



Karanblade Tomo II: Guia do Mestre

“Versão Inacabada” (apenas texto).

Índice

Capítulo 4: Deuses	3
Capítulo 5: Guia do Mestre	54
Capítulo 6: Criaturas	149

Capítulo 4 – Deuses

Apresentação

No início do mundo e das eras, existia apenas Ayon, o senhor soberano de todas as coisas. Mas sua compaixão e misericórdia infinitas lhe trouxeram o desejo de que o mundo não fosse exclusivo de uma só força, e então ele criou os Primogênitos, aqueles que primeiro caminharam sobre a Terra Próxima.

Tais seres eram poderosos e supremos, mas como provinham de uma divisão do próprio poder do criador, eles eram assim da mesma forma divididos por natureza.

Os Homens Dourados eram cultos, sábios e amantes do mana e do espírito do mundo. Já seus irmãos, os Homens de Cristal, eram atletas que adoravam a tudo o que era físico e material. Com isso, Ayon desejou ensinar a seus Primogênitos uma lição ancestral: a lição de que as raças só se tornam completas quando unidas, cada qual trazendo sua cultura e seus costumes, fraquezas e peculiaridades. Uma completando a outra.

Infelizmente, seus filhos não souberam entender sua lição, e a primeira era do mundo logo tornou-se uma era sangrenta, palco da Guerra Eterna.

E eterna seria a batalha entre os Homens Dourados e os Homens de Cristal, pois que eram verdadeiros deuses encarnados, e dispunham de poder inimaginável para os seres de agora. Eterna seria a Guerra Eterna... caso Ayon não interviesse.

Triste com a selvageria incontrolável com que seus filhos se opunham, Ayon desejou que novos filhos existissem, e com isso destruiu aqueles que não souberam se portar.

Aos Homens de Cristal, Ayon destinou a prisão das rochas, para que eles nunca mais abandonassem a matéria que tanto adoravam. Diz-se que de seus resíduos surgiram os cristais soluakh.

Já os Homens Dourados foram enviados à morada dos céus, o sol, para que seu poder possibilitasse a vida a todos aqueles que viriam depois.

E assim surgiu a segunda era do mundo. E com ela, vieram as novas raças, mas fracas e mais frágeis do que os Primogênitos, porém sem condições de tomarem o mundo de assalto em uma guerra sem sentido. Essas eram as raças superiores:

Aos dragões, Ayon concedeu a supremacia sobre os céus e os elementos, e foram eles os primeiros praticantes de magia da Segunda Era.

Aos gênios, Ayon concedeu o segredo do conhecimento de outros mundos, assim como a responsabilidade de guardar os portais de Terra Próxima.

Aos titãs, Ayon concedeu o domínio das terras e dos vales, e foram eles que semearam florestas e moldaram as cordilheiras.

Ao povo feérico, Ayon concedeu a arte da política e dos costumes, e foram eles os responsáveis pelo surgimento do comércio e das sociedades.

O mundo estava enfim equilibrado, e teria Ayon alcançado o sucesso que almejava para suas criações, não fosse pela chegada da Espada do Fogo Eterno... e com ela, a primeira invasão dos seres de fora do mundo.

Como a espada era em si uma relíquia inigualável, cujo poder era almejado mesmo por deuses de outros mundos, Ayon foi obrigado a interceder.

Sabe-se que os primeiros deuses invasores foram alertados para que deixassem a Terra Próxima para sempre, ou que ficassem e prometessem não interceder no destino de seus povos.

Alguns deuses se foram, intimidados pelo poder e pela majestade de Ayon. Outros optaram por ficar, e enxergaram em Ayon um mestre benevolente.

Mas houve deuses que ficaram, e que quebrariam sua promessa, pois em realidade nunca desistiram de empunhar a Espada do Fogo Eterno.

Com a saída dos deuses as portas para outros mundos foram para sempre seladas ao tráfego divino, e não ouve um só deus que pudesse transpô-las, seja para entrar ou sair.

Mas a espada não foi encontrada, e assim se sucedeu a Terceira Era, onde toda Terra Próxima se tornou uma terra de caça e tramas secretas.

Os deuses traidores, liderados por Ballog, contrariaram os desígnios de Ayon e varreram o mundo com suas tropas demoníacas, à procura do precioso artefato perdido.

Foi nesse tempo que dizem ter ocorrido o primeiro Surgimento e a Guerra Vermelha, onde Ballog e seus exércitos demoníacos, liderado pelo lorde demônio Bamphozzah, guerrearam contra os povos de Terra Próxima.

Mesmo no início de tal guerra, as raças superiores já haviam sido duramente castigadas pelo desequilíbrio trazido pela invasão dos seres de fora do mundo. Estranhas doenças e maldições fizeram com que seu número fosse reduzido quase à extinção. Por isso diz-se que foi após o primeiro Surgimento que os dragões, gênios, titãs e fadas se isolaram em suas terras, deixando o mundo aberto ao domínio das raças inferiores que lhes descendiam: homens, elfos, anões e outros.

Observando a tudo o que ocorria, Ayon tirou suas conclusões e desejou que a Espada do Fogo Eterno fosse encontrada por um homem, e que esse homem fosse o responsável pela vitória das raças inferiores sobre o lorde Bamphozzah e seu senhor, Ballog, que tinha o desejo mesquinho de se apoderar da Espada para então desafiar o próprio Ayon pelo posto de deus dos deuses da Terra Próxima.

O guerreiro conhecido como Galtar Karan liderou a investida derradeira dos povos de Terra Próxima contra os invasores demoníacos. Através dele foi que o desejo de Ayon que se realizou.

Após a dura derrota, Ballog e os deuses que lhe eram simpatizantes foram banidos por Ayon, e se encontram presos à terra sórdida de Dordread desde então.

Aos deuses que permaneceram fiéis, Ayon concedeu a responsabilidade de cuidar dos reinos que deveriam ressurgir, e da natureza que deveria se regenerar. Desde então, existem os deuses dos reinos e os deuses da natureza. E na terra sombria de Dordread, os deuses traidores arquitetam sua vingança.

Com o fim da Guerra Vermelha iniciaram-se os tempos atuais, a Quarta Era.

As raças superiores não se interessaram em retornar a um mundo repleto de seres que lhes eram insignificantes, e se isolaram em suas próprias terras. Com isso as raças de homens, elfos,

anões, halflings, gnomos, orcs e outras mais, herdaram um mundo destruído, e foram os peões dos deuses na sua restauração.

Por decisão de Ayon, os deuses ficaram proibidos de intervir diretamente nos afazeres dos povos do mundo, e com isso surgiram os clérigos, que são os que trazem a vontade dos deuses em seus corações, sejam elas boas ou más.

Mas a Espada do Fogo Eterno se perdeu novamente, e com isso muitos se perguntaram qual seria a verdadeira extensão de seu poder.

Afinal, estaria Ayon brincando com o destino das raças? Ou mesmo Ele temeria o poder da Espada?

*Introdução ao estudo dos deuses,
Ministrado por Ganchi Soroborus, clérigo de Soldur.*

Terra de Deuses

Pergunte para um toraniano quais são as coisas mais importantes no mundo e você ouvirá: lealdade para com sua família, lealdade para com seu governante e lealdade para com os deuses. A resposta pode soar diferente em outros cantos da Terra Próxima, mas a fé nas divindades há de ser uma constante, não importa o povo, a raça ou a época.

A Terra Próxima, assim como uma terra de magia, aventura e perigo é uma terra de deuses. Da mesma forma que Ayon deu forma ao mundo, os deuses que lhe foram fiéis continuaram com o trabalho de Criador. São os deuses que cuidam das estações, que trazem o impiedoso inverno para purificar a terra e, sob as preces de seus seguidores, removem as nuvens para que o sol possa brilhar e a primavera chegar. São os deuses que inspiram heróis e ensinam segredos a homens de fé, para que eles possam alertar ao mundo contra os caminhos negros Daqueles Que Jazem Aprisionados No Oeste. Da mesma forma, é pela graça dos deuses que os grandes reinos foram erguidos e que as várias raças mortais puderam crescer e se espalhar pela Terra Próxima. Dos povos antigos, daqueles sem deuses, dos dragões, das fadas e demais, não restam mais do que sombras.

Para um habitante da Terra Próxima, os deuses são algo tão necessário à vida quanto o alimento é necessário para o corpo e o estudo é necessário para a mente. Os plebeus e pessoas comuns da Terra Próxima sabem que os deuses ouvem e escutam a tudo que fazemos, e que são eles que salvam nossas almas e as impedem de cair nos abismos infernais. Os sábios e os poderosos podem não ter tal visão, mas ninguém é tolo de debochar abertamente a um deus, menos ainda de desafiar seu poder. Muitas lendas contam de um humano, elfo, anão ou orc que em seu orgulho desafiou um dos deuses e, ao cavalgar para o horizonte, nunca mais foi visto. Dizem que eles no final tiveram a chance de enfrentar a deidade cara a cara... e que pagaram com suas almas por sua falta de devoção.

A fé dos povos da Terra Próxima não é algo dado em vão deve-se deixar claro. Clérigos em Soldur recebem presságios dos deuses do reino acerca de perigos em suas terras e valentes paladinos se deixam guiar pela vontade divina para enfrentar monstros e demônios a solta.

Enquanto isso, dentro das florestas ancestrais, os deuses da natureza guiam druidas e rangers para que cuidem daqueles que respeitam ou vivem nos ermos. Os deuses na Terra Próxima, e somente eles, dão poderes para seus sacerdotes e guerreiros sagrados, para protegerem seu povo contra os perigos desse mundo ou de fora.

Cada povo da Terra Próxima por isso presta homenagem ao divino, seja aos deuses do reino, seja aos deuses da natureza, e cada um o faz à sua maneira. Os rotunianos com seus feitos de coragem, os gnomos com seus inventos, os elfos com suas florestas belas e primaverais, os anões com suas obras... mas nunca eles esquecem daqueles a quem o Criador encarregou de proteger a Terra Próxima.

Natureza do Divino

Os deuses da Terra Próxima são seres não só antigos e poderosos, mas entidades que existem num nível totalmente além do imaginado pelo mais poderoso arquimago ou guerreiro. Um mortal simplesmente nunca poderá compreender do âmago de um deus e nunca será capaz de contemplar mais do que uma fagulha da chama que arde em suas mentes.

Os deuses são distantes dos mortais em todos os sentidos possíveis de se imaginar, mas que isso não deixe dúvidas sobre a sua existência. As divindades são reais e habitam essa mesma Terra Próxima onde todo mortal nasce, vive e morre. Onde eles estão? Na mais alta montanha, além dos sonhos do melhor bárbaro rotuniano; nas profundezas da mais escura fenda, onde mesmo as maiores criaturas dos mares evitam; nas nuvens mais elevadas, que tocam as estrelas; nos confins do mundo. Apenas um mortal de cada raça em séculos afirma ter alcançado a morada de uma divindade e, mesmo assim, metade deles está mentindo ou foi enganado, provavelmente tendo encontrado um titã ou dragão ancião.

Por serem tão lendários e por tudo a seu respeito ser tão difícil de definir em termos compreendidos pelos mortais, os deuses da Terra Próxima são respeitados, amados e seguidos por aquilo que os mortais têm de mais forte: a fé. No entanto, apesar da crença ser algo tão puro, ela raramente é algo unânime. Os gnomos, por exemplo, vêem Thruundar como o Artífice Supremo, aquele que moldou rocha e fogo e esculpiu toda Pontepedra; já os rotunianos vêem Thruundar como o Senhor da Montanha, o maior guerreiro do mundo de cujo sangue descendem seus mais bravos líderes. Qual deles está certo? Ninguém sabe, Thruundar pelo menos nunca respondeu.

As divindades da Terra Próxima num geral se mantêm afastadas da vida das raças mortais. Alguns dizem que por indiferença, outros dizem que por um zelo especial. A justificativa não importa, pois quando um deus deseja revelar sua vontade, ele o faz por meios de seus escolhidos, por meio de seu clero.

O Mestre pode entender mais a cerca das divindades da Terra Próxima e de como elas agem no Capítulo 5. Da mesma forma os deuses negros de Dordread são detalhados no Capítulo 5.

Escolhidos dos Deuses

Apesar de todas as lendas e mistérios que cercam as divindades, os verdadeiros responsáveis por manter acesa a chama da fé são os seus servos: clérigos, druidas e demais sacerdotes. Eles são a mão (e a espada) dos deuses. As várias igrejas e ordens sagradas da Terra Próxima, no entanto, contam em sua maioria com seguidores comuns como guerreiros, sábios, artífices e curandeiros. Homens e mulheres de fé pura e dedicada, capazes de canalizar a energia divina dos deuses, são raros e nunca constituem a maior parte do clero. Os milagres destes sacerdotes – sejam clérigos, druidas, ranger etc. – são feitos sempre notáveis e nunca tratados de maneira leviana. Não há ouro no mundo que possa comprar tais milagres (apesar de algumas igrejas toranianas aceitarem doações), pois se deve ter antes de tudo fé e cometimento para com a divindade. As grandes obras da magia divina – como devolver a vida a um mortal – são lendárias ainda hoje e poucos homens santos de Terra Próxima seriam capazes de tais milagres. Claro, um deus pode escolher enviar sinais para sua raça mortal escolhida de outra forma – seja um trovão num céu sem nuvens, seja na aparição de um animal sagrado – mas às vezes os mortais precisam é de um guia e não de um augúrio. Esta é a função dos sacerdotes. Quando um deus precisa que um mal seja debelado, quando uma divindade deseja que um povo aja de maneira mais condizente com seus desejos, são a seus clérigos que ela se dirige por meio de sonhos e revelações. Um deus pode ter outros servos, principalmente criaturas e animais em quem confia ou mesmo seres mitológicos de grande poder, como anjos ou demônios. Entretanto, são os clérigos (e demais sacerdotes) que estão mais próximos das raças mortais e dos acontecimentos do mundo, são eles que vêem e vivem os fatos que interessam aos deuses. Tal coisa não escapa aos olhos das pessoas comuns, e clérigos carregam tanto respeito (senão mais) do que os misteriosos magos e feiticeiros.

Quadro: Sacerdotes

Ao longo do capítulo o termo sacerdote será usado para denotar qualquer tipo de classe conjuradora divina (inclusive classes de prestígio). São essas classes que devem respeitar os vários focos divinos apresentados sobre a descrição das diversas divindades. Por exemplo, no Livro do Jogador, temos como sacerdotes o clérigo, o druida, o paladino e o ranger.

As Divindades de Karanblade

As várias divindades descritas nesse capítulo têm suas chamadas organizadas da seguinte forma:

Nome: A primeira linha fornece o nome pelo qual a divindade é mais conhecida pelos mortais. Os diversos títulos e alcunhas atribuídos estarão imediatamente abaixo do nome.

Outros Nomes: Pode haver uma divindade com mais de um nome, nesse caso tais nomes serão dados nessa entrada. O “nome principal” da divindade é usado na descrição apenas como referência e não quer dizer necessariamente que é o nome correto do deus.

Símbolo: O símbolo mais comum da divindade e normalmente usado pela maioria dos seus seguidores.

Nível de Poder: O status da divindade em relação a outras deidades. Os deuses estão divididos nos seguintes níveis de poder:

Quase-deus: São aqueles seres que possuem apenas uma leve fagulha do poder divino. São fortes e imortais, mas não possuem clérigos e não são capazes de dominar mesmo o mais leve poder divino. Alguns podem ser filhos de mortais e deuses ou ainda mortais recompensados por alguma grande obra. Muitos são conhecidos na história da Terra Próxima como heróis mitológicos. Provavelmente habitam o domínio de algum deus ou vivem fora do Plano Material. Alguns sábios dizem que o próprio Galtar Karan pode ter sido um quase-deus.

Semideuses: São os mais fracos dentre os deuses, mas ainda muito superiores aos mortais. Os semideuses são normalmente filhos de deuses mais fracos ou ainda filhos de deuses com raças imortais, como anjos, demônios e gênios. Andam livremente pela Terra Próxima, mas atuam por meio de seus pequenos cleros (provavelmente para não irritar divindades mais fortes). Meldread, o Mestre das Mentiras, é um semideus.

Deuses Menores: São divindades com poder sobre aspectos da vida dos mortais, como as artes ou os vários ofícios, ou deuses de aspectos menores e regionais. Muitos são conhecidos apenas em algumas regiões de certos países, como o sul Pontepedra ou as florestas de Torann. Existem centenas de deuses menores pelos planos de existência, mas poucos vivem na Terra Próxima. Odda, o Senhor das Sombras de Katai é um deus menor.

Deuses Intermediários: Essas divindades são provavelmente tão antigas quanto a própria Terra Próxima. Muitas são, de acordo as lendas, responsáveis por criar uma ou duas raças mortais. Normalmente povos ou países inteiros prestam respeito a esses deuses. A maior parte dos deuses do reino são deuses intermediários, como Celenia, a Vela de Prata.

Deuses Maiores: Essas entidades são muito mais antigas do que a Terra Próxima, e talvez mais antigas do que boa parte dos planos de existência. Foram os primeiros deuses a se interessar pelo Plano Material. Muitos mortais questionam sua existência enquanto que outros dizem que essas entidades não são deuses, mas forças e conceitos cósmicos, como Morte, Vida, Ordem, Terra, Fogo, Água etc. Muitos deuses da natureza são divindades maiores, como Samach, o Verão.

Deus Supremo: Essa classificação representa apenas um deus em Karanblade, Ayon, o Criador. É uma definição tão metafísica quanto a entidade que ela representa e nada mais pode ser afirmado a seu respeito. Tal posto divino pode representar tanto a procedência de Ayon frente aos outros deuses, como seu possível poder divino bruto, mas nada é certo.

Tipo de Divindade: Os mortais da Terra Próxima dividem as várias divindades em certos grupos. Essa divisão é feita com base na visão dos mortais e pode não corresponder à verdade (se é que existe uma verdade para os deuses):

Deuses do Reino: As divindades que cuidam das grandes cidades, impérios e reinos “civilizados” de Torann e Pontepedra. Normalmente se interessam por artes urbanas e ofícios mais afastados do mundo natural. Seus seguidores e sacerdotes costumam propagar sua fé de maneira mais agressiva e nutrem um forte preconceito contra os seguidores “bárbaros e ignorantes” dos deuses da natureza. Ayon, deus dos deuses, é considerado senhor dos deuses do reino, mas Mallakaist é quem reina em seu nome. São adorados em Torann e Pontepedra, com influência em Dardeeh, além de locais como o Arquipélago de Scylla.

Deuses da Natureza: Essas divindades costumam ser mais antigas e distantes, e são ainda mais indiferentes aos mortais do que o comum. Normalmente estão tão ligados a um elemento natural que mal são compreendidas por seus próprios clérigos. Thrundaar, o Senhor da Montanha, é um desses deuses. São adorados nos locais intocados pelas grandes cidades e povoados, como o sul de Pontepedra e norte de Dardeeh, mas suas forças permeiam toda Terra Próxima. Muitas raças humanóides prestam respeito a esses deuses antigos, como elfos e anões.

