

Mini-cenário:

ALTAPONTE DO JARDIM

Começou naqueles tempos em que os homens começaram a pensar mais em eletricidade e terras no longe d'além mar e menos em assombrações, duendes e aparições.

E enquanto os homens de letras, políticos e aristocratas dos grandes centros traçavam rumos novos e iluminados, os velhos costumes e antigas precauções sumiram das bocas dos soldados e aventureiros para encantar e assustar apenas as crianças. E como os mosquetes se tornavam mais poderosos e precisos, quase toda criatura capaz de formular um pensamento achou a idéia de passar despercebido ou ter sua existência desacreditada muito confortável (E vocês se surpreenderiam com a infinidade de seres capazes de formular um pensamento coeso).

Assim, se as cidades se tornaram desertas destes prodígios e ameaças, os bosques e florestas e desfiladeiros e escarpados que passavam à sua margem viram-se livres da soldadesca que dava caça a qualquer monstruosidade e paz à população rural. E como sofreram as aldeias menores, lugarejos e povoados, recebendo ondas sobre ondas de ataques e infâmias dos mais feios ogros, diabretes, gigantes e aberrações de toda espécie. Mas que autoridade modernizada, que rei absoluto ou conselheiro esclarecido iria gastar esforços com boatos ridículos de ogros imaginários, diabretes fantasiosos, gigantes absurdos e aberrações ilusórias? Se numa semana uma terriola esquecida desaparecia, seria no máximo atribuído ao êxodo populacional.

É claro que nem tudo era caos e desesperança, tampouco eram todas estas criaturas assim tão perversas. Era o caso do Papamoras que alcançou o povoado da Altaponte, num fim de verão.

O Papamoras

Aos leitores pode ocorrer que não conheçam os Papamoras, e isto não é de se espantar porque não se sabe de nenhum papamoras comandando as esquadras de guerra, derrubando os impérios tropicais ou projetando canais através de continentes. Os papamoras são, em quase todos os aspectos, iguais a qualquer outra pessoa. Sempre muito esguios, eles realmente só diferem em duas características: Possuem dois joelhos em cada perna e dois cotovelos em cada braço, o que é particularmente útil quando decidem tornar-se ladrões ou acrobatas, mas muito inconveniente para corredores ou dançarinos. E como o próprio nome o diz, são todos incondicionalmente fanáticos por amoras. Amoras maduras, amoras verdes, torta de amoras, suco, molho picante, carne com amoras, sorvete de amoras, perfume de amoras... Todo papamoras pode ser identificado pelas constantes manchas arroxeadas de amoras nas pontas dos dedos, língua, lábios e até nas barbas e bigodes.

Este papamoras em particular não era acrobata nem ladino. Era um estudioso até muito respeitável que — não estando alheio da presença do fantástico devido à sua própria existência sobrenatural — estudava tanto a ciência mundana quanto a obscura, sendo um mago admirável quando se dispunha a tanto. Permanecera alguns anos nas cidades, entre os homens, mas percebendo as novas disposições de seus colegas citadinos, decidiu que o ar do campo lhe seria mais saudável que uma visita forçada à mesa de um taxidermista.

Foi portanto desta maneira que os moradores de Altaponte, que contava com um respeitável número de amoreiras crescendo livremente à margem de seu riacho, viram a esquelada figura de Arduíno — era este o nome daquele Papamoras — atravessando a

ponte e revirando os olhos para as amoreiras. Pedia permissão para assentar arraiais no povoado, coisa que em tempos normais não seria sequer cogitado, já que sua boca e barbicha, melecadas com sumo de amoras, denunciavam sua condição sobrenatural. Mas os tempos eram de preocupação para o burgomestre e um Papamoras a mais ou a menos, desde que não se dedicasse à ladroagem, não faz a menor diferença quando se tem Trolls-granito e Tragos-rabeca ameaçando na soleira do vilarejo. Foi aceito, portanto, o pedido do papamoras e este foi ordenado a escolher lugar nos arredores.

Arduíno não podia ficar longe de amoreiras tão convidativas e escolheu lugar fora dos muros de Altaponte mas, instruído e astuto que era, escolheu uma das curvas do rio, onde umas pedras mais altas forçavam a água no entorno. Como era tradição, todos os habitantes ajudaram a construir-lhe uma choupana, e um muro feito com pedras do rio terminou de proteger a mistura de casa e fortaleza que aquele concebera. E foi assim que Altaponte ganhou seu mais exótico habitante.

A noite dos facões dentados

Não se passou um ano e meio desde a chegada de Arduíno quando uma súcia de trasgos asturianos resolveu cercar Altaponte. Eram uns tipos pequenos e cruéis, com um buraco na palma da mão no qual encaixavam um apêndice do cabo de seus facões para melhor girar a arma.

