



## Capítulo 4

# Terra Próxima



As vastas regiões onde habitam grande parte das raças civilizadas do mundo são desde a antiguidade chamadas pelo distinto nome de Terra Próxima.

Para alguns, esse nome não poderia ser mais inapropriado... Os dardees do Mar de Areia só mantem sua ligação com Torann através dos mantimentos e utensílios trazidos pelas caravanas da Areia Negra. Nos países de Torann e Stonebrige, berços da civilização toraniana, os bárbaros rotunianos estão também isolados em suas tribos na Floresta do Sul e nas Ilhas do Inverno, e mesmo os anões em sua maioria pouco saem de sua cidadela, o Elmo. Na grande floresta de Mahul Maakh, os elfos dourados mantem relações amistosas com outras raças civilizadas, mas em realidade pouco se interessam sobre seus afazeres... Ainda assim, são mais presentes que os Uldras da Floresta Uldaran, que raramente são

vistos fora da proteção de suas árvores centenárias.

A sudeste da Grande Mácula, também iremos achar uma raças de seres pequenos, vivendo suas vidas ao largo dos grandes acontecimentos do mundo. Lá os halflings buscam apenas a paz que foi roubada do resto de Terra Próxima com o advento do Segundo Surgimento. Todos estes, apesar de parcial ou totalmente isolados, ainda não se comparam com os terríveis orcs... Dessa raça grotesca, temos os orcs áridos, que vivem nas cavernas dos Ermos Profundos, e os piratas e saqueadores orcs de Scylla, que se escondem da lei em seu arquipélago ao leste, no Oceano do Sol. Sem dúvida que de todas as raças, os toranianos são os mais curiosos e interessados na cultura e afazeres das outras raças civilizadas. De certa forma, eles exploraram boa parte do mundo conhecido, e mantiveram relações



diplomáticas com quase todas as civilizações de Terra Próxima... Talvez, por isso esse nome tenha um significado perfeitamente apropriado para eles. Desde que o primeiro explorador toraniano deixou o conforto de seu lar para descobrir o que havia além do horizonte limitado ao qual estava confinado, o mundo deixou de ser um lugar de povos afastados e isolados, e passou a se tornar cada vez mais uma terra próxima.

### **Vivendo em Terra Próxima**

•**Terra Medieval:** O mundo de Terra Próxima e todas as aventuras ocorridas nele se passam em uma época de conhecimento e costumes equivalentes aos da era medieval: não existem geladeiras para conservar alimentos, nem trens para conduzir pessoas e mercadorias, tampouco armas de fogo ou mísseis... No mundo de Terra Próxima as batalhas são decididas com armas brancas, como uma espada longa ou um machado de batalha, e armas de ataque à distância, como os arcos e as bestas. Os camponeses não têm como estocar grandes quantidades de comida, e muitos deles dependem bastante do cultivo de suas plantações. Enchentes ou pragas de insetos muitas vezes podem fazer com que tenham de procurar ajuda em cidades ou vilas maiores. Os viajantes não possuem meios de transporte mais seguros ou rápidos do que cavalos ou pôneis, e

para se deslocarem a grandes distâncias frequentemente se juntam a caravanas para evitar os perigos que rondam as terras ermas.

No mundo moderno, muitas coisas que eram comuns na era medieval não passam de costumes há muito abandonados. Para se habituar melhor a época em que os personagens estarão vivendo na campanha de Karanblade, o ideal é ler sobre a era medieval em livros de história. Não se preocupe com os acontecimentos históricos do mundo real, e sim em imaginar como seria a vida das pessoas nessa era tão peculiar de nossa história.

**Terra Mágica:** Em Terra Próxima, muitas coisas consideradas impossíveis no mundo real existem e acontecem graças ao mana natural presente no mundo, graças ao que nossa imaginação chama de Magia. Não é difícil imaginar como um pouco de magia afetaria uma terra de conhecimento científico e tecnológico equiparável a nossa era medieval: Nas batalhas, uma bola de fogo conjurada por um mago pode ser uma surpresa mortal, e por isso poucos são os guerreiros que se arriscam a deixar um sujeito envolto em mantos (e com um pequeno cristal nas mãos) livre para fritar quem ele quiser; Nas cidades-estado, a melhor maneira de se manter a segurança contra visitantes indesejados (ou mesmo demônios) é ter



um clérigo próximo aos portões, capaz de detectar a tendência de todos aqueles que pareçam perigosos; Quando um governante precisa chegar rapidamente a uma reunião em outra cidade, a quilômetros de distância, poderá sempre contar com experientes magos que saibam como conjurar um teletransporte e levá-los até seu destino em segurança.

Na literatura fantástica, podemos achar inúmeros exemplos de mundos medievais fantásticos, onde a magia está presente de alguma forma... Em alguns, a magia é tão intensa e poderosa que pode ser manipulada por quase todos os habitantes, em outros ela é fraca e temida, como uma maldição reservada aqueles que ousam se aventurar nas artes ocultas. Na campanha de Karanblade, a magia é rara, porém perfeitamente manipulável por aqueles que se dedicam à estudá-la.

• **Terra de Aventuras:** Ao contrário do mundo real, as regiões de Terra Próxima são verdadeiros celeiros de aventureiros e aventuras... Por todos os cantos que se ande, há de se encontrar uma história sendo escrita, esperando pelos personagens principais, que logicamente serão os personagens dos jogadores. Numa campanha de RPG, dificilmente os personagens dos jogadores representam papéis secundários em qualquer tipo de história, mesmo aquelas reservadas aos

aventureiros de primeira viagem: Caso um vilarejo esteja sendo atacado por goblins, serão os aventureiros que irão resolver o problema, e não algum soldado ou cavaleiro enviado pela cidade-estado mais próxima (a não ser que estes sejam aventureiros também); Caso a filha de um nobre muito rico esteja fadada a morrer de uma doença desconhecida, serão os aventureiros que encontrarão as ervas raras que poderão curá-la, provavelmente em troca de um bocado de ouro; Caso um velho sábio misterioso precise de um grupo de exploradores para achar um artefato mágico perdido nas profundezas de uma ruína ancestral, novamente serão os aventureiros que farão o serviço perigoso.

O mundo de Terra Próxima é um mundo épico, onde lendas de grandes heróis ou terríveis monstros são escritas ao longo dos anos, e quem interpreta os personagens principais, sejam eles bons ou maus, são os jogadores.

• **Terra de Lendas:** Poucos são os habitantes de Terra Próxima que realmente tiveram a oportunidade de estudar a fundo a história antiga de seu mundo. Ao contrário da época atual, onde quase todos são instruídos e conhecedores dos erros e acertos do passado da humanidade (pelo menos era isso que esperávamos), na era medieval fantástica da campanha de Karanblade poucos tem conhecimento



histórico ou geográfico suficiente para saber o que ocorreu nos últimos mil anos, ou o que existe além do horizonte dos oceanos.

O conhecimento popular de Terra Próxima é muito mais difundido por lendas e histórias antigas do que por pesquisas detalhadas e livros de história. Se ao acaso existem lendas de que há mais de mil anos um grande lorde demônio atacou as terras civilizadas e só foi detido por um herói e sua espada encantada, muitos dos habitantes do mundo irão dar crédito a elas, pelo simples fato de elas existirem e terem sido passadas à diante por tanto tempo. Como poucos podem se dar ao luxo de estudar história, ou mesmo ter acesso aos raros tomos que guardam o conhecimento do mundo antigo, sua única base para determinar se uma lenda corresponde ou não a realidade é o quão famosa ela se tornou.

Por isso se diz que, em descrever a história de Terra Próxima, os bardos são tão precisos quanto os mestres do conhecimento.

• **Terra de Nobres e Plebeus:** Na era medieval de Terra Próxima, existem enormes diferenças sociais, comparativamente até maiores do que as da era moderna. Aqueles que não nasceram em um berço nobre, dificilmente um dia irão se tornar tão ricos e poderosos quanto os nobres, a

não ser é claro que se tornem aventureiros famosos e consigam acumular grandes tesouros... De qualquer modo, são raros os aventureiros que o conseguem, e no geral o mundo é dividido entre aqueles perto do poder, do ouro e do conhecimento, os chamados nobres, e aqueles que são governados, sem acesso ao conhecimento ou ouro necessários para que possam um dia se tornar governantes; E esses são a grande maioria, os chamados plebeus. Logicamente não são em todas as regiões ou cidades que eles são assim denominados, mas mesmo em terras inóspitas como nas Ilhas de Scylla, no Mar de Areia ou mesmo nas Ilhas do Inverno, a sociedade é dividida entre os governantes e os não-governantes, e quase sempre são os governantes que detém o poder e as riquezas da região, cidade, ou tribo que governam.

Algumas exceções existem, no entanto: entre os elfos dourados de Mahul Maakh, há um enorme respeito para com o Conselho Mahul, seus governantes, mas as diferenças sociais entre os elfos que formam o conselho e aqueles que seguem suas determinações não são tão grandes quanto em outros lugares, como em Talanta ou no Elmo, por exemplo. Os halflings também são conhecidos por sua forma de governo democrática, onde os prefeitos de todas as suas terras



são escolhidos pelo voto das famílias mais velhas, sendo elas ricas ou não, o que não acontece em outras regiões.

Talvez a região mais igualitária de toda Terra Próxima seja a Floresta Uldaran, onde os uldras convivem em perfeita harmonia e igualdade. Porém, mesmo estes seguem as determinações de seu Grande Druida, e não são raros os casos de uldras expulsos de sua floresta natal, exatamente por questionarem seus druidas.

• **Terra de Trabalho Árduo:** A grande maioria dos habitantes de Terra Próxima é composta por trabalhadores, artesãos, ou camponeses, que dependem das poucas moedas de prata ganhas com seu trabalho para sobreviverem. Os aventureiros e os nobres são apenas uma pequena parte de toda a população, sendo portanto, muito mais comum encontrarem-se ferreiros, armeiros, cozinheiros, mestres de caravana, mensageiros, tecelões, pescadores, taberneiros, caçadores, soldados e outros de ocupação mais tradicional, quando se viaja pelas regiões do mundo.

Nem todos os plebeus, no entanto, trabalham arduamente para sobreviverem. Existem também os clérigos e padres, assim como os escribas, bardos e mestres do conhecimento, que não necessitam de trabalhar tanto, e tendem a ganhar

muito mais do que outros plebeus... Via de regra, quanto mais estudo e conhecimento um habitante possuir, melhor será sua condição de vida. Entretanto, raros são aqueles aptos ao estudo, e menos ainda os que tiveram oportunidades de estudar.

• **Terra de Medo:** Os cétricos que questionavam a veracidade das lendas sobre o primeiro Surgimento e a guerra que se seguiu entre a civilização e os demônios, hoje estão em maus lençóis... Pois os demônios voltaram!

Em realidade poucos em Terra Próxima sabem como era a vida na antiga Torannia e nos reinos perdidos à sua volta... O pouco que se sabe está contido nas lendas sobre o primeiro Surgimento Demoníaco, quando o grande lorde demônio conhecido como Bamphozzah aniquilou o reino de Torannia e boa parte da civilização da época. Bamphozzah e seu exército demoníaco foram derrotados pelo herói lendário Galtar Karan, que muitos acreditam ser um enviado de Ayon para salvar o mundo, enquanto outros afirmam se tratar de um sortudo que achou a Espada do Fogo Eterno, a única arma capaz de derrotar o lorde demônio... As lendas também diziam que Bamphozzah não foi completamente destruído, e que retornou ao distante continente de Dordread, berço dos demônios, para dormir um sono milenar, e voltar uma





vez mais para assombrar o mundo de Terra Próxima. Por séculos e mais séculos, os únicos demônios vistos em Terra Próxima foram aqueles invocados por magos de má índole, e que rapidamente eram destruídos, ou retornavam para os círculos dos Dez Infernos... Mas eles enfim voltaram. Tudo começou com pequenos ataques a fazendas e vilas afastadas, onde os demônios matavam com extrema brutalidade, sempre procurando chocar e trazer o medo de volta às terras até então tranquilas de Terra Próxima. Monstros e perigos sempre existiram nas terras ermas, mas poucos são tão letais quanto os demônios, logo começaram a ser registrados até ataques de demônios a cidades próximas das estradas principais, como as que ligam Talanta a Bak... Mas nada poderia preparar o mundo para o ataque a Bak e a queda justamente de Soldur, a cidade de todos os Deuses.

Com os eventos recentes do Segundo Surgimento, o futuro de Terra Próxima parece voltar a ser tão negro e terrível como nas lendas mais nefastas, e os mesmos céticos de outrora hoje procuram desesperados pelos pergaminhos antigos, em busca da informação primordial: “Onde estará a Espada do Fogo Eterno?” – Mesmo eles foram vencidos pelas lendas.

•**Terra de Esperança:** Dizem que é nos tempos de maiores adversidades que os

verdadeiros heróis são conhecidos... O mundo de Terra Próxima necessita desses heróis desesperadamente. Não serão os governantes egocêntricos, ou os mercadores e nobres ambiciosos, que irão se juntar a Aliança de Aço e se sacrificar para defender o mundo do Segundo Surgimento, e sim os grandes campeões capazes de enfrentar os demônios com a coragem e a habilidade dos verdadeiros heróis.

Sejam eles guerreiros habilidosos, paladinos sem medo, ladinos audazes, clérigos determinados ou magos poderosos, os heróis de Terra Próxima são a única esperança do mundo, e há de se torcer por eles!

## Stonebridge

*Dizem que o grande país de Stonebridge se originou de uma pequena vila de toranianos vindos das terras do norte, onde na época existia o antigo e extinto reino de Torannia. Procurando por novas terras para conquistar, tais desbravadores tiveram sua jornada interrompida pelas águas caudalosas do Rio Baldan, que naquela época era ainda mais extenso em suas margens do que nos dias de hoje.*

*Por mais que pudessem atravessar o rio a nado ou mesmo em balsas, os exploradores toranianos precisavam passar com suas carroças e mantimentos para que pudessem continuar até onde o horizonte sul fosse lhes levar. Devido aos poucos conhecimentos dos engenheiros toranianos que acompanhavam*



*a jornada, todas as pontes que se tentaram construir desabaram antes mesmo de ficarem prontas. As águas do Rio Baldan eram agitadas como o Mar do Sol, e para que uma ponte fosse ali montada, era preciso que fizesse um arco sobre as águas, para que essas não a levassem embora...*

*Após meses de tentativas, os toranianos acabaram se dividindo em dois grupos, um deles continuou a explorar as terras ermas, margeando o rio intransponível. O outro grupo resolveu fundar uma vila e iniciar o povoamento do local. Do grupo que rumou para o sul nunca mais se ouviram notícias, mas o grupo que permaneceu as margens do Rio Baldan recebeu uma ilustre visita de uma raça até então desconhecida: O povo anão!*

*Dizem que o primeiro encontro entre toranianos e anões de Terra Próxima foi muito proveitoso. Aproveitando-se dos conhecimentos de engenharia adquirido dos anões, o líder da expedição exploradora, Augustin Tireas, finalmente conseguiu planejar a ponte em formato de arco que poderia resistir as águas do Rio Baldan, e permitir que os toranianos continuassem sua jornada. A ponte em formato de arco foi construída com pedras trazidas das Montanhas Rotun, pelos próprios anões, e está erguida até hoje, bem ao leste de Bak e pouco a oeste do Elmo.*

*Essa ponte simboliza o encontro dos toranianos com os anões, duas das raças mais influentes de toda Terra Próxima, e por isso chamamos toda essa região de*

*Stonebridge. A vila onde a ponte foi construída hoje é uma cidade chamada de Passagem de Tireas, em homenagem ao seu fundador.*

O país de Stonebridge é uma região bastante diversificada, tanto em população quanto em clima e vegetação. Ao extremo sul, encontramos as terras dos bárbaros, que também habitam boa parte da Floresta do Sul, juntamente com povoados de goblins, orcs áridos, hobgoblins, ogros, e outros seres selvagens. Nas Montanhas Rotun encontramos o berço ancestral dos anões, que vivem em sua fantástica cidadela, conhecida como O Elmo. Na península a sudoeste, achamos as terras dos halflings, e é também aqui que ficam as terras da Grande Mácula uma região consumida pelo mal vindo de Dordread, e bem em seu centro está localizada Narghul, um monstruosa cidade povoada por Fearas e Demônios e que hoje é ponto de desembarque das tropas de Dordread.

No extremo oeste, temos as terríveis ilhas das Cinco Mortes, assim como os Arcos dos Infernais, e a meio caminho no extremo oeste de Bak está a Fortaleza da Alvorada. No norte central, há Bak, a cidadela murada, e a Floresta Uldaran... Finalmente, no nordeste, iremos nos deparar com a cidade dos ladrões de Zelânia, o Portão dos Ossos. O clima em



Stonebridge é mais temperado ao norte e na parte central, ficando mais frio à medida em que cruzamos para o extremo sul, em direção as Ilhas do Inverno.

## **Clima & Sociedade**

Sendo o berço de muitas e variadas raças, a cultura de Stonebridge é melhor definida pelos costumes de cada uma de suas raças. A exceção dos toranianos de Bak, que seguem um código de leis baseada nas leis que antes eram determinadas por Talanta, todas as outras raças tem sua própria cultura. A melhor forma de aprender mais sobre as culturas de Stonebridge é ler a descrição de suas raças, seja nos *Capítulos 1 e 2*.

## **História**

Assim como a maior parte da história de Terra Próxima, os registros dos povos que habitaram Stonebridge se perderam com o primeiro Surgimento Demoníaco, quando boa parte de sua região foi devastada. Desses registros, apenas alguns tomos foram guardados nas profundezas do Elmo. De qualquer forma, esse conhecimento não é difundido ao povo, e são poucos os que têm acesso a ele.

Dizem que alguns governantes do Elmo nunca divulgaram o conteúdo desses tomos por medo de que a comprovação por escrito das lendas do Surgimento fossem assustar demais a

população... Ou talvez eles mesmos duvidassem da autenticidade do que estava lá escrito. De qualquer forma hoje a realidade veio provar que as lendas eram bem reais.

Apesar de não ter acesso aos registros históricos das eras antigas, os povos civilizados de Stonebridge tem ao menos uma noção das prováveis rotas migratórias. Sabe-se que os toranianos vieram do norte, onde hoje está o país de Torann, e estabeleceram povoados do noroeste de Stonebridge até a borda norte da Floresta do Sul. Já os rotunianos provavelmente vieram de alguma região ao sul das Ilhas do Inverno, que hoje está perdida. Os orcs áridos da Floresta do Sul são provenientes de uma relativamente recente migração vinda dos Ermos Profundos, em Torann. Os anões sempre habitaram as Montanhas Rotun, assim como os uldras sempre estiveram na sua floresta natal, a Floresta Uldaran.

Não existe um consenso sobre a origem do povo pequeno, assim os halflings são uma total incógnita, nem mesmo eles próprios sabem dizer de onde vieram, ou de qual tronco racial descendem.

Porém para muitos a história realmente importante está sendo escrita nos dias atuais... Frente ao segundo Surgimento.





Vindos de Dordread imensos exércitos atacaram Bak e Soldur, provocando a completa destruição desta última. E não fosse pela coragem de um homem injustiçado, Garlik o herdeiro de Mullog, Bak também teria caído frente as hostes rubras de Dordread, liberando o caminho para que pudesse marchar até Zelânia e conquistar praticamente boa parte de Stonebridge justo em seu primeiro assalto.

Foi justamente a bravura de Garlik, que permitiu o surgimento de uma inesperada aliança de orcs, toranianos, rotunianos, magos e anjos, a então chamada Aliança de Aço, que tem bravamente defendido o sul de Stonebridge e sozinha tem segurado o avanço das hostes rubras... mas a pergunta que fica é até quanto...

### **O Grande Rompimento**

Este talvez seja um dos mais importantes eventos ocorridos, enquanto toda a Terra Próxima deveria estar se considerando em dívida com Garlik, a capital de Talanta parece fechar seus olhos para o sul, e para o Segundo Surgimento, como se isso fosse um problema distante.

Emissários vindos da Capital, chegara a Bak tampouco as chamas da cidade haviam sido apagadas, eles exigiram que Deldor Daryll regente de Bak prendesse imediatamente e extraditasse Garlik por “seus crimes” contra Sûr,

este seria levado a Talanta onde seria sumariamente executado.

Não importasse o quanto Deldor argumentasse, Talanta parecia fechar os olhos sobre o surgimento, sobre a contribuição de Garlik a Bak e toda a Stonebridge, e sobre tudo o que este poderia ensinar a eles sobre Dordread e as tropas de Bamphozzah, informações que poderia mudar o rumo da Guerra... Mas a Talanta só interessava uma coisa, havia um homem culpado por cometer crimes contra a capital, e ele deveria ser executado.

Revoltado com a posição intolerante de capital, Deldor negou-se a entregar Garlik, assim como quebrou quaisquer laços políticos que ligavam Bak a Talanta, e decretou independência da cidade-estado, que a partir de agora não iria responder as vontades dos tolos políticos do norte, e os mensageiros foram expulsos da cidade estado, regressando a capital de mãos vazias.

O segundo grande impacto foi que justamente por quebrar os laços políticos com a capital, e por necessitar de todos os seus homens lutando no front do surgimento, ao lado da Aliança de Aço, que Daryll retirou todas as suas tropas de Zelânia.

O sonho das grandes Guildas de Ladrões enfim estava realizado, e assim não tardou muito até a cidade-



estado declarar também Independência e nomear ao misterioso lorde “Caveira” como o novo regente da cidade. Porém a polêmica Zelânia ainda tinha uma última notícia para a capital, agora eles oficialmente aliados dos Orcs de Scylla.

E assim, Talanta perdeu toda a sua influência política com Stonebridge, e teve seu poder drasticamente reduzido, mas um outro povo para a surpresa de todos também cortou relações com as cidades-estado e com a Aliança de Aço, sendo este povo os Anões do Elmo.

O povo anão não ainda conseguiu superar as mágoas e os ódios que sentem pelos orcs, e negaram-se a lutar ao lado deles e por isso não se juntaram a Aliança de Aço. Desde então os anões tem se tornado ainda mais reclusos, retornando para sua cidade-estado, o Elmo, e cortando ligações com todos os povos do mundo, a única exceção são as rotas comerciais que ainda mantém com os rotunianos, dizem alguns que a fuligem negra que sobe pelas chaminés do Elmo, vindo das forjas anãs do subterrâneo nunca foi tão intensa e perdurou tanto tempo, os mais ousados afirmam que os anões estão a forjar armas e armaduras, dia e noite sem parar, se preparando para uma guerra vindoura como não faziam a milênios.

## Geografia

Stonebridge é uma região de planícies e terras boas para o cultivo de legumes, frutas e mesmo ervas finas. É cortada ao nordeste pelo Rio Baldan e seus afluentes, assim como pelo Rio Galduk a sudoeste. Possui uma gigantesca floresta, a Floresta do Sul, cujo tamanho só se compara a Anahul Maakh, a tenebrosa floresta dos drows, em Dardeeh. Junto a tal floresta, estão as Montanhas Rotun, lar ancestral dos anões, e local sagrado para os bárbaros que rezam para Thrundaar, o deus da Montanha, e a sudoeste está a Grande Mácula, uma terra de morte e desolação, que fora corrompida pelo poder das hostes de Dordread.

**Floresta do Sul:** Talvez a maior floresta de toda Terra Próxima, a Floresta do Sul é a casa das feras selvagens, dos bárbaros das Terras da Caça, de orcs áridos vindos dos Ermos Profundos, e alguns goblins, ogros, e outras criaturas ainda mais bestiais.

Dizem que no passado a Floresta do Sul também já abrigou fadas, ninfas e outros seres mágicos, mas com a vinda dos orcs que migraram do norte, e dos bárbaros rotunianos vindos do sul, suas imediações se tornaram um tanto inóspitas a vida de seres mais frágeis... A Floresta do Sul se tornou a casa de ursos, tigres, onças, gorilas, e outros animais ferozes. O povo da floresta se assemelha a esses animais na



ferocidade e no prazer que sentem em habitar terras tão selvagens.

Na parte sul, próximo as Terras da Caça, a floresta é dominada pelas tribos de rotunianos, como as famosas tribos de Terralta e da Raposa Atenta, cuja influência se estende por todas as terras bárbaras de Stonebridge, a exceção das Ilhas do Inverno. Na parte norte, ao contrário, a grande floresta é dominada pelas tribos de orcs áridos e algumas tribos de goblins e hobgoblins. Também são encontradas em suas matas pequenos povoados de ogros e trogloditas, principalmente na fronteira com as Montanhas Rotun. Surpreendentemente, todos os povos da Floresta do Sul vivem em um estado quase união, com os recentes eventos, e a entrada dos Orcs para a Aliança de Aço, tanto eles quanto os rotunianos tem se ajudado mutuamente a se defenderem das hostes rubras e demônios que por vezes entram na floresta. Não são raros, porém, os ataques a toranianos ou anões incautos que se atrevam a atravessar as regiões mais densas da floresta. Também não é tolerada a presença de excursões de mercadores ou aventureiros nas regiões povoadas. A única exceção são os clérigos dos monastérios Sanandan, que veneram a natureza e servem também de curandeiros para as tribos em necessidade, e os membros da Aliança de Aço, que os ajudam a se

defender as hostes rubras e ambos portanto, são respeitados tanto por rotunianos quanto por orcs.

Nos dias atuais, o Surgimento tem feito com que as tribos da Floresta do Sul se tornem ainda mais isoladas e ressentidas da presença de estranhos. Pois os demônios estão atacando dentro da floresta, e que ela nunca foi tão perigosa...

**Terras da Caça:** Situadas na península sudeste de Stonebridge, essas planícies separam a borda sul da Floresta do Sul da costa que dá para o Mar do Sol e onde mais adiante se encontram as Ilhas do Inverno, sempre ao sul. Ao contrário de outras planícies de Stonebridge, essas não são usadas para agricultura, sendo no entanto uma das melhores regiões de caça de toda Terra Próxima...