Deuses Aprisionados: Divindades presas por crimes ocorridos em eras passadas são colocadas nessa categoria. Algumas igrejas consideram um sacrilégio mencionar mesmo o nome de algum desses deuses, enquanto que camponeses temem perder a alma só de ver o símbolo de um deus aprisionado. Os deuses negros de Dordread são as divindades aprisionadas mais conhecidas, assim como os deuses caóticos das Mikachi, Terras Selvagens.

Deuses de Katai: Esse título pertence a todas as divindades adoradas pela Monarquia de Katai, o Reino do Norte Gélido. Ela abrange desde Amaran, o Rei dos Céus, até Odda, o Senhor das Sombras. Os sacerdotes reais de Katai no entanto reconhecem apenas Amaran-kami e seu séqüito, considerando Odda e outras divindades como deuses renegados.

Deuses Exteriores: Essas são as divindades que vivem fora da Terra Próxima, em meio aos vários planos de existência. Apesar de não interferirem ou se manifestarem sobre o mundo, eles podem possuir sacerdotes, seguidores e criaturas emissárias capazes de agir como agentes de sua vontade.

Deuses Alienígenas: Uma expressão de significado sinistro, muito debatida pelos sábios é a cerca da existência dessas divindades. Deuses alienígenas seriam entidades que vieram além dos planos de existência criados por Ayon. Que propósitos nefastos e intenções insanas elas alimentariam intenções sombrias para com o Plano Material e a Criação ninguém pode dizer.

Aspectos: Os aspectos da existência mortal e do Plano Material com o qual a divindade é associada nas lendas e contos. Representa também as facetas da existência sobre a qual a divindade tem controle.

Tendências: As tendências possíveis para os vários cleros e grupos de sacerdotes de uma divindade. Note que, no cenário de campanha de Karanblade, essa entrada não denomina a tendência da divindade em si, mas a de seus sacerdotes mais comuns. Isso ocorre porque os deuses da Terra Próxima são muito distantes para que qualquer coisa a seu respeito seja certa. Clérigos de Karanblade, portanto, devem escolher uma das tendências mostradas aqui, ao invés de seguir a regra mostrada no Capítulo 6 do Livro do Jogador. É possível a existência de grupos menores e seitas isoladas com tendências diferentes, mas isso fica a critério do mestre, que deve levar em conta a história e as lendas da divindade.

Domínios: Clérigos de uma determinada divindade podem escolher seus domínios entre os exibidos nessa entrada. No cenário de Karanblade o domínio do Bem pode ser escolhido por qualquer clérigo de tendência benigna, enquanto que o domínio do Mal pode ser escolhido por qualquer clérigo de tendência maligna. Por esse motivo, esses domínios não constam nas entradas das divindades.

Novamente, certas ordens sagradas e cleros isolados podem possuir domínios diferentes. Nesse caso olhe as informações da ordem em particular.

Arma Predileta: A arma mais associada à divindade e usada pela maioria dos seus clérigos. Certas ordens sagradas e cleros podem possuir uma arma diferente. Nesse caso olhe as informações da ordem em particular.

Texto Descritivo: Cada deus é apresentado brevemente nessa entrada, com informações genéricas, boatos e lendas a seu respeito. Informações como sua origem e papel na Terra Próxima são também descritos brevemente. Esse texto descreve as lendas e a visão mais comum que a divindade possui.

Augúrios & Milagres: Como cada divindade se mostra ao mundo. Manifestações, sinais, eventos e animais associados com cada divindade são descritos aqui.

Doutrina: As práticas e tradições mais comuns ligadas a cada divindade são descritas aqui. As informações normalmente dizem respeito a ritos feitos pelos seguidores do deus e ensinamentos essenciais da fé. As várias ordens sagradas podem apresentar interpretações variantes.

Foco Divino: Como os seguidores de cada deidade canalizam suas forças espirituais. Reflete os mandamentos mais valorizados pelos sacerdotes daquela ordem. As faltas e pecados menores que causam a perda do foco divino são mencionados aqui. Para maiores informações sobre foco divino veja o Capítulo 2.

Um clérigo, druida ou conjurador divino que viole de maneira grave sua tendência e código de conduta perde seus poderes e habilidades de classe de acordo as regras normais do Livro do Jogador.

Igreja: As informações a cerca da principal ordem da divindade são dadas de maneira genérica aqui. Elas levam em conta a maior parte de seus sacerdotes e seguidores e não necessariamente a visão “mais correta” do deus.

Outras Ordens & Seitas: Os deuses da Terra Próxima são seres misteriosos e não é possível saber qual interpretação dos ensinamentos das divindades é a mais acertada. Ordens sagradas e cleros com visões diferentes são mencionados nessa entrada. Em alguns casos, igrejas inteiramente diferentes são descritas aqui.

A lista não é exaustiva e o mestre pode criar outros grupos. Caso uma das entradas abaixo não conste na descrição de uma ordem em particular, use as estatísticas básicas dadas na divindade. As informações a cerca de cada ordem são as seguintes:

Nome: O nome da ordem ou grupo, ou nome da região ou raça que adora o deus.

Citação: Uma frase típica ou algum mandamento essencial do grupo.

Símbolos e Indumentárias: Caso a ordem sagrada usa uma variante do símbolo sagrado apresentado antes, ele será descrito aqui. As vestimentas e roupas ritualísticas, caso importantes, também são descritas aqui.

Tendência: As tendências possíveis para sacerdotes da ordem ou seita.

Classes: Quais as classes de conjuradores divinos encontradas em cada ordem. Caso exista uma classe, que não conjuradora divina, com predominância incomum na ordem, ela é mencionada aqui (como magos ou monges por exemplo).

Domínios: Domínios diferentes possuídos somente pela ordem sagrada são descritos aqui.

Arma Predileta: A arma sagrada da divindade. Normalmente é a mesma para todos os tipos de sacerdote, mas pode haver divergências dependendo da ordem sagrada, que no caso serão descritas aqui.

Foco Divino: Caso a ordem possua um foco divino diferente do básico, ele é mencionado aqui.

Deuses da Terra Próxima e Além

A seguir veremos a descrição das divindades que atuam na Terra Próxima. Essa lista não é definitiva e pode haver deuses que se mantêm escondidos dos olhos mortais por diversos motivos. Da mesma forma, apenas alguns dentre os semideuses e deuses menores são apresentados aqui. Os deuses aprisionados são descritos no Capítulo 5.

Deuses da Natureza

Alysia

A Senhora das Fadas, O Espírito do Mundo, A Brisa da Primavera, Mensageira dos Confins, A Voz dos Deuses, A Indomável, O Sopro da Alma

Deusa Maior da Natureza

Outros Nomes: Aerie.

Símbolo: Seqüência de linhas ondulantes representado uma brisa.

Aspectos: Paz Interior, Ar, Vento, Revelação, Inspiração, Primavera.

Tendências: Neutro e Bom, Neutro, Caótico e Bom, Caótico e Neutro.

Domínios: Ar, Viagem, Caos, Animais.

Arma Predileta: Bordão.

Alysia (a-LÍ-sia), a Brisa da Primavera, é a antiga deusa da natureza do ar. Irrestrita, despreocupada e livre, ela corre pela Terra Próxima, seja nos limiares dos céus, entre as estrelas, seja nos meandros dos subterrâneos. Alysia está sempre em movimento, nunca estática. Ela é chamada de Espírito do Mundo pois permeia toda a sua extensão, do mais leve farfalhar de folhas ao titânico ciclone dos mares. Sempre presente, Alysia é a Mensageira dos Confins e a Voz dos Deuses, pois tudo vê em suas danças em torno da Terra Próxima. Seu nome deriva da palavra “brisa” na língua elemental Auran.

A Brisa da Primavera pertence a um círculo de divindades primordiais chamadas de Deuses do Ciclo. Cultuados pelos povos que respeitam os caminhos antigos, esses deuses representam o ciclo dos elementos que criou o mundo, e o círculo das estações que mantêm as energias da Terra Próxima equilibradas. Alysia é a Deusa do Ciclo da Primavera, sendo essa estação favorecida por seus dons. Cabe a Alysia expulsar os ventos frios de Verinon, o melancólico Lorde do Inverno.

Apesar de todos os deuses elementais terem domínio sobre os povos feéricos, Alysia carrega o título de Senhora das Fadas pois seria a mais amada por esses espíritos, que a chamam de Aerie (a-Ê-rie) na língua Silvestre.

Augúrios & Milagres: Alysia, assim como todos os deuses elementais, não se manifesta por augúrios e milagres, ela simplesmente é. Uma entidade antiga, provavelmente uma das

Uma hoste de criaturas presta homenagem ao Espírito do Mundo, como fadas e diversos tipos de elementais do ar. Todas as criaturas que tenham os céus como casa prestam seu respeito à Indomável, do pequenino pássaro ao arrogante dragão. Muitas vezes esses seres, por constantemente voarem nos braços de Alysia e ouvirem seus sussurros, vêm aos mortais com revelações importantes ou mensagens de sabedoria. Muitas fábulas entre os povos da floresta envolvem heróis cujos mentores eram criaturas aladas.

Ao observar os ventos, os seguidores da Senhora das Fadas também aprendem a serem espontâneos. Não caóticos como o fogo de Samach, simplesmente espontâneos. Um druida de Alysia vê o mundo como ele é agora, passado e futuro não lhe interessam. Despreocupados com anseios de um futuro incerto e arrependimentos de um passado que não existe mais, eles vivem como as fadas, num estado de atemporalidade. Os uldras têm uma frase que sintetiza muito bem essa filosofia: “*Viva um dia de cada vez.*”

Da mesma forma, um clérigo de Alysia pode perder seu foco divino durante todo um encontro, caso hesite em realizar alguma ação. Fica a cargo do mestre determinar se o clérigo mostrou ou não hesitação.

Apesar dos rotunianos adorarem Alysia como a Brisa da Primavera, apenas alguns poucos druidas e clérigos dentre seu povo se dedicam à deusa. São os elfos dourados, seguidos pelos uldras, que mais compreendem o Espírito do Mundo. Isso talvez ocorra devido à longevidade desses povos, capaz de lhes dar uma introspecção e visão de mundo melhor do que os humanos.

12

profundas” (o nome daqueles tocados pela deusa) dentre outras raças como os humanos, se tornando seus mentores e patronos. Os maiores bardos de Torann tiveram mestres élficos seguidores da deusa do ar.

Os druidas e rangers de Alysia dentre os elfos dourados são mais raros e isolados. Eles não procuram propagar a crença no Espírito do Mundo, mas sim compreendê-lo. Os druidas trilham um caminho de aprimoramento da mente, enquanto que os rangers procuram o aprimoramento do corpo, mas ambos são caminhos para elevar o espírito e se unir com Alysia.

Outras Ordens & Seitas: Alysia é uma deusa tão vasta quanto os ventos da Terra Próxima. Cada ser vivo do mundo sente sua presença a cada momento, pois ela é a sustentadora do espírito. Devido a isso existem incontáveis cultos e ordens que adoram a Senhora das Fadas, a maioria nos cantos ermos de Torann, Pontepedra e Dardeeh.

O Círculo Druida Uldaran

“Os homens das cidades de pedra de Torann podem negar a Brisa da Primavera, mas me diga estrangeiro, como alguém nega o próprio ar que respira?”

Os uldras de Pontepedra cultuam todos os Deuses do Ciclo, vendo cada divindade como uma faceta da mesma entidade. Alysia, o Vento da Primavera, Samach, o Fogo do Verão, Raert, a Terra do Outono e Verinon, as Águas do Inverno, são contemplados como aspectos do mundo, aquilo do qual toda a vida se origina.

Normalmente os círculos são formados por um druida de cada deus elemental, que age como mestre do círculo durante a sua respectiva estação do ano. A exceção é Yaal Kin Futh, o Gande Druida da Floresta, que segue os quatro deuses ao mesmo tempo.

Mais informações sobre o Círculo Druida Uldaran podem ser encontradas no Capítulo 3.

Símbolos e Indumentárias: O símbolo do Círculo Druida Uldaran é Roda do Mundo, um círculo composto pelos quatro elementos, sempre a girar.

Tendência: Neutro e Bom, Neutro, Caótico e Neutro.

Classes: Druida.

Os Discípulos do Ar

“Deixe que o Espírito do Mundo flua por você e seja uno com ele. Uma alma em harmonia com o Ar não faz o que é certo... ela simplesmente faz.”

Esta estranha ordem de monges foi fundada por Dessellen, o Contemplador, um meio-elfo clérigo que viveu em Mahul Maakh séculos atrás. Por ter cometido um crime grave, o mestiço teria sido banido para sempre do reino dos elfos dourados. Algumas fontes apontam que ele teria sido culpado pela morte de sua amada, filha de uma casa nobre, e portanto de sangue puro.

Dessellen nunca teria se perdoado e vagou pelo mundo com tal fardo por vários anos. Um dia ele teria ouvido uma voz lhe chamando do topo de uma montanha. Logrando um grande esforço e sofrendo duros testes, ele conseguiu alcançar o topo do colosso de pedra. Durante toda a escalada Dessellen nunca parou para pensar porque estava fazendo isso, e qual o motivo para continuar se esforçando por algo que nem ao menos sabia o que era. Mas quando chegou

ao topo da montanha e contemplou a Terra Próxima abaixo, ele foi atingindo por uma brisa, pura como nenhuma outra e primordial como o vento soprado no dia da criação do mundo. Toda a amargura e remorso sumiram de seu coração naquele dia. Dizem que o meio-elfo foi tocado por Alysia. Ao descer da montanha ele portava sobre o peito uma tatuagem com o símbolo da deusa. Dessellen teria passado adiante o que aprendeu, dando origem à ordem dos Discípulos do Ar.

Esses monges procuram por esse sopro primordial da alma, um estado de espírito no qual corpo e mente são unos e as preocupações do mundo são finalmente superadas. Eles seguem uma filosofia muito parecida com a dos monges yinai de Katai, mas são aliados eternos dos povos da natureza. Na verdade, alguns historiadores menos deslumbrados por lendas afirmam que Dessellen provavelmente conheceu um dos monges kataianos.

Símbolos e Indumentárias: Os Discípulos do Ar portam o símbolo de Alysia tatuada em seu peito, sobre o coração.

Tendência: Leal e Bom.

Classes: Monge.

Ellenyre

A Árvore da Vida, A Essência do Mana, A Árvore Sagrada, A Fonte Imortal, O Portal das Almas, A Filha dos Quatro Elementos

Deusa Maior da Natureza

Outros Nomes: Tyre, Ysfaldur, Goshinboku.

Símbolo: Silhueta de uma grande árvore banhada por raios de luz.

Aspectos: Natureza, Florestas, Vida, Magia Druida, Equilíbrio do Mana, Fertilidade.

Tendências: Neutro e Bom, Neutro, Caótico e Bom.

Domínios: Magia, Plantas, Cura, Animais.

Arma Predileta: Qualquer arma que possa ser usada por druidas.

Ellenyre (el-lê-NÍ-re), a Árvore da Vida, é a divindade dos bosques, florestas, terras selvagens e toda a vida que reside nos ermos. Contam que Ayon, o Criador, ao tocar o chão da então jovem Terra Próxima, teria feito germinar Ellenyre ou Tyre (TÍ-re), como a divindade é chamada em Silvestre. Foi dos frutos sagrados de Tyre que todas as criaturas primordiais tiravam seu sustento, ganhando não só força, mais também sabedoria. É da Árvore Sagrada que todas as florestas do mundo se originaram e até hoje é de Ellenyre que todas as raças da Terra Próxima dependem para sobreviver. Os elfos dourados afirmam as raízes de Ellenyre tocam o coração de cada floresta, onde uma árvore ancestral, filha da Árvore da Vida, mantém as forças elementais em harmonia e o mana sempre renovado e equilibrado. Daí o temor e ódio do povo de Mahul Maakh contra seus irmãos drows. Os elfos negros, sedentos por mana, teriam destruído o coração de Anahul Maakh, deixando a floresta deformada e sem vida. Os elfos dourados temem que esse ato possa culminar com a profanação da própria Ellenyre. A Árvore da Vida é adorada por todos os povos que vivem nos ermos: humanos, uldras e mesmo halflings. Os uldras contam fábulas sobre Ellenyre, a Filha dos Quatro Elementos, tocada pelos Deuses do Ciclo. Os halflings falam da Árvore Sagrada, que alimenta os animais e protege aqueles que vivem nos campos. Os rotunianos reverenciam Ysfaldur (is-FAL-dur),

enquanto que em Torann e Dardeeh existe o culto à Fonte Imortal, um local antigo de saber e magia. Mas são os elfos dourados os mais devoto de Ellenyre, pois eles a vêem como o Portal das Almas, o local por onde os espíritos élficos deixam o mundo.

Augúrios & Milagres: Ellenyre existe no coração de cada floresta do mundo. Druidas, clérigos élficos, rangers e feiticeiros alinhados com os bosques vagam por florestas antigas a procura do mana puro e da visão do mundo antigo ao qual pertence a Árvore da Vida. Muitos procuram pelas árvores ancestrais descendentes da Fonte Imortal. Tais árvores poderiam realizar todo tipo de milagre e seriam guardadas por seres primordiais e druidas tão antigos que não se assemelhariam mais com suas raças humanóides de origem.

Dizem que quando alguém se aproxima de uma Filha da Árvore da Vida, o próprio tempo parece diminuir seu passo e mundo lembra a Terra Próxima de eras passadas. Animais nunca vistos e fadas milenares são comuns nesses domínios.

Os druidas uldras contam que a própria Ellenyre estaria dentro dos confins de Mahul Maakh, protegida por todo tipo de magia élfica e guardada por seres presos a antigos pactos com o Conselho Mahul. Os elfos dourados não negam nem confirmam tais lendas.

Doutrina: Os servos de Ellenyre são os guardiões do mundo selvagem, protetores da vida e do equilíbrio do mundo. Muitos concentram suas forças na proteção de terras sagradas, cujo mana ainda jaz intocado. Outros vagam pela Terra Próxima, caçando feiticeiros gananciosos, mortos-vivos, aberrações e qualquer criatura que desequilibre o fluxo natural da vida. Druidas mais fanáticos já foram conhecidos por procurar e eliminar magos que tentaram prolongar sua vida além do necessário, assim como necromantes que tentaram abraçar a não-vida.

Os sacerdotes de Ellenyre ensinam a todos a abraçar a vida como ela é. Eles vêem animais, plantas, elementais e fadas como seres sagrados que devem ser reverenciados. Não é de espantar que entrem sempre em conflito, seja com raças bárbaras como trolls e ogros, seja com os povos devotos dos deuses do reino.