Seu líder, um trasgo de maus bofes particularmente astuto, engendrou uma armadilha ao vilarejo: tocaram fogo num trival próximo, ainda à tardinha, sabendo que os moradores não desconfiariam de sair à luz do dia e assim puderam pegar os altapontenses quando retornaram do incêndio, à noite e cansados. Os homens lutaram com seus espadins e dispararam seus mosquetes mas os trasgos cortaram e giraram e rasgaram carne e espalharam sangue com seus facões de dentes irregulares. A batalha era perdida e as mulheres que não saíram a campo já pranteavam quando um berro estrondou na Casa da Ribeira e o Papamoras estourou portão afora, desengonçado e perigoso. Duas pistolas nas mãos e mais outras cinco espalhadas no cinto, todas carregadas com sal grosso, que afasta e até mata qualquer trasgo. Ele encantara de tal forma a munição que cada tirambaço atingia um, dois, três rufiões e alguns juram que viram tiro de sal fazendo curvas para acertar os que fugiam.

Naquela noite a balança pendeu para os Altapontenses, mas por muito pouco. Nas semanas que se seguiram um conselho de emergência, do qual fez parte o Arduíno que ganhara de vez a confiança do povo, deliberou soluções contra as monstruosidades cada vez mais constantes na região.

Altaponte de mudança

A idéia surgiu de Arduíno. Nem poderia ter surgido de outro, já que apenas ele possuía conhecimentos tanto do oculto quanto da nova ciência. É certo que a Casa da Ribeira era o lugar mais seguro nos arredores porque as pedras e rio providenciavam proteção, mas também porque casa, pintada de arroxeadado cor-de-amora, indicava claramente quem era o dono, e poucos eram os monstros interessados num reles papamoras. Se havia lugar seguro para Altaponte, era dentro dos muros da Ribeira.

Percebem os leitores que este Arduíno não era assim tão reles nem tão vulgar quanto podia aparentar, e provavelmente não haveria naqueles tempos mago itinerante nem doutor na ciência que lhe fizesse frente na hora de passear de um ponto a outro nestas artes.

Sob sua supervisão, portanto, o burgomestre Gebardo mandou buscar na cidade grande quantidade de hastes e fios de cobre e o povo começou a plantar as várias estacas de cobre em diversos pontos da aldeia, e depois ligaram estaca por estaca com os fios, sempre com as constantes ordens de Arduíno, que desenhava, calculava, recalculava, corria de lá para

cá e amarrava novos fios, tramando o que parecia ser um rendilhado de metal em torno da cidade.

E todos os fios se enrolavam noutros e noutros, formando uns sete cabos que cruzaram Altaponte até o topo do campanário, onde uma última haste de cobre se erguia e desafiava as nuvens, como que impondo uma tempestade.

E a tempestade veio! Nem bem uma semana depois de terminarem de trançar todo aquele metal, uma tempestade varreu o chão. O Papamoras, encarapitado na cumeeira de sua casa, torcia e retorcia os braços, pulava e gritava para as nuvens uma mistura de línguas e sons e palavras que nunca foram ouvidas. Um raio cortou o céu, um estrondo tremeu o ar e todo aquele rendilhado brilhou azul, amarelo e branco. E sumiu. Não as hastes de cobre, nem todos os fios soltando fumaça e vapor na chuva. Sumiu foi Altaponte!

E nem bem a última haste, a que antes estava fincada no campanário, tocou solta o chão enlameado, já estava Arduíno pulando como um gato telhado abaixo e correndo para o jardim. E num cantinho, entre duas raízes mais altas de uma faia, erguia-se todo o vilarejo, não uma nem duas, nem dez, mas cem vezes menor do que era antes. Dos telhados às pedras de calçamento, dos homens aos cães e aos gatos, tudo era um centésimo do que havia sido a instantes. O mago preparara bem o terreno... até mesmo um fio d'água que ele bombeara do rio corria mais ou menos no mesmo lugar que o rio todo ficaria em relação às casas (mais ou menos. A casa do padeiro se inundou e a ponte teve que ser desmontada e remontada mais à frente) e corria jardim adiante até sumir numas pedras.

Um espantalho fora fixado perto da árvore e uns vasos largos e muito rasos formaram novos campos para os lavradores. Até mesmo alguns peixes de aquário foram reservados e lançados no fio d'água, para manter a pesca local.

O desaparecimento

O povoado estava a salvo das ameaças do exterior, em segurança atrás dos muros da Casa da Ribeira e sob os olhares cuidadosos do Arduíno. A primeira e bem-sucedida fase do plano foi comemorada com noites de festa e banquetes — onde o Papamoras, sentado no chão próximo ao vilarejo, serviu-se de amoras até revirar os olhos — e concursos para escolher um novo nome para seu lugarejo. Casas sob a Faia, Duasraízes, Botãoburgo... E no fim todos pareceram muito satisfeitos com Altaponte do Jardim.

