanos. Na maioria dos casos, os preservadores foram capazes de passar seu conhecimento, mas em alguns casos, os professores eram pouco mais experientes que seus alunos. Acidentes ocorreram, matando a vida vegetal e transformando tanto estudante quanto professor em profanadores já que eles inadvertidamente puxavam mais poder do que pretendiam. Havia até os poucos que utilizavam energia indiscriminadamente, os profanadores que Rajaat rejeitou em favor de seus Campeões.

Conforme as Guerras Purificadoras começaram, preservadores e profanadores tentaram se opor à magia dos Campeões. Um grupo de preservadores foi inicialmente liderado por Suthera, o estudante mais avançado da magia preservadora. Esses preservadores desesperadamente disseminaram seu conhecimento, percebendo a insanidade que tinha sido colocada em movimento e tentando combatê-la com os únicos modos que tinham. Os profanadores, enquanto isso, se esconderam, tentaram defender um local em particular que lhes era querido, ou se juntaram aos Campeões do modo que pessoas gananciosas e oportunistas sempre fazem. Por causa disso tudo, as pessoas comuns de todas as raças amaldiçoavam o Primeiro Feiticeiro e a praga que ele havia liberado sobre o mundo.

A batalha inicial entre preservadores e profanadores era terrível de se contemplar. Preservadores aos montes caíram ante a investida da magia dos Campeões e Suthera viu que eles

não eram páreos para as forças de Rajaat. Sabendo que o mundo estava condenado se todos os preservadores tombassem, Suthera ordenou-lhes que se retirassem de todas as batalhas, para se esconderem e espalharem seu conhecimento de magia preservadora a quem estivesse disposto a aprender. Então se iniciou o segredo dos preservadores. Durante todo o resto das Guerras Purificadoras, as pessoas viam apenas a magia destrutiva dos profanadores. Raramente eles perceberam aquele preservador que trabalhava em segredo para proteger uma vila, cidade ou raça.

Não foi muito tempo depois das primeiras batalhas das Guerras Purificadoras que as pessoas comuns de Athas começaram a temer todos os tipos de magia. Este medo logo se tornou ódio fervoroso e pavor que eram dirigidos a magos e suspeitos de serem magos nas vilas e vilarejos. O medo e a histeria causados pelas guerras incitaram turbas a atacarem magos – tanto profanadores quanto preservadores – que eram vistos lançando magias de qualquer tipo. Acusações de magia se espalharam rapidamente e muitos sem qualquer tipo de habilidades arcanas foram mortos devido à ignorância, falsas acusações ou mentiras maliciosas. Muitos magos bons, cujo único crime foi tentar ajudar seu povo, também pereceram nas mãos de turbas histéricas.

Para se protegerem das multidões e dos exércitos dos Campeões, os magos começaram a se esconder e a sua arte. Profanadores geralmente escolhem o caminho do estudo solitário, enquanto alguns preservadores formaram grupos ocultos. Esses grupos de preservadores se opunham aos profanadores e especialmente aos Campeões de Rajaat. Eles aguardavam o momento propício, aprendendo novas magias, se tornando mais fortes e procurando aqueles que tinham a habilidade de aprender a trilha da preservação. As tradições de segredo e rebelião subterrânea foram colocadas em atividade milhares de anos atrás, finalmente evoluindo na organização conhecida como Aliança Velada após a Era dos Reis-Feiticeiros começar.

## Os Reis-Feiticeiros

Após quinze séculos de guerra, os Campeões retornaram a Rajaat na Torre Prístina. Muitas das raças não-humanas foram destruídas e os Campeões estavam no limiar da vitória quando decidiram abandonar seu curso destrutivo. Eles perceberam que Rajaat estava louco. Ele pretendia



dar o mundo aos halflings ao invés deles e isso enfureceu os Campeões.

Liderados por Borys de Ebe, os Campeões aprisionaram Rajaat além da dimensão sombria do Negro, um lugar de inexistência chamado de Vazio. Também lançaram seus guardas halflings no Negro, tornando-os Gigantes das Sombras, e protegeram os portais para aqueles reinos com magias de detenção e aprisionamento. Para ter certeza de que as magias agüentariam e os portais fossem guardados, Borys sofreu a transformação que o transformou no Dragão. Os Campeões, enquanto isso, assumiram cada um o controle de uma das grandes cidades da Região de Tyr. Eles se tornaram os reis-feiticeiros. Com a ajuda de um antigo artefato psiônico chamado de Lentes Negras, Borys uniu os reis-feiticeiros ao conectá-los a todos os planos elementais. Eles se tornaram condutos mágicos pelos quais a magia divina elemental poderia ser acessada. Na realidade, com o lançamento de sua primeira magia de metamorfose, os reis-feiticeiros atraíram a atenção de uma muito poderosa e rara criatura – um vórtice vivo. Com dedos araneiformes firmemente presos em todos os planos elementais e ao Plano Material Primário, o vórtice vivo é um conduto contínuo de energia mágica. Os reis-feiticeiros são, até a morte, fontes de energia mágica elemental canalizada diretamente através de seus vórtices vivos, criaturas que eles sequer sabem que existem.

As Guerras Purificadoras começaram num momento em que Athas era verdejante e viva. A Era dos Reis-Feiticeiros começou séculos depois da magia profanadora ter reduzido a terra a desertos arenosos, terras estéreis rochosas e planícies de sal sem vida. Onde antes havia florestas e mares azuis agora existem pântanos lúgubres e um interminável mar de silte.

A matança tinha terminado, mas a escravidão começou.

### Agora

O sol carmesim queima Athas, apaticamente iluminando uma terra seca e rachada — o legado da magia, todos agora pensam. Eles não têm como entender a diferença entre magia profanadora e magia preservadora e quem pode culpá-los se eles não se importam em saber? A magia tem, até recentemente, dado ao povo de Athas apenas terror, morte, tristeza e cativeiro.

Na onda da queda de Kalak, o rei-feiticeiro de Tyr, e da derrota de outros de sua laia, um novo espírito voa sobre a terra. Sadira de Tyr, uma

reconhecida feiticeira, senta no conselho de Tyr e dá as boas vindas a magos preservadores abertamente pela primeira vez em milhares de anos. Preservadores agora têm a chance de mostrar ao povo a verdade sobre a magia e como usá-la para melhorar o mundo. O Dragão está morto, Rajaat está aprisionado e a esperança foi acesa pela primeira vez em muito, muito tempo, apesar de algo estar ocorrendo dentro de Nova Giustenal...