Foco Divino: Natureza. Um sacerdote de Ellenyre só pode atacar um animal, besta mágica, elemental ou fada em autodefesa, usando a força como último recurso. Caso o sacerdote quebre esse mandamento e mate uma das criaturas sagradas acima, ele deve realizar um ato de redenção, que normalmente consiste em uma vigília de até uma semana sobre a área selvagem local ou a prestação de um favor para um elemental ou fada.

É permitido ao sacerdote caçar animais ou bestas mágicas para sustentar a si mesmo ou ao seu grupo de aliados, no entanto ele deve realizar um ritual de agradecimento ao espírito da besta caçada. O ritual requer uma hora de meditação. Caso falhe em realizar esse ritual nas 24 horas seguidas à morte da criatura ele perde seu foco divino até que se redima (normalmente se abstendo de usar seus poderes sobre si mesmo durante um dia ou mais).

Como sempre, o mestre tem a palavra final em todos os casos acima.

Igreja: Ellenyre, como toda divindade da natureza, é cultuada por uma miríade de povos e raças. Os elfos dourados afirmam ser seus escolhidos e constituem a única igreja conhecida da Árvore da Vida. Seus druidas e rangers patrulham as florestas e locais selvagens sagrados, mantendo-os puros e livres de outras raças. Apenas os elfos possuem clérigos de Ellenyre, que vivem dentro das vilas secretas de Mahul Maakh e são mestres da magia e da arte da cura. Sempre atentos ao fluxo do mana, agem rápida e implacavelmente contra qualquer uso nefasto de magia. Os principais conflitos entre elfos dourados e drows normalmente envolvem uma ou

duas ordens de clérigos de Ellenyre – como os Cavaleiros da Folha Dourada ou os Escudeiros Místicos das Torres Vivas. Os clérigos também são responsáveis pelos ritos funéreos e existem poucas coisas que um elfo dourado teme mais do que morrer longe de uma floresta, pois seu espírito vagaria preso no mundo, sem encontrar o Portal das Almas.

Recentemente alguns sábios em Torann descobriram documentos antigos que falam sobre o Pacto da Árvore, uma antiga aliança das raças que servem à Ellenyre e aos deuses elementais. Tal pacto na teoria poderia ser convocado pelos elfos dourados em determinados intervalos de séculos e contaria com o apoio de halflings, uldras, entes, gigantes, elementais, fadas e mesmo tribos rotunianas. Os governantes das cidades-estados temem o que tal pacto “bárbaro” poderia representar, o que aumenta a desconfiança entre os servos dos deuses do reino e dos deuses da natureza.

Outras Ordens & Seitas: A Árvore Sagrada é cultuada por cada povo que já precisou se nutrir dos frutos ou da sombra de uma árvore, ou que chamam uma das florestas da Terra Próxima de lar. Algumas ordens de maior poder são descritas aqui.

As Tribos de Pontepedra

“O Criador deu forma à Terra Próxima sobre as raízes de Ysfaldur e contemplando a Árvore dos Mundos pode-se contemplar o conhecimento e sabedoria dos deuses.”

Os rotunianos adoram Ellenyre como Ysfaldur, a Árvore dos Mundos. Os druidas dizem que Ysfaldur é anterior à Terra Próxima, que teria sido criada nas próprias raízes da Árvore dos Mundos. Caminhando por essas raízes seria possível atingir qualquer floresta ou local ermo do mundo, enquanto que subindo por seu tronco poder-se-ia alcançar qualquer reino divino. No entanto, pela mesma moeda, um viajante inexperiente poderia adentrar em um dos vários domínios demoníacos.

Os druidas e rangers de Ysfaldur são mestres do conhecimento e aconselham suas tribos a respeito de seres de outros mundos e na proteção dos bosques sagrados. Eles dizem comungar com deuses e extra-planares no coração das florestas.

Tendência: Neutro e Bom, Neutro, Caótico e Bom, Caótico e Neutro.

Classes: Druida, Ranger.

Os Akaijins de Katai

“Quando Goshinboku definha, o mal trinfava em algum lugar, em alguma era do passado, presente ou futuro.”

Os anões vermelhos do norte ou akaijins são vistos sempre com pena pelos kataianos por adoraram entidades elementais antigas ao invés da iluminação celestial de Amaran, o Rei dos Céus. Mas os pequenos não vêem dessa forma, eles cultuam diversos espíritos elementais e prestam grande respeito a Goshinboku, cuja tradução em Torak seria algo como “A Árvore de Todas as Eras”. Os akaijins acreditam que Goshinboku é um espírito do mundo que toca todos os tempos e existe em todas as eras. Eles afirmam que, contemplando Goshinboku, podem ver o futuro e o passado, descobrindo ameaças à Terra Próxima.

Tendência: Neutro e Bom, Neutro.

Classes: Druida, Ranger.

Domínios: Magia, Plantas, Conhecimento, Animais.

Raert

A Senhora do Outono, A Protetora dos Mortos, Mãe-Terra, A Mais Antiga, A Primordial, Mãe-das-Árvores, Coração do Mundo

Deusa Maior da Natureza

Outros Nomes: Terrarie.

Símbolo: Escudo de pedra.

Aspectos: Terra, Sabedoria, Perseverança, Mães, Proteção, Outono.

Tendências: Leal e Bom, Leal e Neutro, Neutro e Bom, Neutro.

Domínios: Terra, Proteção, Ordem, Animais.

Arma Predileta: Maça Pesada.

Os rotunianos sempre ensinaram seus filhos a respeitar a Mãe-Terra, considerando-a tão importante quando Thrundaar. Os uldras anualmente realizam rituais para a Senhora do Outono. As tribos dardees do sul de Dara sempre sacrificam um cordeiro para a Protetora dos Mortos durante seus ritos funéreos. Os elfos dourados de Mahul Maakh abençoam cada árvore ancestral de suas vilas com a runa da Mãe-das-Árvores. Muitos são os nomes e tradições, mas todos os povos da Terra Próxima reconhecem Raert, a deusa elemental da terra.

A Mais Antiga não detém tal título por ser a divindade que primeiro adentrou no mundo, mas por ser a única que já se encontrava nele desde sua criação. Raert sempre foi una com a Terra Próxima, daí também ser chamada d'A Primordial. Seu nome é uma palavra antiga da língua elemental Terran e quer dizer “mundo”. Já os elfos afirmam que na verdade a palavra é ainda mais ancestral, tendo suas origens na palavra celestial “raelen” ou “coração”. Por esse exato motivo, os elfos nunca pronunciam o nome da Mãe-das-Árvores fora de seus templos e locais sagrados, para evitar que seja corrompido. Raert é conhecida como Terraire (tê-RÁI-re) na língua Silvestre.

Raert faz parte dos Deuses do Cielo, as divindades que se manifestam com mais força sobre a Terra Próxima ao longo do ano, marcando as várias estações. Raert é a Senhora do Outono a essa agradável época representa o toque da Mãe. A Mais Antiga não representa somente a terra, mas também o espírito contido nesse elemento. Perseverante, imóvel e firme de seu papel e suas crenças, Raert nunca foi amedrontada, mesmo durante o Surgimento. No entanto, a Guerra Vermelha cruelmente profanou os domínios da deusa e até hoje anões marcham sobre os reinos subterrâneos procurando remover a mácula de Dordread. Eles temem que os servos de Bamphozzah e da Maré Vermelha tentem corromper o Coração do Mundo e afirmam que em eras passadas os subterrâneos eram um refúgio e um local sagrado para os povos da Terra Próxima. O povo do Elmo nem suspeita que outras raças e povos, como os orcs e as fadas da terra, também lutam para eliminar a profanação dos subterrâneos.

Augúrios & Milagres: Raert é a própria Terra Próxima como diriam seus seguidores. O milagre da vida sobre o mundo é o milagre da Senhora do Outono. Onde quer que se olhe existirão animais, bestas mágicas, espíritos elementais e raças a habitar a Terra Próxima.

Nos últimos anos, os druidas e clérigos de Raert dizem que A Mais Antiga se encontra mais alerta. Tremores sacodem cada vez mais as terras conhecidas, fogo surge das profundezas com frequência e espíritos elementais são mais comuns do que nunca. A Mãe-Terra está tentando dizer algo a seus filhos: um novo Surgimento está vindo.

Doutrina: Os seguidores de Raert procuram por harmonia com o mundo e com o ciclo da vida. Eles clamam seguir a chamada Arte da Vida, isto é, a busca pelo seu lugar na Terra Próxima e pelo seu dever na sua proteção. É uma doutrina simples e talvez por isso tão complicada de se atingir.

Muitos druidas de Raert terminam por se isolar nos recantos selvagens dos reinos ao trilharem a Arte da Vida. Outros denegam todo sinal de civilização e são abertamente contra os “deuses do reino” de Torann, os vendo como usurpadores tanto quanto as entidades malignas de Dordread.

Uma voz fraca entre os sacerdotes afirma que a Arte da Vida não tem nada a ver com abandonar a civilização, mas sim em respeitar a própria vida e as várias raças, as vendo em pé de igualdade. Esses sacerdotes são chamados de Pacificadores por seus caminhos.

Foco Divino: Solidez. Os sacerdotes da Mãe-Terra devem ser firmes e fortes como o solo onde pisam. Para isso cada um deles sempre segue um Juramento, uma promessa feita à própria Raert. O Juramento serve como guia, dá força e solidez à fé do servo da Mãe-Terra. Juramentos incluem não matar nenhum animal, fada ou besta mágica; proteger com a vida uma vila ou grupo de aliados; falar sempre a verdade; atacar prontamente qualquer demônio, diabo ou clérigo dos deuses negros etc. Caso quebre o seu Juramento, um sacerdote de Raert deve realizar uma tarefa física e mental que prove sua resistência. Essa proeza é determinada pelo mestre, normalmente sendo uma viagem por território hostil e o encontro com algum espírito elemental da terra.

O mestre também pode determinar que um clérigo que fraqueje ante uma tarefa que requeira resistência física, ou que se canse muito rapidamente durante uma viagem, perderá seu foco divino até que realize uma proeza física digna de louvor. O mestre pode recorrer a testes de Constituição para testar a resistência dos clérigos de Raert, mas somente em situações de extremo esforço físico. Dizem que a Mãe-Terra testa o vigor de seus seguidores constantemente, numa clara mensagem de que o templo do corpo é tão sagrado quanto o templo da terra.

Igreja: A crença em Raert é comum em todos os povos que já agradeceram a terra por uma boa caçada, uma estação agradável ou o fim de alguma catástrofe, como uma praga, enchente ou terremoto. Não há uma igreja da Senhora do Outono, apesar de seus sacerdotes serem sempre solidários entre si – uma vez que percebam que seguem um credo comum.

Infelizmente, eles também perdem muito tempo tentando “corrigir” uns aos outros quanto visões “equivocadas” da Mãe-Terra.

Druidas de Raert são mais comuns e peregrinam pelo mundo promovendo o respeito às forças naturais e aos espíritos (elementais, fadas e demais seres). Eles aplacam a fúria dos elementos, promovem o crescimento de plantações e curam animais feridos. São uma parte essencial das culturas dos elfos dourados e uldras. Já outros, de visão mais radical, se mantêm distantes de qualquer contato com a civilização (para esses druidas, “civilização” quer dizer qualquer coisa

de uma tenda rotuniana a um castelo toraniano). Druidas radicais são comuns entre rotunianos, toranianos e mesmo um ou outro orc.

Clérigos de Raert são raros, sendo vistos entre os humanos. Normalmente são chamados de Pacificadores por promoverem a amizade entre camponeses e os povos selvagens.

Rangers da Senhora do Outono são os caçadores de demônios e seres corrompidos como mortos-vivos. Elfos dourados, uldras, orcs, humanos, anões e diversos outros povos possuem estes hábeis guerreiros dos ermos.

Outras Ordens & Seitas: Raert não possui uma igreja unificada, sendo que cada raça pode ser considerada como tendo uma “igreja” própria para o culto à Mãe-Terra. No entanto, os anões são o único povo conhecido que realmente criou uma ordem sagrada com títulos, divisões e rituais formais para a Senhora do Outono.

O Círculo Druida Uldaran

“Samach era impulsivo e violento, desejando desde início a Primavera, a mais bela das estações. Verinon era introspectivo e taciturno, não desejando nenhuma estação, apenas a profundidade de seus domínios ou os braços de sua amada. Alysia era espontânea e despreocupada, ora querendo Verão, ora querendo Primavera, para provocar seu irmão.

Foi Raert que aplacou Samach, lhe falando do brilho e calor que daria ao Verão.

Foi Raert que consolou Verinon, lhe revelando que somente a ele poderia ser dado o Inverno.

Foi a Raert que satisfaz Alysia, lhe mostrando a beleza que ela daria à Primavera.

E a Raert coube a última estação, serena e harmoniosa como a Mãe-Terra.“

- Poema de Uin-Fith da Árvore Escura, druida uldra

Os uldras cultuam Raert como parte de sua adoração aos Deuses do Ciclo. Os pequenos druidas vêem os quatro deuses dos elementos e das estações como uma só entidade sagrada e prestam respeito aos quatro. Para maiores informações sobre essa ordem veja a entrada completa na descrição de Alysia e no capítulo 3.

A Ordem dos Guardiões do Coração do Mundo

“Fogo arde no Coração do Mundo. Fogo infernal. Cabe somente a nós purificar as chamas que por tantas eras aqueceram nosso povo e propeliram nossas forjas e corações.”

Os anões do Elmo adoram Thrundaar como seu principal deus, mas vêem Raert como a mãe da Primeira Montanha. Os povos da superfície não sabem desse respeito anão pela Mãe-Terra porque a Ordem dos Guardiões do Coração do Mundo – a igreja anã de Raert – cuida dos portões mais profundos do Elmo, raramente deixando a cidade.

Esses anões clérigos são dedicados quase que exclusivamente às defesas subterrâneas de seu povo. Ocasionalmente algumas expedições deixam a cidade fortificada para limpar os subterrâneos de alguma aberração ou demônio antigo, ou para caçar alguma entidade que tenha fugido para a superfície. Os clérigos procuram reclamar cavernas sagradas a Raert, limpando a mácula deixada por esses seres nefastos.

Os anões da Ordem dos Guardiões do Coração do Mundo são ainda mais teimosos, temerários e carrancudos que um anão normal do Elmo. Como diria um cavaleiro toraniano: “*Parece que eles são feitos de pedra.*”

Símbolos e Indumentárias: O símbolo de Raert dentre os anões é de uma coroa de cristais e gemas. Todos na ordem sempre estão vestidos para guerra, prontos para defender seu povo. Algumas anedotas falam que um clérigo anão não tira sua armadura de batalha nem para tomar banho.

Tendência: Leal e Bom, Leal e Neutro.

Classes: Clérigo.

Foco Divino: Inimigo. Os clérigos anões de Raert são defensores do mundo contra as criaturas não-naturais e corruptas. Um membro dessa ordem que fuja de uma luta contra uma criatura dos planos inferiores, aberração ou morto-vivo perde seu foco divino até que realize um ato para se redimir, normalmente caçar e matar uma outra criatura inimiga (ou a mesma criatura). Da mesma forma, ele perde seu foco divino caso seu inimigo escape e ele tivesse condições de impedir tal fuga.

Samach

O Lorde Verão, O Verão, A Chama Perene, O Amante dos Campos, O Dragão Colérico, A Fênix, A Chama do Mundo, O Fogo da Vida

Deus Maior da Natureza

Outros Nomes: Fyrre.

Símbolo: Dois círculos de fogo entrelaçados.

Aspectos: Êxtase, Fogo, Sol, Paixão, Renascimento, Verão.

Tendências: Neutro e Bom, Neutro, Caótico e Bom, Caótico e Neutro.

Domínios: Fogo, Sol, Caos, Animais.

Arma Predileta: Clava Grande.

Samach (sa-MÁCH), A Chama Ardente, é um dos antigos deuses da natureza da Terra Próxima. Ele é chamado por diversos títulos, sendo no final conhecido apenas como Samach, “fogo” na língua primordial Ignan. É chamado também de Fyrre (FÍR-re), O Lorde Verão, em Silvestre.

Samach é concebido tanto como masculino como feminino, tanto como o Dragão Colérico como a Fênix. Ele é inconstante e mutante como a vida. Samach é um dos quatro dentre os chamados Deuses do Ciclo, os deuses elementais e das estações. A Chama Perene é o Deus do Ciclo do Verão e essa estação marca a maior manifestação de seus poderes.

Os sábios não conseguem entender os deuses da natureza, mais similares a forças e poderes elementais do que a divindades “de carne e osso” como os deuses do reino. Teorias extraídas de adivinhações poderosas e de textos dracônicos misteriosos colocam os Deuses do Clico dentre os deuses da natureza mais antigos, tão partes do mundo quanto os seus respectivos elementos. É dito que no dia em que o Fogo da Vida cair seria o dia do apagar da última vela.

Augúrios & Milagres: Samach se faz manifestar pelos vários espíritos do fogo. Os diversos elementais e seres extra-planares que vieram da Chama Perene servem como guias, oráculos e protetores dos povos fiéis.

Durante o verão, Samach se manifesta como Fyrre, o Amante dos Campos, e várias fadas são creditadas como propagadoras de seu serviço.

Afora os filhos da Chama Perene, Samach permanece um mistério, como os outros deuses da natureza. Seus fiéis dizem que ele não se manifesta no mundo por “milagres” porque ele pode ser vistos para onde quer que se olhe. Cada chama do mundo, da menor faísca à maior conflagração; dos altos fogos dos vulcões às eternas fornalhas dos subterrâneos; do fogo de um coração furioso às chamas acolhedoras de uma paixão ardente – todos são a manifestação de Samach.

O título de Fogo da Vida deriva do fato de que, na criação da Terra Próxima, Samach teria a pedido do Criador arrancado seu olho direito e o fixado nos céus, como o sol (que seria uma corrupção da primeira sílaba do nome da divindade – “sa”).

Doutrina: Samach não ensina uma doutrina, Samach vive. E todos os seguidores da Chama do Mundo procuram fazer o mesmo. Presenciar o esplendor de cada dia, viver cada paixão até o seu máximo, seguir os caminhos como manda o coração e não como ditam as trilhas e estradas. Os seus seguidores procuram ser como o fogo – belos, livres e irrestritos, mas poderosos e destrutivos se confrontados. Essa selvageria inerente é uma das marcas que torna essa religião tão bárbara de acordo as “raças civilizadas”.

Foco Divino: Liberdade. Um conjurador divino de Samach que se deixe restringir por uma ordem de outra pessoa, por uma lei ou costume social é considerado como se como se não tivesse seu foco divino.

O foco divino só é recuperado se o conjurador divino convencer outra pessoa a experimentar da liberdade do Fogo da Vida, convencendo essa pessoa a quebrar uma lei ou costume de sua sociedade que a restrinja.