Aqui, onças e gatopardos se unem aos bárbaros rotunianos na caçada a bisões, javalis e veados. Em dias de boa caçada, há também revoadas de urubus carniceiros, que vêm para limpar o último vestígio de carne das carcaças deixadas pelos animais. Já os rotunianos se utilizam até dos ossos de suas presas, para confeccionar pontas de flechas e lanças.

As Terras da Caça também sempre foram um campo de guerra disputado palmo a palmo entre tribos rotunianas rivais: existem as tribos lideradas pelo



Grande Conselho Tribal da Floresta do Sul, e os selvagens bárbaros das tribos das Ilhas do Inverno, liderados por Jukhatar, o Vento Selvagem, que conseguem ser mais sanguinários do que muitos orcs do norte.

**Montanhas Rotun:** Essa cordilheira de montanhas rochosas se estende por boa parte da costa leste de Stonebridge, fazendo sombra ao sol nascente para muitos que vivem no sopé de seu lado oeste, junto às bordas da Floresta do Sul.

Ao norte, as Montanhas Rotun são dominadas pelo formidável povo anão, que construiu sua cidadela, O Elmo, encrustada em suas rochas e subsolos. Dizem que o subsolo da parte norte é rico em gemas, metais preciosos, e mesmo em soluakh, e por isso o povo anão sempre foi muito próspero.

Até hoje não houve ataque que conseguisse expulsar os anões do Elmo, mesmo as lendas do primeiro Surgimento relatam que os anões do Elmo foram um dos poucos seres a escaparem quase ilesos da invasão demoníaca, muito embora muitos tenham morrido tentando salvar o resto do mundo. Em sua parte central, as Montanhas Rotun são povoadas por criaturas que gostam de viver nos subsolos, como os ogros e os trogloditas. Mesmo algumas tribos de orcs áridos vindas da Floresta do Sul

povoaram uma parte dessas cavernas... No entanto, a parte central da cordilheira não é tão rica em metais preciosos, e portanto, não é tão disputada quanto a parte norte.

Na região sul das Montanhas Rotun, os bárbaros das Terras da Caça e das tribos da Floresta do Sul construíram seus templos ao seu grande deus da montanha, Thrundaar. Apesar de os bárbaros rotunianos e os anões do Elmo rezarem para o mesmo deus, dizem que os anões o definem como um deus muito mais ordeiro, enquanto que os bárbaros o veneram exatamente como um deus caótico, que permite maior liberdade à seus seguidores.

**Mar das Tormentas:** As águas revoltas e negras ao sul de Stonebridge formam a única passagem conhecida entre o Oceano da Sombra a oeste e o Mar do Sol a leste. Chamado de Mar das Tormentas, é uma região dominada pela fúria dos elementos. Apenas alguns audazes bárbaros das Ilhas do Inverno são presentes por essas águas, alguns piratas de Scylla ou Ossos Cruzados também passam ocasionalmente pela região.

Não se sabe até onde ao sul se estende o Mar das Tormentas, mas os bárbaros afirmam que existem terras ao sul tomadas por um frio além dos piores invernos de suas ilhas. Algumas tribos ainda guardam tradições orais



apontando essas terras misteriosas como a terra dos ancestrais, para onde iriam os espíritos dos mortos.

**Ilhas do Inverno:** Temidos mesmo pelos seus irmãos do continente, os bárbaros rotunianos das Ilhas do Inverno são um povo rude e violento, seguidores de deuses sombrios e mestres dos mares congelados. Nas Ilhas do Inverno, são tão reis quanto os anões em sua cidadela, e não permitem sequer a entrada de nenhuma outra raça em seus domínios, principalmente dos rotunianos da Floresta do Sul, com o qual guerreiam a séculos, tingindo as Terras da Caça com mais sangue do que o necessário. Como não conseguem viver apenas da caça de pinguins e golfinhos, os bárbaros das Ilhas do Inverno são obrigados a vir caçar nas Terras da Caça, e é exatamente aí que disputam o território de caça com seus irmãos. Em realidade, essa disputa secular já poderia ter sido resolvida, não fosse pela extrema violência dos bárbaros dessas ilhas, que nunca aceitam dialogar, e raramente fazem prisioneiros.

Os líder dos bárbaros das Ilhas do Inverno é declarado, segundo a tradição, por brigas de faca até a morte. Quem vence a luta tem o direito de permanecer na posição de líder por até três invernos, então podendo ser desafiado por qualquer outro bárbaro

de suas tribos. O atual líder das tribos das Ilhas do Inverno se chama Jukhatar, o Vento Selvagem, e está no seu posto já fazem mais de trinta invernos!

**Montes dos Halflings:** Situados bem à oeste da Floresta do Sul, onde o Rio Galduk traz as águas do Lago das Lágrimas para o Mar do Sol, esses montes são a casa do povo pequeno a eras.

Os halflings tendem a viver no sopé desses montes, onde a terra é mais plana e fácil de plantar. Suas famosas tocas de portas de madeira circulares podem ser vistas por todos os cantos na parte sudoeste dos montes. Essa terra é conhecida em toda Stonebridge por ser ao mesmo tempo agradável e incrivelmente pacata, ao ponto em que quase nenhuma raça parece se acostumar com sua tranquilidade. Dizem que os halflings sempre viveram em suas terras e nunca foram afetados pelos grandes cataclismos do mundo, talvez se vivessem em outra região, não tivessem tido tanta sorte, e parte dessa lenda se mostra real nos últimos tempos, pois mesmo com o segundo surgimento surgindo as suas portas, e a única linha de defesa entre os Halflings e as hostes rubras ser o recém construído forte Antysa, os exércitos do surgimento parecem ter feito poucos esforço para marchar nesta direção,





forçando mais as defesas que protegem os caminhos do norte.

**O Lago das Lágrimas:** O grande lago à leste de Soldur tem dois grandes afluentes que deságuam nos oceanos: o Rio Ryth termina no Oceano da Sombra, e o Rio Galduk vai até o Oceano do Sol.

Dizem que o Lago das Lágrimas ganhou esse nome porque durante o primeiro Surgimento muitos foram os que se refugiaram nos antigos templos que existiam na área onde se erguia a cidade-estado de Soldur. Muitos morreram lá mesmo, já que assim como no presente seus deuses não foram capazes de salvá-los do ataque das hordas demoníacas, e outros lamentaram o destino do mundo antigo, enquanto fugiam sem rumo definido pelas terra ermas... Suas lágrimas encheram um grande lago, e ainda hoje dizem que quem nada em suas águas ouve lamentos e prantos vindos de algum lugar, lá do fundo, por entre as algas e os peixes.

**Os Arcos Infernais:** No passado ao norte da península oeste de Stonebridge onde há uma pequena cordilheira, o povo goblin havia criado o seu reino, onde os sacerdotes necromantes detinham enorme poder, pois cultivavam os deuses negros de Dordread.

Mas esta região mudou drasticamente com o segundo Surgimento. Vindos do Oeste, foram aqui as hostes rubras se reuniram para planejar o ataque a Soldur, eles foram acolhidos como deuses pelos goblins, que aceitaram servi-los no seu ataque a cidade dos deuses. Conta-se que naquela noite a grande maioria dos goblins morreu, e os poucos que restaram vivaram servos das tropas de Dordread.

Porém os antigos lares dos goblins, não ficaram vazios por muito tempo, após a edificação de Narghul, o Porto Negro, muitos clérigos negros passaram a vir até essa cordilheira para invocar Demônios e outros seres infernais, que hoje infestam toda a região, até mesmo seu clima mudou, veios de lava surgiram nos vales mais fundos e o local se tornou uma paisagem morta e desolada, tocada pelo fogo e impregnada do enxofre que emana das fendas vulcânicas.

**As Cinco Mortes:** Desespero, Agonia, Sanguinária, Flagelo e Danação. A sombria cadeia de ilhas conhecida como as Cinco Mortes receberam seus nomes em tempos antigos e esquecidos, extraídos da litania de alguma religião maldita. Como estas ilhas se estendem para oeste, saindo do Arco dos Goblins em direção a Terra Maldita, alguns apontam que elas representam os passos em direção ao



mal dormente que jaz além do Oceano da Sombra.

As Cinco Mortes são reputadas como a morada de uma estranha ordem de magos fascinados pelo Surgimento e pelas terras de Dordread. Mercenários arruinados e guerreiros sem esperanças já encontraram riqueza e proteção nas mãos de tal irmandade, em troca de serviços e missões de exploração à oeste. Mas muitos dizem que nenhuma quantidade de ouro no mundo poderia pagar por uma incursão a Dordread, onde um homem pode perder muito mais do que sua alma.

As Cinco Mortes refletem seus nomes e são ilhas rochosas afligidas por ventos frios. As únicas construções visíveis são as moradas dos magos e seus servos. As ilhas parecem ter sido tocadas pelo mal de Dordread e são como um ferimento pustulento incrustado em Stonebridge. Bestas demoníacas caminham nas noites escuras, muitas tragas de além mar para as pesquisas dos magos e os próprios animais da região são raivosos e violentos.

Nos últimos tempos, homens de Ossos Cruzados têm observado uma visão no mínimo agourenta nas Cinco Mortes: barcos. Dezenas de barcos rubros vindo do oeste... Ao que parece os magos forjaram algum acordo sombrio com as hostes rubras. Claro, tudo pode não passar de mais um conto pirata...

**Montes do Corvo:** Esses montes estão na região mais próspera de toda Stonebridge, a volta da grande cidadela murada de Bak. Grande parte do aço usado para forjar as espadas e armaduras de Bak vêm das preciosas minas dos Montes do Corvo. Em realidade, hoje a qualidade das armas produzidas em Bak só é mesmo inferior as incomparáveis armas do Elmo, cuidadosamente elaboradas pelo povo anão.

A região imediatamente próxima a esses montes é também muito famosa pelo seu solo sempre fértil, que dá boas colheitas praticamente o ano todo. Existem inúmeras fazendas e vilarejos próximos aos Montes do Corvo, todos eles guardados pelos soldados da Aliança de Aço, que cuidam para que toda a região continue próspera e bem guardada... Infelizmente, nos dias que se seguiram a batalha de Bak, a confiança de muitos soldados, e mesmo fazendeiros foi abalada, e muitos estão migrando para Torann, tentando fazer seu plantio em terras menos férteis, mas com certeza mais seguras. Há quem diga que quem cruza essa região tem de ter um olho sempre atento aos corvos no céu: caso eles estejam lá, será uma viagem tranquila. Mas, se por acaso não for visto um único corvo nos céus, é sinal de que existem criaturas à espreita.



**Floresta Uldaran:** A floresta ancestral dos uldras é tão antiga quanto o mundo, e esteve ao norte de Stonebridge mesmo antes dos primeiros toranianos encontrarem o povo anão as margens do Rio Baldan. No entanto, é necessário notar que com o tempo a terra natal do povo uldra vem perdendo terreno para fazendas, vilarejos e estradas...

Não muitas décadas atrás a Floresta Uldaran era ligada a floresta élfica de Mahul Maakh, mas hoje em dia suas bordas já estão alguns quilômetros afastadas pelas estradas que ligam Torann a Stonebridge.

Os uldras são um povo sábio e pacífico, que nunca se inquietou com os acontecimentos do mundo fora de sua floresta, mas quando se viram cercados por fazendeiros e aventureiros incautos, tentando explorar as riquezas naturais de sua floresta, os uldras foram forçados a revidar!

Governados por um círculo druídico, os uldras resolveram atacar todos aqueles que estivessem abusando de suas árvores e animais, e assim não foram poucos os exploradores de sua floresta que um dia acordaram à quilômetros de distância de onde estavam explorando, sem sequer saber o que lhes acertou.

Mas nem sempre os uldras são tão amigáveis para com quem insiste em

trazer morte e destruição a sua casa... Não são desconhecidas as histórias de caçadores que nunca mais foram vistos, após sua última caçada na Floresta Uldaran.

**A Grande Mácula:** Esta região formada a pouco tempo, é sem sombra de dúvida a maior cicatriz já deixada em terra próxima pelas forças de Dordread.

Antigamente costumava ser uma vasta e fértil pradaria, repleta de animais selvagens e boas terras para colheita, porém desde a queda de Soldur, toda a região se tornou um grande pântano, suas águas são poluídas e tóxicas, e vida parece simplesmente não existir aqui.

Brumas brancas e gélidas sempre cobrem essa região, por vezes se tornando tão densas que é impossível ver mais que alguns metros a frente, pesadas nuvens cinzadas também cobrem toda a extensão da mácula, sendo que até mesmo o sol parece não querer mais tocar o solo, e quanto mais se aproxima de Narghul, mais negras e densas essas nuvens se tornam, até mergulhar toda a região em uma noite densa e escura.

Não bastasse tudo isso, a Grande Mácula é infestada de mortos-vivos, e muitas vezes espíritos parassem remexer nas brumas como se procurassem alguma coisa.



## Locais Importantes

O clima temperado e o solo fértil permitiu que diversas cidades e vilarejos toranianos fossem erguidos ao norte de Stonebridge, mas essas cidades não são os únicos locais famosos da região. Há quem diga que a grande maravilha arquitetônica de Stonebridge é a magnífica cidadela dos anões, o Elmo; Enquanto outros elegiam antiga cidade de todos os deuses Soldur, que agora jaz em ruínas, como o local de maior importância para a região no passado; Adoradores das eras antigas, no entanto, sem dúvida se maravilham mais com as incríveis Ruínas dos Titãs.

### Bak

- **Habitantes:** 132.000 (Cidade-Estado)
- **Governador:** Sir Deldor Daryll

Talvez a maior fortaleza do mundo, a cidade murada de Bak é também sede da mais conhecida escola de guerra de toda Terra Próxima. Conhecida como a Espada Dourada, tal escola é a responsável por manter os soldados da guarda da cidade hábeis com suas lâminas e sempre em forma.

Devido a sua localização conturbada, próxima a perigosa Floresta do Sul e suas criaturas atroz, assim como da cidade dos ladrões, Zelânia, que volta e meia lhe causa problemas e requer constante vigilância, Bak sempre teve a

necessidade de contar com seus muros sólidos e seus guerreiros sempre à postos para qualquer ataque. Com o Segundo Surgimento e formação da Aliança de Aço, cuja sede fica na cidade, a necessidade de se ter uma guarda ainda mais eficiente somente aumentou, e seu governador, o experiente cavaleiro Sir Deldor Daryll, investiu todos os recursos disponíveis no treinamento de seus soldados e no financiamento de armas, armaduras e outros artigos de guerra, vindos diretamente das forjas do Elmo.

Quase todos os cavaleiros de guarda de Bak, chamados somente como cavaleiros de Bak, vieram de um árduo treinamento na Espada Dourada desde pequenos. Porém, alguns estrangeiros, quando demonstram habilidade em combate fora do comum, as vezes são aceitos na guarda.

Com o advento do Grande Rompimento, hoje em dia Bak é uma cidade-estado independente, não responde as vontades de nenhuma outra, e retém todos os impostos que arrecada. Embora isso não tenha mudado os modos toranianos da cidade.

A guarda de Bak também é essencial para manter a segurança das diversas fazendas e vilas toranianas na região à volta dos Montes do Corvo. Com o crescente ataque de demônios e das



hostes rubras nessas regiões, os toranianos têm dependido cada vez mais dos cavaleiros de Bak e da Aliança de Aço para defenderem suas terras. Nada mais justo, afinal é com as taxas sobre as plantações das fazendas que o governo de Bak financia as armas e armaduras forjadas no Elmo.

## Zelânia

- **Habitantes:** 80.000 (Cidade-Estado)
- **Governador:** O Caveira

A cidade ladina de Zalânia foi um dia um grande centro de comércio pesqueiro na costa nordeste de Stonebridge, mas a falta de cuidado de seus governantes fez com que os interesses de grupos de ladrões se sobressaíssem ante a lei. Boa parte dos ladrões de Zelânia chegaram a cidade após serem banidos, ou jurados de morte, em outras cidades e regiões toranianas. Aproveitando-se do grande movimento comercial, trataram de formar guildas de foras-da-lei, que hoje travam uma batalha constante pelo domínio do comércio da cidade.

Como se não bastassem as guildas de Ladrões, Zelânia hoje é oficialmente aliada ao piratas Orcs de Ilhas de Scylla, que ajudam a sua pífia guarda a se defender das ameaças que o segundo Surgimento tem gerado (embora nenhuma hoste rubra tenha sequechegado perto da cidade). Em troca,

muitas vezes é aqui que os piratas tem vindo escoar seus espólios e gastar seu ouro.

Nos dias atuais, Zelânia enfim se vê livre do antigo governo de fantoche e da influência de talanta, já que assim como Bak, hoje Zelânia é uma cidade livre e independente.

Todos sabem que é nos acertos noturnos que o destino da cidade é estabelecido. E hoje todo o governo da cidade é determinado pelos interesses de um famoso ladrão conhecido pelo nome de “Caveira”, que controla o clã mais poderoso dos ladinos de Zelânia: a Liga de Comércio Marítimo.

Viver em Zelânia é viver em constante estado de alerta: pela manhã, os orcs de Scylla vem desembarcar seus navio e descarregar seus espólios, muitas vezes provocando agitação e confusão nas ruas.

Hoje em dia Zelânia esta dividida em setores, cada setor abriga um pequeno conjunto de bairros, que é controlado por alguma guilda de ladrões, e todas as guildas respondem as ordens do “Caveira”.

Ainda assim muitas vezes as ruas de pedra da cidade se transformem num perigoso palco de guerra entre as sanguinárias guildas ladrões, que disputam o controle dos bairros. E poucos são os tolos que se arriscam a andar por Zelânia sob a luz da lua.





Apesar de tudo, uma das mais estranhas leis impostas em Zelânia é a lei da proteção. Comerciantes vindos de outras terras podem pagar ao caveira uma taxa (geralmente bem salgada), e assim adquirir proteção. Nenhuma guilda ou pirata ousa atacar mercados sobre a proteção do caveira, pois aqueles que o fizeram acabaram por sofrer acidentes terríveis.

## O Elmo

- **Habitantes:** 82.000 (Cidade-Estado)
- **Governador:** Bhrodain Ironshield

Talvez a maior das maravilhas que tenhamos para contar sobre os anões seja exatamente sua cidade-estado, o Elmo. Trata-se de uma cidade cuidadosamente dividida em andares, desde o subterrâneo das Montanhas Rotun até os arcos e as torres de vigia do portão central... Poucos são os anões que não tem retornado ao Elmo após o segundo Surgimento, muitos para rever seu povo, se preparar para a guerra e rezar por Thrundaar o Rei da Montanha, patrono dos anões e rotunianos.

O Elmo é um magnífico feito arquitetônico que data das eras mais remotas de Terra Próxima: tanto que poucos sabem quem o construiu, mas com certeza sabe-se que foram ancestrais do povo anão.

Por terem vivido tantos séculos na mesma casa, os anões transformaram sua cidade em um emaranhado de vielas e salões subterrâneos. Construíram sem parar, de modo que um dia venceram a montanha e chegaram à superfície, construindo imensos arcos de pedra que servem como guarda para quem ousa se aventurar na cidade dos anões sem ser convidado.

O subsolo da parte norte das Montanhas Rotun é rico em gemas, metais preciosos, e mesmo em soluakh, e por isso o povo anão sempre foi muito próspero. O Elmo é, no entanto, muito mais do que uma ligação entre as casas e edifícios da superfície com as minas profundas do subsolo, ele é também um imenso baú cheio de segredos do povo anão. Dizem que as profundezas do Elmo também guardam imensos templos secretos dedicados a Thrundaar, o deus da montanha, assim como vários artefatos e registros das eras antigas do mundo.

O Elmo é governado por Bhrodain, um anão guerreiro aposentado que decidiu se dedicar a política, e obteve sucesso. Ao contrário dos toranianos, os anões não costumam trocar seus governadores com muita frequência, e em verdade só o fazem quando os anciões das famílias nobres sentem a necessidade de realizarem eleições entre os nobres e grandes comerciantes,



que tem direito ao voto. Como Bhrodain tem conseguido agradar a boa parte dos anciões do Elmo, não existe data para a próxima eleição, e o ex-guerreiro tem governado a cidadela dos anões à quase cinco décadas.

Frente ao novo surgimento, os anões tem se preparado para a guerra, todos parecem estar retornando ao Elmo, e este nunca esteve tão cheio.

Mas o barulho de suas ruas ainda não é forte para o suficiente para sobrepor o barulho das forças, que trabalham dia e noite, produzindo um número sem fim de armas e armaduras, Bhrodain pode não ter se juntado a Aliança de Aço, mas ele sabe muito bem sua nação é um dos principais alvos dos exércitos rubros, e ele quer que o Elmo esteja bem preparado para quando chegar a hora.

### Passagem de Tireas

- **Habitantes:** 18.000
- **Regente:** Sir Tireas Ilehl

Fundada pelo lendário explorador toraniano Augustin Tireas, essa cidade até hoje simboliza as relações de amizade entre os humanos de Torann e os anões do Elmo. A famosa ponte em formato de arco, que dá nome ao país de Stonebridge (ponte de pedra na língua dos anões), e é até hoje um ponto muito visitado por historiadores e curiosos de toda Terra Próxima.

Apesar de ser uma cidade relativamente pequena, a Passagem de Tireas detém enorme importância estratégica, já que é cortada por estradas vindas de Bak, do Elmo, e mesmo de Zelânia. São muitos os mercadores na cidade, e muitas as caravanas que passam por ela todas as semanas.

Sob a guarda de Bak e Aliança de Aço, ela é regida pelo cavaleiro renomado sir Tireas Ilehl, descendente dos Tireas originais que fundaram a cidade. A Passagem de Tireas luta hoje contra ataques das guildas de ladrões de Zelânia, que visam causar confusão entre seus habitantes, e saqueando o que podem. Felizmente nenhuma hoste rubra foi avistada nessa região ainda.

Muitos aventureiros em busca das famosas armas e armaduras forjadas pelos anões, que vêm até a cidade para negociá-las com os poucos de armeiros anões que migraram do Elmo e ainda não retornaram. Dizem que tais anões não são tão bons quanto os verdadeiros armeiros do Elmo, mas a viagem até o Elmo é mais longa, e geralmente lá não se encontram preços tão convidativos quanto os oferecidos pelos anões de Tireas.

### Passagem de Aureas

- **Habitantes:** 11.000



• **Regente:** Stefan Beregán

Situada a oeste de Bak, a Passagem de Aureas é uma pequena cidade controlada por um grupo de fazendeiros que decidiu criar uma área de comércio para seus produtos. No sopé das Montanhas do Corvo, a Passagem de Aureas fica numa das regiões mais férteis de toda Terra Próxima, e no seu auge já chegou a ter quase o triplo de sua população atual...

Mas veio o Surgimento, e a até então tranquila cidade de Aureas passou a sofrer constantes ataques das criaturas bestiais e hostes rubraas. Mesmo com a Aliança de Aço vindo em seu socorro, viu-se que seria inviável proteger a todas as fazendas nas proximidades de Aureas, pois os maiores esforços da aliança estão justamente em conter as forças do surgimento no sul. Nos dias atuais sob o comando de seu regente Stefan Beregán, um dos mais ricos fazendeiros da região, os habitantes de Aureas formaram uma guarda própria, coposta por mercenários e aventureiros das mais diversas regiões, além de muitos elfos banidos de Mahul Maakh... Eles esperam fazer frente aos ataques esporádicos dos demônios e das hostes rubras, e obter ao menos um mínimo de segurança.

**Forte do Escudo**

Esse posto avançado da guarda de Bak foi erguido a alguns anos por Deldor

Daryll para proteger as vilas e fazendas ao leste da cidadela murada, que vinham sofrendo constantes ataques de ogros vindos da Floresta do Sul. Os ogros insistiam em cobrar “pedágios” em uma das pontes que cruzam afluentes do Rio Baldan, e só eram vencidos por aventureiros experientes ou pela superioridade numérica dos soldados de Bak. Ao que tudo indica, mesmo com o Forte do Escudo erguido e os soldados vindos de Bak, os ogros vão continuar importunando os viajantes... Realmente os ogros não são muito conhecidos por sua sabedoria, e sim por sua teimosia.

**Argônia**

• **Habitantes:** 8.500

• **Lider:** Jukhatar, o Vento Selvagem

Capital dos bárbaros das Ilhas do Inverno, Argônia é uma cidadela encrustada na tundra, que sobrevive às custas dos caçadores que vão até as Terras da Caça em suas largas embarcações à remo. Não só a carne dos animais é apreciada pelos bárbaros de Argônia, como também a madeira que eles extraem da Floresta do Sul, pois toda as esparsas florestas das Ilhas do Inverno já foram há muito devastadas por esses bárbaros. A madeira é vital para a construção de muros para as defesas da cidade, assim como a manutenção das embarcações, mas sua extração é muito custosa. Os



bárbaros da Floresta do Sul são inimigos mortais dos bárbaros da neve, e não costumam concordar com a derrubada de seus pinheiros...

Dizem que as condições climáticas das Ilhas do Inverno são extremamente inóspitas para a sobrevivência, tanto que apenas pinguins, lontras marinhas e ursos polares dividem tais ilhas com os bárbaros. Por essas e outras, os bárbaros selvagens de Argônia são os mais temidos em Stonebridge.

### Saneta

- **Habitantes:** 11.000
- **Regente:** Abgar Sorus

Com a queda de Soldur e a revelação dos anjos, essa pequena cidade às margens do Lago das Lágrimas passou a ser a cidade mais procurada pelos devotos dos deuses, e o grande centro do pensamento filosófico de toda Stonebridge. Fundada por ex-clérigos que se afastaram da vida religiosa para se dedicarem apenas a filosofia, Saneta é até hoje mal vista pelos clérigos mais ortodoxos de Soldur.

