

## O PROJETO ECO LITERÁRIO TEM O PRAZER DE ANUNCIAR SUA III SELETIVA DE CONTOS

### ANTES DO OCEANO Crônicas de Atlantis

*Quando uma civilização morre, cabe a nós contarmos sua história. Há mais de dez mil anos, a avançada civilização do continente de Atlantis foi engolida pelo oceano. Isto não é segredo a ninguém. Porém, como era sua cultura? Seus reinos? Sua magia? Sua religião? Sua tecnologia?*

*Após 1374 anos da chegada dos Maga'zi Ka'inanum e dos Primeiros Reis, Atlantis vive um tempo de divisão, conflitos e magia duvidosa. Desde a queda do Reino de Bhetí e a divisão do continente em sete reinos, os Sym'cra, os únicos detentores do conhecimento mágico, vem dominando a mente das pessoas com suas profecias de destruição, virando o povo cada vez mais para sua religião perversa. Sem magia, a tecnologia não evolui; sem magia, muitas doenças não têm cura. A magia pertence aos Sym'cra e àqueles que conseguem pagar.*

As histórias, aventuras, alegrias e tristezas desse povo é o tema da 3ª Seletiva de Contos do Projeto Eco Literário.

Escolha ou desenvolva uma cidade, um vilarejo, uma tribo. Conte um pouco sobre a cultura e como isso afeta seu personagem (ele é contra ou a favor?). Conte-nos o que ele está disposto a fazer para evitar/conseguir algo. E se seu personagem for um assassino? Como ele pode usar a tecnologia/magia para cometer seus crimes. Use e abuse da História do continente que foi provida (Anexo I deste edital), veja o que você quer colocar no seu conto e o que mais pode acrescentar. As possibilidades são infinitas!

O nosso *atlantis* poderá ser um homem, uma mulher ou mesmo uma criança. É importante que saibam que sua localização é fictícia, de forma que podem explorar livremente quaisquer nomes para os seus personagens, sintam-se à vontade para dar qualquer detalhe sobre o dia a dia da personagem. Foquem a narrativa em tudo que for relevante ao leitor: aventura, mistério, etc.

Esta seletiva destina-se à autores parceiros do Projeto Eco Literário para a publicação de contos que se encaixem na temática proposta acima e se enquadrem no gênero: fantasia. Todavia, qualquer outro gênero poderá ser aplicado como subgênero; se quiser escrever uma

história focada no romance, vá em frente; uma história com uma pegada policial ou terror, não tenha medo de arriscar. Sua imaginação é o limite. Não serão aceitos textos que fujam da proposta deste edital.

### **OBJETIVO**

- I. Selecionar autores parceiros do Projeto Eco Literário para compor a terceira antologia lançada pelo Projeto Eco Literário, esta, em parceria com o autor e livreiro digital, Leandro Zapata.
- II. Contribuir com a literatura nacional a partir do incentivo aos nossos autores parceiros, fazendo seus nomes e títulos ecoarem cada vez mais no meio literário.

### **REGULAMENTO**

- I. É obrigatório ser autor parceiro do Projeto Eco Literário e ser maior de 16 anos.
- II. Caso o autor ainda não seja parceiro do Projeto Eco Literário por não possuir nenhum trabalho publicado, poderá, ao ser selecionado, firmar parceria se comprometendo a ceder um exemplar seu posteriormente ao lançamento dessa edição.
- III. Não é cobrado qualquer taxa de inscrição.
- IV. Os textos inscritos não precisam ser inéditos, mas serão incorporados ao **Sétimo Universo** e passarão a ser parte integral do *canon*. É de suma importância que você leia o ANEXO I deste edital para compreenda a proposta de cenário/universo desta antologia.
- V. Cada participante poderá enviar até 3 textos, dos quais até 2 poderão ser aprovados para publicação.
- VI. Os contos deverão ser enviados em documento de Word e conter entre 3 e 4 mil palavras, com a seguinte formatação: fonte Arial, tamanho 12, justificado, em espaçamento simples.
- VII. O autor deverá nos enviar uma pequena biografia para que seja publicada no livro caso seja selecionado para compor essa edição.