Por quebrar leis não se quer dizer matar ou destruir aleatoriamente, mas, por exemplo, ir contra um governo tirano ou legalista, ou convencer alguém sob o julgo de outrem e quebrar as ordens de seu mestre. Como sempre, o mestre tem a palavra final.

Igreja: Não existe uma igreja unificada do Lorde do Verão. O culto à Samach entre os rotunianos é feito por certas tribos. Eles o cultuam como O Amante dos Campos. Dizem que durante o verão ele desce de sua morada no sol para correr com os animais das planícies e para tentar se aproximar de sua amada Raert na floresta, de onde é sempre barrado pelas fadas de Alysia, que temem que ele incendeie os bosques.

Os clérigos rotunianos de Samach promovem a vida e protegem suas tribos de criaturas malignas, especialmente mortos-vivos, enquanto que os druidas protegem os animais e procuram sinais de magia negra. Eles sempre vêem a magia arcana como magia negra, ou *maitranda*. São mais ariscos a cidades do que um rotuniano normal, evitando-as. Conta-se que se não fossem tão caóticos e inflamados seriam ótimos aliados dos druidas mais radicais de Raert.

Outras Ordens & Seitas: Samach é visto em uma miríade de formas, tão variadas quanto a própria essência caótico do fogo. Alguns desses cultos e ordens são descritos abaixo, mas outros podem existir. Nos bosques próximos a Pravokia, por exemplo, Samach é cultuado como a Fênix, no seu aspecto de renascimento.

O Círculo Druida Uldaran

“Boas vindas ao sol, o Fogo da Vida, que esse dia seja tão ardente e ofuscante quanto o seu Senhor.”

Os uldras cultuam Samach como parte de sua adoração aos Deuses do Ciclo. Os pequenos druidas vêem os quatro deuses dos elementos e das estações como uma só entidade sagrada e prestam respeito aos quatro. Para maiores informações sobre essa ordem veja a entrada completa na descrição de Alysia e no capítulo 3.

Os Servos do Dragão Colérico

“O sacrifício do Dragão trouxe o Fogo para nossos lares. E nosso sacrifício leva o Fogo de volta ao Dragão.”

Os orcs áridos dos Ermos Profundos vivem próximos a veios de lavas e poderosos vulcões. Muitas tribos vêem o fogo como manifestação de poderes demoníacos e procuram aplacar sua fúria com sacrifícios, o que atrai os deuses negros de Dordread. No entanto, alguns vêem a verdade na pureza das chamas e conseguem contemplar o espírito de Samach, que os orcs chamam de O Dragão Colérico. Esses orcs procuram libertar sua raça de influências malignas e protegê-la contra os horrores das profundezas.

Em homenagem ao sacrifício d'O Dragão para trazer o fogo às profundezas, os orcs druidas dessa ordem, quando sentem a chegada da morte, caminham para dentro da fúria dos vulcões. Dizem que eles vão para o reino de fogo d'O Dragão.

Símbolos e Indumentárias: O símbolo de Samach entre os orcs é uma silhueta de um dragão com uma chama em seu peito.

Os orcs do Dragão Colérico usam tatuagens vermelhas sobre o corpo e portam mantos e armaduras de escamas adquiridas em caçadas ritualísticas quando são iniciados na ordem.

Tendência: Neutro, Caótico e Neutro.

Classes: Druida, Ranger.

Foco Divino: Inimigo. Os conjuradores divinos do Dragão Colérico juraram enfrentar os horrores que dominaram as profundezas e as criaturas que ganham forças na escuridão. Um membro dessa ordem que fuja de uma luta contra uma criatura dos planos inferiores, aberração ou ser ligado à escuridão (como uma sombra) perde seu foco divino até que realize um ato para se redimir, normalmente caçar e matar uma outra criatura inimiga (ou a mesma criatura). Rangers dessa ordem deve ter como inimigo predileto um dentre os seguintes: um tipo de extra-planar (normalmente demônio ou diabo), morto-vivo ou aberração.

Thrundaar

A Montanha do Mundo, O Senhor da Montanha, O Guardião dos Céus, O Trovão, O Artífice Supremo, Fende-Rocha

Deus Intermediário da Natureza

Símbolo: Uma montanha com o disco solar ao fundo.

Aspectos: Montanhas, Batalhas, Ofícios e Força.

Tendências: Caótico e Bom, Caótico e Neutro.

Domínios: Guerra, Terra e Força.

Arma Predileta: Machado Grande.

Thrundaar (TRÚM-daar) é a Primeira Montanha, o Pináculo do Mundo, aquele responsável por manter a Terra Próxima suspensa entre os Céus Acima e as Profundezas Abaixo. Ele só teria falhado em sua missão divina por uma única e breve vez, quando deixou os Céus caírem e o Surgimento varrer o mundo. Mas o Guardião dos Céus nunca se perdoou e até hoje vive em um estado de vigilância perene.

Tomos anões falam da Montanha do Mundo, conhecida antigamente como “Thr” (Thrum). Dizem esses tomos que Ayon criou a Terra Próxima, mas que foi Thrundaar o encarregado de manter o Plano Material equilibrado entre os mundos. Para isso ele criou a Primeira Montanha, cujas raízes vão mais fundo do que a mais profunda fenda, e cujo topo é insondável até para os majestosos pássaros rocas. Em torno dessa montanha surgiu o país de Pontepedra. Os rotunianos e anões afirmam por isso que Pontepedra é “o local que sustenta o mundo” e por isso a terra mais sagrada de todas. Se Pontepedra cair, então o mundo também cairá.

Enquanto alguns clamam que o Thrundaar é a Primeira Montanha e que o próprio deus sustenta o peso dos Céus, outros o vêem como o Senhor da Montanha, o guerreiro primordial observando o mundo acima das nuvens. A primeira visão é reforçada pelos anões do Elmo, enquanto que a segunda é a clamada em altos brados pelos rotunianos.

Além dos anões e dos rotunianos, os gnomos também erguem suas preces para Thrundaar, o Supremo Artífice. Alguns orcs áridos também agradecem a Thrundaar, a quem chamam de Fende-Rocha.

Augúrios & Milagres: Tempestades são a manifestação de Thrundaar mais conhecida e seus clérigos dizem receber suas maiores visões quanto contemplando chuvas com raios e trovões. Os trovões são ditos como “os sussurros de Thrundaar”, pois sua verdadeira voz seria capaz de sacudir mares e despedaçar terras.

Thrundaar aprecia os ventos e as várias aves, menos as malignas ou de origem demoníaca. Falcões raros de cor branca ou azul escuro são ditos como enviados do deus e qualquer rotuniano seguiria uma dessas aves se a visse.

Doutrina: Thrundaar é como as montanhas da Terra Próxima – imóvel, insondável e imbatível. Para um seguidor do deus, todos esses locais são sagrados, pois seriam a sombra da Primeira Montanha.

A fé em Thrundaar se baseia nas próprias virtudes contempladas no chamado Caminho da Montanha. Seguidores e clérigos de Thrundaar devem ser antes de tudo corajosos. Uma pessoa que domina seu medo é imbatível em espírito, mesmo que seu corpo tombe. Um seguidor do Caminho da Montanha deve ser também imóvel como um colosso, isto é, deve ser fiel em sua palavra. Seguidores de Thrundaar são famosos por serem calados e pensativos, mas isso é porque cada palavra proferida por eles carrega todo o peso de suas vidas. Se ele diz que fará algo, considere aquilo feito. O último passo do Caminho da Montanha é ser insondável como os picos de Pontepedra. O verdadeiro fiel aprende a se desprender do mundo para vê-lo à distância, do topo da montanha, como o próprio Thrundaar. Os grandes dentre esses são eternos defensores e vigilantes, capazes de perceber o imperceptível e de se manterem alertas mesmo sobre o mais profundo sono.

Foco Divino: Coragem. Um conjurador divino de Thrundaar nunca pode demonstrar medo ou hesitação. Covardia é o pior pecado para os servos da Primeira Montanha. Um conjurador divino sobre efeito de medo é considerado como se não tivesse seu foco divino, assim como um clérigo que realizou um ato covarde. O foco divino só é recuperado após um ato de penitência de extrema bravura.

O que é constitui um ato covarde e um ato de penitência de extrema bravura é determinado pelo mestre.

Igrejas: A igreja de Thrundaar entre os rotunianos não é organizada, mas representa a maior parte dos seguidores do deus. Os clérigos do Senhor da Montanha são indivíduos solitários, normalmente guerreiros-videntes, que desde jovens recebem visões. A eles cabe escolher outros clérigos para receberem os ensinamentos. Eles se vestem como guerreiros. A única peça que os diferencia são seus colares de ferro, bronze, prata e ouro. Quando mais valioso o metal maior as glórias em batalha do clérigo. Os rotunianos mantêm altares para o Guardião dos Céus no sopé das Montanhas Rotun.

Os seguidores de Thrundaar desconfiam de qualquer tipo de “magia de livro” ou mesmo da “magia da terra” dos feiticeiros. Eles sempre vêem essa magia arcana como magia negra, ou *maitranda*, como a chamam.

Outras Ordens & Seitas: Thrundaar é visto de maneira diferente por muitos, como pode se ver nas seguintes ordens sagradas. Cultos menores podem existir. Por exemplo, existem boatos de uma seita caótica e maligna nas Ilhas do Inverno que cultua o aspecto destrutivo de Thrundaar.

Os Anões do Elmo

*“Um ferreiro forja ferramentas e um armeiro forja armas,
 mas um clérigo forja almas.”*

Os anões do Elmo vêem o mundo como um trabalho dos deuses. Para eles foi Thrundaar que forjou Pontepedra, seu trono, das chamas que jazem nas profundezas da Terra Próxima. Ao forjar sua morada, a Primeira Montanha, laborou por incontáveis eras. Tamanha eram sua dedicação e empenho que o suor de seus braços e mãos calejadas, ao cair nas chamas, deu origem ao povo anão, que nasceu com o desejo de dar forma ao mundo.

O clero anão de Thrundaar é organizado num grande exército, o responsável pelos locais sagrados do Elmo. Há um incontável número de postos e posições: guerreiros, mestres de cura, ferreiros etc. Os anões constroem os templos para Thrundaar no interior de suas montanhas.

Uma pequena facção dentro desta igreja, chamada de Peregrinos da Visão Perdida, é composta por clérigos anões que clamam ter vislumbrado em sonhos a Primeira Montanha. Eles passam sua vida à procura do domínio de Thrundaar, que estaria em algum ponto de Pontepedra.

Símbolos e Indumentárias: O símbolo de Thrundaar para os anões é de uma montanha com uma bigorna em seu centro. O braço armado da fé possui um martelo ao invés da bigorna em suas insígnias.

Clérigos de Thrundaar andam sempre com a mais pesada armadura possível. Suas barbas são sempre amarradas a enormes adereços de ferro e aço, alguns pesados e lembrando pequenas

maças. Certos anões são famosos por lutar em combate rodopiando, golpeando com seu martelo e com as esferas de ferro presas em seus longos cabelos e barbas.

Tendência: Leal e Bom.

Classes: Clérigos, Guerreiros.

Arma Predileta: Martelo de Combate.

Foco Divino: Honra. A palavra de um anão é sólida como rocha. Um anão que quebre uma promessa (mesmo que involuntariamente) ou que traia uma confiança perde seu foco divino até que realize um ato de penitência para se redimir. Esse ato normalmente é alguma missão ou um juramento de fidelidade para a pessoa traída.

Cabe ao mestre determinar se o anão realmente traiu ou faltou com sua palavra e qual a devida redenção.

Os Bárbaros das Ilhas do Inverno

“Nós somos os filhos d’O Trovão, os Senhores de Pontepedra, e canção da Tormenta é o bino de nossa marcha.”

Os bárbaros das Ilhas do Inverno são os seguidores mais bélicos de Thrundaar. A guerra e o saque são os seus alimentos de cada dia e as horríveis tempestades que assolam o Mar da Tormenta são música para seus ouvidos.

Os clérigos da gélida ilha clamam serem descendentes de Thrundaar com os antigos (e quase extintos) gigantes do gelo da região. Não é por menos que os rotunianos do norte dizem que é gelo, e não sangue, que corre nas veias de seus primos do sul.

Os clérigos das Ilhas do Inverno são guerreiros furiosos que anseiam por uma morte brava em combate para se unirem ao Senhor da Montanha nas batalhas do paraíso. Eles vêem as tempestades como as contendidas entre os deuses.

Símbolos e Indumentárias: Os clérigos das Ilhas do Inverno portam um raio feito a ferro quente em seus braços. Seus símbolos sagrados são uma montanha partida por um raio.

Tendência: Caótico e Neutro.

Classes: Clérigos.

Foco Divino: Fúria. Um clérigo das Ilhas do Inverno que recue de um combate sem derrotar todos os seus inimigos perde seu foco divino até que realize um ato para se redimir, normalmente um feito de grande bravura.

Verinon

O Senhor das Profundezas, O Arauto do Fim, Mestre do Inverno, Ceifador das Florestas, O Insondável, Coração de Gelo, Lorde das Águas

Deus Maior da Natureza

Outros Nomes: Aqualie.

Símbolo: Linhas circulares representando um redemoinho.

Aspectos: Mares, Morte, Escuridão, Água, Frio, Segredos, Melancolia, Inverno.

Tendências: Leal e Bom, Leal e Neutro, Leal e Maligno, Neutro e Bom, Neutro, Neutro e Maligno.

Domínios: Água, Conhecimento, Ordem, Animais.

Arma Predileta: Cimitarra.

Verinon (VÉ-ri-non) é o Lorde das Profundezas, pois é o antigo deus elemental da água e os abismos dos mares seriam sua visão do mundo: frio, sombrio e dominado por criaturas amargas e de pensamentos tristes. Seu nome é derivado da língua ancestral Aquan e significaria “profundezas sem fim”, numa referência aos oceanos. Verinon é chamado d’O Insondável, uma entidade misteriosa cujas razões são impossíveis de se discernir.

O Lorde das Águas é cultuado como o 4º Deus do Ciclo e governa a estação do inverno, quando seus poderes se fazem sentir com mais força sobre a Terra Próxima. Os títulos de Mestre do Inverno e Ceifador das Florestas advêm desse papel. Dentre os deuses elementais cabe justamente a Verinon levar a vida dos fracos e dos doentes durante sua estação, para que outros possam viver. Da mesma maneira, é o Arauto do Fim que leva embora o verde e a vida das florestas e planícies de Raert quando caminha pela Terra Próxima. Conta-se que a melancolia e tristeza sempre associadas a Verinon viriam de sua missão como Mestre do Inverno, pois ele – assim como Samach – amaria Raert mas nunca poderia tê-la. Essa sina lhe rendeu o título de Coração de Gelo, como é chamado entre os rotunianos. Os bárbaros contam lendas de que o inverno teria surgido quando Raert ignorou o pedido de Verinon, deixando-o triste e amargurado.

O Insondável é chamado também de Aqualie (a-QUÁ-li), ou Lorde Aqualie, na língua Silvestre. O deus elemental possui uma reputação sinistra pois vários povos hostis às raças civilizadas lhe prestam respeito, como certos trolls a norte de Torann e alguns gigantes da Muralha. O fato de que as águas de Verinon tocam as praias escuras de Dordread, e que os segredos de seus rios imundos podem lhes ser conhecidos também não favorece o Mestre do Inverno.

Augúrios & Milagres: Verinon é o deus elemental mais misterioso. O Insondável é visto tanto como um demônio gélido dos mares e uma força da morte, quanto como um senhor benevolente. Como reina sobre a maior parte da Terra Próxima, Verinon é conhecido sob mais nomes e aspectos do que todas as outras divindades.

Assim como outros deuses elementais, ele não se manifesta sobre o mundo, pois está presente a todo o momento. Sua estação, o inverno, é cruel em boa parte da Terra Próxima e mostra como o Lorde das Águas é poderoso.

Elementais de água, fadas sombrias e seres que florescem sobre as garras gélidas do inverno são seus emissários, apesar de que o Coração de Gelo nunca foi conhecido por usar servos. Verinon é solitário e qualquer um que clame ser um enviado do deus provavelmente tem intenções dúbias.

Doutrina: O Mestre do Inverno é narrada em lendas como um ser triste a quem foi dado um papel cruel, mas que não negligencia seu destino. Os clérigos, druidas e rangers de Verinon compreendem nisso uma lição importante: a vida é feita tanto de alegrias como tristezas, prazer e dor, luz e sombras. A dualidade é algo inerente aos mortais (e talvez até aos deuses). Ignorar as provações e fugir da dor é ter medo de viver. Muitos falam que o inverno é uma estação cruel, que leva embora amigos, mata animais e destrói plantações, mas poucos vêem que isso é parte do ciclo do mundo. Vida e morte dependem um do outro para existir.

Seguidores do Lorde das Águas acabam parecendo pessoas cínicas ou pessimistas e poucos compreendem que eles buscam ensinar que nunca se deve ignorar o outro lado da moeda. Acusados de serem um “mal necessário” sobre o mundo, os clérigos de Verinon afirmam que se não houvesse mal, o bem também não existiria e todos seriam fadados a uma estagnação eterna. Uma tábua druida recuperada após o Surgimento já dizia: *“As trevas de Dordread apenas aumentam o brilho dos Lordes do Leste.”*

Foco Divino: Equilíbrio. Um sacerdote do Mestre do Inverno deve sempre refletir a luz e as trevas inerentes da vida. Ele perde seu foco divino caso ajude um aliado ou criatura numa situação em que esta tenha vantagem numérica ou seja mais poderosa do que o outro lado do conflito. Alguns sacerdotes mais zelosos podem chegar a ajudar o outro lado do conflito com magias de cura, apesar de que na maioria dos casos o servo de Verinon simplesmente abandona o embate.

Note que um conflito pode ser desde uma luta física até uma disputa diplomática. Um sacerdote de Verinon sempre examina qual lado detém a vantagem e permanece fora da disputa ou auxilia o lado em desvantagem. É comum que clérigos, druidas ou rangers do Mestre de Inverno abandonem batalhas inacabadas apenas por verem o equilíbrio de forças rompido.

Um sacerdote que ouse desrespeitar o equilíbrio será privado de seu foco divino até que faça alguma ação significativa para restabelecer a harmonia de forças. Cabe ao mestre determinar quando o equilíbrio é quebrado e a redenção devida do sacerdote.

Igreja: Assim como outros deuses elementais, não existe uma igreja ou religião organizada para Verinon. Os seguidores do Lorde das Águas são solitários e nunca são vistos juntos, a menos quando mestre e aprendiz. Sem contar certos povos bárbaros ou de natureza mais sinistra, nenhuma raça cultua Verinon diretamente e seus sacerdotes são vistos mais como mediadores entre o poder do Mestre do Inverno e os pobres mortais, o que lhes dá uma reputação ruim. O único povo conhecido que abraça os ensinamentos do Arauto do Fim sem parcimônia são os uldras, que compreendem o importante papel do deus no inverno nas estações.