Saneta também abriga a sede da Ordem Monástica de Sanandan, que segue os ensinamentos de um antigo místico que andou por Terra Próxima pregando o amor aos seres e a natureza, e realizando diversos milagres. Segundo as lendas, seu nome era Sananda.

Aqui também é a sede da Cavalaria de Sanandan, que além de fazer o papel da guarda, é um dos maiores aliados da Aliança de Aço, pois tratam-se de cavaleiros abençoados pelo poder dos anjos de Ayon.

Atualmente, a cidade foi reformada graças aos esforços conjuntos dos magos, toranianos, rotunianos e orcs, para servir de posto avançado de defesa e sede da Aliança de Aço no sul. Atualmente a cidade lembra mais uma fortaleza do que a antiga vila que costumava ser.

Ele é regida por um velho filósofo chamado Abgar Solus, que muitas vezes atua como juiz além de governante.

### Narghul

- **Habitantes:** ???
- **Regente:** Vanessa Aetoth

Este talvez seja o maior terror de todos os habitantes de Stonebridge, Narghul o Porto Negro foi edificada sobre as ruínas de Soldur, esta monstruosa cidade é feita de rochas negras, e ergue-se deformada sobre as terras amaldiçoadas da grande mácula.

O fogo que emana das grandes rachaduras na terra, muitas vezes libera vapores tóxicos quando em contato com as águas do mar, isso somado as nuvens negras que cobrem permanentemente a cidade, tão densas



e que nem a luz do sol parece ser capaz de penetrá-las, jogando todo o lugar em uma noite eterna, iluminada apenas pelos poços de lava e luzes das medonhas construções.

Seus habitantes, são os maiores flagelos de Terra Próxima, os demônios e Fearas do exército de Bamphozzah, todos o sobre o comando impiedoso de Vanessa Aetoth, líder suprema dos exércitos.

Narghul tem servido de porto livre para o desembarque das tropas vindas de Dordread, e a cada dia parece crescer mais e mais, conforme mais exércitos chegam, os sábios dizem que nem mesmo toda a Aliança de Aço teria poder suficiente para atacar e destruir a cidade, e não intendem por que as hostes rubras ainda não atacaram com tudo, se restringindo a apenas pequenos e constantes ataques as fortalezas que formam o bloqueio de Aço, que impede as tropas de Dordread de marchar para o norte.

**Forte Salomon:** Esse forte delimitava as fronteiras entre as regiões seguras, a leste, e as regiões onde os goblins no passado. Mas hoje ele, junto com Saneta e com o forte Antysa formam o cinturão de Aço, que é a maior linha de defesa contra o surgimento. Ele é mantido pela cavaleira de Sanandan, e pela Aliança de Aço, e nos últimos tempos tem sofrido constantes ataques

de das hostes rubras que insistem em furar o bloqueio e marchar para o norte.

**Forte Antysa:** Construído recentemente às pressas, este poderoso forte é o responsável por proteger todo o sudeste de Stonebridge, o que inclui as terra dos halflings, das forças do surgimento.

No entanto ao contrário do que se esperava, as hostes rubras tem demonstrado pouco interesse por essas terras, forçando mais as defesas das rotas que levam para o norte.

O forte Antysa é defendido pelos Cavaleiros de Sanandan e pelas forças da Aliança de Aço.

**Fortaleza da Alvorada:** Talvez esta seja a fortaleza mais impressionante do mundo, e também umas das mais poderosas.

Situada na costa oeste de Stone Bridge, essa fortaleza fica ao Norte dos Arcos Infernais e o sul das Ruínas dos Titãs, ficando numa privilegiada posição, onde é possível observar praticamente todo litoral.

Essa fortaleza é uma das maiores do mundo, e sua construção só foi possível através da magia e da força de muitos homens.

Situada em um formação rochosa e elevada, a fortaleza possui altos muros com 10 metros cada um em um





formato circular, e sólidas construções capazes de abrigar um pequeno exército.

Na seção mais ao oeste de círculo de muros, eleva-se uma grande torre, com quase 40 metros de altura, em seu topo já um imenso cristal enorme cristal de Soluakh, trazido diretamente da casa da magia, ali ficam uma guarda permanente de 3 magos, que usam o poder do cristal para vigiar a costa dia e noite, e usar seus poderosos encantos maximizados para pulverizar navios inimigos que tentem aportar na costa oeste, forçando as tropas de Dordread a realizar seu desembarque somente em Narghul, o que torna a Fortaleza do Alvorecer uma construção de valor estratégico inestimável, e também uma das mais bem defendidas de toda a terra próxima.

**Ruínas dos Titãs:** Essas ruínas, descobertas por exploradores toranianos quando a grande floresta de Mahul Maakh ainda se estendia até o sopé dos Montes do Corvo, são um grande mistério para os sábios de Terra Próxima. Elas em realidade não diferem muito de qualquer ruína de um castelo abandonado a muitas eras, exceto por um detalhe determinante: elas são gigantescas. Seus salões poderiam abrigar pequenas vilas, e seus degraus sem dúvida foram construídos para homens muito maiores do que os toranianos.

Dizem que mesmo os elfos não sabem ao certo quem construiu tal castelo ancestral, ainda que ele um dia estivesse dentro dos limites de sua floresta. Alguns sábios toranianos especulam que essas ruínas devem ter sido construídas em épocas imemoriais, quando os gigantes e os titãs da Muralha tentaram, sem sucesso, estabelecer povoados nas regiões mais baixas... Outros, mas lunáticos, dizem que essas ruínas são o que restaram do grande castelo de Bamphozzah, o lorde demônio que assolou o mundo no primeiro Surgimento.

## **Governo & Organizações**

Regida pelos governadores as cidades-estado de Stonebridge vivem em um regime independente, sendo que cada uma é auto suficiente, regendo suas próprias leis e sustento. A região também abriga grupos de grande influência política, como a Aliança de Aço, os Anciões do Elmo e o Grande Conselho Tribal das tribos rotunianas do sul da Floresta do Sul.

**O Governo Republicano:** As cidades-estado de Stonebridge, governadas pelos toranianos, seguem uma forma de governo abrangente em toda Terra Próxima: a república. Existem eleições para se determinar um governador de 6 em 6 anos, mas somente os interesses dos nobres e grandes mercadores são



decisivos, já que apenas eles tem o direito ao voto.

Basicamente, o governo de uma cidade-estado controla sua guarda e toda sua infraestrutura, e em troca da proteção da guarda e da manutenção dos serviços da cidade (principalmente da rede de esgoto), são cobradas taxas a seus habitantes no início do verão e na metade do inverno. Apesar de serem em sua maioria justas, essas taxas diferem de cidade para cidade, e em algumas delas, como em Zelânia, o povo costuma protestar bastante por ter de pagá-las.

Os líderes do governo são formados pelo governador, que é eleito pelos nobres, e por um círculo de conselheiros e comandantes da guarda, que em sua maioria são personalidades de destaque, seja por sua sabedoria ou por seu conhecimento de táticas de guerra. Em uma cidade-estado toraniana, todos são submissos ao governador, muito embora alguns nobres, se achem no direito de questionar até qualquer coisa que vá contra seus interesses... Atualmente as cidades-estados toranianas da região de Stonebridge são independentes, os seus governadores não se reportam a ninguém, tomando por si só as decisões importantes. O conjunto das cidades-estado toranianas de stonebridge é um conjunto de pequenas repúblicas, onde cada governador tem poder sobre sua

cidade isoladamente, e sem a necessidade de um governo central.

**A Aliança de Aço:** Formada da união dos toranianos do sul, rotunianos, orcs, Cavaleiros de Sanandan e o magos da Casa da Magia, esta é a força militar mais poderosa já formada nos últimos mil anos.

Desde sua formação a Aliança de Aço tem lutado bravamente para deter a expansão do surgimento, e tentar juntar mais povos a sua causa, no entanto para um demônio que a aliança destrói dois outros novos desembarcam em Narghul.

A Aliança de Aço aceita qualquer um que queira lutar ao seu lado, e que passe em um teste de lealdade realizado pelos Cavaleiros de Sanandan.

Eles tem construído fortalezas por todo o sul, e ocupado os fortes que já eram protegidos tanto pela extinta Cavalaria da Cruz Branca, quando pela guarda de Bak.

**A Espada Dourada e a Guarda de Bak:** Talvez a maior fortaleza do mundo, a cidade murada de Bak é também sede da mais conhecida escola de guerra de toda Terra Próxima. Conhecida como a Espada Dourada, tal escola é a responsável por manter os soldados da guarda da cidade hábeis com suas lâminas e sempre em forma.



Devido a sua localização conturbada, próxima a perigosa Floresta do Sul e suas criaturas atroz, assim como da cidade dos ladrões, Zelânia, que volta e meia lhe causa problemas e requer constante vigilância, Bak sempre teve a necessidade de contar com seus muros sólidos e seus guerreiros sempre à postos para qualquer ataque. Com o segundo Surgimento, a necessidade de se ter uma guarda ainda mais eficiente somente aumentou, e seu governador, o experiente cavaleiro Deldor Daryll, investiu todos os recursos disponíveis no treinamento de seus soldados e no financiamento de armas, armaduras e outros artigos de guerra, vindos das forjas do Elmo.

**Os Anciões do Elmo:** Ao contrário dos toranianos, os anões não costumam trocar seus governadores com muita frequência, e em verdade só o fazem quando os anciões das famílias nobres sentem a necessidade de realizarem eleições entre os nobres e grandes comerciantes, que tem direito ao voto. Como seu atual governador, Bhrodain, tem conseguido agradar a boa parte dos anciões do Elmo, não existe data para a próxima eleição, e o ex-guerreiro tem governado a cidadela dos anões a quase cinco décadas. O sistema de governo do Elmo é muito semelhante aos das cidades-estado toranianas, e a principal diferença é bem clara: eles não se reportam a Talanta, já que se tratam de

anões e não de humanos. A estrutura de poder político dos anões também é diferente da toraniana, visto que boa parte dos seus nobres vem de famílias militares, enquanto os nobres toranianos geralmente estão entre as famílias mercadoras.

**O Grande Conselho Tribal:** Algumas tribos rotunianas na fronteira entre a Floresta do Sul e as Terras da Caça são visivelmente mais influentes do que as que ficam na parte central da grande floresta. De fato, são essas tribos que determinam o destino de todos os rotunianos no continente, estabelecendo áreas de caça para cada tribo, e enviando guerreiros e batedores para regiões de conflito, sejam com os bárbaros das Ilhas do Inverno, seja com qualquer outra ameaça a região das tribos do Grande Conselho.

O guerreiro-chefe do Grande Conselho é escolhido dentre os maiores guerreiros das tribos mais influentes, como Terralta, Raposa Atenta, e Rocha Funda. Um guerreiro-chefe costuma permanecer como líder do Grande Conselho enquanto possuir vigor para liderar os combates e moral para manterem seus desafiantes afastados. Ao contrário dos bárbaros das Ilhas do Inverno, os bárbaros do continente não resolvem suas disputas em brigas de faca até a morte: Quando alguém desafia um guerreiro-chefe, geralmente é submetido a provas de



vigor físico, caçada e habilidade de rastreamento. Caso passe, terá direito a uma luta desarmada contra o atual líder do Conselho... Aquele que perde a luta tem a opção de abandonar suas terras para fugir do ridículo, ao vencedor é dado o domínio sobre os rotunianos do continente.

O Grande Conselho não é formado apenas pelo guerreiro-chefe, no entanto, existem também os curandeiros e os místicos, que estão entre os mais velhos de suas tribos, e costumam ser consultados em decisões difíceis. O atual guerreiro-chefe do Grande Conselho é Oldalin, O Grande Urso, um lendário guerreiro matador de demônios da tribo de Terralta.

**As guildas de ladrões de Zelânia:** As guildas de ladrões dominam grandes territórios da cidade, e comumente transformam ruas de pedra da cidade num perigoso palco de uma guerra por territórios. Desde que o novo governo de Zelânia assumiu o controle os ladrões que sempre foram os reais detentores do poder político da cidade se viram livre para assumir territórios e travarem sua guerra particular pelo controle do comércio de relíquias, gemas e ervas alucinógenas, trazidas pelos piratas das Ilhas de Scylla e por aventureiros sombrios.

À seguir listaremos algumas das principais guildas de ladrões de Zelânia:

- **Liga do Comércio Marítimo:** Uma das guildas mais ricas de Zelânia, lucra do comércio com os orcs scyllianos piratas, comprando objetos de suas pilhagens por preços ridículos, e vendendo-os (muitas vezes aos antigos donos) por valores exorbitantes. Devido a sua fonte quase inesgotável de ouro, conta com um dos melhores armamentos dentre todas as guildas de Zelânia, e muitas vezes se dá ao luxo de contratar mercenários e aventureiros para fazer o “serviço sujo”. O Governador de Zelânia, o homem chamado de “Caveira”, faz parte da guilda.

- **A Adaga:** Um grupo assustador de assassinos que atuam como mercenários em Zelânia e seus arredores, muitas vezes em favor de outras guildas. Dizem que a admissão nessa guilda requer o sacrifício de um parente ou amigo próximo, como prova de que toda vida tem seu preço, em peças de ouro...

- **O Rubi Rubro:** Um clã formado por caçadores de tesouros e recompensas, costumam caçar gemas e mesmo raros objetos mágicos, incluindo alguns cristais soluakh. Dizem que não existem relíquias descobertas na costa leste de Stonebridge que não tenham



passado por suas mãos, e então negociadas a peso de ouro.

- **Irmãos dos Esgotos:** Uma irmandade de pequenos assaltantes que se escondem nos esgotos de Zelânia. Apesar de aparentemente inofensivos, eles são a grande praga dos habitantes da cidade, já que muitos deles conseguem roubar sem serem vistos mesmo à luz da manhã.

- **Pivetes da Rua das Chaves:** A rua das Chaves é a principal via de tendas mercadoras de Zelânia, é também exatamente lá que os assaltos são mais corriqueiros. Esse é um título genérico dado a todos os pequenos grupos de ladrões que agem nessa rua.

- **A Lótus Púrpura:** Um grupo de mercadores ladrões que se especializou em vender venenos e outros artigos alquímicos para aventureiros e assassinos. Dizem que muitos deles foram iniciados nas artes arcanas pelo seu líder, um ex-membro da Casa da Magia de Torann.

- **O Palhaço Sorridente:** Um bizarro grupo de lunáticos que aspira trazer anarquia a Stonebridge. Dizem que se disfarçam de mendigos e causam confusão sempre que possível.

**O Círculo Druida Uldaran:** Os uldras são um povo calmo e pacífico, mas que se irrita profundamente com maus-tratos e invasões a sua floresta.

Organizados em vários pequenos círculos druídicos, cada um correspondendo a uma parte da Floresta Uldaran, e decide o que fazer para proteger sua região. Muitas vezes viajantes incautos são feitos inconscientes com magia e levados até as bordas da floresta, mas os uldras são capazes de matar quem destrói sua floresta com selvageria. Dizem que o grande druida da floresta, líder de todos os seus círculos, é uma das criaturas mais poderosas de Terra Próxima... Seu nome é Yaal Kin Futh.

**A Ordem Monástica de Sanandan:** Trata-se de uma ordem de clérigos que seguem os ensinamentos de Sananda, um antigo místico que andou por Terra Próxima pregando o amor aos seres e a natureza, e realizando diversos milagres. Eles são bem vistos em todas as regiões de Stonebridge, já que fazem um trabalho de assistência a pobres e doentes, assim como feridos em batalhas. Segundo a doutrina de Sananda, as igrejas não deveriam existir: Cada ser deveria ser livre para conquistar sua paz de espírito apenas com o amor e a caridade, sem recorrer a preces ou dízimos.

Recentemente se descobriu, que muitos os clérigos de Sananda eram na verdade anjos disfarçados, que silenciosamente vigiavam os homens, e que agora revelaram sua verdadeira





natureza frente ao segundo surgimento.

O grande mestre da Ordem é um homem chamado Selvanus Aetoth, um clérigo de grande poder e fé.

**Os Cavaleiros de Sanandan:** Criada a partir dos sobreviventes da antiga Cavalaria da Cruz Branca, esta nova cavalaria segue aos mesmos dogmas e crenças da Ordem Monástica de Sanandan, assim como também é liderada por Selvanus.

Ela é composta praticamente por Clérigos e Paladinos que foram abençoados com o poder as hostes angelicais, e que tem uma fé inquebrantável.

Desde sua formação, tem sido a cavalaria tem sido um dos mais poderosos membros da Aliança de Aço.

**O Manto de Sangue:** Uma das organizações mais secretas de toda Terra Próxima, o Manto de Sangue é uma associação de magos e guerreiros sombrios, interessados no estudo dos demônios e no domínio dos mortos-vivos. Eles tem uma base na Terra Maldita de Dordread, e que possuem informantes em várias cidades-estado toranianas... Apesar de sua natureza, os magos do Manto de Sangue não são necessariamente malignos, e só queriam ser deixados em paz.

No entanto as forças demoníacas vindas de Dordread, propuseram a eles um pacto, ou se aliam ou morrem. Sem escolha os mantos vermelhos aceitaram prontamente, no entanto muitos dizem que membros dessa ordem tem servido secretamente de agentes duplos a favor da Aliança de Aço, trazendo informações decisivas para a guerra.

### **Rumores & Boatos**

Dizem que nenhum outro país de Terra Próxima guarda tantas oportunidades para um aventureiro do que Stonebridge. Como se já não bastasse a diversidade de povos convivendo próximos uns dos outros, e muitas vezes guerreando entre si, o segundo Surgimento trouxe um novo fator ao equilíbrio da região. Enquanto as guardas das cidades-estado têm de sair em defender suas terras, muitos se aproveitam de sua ausência para tramarem contra os governantes.

**A Via Obscura:** Tremores fortes de terra têm abalado certas regiões campestres próximas à Passagem de Tíreas. Terremotos esporádicos sempre foram comuns, mas nunca com essa intensidade. Os anões do Elmo têm uma teoria sinistra por detrás disso: a lendária Via Obscura, a estrada que os orcs áridos usaram para vir do norte até as Montanhas Rotun. Os anões dizem que os termores provavelmente são grandes trechos do caminho



subterrâneo desmoronando. No entanto, nem mesmo seus mestres engenheiros saber o dizer o que pode estar provocando isso.

**Os Andarilhos Halflings:** Alguns halflings muito velhos tem sido vistos viajando por toda a Stonebridge, todos tem o mesmo aspecto e as mesmas roupas e o mesmo aspecto.

Eles aparecem e desaparecem sem deixar vestígios, geralmente estão sempre apressados em busca de alguém a quem eles devem entregar uma mensagem... mas nunca encontram essa pessoa.

**Agentes Duplos:** Alguns magos estranhos, trajando mantos vermelhos teriam sido vistos nos arredores de Bak, alguns dizem que eles surgem e desaparecem do nada, e normalmente são vistos conversando com soldados da Aliança de Aço.

Muitos dizem ser o mesmos magos que apoiam as hostes rubras de Dordread, porem não se sabe ao certo se são os magos que estão traindo aos demônios, ou os homens que estão traindo a Aliança de Aço.

## Torann

*Memórias, nada mais do que memórias perdidas em meio a brisa suave das colinas. Memórias de uma época onde os reis lideravam sua gente, e empunhavam espadas em batalhas sangrentas, e não*

*temiam serem atacados pelas costas por um de seus súditos... Memórias de uma época onde ainda existia a honra, e ainda se acreditava nas histórias de cavaleiros que arriscavam a vida por uma donzela. Memórias de um país perdido em meio a hordas infernais, mas que era unido, e que permaneceria unido até o final dos tempos...*

*Memórias, sobretudo, da era dos grandes heróis, que enfrentaram as mais terríveis pragas dos Dez Infernos, e que libertaram nosso povo do jugo terrível da crueldade. Hoje tais heróis jazem em tumbas a muito esquecidas, debaixo de nossos pés, debaixo de nossas estradas e cidades...*

*Para nós, restaram apenas memórias de Torannia, o país que perdemos para sempre... Nos anais da história.*

Berço da grande civilização toraniana, Torann é um país mais antigo do que os registros de seus próprios historiadores. Sabe-se que a séculos e séculos atrás a região de Torann abrigou a lendária Torannia, um reino quase mítico, onde os contos dos poetas são tão ou mais verdadeiros que os registros históricos. Tal reino era governado por reis, e foram esses os responsáveis pela grande exploração do restante de Terra Próxima pelos toranianos. Não fosse pelo que se sucedeu nessa era remota, talvez hoje os toranianos não fossem tão poderosos e presentes no mundo, tendo grandes cidades desde o extremo norte de Torann até o sul de Stonebridge, e



rotas comerciais com o Elmo, Mahul Maakh, e mesmo o Mar de Areia, dentre outras localidades.

Mas, para a grande infelicidade dos toranianos, muito do que um dia se conquistou na cultura e nas ciências da antiga Torannia se perdeu para sempre, juntamente com boa parte das cidades e dos homens que enfrentaram bravamente o primeiro Surgimento, ou pelo menos é exatamente isso que as lendas dizem... A verdade é que ninguém sabe ao certo se a antiga Torannia foi dizimada pelas hordas demoníacas das lendas ou por guerras e intrigas internas, mas o fato é que um dia existiu um fabuloso reino no país de Torann, e deste reino hoje só restaram algumas ruínas e pergaminhos secretos, guardados a sete chaves por alguns sábios e anciões.

Hoje, o povo toraniano não segue mais a um rei, e sim a um governador, como acontece nas demais cidades toranianas. Talanta é a maior e mais poderosa cidade-estado toraniana, porém perdeu muito de sua influência e poder político de uma forma tão rápida que mesmos os mais sábios questionam o futuro da nação, os orcs tomaram o controle de Sur, as forças do surgimento devastaram Soldur, e as desavenças provocadas pelo grande rompimento acabaram por tornar Bak e Zelândia cidades independentes, até mesmo a Casa da Magia tomou uma

posição neutra em real ação a cidade, restando a Talanta influência apenas sobre Niádia. Torann, no entanto, não abriga somente toranianos: ao sul está a formidável Mahul Maakh, a floresta dos elfos dourados, para os quais Torannia foi um reino que se extinguiu a apenas algumas gerações de suas famílias.

Ao oeste estão as Montanhas Áridas, cuja parede virada para o mar é habitada por trolls e outras criaturas débeis, enquanto que a parede virada para o continente abriga os Ermos Profundos, as cavernas infindáveis onde vivem os orcs áridos. Mais ao norte está a misteriosa Floresta das Ninfas, de onde poucos homens voltaram para relatar histórias. Finalmente no extremo noroeste de Torann, estão as magníficas águias gigantes toranianas, fazendo seus ninhos nas Montanhas das Águias.

## **Cultura & Sociedade**

Apesar de abrigar outras raças e culturas, Torann não seria a mesma sem a forte presença toraniana, e sua cultura e padrão social é muitas vezes seguida por estrangeiros que vivem próximos as grandes cidades toranianas, como dardees.

Conhecidos por sua marcante curiosidade, os toranianos são, em sua essência, um povo de exploradores. Graças a eles, as fronteiras mais



longínquas de Terra Próxima são hoje ligadas por rotas de comércio e muitas vezes por largas estradas de pedra batida, as chamadas “estradas reais”. No entanto, são também conhecidos por sua arrogância e falta de visão, e é exatamente por tal razão que às vezes acabam por se tornarem mais inimigos do que amigos dos povos e culturas com os quais mantém contato e foi justamente isso que provocou o grande rompimento... Alguns sábios já disseram que se os toranianos investissem no estudo e na compreensão do mundo tanto quanto investem na exploração e nas tentativas de se estabelecer rotas de comércio (muitas vezes mais proveitosas para eles do que para os outros), a civilização toraniana seria hoje bem vista por todos, e devidamente eleita a maior de todas as civilizações. Mas infelizmente não é o que ocorre.

Apesar de seu imenso talento para o crescimento e o progresso de suas cidades-estado e de sua primorosa ciência mágica, os toranianos parecem não enxergar um palmo diante do nariz quando o assunto é diplomacia e história... Talvez isso se explique pelo imenso desconhecimento que tem de seu próprio passado, e de sua conhecida presunção de se acharem detentores do melhor sistema de governo em toda Terra Próxima, ou simplesmente por considerarem que o

segundo surgimento não é uma ameaça real, devido ao fato de serem "homens" em suas fileiras e não somente demônios como os sábios haviam previsto.

Se é verdade que alguns povos se adequaram muito bem ao sistema de vida toraniano, como é o caso com os anões do Elmo, outros sofrem de total incompatibilidade com seu sistema de cidades-estado e governadores. Os bárbaros rotunianos e os orcs áridos são alguns exemplos: ambos formam povos selvagens demais para se habituarem a vida restrita e disciplinada dos toranianos. De fato, apesar de terem um dia sido os grandes aventureiros de Terra Próxima, os toranianos de hoje em dia estão cada vez mais sedentários. Preferem enriquecer em suas cidades e fazendas do que arriscarem-se em um mundo onde são cada vez mais incompreendidos e, muitas vezes, até odiados.

## História

Assim como a maior parte da história de Terra Próxima, os registros históricos da antiga Torannia se perderam com o primeiro Surgimento Demoníaco, quando seu reino caiu ante os ataques dos demônios. Desses registros, apenas alguns tomos foram guardados nas bibliotecas secretas de Talanta, assim como na Casa da Magia. De qualquer forma, esse



conhecimento não é difundido ao povo, e são poucos os que têm acesso a ele.

Dizem que os governantes de Talanta nunca divulgaram o conteúdo desses tomos por medo de que a comprovação por escrito das lendas do Surgimento fossem assustar demais a população... Ou talvez eles mesmos duvidassem da autenticidade do que estava lá escrito. De qualquer forma, hoje a realidade veio provar que as lendas eram bem reais.