- VIII. O autor permite que o conto, seus personagens e conceitos sejam utilizados em possíveis trabalhos futuros dentro do Sétimo Universo sob aviso prévio.
- IX. O participante se compromete em adquirir 5 (cinco) exemplares (para fins de despesas de capa, diagramação, ISBN, revisão, publicação e frete), no caso de ser selecionado para essa edição, até a data especificada pelo Projeto Eco Literário. Caso não tenhamos qualquer notificação em tempo hábil por parte do autor selecionado até a data posteriormente determinada, entenderemos que não houve interesse por parte do autor e desconsideraremos a sua participação.
- X. O autor poderá adquirir outros exemplares se assim desejar, para tanto gozará de um desconto de até 40% no preço de capa, dependendo da quantidade solicitada.
- XI. Das vendas efetuadas dessa obra nos eventos organizados pelo Projeto Eco Literário, assim como pela internet, serão repassados trimestralmente ao autor 3% como pagamento de direitos autorais.
- XII. Para se inscrever, envie seu conto e biografia para o e-mail [projetoecoliterario@gmail.com](mailto:projetoecoliterario@gmail.com) até dia 30 de Outubro de 2018. Favor informar no campo "assunto" que o referido e-mail é sua Inscrição para Seletiva.
- XIII. Todos os textos recebidos serão lidos e avaliados até dia 15 de Novembro de 2018.
- XIV. Não serão considerados os textos recebidos após a data limite.
- XV. Não aceitaremos alterações nos textos após a avaliação do mesmo, independentemente de serem aprovados ou recusados.
- XVI. Não serão aceitos textos *tie-in*, ou seja, que estejam conectados a outras histórias do autor.
- XVII. Os selecionados serão divulgados nas redes sociais do Projeto Eco Literário no dia 16 de Novembro de 2018.
- XVIII. Os selecionados receberão via e-mail um contrato, permitindo a publicação, divulgação e comercialização do seu texto.

- XIX. O lançamento está previsto para Fevereiro de 2019 em evento a ser organizado pelo Projeto Eco Literário.
- XX. A publicação dessa antologia deverá contar com no mínimo sete contos, não havendo trabalhos selecionados suficientes, esta seletiva de contos será cancelada.
- XXI. Havendo qualquer dúvida, entre em contato através do e-mail [projetoecoliterario@gmail.com](mailto:projetoecoliterario@gmail.com).

Projeto Eco Literário, 30 de Agosto de 2018.

## ANEXO I

### História / Por Leandro Zapata

(11.542 a.C.) Ano 1 de Atlantis, 1º Ano do Reinado de Rae'au — os sete Maga'zi Ka'inanum — assim ficaram conhecidos os sete pais das famílias — chegaram a Atlantis, como chamaram o lugar em que pisaram. O mais velho deles, Rae'au Kehadi foi escolhido como rei, o primeiro. Construíram uma vila chamada Bhetí. Durante esse mesmo ano, Rae'au adoeceu, uma mulher veio do norte do continente, de terras misteriosas e inexploradas. Essa mulher chamava-se Sha'mnom. Com sua magia, ela curou o rei, que se apaixonou por ela. Casaram-se — ela fora sua quinta esposa, mas foi aquela a ser chamada de Rainha. Como os primeiros Rei e Rainha, eles governaram por 211 anos — Rae'au morreu com 233 anos. Durante esse período, Sha'mnom ensinou magia para alguns escolhidos que detinham potencial, seus alunos ficaram — e os que usassem magia depois deles — conhecidos como Sha'man.

(11.331 a.C.) Ano 211 de Atlantis, 1º Ano do Reinado de Liram — É coroado Liram Kehadi, o mais velho de quase setenta irmãos, torna-se rei aos 102 anos — não existe o conceito de outros títulos monárquicos, como duque ou conde, só um príncipe, que é apenas o herdeiro direto do trono; portanto, enquanto Liram não teve filhos, seu irmão — e segundo filho de Rae'au — era o único príncipe. Por isso, todos os outros irmãos tornaram-se plebeus e viviam entre o povo. Todos os outros filhos tomam sobrenomes para si quando fazem 25 anos — antes disso, eles tinham apenas o primeiro nome.