Druidas de Verinon normalmente vagam pelo mundo ensinando as pessoas a conviver com as dificuldades da vida e os rigores do inverno. Normalmente esses druidas contam com rangers guarda-costas, que os protegem dos “ignóbeis” que não aceitam a verdade do Mestre do Inverno.

Clérigos normalmente estão mais associados ao aspecto de deus da água de Verinon e são comuns ao longo dos litorais e grandes rios, muitos sendo renomados videntes e aliados das pequenas vilas dessas regiões. Existe um forte atrito entre esses clérigos e os “videntes oficiais” da igreja de Diadria em Torann e Pontepedra.

Outras Ordens & Seitas: Verinon é cultuado por vários povos como um deus dos mares, da água, da noite, do inverno, da vidência ou mesmo da morte. Possui tantas facetas que é comum entre certos povos – como os gigantes – que haja contendidas entre diferentes cultos ao Mestre do Inverno.

O Círculo Druida Uldaran

“O Mestre do Inverno nos lembra a cada ano que estamos vivos e temos um papel no mundo, pois somente quando confrontados com a morte respeitamos a benção do Criador.”

Os uldras cultuam Verinon como parte de sua adoração aos Deuses do Ciclo. Os pequenos druidas vêem os quatro deuses dos elementos e das estações como uma só entidade sagrada e prestam respeito aos quatro. Para maiores informações sobre essa ordem veja a entrada completa na descrição de Alysia e no capítulo 3.

Deuses do Reino

Ayon

O Criador, O Senhor da Balança, O Contemplador do Tempo, O Mistério, O Distante, O Deus Supremo, O Todo

Deus Supremo do Reino

Símbolo: Um círculo de cor branco em um campo dourado.

Aspectos: Tempo, Criação, Equilíbrio, Iluminação.

Tendências: Leal e Bom, Leal e Neutro, Neutro e Bom, Neutro.

Domínios: Cura, Proteção, Ordem.

Arma Predileta: Qualquer arma que cause dano por concussão.

Ayon (ai-ÔN), o Criador. Aquele que propeliu o Rio do Tempo, dando início aos Planos. Aquele que aplacou o caos e deu forma ao Todo, definindo a Ordem. O Senhor da Balança é ao mesmo tempo a divindade mais conhecida e a mais misteriosa para os mortais da Terra Próxima. Contam os sábios que ele teria criado o Plano Material das tramas de seus sonhos, contemplando o futuro do Rio do Tempo para dar forma ao presente. Outros afirmam que ele criou todos os deuses e estes, como presente ao Distante, conceberam o Plano Material. Muitos outros relatos existem e muitos videntes e escolhidos ao longo dos séculos clamaram serem enviados de Ayon à Terra Próxima... nenhum provou a veracidade de seus atos. Ayon é também o Mistério, pois representa o segredo primordial da existência e chave para o que existe antes, depois e durante ela. Não é por menos que o Criador possui mais sábios e monges contemplativos como seguidores do que clérigos. Ao contrário dos outros deuses, nunca se ouviu um relato sequer da presença de Ayon sobre o mundo mortal. Mesmo os deuses da natureza mais distantes já fizeram manifesta a sua presença, mas do Criador nada se sabe. Inclusive, questiona-se como o conhecimento da existência do Criador teria chegado aos ouvidos dos mortais, pois mesmos os seguidores dos deuses da natureza ou ainda dos deuses de Katai crêem num Deus Supremo. De fato, um círculo de sábios de Talanta clama que o Criador nem estaria mais dentre os Planos e que na verdade seus clérigos seriam servos da própria Criação, ou servos de todos os deuses do reino na verdade. A igreja de Ayon de Torann, não resta dúvida, é uma igreja aberta a todos os deuses do reino, o que valida tais aclamações. No entanto, seus seguidores e clérigos afirmam que Ayon existe e é mais presente no mundo do que todos os outros deuses, sejam do reino ou

da natureza. Como isso pode ser provado? Pela fé, afirmam esses clérigos. Não há prova no mundo mais forte ou mais profunda...

Quadro: O Mistério da Fonte Divina

Recentemente alguns clérigos e sábios têm afirmado que na verdade a ordem de Ayon recebe suas bênçãos e dons não do Criador ou de uma força cósmica primordial, mas sim de Mallakaist, o Trono Dourado, reputado como o líder dos deuses do reino na Terra Próxima. As crenças de Ayon e Mallakaist realmente não mostram conflito, mas têm diferenças profundas demais para serem ignoradas.

Outros clérigos afirmam que na verdade todos os deuses do reino, por consenso, concedem poderes para os clérigos de Ayon, em respeito ao Criador.

A resposta certa? Ninguém sabe, mas poucos se importam. A fé é mais do que suficiente para os mortais.

Augúrios & Milagres: O Mistério não se manifesta no mundo, pelo menos não de maneira concebível para seus seguidores. Ao longo dos anos, vários homens santos afirmaram terem recebido uma visão de Ayon, mas nunca de maneira constante ou mesmo confiável. Terenos, o Caolho, um clérigo de Sûr do século passado, afirma que Ayon suspirava os segredos da existência através dos cantos dos pássaros da Baía das Fadas. Já Mukafi, o Fiel, um guerreiro sagrado das areias de Dara, clamava atingir comunhão com o Criador por meios de jejuns e incursões no coração do deserto. De qualquer maneira, o Mistério permanece.

Doutrina: Não existe uma doutrina para Ayon, pelo menos não um consenso. Há centenas de textos sagrados escritos ao longo de Torann, Pontepedra e Dardeeh, Katai ou mesmo locais mais ermos. Cada clero ou igreja dedicada ao Deus Supremo carrega diferenças profundas afora uma reverência pelos preceitos básicos da proteção e da ordem.

Os clérigos do Criador se vêem como os pastores da Terra Próxima, responsáveis pelo bem-estar de seus respectivos rebanhos. Um clérigo de Ayon nunca nega proteção a um irmão necessitado, nem fica quieto frente àqueles que precisam de auxílio, alimento ou conselhos. Muitos são verdadeiros mártires. No entanto, essa proteção é diferente para cada igreja. Por exemplo, clérigos de Torann protegem o povo toraniano das cidades e vilas, enquanto que clérigos de Dara protegem as tribos do deserto.

Foco Divino: Paz. Um clérigo ou paladino de Ayon só pode lutar em autodefesa e deve sempre evitar matar o inimigo, dando-lhe uma chance de rendição. Caso mate um inimigo sem lhe dar tal chance ou inicie um combate, ele perde seu foco divino até se redimir, normalmente por meio de abstinência (como não lutar) ou algum sacrifício (como não usar magia para se curar) durante um dia ou mais, dependendo do pecado.

Igreja: A Igreja Toraniana é antiga além dos cálculos modernos. Sua origem está perdida em meio ao Surgimento Demoníaco, mas seus clérigos são os mais presentes na vida do povo. A Igreja Toraniana é a sede do culto aos deuses do reino em Torann, e clérigos de todas essas divindades, na teoria, fazem parte dela. A citação de um arcebispo de Ayon abaixo diz muito sob a visão da Igreja Toraniana:

(com a exceção de itens mágicos que ele próprio carregue), ele perde seu foco divino até que realize um ato para se redimir, normalmente um feito de grande perigo.

Ajuda direta inclui coisas como alguém salvá-lo em combate, protegê-lo, cuidar de seus ferimentos, lhe dar um item ou presente (ele teria que comprar tal item) etc. Um homem santo ainda pode trabalhar em equipe, desde que não receba ajuda direta.

Os Monges Escolásticos de Ayon

“Um tolo faz afirmações, um sábio faz questionamentos.”

Os monges de Torann e Pontepedra são os seguidores mais misteriosos de Ayon. Ao contrário dos clérigos eles não buscam proteger o mundo, mas a si mesmos. De acordo muitas pessoas este seria um objetivo egoísta, mas os monges têm uma antiga resposta: *“Como você confiaria sua vida a um homem que tem tão pouco apreço pela própria vida a ponto de jogar fora o dom supremo de Ayon?”*

Os monges de Ayon são conhecidos mais por suas respostas e enigmas infames do que por seus verdadeiros ensinamentos. Basicamente, cada discípulo busca descobrir uma parte do Mistério, ou seja, uma parte do Criador. Eles pregam que, se todas as coisas descendem de Ayon, então a origem de cada um e a resposta para a sua existência podem da mesma forma ser encontradas em Ayon. Por esse motivo, eles passam suas vidas buscando respostas, respostas para todo tipo de pergunta. Catalogam vários fatos e conhecimentos, trabalhando junto com outras ordens sagradas, guildas e sábios.

A ordem na verdade é composta por escribas e sábios (especialistas) em sua maioria, mas seus membros mais famosos são os “monges verdadeiros” como são chamados pelo povo. Esses monges dedicam sua vida na busca da Resposta, o fragmento do Criador em cada mortal. Por passarem tanto tempo contemplando o seu interior, eles desenvolvem poderes místicos sobre o corpo e a mente. Normalmente esses são esses monges que são enviados para ruínas a procura de conhecimento perdido em eras passadas.

Símbolos e Indumentárias: Um círculo de cor branca em um campo dourado com uma amпуlheta no centro.

Os Monges de Ayon renegam bens materiais, portando apenas itens mágicos de origem divina ou indumentários de algum valor espiritual.

Tendência: Leal e Bom, Leal e Neutro.

Classes: Monge, Especialista.

A Ordem Monástica de Sanandan

“Tudo o que sei é que todo meu amor pelo mundo ainda é uma migalha se comparado ao amor do Criador por mim.”

Os monges de Sanandan são reconhecidos por onde passam, e normalmente trazem sempre ajuda e alegria aos mais necessitados. Trata-se de uma ordem de monges 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 Pontepedra, já que fazem um trabalho de assistência a pobres e doentes, assim como aos feridos em batalhas.

Ironicamente, é exatamente em Soldur que esses monges encontram opositores, já que 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.

Dizem que muitos membros da guarda da Cruz Branca, insatisfeitos com os rumos de Soldur, têm abdicado de seus postos e se juntado aos monges na proteção e assistência dos mais pobres. Muitos religiosos questionam tais monges por serem tão anti-religiosos, a ponto de raramente mencionarem o nome de Ayon... Mas a realidade é que eles fazem o bem, e não se preocupam em divulgar qualquer doutrina que não a do amor.

Os monges de Sanandan não rezam a Ayon diretamente, mas o consideram como o Criador do mundo, e como tal o responsável pela vida.

Símbolos e Indumentárias: Nenhum. Os monges de Sanandan não acreditam em símbolos.

Sacerdotes que se uniram à ordem usam seus símbolos normalmente.

Tendência: Leal e Bom.

Classes: Monge, Paladino.

Arma Predileta: Nenhuma. Os monges de Sanandan não acreditam em armas prediletas, e paladinos são livres para usarem qualquer tipo de arma.

Foco Divino: Nenhum para monges. Paladinos usam o foco divino básico da religião.

Mallakaist

O Trono Dourado, O Lorde Dourado, O Lorde dos 12, A Espada Dourada, O Senhor das Hostes Celestiais, Protetor de Torann

Deus Maior do Reino

Símbolo: Um trono de ouro do qual saem 12 raios de luz.

Aspectos: Governo, Honra, Liderança, Punição, Tradição, Sol.

Tendências: Leal e Bom, Leal e Neutro, Leal e Maligno.

Domínios: Ordem, Sol, Destruição, Justiça.

Arma Predileta: Espada Bastarda.

Mallakaist (ma-la-CÁIST), o Trono Dourado, é considerado chefe dos deuses do reino e protetor de Torann e dos valores de sua civilização. Quando Torannia ainda estava de pé, a tradição mandava que um governante só podia ascender ao trono com as bênçãos do clero de Mallakaist e que todo rei governava em terra como o Trono Dourado fazia nos céus. Durante o Surgimento, Mallakaist teria liderado as Hostes Celestiais contra os demônios e os deuses negros, o que lhe rendeu o título de Espada Dourada (a academia de armas de Bak não escolheu esse nome por mera coincidência).

Mallakaist é chamado de Lorde dos 12, pois dizem que ele reina de sua morada no sol sob os 12 signos do zodíaco de Torann, cada um representando a morada de um deus do reino.

Augúrios & Milagres: Mallakaist é um deus conhecido por augúrios tão ordeiros quanto sua igreja. Homens santos escolhidos por Mallakaist, em momentos de grande necessidade na luta contra as forças malignas, são vistos irradiando uma aureola de luz dourada.

Mallakaist é uma divindade associada com o sol – o que gera confrontos com muitos seguidores do deus da natureza do fogo – e a maioria de seus milagres envolvem luz, chamas e raios do astro rei. Anjos e celestiais em geral são seus mensageiros, dos gentis luminares aos majestosos solares.

Mallakaist já foi conhecido por enviar visões nos sonhos de seus seguidores. Essas visões são tão fortes quanto o próprio esplendor do Trono Dourado e são seguidas de uma forte febre. O fiel parece queimar com a luz do Lorde Dourado, o que apenas parece aumentar sua devoção.

Doutrina: Mallakaist é um rei severo, mas justo, e sua igreja não lhe deve nada. Desde pequenos as crianças toranianas são ensinadas as Virtudes dos Deuses – os ensinamentos de Mallakaist. Obediência, fidelidade, verdade, equidade são os maiores dentre esses valores. Os infernos dos demônios são o castigo para os que falham.

Mallakaist é impiedoso para com os incompetentes, párias, preguiçosos, mentirosos e criminosos. Isso em parte em reflete o rígido sistema penal das cidades-estados de Torann. O Trono Dourado não é representa a figura de um pai acolhedor e confidente mas a luz divina suprema e imparcial da justiça. A ordem é tudo que importa para sua igreja.

Foco Divino: Justiça. Um conjurador divino do Trono Dourado deve seguir acima e além de tudo a ordem e a lei. Caso ele quebre a lei de uma cidade toraniana ou desobedeça a uma das Virtudes dos Deuses, ele perde seu foco divino até que realize um ato de penitência.

Fica à cargo do mestre determinar se o clérigo cometeu algum pecado e qual a redenção apropriada – normalmente jejuns, sacrifícios materiais para o clero, votos de silêncio etc.

Igreja: A igreja do Trono Dourado é una como seu lorde divino. Existem facções e divisões no clero, mas todos os seguidores de Mallakaist agem em harmonia como a própria Espada Dourada na Terra Próxima. São muito comuns em Torann, e nas cidades de Bak e Soldur em Pontepedra.

A igreja é organizada no alto e baixo clero. O alto clero é composto por aristocratas, especialistas e alguns raros clérigos e paladinos de idade avançada e cuida da parte administrativa, legalista e judicial da igreja, servindo como conselheira dos governantes de Torann (e pobre do nobre que não tenha as bênçãos desse clero).

O baixo clero é composto por combatentes e alguns raros guerreiros, além dos paladinos e clérigos. Eles cuidam da proteção dos templos, ajudam na guarda das cidades e na busca (e execução na maioria das vezes) de criminosos.

Outras Ordens & Seitas: Há rumores de uma facção sinistra que serviria como uma espécie de inquisição na igreja. Eles procurariam por sinais de magia demoníaca e traços caóticos dentre clero e seguidores. Os raros membros leais e malignos da igreja comporiam parte desta facção. Contam que esses inquisidores seriam tão impiedosos com demônios e seus servos que dizem que seria preferível ser banido para Dordread ou os próprios reinos infernais.

Não há como comprovar os rumores. Em teoria um seguidor de Mallakaist não pode mentir (de acordo a Virtude dos Deuses), mas também ele não é obrigado a responder a verdade.

Quadro: Os 12 Deuses de Torann

Os toranianos cultuam um panteão formado pelos 12 deuses do reino mais influentes. Essas divindades estão reunidas em um juramento de fidelidade a Mallakaist, o Trono Dourado. Assim como Mallakaist reina de seu trono no sol, e Celenia da lua, os 12 deuses reinam sobre

partes do céu, seus reinos representados pelas 12 constelações que constituem o calendário zodiacal toraniano.

Dizem que se um navegador foi audaz o suficiente para singrar até os limites do horizonte, ele pode achar o caminho para os céus e os reinos dos 12 deuses. Como é loucura rumar em direção ao oeste – onde jaz Dordread – os poucos aventureiros que arriscaram fazer essa viagem vão em direção aos mares orientais.

Abaixo segue uma lista resumida dos 12 deuses do reino a serviço de Mallakaist, o suficiente para que se passo criar um sacerdote de cada deus:

Nome	Constelação	Aspectos	Tendências	Classes	Domínios	Arma Predileta
Anthor (ân-TÓR)	Garça	Cultura, Rituais, Tradição, Diplomacia, Comida, Poesia	Qualquer tendência Leal ou Benigna.	Clérigos, Paladinos	Conhecimento, Sorte, Proteção	Sabre
Benelerad (be-nê-le- RAD)	Cervo	Rangers, Batedores, Domadores, Desbravadores, Matadores de Bestas	Qualquer tendência Neutra.	Clérigos, Rangers	Animais, Cura, Viagem	Machado Grande
Diadria	Serpente	Morte, Doença, Escuridão, Profecia, Desgraça	Qualquer tendência não- Benigna e não- Caótica.	Clérigos	Morte, Destruição, Enganação	Foice Curta ou Foice Longa
Kaldinsky	Esfinge	Magia, Conhecimento, Filosofia, Sabedoria, História	Qualquer tendência, exceto Caótico e Maligno.	Clérigos	Magia, Conhecimento, Enganação	Bordão
Kazilis (ca-ZÍ-lis)	Torre	Construtores, Engenharia, Matemática, Cidades, Ciência	Leal e Neutro, Neutro.	Clérigos	Terra, Ordem, Fogo	Martelo de Combate
Mahacto (mar-RÁ-cto)	Escudo	Obediência, Conversão de Bárbaros, Soldados	Qualquer tendência Leal.	Clérigos, Paladinos	Ordem, Guerra, Destruição	Espada Longa
Mekares (me-CÁ-res)	Hidra	Comércio, Felicidade, Ouro, Moderação	Qualquer tendência Neutra.	Clérigos	Sorte, Proteção, Enganação	Mangual Leve
Mirash (mi-RÁCH)	Fênix	Beleza, Audácia, Feito Físicos, Excelência, Campeões	Qualquer tendência não- Maligna.	Clérigos, Paladinos	Força, Sorte, Guerra	Alabarda

Neinir (nei-NIR)	Sereia	Barcos, Rios, Mares, Pesca	Qualquer tendência não- Maligna e não- Caótica.	Clérigos	Água, Ar, Ordem	Meia-Lança ou Lança Curta
Sembral	Grifo	Guerra, Forjaria, Armas, Vingança	Qualquer tendência não- Leal.	Clérigos	Caos, Guerra, Terra	Malho
Vellari (ve-LÁ-ri)	Pégaso	Mensageiros, Arautos, Estradas, Estrangeiros, Cavalos	Qualquer tendência não- Maligna e não- Caótica.	Clérigos, Rangers	Ar, Viagem, Ordem	Lança Montada Leve ou Lança Montada Pesada
Vlaida (VLAI-da)	Árvore Anciã	Agricultura, Clima, Camponeses, Conhecimento Popular	Leal e Bom, Neutro e Bom.	Clérigos, Rangers	Cura, Proteção, Plantas	Maça Pesada

Celenia

Senhora da Serenidade, Senhora de Prata, A Vela de Prata, A Guardiã do Santuário, O Trono de Prata, A 13º Deusa

Deusa Intermediária do Reino

Símbolo: Um cálice de prata derramando um filete de água com o disco lunar ao fundo.