Mas pronta estava apenas a primeira fase do projeto. Uma vez que a vila estava no lugar definido pelo papamoras, era momento de arregaçar as mangas e começar a parte mais difícil e, em sua própria opinião, a amora sobre seu trabalho (uns diriam cereja, mas Arduíno...): Um portal que permita entrar e sair da condição de pequenice a que Altaponte estava sujeita.

A teoria do mago era avançada. Em suas conclusões, Altaponte existia diminuta em nosso mundo apenas porque ela existia em seu tamanho real noutro plano que, por acaso, ocupa o mesmo lugar e tempo que o mundo real! Então, construindo um portal que permita ligar as energias entre os dois planos, qualquer coisa que o atravessasse no sentido correto irá assumir as dimensões da respectiva realidade. Na prática irá encolher ou agigantar, sim, mas apenas quando houver mudança de dimensão (isto é... um Altapontense diminuto que atravessasse o portal em Altaponte, montado em uma barata, iria despontar no outro portal em suas dimensões originais, mas a barata continuaria em sua mesmíssima pequenice).

Pôs-se, enfim, Arduíno a trabalhar em sua arte, enquanto os bons habitantes pequena vila dispunham seu tempo na árdua adaptação a seu novo tamanho. Eram os cavalos que se

revelaram inúteis em um mundo cheio de gretas e obstáculos enormes, eram os lavradores que coçavam a testa ao ver que o trigo crescia duas ou três vezes mais alto que eles mesmos em apenas dois dias, eram as ovelhas, pequenas e ínfimas e pacíficas e assustadiças ovelhas, que corriam desesperadas quando viam qualquer besouro de seu próprio tamanho. E a cada incidente se pontuava o martelar e serrar e soldar das ferramentas do papamoras, construindo um portal gigantesco para qualquer altapontense.

E é muito esquisito, dirá qualquer leitor, que este capítulo tenha final tão abrupto, mas foi exatamente assim que aconteceu: Abruptamente Arduíno, mago e papamoras, desapareceu! Assim! Saiu para um passeio na beira do rio — onde crescem suas adoradas amoras — e até mesmo levava no bolso da camisa uma tropa de batedores minúsculos, incumbidos de verificar os arredores para os mapas do Burgomestre, e deste passeio jamais voltou.

Uns dizem que ele foi capturado ou até assassinado por alguns trasgos asturianos, sequiosos de vingança por seu heroísmo na noite dos facões dentados, mas isto não parece ser muito do feitio dos trasgos e ainda mais de trasgos que levaram uma lição grande para não querer mais pisar naquelas terras. Outros dizem, e muitos concordam, que tão distraído ficava Arduíno quando comia suas amoras que foi surpreendido por um urso — outro grande apreciador desta guloseima — e viu seu fim sob as garras da fera. O que ninguém jamais ousou pensar era que o papamoras decidisse fugir e abandoná-los de vontade própria.

Mas o portal ficou por acabar e toda Altaponte do Jardim assim quedou, diminuta e aninhada entre as raízes da faia.

Os Anos de Confinamento

Os primeiros dias foram de expectativa. As primeiras semanas, de terror. É claro que cada homem e mulher, mesmo o Burgomestre Gebardo ou a pragmática parteira Sigisvalda, sabia bem da condição frágil de suas estaturas, embora protegidos na Casa da Ribeira, mas foi necessária a ausência do papamoras para que isto os preocupasse realmente. E às semanas de coração pesado seguiram-se as estações, uma a uma, até o primeiro inverno.

O Inverno

Algumas pessoas sentem mais frio que outras, e este certamente é o caso, com todos os exageros, do ferreiro de Altaponte. Ano após ano, de criança aprendiz a mestre endurecido, a barriga tantas vezes encostada frente à brasa e os braços morenos, grossos e crispados no bater do ferro e espalhar das fagulhas, enfrentou a dor e a mutilação todos os dias e todos os dias as venceu com destreza e força, vontade e técnica. E não é que esta fera entre os homens tem dois medos? Não o assustam os ogros, lobisomens e papões, não o assusta ser pequenino num universo de gigantes, nem as gotas de chuva explosivas ou os meteoros de granizo. Não o assusta a falta de Arduíno ou a perspectiva de estar sempre enfeitado no topo de seus dois centímetros.