Alguns grupos de bardos e cavaleiros toranianos ainda tentam preservar o pouco que restou da antiga Torannia: Os cavaleiros reais, hoje responsáveis pela guarda de Talanta e Niádia, são conhecidos por seguirem o ideal do antigo reino de Torannia, mantendo até hoje seus códigos de conduta e canções de batalha na memória; Já os Bardos de Tempus trataram de salvar toda poesia e toda arte dos tempos antigos. Enaltecendo os ideais da antiga Torannia em suas canções, sejam elas tristes ou alegres, são hoje os grandes responsáveis pela preservação da cultura de seu próprio povo. Apesar de não ter acesso aos registros históricos das eras antigas, os povos civilizados de Torann tem ao menos uma noção das prováveis rotas migratórias. Sabe-se que os toranianos vieram do norte, talvez do sul de Dardeeh, e após dominarem boa parte

da atual Torann, seguiram rumo a Stonebridge. Elfos dourados e orcs áridos sempre habitaram suas terras natais: A gloriosa floresta de Mahul Maakh é a casa ancestral dos elfos, enquanto que as infindáveis cavernas dos ermos Profundos abrigam o povo orc desde que se tem notícia deles.

Porem os eventos recentes tem mercido suas páginas na história de Torann.

Depois que o infame Garlik entregou Sûr aos orcs áridos, estes cresceram em poder e influência, e tamanho foi esse crescimento que enfim conseguiram se organizar em um formidável exército, que não somente conquistou sem muitas dificuldades o Forte de Aço, que protegia a única saída e entrada da cidade-estado, como então marchou até as muralhas de Talanta, onde iniciou um terrível cerco, que devastou parte da cidade e só não obteve êxito completo pois algo assustou tanto aos orcs quando aos homens, que foi a erupção do Poço dos Demônios, um lugar maldito que fica ao norte. Esse evento era um dos presságios de um novo surgimento, e fez com que os orcs recusassem de volta a Sûr.

Preocupado com a situação de Stonebridge, o governador de Talanta, Ultar Brigtarm enviou uma comitiva a Bak, e lá eles descobriram que os regentes da cidade fizeram um infame acordo com orcs, e ainda estavam





dando abrigo ao grande traidor Garlik, o vermelho.

Mesmo com Talanta disposta a perdoar os crimes de Bak, mediante a entrega do traidor a comitiva, Bak recusou-se e declarou independência. Este ato de rebeldia logo fora seguido por Zelânia, evento este que ficou conhecido como o grande rompimento, e que em outros tempos tornaria uma guerra entre o norte e o sul seria inevitável... Mas isso foi até a chegada dos sobreviventes de Soldur.

As notícias da destruição da cidade de todos os Deuses e de um novo surgimento abalaram tanto os nervos dos políticos, quanto a fé do povo, visto que nem os deuses foram capazes de proteger a cidade que era tida por muitos como símbolo de fé.

E por mais que os governantes de Talanta insistam em dizer que a verdadeira ameaça são os orcs, e não o estranho exército rubro que marcha sobre Stonebridge, o povo ainda se encontra dividido e temeroso com o futuro de sua nação, que nunca teve seu poder tão reduzido e esteve tão ameaçada.

## Geografia

Torann é um região de muita diversidade geográfica. Ao norte tem uma extensa baía, com uma península coberta por grandes montanhas, onde as águias gigantes fazem seus ninhos.

Nessa mesma baía escoam as águas violentas do rio Naran, que nasce ao sul e corta toda região central do país. A sudoeste estão as Montanhas Áridas, uma imensa cordilheira que separa regiões selvagens, a oeste, do restante do continente. Em seu sopé, os orcs áridos habitam nos chamados Ermos Profundos. A leste temos outra baía, o Lago Azul e próximo a ele as terras mais férteis da região, cortadas pelo rio Alto e dominadas pelos toranianos. Ao sul, a grandiosa floresta dos elfos, Mahul Maakh, faz a fronteira com Stonebridge.

**Mahul Maakh:** A pronuncia correta é MAI-U MÁA-TH e esta é provavelmente a mais antiga e bela floresta de Terra Próxima, Mahul Maakh é também conhecida por ser a casa do povo elfo. Dizem que um dia foi tão gigantesca que ela e sua “irmã”, Anahul Maakh, eram uma só floresta. Mas assim como ocorreu com raças ainda mais antigas, os elfos se tornaram cada vez mais frágeis e isolados. De qualquer forma, os elfos dourados, diferentemente dos drows de Anahul Maakh, ainda possuem grande honra e magnificência, tanto que são respeitados por todos os que cruzam suas terras.

Não que seja comum verem-se elfos em Mahul Maakh. Muito pelo contrário: Assim como fazem os uldras, os elfos dourados evitam ao máximo o contato



com estrangeiros. Suas vilas mágicas parecem “desaparecer e reaparecer” dentro da extensão de sua floresta, de acordo com a vontade do Conselho Mahul, formado sempre pelos maiores anciãos dentre as famílias élficas tradicionais. Os poucos afortunados que viram tais vilas às retratam das mais variadas formas: desde magníficas estruturas construídas ao longo dos troncos das grandes árvores, até passagens por baixo de pequenas cachoeiras que dão lugar a imensas clareiras de céu azul e grama sempre verde. Desnecessário dizer que Mahul Maakh é uma região “abarrota” de mana, mas apesar de tanta magia natural, é cada vez maior a preocupação do Conselho Mahul com a preservação do meio ambiente faérico: Apesar de serem quase imortais e dominarem as artes mágicas, os elfos dourados não tem tanta facilidade de se reproduzir quanto às outras raças... Em realidade, são cada vez mais frequentes os casos de elfas que perderam a capacidade de terem filhos, e muitos anciãos acreditam que isso esteja ligado ao desaparecimento gradual de sua floresta.

Ao contrário de seus primos drows, os elfos dourados acreditam que o mana natural de sua floresta não deve ser explorado a exaustão, e fazem muitos séculos (talvez uma geração de suas famílias) que o Conselho Mahul se

decidiu por proibir a prática de magia sem o uso de cristais soluakh, como alguns humanos fazem. Isso porque os elfos mais antigos sabem muito bem que o mana de sua floresta não é inesgotável, e que se continuarem a abusar dele, podem um dia ter um destino tão ou mais cruel quanto o dos elfos negros, que sugaram todo mana de sua floresta, e hoje vivem no subterrâneo.

Apesar de estarem mais próximos de Stonebridge, e de saberem que o segundo surgimento é uma ameaça real, os elfos se negaram a auxiliar a Aliança de Aço, devido ao antigo ódio e desprezo que sentem tanto por orcs, quanto por rotunianos.

**A Baía das Fadas:** Essa grande baía está situada na costa leste do estreito que liga Torann a Stonebridge. Trata-se de um mar feérico, já que suas águas banham tanto a floresta dos elfos quanto a floresta dos uldras... E exatamente por estar situada em uma região de pouquíssimas cidades, a Baía das Fadas praticamente não é navegada por nenhuma espécie de embarcação.

Os poucos que já se aventuraram a cruzar suas águas contam que ela é estranhamente quieta, sem ventos, ondas, ou mesmo peixes. Não fossem os pixies minúsculos que constroem suas casas em cima de plantas



flutuantes (como a vitória-régia), se diria que essas águas eram mortas...

Dizem as lendas, porém, que na realidade a Baía das Fadas é mais um reduto do grande povo feérico, só que ao invés de elfos, uldras ou ninfas, viveriam submersos em seu interior povos que respiram embaixo d'água, e que preferem se esconder dos problemas da superfície.

**Ermos Profundos:** Situados abaixo da maior cordilheira de Torann, os Ermos Profundos são um interminável emaranhado de túneis e cavernas que parecem ter sido escavados desde as primeiras eras do mundo. Tais cavernas são também conhecidas como a grande casa dos orcs áridos, que chegaram aqui antes mesmo da fundação de Torannia, ou talvez tenham mesmo surgido em seus subterrâneos.

Ao contrário dos anões do Elmo, os orcs áridos não constituem um povo civilizado o suficiente para viver dentro de cidadelas subterrâneas. Pelo contrário, dividem-se em diversas tribos e vilas subterrâneas, onde cada chefe tribal detém certo poder.

Algumas cavernas dos Ermos são tão extensas e povoadas que mais parecem planícies de pura rocha, com seus céus de pedra. Graças principalmente a cogumelos e carne de morcego, os orcs conseguem sobreviver sem ter de caçar

na superfície. Mas ninguém disse que a comida deles é apetitosa. Aventurar-se pelos Ermos não é tarefa para qualquer um, principalmente se for um toraniano, elfo ou anão, raças as quais os orcs áridos nutrem ódio mútuo... No entanto, alguns mercadores são espertos o suficiente para virem tratar com os chefes tribais; Afinal, seus subterrâneos possuem gemas preciosas, que podem ser revendidas nas cidades toranianas a preços muito elevados. Dizem às lendas que as áreas mais profundas dos Ermos guardam seres bestiais, que vivem sempre na sombra e abominam a luz, mas que adoram se alimentar de carne crua. Mesmo os orcs mais corajosos têm certo medo de avançar em certas áreas muito longínquas de sua casa... Sempre ouviram as histórias de orcs que se arriscaram a avançar na escuridão dos Ermos, e nunca retornaram.

**Montanhas Áridas:** Também conhecidas como Montanhas de Barro, essas montanhas formam uma imensa parede rochosa que separa a costa oeste e as famigeradas Terras dos Trolls do restante de Torann. São mais conhecidas por abrigar os Ermos Profundos, no entanto, tem muitas surpresas escondidas para aqueles que ousam escalar seus picos.

Assim como as Montanhas Rotun, em Stonebridge, tais montanhas também abrigam ogros e trogloditas, embora



em menor número... Isso porque existem monstros muito mais cruéis andando por seus cumes elevados. Há relatos de estranhos seres de três braços, cuja força é superior a de um ogre, e a inteligência inferior a de um orc. São conhecidas também histórias de gigantes das montanhas, e mesmo de orcs mestiços, meio-gigantes, que abandonaram seus pares e resolveram se isolar nos picos montanhosos.

Na sua parte sul, tais montanhas chegam a ser tão elevadas que são visíveis cumes cobertos de gelo durante boa parte do inverno. Já ao norte, talvez devido à incidência de vulcões, o clima nos picos montanhosos é consideravelmente mais ameno.

**Terras dos Trolls:** Essas terras desoladas e selvagens, situadas entre a borda oeste das Montanhas Áridas e a costa sudoeste de Torann, são há muito tempo evitadas devido aos trolls. Todo aventureiro sabe que, apesar de não muito espertos, os trolls são suficientemente fortes e indestrutíveis para merecerem o devido respeito... Acontece que em outras regiões os trolls só existem em grupos pequenos, raramente chegando a uma dúzia, enquanto que aqui eles existem as centenas, e quando não estão lutando entre si, podem muito bem se interessar por mastigar um viajante incauto.

Dizem que essas terras abrigam trolls negros, parte demônio, que não sucumbem ao fogo como seus irmãos, e que temem apenas a luz solar.

**Poço dos Demônios:** A parte norte das Montanhas Áridas abriga alguns vulcões há muito inativos... Um deles, porém voltou a entrar em atividade recentemente, e passou a atrair a atenção de muitos aventureiros e sábios. O Poço dos Demônios, como é conhecido, é um cone vulcânico em meio a vários outros, que parece estar sempre em atividade, e a região ao seu redor guarda alguns segredos conhecidos pelos ouvidos mais aguçados. Dizem que no interior desse terrível lugar vivem estranhos seres de fogo, que ali haviam sido aprisionados pelos gênios de Dardeeh, mas que foram libertados por alguma força maior. Alguns desses seres estão sempre dispostos a trocar gemas e relíquias por histórias acerca da situação de Terra Próxima, principalmente no que diz respeito ao Segundo Surgimento, enquanto outros simplesmente preferem atacar e matar todos que se aproximam... O Poço dos Demônios estava completamente inativo por século, e foi justamente durante o cerco a Talanta que ele explodiu em uma imensa erupção, que enegreceu os céus na região.

Muitos dizem que tal erupção foi provocada pela quebra dos encantos



que mantinham os demônios aprisionados, e que somente as forças obscuras de Dordread poderiam fazer isso...

**Pântanos da Névoa Púrpura:** As lendas contam que nas primeiras eras do mundo, um titã que habitava tal região se tornou tão gigantesco e poderoso que decidiu desafiar os deuses por um lugar em seu reino... Alguns deuses ficaram raivosos com sua audácia, e reuniram um exército de cem gigantes para acabar com o titã.

Após anos e anos de batalhas, o titã saiu-se vitorioso, e tendo exterminado um exército de gigantes, achou-se no direito de reclamar seu posto entre os deuses. Traíçoeiros, os deuses lhe ofereceram um cálice de líquido púrpura, e lhe disseram que bastava beber de tal líquido para que o titã se tornasse um deus!

Ingênuo, o titã bebeu do cálice e caiu imediatamente ao solo. Tratava-se de um veneno tão mortal que faria sucumbir até mesmo um titã. Em uma última tentativa de sobreviver, o titã rezou a Ayon, deus dos deuses, para que intercedesse em seu favor. Logo após, seu corpo quase inerte começou a crescer e crescer, interminavelmente...

Mas sua reza não foi feita com convicção, afinal tudo que o titã almejava era poder, e não sabedoria. Ele no fundo queria se vingar dos

deuses que o envenenaram, e portanto, sua vida não foi salva por Ayon. Seu corpo, agora do tamanho de uma grande montanha, ao longo dos anos se decompôs, e de suas entranhas surgiu uma névoa eterna, de cor púrpura, e odor fétido até para o menos exigente dentre os orcs. Dizem que tais pântanos abrigam até hoje a arcade esquelética do titã, e que dentre seus ossos descomunais habitam seres há muito mortos e esquecidos, que por alguma razão se sentem à vontade ali.

**Montanhas das Águias:** Situadas na península noroeste de Torann, além dos pútridos Pântanos da Névoa Púrpura, tais montanhas são muito verticais para escalada, sendo acessíveis apenas para aqueles que tem o dom de voar. No entanto, não são dragões ou pégasos que dominam tais montanhas, e sim as esplendorosas águias gigantes de Torann.

Sábias e bondosas, as águias gigantes defendem a natureza com o mesmo afincio que os elfos e uldras, e não permitem que os pássaros menores e raros dessa região sejam caçados ou maltratados. Dizem que certos caçadores ambiciosos fariam de tudo para conseguir um ovo de águia gigante, o que é considerado no folclore toraniano o prêmio mais raro de uma caçada.





Pouca coisa escapa aos olhos aguçados das águias gigantes, e não são raros os casos de caçadores que perderam a vontade de caçar após serem quase esfolados vivos pelas presas de uma águia... Porém, elas raramente chegam a matar.

**Ilhas dos Dragões:** Tão inacessíveis quanto lendárias, tais ilhas são parte do que restou da casa ancestral dos dragões no Mar dos Santos. Os dragões são criaturas mais antigas que os elfos, e mais poderosas do que gênios e titãs, mas constituem uma sociedade perdida, que se acabou em meio a guerras entre castas. Devido ao enorme poder que possuem, suas guerras acabaram por deixar sua casa em ruínas, e hoje as Ilhas dos Dragões nada mais são do que um pálido reflexo da magnitude das eras ancestrais... O poder dos dragões, no entanto, continua a ser temido em toda Terra Próxima, de modo que não são poucos aqueles que preferem mesmo ter os dragões para sempre entretidos em seus próprios afazeres. De preferência o mais distante possível da terra dos mortais.

**Floresta das Ninfas:** Essa bela floresta, situada ao norte de Torann, é evitada a todo custo pelos mais cautelosos. Além de abrigar as ninfas, criaturas belíssimas, cuja simples visão pode matar, dizem que a própria visão da floresta pode enfeitiçar um homem e

fazê-lo entrar em suas matas, ainda que fosse mais prudente fugir para bem longe.

Acredita-se que a raça das ninfas não possua seres masculinos, e que elas precisem da ajuda de homens de outras raças, principalmente toranianos, para se reproduzirem. O que causa espanto é que não se sabe de nenhuma meia-ninfa que se lembre de ter conhecido seu pai... Ao que tudo indica, é impossível sair vivo de um encontro amoroso com uma ninfa, ainda que possa ser uma experiência para nunca se esquecer, literalmente.

**Montes Gêmeos:** Situados na costa leste de Torann, tais montes receberam esse nome por formarem cadeias de montanhas quase idênticas, uma ao norte, e outra ao sul do Lago Azul.

A parte sul é obviamente mais conhecida de viajantes e curiosos, pois envolve a Casa da Magia. De fato, não foi à toa que os antigos magos de Torannia escolheram a parte sul dos Montes Gêmeos para edificar sua sede: Todos sabem que tais rochas são o lugar de Terra Próxima onde mais facilmente se encontram cristais soluakh.

**O Lago Azul:** Dizem às lendas que o conhecido Lago Azul, o mar que banha a cidade de Ellania e ocupa boa parte da Torann central, um dia fora tão mágico quanto a Baía das Fadas. Mas



quando a floresta élfica, Mahul Maakh, decresceu de tamanho, o Lago perdeu boa parte de seus habitantes faéricos.

Nos dias de hoje, é usado principalmente para o treinamento de marinheiros em novíssimos navios de batalha. É sabido que os toranianos estão fartos da praga pirata na costa leste de Stonebridge, e Talanta está preparando uma frota de combate marítimo para varrer os piratas das Ilhas de Scylla do mapa, e abrir caminho para uma futura e possível reconquista de Zelânia.

### **Locais Importantes**

Berço da civilização toraniana, o país de Torann abriga tanto sua maior cidade, Talanta, quanto a formidável Casa da Magia, onde os grandes magos ensinam seus adeptos a fazer bom uso de seus cristais soluakh. Ao norte, a isolada cidade de Niádia é a última fronteira entre Torann e o Mar de Areia. Ao sul, dentro da grande floresta de Mahul Maakh, está a cidade dos amigos dos elfos, Pravokia. E ainda, próximo as Montanhas Áridas, está a tumultuada cidade de Sûr, hoje governada por um orc, e motivo de conflito constante com as cidades toranianas a sua volta.

### **Talanta**

- **Habitantes:** 230.000 (Cidade-Estado)
- **Governador:** Ultar Brigtarm

Poderosa e grandiosa, Talanta é a capital da civilização toraniana, a cidade-estado que detém poder de influência direto sobre Ellania, Niádia e Porto do Leste.

Reduzida a ruínas durante o primeiro Surgimento, foi reconstruída com o sangue e o suor do povo toraniano. De seu passado mítico, de onde o rei Andallon é o maior personagem, restaram poucos vestígios...

Um exemplo são os cavaleiros reais, guerreiros que mantiveram os ideais da antiga guarda real, e formaram uma ordem de guerreiros fiéis aos interesses de Talanta. Outro é a Sociedade de História Antiga, um grupo quase secreto de sábios que se dedicam a perseguir e estudar os poucos pergaminhos e registros que restaram do reino de Torannia.

Mas em Talanta nem todos vivem do passado, e não são poucos os problemas enfrentados por Ultar Brigtarm, seu atual e polêmico governador: O Segundo Surgimento e a queda de Soldur, o ataque de orcs vindos de Sûr liderado por Zurtak que quase destruiu a cidade, o grande rompimento que cortou as relações políticas entre o Talanta, Bak e Zelânia, as disputas comerciais com as caravanas da Areia Negra, e finalmente o descontentamento de sua própria população com a suposta corrupção do



governo, e com o seu aparente descaso frente aos terríveis eventos recentes.

Mesmo em suas ruas já é possível notar as dificuldades pelas quais a cidade está passando, outrora bela e magnífica, hoje parte da cidade está praticamente em ruínas devido ao cerco dos orcs, e mesmo os grandes esforços de reconstrução parecem não ser capazes de fechar a cicatriz aberta pelos recentes acontecimentos.

Ainda com tantos problemas, Talanta é o centro comercial e político do mundo. Lá os conselheiros e o governador decidem o destino de boa parte das terras civilizadas do mundo, ora assinando proveitosos pactos comerciais com o norte, ora arriscando-se em guerras contra Sûr ou mandando soldados para fronteiras próximas onde há indícios do surgimento de demônios.

Um dia Ultar Brigtarm já fora o homem mais poderoso de toda a Terra Próxima, porém esse tempo passou, a queda de Soldur e o grande rompimento, fizeram o poder e a influência de Talanta serem extremamente reduzidos. Até mesmo a Casa da Magia passou a tomar uma posição neutra em relação a grande cidade, e muitas vezes tem tentado mediar situações de conflito ente as cidades de Bak e Talanta.

O governador conta com uma equipe de conselheiros para ajudar em sua árdua tarefa, dentre os quais está o famoso Telliús Tolken, explorador aposentado e autor de diversos estudos sobre a geografia e os costumes dos povos de Terra Próxima. Uma cidade tão próspera, onde estão edificadas as maiores torres e as mais luxuosas mansões, onde estão as maiores praças de comércio, teatros e coliseus de toda Terra Próxima, não pode ceder perante problemas internos ou intrigas políticas.

De fato, seria bom que isso não ocorresse, pois com o Segundo Surgimento no sul, e os ataques orcs vindos do Oeste, Talanta parece estar em uma situação muito arriscada.

### Sûr

- **Habitantes:** 140.000 (Cidade-Estado)
- **Governador:** Zurtak

O outrora uma forte aliada de Talanta, a cidade-estado de Sûr tornou-se um dos maiores motivos de preocupação para os toranianos em Torann. Perdendo em tamanho apenas para Bak e Talanta, Sûr sempre foi uma cidade estratégica para os toranianos: Além de ser o único porto voltado para o Oceano das Sombras, e rota marítima mais breve até Stonebridge, está também situada a beira dos Ermos Profundos, o que sempre foi uma



forma de manter os ânimos dos orcs áridos contidos em seu próprio subterrâneo...

Mas isso foi somente até seu ex-governador, Garlik, ter aberto os portões da cidade para os orcs e outras raças não civilizadas. Dizem que Garlik tinha a intenção de usar mão de obra barata para construções de navios e armas de guerra, mas o restante de Torann nunca aceitou tal decisão. Pressionado por ambos os lados, tanto internamente quanto por Talanta, Garlik renunciou ao cargo e fugiu para a distante Dordread (ao menos é o que dizem). Sem governo, Sûr foi presa fácil para Zurtak, um orc ambicioso que reunira um exército - esperando o momento certo para atacar alguma cidade toraniana.

Com a tomada do poder, Zurtak deu duas alternativas ao povo de Sûr: Abandonar a cidade, deixando para trás boa parte de seus pertences, ou ficar e acatar as novas leis. Obviamente poucos foram os nobres que ficaram, e dos toranianos que permaneceram, muito o fizeram por não ter mesmo para onde ir.

Durante anos, a ameaça de Zurtak pairou no horizonte sobre a cidade de Talanta, até o dia em que enfim se concretizou, o orc havia acumulado poder e soldados o suficiente para

tomar o Forte de Aço e marchar sobre a capital, e assim ele o fez.

Sua vitória seria completa, as defesas de Talanta não estavam preparadas para o assalto, e a surpresa foi um fator decisivo na batalha. No entanto a terrível erupção do Poço dos Demônios era o presságio de que Zurtak tomou a decisão de atacar na hora errada.

Os exércitos de Dordread estavam voltando a terra próxima, e eles caçariam tanto os orcs e quanto os homens. Zurtak ordenou então a retirada, e se isolou em Sûr, ele tem se preparado a cada dia para defender a cidade e de certa forma lamenta ter iniciado a guerra com os homens justo agora quando sabe que em breve deverá lutar pela própria sobrevivência e a de sua raça...

Hoje Sûr é governada pelas mãos de ferro de Zurtak, que não tolera nenhuma ameaça ao seu governo, e manda cortar as mãos daqueles que não pagam suas “taxas de moradia e cultivo”, ou ainda as “taxas de comércio”.

### **Pravokia**

• **Habitantes:** 9.000

• **Regente:** Yelmen Heart, o amigo dos Elfos.

Pronuncia-se PRA-VÔ-HIA, poucos são os lugares tão belos quanto a Vila Acima das Árvores (Pravokia, em



mahuan, o idioma dos elfos). De fato, não é por mero acaso que esta é a única cidade toraniana com nome élfico: Pravokia sempre foi o local onde os elfos de Mahul Maakh se reuniam com os líderes toranianos para estabelecerem alianças, definirem a construção de estradas por entre a floresta, ou mesmo fazerem comércio. Com os passar das estações, muitas famílias de toranianos ficaram maravilhadas por perceber que suas gerações passavam, mas eram com os mesmos elfos que eles lidavam.

Não se sabe ao certo quando exatamente Pravokia deixou de ser um simples local de encontros e se tornou moradia para muitos toranianos que se apaixonaram pela vida na floresta. Alguns dizem que Pravokia é a maneira pela qual os toranianos encontraram um meio de ter sempre “um olho” dentro de Mahul Maakh.

Em Pravokia, as casas são quase sempre construídas a maneira élfica: Acima das árvores, com muitas escadas e pontes feitas de cipó grosso, achado nas próprias árvores da floresta. Dos muitos que moram na cidade, apenas os halflings preferem permanecer no solo, muitas vezes em casas escavadas abaixo das raízes das maiores árvores.

A cidade é liderada por Yelmen Heart, conhecido como o amigo dos elfos,

dizem as lendas que na juventude Yelmen foram um grande caçador, e que em uma de suas caçadas ele encontrou um grande cervo prateado. Tomado pela ganância ele acertou o animal com uma flecha, e neste momento algo aconteceu, o animal era na verdade uma belíssima dama élfica que usava magia para se disfarçar e passear pela floresta. Tomado de culpa, Yalmen cuidou da jovem dama até que ela se recuperou, e a levou de volta para casa. Ele foi recebido com honras pelos elfos, e nomeado Yalmen o amigo dos Elfos. Desde então nunca mais caçou, vivendo apenas da pesca e do cultivo, dizem as lendas que ele é o único homem vivo que conhece os caminhos para as cidades dos elfos.