Aspectos: Cura, Família, Crianças, Mulheres, Navegação, Lua.

Tendências: Leal e Bom, Neutro e Bom, Neutro.

Domínios: Cura, Água, Proteção.

Arma Predileta: Maça e Adaga.

Celenia, a Senhora de Prata, é a mulher de Mallakaist e reina nos céus noturnos como a lua, assim como seu impiedoso marido reina como o sol durante o dia. Por ser o Trono de Prata, Celenia é também chamada de a 13º Deusa e não conta entre os 12 deuses do reino.

A Senhora da Serenidade é tão diferente de Mallakaist, seu marido, como a lua é do sol. Tenra, apaziguadora, protetora das crianças e conselheira de mães e mulheres, Celenia é dita como a única capaz de conter o ímpeto de justiça do Lorde Dourado. Em algumas cortes toranianas o papel de apelação cabe a uma sacerdotisa de Celenia. Ela é chamada de a Vela de Prata devido a seu papel de guia em meio a escuridão, sendo seguida com afinco por marinheiros civilizados de boa índole.

Celenia é creditada como a deusa que ensinou as artes da cura aos toranianos e o segredo das ervas, os quais aprendeu de Ellenyre, a Árvore da Vida, dizem os sábios.

A Senhora de Prata é vista como guardiã dos lares e casas, além de protetora da família. Assim como Mallakaist é seguido pela nobreza, Celenia é seguida pelo povo. Os halflings de Pontepedra adoram Celenia com um carinho especial, a Senhora da Serenidade ocupa um lugar

Cavaleiras Templárias que são descobertas devem abandonar a ordem e ingressar no clero comum, seguindo todas as regras da uma sacerdotisa de Celenia normal.

Símbolos e Indumentárias: Uma adaga com o disco lunar ao fundo.

Tendência: Leal e Neutro, Neutro.

Classes: Clérigo, Ladino.

Foco Divino: Guardiã. Uma clériga templária que deixe algum templo ou membro da igreja sob sua proteção se ferir por descaso ou falta de atenção e dever, perde seu foco divino até que realize um ato de redenção. Ela também perde o foco senão ajudar qualquer clérigo dos deuses do reino em necessidade. Normalmente um ato de redenção envolve algum sacrifício material ou voto (como não usar magias de cura sobre si mesmo) por um tempo determinado pelo Mestre.

A Ordem do Cálice de Prata

“Os reis reinam e protegem o povo, mas são as rainhas que reinam e protegem os reis.”

Essa ordem secreta é pequena mas de grande influência. Composta por mulheres nobres e membros influentes da igreja de Celenia, a Ordem do Cálice de Prata mantém uma rede de informações a respeito de disputas entre nobres, comerciantes, igrejas e mesmo a cerca de ameaças contra suas cidades.

As integrantes do Cálice crêem que cabe às mulheres proteger suas cidades e famílias, pois os homens são mais interessados em guerras e coisas fúteis como honra, que servem apenas para aumentar o derramamento de sangue e as lutas.

Essa sociedade secreta manipula os eventos das cidades sob sua influência da maneira que considera mais segura e certa, para o “bem de todos”. A ordem ainda segue os preceitos de Celenia, mas somente um tolo pensaria que isso torna essas mulheres inofensivas.

Kaldinsky

O Ministro da Magia, O Observador do Fluxo, Sábio das Artes e Conhecimento

Deus Intermediário do Reino

Outros Nomes: Kal’jahaz, Kalyksind, O Velho da Floresta.

Símbolo: Um cristal multifacetado sobre um grande livro aberto.

Aspectos: Magia, Conhecimento, Filosofia, Sabedoria, História.

Tendências: Leal e Bom, Leal e Neutro, Leal e Maligno, Neutro e Bom, Neutro, Neutro e Maligno, Caótico e Bom, Caótico e Neutro.

Domínios: Magia, Conhecimento, Enganação.

Arma Predileta: Bordão.

Kaldinsky (CAL-dins-qui), o Ministro da Magia, é a divindade responsável em vigiar o fluxo de mana da Terra Próxima – a própria força mágica que corre pelo Plano Material. O deus teria recebido essa missão de Ayon de acordo os Versículos Perpétuos, o texto sagrado da igreja. Ele é um dos 12 deuses do reino e representa o 7º signo, a Esfinge, o símbolo do saber.

Kaldinsky é chamado de Sábio das Artes e Conhecimentos porque a magia estaria ligada ao saber, e não se poderia atingir um em detrimento do outro. O Surgimento foi cruel com o culto do Ministro da Magia, pois sua igreja nunca se recuperou da destruição. O próprio deus parece ter sido enfraquecido pelo confronto e manifestações suas são desconhecidas há séculos.

Alguns afirmam que Kaldinsky teria pedido permissão a Ayon para deixar a Terra Próxima e que sua influência estaria por isso diminuindo aos poucos.

O Ministro da Magia recebeu muitas alcunhas e seus seguidores toranianos afirmam que está seria a prova de seu poder. É conhecido em Dardeeh como Kal'jahaz (cal-djar-RÁS), mestre dos gênios e como Kalyksind (ca-LÍ-quis-sind) nas redondezas de Pravokia, onde é chamado de Mestre dos Segredos e Charadas. Os rotunianos o chamam de Velho da Floresta e o vêem como um demônio antigo que escreve suas magias negras com o sangue dos humanos que captura. Essa última lenda é um claro exemplo da desconfiança rotuniana à “magia de livro” dos magos.

Quadro: O Ministro da Magia e o Patrono dos Bardos

Apesar de Kaldinsky ser o responsável pelo fluxo de mana e o foco artístico dos bardos, ele encarregou Anthor, o Patrono das Artes e Tradições, de ser o Senhor dos Menestréis. Devido a isso, os bardos costumam portar símbolos de ambas as divindades em seus instrumentos ou indumentárias. É comum que um bardo possua um símbolo de Kaldinsky em seu instrumento ou capa, representando seu respeito ao Ministro da Magia, e um símbolo de Anthor em sua vestimenta, sobre o coração, agradecendo pela inspiração do Senhor dos Menestréis.

Augúrios & Milagres: Dizem que Kaldinsky se manifestada por meio da magia dos grandes magos do passado, pois em toda conjuração esta o conhecimento do Ministro da Magia. Não é por menos que a igreja do Observador do Fluxo sempre teve mais magos do que clérigos. Não há relatos confiáveis de milagres ou visões de Kaldinsky desde o Surgimento.

Doutrina: A igreja de Kaldinsky baseia toda sua doutrina nos Versículos Perpétuos, escritos por Allomar, o Amaldiçoado, um mago e profeta de grande poder (e loucura) que em seus sonhos contemplava coisas proibidas aos mortais. Ele teria visto trechos do Tomo do Tempo, o livro do próprio Kaldinsky, onde estavam os mandamentos de Ayon. As anotações do sábio deram forma aos Versículos Perpétuos, uma infinidade de pergaminhos contendo enigmas, segredos capazes de enlouquecer mortais, magias, saberes e visões confusas. Cada um que os vê diz ler algo diferente. Os maiores seguidores de Kaldinsky foram os que conseguiram desvendar partes dos segredos dos escritos de Allomar. Infelizmente, um igual número de magos foram corrompidos com o poder lendo as mesmas páginas. O rastro de destruição que deixaram é lendário até hoje.

O Surgimento destruiu o templo onde ficavam os Versículos, que misteriosamente se fragmentaram pelo mundo. Aparentemente, por conterem segredos da Criação, eles não podem ser destruídos e simplesmente reaparecem em algum local da Terra Próxima.

A premissa básica dos seguidores de Kaldinsky é o conhecimento. Eles buscam desvendar segredos, ensinar erudição ao povo, elucidar a mente de nobres e estudar os mistérios dos planos e da Terra Próxima. Da mesma maneira buscam manter o mana fluindo pelo mundo.

deveria ser A Gralha e não O Corvo, um animal fiel para os moradores do Monte do Corvo, em Bak.

O clero de Meldread diz que o semideus visita disfarçado cada um de seus sacerdotes uma vez na vida e lhes conta uma mentira que pode arruinar a vida (e possivelmente condenar a alma). No entanto, o clérigo que souber usar essa mentira ganhará grande riqueza e poder. Cada clérigo de Meldread passa sua vida se preparando para esse encontro com seu senhor.

Doutrina: Meldread ensina que as mentiras são a maneira natural de ser e que separam os sagazes dos tolos. Um clérigo de Meldread deve enganar uma pessoa pelo menos por dia. Ele deve conhecer o suficiente desta pessoa para saber que a mentira surtirá algum efeito e trará pelo menos algum incômodo ou humilhação para a vítima, mesmo que pequeno. Alguns clérigos de coração negro gostam de criar logros mortais. No entanto, da mesma maneira que seu deus, cada clérigo de Meldread deve contar uma verdade importante para uma pessoa a cada três mentiras. Se o clérigo não saber o que é importante para aquela pessoa, ele chega ao cúmulo de gastar dias e dias investigando. Antes que cumpra esse voto ele não pode mentir novamente.

Foco Divino: Mentira. Um conjurador divino de Meldread que falhe na sua tentativa de mentir ou que não engane uma pessoa por dia perde seu foco divino. Porém, caso ele minta mais de três vezes antes de revelar uma verdade como dito acima, ele também perde seu foco divino.

O único meio de recuperar o foco divino para um clérigo de Meldread é arriscado: ele deve revelar que é um clérigo do Enganador para uma pessoa e pedir para que aquela pessoa confie nele por uma semana. Ele deverá servir essa pessoa durante esses 7 dias com toda sua atenção. Caso perca novamente seu foco divino, ele deve procurar outra pessoa para servir, nunca a mesma. Tal punição severa (e sarcástica) mantém os clérigos do Falso com suas mentiras em dia.

Igreja: Levando em conta como um clérigo de Meldread deve enganar os outros e como deve viver cada dia pronto para ser enganado pelo próprio Mestre das Mentiras, não é de se espantar que não exista uma igreja do semideus.

Meldread possui no máximo cultos pequenos em seu nome, normalmente escondidos no subterrâneo de cidades e em salões de guildas ladinas. A exceção é a cidade de Zelânia. Lá se localiza o Templo dos Tolos, que serve de encontro para vários ladinos e assassinos durante a noite.

Diadria

A Dama da Morte, A Cinzenta, A Morte, A Portadora das Pragas, A Vigia do Portão, A Dama da Ampulbeta, A Esposa das Trevas, A Rainha Exilada, A Sedutora, A Esfoladora de Demônios

Deusa Maior do Reino

Outros Nomes: Shiadrian.

Símbolo: Face pálida com coroa de prata e ossos.

Aspectos: Morte, Doença, Escuridão, Profecia, Destino, Desgraça.

Tendências: Leal e Neutro, Leal e Maligno, Neutro, Neutro e Maligno.

Domínios: Morte, Destruição, Enganação, Sorte.

Um seguidor ou clérigo nunca pronuncia o nome da Cinzenta, pois fazer isso é chamar a própria morte. Eles se referem a Diadria por seus vários títulos. Como deusa do destino, ela interfere na sorte e azar e por isso muitos de seus seguidores andam com algum item feito de pele de serpente numa tentativa de atrair bons augúrios.

O clero de Diadria é inimigo dos servos demoníacos vindos de Dordread, mas eles não ensinam que demônios são criaturas vis ou malignas, eles simplesmente os matam.

Foco Divino: Morte. Um conjurador divino de Diadria pode curar e tratar ferimentos, venenos e doenças, mas nunca de uma pessoa às portas da morte. Caso cuide de uma criatura que está morrendo (abaixo de 0 pontos de vida), ele perde seu foco divino até que realize um ato de penitência. Caso ele remova um veneno ou doença que de outra maneira seria letal (tem chances de matar, não apenas enfraquecer) ele também perde seu foco divino.

O ato de penitência normalmente inclui uma caça a demônios, alguma besta extra-planar ou morto-vivo fora de controle.

Igreja: A igreja de Diadria é dividida em cultos que reforçam os vários papéis da deusa. Há um culto dedicado a profecias e visões, outro ao estudo e contemplação da morte, à caça de demônios e mesmo um culto menor dedicado à sedução e manipulação (aliado ao pequeno clero de Meldread). Num quadro geral a igreja apresenta muitas divisões para que possa ser totalmente compreendida por outros clérigos ou mesmo pelos seguidores. Há inclusive um culto à Dama da Morte que enaltece mortos-vivos como um estágio necessário antes da verdadeira morte e passagem pelo Portão do Crepúsculo. Os seguidores da Rainha Exilada se mostram tão misteriosos e diversos quanto sua senhora.

O clero veste indumentárias levemente diferentes dependendo do culto a que servem, apesar de todos usarem cores escuras ou o cinza. Apesar das diferenças todos oram nos mesmos templos e usam o mesmo símbolo (novamente, uma prática confusa para pessoas de fora da igreja).

Outras Ordens & Seitas: No arquipélago dos orcs o culto a Diadria envolve um uso forte de necromancia e adoração a mortos-vivos. O culto em Dardeeh, onde a Rainha Exilada é chamada de Shiadrian, é radicalmente diferente da igreja em Torann. Não importa a raça ou povo, os clérigos da Portadora das Pragas estão sempre presentes e dizem que todos são irmãos ligados em um único caminho – a morte.

O Culto a Shiadrian

“Cuidado com a Ruína, a Sedutora, a Mulher do Dragão.”

Esse culto encontrado somente nas terras de Dardeeh é composto apenas por mulheres que dizem seguir os ensinamentos da deusa da antiga civilização dardee, da qual só restam ruínas. Essas mulheres misteriosas são mestras da ilusão e da morte e dizem servirem como lembrança da queda da grande civilização dardee do passado.

Elas falam de Shiadrian, a Mulher do Dragão, que deve ser aplacada caso contrário outro cataclismo irá ocorrer e dessa vez não restarão nem ruínas.

Símbolos e Indumentárias: As clérigas do culto a Shiadrian sempre usam véus negros para esconderem a face, a qual só revelam para aqueles prestes a morrer.

Tendência: Leal e Maligno, Neutro e Maligno, Caótico e Maligno.

Classes: Clérigos, Ladinos.

Sembral

O Carro de Guerra, O Deus de Aço, O Armeiro dos Deuses, O Desfigurado, Senhor das Hordas de Ferro, Senhor da Vingança

Deus Maior do Reino

Símbolo: Um martelo com um elmo ao fundo.

Aspectos: Guerra, Forjaria, Armas, Vingança.

Tendências: Neutro e Bom, Neutro, Neutro e Maligno, Caótico e Bom, Caótico e Neutro, Caótico e Maligno.

Domínios: Caos, Guerra, Terra.

Arma Predileta: Malho.

Quadro: O Malho

A arma predileta de Sembral é o malho, um grande martelo. A arma denota tanto o papel de guerreiro quanto de armeiro do Senhor das Hordas de Ferro. Os clérigos da divindade devem criar seus próprios malhos e normalmente usam madeira negra (veja o Livro do Mestre) e aço anão.

O malho é uma arma comum grande que requer as duas mãos.

Arma	Custo	DanoDecisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Malho	15	1d10/x 3	-	5 kg	Concussão

Sembral é a divindade da guerra e das armas. Ele é chamado de o Deus de Aço pelo seu papel como ferreiro e armeiro. Seus seguidores afirmam que Sembral ensinou as bases desse ofício para que as raças mortais pudessem se defender contra os demônios e perigos do mundo. Sembral é um deus sombrio e taciturno. Apócrifos antigos narram que o povo mortal que Sembral amava foi destruído durante o Surgimento. Tãmanha foi a ira e fúria da divindade que ele abandonou seu papel de ferreiro e passou a ser conhecido como o Carro de Guerra. Ele se tornou mestre das batalhas, liderando as forças dos deuses do reino contra os deuses negros. O próprio Sembral teria investido contra as hordas negras e lutado em combate singular contra Ballog, a Maré Vermelha. Traíçoeiro, o Senhor de Dordread teria lançado Sembral numa armadilha, ordenando que os temidos Infernais – os filhos de Ballog com demônios – atacassem o furioso Deus de Aço pelas costas. Sembral foi trespassado mil vezes e outras mil vezes flagelado pelo fogo infernal, mas teria matado metade da ainda jovem cria do deus negro. Seu último golpe só não matou Ballog devido a intervenção de Bamphozzah, servo da Maré Vermelha. Mesmo assim tamanha foi a força do ataque de Sembral que sua arma – a gigantesca lança de metal *Mithradam* – foi despedaçada. O Deus de Aço estava ferido e à beira da destruição e foi salvo pelas hostes angelicais a serviço de Mallakaist (que tiveram que removê-lo a força do campo de batalha). Após a contenda colossal, Sembral teria forjado uma nova arma, que nunca quebraria, o gigantesco Martelo do Mundo. Contam que o metal usado em sua criação é de tamanha maestria que cada golpe contra ele apenas torna a arma mais forte.

Sembral é um dos 12 deuses do reino a serviço de Mallakaist, o Trono Dourado. O Deus de Aço é associado ao 5º signo, o Grifo, símbolo de coragem e ousadia.

Contam as lendas que quando a lança *Mithradam* foi despedaçada pela armadura negra de Ballog, pedaços de ambas as peças voaram pelo mundo, tanto em direção do céu quanto da terra. Esses fragmentos podem ser encontrados pelos mais experientes mineiros ou quando caem dos céus como cometas. Eles são os raros metais mithral e adamantite. O clero de Sembral valoriza muito esses dois metais e os usa na confecção de armaduras e armas sagradas.

Durante batalhas, Sembral favorece aqueles que se perdem no ardor e fúria da guerra, sem medos ou receios. Esses guerreiros cujas armas foram destruídas podem repentinamente as ver inteiras e brilhando um vermelho vivo, como se recém saídas da forja. A arma é totalmente restaurada e queima os adversários que golpear, sem ferir seu usuário.

Como Senhor da Vingança, Sembral também ensina que não existem fracos mas apenas aqueles que aceitam ser fracos. Seus seguidores estão sempre dispostos a ensinar a qualquer um como usar uma arma e como se vingar de um inimigo pela morte de pessoas amadas.