O que aterroriza tal homem é que as fagulhas esturriquem sua barba e que a neve do inverno toque em seus pés. À menor menção de neve, ao sentir o ar parado e um zumbido no ouvido com a queda de pressão, no mesmo momento Begorne (o ferreiro, filho de ferreiros e único amolador de facas, cutelos e enxós dos arrabaldes) cerra as folhas da janela, aviva o fogo que não apaga de sua forja e lança algumas castanhas no braseiro. Ou ao menos lançava, que não haviam castanhas no estoque da cidade, nem castanheira no Jardim e, mesmo que houvesse, de que tamanho seria cada uma?

Assim é que mal o frio se anunciava e os problemas inverniais lhe ocorriam. Pensava neles enquanto reforjava algumas foices e alfanges, brilhava o aço e cantava o martelo: Blém! Na região, quando neva, nem sempre é alto. Blém! Mas o que é baixo? Blém! É baixo mas enterra de água e gelo a piaçava das vassouras e o corpo dos baldes. Blém! Blém! Afunda os pés até as canelas, gela os ossos das ovelhas e congela as rãs. Blém! Blém!

É mais alto, mais alto que o dobro de nosso campanário! Bléplac! — cai o martelo.

Assim que um Begorne alarmado, ainda metido no avental de lona e com o filho mais velho a tiracolo, espancou a porta do cervejeiro Tom, velho amigo e bruto como um urso. Os três confabularam e se ocuparam: Mudou-se a oficina para junto da faia, cobrindo uma fresta para a árvore que o jovem encontrara. Begorn forjou então três machados com os três melhores lingotes de aço que guardara e com três feitiços que Tom herdara de seu pai. Com os três machados gêmeos cortaram e alargaram a fenda até construir as galerias de inverno que abrigaram todo o povoado quando a neve já não permitia sair. E assim sobreviveram todos à primeira invernada e a todas que se seguiram.

As Fiandeiras

As ovelhas de Altaponte foram diminuídas, assim como os cavalos, gatos, cães e até mesmo alguns passarinhos. São, no entanto, animais tão sensíveis que, perante sua nova condição de miniaturas e ainda mais perante a nova condição agigantada de tudo quanto lhes era sequer percebido, muitas deram sinais febris ou entraram em tal estado de descontrole que falhou-se o pêlo e talhou-se o leite.

Agora, pode parecer a qualquer um de nós, não culpo o leitor por assim pensar, que trata-se de problema banal que nem vale o comentário. Mas aos do campo a lã para se aquecer por fora e o leite para se aquecer por dentro são parte da vida e já se conta com tais mantimentos para os tempos de rigor. Então não é pouca monta os esforços da pastora Rovenda em achar pastos e cantos mais calmos para seu rebanho. Encontrou antes um ninho de aranhas fiandeiras.

Rovenda perdeu uns tantos meses, umas tantas ovelhas e até um tanto de seu sangue em suas aventuras nos cantos das fiandeiras, e chegou mesmo a arriscar o pescoço contra uma grande Aranha-Lobo, mas voltou com o primeiro acordo entre o vilarejo e as criaturas do Jardim. Algumas aranhas cederam suas teias e até se ocuparam em fiar novas, em troca de alguns insetos caçados e um tanto de carne de ovelha de quando em quando.

Os fios das aranhas deram tecidos muito bons e cordas ainda melhores, chamadas pelo povo de pano, ou corda, de Rovenda.

A lagoa das Rãs Galvânicas

Já tive oportunidade de comentar o quanto Arduíno gostava de estudar e experimentar as teorias mais novas, e até mesmo acrescentava uns toques próprios ou pitadas de velhos feitiços nos maquinários, métodos e conceitos dos homens de ciência. Sabia portanto o Burgomestre — que visitava o mago para provar de seu vinho de amoras, uma especialidade no qual Arduíno era muito criterioso — que nos primeiros meses o papamoras andava interessadíssimo nas experiências dum tal de Luigi Galvani envolvendo coxas de rã e descargas elétricas, chegando a passar algumas noites bem proveitosas de caça às rãs na beira do rio.

O que não sabia o velho Gebardo era o quanto Arduíno evoluíra as experiências até que, explorando melhor a região do Jardim, deram com uma lagoa artificial próxima à casa. A lagoa é imensa e irregular, mais de quatro metros em sua maior extensão, com verdadeiras ilhas de vegetação aquática espalhadas em suas águas verdes e foscas.

As libélulas, revoando a água parada, zumbiam e assustavam o grupo, mas a promessa de novidades e, talvez, algumas frutinhas silvestres para encher os silos era maior que tais insetos, valendo a pena arrastar um bote de pesca e aventurar na água. Na primeira ilha verde-escuro um dos pescadores pulou para puxar a pequena embarcação. Um rumor na água, algumas ondinhas tremulantes e o pobre convulsionou e empalideceu e rangeu e rilhou os dentes, seus cabelos tornaram-se brancos e seu corpo afundou sem vida.