As filhas do rei, independente da ordem que nasçam ou de qual mãe, assumem o sobrenome dos maridos ao casarem-se. É prática comum que os herdeiros do trono se casem com uma de suas meias-irmãs — filhas do rei, porém de outra mulher que não seja a rainha e sua própria mãe (por exemplo, Rae'au casou-se com Sha'mnom,

quem deu luz a Liram; este, por sua vez, casou-se com Hillian, filha de Rae'au e sua primeira esposa, Lynx).

Houve uma exceção, alguém que contrariou a lei e cultura e tomou para si o sobrenome Kehadi. Q'illian Kehadi era o filho mais novo de Rae'au e tentou usurpar o trono para si.

(11.329 a.C.) Ano 214 de Atlantis, 3º Ano do Reinado de Liram — Q'illian, com uma quantidade grande de seguidores, tentou um golpe contra o Rei Liram. Ele falhou, pois não detinha Sha'mans ao seu lado. Ele foi expulso de Bhetí e mandado para a ilha do Leste, onde fundou o Reino de Ankar e mudou seu nome para Mach'iberi. Neste mesmo ano, devido ao desgosto de ver dois de seus filhos levantarem uma guerra que desonrou o nome de Rae'au, a Rainha Mãe Sha'mnom faleceu. Este momento na história ficou conhecido como a Revolta do Usurpador. Liram governou por 99 anos, morrendo com 201 anos.

Neste ponto, a população de Bhetí era mais de vinte e duas mil pessoas — sendo que vinte e um mil viviam em Bhetí e o resto estava espalhado por todo continente. Durante 981 anos, Bhetí e Atlantis prosperou. Cidades e vilas surgiram em todos os cantos, a maioria nascendo dos próprios filhos e descendentes de reis e plebeus. Houve dez reis.

(11.232 a.C.) Ano 310 de Atlantis. Thoron Kehadi, sexto filho de Liram — os cinco mais velhos morreram na Revolta do Usurpador — assume o trono com 74 anos de idade. Seu reinado durou 122 anos. Morreu aos 196 anos.

(11.110 a.C.) Ano 432 de Atlantis. Loth'so Kehadi, segundo filho de Thoron — o primeiro foi escolhido para se tornar Sha'man, abdicando do trono — assume o trono aos 95 anos. Seu reinado durou 111 anos. Morreu aos 206 anos.

(10.999 a.C.) Ano 543 de Atlantis. Toth Kehadi, primeiro filho de Loth'so, assume o trono aos 85 anos. Seu reinado durou 85 anos. Morreu aos 170 anos.

(10.914 a.C.) Ano 628 de Atlantis. Shog'ar Kehadi, primeiro filho de Toth, assume o trono aos 109 anos. Seu reinado durou 90 anos. Morreu aos 199 anos.

(10.824 a.C.) Ano 718 de Atlantis. Yig'yak Kehadi, décimo terceiro filho de Shog'ar — os doze primeiros abdicaram ao trono para explorar Atlantis, Ankar e o mundo — assume o trono com 68 anos. Seu reinado durou 170 anos. Morreu aos 238 anos.

(10.654 a.C.) Ano 888 de Atlantis. M'ell Kehadi, primeiro filho de Yig'yak, assume o trono aos 103 anos. Seu reinado durou 138 anos. Morreu aos 241 anos.

(10.516 a.C.) Ano 1026 de Atlantis. Ryken Kehadi, primeiro filho de M'ell, assume o trono aos 91 anos. Seu reinado durou 76 anos. Morreu aos 167 anos.

(10.440 a.C.) Ano 1102 de Atlantis. Dryt Kehadi, segundo filho de Ryken — o primeiro abriu mão do trono para viver como fazendeiro — assume o trono aos 88 anos. Seu reinado durou 118 anos. Morreu aos 206 anos.

(10.352 a.C.) Ano 1190 de Atlantis. Archris Kehadi, primeiro filho de Dryt, assume o trono aos 110 anos. Seu reinado durou 80 anos. Morreu aos 190 anos.

(10.272 a.C.) Ano 1270 de Atlantis. Fahin Kehadi, o jovem, único filho de Archris, assume o trono aos 15 anos — seu pai, devido a doenças genéticas, foi incapaz de ter filho durante toda sua vida com nenhuma de suas esposas; sua décima-terceira esposa com apenas 21 anos, porém, quando Archris estava com 175 anos, dá luz a Fahin.