Pravokia conta com também uma guarda própria, composta principalmente por patrulheiros fiéis tanto aos interesses de Talanta quanto a preservação da floresta. Esse grupo é chamado de Sentinelas Verdes (Mayani Alden, em élfico).

### Vila dos Jardins

- **Habitantes:** 7.500
- **Regente:** Thalís Tolenwood

Situado na borda norte da floresta de Mahul Maakh, este vilarejo foi fundado por um lendário druida andarilho, conhecido como Senhor Riggs. Ele foi responsável pela criação





da cidade, que pretendia ser um local independente do governo de Talanta, onde os amantes da natureza poderiam viver em paz, sobrevivendo apenas do cultivo de suas pequenas hortas. Com o tempo, chegaram os primeiros cobradores de impostos de Talanta, e a confusão foi armada. O Sr.Riggs foi inúmeras vezes preso por desacato a autoridade de Talanta, mas sempre arranjava maneiras de fugir e retornar a sua vila. Não fazem muitos invernos que Sr.Riggs passou para o outro lado do véu, e em sua ausência a Vila dos Jardins foi oficialmente incorporada ao território controlado por Talanta e pelos toranianos, sendo hoje controlada por Thalís Tolenwood, uma contadora toraniana.

Dizem alguns boatos que Sr.Riggs não morreu, apenas desistiu de confrontar Talanta, e resolveu viver o resto de seus dias como um enorme urso marrom da floresta...

**A Cabana de Noah:** Situada na parte central de Mahul Maakh, não muitos quilômetros a oeste de Pravokia, está à casa do elfo conhecido como Noah. Dentre seu próprio povo, Noah é conhecido por nomes que variam desde os títulos pomposos de “O Jovem Mestre” ou “Aquele que Move a Floresta”, até nomes mais desafortunados, como “O Elfo Negro de Mahul Maakh” ou “O Traidor”.

Trata-se de um formidável feiticeiro, que desde cedo despertou o interesse (e a preocupação) do Conselho Mahul. Sua conexão com o mana da floresta era tão pura que desde muito jovem (mesmo para os padrões élficos) seus feitiços já eram conjurados com poder equivalente aos de magos élficos adultos.

Infelizmente, a aptidão mágica de Noah só encontrava um equivalente em sua índole rebelde. Por não aceitar a proibição da prática de magias sem o uso de cristais soluakh, na verdade, Noah é um dos poucos seres no mundo capaz de realizar magias com foco natural e por isso nega-se a usar os cristais. Noah foi por diversas vezes repreendido pelo Conselho, até que finalmente acabou banido das terras élficas, tendo a ponta de sua orelha direita cortada por uma faca de prata élfica (a forma do povo elfo de “marcar” seus criminosos).

Hoje Noah vive recluso em sua cabana acima das árvores. Somente aqueles que rivalizam com sua insanidade ousam perturbá-lo. Dizem que hoje vive do comércio de itens mágicos raros, os quais consegue através da ajuda de um amigo halfling que perambula por todos os cantos de Mahul Maakh.

**Os Pilares do Mundo:** Talvez esta seja a construção mais antiga e misteriosa



do mundo. Dizem os especialistas que ela é anterior ao surgimento, anterior a todas as raças, é como se ela estivesse sempre estado ali... embora ninguém nunca a tenha visto antes.

Essa construção é composta por um alicerce circular e sete pilares dispostos nesse alicerce, todos parcialmente cobertos de vinhas, não há teto e todos que ali adentram sentem como se eles segurassem o céu, e em cada pilar está gravado o símbolo de um dos Sete.

A construção é feita de uma estranha pedra branca, desconhecida a todas as raças, que demonstra sinais de desgaste do tempo, mas se mantém firme como se tivesse sido construído a pouco tempo. Eles são completamente indestrutíveis, e um encanto parece tomar conta do lugar, toda e qualquer construção feita na clareira apodrece do dia para a noite.

Os pilares foram descobertos por sete grupos de clérigo ao receberem um chamado dos sete deuses, e ali se sucedeu o Conclave dos Sete Deuses, que mudou para sempre a religião em terra próxima.

**Forte da Chama Negra:** Este posto avançado foi erguido pela guarda real de Talanta nas imediações de Sûr, assim que a cidade foi tomada pelos orcs. Ele guarda a única estrada que liga Sûr ao restante do continente, e servia como bloqueio para os orcs

vindos de Sûr, no entanto ele não foi o suficiente para deter o terrível exército de Zurtak.

Uma vez conquistado, o forte passou a se chamar Forte da Chama Negra, devido as terríveis marcas de incêndio que cobrem o forte, cicatrizes do assalto orc.

Hoje a fortificação é um posto avançado orc, incrivelmente protegido, que bloqueia o acesso a cidade estado de Sûr das tropas vindas de Talanta. Atualmente os orcs deixam passar apenas comerciantes, mediante o pagamento de taxas de comércio e “segurança”, pois Zurtak sabe que é apenas através deles que poderá ter notícias sobre o novo Surgimento.

**As Ruínas da Glória Perdida:** Essas ruínas, mais antigas do que a própria Talanta, sempre foram um mistério para os sábios e estudiosos toranianos. Alguns historiadores dizem que elas são as ruínas da antiga Torannia, e que Talanta estaria hoje edificada sobre uma cidade secundária. Outros afirmam que sua arquitetura não parece ser toraniana, e que tais ruínas seriam tudo o que restou de uma civilização que tentou povoar essa região em eras mais antigas, e falhou...

O fato é que tais ruínas são evitadas por muitos, já que estão situadas muito à oeste de Talanta, perigosamente próximas das Montanhas Áridas.



Apesar de se ouvirem muitos boatos sobre estranhas criaturas que as habitam, nenhum explorador até hoje foi atacado lá. Aqueles que lá estiveram contam que não se sentiam bem em seu interior, como se o lugar radiasse uma tristeza e um sentimento de solidão a todos os seus visitantes... Algo quase tangível, como se suas próprias colunas de pedra lamentassem por seu destino sombrio.

### Porto do Leste

- **Habitantes:** 12.000
- **Regente:** Naja Windwalker

Essa pequena cidade, localizada na estrada entre Talanta e a Casa da Magia, é sobretudo um local de comércio marítimo com Stonebridge, mais precisamente com a cidade independente de Zelânia.

A cidade é governada por Naja Windwalker, uma antiga pirata que assolou a costa oeste de Talanta, até o dia em que salvou ninguém menos que Ultar Brigtarm cuja embarcação estava sendo atacar por piratas orcs, conseguindo assim o perdão real e o cargo de regente.

Dizem que os magos da Casa da Magia são seus mais assíduos frequentadores, principalmente aqueles que vem atrás de ingredientes mágicos proibidos... Existem magias que são “banidas” pelos magistrados da Casa da Magia, e

seus ingredientes não são comercializados normalmente em Torann. Portanto, os magos que desejam conjurar seus feitiços necromânticos tem de recorrer a velha Zelânia, onde o comércio é sempre livre, e obscuro...

**A Torre Perdida:** Essa torre foi construída por magos da antiga Torannia, e teria como objetivo o estudo das correntes de mana natural do mundo. Essa ilha onde a torre se localiza, a oeste do continente, nunca fora habitada, mas segundo os magos antigos ela seria um local “abarroado” de mana, e onde o seu estudo seria mais facilitado. Porém, assim como os elfos negros fizeram com sua floresta, os magos antigos acabaram por abusar do mana da ilha, e desencadearam um pequeno cataclismo natural que acabou por afundar toda a ilha nas águas do mar.

Isso são o que contam as lendas, mas não faz muitos invernos um explorador retornou a Talanta contanto que viu a ilha novamente acima das águas, mas agora empalidecida e coberta por um lodo escuro... Não se sabe se o que o explorador disse é verdade, mas não são poucos os magos interessados em explorar a Torre Perdida, em busca de feitiços esquecidos das eras remotas do mundo.

### Ellania



• **Habitantes:** 18.500

• **Regente:** Almirante Gwendor Althain

Edificada na metade da estrada entre Talanta e Niádia, Ellania é a cidade com maior vocação para a vida marítima dentre as cidades de Torann.

Hoje serve a um único propósito: Construir enormes navios de guerra, e treinar marinheiros e guerreiros para uma futura incursão de Talanta a cidade contra de Zelânia e os piratas de Scylla... Não se sabe ao certo, no entanto, quando as novas embarcações vão zarpar rumo a Stonebridge. Dizem as más línguas que existem muitos homens de poder em Talanta que preferem manter Zelânia como uma cidade sem lei, já que seu comércio obscuro é bastante lucrativo (ao menos para aqueles que o controlam). Enquanto outros dizem que a frota pode ser a única linha de defesa contra uma possível invasão vinda pelo mar das terríveis hostes rubras que assolam Stonebridge.

A cidade é liderada com mão de aço pelo Almirante Gwendor Althain, um temido e renomado caçador de piratas, Gwendor nutre um retribuída antipatia por Naja Windwalker, a governante do Porto do Leste, para ele uma vez pirata, sempre pirata.

**Niádia**

• **Habitantes:** 25.000 (Cidade-Estado)

• **Regente:**

A cidade de Niádia é um enorme mercado a céu aberto, onde as caravanas da Areia Negra vem fazer seu lucrativo comércio com os mercadores e artesãos de Torann.

Não faz muitos invernos atrás, antes das caravanas surgirem, Niádia não passava de uma vila de fazendeiros... Mas com o tempo, as caravanas de comércio acabaram por fazer de Niádia uma “cidade de tendas”, onde são encontradas desde ervas raras de Pravokia a artigos roubados por ladrões em Talanta. Muitos aventureiros vêm a Niádia para negociar com os mercadores locais, pois é sabido que seus mercados só perdem em itens raros para os mercados de Zelânia. Noutras vezes, a cidade é utilizada apenas como uma última parada entre o país civilizado de Torann e as terras ermas de Dardeeh.

A cidade é regida por Fakhiri Zubayr Hajjar, um Dardeeh nascido e criado em Torann. Dizem que em sua adolescência, Fakhiri se cansou da tediosa vida em sua cidade, e partiu em busca de aventuras, foram justamente essas aventuras que o levaram a fazer contato com a Caravana da Areia Negra, e então criar o forte centro comercial em Niádia, como mérito por



seus atos Fakhiri foi nomeado regente da cidade.

Dizem que nas estalagens de Niádia hospedam-se mais aventureiros e andarilhos do que em todas as outras de Torann e que suas tavernas estão sempre recheadas de histórias.

**A Casa da Magia:** Esta casa é o centro de excelência no ensino das refinadas artes da feitiçaria em Terra Próxima. Passam-se os anos, e os magos graduados após décadas de extenso estudo se tornam cada vez mais conhecidos por todas as terras. Nem todos os graduados na Casa continuam ligados a sua escola, e muitos se aventuram pelo mundo em busca de fama e glória, ou se trancam em bibliotecas antigas em busca de sabedoria e poder.

A Ordem Interna dos Magistrados é uma ordem de magos que rege e controla os estudos e pesquisas da Casa nos assuntos arcanos mais variados. Sua função é a de salvaguardar os artefatos e livros acumulados por sua Ordem e guardados a sete chaves, e outras proteções mágicas mais apropriadas... A cidade-estado de Talanta e seu governador, Ultar, cuidam da segurança dos magos, mesmo estes tendo declarado neutralidade em relação aos conflitos entre Bak e Talanta, isso deve-se ao fato de que Ultar sabe que no atual

momento, Talanta precisa mais da casa magia do que está precisa deles. Porém quem anda pelos corredores sabe que essa “neutralidade” não é unanime, e que na verdade a própria Ordem dos Magistrado está dividida.

De um lado temos Marcus Odyssey Biamindua e seus magistrados que apoiam a Aliança de Aço, essa veem a posição oficial de neutralidade da casa apenas como um a forma para manter o apoio de Talanta em suas defesas e evitar retaliações, e sempre que foi pedida a opinião da Casa da Magia em relação aos conflitos entre as duas cidades, no que se refere a estes magos, está sempre apoiou a Bak.

Mas de outro lado temos Kory Luminar, um antigo opositor de Biamindua. Kory tem a mesma opinião dos nobres de Talanta, para ele o Segundo Surgimento não existe, e o que enfrentamos é apenas um exército mortal desconhecido. Kory vê como a verdadeira ameaça os Orcs Áridos, e seu domínio sobre a cidade Sûr, e no que confere a sua opinião, é justamente lá que a casa da magia deveria estar agindo, lutando ao lado das tropas de Talanta.

A Casa da Magia aceita muitos não-toranianos em suas classes de estudo, e não são raros os elfos dourados ou até anões do Elmo mais cultos que se tornam alunos ou mesmo professores





de magia. Porém, dentre os magistrados, que são os reitores do centro de estudos arcanos, a maior parte é formada de toranianos.

No centro da Casa da Magia, ergue-se a Torre Arcann, onde residem os magistrados, e também onde são realizados os feitiços mais poderosos de toda Terra Próxima. Isso porque em sua cobertura está o maior cristal soluakh já encontrado, cujo valor é inestimável. Mesmo assim, existem outras relíquias escondidas na torre que são ainda mais valiosas, dentre elas alguns tomos secretos que detém parte da real história de Torannia e do primeiro Surgimento, assim como objetos de grande poder, que só podem mesmo ser acessados pelos magistrados ou pelos homens de poder em Talanta.

**Minas da Manhã:** Tais minas são as grandes responsáveis pelo poder da Casa da Magia. Descobertas por exploradores pouco ao norte da Casa, nos Montes Gêmeos, elas logo se tornaram a principal fonte de cristais soluakh em toda Torann (e talvez mesmo em toda Terra Próxima).

Devido a sua atual importância estratégica, são fortemente guardadas pela guarda real, assim como por alguns magos da Casa da Magia. Não se sabe o que seria do estudo de magia em Torann sem a enorme contribuição

de cristais soluakhs que são extraídos já a muitos invernos destas minas.

## Governo & Organizações

Regida pelos governadores das cidades-estado toranianas, que em última instância se reportam ao governo de Talanta, Torann também abriga grupos de grande influência política, como o Conselho Mahul e a sinistra Guarda Fiel de Zurtak.

**O Governo Republicano das cidades-estado de Torann:** As cidades-estado de Torann, governadas pelos toranianos, seguem uma forma de governo abrangente em toda Terra Próxima: a república. Existem eleições para se determinar um governador de 6 em 6 anos, mas somente os interesses dos nobres e grandes mercadores são decisivos, já que apenas eles tem o direito ao voto. Basicamente, o governo de uma cidade-estado controla sua guarda e toda sua infraestrutura, e em troca da proteção da guarda e da manutenção dos serviços da cidade (principalmente da rede de esgoto), são cobradas taxas a seus habitantes no início do verão e na metade do inverno. Apesar de serem em sua maioria justas, essas taxas diferem de cidade para cidade, e em algumas delas, como em Niádia, o povo costuma protestar bastante por ter de pagá-las.

Os líderes do governo são formados pelo governador, que é eleito pelos



nobres, e por um círculo de conselheiros e comandantes da guarda, que em sua maioria são personalidades de destaque, seja por sua sabedoria ou por seu conhecimento de táticas de guerra. Em uma cidade-estado toraniana, todos são submissos ao governador, muito embora alguns nobres, principalmente os vindos de Talanta, se achem no direito de questionar até um deus caso este vá contra seus interesses... Como o centro do poder toraniano está em Talanta, os governadores das outras cidades-estado costumam reportar-se constantemente a Ultar, seu atual governador. O conjunto das cidades-estado toranianas é uma república oligárquica, onde cada governador tem poder sobre sua cidade, enquanto Talanta exerce poder sobre todas.

**A Ordem Real:** Últimos defensores de um ideal de honra e bondade há muito extinto da cidade-estado de Talanta, os cavaleiros reais formam a poderosa guarda de Ultar Braluzenti, o governador da maior cidade de Terra Próxima. Apesar de atualmente Talanta e as demais cidades-estado do país de Torann elegerem seus governantes através de uma eleição realizada pelos nobres e grandes comerciantes, por todo o lado ainda se veem resquícios do memorável passado de Torann, quando era conhecida como o glorioso reino de

Torannia, e regida por reis guerreiros há muito esquecidos.

Dizem que boa parte da antiga guarda dos cavaleiros reais foi aniquilada durante o primeiro Surgimento, quando o rei Andallon era o regente de toda Torannia. Com o passar dos séculos, os poucos cavaleiros reais restantes se uniram para manterem os ideais da antiga guarda real, e formaram uma ordem de guerreiros fiéis aos interesses de Talanta, hoje chamados de cavaleiros reais.

### **A Ordem Interna dos Magistrados:**

Esse é o nome dado à ordem de magos que rege e controla os estudos e pesquisas da Casa nos assuntos arcanos mais variados. Sua função é a de salvaguardar os artefatos e livros acumulados por sua Ordem e guardados a sete chaves, e outras proteções mágicas mais apropriadas... A cidade-estado de Talanta e seu governador, Ultar, cuidam da segurança dos magos e muitas vezes se utilizam de seus conhecimentos para melhor se protegerem de seus inimigos.

Seus integrantes são quase que sempre professores de magia, ou pesquisadores experientes, que após anos de serviços a Casa acabam alcançando a prestigiada vaga em sua Ordem Interna (assim como o ambicionado acesso a seus livros de feitiços mais secretos).



Atualmente, a Ordem Interna foi está dividida, de um lado temos Marcus Odissey Biamindua, presidente da ordem, e do outro temos a ferrenha oposição de Kory Luminar, o segundo magistrado. Kory sempre desejou liberar os estudos de feitiços banidos, como os de necromancia e evocação, e luta contra o tradicionalismo de Biamindua, que prefere manter tais feitiços ao largo dos salões de conjuração da Casa. Além disso Biamindua acredita que o lugar dos magos é justamente ao lado da Aliança de Aço, enfrentando o Segundo Surgimento que é a maior ameaça do mundo atual... No entanto na visão de Kory o Segundo Surgimento é uma fraude, e não passa de uma história mal contada e exagerada, sobre algum estranho exército no sul. Na visão de Kory o lugar da Casa da Magia é justamente ao lado de Talanta, na guerra contra os Orcs Áridos que são a real ameaça ao mundo civilizado. E foi justamente esta disputa que levou a Casa da Magia tomar uma posição neutra no conflito.

### **A Sociedade de História Antiga:**

Trata-se de um grupo quase secreto de sábios que se dedicam a perseguir e estudar os poucos pergaminhos e registros que restaram do reino de Torannia. Dizem que são tão organizados que chegaram a inventar dialetos próprios para comunicação

interna. Até pouco tempo atrás, eram ridicularizados por outros sábios, que pouco davam importância aos registros da antiga Torannia. O Surgimento, porém, fez com que todos tratassem de se calar, e muitas vezes recorrer a tais sábios em busca de informações que possam levar a descoberta de pontos fracos no exército demoníaco.

**Os Sentinelas Verdes:** Pravokia conta com uma guarda própria, composta principalmente por patrulheiros fiéis tanto aos interesses de Talanta quanto a preservação da floresta. Esse grupo é chamado de Sentinelas Verdes (Mayani Alden, em élfico). Dizem que com o Surgimento, tais patrulheiros passaram a servir também ao Conselho Mahul, que passou a ceder ervas mágicas e cotas de prata élfica para o grupo, procurando dar maior proteção a sua floresta natal.

**O Conselho Mahul:** A sociedade élfica de Mahul Maakh é tradicionalmente governada por um geriatocracia, ou seja, pelos membros mais idosos de suas famílias. Como os elfos vivem por muitas e muitas estações, seus governantes são ainda mais respeitados pelo fato de serem os patriarcas de suas famílias.

O Conselho Mahul é atualmente formado por seis dos mais antigos anciões elfos, alguns com mais de 700 invernos de vida. O mais antigo deles,



Ysdasil, passou para o outro lado do véu recentemente, e deixou o Conselho sob influência de Fiodras, única mulher dentre os anciãos.

Dizem que Fiodras é a maior encantadora do mundo, e que apenas o som de suas palavras pode dominar um homem... Alguns até acreditam que o próprio Conselho segue seus desígnios mais devido a sua enorme capacidade de influência do que propriamente pelo conteúdo de seus discursos.

**A Guarda Fiel de Zurtak:** Formada pelos mais sanguinários dentre os guerreiros dos Ermos Profundos que permaneceram obedientes a Zurtak, a Guarda Fiel é hoje a maior responsável pela inquietação de Talanta.

Não fosse por sua extrema brutalidade e habilidade em combate, talvez Sûr já tivesse sido “reconquistada” pelos toranianos. No entanto, segundo os comandantes da Ordem Real, ainda serão precisos muitos anos para se dobrar a linha de proteção de Sûr... Não tanto devido aos orcs, mas principalmente pelos trolls e trogloditas, que foram “domesticados” e incorporados a tal exército.

**O Véu Cinzento:** Infelizmente para os homens da lei, não é só em Zelânia ou Niádia que existem ladinos ou guildas de assassinos... Mesmo em meio a sua aura de majestade, Talanta guarda uma das mais temidas guildas de ladrões de

Torann: O Véu Cinzento é um grupo muito organizado e extremamente sorrateiro de ladrões e mercadores de joias e itens raros.

Dizem que quem deixa uma dívida não paga com o Véu Cinzento passa rapidamente para o outro lado do véu, e nunca mais é visto. Talvez o próprio nome da guilda tenha vindo desse ditado.

**A Liga dos Caçadores de Talanta:** Caçadores dos animais mais raros e selvagens de Terra Próxima, a Liga dos Caçadores de Talanta é formada sobretudo por nobres que se cansaram da vida pacata da cidade, mas que não medem esforços para capturar e matar as criaturas mais majestosas e imponentes em suas caçadas. Durante o outono realizam uma mórbida competição, onde aquele que trazer a cabeça do animal mais raro é declarado vencedor.

Desnecessário dizer que são vistos com maus olhos pelos patrulheiros de Pravokia, elfos de Mahul Maakh e pelos Uldras de Uldaran.

### **Boatos & Rumores**

O país de Torann sempre foi o centro das atenções de Terra Próxima, ou ao menos o tem sido desde o último Surgimento. Lá as alianças secretas são consolidadas e desfeitas, os artefatos roubados e negociados por enormes fortunas em ouro, e os pergaminhos



secretos de uma era há muito perdida são disputados por curiosos e também por homens que ambicionam o poder.

**Os Mercenários de Sûr:** Foi aberta uma chamada a valorosos guerreiros que queiram lutar ao lado de Guarda Fiel de Zurtak contra o poderio de Talanta. Dizem que Zurtak é um orc mal e cruel, mas não são poucos os que odeiam mais a Talanta do que aos próprios orcs... E o pagamento em Sûr é considerável.

**Os Cavaleiros da Meia-Noite:** Existem boatos cada vez mais detalhados sobre cavaleiros de armadura antiga e enferrujada, muitas vezes gravemente feridos, vagando pelas estradas reais que cruzam Torann como se houvessem acabado de sair de uma batalha. Os bardos cantam que eles seriam os lendários Cavaleiros da Meia-Noite, mortos vivos da antiga guarda real de Torannia, que ainda hoje não descobriram que morreram ainda no primeiro Surgimento. Porque será que eles voltaram para nos assombrar?

**Caçada ao Dragão:** Dizem que um enorme dragão de escamas negras foi visto sobrevoando os arredores de Talanta, e rumando para o norte... Como o outono se aproxima, os membros da Liga dos Caçadores da cidade se animaram e colocaram a cabeça do dragão como o grande alvo

da temporada. Não é de hoje que os dragões costumam atrair idiotas para as suas tocas, a tática sempre surte efeito...

## Dardeeh

*“Que bons ventos e altas dunas o levem”.*

Dardeeh, o Reino do Mar de Areia. Dardeeh, a Impiedosa. Dardeeh, a Terras das Incontáveis Histórias. Encontre mil andarilhos das terras desérticas e mil lendas você ouvirá sobre a origem de uma das regiões mais insólitas de Terra Próxima. Apesar de Dara, o Mar de Areia, ser apenas uma parte das terras de Dardeeh, é impossível não sentir sua marca no resto da região. Sol escaldante de dia, frio mortal de noite, ventos cortantes e dunas trapaceiras que devoram viajantes tal qual as bestas do deserto, essa não é uma terra para os fracos. E o povo do Mar de Areia, os dardees, definitivamente não são fracos. Os senhores do deserto de Dara vivem aqui desde antes das grandes cidades do sul serem erguidas. Há inclusive certas lendas que clamam que os dardees foram no passado reis de suas próprias belas e magníficas cidades. Dardeeh se situa logo abaixo da grande cadeia de montanhas conhecida como a Muralha, que separa os dardees das amaldiçoadas Terras Selvagens.

O Mar de Areia, Dara, é rodeado por colinas e montanhas secas, sendo que





as únicas terras realmente férteis se encontram na Planície de Savas a leste. Dardeeh vê ao sul um extenso e constante fluxo de viajantes entre a cidade de Niádia, uma grande centro de comércio e ponto de encontro entre toranianos e dardees. No entanto, os dardees encontram grandes desafios nessas viagens, seja pelas ações das caravanas da Areia Negra, seja pela floresta sombria de Anahul Maakh, lar dos elfos negros, ou shaitans, na língua do povo do deserto.

De todas as terras a menos afetada até o momento pelo Segundo Surgimento foi Dardeeh, devido a sua distância geográfica e política tanto de Torann quanto de Stonebridge, as forças de Dordread provocaram pouco ou nenhum impacto aqui... ao menos por enquanto...