Assustadíssimos com o prodígio, logo todos sacaram as armas e fiscaram as pederneiras, explodindo tiramaços na água. E se estava atordoante até ali, o que se seguiu foi catastrófico!

Gigantes e verdes, com olhos esbugalhados e agulhas fincadas nas juntas e nas costas, as rãs galvânicas borbulharam a água e saltaram para a terra, enxotadas pelo barulho das pistolas. Entre as agulhas imensos arcos voltaicos se enredilhavam como um liame bruxuleante, produzindo um sibilar elétrico marcado pelo baque de seus saltos. Eram mais de cinqüenta!

E invadiram campos e derrubaram casas e mataram vacas e eletrificaram e queimaram quem lhes cruzou o caminho, deixando um cheiro de ozônio no ar do jardim.

Foi necessário todo o dia e toda a coragem dos mais resilientes da aldeia para tocar os monstros — ou ao menos a metade que correu para os lados de Altaponte — de volta à lagoa, onde reassumiram sua natureza pasmamenta e mergulharam na serenidade.

Uns tipos da aldeia, dentre estes o próprio Burgomestre, acreditam que um dia poderão fazer uso da força natural que emana das rãs galvânicas, mas por hora limitam-se a vigiá-las e conter os estouros de manada.

Adaptações, fins de estórias e novos começos

Diversas outras estórias, aventuras e provações tiveram fim ou começo durante os oito anos de confinamento a que Altaponte do Jardim esteve submetida. Estórias de como domesticaram os camundongos para substituírem os cavalos, de como um bando de pardais desafiou o espantalho para atacar o trigal e ciscar as ruas e destruir as casas e aterrorizar a vila (e também de como um grupo de heróis escalou o espantalho e transformou-o numa torre de ataque às ameaças aéreas desde então), de como um grupo de pixies ciganos com asas de cigarra acampou no jardim durante alguns meses, trocaram comércio e houveram até mesmo alguns casamentos, de como encontraram e combateram uma invasão de farfos (até então ninguém sequer sabia o que é um farfo!) e muitos outros prodígios que se passaram e estão descritos melhor nas Crônicas dos Anos de Confinamento, das quais este capítulo é mero resumo, mas contém a maior lição de Altaponte, aprendida por cada um de seus habitantes:

De que, se diminuíram em corpo e força, nunca entretanto se sentiram tão grandes e heróicos como agora que se sabiam os únicos e definitivos lutadores em seu próprio futuro. Cada Aldeão soube-se gigante, porque sua sobrevivência depende da vontade gigantesca. Cada aldeão soube-se enérgico, porque tudo o mais no mundo tornou-se titânico.

Contato com o Exterior

Tendo nos oito primeiros anos logrado estabelecer domínio sobre o Jardim, incluindo a Vigilância no Muro e os Batedores da Copa da Faia, Altaponte deixou o confinamento. Através de uma passagem pelas pedras do muro, cavada fosse pela água, fosse por algum roedor em tempos idos, uma guarnição de homens deixou as fronteiras da Casa da Ribeira.

Contava então entre eles os cinco heróis da Guerra dos Pardais, além de muitos outros aldeões de coragem, e traziam consigo os Três Machados Encantados de Begorne, os camundongos mais ágeis e, para cada um deles, duas pistolas e um mosquetão, todos carregados com limalhas salgadas, receita passada pelo Papamoras, tendas, carne e nacos de fruta secas. Tinham por objetivo percorrer as antigas terras de Altaponte, verificando a destruição causada pelos oito anos de intempéries e, acaso topassem com os corpos dos companheiros — inclusive o gigantesco Arduíno — providenciar funeral adequado.

Não encontraram sinais da patrulha nem do mago, o que resultou no alívio da dúvida e esperança de que estejam ainda vivos, e durante sete meses esquadriharam a região e

estabeleceram uns postos de vigia, para então retornarem para a invernada em Altaponte do Jardim.

Consigo trouxeram troféu de monta: a orelha do Ogro Anão que vivia no Barranco Bravo e, havia já uns anos, mudara-se para a beira do Rio onde antes estava a Ponte, e de onde partia nas noites secas para atraiçoar viajantes e roubar crianças tenras para sua caçarola. Tal ogro, maligno e sorrateiro, era conhecido por nunca se deixar apanhar de surpresa e sempre deitava os olhos às gentes antes que estas deitassem os olhos a ele. E no tempo de um suspiro mudava a forma mas não o tamanho, tornando-se javali ou cachorro, lagarto, peixe ou serpente, ou até mesmo pedra entre montes de pedra ou diabretes de todas as formas estranhas.