(10.251 a.C.) Ano 1291 de Atlantis. 21º ano do reinado de Fahin Kehadi. Q'illian Mach'iberi usou magias sombrias e sinistras para manter a si e alguns servos vivos — à custa da vida de vários bebês. Ele ataca Bhetí com ajuda de forasteiros — uma armada marítima vinda de Ciphar, continente abaixo de Atlantis, mais especificamente do reino de Rit'ad — e de Arrats. Histórias sobre

Maga'zi Ka'inanum e os primeiros reis são praticamente lendas passadas através das gerações, por isso, eles são pegos de surpresa. Em uma noite, que ficou conhecida como Saif Inargur, Noite Sem Lua.

O Rei Fahin é envenenado. Após a morte de seu pai, o filho mais velho Zaked Kehadi consegue vencer Q'illian. Após a morte do rei de Ankar, as pessoas de Ciphar voltam para seu país. Bhetí se tornou um lugar inabitável, forçando seus moradores a abandonar a cidade — que se torna morada das criaturas trazidas por Q'illian. O segundo filho de Fahin, Sylrah Kindrall, se voluntaria para governar Ankar.

Durante essa noite, todos os Sha'man e seus registros foram destruídos. Como não havia ninguém com esse conhecimento e por causa do exôdo de Bhetí, toda magia restante estava na tecnologia de Atlantis. Eles não sabiam como criar magia, mas eram capazes de manipular e re-propositar da existente.

Zakev Kehadi, primeiro filho, funda o reino de Fahin, em homenagem ao seu pai. Neste reino estão as ruínas de Bhetí.

Sylrah Kindrall, segundo filho, torna-se rei de Ankar (a.k.a. o Reino Artificial) cuja capital homônima é construída de metal, com muralhas, paredes e um castelo de metal. Aos arredores, fábricas constroem barcos voadores e outras tecnologias. É um reino com uma vibe steampunk (menos armas de fogo). Dos sete reinos, é o mais antigo e estável.

Edruth Herden, terceiro filho, parte para o extremo norte de Atlantis, onde funda o reino Yak'tsa. Eles se isolam totalmente, sem qualquer interação com os outros reinos.

Elver Sinkhughs, quarto filho, funda o reino de Ko'k'n.

Neywell Oak-fall, quinto filho, funda o reino de Mal'fu.

Bethra Satanwe, sexta filha, funda o reino de Pochdangor. Como a primeira Rainha sem rei de Atlantis, há uma inversão cultural — ao invés de príncipe, é uma princesa; ao invés da mulher tomar o



nome do marido, é a mulher que toma o nome do pai e passa para o marido.

Renrrel Jarson, sétimo filho, funda o reino de Teale.

(10.228 a.C.) Ano 1314 de Atlantis. Em Ankar, uma garota de 21 anos cujo nome ninguém sabe afirma ser Sha'mnom renascida, usando magia que parece muito com a antiga máfia de Bhetí. Jovens dos seis reinos — sendo Yak'tsa aqueles que não enviam — viajam até Ankar para aprender e estudar com Mãe Sha'mnom — entretanto, essa magia é sombria e muito parecida com a praticada por Q'illian, mas ninguém é capaz de distinguir. Os estudantes são chamados de Sym'cra.

(10.168 a.C.) Ano 1374. ANTES DO OCEANO — CRÔNICAS DE ATLANTIS

## **MAIS SOBRE A CULTURA**

As histórias da antologia irão se passar nesse ano — com uma margem de dez anos para frente ou para trás. Os Sym'cra são treinados para adorar Mãe Sha'mnom e o Primeiro Rei Rae'au; eles espalham histórias de seu retorno e que um dia irá travar uma batalha com Rākṣasō, o grande monstro marinho que irá engolir toda Atlantis.

Existem três grandes eventos na vida dos Atlânticos, sendo dois anuais.

O primeiro é o Azhk Ta'vat, ou Dia do Nome, quando os jovens passam por um ritual de passagem em que escolhem seu nome.

O segundo é o Azhk Arr'vi, ou Dia da Chegada, quando os sete Maga'zi Ka'inanum chegaram a Atlantis.

O terceiro, e mais recente, é em memória a Saif Inargur.