## **Cultura & Sociedade**

Os dardees são antes de tudo sobreviventes. Vivendo em terras tão hostis, o povo do deserto não pode se dar ao luxo de baixar sua guarda ou de cometer erros. Uma criança dardee é tratada praticamente como um adulto por seus familiares e por sua tribo tão logo possa carregar água e portar uma adaga. Todos os membros de uma tribo ou vila têm suas devidas responsabilidades, sendo comum que cada dardee domine bem sua área (como cuidar de animais, caçar, tecer, forjar armas, entre outras). Confiança e

sinceridade são as mais exaltadas virtudes do povo de Dardeeh e um mentiroso ou falsário pode no melhor dos casos ser executado, ou no pior ser exilado para o interior do deserto. Muitos preferem a morte. Ladrões são, após os mentirosos, os que recebem o pior tratamento. Um ladrão normalmente tem uma mão ou pé mutilado e é forçado a trabalhar para pagar por seus crimes (normalmente pelo resto de sua vida ou até que salve seu mestre). Esse tratamento mostra bem como um dardee vê o mundo.

É um erro comum frente às adversidades do deserto pensar que o povo de Dardeeh seja sisudo e sério como os anões de Elmo. Nada está mais longe da verdade. Dardees se sentem abençoados pelos deuses com uma terra tão bela e tão poderosa, pois o deserto exige respeito e determinação, e somente seus escolhidos podem sobreviver. Os dardees são estes escolhidos, e isso explica a paixão e a coragem que corre em seu sangue. Estrangeiros que sintam pena de um dardee ganharão apenas seu ódio e desrespeito. O ditado dardee de “Que bons ventos e altas dunas o levem” é um belo exemplo de sua postura desafiante frente ao mundo. Todo dardee cumprimenta um estrangeiro com esse ditado, que muitos pensam ser um desejo de sorte do humilde povo do deserto. Na



verdade é uma maldição para que o tolo estrangeiro aprenda que esse não é um lugar para fracos, que os ventos aqui iram cortá-lo e as areias enterrá-lo vivo. Somente os que sobrevivem em Dara, e se provam capazes, ganham o respeito dos dardees. No entanto, isso não quer dizer que o povo do deserto é bárbaro e violento como os orcs. Os dardees têm uma antiga tradição de hospitalidade (necessária em terras hostis que obrigam as tribos a cooperarem para sobreviver). Um dardee sempre dará abrigo e comida a um viajante por até três dias, além de protegê-lo. Normalmente após esse prazo é indicado ao viajante o caminho para fora do deserto. Após esse período de hospitalidade, o dardee não tem mais nenhuma obrigação para com o viajante (podendo mesmo matá-lo, caso o dardee não seja uma pessoa de boa índole ou o viajante ofenda sua honra). Dardees são portanto um povo vivo e de fortes tradições. Adoram a dança e a música, as usando como forma de agradecimento aos deuses. Toda vila ou tribo dardee possui um clérigo como conselheiro. Servos dos deuses, mesmo estrangeiros, são muito respeitados. Da mesma maneira, magos são considerados fontes de conhecimento, apesar de serem mais temidos do que respeitados. São mais comuns como vizires em Shadzak. A exceção são as “bruxas”, o nome dado pelo dardees para mulheres que

praticam magia arcana. Muitas lendas dardees falam de perigosas feiticeiras que vivem no coração do deserto e se aliam a gênios, o que gera uma desconfiança total a essas conjuradoras.

## História

Dardeeh não é chamada de a Terra das Incontáveis Histórias por menos, pois muitas são as lendas sobre sua criação. Os homens sagrados de Yrad clamam que Dara, o Mar de Areia, marca o centro da criação e da Terra Próxima, sendo o local onde os elementos se encontram em seu estado mais puro. Os magos Al’Jhazeen dizem que o deserto foi criado pelo poder de Jhazen, o antigo rei dos efreetis e verdadeiro senhor de Dara. Já os devotos de Daziel clamam que o deserto teria surgido com a queda de um poderoso lorde celestial após uma batalha contra Bamphozzah, o grande lorde dos demônios. Os velhos místicos de Dara, que guiavam os dardees, contavam uma história mais simples mas não menos importante: Dara, assim como toda a Terra Próxima, fora obra de Ayon, o Criador, e em cada terra e em cada mar Ele deixou um ensinamento para os povos mortais. Mas onde Ayon criou terras férteis e belas paisagens, os povos se voltaram para guerras e para cidades muradas que impediam a visão do mundo. Esses povos não percebiam o dom que lhes



fora dado. Mas o povo do deserto, que não ganhou tais presentes, nunca se engalfinhou em guerras e muito menos desprezou a terra que lhes nutre. E foram os dardees, aqueles a quem menos foi dado, que mais respeitaram a obra do Criador.

Foram os dardees que permaneceram unidos e fiéis, seguindo os ensinamentos antigos. Dessa lenda vêm a inabalável fé dardee e sua temeridade quase suicida frente àqueles que tentem dominar suas terras e suas vidas.

Durante o passar dos anos o povo do deserto enfrentou muitos perigos. O mais antigo deles são os espíritos do deserto: os gênios, aqueles que renegaram o Criador. Criaturas antigas e imortais, os gênios se importam apenas com poder. Mesmo os djinns, que normalmente não tem índole cruel, se interessam no fundo apenas por magia e itens de poder. Os gênios há muito lutam entre si e contra os dardees e outros povos pelos segredos de Dara e a magia que jaz enterrada em suas areias. Os maiores servos dos gênios são os magos Al'Jhazeen, humanos que venderam sua fidelidade aos diabólicos efreetis, os gênios do fogo.

Os adversários mais ferrenhos dos magos Al'Jhazeen são os devotos de Daziel, uma ordem sagrada fundada no centro do deserto, onde dizem jazer

o corpo do anjo que guerreou no passado contra as hordas demoníacas do Surgimento. Esses guerreiros sagrados e homens santos são um baluarte contra as forças do mal que clamam o deserto.

Os dardees já foram vítimas no passado também de criaturas sombrias que habitam imensas ruínas (ou tumbas, de acordo certos contadores de histórias) nas profundezas do deserto. Até o dia de hoje, tribos dardees guardam as poucas entradas conhecidas para essas ruínas, atacando qualquer um que possa despertar novamente o mal sob a terra.

Fora domínios de gênios ou de magos, o Mar de Areia guarda diversos outros perigos. Um dos maiores é a Serpente Azul de Shazid'Herek, um demônio antigo das lendas dardees que habita as Colinas Negras à oeste do deserto. Suas crias causam terror e a antiga e bela cidade de Abashir fora destruída por sua maldade. As tribos que descendem dos dardees de Abashir mantêm um juramento silencioso de destruir a Serpente Azul. No entanto, todo homem ou mulher que tentou tal façanha foi vítima das crias do demônio ou dos homens-chacais das Colinas Negras.

Apesar de todas as lendas e contos de bravura, os dardees não são unidos como antes. Infelizmente os antigos



místicos não mais guiam os dardees, pois eles foram mortos e exilados. As poucas vilas dardees dão importância apenas ao seu comércio pelas riquezas do sul e as tribos de hoje desconfiam dos seus irmãos das cidades. O responsável por esses atos não é um deus, demônio ou gênio, mas sim um homem mortal: Khitz Kopesh, o líder da organização Areia Negra. Usando ouro, aço e mercenários do sul, ele instituiu um domínio sobre as vilas dardees e mesmos sobre algumas tribos. Seus cobradores de impostos e mestres de caravana aos poucos dividiram o povo do deserto. Mas rebeldes e tribos livres ainda lutam e os contadores de histórias já tecem contos sobre o guerreiro que um dia ira derrotar Khitz Kopesh.

## Geografia

Dardeeh é quase que totalmente circundado por montanhas e colinas que apenas aumentam a aridez e agravam o clima impiedoso do deserto. A região é limitada ao norte pela quase intransponível cadeia de montanhas da Muralha. A oeste é bloqueada do mar pelas Colinas Negras. Os poucos pastos que os dardees conseguem manter encontram-se na Planície de Savas à leste, que se estende até a Muralha. Ao sul do Mar de Areia se localiza a Estrada Solitária, que liga Dara à cidade de Niádia, passando pelos

principais acampamentos da Areia Negra.

**Dara, o Mar de Areia:** Muitos estrangeiros confundem Dara, o Mar de Areia, com a própria Dardeeh, a região que abrange tudo entre a Muralha ao norte até Anahul Maakh ao sul. No entanto, não é errado dizer que Dara é a alma de Dardeeh. As dunas e extensões do deserto são cruéis e não perdoam o viajante desatento. Fora o clima que mata seja pelo calor de dia, seja pelo frio de noite, o Mar de Areia é assolado por enormes tempestades de areia, muitas invocadas por gênios (e que servem para trazer até estes vítimas). Há ainda trechos de areia fina que puxam os viajantes para a morte. Isso fora escorpiões gigantes, elementais, répteis e vermes que nadam pela areia, além dos espíritos daqueles mortos pelo deserto. Os poucos oásis, caso não sejam vigiados por uma tribo, são provavelmente o lar de monstros. As únicas formações rochosas dentro do Mar de Areia são os domínios respectivos dos devotos de Daziel ao norte e da cidade de Shadzak ao sul.

Na divisa leste entre o mar de areia e a cordilheira de montanhas conhecida como a muralha o terreno é cortado pelo grande Rio Sav com um imensa quantidade de água que nasce em imensas cachoeiras ao norte de Dardeeh. Dizem que tais corredeiras não são apenas um espetáculo natural,



como também a morada de um deus das águas, o maior responsável pela fertilidade da Planície de Savas.

As bordas do Mar de Areia próximas às colinas e montanhas a oeste são tomadas por diversas cavernas e desertos rochosos. Muitos cristais soulakh são encontrados nessas cavernas, assim como muitas bestas mágicas que os guardam.

**A Muralha:** Essa cadeia de montanhas intransponível é o lar de muitos gênios e dragões ao norte. Grifos, pégasus, wyverns e outras aves gigantes também habitam essas cordilheiras. O braço da Muralha que se estende à leste de Dara é clamado por incontáveis lordes gigantes, que perdem muito tempo em contendas internas para dar atenção ao povo do deserto. Também são conhecidas lendas sobre os titãs, um povo antigo e quase extinto formado por seres do tamanho de pequenas montanhas, que se isolaram nos picos montanhosos da Muralha.

Os magos Al’Jhazeen mantêm sua base a leste de Dara, na base da Muralha. A Cidadela de Al’Sarud, a Torre de Cobre, fica localizada num vulcão e é rodeada por rios de lava. É daqui que os magos e seus mestres efreetis planejam a tomada do deserto e seus segredos. Aqueles que se aventuram mais a fundo na Muralha correm também o risco de cair nas Terras

Selvagens. Os viajantes que clamam ter visto uma lua vermelha desconhecida no céu do norte normalmente dão meia-volta, e agradecem aos deuses por não terem adentrado naquelas terras amaldiçoadas.

**As Colinas Negras:** Na verdade essas colinas se transformam em uma verdadeira cadeia de montanhas mais ao sul, mas os dardees se acostumaram com a alcunha. A porção norte e mais baixa dessas terras são o lar dos homens-chacais, os gnolls, que capturam dardees para devorá-los ainda vivos em suas vilas nas colinas de sal. A porção montanhosa do sul é o lar da lendária Serpente Azul de Shazid’Herek, assim chamada devido ao nome do mago que a despertou mil anos atrás.

O lado ocidental dessas colinas, que dá para o Mar dos Santos, é fonte de lendas acerca de ricos príncipes-feiticeiros, mulheres que vivem sob as ondas e de poderosos lordes dragões.

**A Planície de Savas:** Essa planície é formada em torno de um vale raso e largo, por onde passa o único rio de toda Dardeeh, o Rio Sav, formando as únicas terras férteis. É em torno desse rio que as tribos dardees mantêm seus rebanhos. Apesar de aparentemente mais agradável, a planície é o lar de gigantes renegados das montanhas, assim como de bebilith’s, javalis





atrozes e outros animais selvagens. O rio por sua vez é o lar de várias serpentes e nagas, e desemboca na tenebrosa floresta dos elfos negros, Anahul Maakh, muito ao sul.

As caravanas da Areia Negra assolam a Planície de Sav mais do que qualquer outro lugar de Dardeeh e as tribos têm cada vez mais dificuldade em conseguir alimentos, restando-lhes apenas os poucos oásis do deserto.

**Anahul Maakh:** A pronuncia correta seria A-NAI-U MÁA-TH Dizem que um dia os elfos de Anahul Maakh foram tão sábios quanto seus primos de Mahul Maakh, mas a ganância pelo poder arcano deturpou suas mentes e distorceu suas almas, e eles acabaram por sugar toda o mana natural de sua própria floresta natal, transformando bosques de incontáveis eras em pálidas cascas negras e sem vida. Os drows, ou elfos negros, são o povo de Anahul Maakh. Uma raça que se tornou tão oca quanto as árvores que restaram em sua floresta, e hoje luta secretamente para conquistar outros territórios onde possam nutrir-se novamente de mana. Odiados pelos elfos dourados e, sobretudo, pelos amantes e defensores da natureza, os elfos negros não possuem mais nenhum respeito pelas árvores e bosques do mundo, vendo-os apenas como mero combustível para suas magias arcanas.

Dizem que Anahul Maakh foi de tal forma devastada pelos experimentos arcanos, que o próprio solo da floresta ruiu, e um imenso buraco se formou no centro da floresta, tão profundo quanto a crueldade dos drows. Outros boatos nos contam que não apenas a mata foi castigada pelos feiticeiros drows, como os próprios animais se tornaram bestas deformadas, sendo que apenas os insetos e aracnídeos perduraram, tornando-se maiores e semi-inteligentes... Há relatos de drows que atacaram caravanas ao sul de Dardeeh se utilizando de imensas aranhas como montaria. Difícil dizer o quão assustadora seria uma visão dessas.

**A Floresta Alta:** Essa floresta já foi em tempos passados unida à desgraçada Anahul Maakh. Não se sabe se foi o uso impensado de magia drow ou alguma intervenção que separou os dois locais.

A Floresta Alta é um vislumbre do que Anahul Maakh foi em seus dias de glória. Suas árvores atingem alturas estupendas e são de tal forma emaranhadas que é possível caminhar toda a sua extensão sem tocar o chão. Um viajante que caminhe pelo escuro solo da Floresta Alta não vê o céu, mas sim uma outra floresta invertida crescendo para baixo, enraizada nos titânicos galhos emaranhados acima.



A exuberância da Floresta Alta não é uma manifestação de beleza e sim uma resposta à magia sugadora drow ao sul. A floresta ergueu suas armas contra os drows e alimentou seus habitantes mais sombrios em sua defesa. Há lendas de que os filhos de Tyre, os entes, guardariam no interior da floresta uma semente da própria Árvore da Vida. P que é estranho é que nunca foi visto nenhum desses seres.

**Forte da Gema:** Esta velha ruína é famosa até mesmo nos confins de Stonebridge. Construída na época de Torannia, a fortaleza é creditada como a velha morada de um grande mago do passado, quem sabe um dos fundadores da Casa da Magia. Não se sabe quem seria seu lorde hoje. O nome do forte deriva de uma lenda que afirma que em seu interior estaria sendo guardado o maior cristal soluakh conhecido em Terra Próxima. Que poderes a pedra possui, estão além dos sonhos dos maiores sábios.

### **Locais Importantes**

Dardeeh é uma terra de muitos segredos e de muitos locais exóticos. Abaixo seguem alguns dos pontos mais importantes para viajantes e aventureiros que desejam desbravar o Reino do Mar de Areia.

#### **Shadzak**

- **Habitantes:** 65.000 (Cidade-Estado)

- **Governador:** Conselho dos Vizires

A Ilha Resplendorosa, Shadzak é a fonte da maioria das lendas que atingem Torann. Localizada numa plataforma de pedra vermelha a cerca de 30 metros acima do Mar de Areia, Shadzak parece realmente flutuar sobre as dunas. As belas tapeçarias e especiarias dardees são oriundas daqui, assim como suas melhores lâminas. A maior cidade de Dardeeh está hoje tomada pelos homens da Areia Negra e o próprio Kopesh reside dentro de suas muralhas. Os senhores e vizires de Shadzak foram em grande parte corrompidos ou intimidados pelo mestre de caravanas e seus assassinos. Templos e muitos clérigos foram banidos da cidade, sendo hoje forçados a agir em segredo. Uma verdadeira guerra ocorre entre rebeldes e a guilda de Kopesh nas ruelas e becos sombrios de Shadzak, assim como nos subterrâneos escavados na rocha nua abaixo da cidade.

#### **Malek**

- **Habitantes:** 15.000
- **Regente:** Mohammed Al’Kain

Essa vila era o ponto de encontro de tribos dardees na fronteira mais ao sul entre o Mar de Areia e a Planície de Savas. Hoje é uma verdadeira cidade de tendas, pois as batalhas entre a Areia Negra e os rebeldes forçaram muitos a



permanecerem por todo o ano na região. Isso acabou com os alimentos locais e a população se vê forçada a pagar impostos e trabalhar para Kopesh e seus homens para sobreviver. Atualmente a cidade é liderada por Mohammed Al’Kain, um velho mercador que se esforça para manter o povo unido e calmo.

### **A Cidade dos Profetas de Yrad**

• **Habitantes:** ?

• **Regente:** ?

Localizada do outro lado do rio Sav, na Muralha, a cidade sagrada de Yrad é uma lenda viva. Os dardees clamam que a cidade construída nas paredes de uma montanha é habitada por sábios com o dom da profecia. Poucos, no entanto, conseguem atingir a cidade pois ela é rodeada pela apavorante Floresta Dourada. Esse bosque de árvores belas que parecem banhadas em ouro é o lar de plantas miraculosas e de demônios tão horrendos que mesmo os gigantes das montanhas não ousam se aproximar. Pelo menos é o que dizem as lendas.

**O Monastério de Daziel:** Num alto espigão de rocha saindo direto do Mar de Areia, foi construído há muitos anos o castelo da Ordem dos Devotos de Daziel. Esses monges, clérigos e paladinos vivem no coração do deserto e dizem guardar um templo sagrado

contras as forças do mal de Dara. Qualquer um que consiga cruzar os trechos mais hostis do Mar do Areia e tenha um coração justo pode esperar abrigo e água. Muitos desses guerreiros sagrados se uniram aos rebeldes e lhes dão abrigo.

**Khaj, o Refúgio Secreto:** Mantido como um segredo selado a sangue, Khaj é a principal base de operação dos dardees rebeldes que ajudam as tribos contra Kopesh. São liderados por Jihad Al’Safa, um senhor em exílio de Shadzak e um exímio guerreiro, e pelo temido dervixe Azrad, cuja fúria mesmo os efreetis temem devido a sua cimitarra mágica. Khaj foi construída no interior de antigas tumbas próximas às Colinas Negras, e os rebeldes enfrentam problemas tanto com o subterrâneo quanto com os gnolls e demais bestas.

**Os Três Gigantes:** Estas três grandes fortalezas são sem sobra de dúvida as maiores conhecidas, e estão nos limites de Dardeeh e as Terras Selvagens.

Estas Fortalezas ancestrais foram erguidas em três gigantescas colunas naturais de rocha com quase duzentos metros cada, e possuem um estilo arquitetônico arcaico, embora seus prédios e principais construções fiquem situadas apenas no topo, corredores, linhas de defesa, e postos de observação e defesa estão escavados e



espalhados por toda a extensão das colunas.

Não se sabe ao certo quem construiu os três gigantes, porém hoje eles são mantidos por uma tribo isolada e auto suficiente de dardees, que não se envolvem em nenhuma disputa, porém mesmo assim recebem apoio na forma de mantimentos e armas, tanto da Caravana da Areia Negra quanto das demais forças políticas presentes na região, mesmo que não sejam aliados de nenhum deles.

Todos em Dardeeh sabem da importância dos Três Gigantes e de seus habitantes, pois eles são a última linha de defesa contra todas as monstruosidades que tentam descer vindas das Terras Selvagens.

### **Governo & Organizações**

Dardeeh é uma terra dividida à beira de uma guerra. Forças sobrenaturais antigas por sua vez manipulam os povos do deserto a distância, esperando o momento certo para se revelar.

**As Tribos de Dara:** Diversas tribos nômades de dardees ainda circulam por Dardeeh, mas a maioria foi forçada a recuar para Dara e se esconder em oásis ou a se estabelecer em cidades devido à ação da Areia Negra. Cada tribo é detentora de tradições próprias e conhece segredos específicos do deserto. As tribos mais fortes se viram

com o passar dos anos empurradas para as montanhas e colinas a norte e a oeste pelos homens de Kopesh. Esses dardees batalham contra mercenários de um lado e contra monstros de outro, e senão fosse a ajuda dos rebeldes de Khaj já teriam perdido a luta há muito tempo.

Algumas tribos, desprovidas de seus oásis e pastos, estão chegando a guerrear entre si por água e comida. Algo impensável anos atrás.

**As Caravanas da Areia Negra:** Essa organização vem usando de mercenários tanto do sul quanto dos próprios dardees para tomar as riquezas de Dardeeh no intenso comércio com as cidades do sul como Niádia. A Areia Negra é liderada pelo inescrupuloso Khitz Kopesh, um homem de sangue dardee e toraniano, que através de altas propinas e ameaças tomou o controle de Shadzak e da Estrada Solitária. Boatos circulando pelos bazares de Shadzak indicam que nos últimos meses Kopesh tem dado grandes recompensas para qualquer um que saiba sobre o interior e as defesas do Monastério de Daziel. Isso só alimenta a suspeita de que o objetivo final de Kopesh não seria a dominação de Dara como seu reino, mas sim algo mais sinistro.

**A Ordem dos Devotos de Daziel:** Homens zelosos e de grande fé que



assumiram votos de castidade e pobreza para manter sua pureza espiritual são os responsáveis por essa ordem. Eles se mantêm sempre atentos em seu dever, pois dizem proteger os restos do anjo Daziel, que estaria localizado nas profundezas do monastério. Daziel teria sido o poderoso celestial que caiu na Terra Próxima logo após uma batalha contra um lorde demônio. Após a sua queda Daziel teria ainda derrotado Jhazen, o rei dos efreetis, que em sua fúria final criou o Mar de Areia de acordo as lendas. Essa luta, no entanto, teria selado o fim do nobre anjo.

Paladinos, clérigos, entre outros, fazem parte da ordem. O interesse de vários seres sobrenaturais e grupos pelo monastério dessa ordem seria devido à possibilidade das armas usadas por Daziel em suas batalhas ainda estarem depositadas em sua tumba. Tais armas teriam um poder quase divi-no, de acordo as lendas, se devidamente usadas.

**Os Magos Al’Jhazeen:** Essa cabala de magos e feiticeiros de fogo é composta por humanos que venderam sua lealdade aos efreetis em troca de promessas de poder e itens mágicos. São inimigos antigos dos dardees e procuram destruir os oásis do Dara. Muitos desses magos foram transformados pelos efreetis em seres meio-elementais de grande poder. Por

serem uma ordem tão antiga os magos Al’Jhazeen são quase uma sociedade e cultura a parte dos dardees. Os Al’Jhazeen só não são a ameaça principal aos dardees porque passam boa parte do seu tempo guerreando também contras os diversos inimigos dos efreetis (outros gênios, demônios, dragões, etc.).

**Os Místicos de Dara:** Os antigos líderes das tribos e conselheiros das cidades foram quase que todos exterminados. Esses dardees dominavam certas formas de magia arcana como ilusões e tinham livre passagem com muitos gênios, o que sempre garantiu a sobrevivência do povo do deserto. Após o ataque da Areia Negra, poucos restaram, sendo que a maioria se recolheu para o deserto. Alguns místicos, no entanto, ainda ajudam seu povo, seja diretamente, seja através de mensagens enviadas em sonhos ou pela ajuda inesperada de certos gênios aliados. Outros passaram adiante a sua tarefa, ensinando seus segredos para os Andarilhos do Dara, os maiores aliados dos rebeldes.

Um dos Andarilhos de Dara, o guerreiro arcano conhecido como Kalimn’shan, é perseguido por todo Mar de Areia pela Areia Negra, pois trata-se do rebelde que mais causou prejuízos a Kopesch em todos os anos de rebelião.





**A Serpente Azul de Shazid’Herek:** Na verdade trata-se não de um demônio, mas sim de um dragão azul grande ancião. Ninguém conhece seu verdadeiro nome, e todos aqueles que descobrem qualquer fato sobre seu passado são visitados por suas crias meio-dragão e seus servos gnolls, sendo levados para as montanhas. Ninguém sabe as reais intenções da Serpente Azul, mas seus gnolls buscam algo no deserto. Há uma história em Malek que afirma que quem souber o verdadeiro nome da criatura pode controlá-la.

Magos Al’Jhazeen são constantemente atacados pelos enviados da Serpente Azul. A razão de tamanha hostilidade é igualmente desconhecida. Afora os magos dos efreetis, o dragão mantém seus olhos sobre todos os outros grupos de Dara, aparentemente esperando por algum grande evento. Estaria ele esperando pelo atual Surgimento?

### **Rumores & Boatos**

Com uma tradição de histórias milenar e uma cidade imersa em intrigas e golpes como Shadzak, não é incorreto afirmar que rumores e boatos são o pão e a água de Dardeeh.

**Alimentando o Pássaro:** Muitos rebanhos, e mesmo viajantes, tem desaparecido na Planície de Savas. Várias pessoas dizem ter visto um enorme pássaro nos céus. De fato um pássaro roca está usando a parte sul das

planícies como campo de caça. Mas se for abatido, pode despertar a fúria de seu cavaleiro gigante, que vive na Muralha a leste. O líder dardee local não sabe como agir.

**O Castelo das Nuvens:** Um castelo voador surge sobre uma caravana ou tribo dardee e emissários janni descem afirmando que seu mestre djinn deseja se casar com uma das belas mulheres da tribo. O lorde gênio não aceita um não como resposta, mas um dos janni informa que o verdadeiro amor do djinn é uma poderosa feiticeira que vive no deserto. Será que um grupo poderia ser enviado para conseguir convencer a feiticeira a ouvir a proposta do gênio, ou será que todas as mulheres jovens da tribo ficarão presas no castelo voador?