Mas não deitou os olhos à Guarnição de Altaponte, com seus homens silenciosos e camundongos ainda mais sorrateiros que o ogro de pés leves. E quando este ressonou e roncou pela oitava vez, fedendo a cerveja choca e gordura fria, atiraram-lhe na boca uma bolota de alecrim e espinheiro, que rasgou sua garganta e envenenou seu sangue. Engasgado e aturdido, o Ogro do Barranco Bravo levantava e tropeçava e cambaleava e trombava nos arbustos, fustigado pelos mosquetões e rasgado pelos machados e tal era a força e tal era o encantamento sobre eles, que a cada golpe entrava fundo não só o machado, mas todo o guerreiro carnes adentro.

Afinal, não podendo mais com o inimigo invisível que o afligia, tombou o Ogro Anão do Barranco Bravo e seu corpo foi devorado pelas fuinhas e seus ossos pelos javalis, restando apenas a orelha que foi cortada e levada pela guarnição.

Assim se estabeleceram as fronteiras atuais de Altaponte do Jardim, cujas expedições crescem a cada estação, buscando lugar num mundo muito, muito grande.

Ruas e Lugares Interessantes

Ruas da Aldeia

Altaponte é formada por cinco ruas sinuosas, duas cruzando outras três, embutidas num pequeno muro circular, quebrado nuns pontos em que se encontra com as raízes da faia. Encostada a esta faia existe uma oficina de ferreiro, dentro da qual há verdadeiro labirinto que aquece e protege os habitantes nos meses de inverno, e uma escadaria escavada que sobe faia acima, para os postos de vigia dos Batedores da Copa da Faia.

Mais à frente das raízes, e quase ao meio da aldeia, quatro das ruas formam praça central na qual um campanário faz as vezes de administração, posto de alerta e atende aos serviços religiosos. O escritório do Burgomestre faz mesmo parede com a sacristia.

Ainda na praça se encontram algumas casas e sobrados, como a casa do Burgomestre, o sobrado do barbeiro e do sapateiro, mas todas as ruas são apinhadas de casinhas e sobradinhos encostados um ao outro.

O Jardim e Campos de Cultivo

Em torno da aldeia uma série de vasos rasos serve de campo para os lavradores, que se valem de escadas, pás e machados para colher seu trigo, centeio e demais cereais e hortaliças. O trabalho nos campos toma boa parte do dia dos lavradores Altapontenses.

Ao lado dos campos ergue-se um espantalho com cerca de dois metros e meio. Escadas de corda de Rovenda permitem que grupos armados prestem a vigilância aérea do Jardim.

Mais além, em direção à casa de Arduíno, há uma lagoa quase oval, com mais de quatro metros no diâmetro maior, quase três metros no menor, cheia de plantas aquáticas e charcos, que serve de morada às rãs galvânicas.

Na parte de trás da faia um monturo de pedras e raízes forma a região das Aranhas Fiandeiras que, aliadas de Altaponte, fornecem fio para os tecidos mais fortes e cordas de Rovenda.

A casa do papamoras encontra-se abandonada e empoeirada, mas recentemente um grupo de montadores de camundongo percorre seu assoalho para expulsar os bichos mais pestilentos e alguns membros do conselho de Altaponte estudam os escritos e examinam o laboratório de Arduíno — tanto quanto seja possível, dadas as dificuldades de tamanho — para tentar concluir o Portal Inconcluso. No laboratório há um forno gradeado que serve de viveiro para um grupo de salamandras que têm sido cuidadosamente alimentadas.

Do lado da casa contrário à lagoa das rãs galvânicas está o Portal Inconcluso, duas toras de madeira entalhada e fios de cobre que Arduíno, o Papamoras, construía antes de desaparecer.

Em torno da Casa da Ribeira há um muro que se conecta com as pedras por onde rodeia o rio. O topo do muro forma uma via plana trilhada pelos guardas da Vigilância do Muro.

Arrabaldes da Casa da Ribeira

Incluem os antigos campos de Altaponte, a ribeira cheia de amoreiras, o rio rico em trutas e a antiga localização da aldeia, hoje cheia de hastes de cobre azinabradas.

Num raio de dois quilômetros ergue-se uma floresta que, nos últimos anos, estendeu mudas nos campos abandonados, dando a crer que alcançará o rio muito em breve. Os postos de vigilância dos Altapontenses chegam a dez ou doze metros da beira do bosque, espalhados a partir da Casa da Ribeira e nenhum arminho nem qualquer assombração consegue perambular sem que os vigias tomem conhecimento.

O outro lado do rio, agora destituído da sua ponte, é ainda mar bravio para os valentes de Altaponte, e as terras além se encontram em tal estado de abandono e selvageria que imprimem ares de ameaça. Uma galera com velames está sendo construída, além de uma corda muito grossa e comprida, para tentar atravessar e dominar a outra ribeira.