Foco Divino: Fúria. Um conjurador divino de Sembral que recue de um combate sem derrotar todos os seus inimigos perde seu foco divino até que realize um ato para se redimir, normalmente um feito de grande bravura ou que ajude na vendeta de alguma pessoa.

44

visto que os membros do clero do Carro de Guerra estão mais do que dispostos a enfrentar e derrotar qualquer coisa que seja colocada à sua frente.

O clero de Sembral gasta parte do seu tempo treinando milícias e exércitos ou ensinando as artes do ferreiro e do armeiro. Eles são responsáveis por tradições antigas na forja e mantêm um contato amistoso com o clero de Thrundaar dos anões do Elmo. Os maiores dentre os clérigos de Sembral procuram emular o dom da forja da divindade, criando os lendários golems de ferro. É dito que o próprio deus seria chamado de Senhor das Hordas de Ferro por causa do exército que estaria criando em seu castelo nos céus. Um exército de gigantes de ferro que avançariam sobre a Terra Próxima quando o mal no oeste negro se erguesse novamente. A igreja também é a responsável por intervir nas cortes toranianas nos casos de vingança, apresentando fatos e ensinamentos sagrados que inocentam pessoas que mataram seguindo uma “vendeta justa”. Infelizmente, para o clero do Desfigurado, quase toda vingança é uma “vendeta justa”.

O clero de Sembral, apesar de não possuir uma figura central de autoridade, é bem organizado e possui vários ritos e dias santos, normalmente comemorando grandes batalhas. Rituais de auto-flagelamento, procurando emular o Desfigurado, são comuns em alguns templos, envolvendo normalmente marcas feitas com ferro em brasa ou mesmo cortes nas costas e peito.

Deuses de Katai

Amaran

O Rei Iluminado, O Rei dos Céus, O Fundador de Katai, A Luz Divina, Amaran-kami

Deus Maior de Katai

Símbolo: o Selo da Iluminação.

Aspectos: Criação, Ordem, Honra, Poder, Katai, Monarquia, Purificação, Exorcismo.

Tendências: Leal e Bom, Leal e Neutro, Leal e Maligno.

Domínios: Ordem, Guerra, Proteção.

Arma Predileta: Katana.

Amaran (a-ma-RÂN) é o Rei dos Céus, o Fundador de Katai. Desgostoso com os feitos das demais divindades, ele teria abandonado o Nexo de Toda a Existência e singrado para os confins intocados da Terra Próxima, onde teria criado uma linhagem pura de humanos, imaculados pela corrupção do mundo.

Quando a Luz Divina tocou as terras do norte gélido, todos os elementos entraram em harmonia e Amaran deu início ao que viria ser Katai, as Terras Puras. O deus teria inclusive governado como o primeiro da dinastia de reis do norte ao lado de Maetsuru antes de ascender para os Céus Iluminados.

O Rei dos Céus deixou claro que aqueles que fossem puros de mente, corpo e espírito poderiam servi-lo em vida na terra e eternamente nos Céus Iluminados. Foram dos povos que ouviram seu chamado e arriscaram a árdua jornada para o norte que descendem os kataianos de hoje.

Amaran criou os preceitos de honra e fidelidade que guiam do humilde camponês ao poderoso Rei de Katai. São os seus descendentes que governam as Terras Puras até os dias de hoje. Deuses, demônios, espíritos, imortais e mortais já tentaram destronar os descendentes da Luz Divina... nenhum teve sucesso.

Augúrios & Milagres: Amaran guarda Katai eternamente. Dos Céus Iluminados ele envia seres celestiais de grande poder como os tennyos (anjos), espíritos imortais derivados da própria essência do paraíso. Da mesma forma, os antepassados dos kataianos que viveram com honra e devoção servem ao lado do Rei dos Céus, vigiando e guiando seus descendentes. Muitos samurais fiéis ao Bushido já foram salvos pela lâmina etérea desses espíritos iluminados. Até mesmo alguns onis (demônios) servem a Amaran, punindo os falsos e covardes e consumindo aqueles de almas sujas e depravadas. Esses onis são ordeiros e cumprem seu papel frente aos Céus Iluminados apesar de habitarem os reinos infernais. A linhagem dos Reis de Katai, os descendentes do próprio Amaran, também são capazes de realizar milagres. Existem histórias de mais de membro da família real que mostrou grande favor divino, possuindo o dom da cura ou da conjuração de seres celestiais.

Doutrina: Amaran-kami estabeleceu há séculos os preceitos que todo kataiano deve seguir para poder se erguer puro do mundo e adentrar os Céus Iluminados. Desses reinos celestiais é possível contemplar toda a existência, assim como a harmonia esquecida pelos demais deuses. Um espírito iluminado é uno ao Criador.

A Honra é o primeiro pilar de cada ser, a medida pela qual sua alma é pesada e seu carma estabelecido. A Fidelidade é o segundo pilar da doutrina de Amaran-kami, pois de nada vale honra se uma pessoa não pode ser fiel. Muitos usam esse preceito para condenar prontamente a alma de qualquer ronin ou estrangeiro, mas poucos vêem que um homem pode ser fiel a um ideal ou a si mesmo – os monges de Akun inclusive falam que a coisa mais difícil do universo é ser fiel a si mesmo.

Finalmente há o terceiro pilar, a Pureza. De nada adianta honra e fidelidade se a alma é corrompida e suja, pois ela distorcerá mesmo a mais clara lei do Bushido. Um kataiano deve se manter livre de qualquer coisa impura, como sangue, carne morta, magia arcana (principalmente necromancia), mortos-vivos e espíritos caóticos. Qualquer kataiano que entre contato com essas coisas inferiores deve procurar um templo e se purificar prontamente ou correrá o risco de perder a alma e ser condenado aos reinos infernais. Existem muitos contos trágicos de samurais fadados à danação por terem sido mortos antes de poderem se purificar. A única outra maneira de se purificar é o sacrifício honroso de um kataiano – seja numa batalha, em defesa do rei, seja no sagrado seppuku (o lendário ritual de suicídio dos samurais de Katai).

Foco Divino: Honra e Pureza. Um sacerdote de Amaran-kami que realize um ato desonrado perde seu foco divino até se redimir perante aos deuses e aos ancestrais. Redenção nesses casos costuma ser um ato capaz de recuperar sua honra. Para maiores informações sobre a honra kataiana leia a descrição de Katai no Capítulo 3.

Um sacerdote de Amaran-kami que entre em contato com coisas consideradas “sujas” (carne morta, sangue, mortos-vivos, necromancia etc.) deve se purificar dentro das próximas 24 horas em um templo ou através de um ritual de purificação (quer requer no mínimo água e roupas

limpas). Caso contrário ele perde seu foco divino. Esse sacerdote “sujo” recupera seu foco divino 24 horas após se purificar.

A critério do mestre, um sacerdote que permanecer por muito tempo “impuro” pode necessitar de um exílio em um templo ou local sagrado para recuperar sua “pureza espiritual”. Os magos reais de Katai e suas magias não são considerados “sujos” para os efeitos da perda de foco divino (a exceção sendo magias arcanas da escola de necromancia, que sempre são consideradas “sujas”).

Quadro: O Foco Divino dos Deuses de Katai

Os deuses de Katai sobre o comando de Amaran são extremamente unidos. Não existem em Katai templos somente para uma ou outra divindade. Os kataianos vêem todos os deuses como membros da mesma família divina e todos os templos são a morada dos deuses dos Céus Iluminados. Refletindo essa visão, os ensinamentos mais básicos – e os focos divinos – de todos os sacerdotes kataianos são os mesmos.

A exceção a essa regra são deuses inimigos do reino de Amaran e seus descendentes, como Odda, Senhor do Caos.

Igreja: Os sacerdotes de Amaran-kami são os líderes religiosos do Reino das Terras Puras, sendo que apenas aqueles de sangue nobre podem fazer parte dessa prestigiosa ordem de homens santos (e mulheres). Somente sacerdotes de Amaran-kami podem abençoar, proteger e de qualquer outra maneira conjurar magias divinas sobre o Rei de Katai e a família real. Eles são os responsáveis pelos assuntos espirituais e quaisquer questões envolvendo os antepassados.

A ordem dos sacerdotes de Amaran-kami é dividida em três vertentes: aqueles responsáveis pelos selos de proteção e magias de defesa da nobreza; aqueles responsáveis pelas leis sagradas e pelo contato com os mundos espirituais (outros planos de existência); e aqueles responsáveis em enfrentar espíritos renegados, mortos-vivos, demônios e qualquer ameaça ao trono.

O maior templo de Amaran-kami foi construído no coração da Cidades dos Reis de Dai-Khai, na Cidadela Real. Dizem as lendas que o templo se ergue sob o ponto em que Amaran-kami teria tocado o chão de Katai ao descer dos Céus. Ironicamente, o chamado Templo Sem Nome permanece a maior parte do ano vazio. Apenas o sumo-sacerdote de Amaran-kami e o Rei de Katai podem entrar em seus salões sagrados.

O símbolo de Amaran é o chamado Selo da Iluminação, um círculo preenchido por traçados místicos quadrangulares em seu centro e rodeado pelos kanjis (símbolos) representando cada elemento da criação. Cada sacerdote porta um Selo da Iluminação. Tal insígnia é tão sagrada que nem mesmo samurais ousam tocá-la.

Maetsuru

A Rainha Resplandecente, A Dama de Katai, Yuki-onna-kami, Maetsuru-kami

Deusa Intermediária de Katai

Símbolo: uma pérola da qual irradiam feixes de luz prateada.

Aspectos: Lealdade, Neve, Natureza, Comunidade, Bons Presságios, Monarquia, Katai.

Tendências: Leal e Bom, Leal e Neutro, Neutro e Bom, Neutro.

Domínios: Ar, Terra, Água.

Arma Predileta: Naginata.

Quadro: A Naginata

A arma predileta de Maetsuru é a naginata, uma arma de haste dotada com uma lâmina semelhante a uma espada kataiana na ponta. A arma é um símbolo tanto de graça e beleza quanto poder letal.

A naginata é uma arma comum grande que requer as duas mãos. Como é uma arma de haste, pode-se atacar oponentes a 3 metros de distância, mas não inimigos adjacentes.

Arma	Custo	Dano Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Naginata	10	1d10/x 3	-	7,5 kg	Cortante

Maetsuru (ma-Ê-tsu-ru) é a Rainha Resplandecente, que senta ao lado de seu marido Amaran nos Céus Iluminados. A Dama de Katai é voz da sabedoria da Luz Divina. Uma divindade curiosa para os kataianos, sua lenda é incomum frente os outros deuses de Katai. Contam os monges de Akun que quando Amaran desceu dos reinos celestes sobre Katai ele encontrou uma belíssima mulher em meio à neve, tão pura e harmoniosa como a paisagem branca das terras que escolhera. Naquele dia ele tomou Maetsuru como sua mulher e ficou impressionado em saber que ela também era uma deusa, pois nunca ouvira falar dela. Maetsuru amava e ainda ama Katai, sua terra natal. Como um presente para aqueles que ficaram para trás, ela pediu que um dos Sete Dragões trouxesse do mar a mais bela de todas as pérolas. Após o retorno da titânica serpente, Maetsuru pegou aquela que seria a mais perfeita pérola do mundo e a abençoou. A pérola subiu aos céus de Katai e pode ser vista a noite como a lua, com sua aura pálida, pura e branca como a neve.

Augúrios & Milagres: Maetsuru é una com a terra de Katai de uma maneira ainda mais próxima do que o próprio Amaran. A Dama de Katai, mesmo morando nos distantes Céus Iluminados, nunca se esqueceu do Reino do Norte Gélido. Maetsuru é conhecido pelos camponeses como Yuki-onna-kami, a “Deusa Mulher da Neve”, que surge para guiar aqueles perdidos nas tempestades de neve comuns em Katai.

Maetsuru também mostra seu favor nos campos em torno de Dai-Khai, capazes de sustentar plantações mesmo durante o inverno, que nunca parece tocar a Cidades do Reis.

Doutrina: Maetsuru-kami ensina a virtude da lealdade acima de todas as outras. Não lealdade a um código abstrato de princípios ou a regras frias, mas a lealdade aos filhos, aos irmãos, à família e aos suseranos. Por esse motivo a Dama de Katai tem muitos seguidores entre os camponeses e mestres de caravana.

Maetsuru também ensina o respeito aos elementos. Katai é uma terra onde a sobrevivência é difícil e não há espaço para desperdícios, excessos e desarmonia. Cada um deve sempre procurar viver em harmonia com os elementos. Da mesma forma nenhum esforço pode ser usado inutilmente. Aqueles que agem por puro egoísmo, pensando em si e não no todo, ou que são preguiçosos e famintos, encontram a morte gélida nas tundras de Katai.

Harmonia e lealdade formam o credo de Maetsuru-kami, assim como respeito. Conhecer e honrar o mundo físico e espiritual é de extrema importância. Raças antigas como os kenkus e akaijins já viviam nas terras do norte, assim como uma gama de espíritos que habitam cada rio,

rocha e brisa de Katai. Arrogância definitivamente é um pecado capital para os sacerdotes da Rainha Resplandecente.

Foco Divino: Honra e Pureza. Veja a descrição do foco divino de Amaran.

Igreja: Os sacerdotes de Maetsuru se dividem em várias seitas, cada uma independente da outra.

A ala sacerdotal de sangue nobre é responsável pelo bem estar espiritual dos samurais e suas terras, além de servir como conselheiros nas diversas cortes de Katai, muitas vezes trabalhando em conjunto com sacerdotes de Amaran.

Os homens e mulheres santas com apenas uma porção de sangue nobre costumam servir mais aos camponeses, mantendo a população pura e salva da corrupção das forças caóticas. Da mesma forma, eles mantêm um contato maior com as raças aliadas dos kataianos, como os kenkus e os akaijins.

Há ainda raros sacerdotes andarilhos de Maetsuru que vivem isolados das cidades reais. A maioria é da casta camponesa, sendo portanto ignorados pelas seitas nobres. Esses santos andarilhos (druidas) se denominam shukenjas e possuem uma comunhão maior com os elementos e o mundo natural.

Finalmente existem os não-humanos que seguem a Dama de Katai, principalmente akaijins e kenkus. A maioria desses sacerdotes são shukenjas (druidas). Possuem tradições tão antigas que se mantêm totalmente a parte do resto das seitas.

Akun

O Príncipe da Sabedoria, O Iluminado, O Mestre, O Lama

Deus Menor de Katai

Símbolo: um lótus aberto.

Aspectos: Iluminação, Sabedoria, Paz, Meditação.

Tendências: Leal e Bom, Leal e Neutro.

Domínios: Conhecimento, Sorte, Ordem.

Arma Predileta: Bordão.

Akun (a-CÚN) foi o 33º filho de Amaran e Maetsuru, ainda no primeiro reinado da então jovem nação de Katai. Dotado de uma mente sagaz e de uma fome por conhecimento, ele teve a honra de ser educado pelas maiores mentes de Katai, inclusive espíritos e dragões disfarçados. Akun se tornou o mais sábio e erudito dos filhos de Amaran.

O jovem príncipe, no entanto, nunca havia deixado as muralhas douradas de Qinshiro. Um dia, durante um festival, Akun planejou uma fuga do palácio, escapando rapidamente dos olhos dos guardas. Animado o príncipe se dirigiu para as ruas, pois ansiava em ver o povo súdito de seu pai. Akun não estava preparado para o que presenciou, pois ele ainda era inocente e fora educado com todo o luxo e riqueza. O jovem príncipe viu pela primeira vez a fome, a velhice e a pobreza nos becos da Cidade dos Reis. Fugindo apavorado com a revelação, Akun buscou desesperadamente pelo caminho de volta para Qinshiro. Cruzando uma rua abandonada foi pego por um ladrão, que não reconhecendo o filho de Amaran, roubou o príncipe de suas vestimentas. Akun, apenas com um leve kimono, ficou jogado no chão frio da calçada. O príncipe, de tão desiludido pela vida, não tinha mais forças para voltar. No fundo ele nem

desejava voltar, pois tudo que vivera não passava de uma ilusão. Nesse momento, sua antiga sede por conhecimento e compreensão reacendeu. Akun nunca mais voltou para casa e passou a peregrinar por Katai procurando um sentido para tanta dor e sofrimento num mundo onde os inocentes sofriam e os vis saíam impunes. Depois de muitos anos ele finalmente encontrou a resposta, não na sabedoria de um deus ou na voz de um dragão, mas dentro de si mesmo. Naquele dia Akun interrompeu sua peregrinação nas Montanhas Yin, onde deu início à ordem dos Akunai, dedicada àqueles que, como ele, também procuram pela resposta para o enigma da vida.

Augúrios & Milagres: Akun é uma divindade de introspecção e iluminação interior. Os milagres do Príncipe da Sabedoria são milagres da alma. Aqueles que atingem o estado de equilíbrio e libertação de Akun, se tornando Mestres Iluminados, brilham com uma luz própria. O resplendor divino de Akun é refletido nesses raros mestres, e demônios e seres caóticos não conseguem se aproximar deles. Os ki-rins, criaturas sagradas dos Céus Iluminados, são conhecidos por protegerem sacerdotes e monges de Akun. Algumas histórias falam de estranhos dons e habilidades desenvolvidas por Akunai que despertaram para uma alguma revelação menor do Caminho da Iluminação.

Doutrina: Os ensinamentos de Akun não é uma doutrina estabelecida, que possa ser lida em um livro ou proferida numa litania. Aqueles que seguem o Iluminado tentam compreender a própria vida, não a vida como muitos entendem, mas vida como um nascer, viver, sofrer e morrer. Tudo é parte de um ciclo. A iluminação não é algo que possa ser descrito ou ensinado, mas sim algo que deva ser sentido. Ninguém pode lhe dizer onde e como você está no Caminho da Iluminação.

Os Akunai, os sacerdotes de Akun, buscam apenas mostrar o caminho, mas cabe a cada um andar com as próprias pernas. Conta-se que o próprio Amaran, quando soube que seu filho desaparecera, disse: *“Enfim, um deles entendeu que não era eu.”*

Enigmas e proposições filosóficas aparentemente impossíveis são as ferramentas dos sacerdotes de Akun para despertar outras pessoas no Caminho da Iluminação. Um samurai de eras passadas definiu de maneira interessante o papel dos Akunai: *“Os monges e sacerdotes do Lama estão aí para impedir que tenhamos um momento de paz entre nossas batalhas e serviços ao Rei.”*

Foco Divino: Honra e Pureza. Veja a descrição do foco divino de Amaran.