**A Revolta nas tribos do Oeste:** Os representantes da Areia Negra estão oferecendo uma generosa recompensa por quem possa livrar suas caravanas do ataque dos rebeldes vindos das Colinas Negras. No entanto, de acordo com os dardees locais, os rebeldes são os grandes defensores de seu povo. Ninguém sabe o que fazer, pois o ataque crescente dos rebeldes poderia muito bem afastar de vez as caravanas da Areia Negra, que bem ou mal são as grandes responsáveis pelo fornecimento dos mantimentos e comida vindos do sul. O povo não saberia mais viver sem o comércio, mas



também não suporta mais as altas taxas da Areia Negra.

## As Ilhas de Scylla

*“Qual bela terra, de verde vivo como os cabelos da driade, de clima acolhedor como os braços da ninfa. E tal como a driade, impiedosa para com estranhos.*

*E tal como a ninfa, mortal para os que caem sobre seus encantos”.*

O Arquipélago de Scylla já foi descrito por um poeta toraniano da antiguidade como um lugar de beleza singular, intocado pelo inverno e abençoado pelos deuses com iguais quantidades de esplendor e fúria dos elementos. Nenhum lugar, portanto, seria mais adequado para ser chamado de lar pelos orcs de Scylla. Senhores dos mares, terror de Torann e suas cidades litorâneas, estes piratas são uma das maiores ameaças e reinam sobre o Oceano do Sol, encontrando apenas no próprio mar um rival à altura. Relatos antigos que sobreviveram ao último Surgimento já mencionavam ataques dos orcs de Scylla e seus barcos à costa toraniana. Pouco mudou deste então. O mar é ao mesmo tempo a espada e o escudo destes piratas, impossibilitando qualquer tentativa das cidades humanas de revidarem. As Ilhas de Scylla estão localizadas léguas e mais léguas a leste, o caminho infestado de desafios. Animais vorazes e o clima, além claro dos próprios orcs, têm

mantido Scylla inalcançável há séculos.

Com o novo Surgimento demoníaco os piratas ganharam praticamente uma nova licença para intensificar seus saques. No entanto, nos últimos meses mais de um barco orc já desapareceu misteriosamente no horizonte, e mesmo os senhores dos mares começam a questionar sobre o que está acontecendo na Terra Próxima.

## Cultura & Sociedade

Os orcs de Scylla reinam sobre todo o arquipélago e inclusive adotaram seu nome para a raça. Muitos duvidam da noção de que possa existir uma sociedade em Scylla, principalmente frente a anarquia e caos que parecem ser a marca registrada de seus habitantes. Mas da mesma maneira que outros povos da Terra Próxima, os orcs de Scylla são uma cultura única e peculiar. Diga a um paladino toraniano que a raça que mais ama e luta pela liberdade são os orcs de Scylla e você verá uma expressão de choque e pavor; no entanto, nada está mais longe da verdade. Os orcs de Scylla são filhos dos mares, e como o mar, anseiam a imensidão do mundo como sua casa. Orcs de Scylla apreciam a liberdade mais do que tudo, e não só liberdade de ir e vir, mas liberdade para fazer o que bem entender, dizer o que bem entender... enfim, ser aquilo que desejam, independente da visão de



outros povos. Um orc de Scylla acha a própria noção de governo, de todos vivendo sobre regras porque é assim que deve ser, uma piada. Cada um deve trilhar seu próprio caminho. Uma prova disto é que orcs de Scylla não possuem escravos (no entanto, eles não costumam fazer prisioneiros). Esses traços fazem de Scylla ironicamente um dos locais mais tolerantes de toda Terra Próxima. Uma vez que você consiga chegar no arquipélago – e aí está a real dificuldade você não encontrará uma terra de bárbaros, mas uma terra onde “todos são reis” como dizem os orcs de Scylla. Claro, sobreviver nas ilhas requer uma boa dose de esperteza, manha e, porque não, força; mas fora isso ninguém será jamais julgado pelos orcs com base em sua raça, religião ou aparência.

Orcs de Scylla são também extremamente pragmáticos. Eles literalmente pegam o que acham melhor em cada cultura com que entram em contato, e adotam tais traços. Um orc de Scylla pode se vestir como um toraniano, lutar como um habitante de Stonebridge e possuir armas de forjadas pelos elfos. Essa característica é bem visível no conto dos “Clérigos de Scylla”. Há cerca de um século alguns Clérigos de Torann conseguiram atingir o arquipélago e pretendiam através de seus ensinamentos pacificarem e

civilizarem os orcs, lhes dando “paz interior”. Os orcs adoraram a novidade e muitos começaram a freqüentar o novo monastério. Para a infelicidade dos clérigos – que deixaram a ilha poucos anos depois – a única coisa que os orcs aprenderam foi como cultuar os deuses para curarem ferimentos e continuarem lutando. Um orc de Scylla, portanto, pega o que vê de melhor em cada canto da Terra Próxima, incluindo principalmente seus tesouros. Essa miscelânea se estende na religião até certo ponto. Os orcs de Scylla oram para qualquer divindade que no momento lhes pareça favorável, normalmente esquecendo do deus logo em seguida. No entanto, eles nunca deixaram de oferecer preces, nem mesmo um ou outro ritual, às divindades do mar do antigo povo do arquipélago.

## História

Scylla fora habitada nos tempos antigos por uma raça humana que desapareceu praticamente sem deixar traços. Esse povo humano provavelmente conhecia o mar como nenhum outro povo da Terra Próxima. Apesar de relativamente primitivo, eles possuíam um conhecimento náutico de dar inveja a vários mestres de portos da atualidade. De sua civilização restou apenas enormes totens de madeira e pedra espalhados pelo arquipélago, retratando animais e estranhas faces.



Os orcs de Scylla não interferem com os totens e inclusive pensam que as estruturas mantêm a fúria vulcânica das ilhas sob controle.

Outra fonte de boatos e contos entre os orcs de Scylla são as estranhas ruínas, se é que se pode usar tal expressão, encontradas principalmente nas duas maiores ilhas do arquipélago – Voldoth e Scylla. Estranhos restos do que parecem torres ou muralhas feitas de cristal podem ser vistos no interior das selvas destas ilhas. Ao contrário dos totens, os orcs têm verdadeiro horror a estes locais, que consideram amaldiçoados. Uma magia antiga e inteligente vive aqui e muitos orcs chegam a falar que as ruínas foram arrancadas do próprio Inferno. Os poucos feiticeiros de Scylla clamam que as ruínas guardam o segredo da origem do povo orc das ilhas. Aparentemente, as Lâminas dos Lorde Piratas foram achadas dentro da maior destas ruínas.

Afora esses ecos do passado, as ilhas de Scylla são habitadas por orcs até onde a história conhecida da Terra Próxima se lembra. Com o passar dos séculos, toranianos e outros conseguiram se aproximar das ilhas e se juntar à população local, gerando o forte povo mestiço atual. Scylla só foi ameaçada uma vez até hoje na história conhecida. Esta ameaça foi a esquadra do glorioso Lorde Pargatun de Talanta, um dos

maiores governantes de Torann logo após o primeiro Surgimento, de acordo com os sábios. A batalha naval, que ocorreu longe do arquipélago, foi de tal escala que os humanos nunca se recuperaram em termos navais, pois perderam a arte de construção dos barcos de Torannia. Metade de toda a população das Ilhas de Scylla teria perecido também.

Nos últimos anos Scylla tem sido o palco de vários eventos. Um deles foi a mais recente foi a subida ao poder do novo Lorde Pirata, Zalum, o Usurpador. Este esguio e vil orc de Scylla possui uma ganância sem paralelos e que formou uma aliança com o porto livre de Zelânia. Por último, Nosthro, o vulcão que marca a maior ilha do arquipélago e é carinhosamente chamado pelos orcs de “Velho Dragão”, tem aumentado sua atividade de maneira apavorante nos últimos meses. Seria um sinal do novo Surgimento?

## Geografia

O Arquipélago de Scylla é formado por nove ilhas e um número muito maior de ilhotas. Destas as mais importantes são Tartos, Nirgut, Voldoth e a grande Scylla, que dá nome ao arquipélago. Estas quatro ilhas formam um pequeno mar interno, conhecido como o Mar de Fogo. As ilhas são quente e úmidas todo o ano, com fortes tempestades e tormentas no verão.



Apesar de não fazer parte das Ilhas de Scylla, os Oceanos do Sol e da Sombra são descritos daqui devido a sua importância para os orcs.

**Oceano do Sol:** Conhecido também como Mar do Sol, o oceano oriental da Terra Próxima é uma fonte de mistérios insondáveis. Muitos clamam que ele não tem fim, outros dizem que é possível atingir as estrelas ou mesmo outros mundos em seus confins. No entanto, o que impulsiona os orcs de Scylla a navegar para o leste são as lendas da Terra dos Anjos. Dizem que da mesma maneira que Dordread jaz no poente, uma terra divina e bruxuleante deve aguardar no belo nascente, e por isso não só orcs de Scylla, como vários marinheiros procuram por este reino fantástico.

O Oceano do Sol é também a fonte de todo tipo de ilha perdida e povo misterioso. Um destes povos inclusive seria velho conhecido dos orcs de Scylla e faria encontros esporádicos com os piratas em uma baía secreta dominada atualmente pelo Lorde Pirata Mak'nor, o Lobo de Scylla.

**Oceano da Sombra:** Da mesma maneira que os orcs buscam os limites do Oceano do Sol, eles fogem das bordas do Oceano das Sombras. O mar que banha a costa oeste da Terra Próxima é visto com um misto de terror e reverência. E tais sentimentos não são

desmedidos pois nada menos do que a própria Terra Maldita, Dordread, jaz nas profundezas do oeste. Alguns piratas de Ossos Cruzados, capitães renegados de Torann e mesmo bárbaros das Ilhas do Inverno já tiveram coragem de navegar para o Oeste Sombrio. Obviamente os orcs de Scylla também já tentaram, e alguns até conseguiram (após cruzarem tempestades sinistras e terras selvagens nunca antes vistas) alcançar o Reino Demoníaco, o Lar da Maré Vermelha.

O que aconteceu com estes desbravadores depois? Não se sabe... seus barcos hoje singram os mares com cascos rompidos, velas rasgadas e tripulações amaldiçoadas.

**Mar de Fogo:** Localizado entre as quatro maiores ilhas do arquipélago, este pequeno mar interno é o coração de Scylla e lar de suas poderosas forças elementais. Redemoinhos poderosos, tempestades de raios que iluminam as noites e tormentas capazes de rasgar velas e destroçar mastros são relativamente comuns. Apesar de nem sempre tão raivoso, o Mar de Fogo parece ser o centro da fúria divina dos deuses da natureza. Os piratas contam muitas outras histórias e lendas, belas e medonhas, sobre o coração do arquipélago. Ilhas rochosas que surgem e desaparecem do nada, nevoeiros que obscurecem tanto a mente quanto a visão, tornados que carregam barcos





para os céus e outros reinos. Saber diferenciar mito e realidade é algo difícil nos contos dos bardos de Scylla. Os druidas clamam que o toque de cada elemento pode ser sentido aqui mais do que em qualquer outro ponto da Terra Próxima: água, ar, terra e mesmo fogo.

O nome do mar interno vem do Olho Infernal, uma luminescência rubra que toma conta das profundezas no centro do Mar de Fogo. O fenômeno é também conhecido como Olho do Dragão, Fúria de Fyrre ou a Prisão do Balor (este último título é utilizado apenas por orcs muito supersticiosos). Ele surge de tempos em tempos, deixando o mar agitado e borbulhante, além de criar um nevoeiro espesso que cobre o centro do arquipélago por dias afincos. O brilho lúgubre e flamejante pode ser visto das montanhas de Scylla e Nirgut em certas noites, banhando o horizonte em um vermelho sangue. Navegar durante o Olho Infernal é perigoso por causa das criaturas marinhas expulsas do fundo mar por sua presença. Mesmo com essas intempéries, os orcs de Scylla aprenderam a conviver com a fúria do Mar de Fogo e o usam como defesa caso algum barco estrangeiro tente perseguir um pirata para dentro do arquipélago.

**Ilha de Tartos:** Uma pequena ilha ao norte do Mar de Fogo, Tartos serve de

base para a cidade de Argjir, a morada predileta do Lorde Pirata Asgrat quando em terra. É uma ilha rochosa, possuidora de muitas termas, portos secretos e cavernas profundas. Apesar do tamanho, Tartos é bem populosa.

Seu litoral é também o lar de enormes bandos de leões marinhos.

**Ilha de Nirgut:** Essa enorme ilha na porção ocidental do arquipélago é o ponto de encontro da maioria dos piratas vindos de Torann e Stonebridge. Nirgut é tomada por selvas e montanhas que parecem erguer-se direto dos mares. Os orcs de Scylla não mantêm grandes portos aqui e usam os recursos da ilha para manterem seus barcos. Os piratas não são tolos e usam a madeira da ilha de maneira a não dependerem do continente.

As montanhas de Nirgut são renomadas por serem a morada de grandes espíritos elementais capazes de ver o futuro. Muitos piratas já dizem ter encontrado riqueza e poder graças a esses oráculos. No entanto, as montanhas também são o lar de vis seres subterrâneos, os trogloditas. Este povo é conhecido por seu gosto por carne (não importa se orc ou humana) e por servirem a deuses negros que requerem constantes sacrifícios.

Nirgut é usada pelos orcs como escudo contra invasores do oeste. A imensidão



selvagem da ilha também a faz perfeita para piratas para esconderem seus tesouros mais valiosos. Nirgut é esparsamente povoada. A ilha tem sua cota de sobreviventes de naufrágios, saques e de orcs de Scylla jurados de morte por seus irmãos.

**Ilha de Voldoth:** Localizada ao sul do Mar de Fogo, Voldoth possui a maior concentração de humanos, halflings e outras raças do arquipélago. A ilha é também a única onde os habitantes conseguem manter plantações.

Os habitantes de Voldoth já pensaram no passado que eram melhores que os orcs e tentaram tomar outras ilhas. Isso normalmente acontecia quando um mestre ladino ou capitão pirata carismático conseguia juntar um número suficiente de arruaceiros e saqueadores. Todas as vezes que tais levantes ocorreram, Voldoth era varrida pelos orcs das outras ilhas. A cidade de Vladokh atual é a terceira com tal nome e se localiza a alguns quilômetros de sua antecessora. O coração da ilha da mesma forma é tomado por ruínas de vilas, fortes e torres de guerreiros, piratas, conjuradores e demais que tentaram expulsar o orcs de suas terras.

As poucas selvas restantes no litoral sul são fortemente evitadas. É dito que as almas dos mortos nos inúmeros confrontos da ilha migram para as

ruínas de cristal localizadas nestas selvas. Afora um ou outro feiticeiro insano, não se sabe o que mais pode haver nas espirais cristalinas que se erguem sobre as árvores.

**Ilha de Scylla:** A maior das ilhas do Mar de Fogo dá nome ao arquipélago. Scylla é uma imensidão de praias arenosas e baías rochosas. Seu coração é tomado por selvas escaldantes antigas, que crescem de maneira quase que sobrenatural. Ao norte, um conjunto de montanhas negras é visível por toda a ilha. Acima delas o vulcão Nosthro, o “Velho Dragão”, coroa os céus de Scylla com suas chamas e fumaças eternas. A capital do reino pirata orc, Magnitogor, se localiza nesta ilha, na Baía da Goela do Dragão.

As selvas de Scylla são as mais primordiais e selvagens do arquipélago. Mesmo as Três Feras parecem ser mais convidativas. O interior da ilha, mesmo após séculos, permanece desconhecido. Troca-peles que renegaram ao mar, feiticeiros cobiçosos, orcs selvagens, expedições à procura das ruínas de cristal, antigos monstros libertados por piratas incautos e bestas da selva, Scylla sabe esconder muito bem seus segredos. As montanhas são mais conhecidas e há diversas estradas criadas pela lava com os anos. Há inúmeros caminhos na rocha para se atingir o “Velho



Dragão”, muitas usadas pelo povo ancestral de Scylla, cujos totens preenchem a ilha. Os arredores do vulcão possuem as únicas ruínas de pedra deste povo – tumbas.

Em algum ponto no extremo leste de Scylla se localiza a Baía Proibida. Domínio de Mak’nor, o Lobo de Scylla, o mais velho dos Lordes Piratas, a Baía Proibida é fonte de todo tipo de lenda e boato entre os outros orcs. Não há um capitão pirata que não daria uma mão (literalmente) para descobrir o que o rude pirata esconde. Muitos acham que o segredo para a riqueza de Mak’nor jaz nesse lugar, onde ele encontraria como povos que vivem no oriente desconhecido. Outros dizem que uma velha bruxa do antigo povo humano do arquipélago moraria na baía e seria a responsável pela sorte absurda de Mak’nor, que já sobreviveu a incontáveis tentativas de assassinato, a pelo menos dois encontros com dragões e foi o único sair sobrevivente de um combate com o Kraken de Nomur. Outros falam que foi a bruxa que deu ao orc sua Lâmina de Lorde Pirata.

**O Caminho do Kraken:** A sudoeste do arquipélago, entre as ilhas de Nirgut e Voldoth, está a corrente marítima que propicia a rota mais curta para o continente de Stonebridge. A rota é uma armadilha tentadora e letal para navegadores incautos. A região, no

entanto, é dominada pelo Kraken de Nomur, batizado em homenagem ao pirata orc que, de acordo a lenda, lhe arrancou um dos tentáculos.

O centro do Caminho do Kraken é uma ilha pedregosa e aparentemente inútil conhecida apenas como a Rocha. O Kraken, furioso, teria perseguido Nomur até a Rocha, onde até hoje estaria esperando pelo dia em que se inimigo ousasse novamente singrar pelos mares. O conto é um clássico e ninguém duvida de que é apenas uma lenda – Nomur teria hoje mais de um século de vida se a história fosse verdade, o que ainda não explicaria como o lendário pirata sobreviveu todo esse tempo sem água ou comida. De qualquer maneira, a região é assolada pela temida criatura marinha (alguns orcs falam na verdade em vários krakens ou mesmo em outras criaturas), o que força a maioria dos capitães de barco a dar uma longa volta antes de seguir para Zelânia e Stonebridge. Apenas em casos de vida ou morte um capitão se arriscaria pelo Caminho do Kraken.

**As Três Feras:** Essas três pequenas ilhas ao norte de Tartos permanecem praticamente intocadas pelos orcs. Alguns capitães mais paranoicos escondem seus saques nestas ilhas cobertas por selvas fechadas e litorais traiçoeiros, mas a maioria evita a região. O trio recebeu sua alcunha



não por seus habitantes da superfície, mas pelos monstros de suas águas. Os sahuagin, uma raça bestial de demônios dos mares, dominam toda a região em torno das ilhas, e as consideram sagradas. Apesar dos orcs de Scylla se divertirem com caças a sahuagins, a maioria evita as Três Fera. Muitos se lembram da última vez que “profanaram” as ilhas em grande número – os sahuagins descenderem com um exército sobre Argjir, matando em plena luz do dia todos os orcs que encontraram. O ataque foi repellido, mas os orcs não querem brincar com a sorte.

**O Ninho das Águias:** A ilha mais ao sul do arquipélago é vista como uma praga pelos orcs de Scylla. Formada por uma litoral de praias extensas de areia clara, seu interior é dominado por um enorme planalto. O planalto em si é uma enorme imensidão de colinas e planícies, apesar de que mapas indicam a presença de vales e fendas no interior da ilha. Os céus do Ninho das Águias são dominados por todo tipo de ave, mas são os pássaros rocas que dão nome à ilha.

Há uma lenda de que no passado existia no centro da ilha um enorme templo dedicado aos deuses da natureza. O templo teria sido erguido por uma ordem sagrada de humanas do antigo povo do arquipélago e guardava um item sagrado. Tudo o que se sabe é

que as sacerdotisas teriam usado o item divino num ataque vingativo contra os orcs de Scylla. Como punição elas foram transformadas em criaturas aladas horrendas, capazes de se comunicar apenas por meio de gritos de escárnio e maldições – as harpias. Como nunca perdoaram os orcs elas seriam forçadas a viver da sua carne, pois o toque fétido de uma harpia estragaria qualquer outro alimento que tentassem comer. Poucas coisas assustam mais um orc de Scylla do que o grito de uma harpia.

## Locais de Interesse

As Ilhas de Scylla são uma nação de piratas, onde a própria terra parece ser tão independente e imprevisível quanto seus habitantes.

### Argjir

- **Habitantes:** 8.500
- **Regente:** Asgrat, a Serpente.

Esta cidade enevuada é construída sobre dois braços de pedra que se estendem sobre o mar, formando o melhor porto natural de todo o arquipélago. A cidade é murada devido à presença de leões marinhos e a ocasional incursão sahuagin. Diferente de muitas cidades de Scylla, Argjir possui a coisa mais próxima de um governante permanente – o Lorde Pirata Asgrat, a Serpente. Conhecido por sua língua ferina e sua sobrenatural



imunidade a venenos (para a tristeza de seus rivais), Asgrat ganhou poder na região com o grande número de saques e incursões bem sucedidas contra navios mercantes.

Um “esporte” comum na cidade é a caça a sahuagins e leões marinhos. Anualmente, o pirata que juntar mais cabeças destes monstros é considerado o “Campeão de Tartos”. O prêmio? Muita bebida e comida de graça... o que mais um pirata poderia querer?

### **Vladokh**

• **Habitantes:** 11.000

• **Regente:** Nenhum

A cidade de Vladokh é uma amálgama de estilos, refletindo as várias raças locais. A cidade possui a maior concentração de anões do arquipélago e é a única onde os orcs de Scylla não são maioria. A cidade ainda ostenta templos e altares pequenos de vários deuses, inclusive divindades inomináveis de Dordread. Tendo até mesmo uma ou duas guildas de ladrões exilados de Zelânia que conseguiram chegar até aqui e hoje financiam saques orcs a sua terra natal.

Vladokh é uma cidade relativamente nova, construída após a destruição de suas antecessoras. As ruínas ainda são uma atração para os habitantes da região, e uma delas serve como base

para uma ordem de clérigos de hábitos questionáveis, proscritos em Torann.

A cidade não possui uma figura de autoridade e é literalmente uma terra de ninguém. Diversos grupos controlam por acordo várias áreas, mas o comando pode mudar com chegada de orcs ou com a vinda de exilados. Brigas de gangues e lutas entre raças adversárias são comuns. Um dos grupos mais forte atualmente é um clã de assassinos e magos pouco conhecidos de Zelânia que trouxe do continente o segredo da erva-troll. Conhecida em Zelânia por acelerar a cura de ferimentos, a erva tem estranhas propriedades quando plantada no solo das Ilhas de Scylla. Alguns rumores sugerem até que pode trazer pessoas recém-mortas, ou ainda que provoca estados de fúria e força surpreendentes.

### **Magnitogor**

• **Habitantes:** 8.900

• **Regente:** Nenhum

A “capital” das Ilhas de Scylla se localiza na Baía da Goela do Dragão. Construída numa região rochosa de solo negro criada por uma das maiores erupções do “Velho Dragão”, a cidade é uma visão impressionante. Erguida tanto sobre o solo quanto sobre o mar, Magnitogor começa nos morros da baía e vai descendo por construções de





pedra vulcânica, ruas apertadas de casas baixas e coloridas, até atingir longas docas, chegando enfim na cidade flutuante: um conjunto de barcos, docas e pontes sobre a baía que abriga um número de barcos dez vezes maior do que seria possível para Magnitogor.

Música, bebida, brigas, negócios escusos e todo tipo de atividade mantém a cidade aberta e agitada dia e noite durante todo o ano. Dois rios, o Gancho e o Fervente, alimentam a cidade. Totens altos do antigo povo do arquipélago foram com o tempo cercados pelas construções e ruas dos orcs, que não ousam derrubá-los, dando um tom místico ao caos do ambiente.

A cidade é constantemente agitada pela descoberta de algum artefato nas ruínas de cristal ou pela invasão de alguma besta da selva. Os tremores ocasionais de Nosthro, “Velho Dragão” também sacodem a cidade, forçando a reconstrução de algumas das casas de madeira.

A maioria dos Lordes Piratas faz questão de visitar Magnitogor pelo menos uma vez por ano, para manter a reputação entre seus iguais. Os melhores piratas e navegadores de toda Terra Próxima podem ser encontrados neste porto.

## Governo & Organizações

Numa terra sem lei é difícil estabelecer quem manda, ainda mais em um lugar onde todos afirmam ser rei ao mesmo tempo. A falta de uma figura central responsável pelos orcs de Scylla já fez os toranianos falarem da existência de um “rei secreto”, um senhor escondido que controlaria os piratas. A verdade pode ser bem mais interessante e curiosa.

**Os Lordes Piratas:** A coisa mais próxima de um governante do arquipélago seriam os chamados Lordes Piratas. No entanto, esses mestres dos mares estão mais para protetores e conselheiros do que senhores. Um Lorde Pirata, apesar de exercer comando sobre vários barcos e homens, nunca afirmaria mandar sobre as ilhas. Pelo contrário, muitos dizem ser servos de Scylla.

Contam que existem apenas nove destes reis piratas e que a marca de seus “reinados” seriam suas Lâminas de Scylla, ou Lâminas dos Lordes Piratas. Cada um deles carrega consigo uma arma mágica antiga e poderosa. Essas armas, normalmente espadas, são inteligentes e dotadas de poderes estranhos. Aparentemente quem detiver uma das Lâminas de Scylla é automaticamente “coroadado” como Lorde Pirata. Mas dizem que é a Lâmina que escolhe seu Lorde e não o contrário, apesar de Zalum, o Usurpador, ter matado seu predecessor



e roubado sua Lâmina sem sofrer qualquer represália do artefato.

A origem das Lâminas ao que tudo indica são as misteriosas ruínas de cristal do arquipélago. Guerreiros sábios nas artes das armas, ao colocarem seus olhos sobre as Lâminas, afirmam serem de um artesanato sem igual e uma beleza indescritível. Uma mercenária de Pravokia que chegou a conhecer o Lorde Pirata Mak'nor clama que sua arma é definitivamente de origem élfica. De qualquer maneira, sabe-se que as Lâminas são antiquíssimas e datam de antes do último Surgimento, quem sabe antes de Torannia.