Personalidades Notórias

Arduíno, o Papamoras

Arduíno é alto e muito esguio e, como todo papamoras, possui dois joelhos em cada perna e dois cotovelos em cada braço. É ao mesmo tempo mago eficiente e cientista promissor. Sua maior paixão são amoras e em sua opinião — e na do Burgomestre Gebardo — seu vinho de amoras é muito bem fermentado. Encontra-se desaparecido desde o primeiro ano de Confinamento.

Burgomestre Gebardo

Gebardo é baixo, barbudo e grisalho. Bom burgomestre, dedicou metade da vida à administração do vilarejo e destacou-se nos anos de confinamento como homem de ação, sempre pronto a pegar em armas para defender as casas e o povo. Apreciador de vinho e cerveja, é uma das companhias certas durante o inverno, na oficina do ferreiro para beber do barril de cerveja com gengibre que o cervejeiro Tom prepara anualmente.

Begorne, o ferreiro

O Mestre-ferreiro de Altaponte é, se não um dos homens mais altos da aldeia, certamente o de ombros mais largos. Tem braços grossos e rugido ainda mais grosso e há quem ache que o ferro se dobra em suas mãos mais por medo que por suas marretadas. É o criador dos Três Machados Encantados, além de algumas outras peças menores que têm lá sua dose de feitiço.

Cervejeiro Tom

Tom é comprido e barrigudo, sempre com um avental branco na frente de sua casaca e cheirando a malte. Produz vinhos e cervejas, que coloca em seus próprios barris, os quais também fabrica. Herdou de seu pai alguns feitiços, um ou outro particularmente útil para encantar a madeira dos barris, mas nunca sua bebida. Segundo Tom, toda bebida tem que emanar seu encanto próprio.

Rovenda

Pastora de ovelhas e diplomata entre Altaponte e as Aranhas Fiandeiras, Rovenda perdeu um braço desde sua última aventura entre as aranhas.

Criando um Personagem em Altaponte do Jardim

Embora não seja impossível jogar com um papamoras ou um trasgo asturiano, qualquer personagem deste porte teria obrigatoriamente que ser de dimensões normais e o mais comum em Altaponte são os humanos, dos quais deve-se dividir altura por 100, o peso por 1.000.000 (para manter a densidade corporal) e força por 10.000.

Por exemplo, imagine um homem com 1,90m, capaz de erguer 75 kg e pesando ele mesmo 100 kg. Como altapontense ele teria 1,90cm, ergueria 7,5g (7500mg) e pesaria 0,1g (100mg), o que é, proporcionalmente, 100 vezes mais do que o esperado. 7,5g equivale, grosso modo, a uma moeda de 1 Real, que tem 27mm de diâmetro e espessura de 1,95mm. Mas uma moeda de 1 Real com tal densidade, 100 vezes maior, isto é, com 2,7m de diâmetro e 19,5cm de espessura, pesaria nada menos que sete toneladas e meia!.

Por conta de tal força estes humanos conseguem dar pulos muito acima do normal, de cinco e até 10 vezes sua própria altura. E, por conta de seu tamanho diminuto, podem segurar uma gota d'água nas mãos como se fosse uma laranja bahia ou uma manga tommy.

Quase todos os Altapontenses são treinados no tiro com mosquetão e pistola, e usam armas de fecho à miquelete. Se seu personagem for um montador de camundongos ele poderá ter sua própria montaria, um camundongo muito pequeno ou médio (os médios conseguem levar quatro ou cinco altapontenses em suas costas). Cotas de pano de Rovenda e Cordas de Rovenda são comuns no equipamento militar dos Altapontenses. Estas, feitas de teias de aranha, são resistentes como aço.

Outros habitantes de Altaponte, muito mais raros, são os Pixies Ciganos, iguais fisicamente aos Altapontenses, mas que podem voar com suas asas de cigarra e são incapazes de manejar armas de fogo ou quaisquer objetos de ferro ou aço.

Também é possível escolher como personagem uma aranha fiandeira, de tamanho variando da altura de um altapontense médio ao dobro deste.

Monstruário

Muitos monstros e ameaças diversas podem grassar nos arrabaldes de Altaponte do Jardim, incluindo os próprios animais, grandes ou pequenos. Fica a cargo do narrador escolher a fonte lendária favorita para seus monstros e assombrações. Alguns, no entanto, são bem próprios do local ou fizeram parte ativa da estória até o momento, e estão citados abaixo:

- **Aranhas Fiandeiras**
 - Aliadas dos Altapontenses, as aranhas fiandeiras são bem inteligentes, descendentes da primeira Fiandeira, que começou a vida como humana. Sua maior habilidade é fiar teias e fiar estórias, estando sempre prontas para ouvir, conversar e viajar. Poucas fiandeiras permanecem num mesmo local toda a vida, pois acreditam que as estórias, para serem bem tecidas e manter o frescor, precisam mudar de ares e de ouvidos.
- **Aranhas-lobo**

- Quando uma fiandeira prova o sangue dos homens durante sete ocasiões torna-se uma aranha-lobo. Crescem-lhe pelos duros e rasteiros, sua cor muda para cor de terra e seu veneno se acentua mortalmente. Extremamente malignas, as aranhas-lobo atacam até mesmo outras aranhas, e desenvolvem um saco de ovos nas costas, que carregam para gerar um novo ninho de aranhas-lobo.
- **Farfos**
 - Criaturas inteligentes, de caráter quase tribal, os farfos se parecem com ramos de folhas, existindo farfos parecidos com quase toda espécie de árvore. Não são, entretanto, vegetais e antes parecem ter algo de reptílico em seu sangue. Comunicam-se entre si com chiados e farfalhares que mais se assemelham com os movimentos da árvore e do vento na vegetação. Um farfo adulto tem até 15cm de altura e pode ter disposição boa ou ruim, mas não há notícias de sucesso na comunicação entre um farfo e um humano até o momento.
- **Ogros**
 - Ogros existem em diversos tamanhos e diversas formas, podendo mesmo alguns deles transformar-se em outras criaturas. Partilham entre si a brutalidade, o caráter repelente, o gosto pela carne de quaisquer criaturas (principalmente filhotes) e pouca habilidade em compreender qualquer coisa que não seja violenta ou cruel.
- **Rãs Galvânicas**
 - Rãs reanimadas pelo papamoras durante alguns meses de estudo, as rãs galvânicas possuem terminações metálicas em diversas partes do corpo, principalmente as articulações. Tendo recebido uma primeira descarga elétrica para sua reanimação (através de uma mistura de feitiços e ciências experimentais), seus músculos passaram a produzir as demais descargas que atravessam seu corpo e percorrem as hastes metálicas em compridos arcos voltaicos. São pacíficas e adoram comer moscas e mosquitos, mas o contato com sua pele ou com um de seus raios pode causar muita dor ou até mesmo a morte. Ainda não se viu alguma delas se reproduzir, nem o que surgiria de tal expediente.
- **Trasgos Asturianos**
 - Como quaisquer trasgos, os asturianos são baixos (entre 30cm e 1,20m) e possuem uma carapuça, boina ou barrete de cor vermelha ao qual conectam sua magia — ficando à mercê de quem lhes roube o capuz. Mas os trasgos asturianos diferem dos outros por um buraco que atravessa a palma da mão, de lado a lado. Sozinhos os trasgos são pequenos incômodos, mais preocupados em causar pequenos prejuízos e pregar peças nos desavisados, mas em grupos grandes podem se tornar violentos e assassinos.

Idéias para Aventuras

- **Lendas da Patrulha Perdida**
 - Todos os jogadores são membros da Patrulha Perdida, que se separou de Altaponte com Arduíno, o Papamoras. Suas aventuras ocorrem nos bosques além e ermos selvagens, tentando resgatar o papamoras ou retornar à Casa da Ribeira.
- **Através da correnteza**

- Os jogadores fazem parte da tripulação da galera Alcaçuz, na primeira e perigosa viagem para atravessar um cabo pelo rio. Mas sem que saibam um perigoso Lúcio está subindo a correnteza...
- **O rei dos ratos**
 - Durante algumas semanas ocorrem diversos desaparecimentos, casos de ataques de ratazanas e até mesmo alguns dos camundongos treinados se rebelam e atacam seus montadores. Em todos os momentos, uma música é assobiada sem que se descubra a fonte: a cabeça do líder dos trasgos, decepada na noite dos facões dentados, emaranhada nas caudas de dezenas de ratos, formando um rei dos ratos que se esconde nas rochas do campo de batalha e comanda as ratazanas com sua música. Cabe aos jogadores encontrar e destruir tal ameaça.
- **A marcha das salamandras**
 - Algum malfeitor soltou as salamandras de seu viveiro, no laboratório do papamoras, e muitas delas tentam fugir para a mata, incendiando o chão. Em seu caminho está Altaponte do Jardim, com seus telhados de madeira.
- **A Brigada Furtiva**
 - Os conselheiros de Altaponte acham que encontraram a pista para concluir o Portal, mas as anotações de Arduíno indicam como fonte de informações três pergaminhos de uma Universidade, localizada numa cidade distante 380km de Altaponte. Os jogadores integram um grupo responsável por cruzar tal distância, invadir a universidade e copiar os pergaminhos, sem que lhes descubram os rastros.

<http://chestofbooks.com/crafts/scientific-american/sup3/Comparison-Of-Strength-Of-Large-And-Small-Animals-W-N-Lockington.html>