Os Lordes Piratas mantêm cada um sua própria agenda e agem como bem entendem, se reunindo apenas quando alguma ameaça surge sobre toda Scylla. Afora essas raras ocasiões eles deixam cada um por si. Entre os Lordes Piratas conhecidos estão Asgrat, a Serpente; o inescrupuloso Zalum, o Usurpador; Kaina, a Senhora das Tempestades; e Mak'nor, o Lobo do Scylla, o mais velho (e rico) Lorde Pirata conhecido. Todos são orcs de Scylla, apesar disto não ser uma exigência para ser um Lorde Pirata.

**Os Bruxos de Scylla:** Orcs de Scylla não se interessam por magia arcana, e muito menos tem a inclinação para estudarem seus segredos. Mas as Ilhas

de Scylla são tão ricas em mana quanto qualquer outra parte da Terra Próxima. O resultado é que cada ilha é clamada como território por um ou mais feiticeiros orcs de Scylla, comumente chamados de “bruxos” pelos piratas.

Estes raros feiticeiros passam a maior parte do tempo guerreando entre si para ver quem é o melhor de cada ilha. Esporadicamente os piratas são obrigados a entrar na refrega para acalmar os ânimos dos bruxos e seus servos. Isso ocorre principalmente quando os conjuradores teimam em invadir as ruínas de cristal das ilhas e despertar suas terríveis maldições.

**Os Druidas dos Mares:** Mais um título do que o nome de uma organização, os druidas dos mares são uma das facetas mais interessantes do arquipélago. Os orcs de Scylla, apesar de tolerantes, não dão muita atenção aos deuses, o que justifica o número quase inexistente de clérigos nas ilhas. Mas é impossível morar em Scylla sem ser tocado pela força dos elementos. Da mesma maneira que paladinos dizem ser chamados pelos deuses da virtude, alguns orcs de Scylla dizem ser tocados pelos elementos das ilhas. Estes raros orcs (e membros de outras raças) que se deixam levar pelas forças naturais se tornam druidas dos mares. Também conhecidos como troca-peles ou filhos dos mares, estes druidas são muito mais caóticos e individualistas que seus



primos do continente. No entanto, é considerado um bom sinal ter um dos troca-peles a bordo. Afinal, que pirata não gostaria de ter a bordo um auxiliar capaz de falar com os ventos, aplacar o clima e controlar os animais?

Druidas dos mares são raros no interior das ilhas, o que gerou o seguinte ditado: “Druidas para o mar e feiticeiros para a terra”.

**O Povo do Mar:** Um dos mistérios das Ilhas de Scylla é o lendário povo do mar. As sereias tão comuns nos versos dos bardos de Torann seriam deste povo. A visão orc, no entanto, é bem diferente. Apesar de nunca ter ocorrido guerra entre os orcs e o povo do mar (como ocorre com os sahuagins), há pouco amor entre essas raças.

O povo do mar literalmente faz de tudo para infernizar a vida dos orcs de Scylla. Seduzem e encantam marinheiros colocados de guarda durante a noite no convés, conjuram animais para atrapalhar a viagem, dão informações duvidosas ou mesmo afundam certos barcos. Curiosamente, eles nunca atacam para matar, apesar de exceções raras serem conhecidas.

O povo do mar é conhecido principalmente por roubar os artefatos encontrados nas ruínas de cristal no interior das ilhas. O que essa raça faz com tais itens é difícil dizer.

Afora isso, sabe-se apenas que o povo do mar e os sahuagins são inimigos ferozes.

## **Boatos & Rumores**

Piratas e bebidas são uma fonte inesgotável de rumores. Piratas orcs, bebidas, bestas marinhas e magias antigas são, portanto, o suficiente para uma vida inteira de aventuras.

**Príncipes do Leste:** A Baía Proibida realmente é usada pelo Lorde Pirata Mak'nor como ponto de encontro com povos desconhecidos. Aparentemente a riqueza do Lobo do Mar vem de seus encontros com uma estranha raça de humanoides de pele azulada e feições belas e harmoniosas, que trazem consigo pérolas e joias belíssimas. Não se sabe o que o velho orc dá em troca de tão generosos presentes.

**Um Novo Exilado:** O mais novo habitante do arquipélago é ninguém menos do que um paladino caído de Soldur. O cavaleiro chegou nas ilhas não se sabe como, mas enfiou na cabeça que tem como missão de redenção levar os orcs de Scylla em direção à “civilização”. Pelo jeito ele pretende começar com a cidade de Vladokh, onde está reunindo simpatizantes. O que os Lordes Piratas farão com ele? E os clãs exilados de Zelânia, usarão o cavaleiro como marionete em algum golpe?



**A Maldição da Erva-troll:** Um grupo de ladinos de Zelânia tem vendido uma erva encantada nas ruelas de Vladokh. A erva-troll, como é chamada, tem a capacidade de curar ferimentos, cansaço e doenças, mas causa forte dependência. Se usada exageradamente e por longo período, pode causar até a loucura... A cidade está hoje cheia de viciados na tal erva, e dizem que um lorde pirata está contratando mercenários para se livrar dos estrangeiros que comercializam a erva-troll. Será o pirata um protetor de seu povo, ou ele quer apenas tomar o lugar dos estrangeiros?

## Os Ossos Cruzados

*“Uma adaga nas costas de meu inimigo, e na bolsa o peso de ouro pilhado, para que eu possa andar à noite ao laré, sobre Ossos Cruzados.”*

Localizada entre Torann e Stonebridge, esta ilha é apropriadamente chamada de Refúgio dos Ladrões (as forças de lei e ordem a chamam também de “Ilha do Inferno”). Ossos Cruzados é uma terra sem lei, um esconderijo para todo tipo de piratas, ladrões, assassinos, criminosos e demais escória perseguida nas cidades-estados. Na verdade, chamar Ossos Cruzados de terra sem lei é um equívoco, há lei aqui... a lei de Lorde Caligury, o rei dos ladrões.

Ossos Cruzados é um aglomerado de duas ilhas e algumas ilhotas rodeadas por nevoeiros, pântanos e cobertas por bosques. No passado o local talvez teria agradado aos elfos de Mahul Maakh, mas hoje não passa de um amontoado de portos e pequenos esconderijos em meio à mata. Dizem as línguas dos ladrões de Torann que tudo pode ser encontrado em Ossos Cruzados. Precisa de homens para um serviço sujo? Ou quem sabe de orcs para atravessar as Montanhas Áridas? Ou ainda de navegadores capazes de entrar no porto de Narghul sem serem vistos? Ossos Cruzados é o seu destino. Todo tipo de mercadoria proibida também atinge o Refúgio dos Ladrões, desde entorpecentes dos bárbaros do sul quanto escravos dos portos do norte.

Não se sabe quem foi o primeiro pirata a clamar a ilha como seu domínio. A ironia resta no fato de que esse primeiro lorde provavelmente teria sido um cavaleiro toraniano, pois a construção mais imponente de Ossos Cruzados e que serve de morada para seu mestre é um antigo forte toraniano no centro da ilha, visível através das névoas de Sederack, a Cidade das Ondas. Mas ladrões dão pouca importância à história e tudo o que importa é que o senhor de Ossos Cruzados hoje é o temido Lorde Caligury, o Ladrão dos Mares. A família Caligury tem



assolado o Oceano da Sombra há anos e não há sábio vivo em Talanta que se lembre de outros tempos. No entanto, o atual Lorde Caligury (o último de sua família) tem provocado temor não só por seu punho (ou gancho) de ferro e ganância... mas por estar governando Ossos Cruzados há quase dois séculos! Sempre trajado de negro e com um véu de seda escuro sobre o rosto, Caligury é provavelmente o criminoso mais procurado nas costas ocidentais de Torann e Stonebridge. O fato do pirata aparentemente ser imortal aumenta ainda mais a perturbação dos governantes da região e a ânsia dos piratas, pois muitos julgam que Caligury encontrou nas profundezas do Forte dos Ossos, sua morada, nada menos do que a fonte de imortalidade!

Afora seu mestre, Ossos Cruzados é o lar de mais irmandades de piratas e grupos de ladinos do que se poderia imaginar. Até ladrões de Zelânia possuem contatos na ilha. Muitos perguntam por que as cidades-estado de Torann não invadem a ilha? Talvez elas não possam, principalmente com advento do Segundo Surgimento Demoníaco... ou talvez elas não queiram. Afinal, como diriam em Bak, é melhor saber de onde virá a estocada do ladrão do que ficar no escuro.

Os ladrões e renegados de Ossos Cruzados, no entanto, têm seus próprios problemas. Lorde Caligury

garante a proteção de qualquer barco em seus portos em troca de parte da pilhagem. O mesmo vale para ladrões procurados. No entanto, às vezes mesmo o senhor de Ossos Cruzados não pode ajudar. A ilha sempre fora assolada pelos chamados homens-peixes, muito comuns na região. Há ainda os fossos, principal fonte de terror e superstição da região. Não são conhecidos mais do que cinco dessas entradas sinistras, literalmente fossos profundos de pedras, construídos nas partes rochosas da ilha antes da chegada do primeiro humano. Suas paredes são totalmente sulcadas e lapidadas em padrões estranhos, que “entortam o estômago”, como diriam certos piratas. A lenda local mais aceita é que são à entrada para os covis subterrâneos dos homens-peixes.

Porem a vida dos ladrões de ossos cruzados nunca esteve tão difícil, desde a construção do Forte da Alvorada, praticar atos de pirataria na costa de Stonebridge se tornou impraticável. Ao norte os orcs de Sûr tem se tornado a cada dia mais agressivos, restando aos piratas apenas as águas mais ao sul e a oeste, que estão repletas de Fearas. Nem mesmo rei dos piratas parece estar sendo capaz de contornar essa imensa crise.

### **Sederack**

• **Habitantes:** 5.500





• **Regente:** Lorde Caligury

Finalmente existe Sederack. Construída no único porto natural de Ossos Cruzados, a Cidade das Ondas provavelmente serviu como posto para os oficiais toranianos que construíram o Forte dos Ossos no topo da ilha. Eles provavelmente não gostariam de ver o lugar hoje. Sederack é um amontoado caótico de construções de madeira, pedra e barro, que não obedece a nenhum padrão ou estilo. A cidade tem o triplo de habitantes que o local seria capaz de sustentar normalmente e suas ruelas escuras parecem nunca dormir, com todo tipo de indolência e negócio escuso ocorrendo.

A cidade é controlada pelos orcs e homens de Lorde Caligury, mas normalmente o pirata ou ladrão que tiver mais capangas ganha o título honorário de “Chefe” de Sederack.

Obviamente os chefes que desobedecem Caligury acabam “demitidos” do cargo.

O único dia em que a Cidade das Ondas se cala é durante as noites de lua nova, quando o nevoeiro na região é mais espesso. Lorde Caligury decreta nesses dias um toque de recolher ao anoitecer. Muitos dizem que é sob a cobertura da névoa que os acordos mais secretos e sinistros são feitos e que o próprio Caligury transporta a carga

de seu barco, o Véu Negro, pela cidade. No entanto, nenhum ladrão que preze pelo seu pescoço costuma sair nessas Noites Escuras, como as chamam, por causa das lendas dos amaldiçoados. Contam os piratas que Ossos Cruzados servira no passado como uma prisão para a execução de criminosos e que as almas destes andam pelas ruas nas noites de lua nova, procurando vítimas para saciar sua sede de vingança. Como é comum o desaparecimento de pessoas nessas noites, além de que mais de um ladrão bêbado disse já ter visto figuras encapuzadas sinistras com garras inumanas, o assunto é considerado tabu e evitado entre os piratas. Agora, junte os boatos de assombrações, homens-peixes, fontes da imortalidade e a eterna rivalidade entre ladrões para ver que a vida em Sederack pode ser algo bem interessante.

## As Terras Selvagens

A fronteira definitiva entre Dardeeh e o norte distante, ladeada pela grande cadeia de montanhas conhecida como a Muralha, as Terras Selvagens são uma barreira tanto física quanto espiritual entre o norte e o sul, essa vastidão impede um contato permanente com o Norte Gélido.

Alguns afirmam em suas lendas que as Terras Selvagens são o local onde os deuses trancafiaram os espíritos e



outros deuses antigos que desafiaram a criação das civilizações. Isso explicaria o fato de que as Terras Selvagens são uma espécie de prisão, guarnecidas por antigas e poderosas magias divinas.

Mapear as Terras Selvagens e seus povos antigos é praticamente impossível. Abaixo seguem apenas alguns dos vários domínios mais conhecidos em contos e histórias; pode haver muito mais nessas terras, que quase rivalizam com a própria Dordread em perigo.

**A Lua de Sangue:** o primeiro sinal de que um viajante entra nas Terras Selvagens é aparição dessa lua vermelha. Aqueles que contemplam seu brilho doentio por muito tempo logo se encontram sobre uma planície cheia de várias tumbas de pedra cinzenta. Sábio é aquele que não as perturba. A Lua de Sangue é ironicamente a única referência segura nas Terras Selvagens. Quando não for mais vista no céu, quer dizer que o viajante está fora dessa região amaldiçoada.

**O Zigurate de J'llahou:** essa cidade antiga além da compreensão jaz em charcos fundos no meio das Terras Selvagens. Habitada por um antigo povo lagarto detentor de conhecimentos arcanos sombrios, J'llahou pode conter um dos primeiros povos a caminhar sobre a Terra

Próxima. A função do zigurate titânico no centro da cidade ciclópica e quem é seu mestre são questões ainda sem resposta.

Muitos acreditam que os povos lagartos só não invadiram Dardeeh ainda devido ao esforço dos habitantes dos Três Gigantes.

**A Floresta Interminável:** essa verdadeira selva é o domínio mais encontrado pelos viajantes, sendo possível cruzar toda as Terras Selvagens sem esbarrar em outras localidades. Habitadas por bestas e criações dos deuses de um passado distante, é um lar de monstros sáurios e dracônicos que dedicam suas vidas a uma guerra interminável para determinar o predador mais forte. Suas névoas venenosas e labirintos de árvores são desafios igualmente difíceis.

**O Deserto de Hok'tush'ran:** esse deserto gélido de areia branca é a prisão de um deus cujo nome foi esquecido, mas que até hoje anseia por vingança. Dizem que aqueles que entram aqui enfrentam novamente adversários há muito derrotados; aparentemente uma segunda chance dada aos mortos pelo deus vingativo do deserto. Dizem que no coração desse deserto jaz acorrentado o deus esquecido, em meio a uma tempestade de areia. Quem entra nessa região aparentemente fica



imóvel após o primeiro passo em suas areias. Dizem que o tempo lá é estático e que quem ousa adentrar seus domínios estará preso por toda a eternidade, porém ainda vivo, ouvindo lamentos de vingança.

**A Cidade Demoníaca de Sh'tar:** rodeada por um exército de estátuas de gárgulas e grandes muralhas, Sh'tar emana ondas visíveis de corrupção. Todos que entram em seu interior são temporariamente transformados em demônios e ficam facilmente suscetíveis à raiva, inveja e outros sentimentos negativos. O misterioso governante da cidade na teoria controla as centenas de gárgulas e aguarda o dia em que poderá novamente reanimar seu exército.

## Dordread

Para muitos dos mortais de Terra Próxima, a terra demoníaca de Dordread foi sempre parte do imaginário popular. Seria uma terra mítica, quase inconcebível, onde os deuses mais sombrios e as criaturas mais nefastas estariam aprisionados a incontáveis eras. Tratava-se de uma terra de desgraça e terror, onde só as bestas mais infernais conseguiam sobreviver. Um continente inteiro de horrores inomináveis, além do horizonte do Oceano das Sombras, onde o sol se põe... Hoje, para os

habitantes de Terra Próxima, Dordread se tornou a mais terrível realidade.

Com o Segundo Surgimento, os sábios e estudiosos prontamente se interessaram em pesquisar mais sobre a Terra Demoníaca, sentindo um enorme pesar de nunca terem a levado a sério... O fato é que pouquíssimos exploradores já navegaram a enorme distância até Dordread e voltaram, e aqueles que o fizeram retornaram praticamente loucos, balbuceando histórias absurdas sobre magos toranianos que lá praticavam rituais de conjuração há muito banidos, ou sobre a guerra ancestral entre os vampiros e os homens lobo. Nada do que foi relatado sobre Dordread pareceu fazer qualquer sentido, pois não passaram de relatos de mentes insanas, que nunca conseguiram se recuperar de sua breve estadia na Terra Maldita.

Porém tudo isso mudou com o retorno de Garlik. O ex-governante de Sûr, trouxe informações imprescindíveis a respeito da terra maldita e um relato mais rico e detalhado que a maiorias dos estudiosos poderia desejar.

Apesar de tantas histórias assustadoras, Dordread não é tão intransponível assim, existe de fato um enorme interesse dos seres sombrios que lá habitam em manter os homens do continente afastados de seus afazeres. Agora sabe-se que lá é a origem dos



dois Surgimentos. Nada mais sensato do que presumir que o exército dos demônios não quer ser incomodado em sua própria casa... Talvez a única forma de expulsar Bamphozaah de uma vez por todas desse mundo seja exatamente atacá-lo de surpresa em sua fortaleza. Infelizmente, ninguém parece fazer ideia se existe ou não uma fortaleza demoníaca em Dordread.

**Terras do Julgamento:** Estas terras, na parte sudeste do continente, são conhecidas como as Terras julgamento por causa das provações difíceis que se deve passar para realmente manter a sua sanidade intacta. Doenças incontáveis, animais com horríveis mutações, campos envenenados, uma sensação terrível de morte ao ar nublado e poluído... e isso são apenas alguns exemplos.

**As Ilhas do Horror:** Logo ao sul das terras do Julgamento, a um conjunto de ilhas onde inúmeros monstros vis, distorcidos e deformados, compartilham o espaço, as Ilhas do Horror.

Acredita-se que esses monstros sejam o resultado dos experimentos fracassados dos magos do manto vermelho. Então todos esses monstros são enviados para estas ilhas, para que não gerem ameaça para ninguém... mas ainda assim muitos deles

encontram uma forma de voltar ao continente.

**A Torre Vermelha:** Este lugar é um refúgio para magos. Foi construído décadas atrás por bruxos que ousaram vir a Dordread para estudar suas terríveis forças mágicas. Acredita-se que sejam todos malignos.

Eles formam uma organização que é chamada de o Manto Vermelho. Todos os magos desta poderosa organização compartilham uma imensa curiosidade sobre o poder dessas terras do mal, bem como algumas relíquias e magias inestimáveis que foram encontrados na Dordread. Muitos caçadores de recompensa e exploradores são muitas vezes contratados por sua organização para encontrar itens raros mágicas e substâncias de todo o continente.

**O Vale do Sangue:** Ao que parece, coisa alguma consegue escapar do abraço corruptor de Dordread por muito tempo. Estes aqui foram transformados por estas forças em criaturas vis da escuridão: Vampiros, criaturas imortais que vivem em busca de sangue, amaldiçoados por toda a eternidade a viverem nas cavernas do vale do sangue.

Aqui é o lar ancestral dos Hierarcas da Noite, um grupo de Antigos Lordes Vampiros, membros de uma ordem cujo eco atual é a cabala de magos do Manto de Sangue.



**A Floresta Escura:** Este local sombrio é composto por uma floresta a qual não se sabe se está viva, morta ou ambos, e em meio a suas árvores negras e retorcidas e a suas brumas brancas e frias como a morte viviam os Lobisomens. Ferozes criaturas metade homem metade fera, eles traziam morte e destruição a quem quer passe por seu caminho.

Porém essas criaturas encontram um fim cruel, liderados pelos Lorde Dêminios, foi aqui que o exército Feara foi posto á prova, batalhões de Fearas varreram a floresta caçando lobisomens, e fazendo o mesmo nas regiões das montanhas de Drenor.

A guerra entre Fearas e Lobisomens durou pouco mais de 50 anos, durante a guerra os Lobisomens capturados eram submetidos a torturas indescritíveis nas mãos dos inquisidores Fearas, e os demais eram exterminados pelo simples fato de existirem, quando enfim os poucos lobisomens que restaram se refugiaram nas profundezas da floresta, jurando um dia se vingar.

**As Montanhas Drenor:** Esta região formada por praias lúgubres de areia púrpura e terras rochosas estéreis que eventualmente se erguiam em uma parede de montanhas sombrio foram o campo batalha entre duas poderosas e sombrias raças, os Lobisomens da

Floresta Escura e os Fearas, aqui as duas raças travaram em uma guerra que durou décadas, e acabou com o quase completo extermínio de todos os lobisomens da região.

## **Remorkan - A cidade das Sombras Eternas**

• **Habitantes:** ?

• **Regente:** Os Hierarcas

Localizada nas costas púrpuras das Montanhas de Drenor, dizem as lendas que essa hedionda e inumana cidade quase nunca é tocada pela luz do sol. Sua origem no entanto não é um mistério.

Remorkan no início era uma cidade pequena construída em meio a ruínas inumanas, hoje seu tamanho ultrapassa e muito ao de Talanta, sendo quase dez vezes maior e sem sobra de dúvida se tornando a maior cidade de todo o mundo.

Remorkan é o lar dos Fearas, foi aqui que sua cultura foi criada e moldada pelos lordes Demônios servos de Bamphozzah, seu centro fervilha em ódio, e suas ruas são cobertas pela fuligem das forjas que trabalham dia e noite para equipar os mortais exércitos que rumam para o leste.

No centro da cidade existe um lugar hediondo, um fortaleza feitas de rochas negras e rubras, seu aspecto demoníaco





leva-a a fazer jus ao seu nome: Forte da Perdição.

Dizem as lendas que é daqui que Bamphozzah comanda suas tropas, e que é entre as paredes desta hedionda e retorcia muralha ocorrem as mais inomináveis torturas contra aqueles que ousaram enfrenta-lo.

**Labirintos da Dor – As Ruínas dos Minotauros:** Dentro do círculo formado pelas montanhas de Drenor, logo a leste da Floresta do Medo, está localizada as ruínas de um grande cidade, agora habitada por minotauros, esses monstros metade homens metade touros possuem um grande força e uma igualmente grande habilidade marcial.

Acredita-se que os subterrâneos desta cidade sejam formados por um conjunto sem fim de labirintos, e que ocultem artefatos ancestrais de grande poder, e antigos escritos de valo inestimável, tudo protegido por uma horda de minotauros e outras criaturas ainda mais terríveis.

**Floresta do Medo:** Esta terrível floresta, possui o mesmo aspecto da floresta escura, porém é o lar da raça dominante de Dordread, os demônios. Aqui Bezekiras correm livres caçando e matando por puro prazer, enquanto diabretes e outros seres mais perversos vagam pela floresta, todos parecem seguir as ordens de um terrível senhor

da floresta que não é nada menos que um Balor.

Todas as criaturas aqui parecem estar organizadas em um terrível exército sob o comando do balor, e por incrível que pareça parecem pouco interessadas pelo surgimento, ou pela invasão aos outros continentes de terra próxima.

**O Lago de Dorakh:** Próximo ao centro de todo o continente, em meio a um vale na parte mais alta das Montanhas de Drenor, há um lago, formado pela mais pura lava que emana do interior da terra, esse lago é chamado de O Lago de Dorakh, e possui muitas similaridades com o Poço dos Demônios em Torann, ambos tem lava... e ambos tem passagens para o subterrâneo.

**O Vale do Pântano Sombrio:** Próxima a saída norte do círculo de Drenor, há uma terra maligna, de águas envenenadas e criaturas profanas, este é um lugar de morte, pura e simples. Aqui você encontrar incontáveis esqueletos, zumbis, e outros mortos-vivos mais poderosos que ficam vagando sem rumo em busca de alguma vida que possam findar.

Tanto a água quanto a neblina deste lugar são venenosas, e apenas os mais saudáveis dentre os homens podem esperar passar por aqui vivos.



**As Ruínas Sem Nome:** Mesmo com os horrores existentes no vale do Pântano Sombrio, os mais terríveis mortos-vivos se encontram nas Ruínas Sem Nome, eles foram magos em um passado distante, magos que abraçaram a não vida para fugir da morte, eles são os Lichs e os Demilichs.

Justamente devido a seus imensos poderes que as ruínas nas quais eles habitam, ao nordeste de Dordread. Pois nenhum homem foi capaz de voltar de lá com vida para descrever o lugar...

**Colinas da Morte Flutuante:** Na distante região noroeste de Dordread há um lugar sombrio e maculado pelo terror, uma terra de colinas cobertas por uma vegetação rasteira que mais parece morta que viva, e de longos e esporádicos lodaçais, uma terra infestada de Tiranos Oculares.

**A Casa Prismática:** Justamente bem em meio das terras dos Tiranos oculares que possível encontrar um habitante, considerado por muitos como insano, mas que na verdade é um gênio. Seu nome é Gmick Sallinarius, ele é um Halfling. Sua casa foi construída cuidadosamente com blocos de cristal que refletem os raios oculares dos Tiranos de volta para eles, evitando assim uma morte certa.

Ele diz estar fazendo uma pesquisa secreta que envolve estudar os raios

oculares dos Tiranos, e pouco se sabe sobre o real intento desta pesquisa ou quem a financia.

**As Ilhas da Desgraça:** Chamadas por muitos de o Templo Sombrio, essas ilhas abrigam o centro religioso de todas as criaturas inteligentes de Dordread. Eles cultuam a Ballog e os outros Deuses Negros de Dordread.

Então estas ilhas são habitadas pelos mais insanos clérigos do mundo, mas também alguns dos mais poderosos. Muitos deles afirmam receber ordens diretas de seus deuses sombrios no maior templo das ilhas... porém quem por aqui passa não vê nada além de velhos templos decadentes e um banco de clérigos maltrapilhos.