Igreja: Akun é adorado por várias ordens monásticas, a principal sendo a dos monges yinai. Os sacerdotes do Iluminado, os Akunai, andam livremente entre as diversas ordens. Ao contrário de outros clérigos, eles dizem seguir os ensinamentos de Akun, mas não o deus em si. Como costumam afirmar: *“O Caminho da Iluminação de cada um é único. Seguir os passos de um Iluminado não leva ninguém à iluminação.”*

Um fato curioso apontado por sacerdotes de Amaran é que raros são os servos de Akun que perdem seus poderes divinos totalmente. Mesmo aqueles que se desviam do caminho se vêm com novos poderes sombrios e tenebrosos. O clero do Príncipe da Sabedoria é rápido em apontar nesses casos a intervenção de Odda, o Senhor das Sombras, sempre disposto a corromper os ignorantes, fazendo-os pensar que poder e iluminação são a mesma coisa. Na verdade, alguns monges contam que na lenda de Akun, é Odda que revela ao príncipe o sofrimento do mundo ao príncipe, procurando corromper o filho de Amaran. Akun, no

entanto, prevalece. O mesmo não ocorre com certos sacerdotes. Os Akunai lembram com tristeza e pesar a queda de seus irmãos para o Poder Sombrio.

Apesar de não haver uma estrutura de poder entre os Akunai tão organizada quanto a do clero de Amaran, todos os sacerdotes do Iluminado obedecem à figura do Lama. Líder tanto das ordens monásticas quanto dos Akunai, o Lama é a reencarnação de Akun sobre Katai. O Príncipe da Sabedoria vem através de suas várias vidas guiando aqueles que desejam seguir o Caminho da Iluminação. O Lama é uma figura extremamente santa e nem mesmo o Rei de Katai ousaria profanar seu nome ou atos.

Odda

O Senhor das Sombras, Kage-no-oni, O Senhor do Caos, O Poder Sombrio, A Sombra dos Céus

Deus Menor de Katai

Símbolo: uma máscara de teatro kataiana negra.

Aspectos: Anarquia, Caos, Clãs das Sombras, Liberdade, Sombras, Magia.

Tendências: Caótico e Bom, Caótico e Neutro, Caótico e Mau.

Domínios: Caos, Enganação, Magia, Sombras.

Arma Predileta: Bordão, Katana ou Naginata (veja a descrição da Igreja de Odda).

Odda (Ó-da) é o inimigo eterno da Monarquia de Katai. O deus das sombras e da anarquia não é nem a divindade mais antiga nem a mais poderosa a enfrentar os descendentes de Amaran-kami, mas tem sido a mais bem-sucedida até então. Desde que houve um Rei sentado no trono de Qinshiro, Odda e seus servos têm ameaçado o reino de Katai com sua magia sombria e assassinos inumanos. O Senhor do Caos é o criador dos Clãs das Sombras, as hordas que se aliam contra o Rei e a ordem dos Céus Iluminados. Seus principais asseclas são os lendários e imortais Lordes das Sombras, feiticeiros de grande poder que governam pelo poder os clãs renegados.

Odda é conhecido por vários nomes, como a Sombra dos Céus ou o Poder do Sombrio. Os camponeses de Katai se referem com pavor ao Kage-no-oni, o “Demônio das Sombras”.

Augúrios & Milagres: Odda é uma divindade sutil. Contam que o Senhor do Caos em pessoa habita as profundezas das Montanhas Khun-po, em um labirinto de sombras vivas. Lendas kataianas contam que Akun, durante sua peregrinação pelo reino, quase se perdeu nos confins dos domínios de Odda. Os anais históricos falam que o temerário Lao-Sotsu-ju, o Rei Perdido, foi seqüestrado pelos Lordes das Sombras e levado para o Labirinto de Odda. O nobre rei, deslizando cada vez mais para a loucura, preferiu cometer sepukku a se tornar um arauto do caos do Kage-no-oni.

Os imortais Lordes das Sombras são obra do poder do Odda, assim como seus servos, os Lâminas da Noite. Apesar do Senhor do Caos dominar apenas as sombras, ele é bastante poderoso em seu domínio.

Doutrina: Odda incita todos a destruir as correntes que os deuses dos Céus Iluminados impuseram aos mortais. Cada homem e mulher, não importa a raça, é senhor do seu próprio destino e forjador do seu caminho. Caos e liberdade são as constantes da existência, toda ordem é fruto de mera força divina. Aí resta o segundo ensinamento do Senhor do Caos: força é a única coisa na existência capaz de dobrar uma pessoa. Por isso os servos de Odda

procuram ser livres, obedecendo apenas àqueles cujo poder lhes supera. Mortais que se dobram a cosias efêmeras como honra são fracos pois se deixam limitar por algo abaixo da força.

Foco Divino: Caos e Força. Um clérigo de Odda que obedeça uma ordem, comando ou lei perde seu foco divino até que faça uma terceira pessoa desobedecer ou distorcer um mesmo comando ou regra. A única exceção é se o comando se originar de alguém mais poderoso do que o clérigo e que seja capaz de mantê-lo sob controle pela força. Por exemplo, um clérigo de Odda pode desobedecer a uma lei do Rei de Katai, porque o Rei está distante e não tem como intimidá-lo, mas o mesmo clérigo poderia obedecer ao comando de um sacerdote ou pessoa mais forte que estivesse à sua frente.

Isso leva ao segundo requisito desse foco divino. Um clérigo de Odda que seja forçado a jurar cumprir uma ordem ou comando por alguém mais forte, irá fazer o possível para cumprir essa ordem. Caso não cumpra ele perde seu foco divino até que retorne para seu mentor e confesse ter falhado (e possivelmente sofra uma punição). É importante ressaltar no entanto que um clérigo de Odda pode seguir a ordem ao pé de letra, corrompendo a intenção de seu mestre se julgar isso proveitoso. O sacerdote de Odda deve fazer um juramento para ficar preso à barganha.

Igreja: Os mestres do culto a Odda não são sacerdotes mas sim os chamados Lordes das Sombras. Antigos feiticeiros de grande poder, esses mestres da magia arcana há muitos séculos se curvaram perante o Senhor do Caos, desejosos de “libertar” Katai das mãos dos deuses. Odda imbuíu em cada um dele uma centelha de sua sombra. Histórias apavorantes circulam por Katai acerca dos poderes desses feiticeiros. Eles seriam capazes de se alimentar da alma dos vivos, de dar vida mesmo à mais ínfima sombra e de entrar no próprio Labirinto de Odda quando bem entendessem. Muitos pensam que eles hoje são demônios, qualquer vestígio de sua humanidade perdido há séculos.

Os sacerdotes de Odda em si são raros e não apreciam o comando que os Lordes das Sombras, meros feiticeiros, tem sobre o culto. Mestres do logro e da escuridão, eles são um reflexo sinistro dos sacerdotes kataianos de Amaran e Maetsuru. Na verdade, a maioria deles se disfarça como um clérigo de um dos deuses honrado de Katai, procurando corroer a sociedade kataiana por dentro. Os lordes samurais pensam que os Lâminas da Noite são os únicos espiões de Odda, mas estão severamente enganados.

Quando se encontram com outros clérigos ou com seus superiores os sacerdotes e Odda portam máscaras. Seus rostos são ocultos de todos, somente seus mestres, os clérigos que lhes instruíram nos ensinamentos do Senhor do Caos, conhecem suas faces.

QUADRO: Os Incontáveis Deuses e Espíritos do Reino Perdido de Alundra

Uma terra que guarda bem seus segredos é Alundra, o Último Reino do Oeste. Apenas lendas, cada uma mais incrível do que a outra, são conhecidas sobre este local. Os alundreanos não clamam seguir nenhuma divindade, mas prestam respeito e mantêm pactos com uma gama infinita de espíritos dos ancestrais, elementais e antigos extra-planares, muitos dos quais se autodenominam deuses. Seria necessário um tomo inteiro para compreender a complexa teologia alundreana. A seguir estão listados apenas alguns poucos dos assim chamados “deuses” do Reino Perdido.

Os Magajis: os reis das cidades-estados de Sangali, Bunjami e Anjan são adorados como deuses sobre o mundo, possuindo exércitos de fiéis guerreiros e seus próprios sacerdotes. Tudo que se sabe é que esses seres definitivamente não humanos ordinários.

Oxana, o Trovão: o assim chamado Deus do Trovão é o mais poderoso dos deuses-espíritos ou orixás de Alundra. O maior (e talvez único) templo do Reino Perdido é dedicado a Oxana, que dizem habitar constantemente o corpo de seus escolhidos.

A Mãe das Aranhas: esse poderoso espírito habita as profundezas das selvas de Mabay Bjan. Ele é procurado constantemente pelas tribos vizinhas pois é um repertório de grande sabedoria sobre os mistérios do mundo.

Alluia: não se sabe se esse seria o nome de uma divindade ou apenas de uma localidade de Alundra. Tudo que se sabe é que todos os povos de Alundra reconhecem o que chamam de “Acordo do Sol”. No entanto, estranhamente, não se conhece nenhum sacerdote alundreano que ore para uma divindade solar.

Esses são apenas alguns dos seres e poderes do Reino Perdido. Eles servem apenas para dar uma idéia da variedade de deidades (verdadeiras ou não) que podem existir. Milhares de outras entidades são citadas pelos alundreanos. Algumas são adoradas apenas por uma tribo, enquanto que outras governam raças inteiras. Muitas interferem com os mortais apenas durante o Reino dos Espíritos enquanto que outras possuem o corpo de um ou outro escolhido durante grandes períodos, agindo como imperadores e reis. Certos espíritos requerem adoração, enquanto que outros são adorados para aplacar sua fúria e sede por sangue mortal. Como todas as coisas em Alundra, a verdade é ainda um mistério para os demais povos da Terra Próxima.

Capítulo 5 – Guia do Mestre

Apresentação

“... e me dizem os clérigos, com sua fé incerta, que nada há de ocorrer de errado com os adoradores dos deuses, pois eles hão de proteger seus filhos. Ora, mas quanta besteira ainda se ouve desses homens pobres de espírito. Faz muito tempo que eu compreendi que não existem o certo ou errado, vitórias ou tragédias, anjos ou demônios. Existem apenas histórias e personagens, e algum deus mesquinho que se diverte às nossas custas!”

Garlik, em O Tomo do Décimo Inferno

Ao contrário dos outros capítulos desse livro, este é dedicado apenas aqueles que desejam narrar uma campanha de Karanblade para seu grupo de jogadores. Dessa forma, achamos que seria melhor nos dirigirmos diretamente a você, Mestre de Jogo, sem pretender que o material aqui descrito se pareça com um texto escrito por personagens da campanha, como ocorre nos outros capítulos do livro.

Esperamos que este capítulo lhe sirva não só como referência, mas principalmente como base de sugestões para tornar sua campanha mais divertida e de acordo com o que você e seus jogadores desejam.

Lembramos que existem os clássicos três estilos de se conduzir uma nova campanha do sistema d20 (e talvez qualquer outro RPG):

- *O estilo de interpretação densa de personagens*, que valoriza muito mais a história e o “pano de fundo” do mundo do que propriamente combates e tesouros mágicos. Talvez seja o mais complexo de se jogar, pois exige dedicação não só do mestre, como também de todo o grupo de jogo à volta.
- *O estilo “pé-na-porta!”*, que valoriza muito mais os combates e as estatísticas do que propriamente a história dos personagens e do que ocorre à sua volta. Teoricamente o mais divertido de se jogar, pois se trata muito mais de “jogo” do que “interpretação”, e permite que os jogadores fiquem mais a vontade para agir sem se preocupar com “o que seu personagem faria naquela situação”. Esse estilo, no entanto, exige atenção redobrada do mestre ao criar os encontros nas aventuras, pois se a diversão depende de um combate empolgante, é bom que ele seja balanceado.
- *O estilo intermediário*, que tenta alinhar os dos estilos anteriores, tentando tornar a campanha o mais divertida possível, mas ainda assim focada na interpretação dos personagens e numa descrição decente da história do mundo.

Nós não acreditamos que quaisquer desses três estilos seja melhor do que o outro, nem que um deles seja o mais recomendado para uma campanha de Karanblade. Exatamente por isso que no decorrer desse livro, tentamos descrever o mais detalhadamente possível tanto a história e geografia do mundo, quanto a parte de regras (principalmente talentos e classes de prestígio). Dessa forma você poderá aproveitar a campanha de Karanblade como bem achar melhor, e fazer dela o que gostaríamos que fizesse: torná-la sua e de seus amigos, e não mais nossa.

Rafael Arrais e Tzimisce

A Campanha de Karanblade

Toda a campanha de RPG exige um bom planejamento e condução do Mestre de Jogo, ou corre o risco de acabar se tornando uma sucessão de aventuras desconexas entre si. Para que uma campanha seja duradoura e empolgante, é muito importante que o mestre não só passe aos jogadores e seus personagens uma descrição bastante detalhada do mundo onde eles irão jogar, como também pense no futuro, e saiba integrar os PJs à história como um todo, de modo que eles também se sintam parte dela. Jogadores experientes são também uma boa ajuda, pois acabam por ajudar o mestre a aprimorar a campanha com as próprias ações dos seus personagens.

A Campanha de Karanblade não difere em nada de qualquer outra campanha de RPG, e portanto as dicas que vem a seguir podem ser interpretadas de forma genérica. De qualquer forma, os exemplos serão sempre referentes à Terra Próxima, seus povos e sua história, para facilitar as coisas para o mestre.

Dicas para assistir a criação de personagens

Uma boa história começa por seus personagens principais, e ao menos que o mestre queira criar uma campanha bem exótica, os PJs estarão invariavelmente destinados a serem os grandes heróis (ou quem sabe vilões) de Terra Próxima. Criar personagens realmente interessantes não é fácil, muito menos quando se trata de um grupo deles. Para uma história ser verossímil, seus personagens precisam ser também, e isso limita em muito as possibilidades de criação de personagens. No entanto, é preciso sempre tentar oferecer a maior liberdade possível aos jogadores: Se um deles quer jogar com um orc pirata das Ilhas de Scylla, e outro como um anão mercador do Elmo que teve seu pai morto por piratas de Zelânia, obviamente o mestre terá um dilema.

Mas nem sempre vale a pena proibir um jogador de criar um personagem aparentemente inviável para a campanha (ou para o grupo de PJs). Muitas vezes é exatamente o conflito entre os PJs que traz um tempero especial ao jogo e sem que o mestre tenha que fazer quase nada. Ou seja, o mestre deve sempre considerar bem as opções que tem em seu grupo de PJs. Obviamente que seria inverossímil esperar que o orc de Scylla e o anão do Elmo se tornassem amigos logo na primeira aventura. Talvez o mais provável seria eles tentassem se matar na primeira oportunidade, mas é aí que o mestre deve pensar à frente e criar, por exemplo, uma situação onde o orc e o anão precisassem lutar juntos contra um monstro ameaçador e então se tornassem amigos. De fato, na maioria das campanhas, o grupo de PJs é um grupo unido e amigável, senão desde o primeiro encontro, com certeza após algumas batalhas onde somente sua união os fez prevalecer.

Outra coisa que deve ser levada em conta na criação de personagens é a sua localização geográfica: Naturalmente, uma campanha que se inicia no nível 1, localizada nos arredores de Bak, dificilmente poderá ter um personagem kataiano ou alundreano entre o grupo de PJs. Embora seja complicado explicar como um guerreiro kataiano inexperiente pode ter chegado são e salvo até os portões de Bak, isso não é impossível. Ele pode ter chegado a Pontepedra

através de um navio pirata de Scylla, ou ter se aventurado com seu mestre pelas Terras Selvagens, escapando de um combate mortal mais pelo senso de sobrevivência do que pela valentia e experiência.

Se é sempre importante elaborar a história dos PJs e tentar tornar seu primeiro encontro o mais verossímil possível (mesmo que seja na mesma taverna de sempre), deve-se sempre pensar duas vezes antes de se limitar as escolhas (principalmente as de raça) de seus jogadores. Uma boa dica é fazer as fichas de todos os jogadores no mesmo dia, provavelmente usando a primeira sessão de jogo somente para estabelecer os laços que unem os PJs. Dessa forma será mais fácil para eles mesmos decidirem o grupo mais equilibrado e interessante possível, baseado nas escolhas de cada um.

Dicas para a condução de uma campanha

Cada mestre possui um estilo próprio de conduzir suas aventuras, desde a sua preparação até a distribuição dos pontos de experiência (ou qualquer outro sistema de evolução de personagens utilizado). Uns são extremamente detalhistas, escrevem a aventura e elaboram os combates minuciosamente antes mesmo da sessão iniciar, enquanto outros não parecem se preocupar tanto com detalhes e criam a aventura à medida que ela vai sendo descrita, dando mais liberdade de escolha aos jogadores.

Nós não temos a pretensão de estabelecer qual é a forma mais correta de se conduzir uma aventura ou uma campanha, queremos apenas listar algumas dicas que podem ajudar o mestre e os jogadores a se divertirem mais em seus jogos na campanha de Karanblade:

- *Regularidade dos jogadores principais:* Como qualquer história épica, uma campanha de RPG depende de seus personagens principais (os PJs) e do bom conjunto de pequenas histórias e eventos (aventuras) que terminam por formar uma epopéia ou novela (a campanha). Para que a campanha de Karanblade seja duradoura, será vital que pelo menos metade dos jogadores compareça regularmente nas seções de jogo.

É muito mais fácil para o mestre manter a continuidade da campanha se puder sempre contar com alguns PJs para “moldar sua campanha”. Dessa forma os próprios jogadores se tornam “escritores” da campanha, à medida que se apegam a seus personagens e entendem seu papel importante no contexto da história.

Pense bem como seria complicado se um grupo que sempre teve um experiente mago (de barba branca e chapéu azul) como líder eventualmente tivesse que jogar sem ele porque o jogador do mago simplesmente perdeu o interesse na campanha. Sem dúvida que o mestre teria de mudar radicalmente suas aventuras, para que continuem sendo balanceadas mesmo sem aquele personagem chave.

- *Os PJs não são eternos:* Da mesma forma que a súbita falta de um jogador chave pode alterar drasticamente a campanha, a dependência excessiva de um único PJ para resolução dos mistérios e combates pode não ser interessante para o grupo.

O mestre deve criar as aventuras para que o grupo inteiro se divirta, portanto deve reservar eventos onde um ou outro jogador se sobressaia sobre os demais. Dessa forma o grupo não se sente como mero “coadjuvante” de um PJ muito poderoso.

Afinal, os PJs não são eternos. Uns podem morrer vergonhosamente num combate contra kobolds, apenas porque estavam num dia de azar. Outros podem “ter de se ausentar por uns tempos” porque o seu jogador está gripado ou viajando. Portanto, manter as aventuras balanceadas para qualquer tipo de PJ, independente de sua raça ou classe, pode ser uma boa maneira de criar uma campanha realmente consistente, que não se abale quando um PJ importante tenha de sumir por algumas sessões, ou mesmo para sempre.

Voltando ao exemplo do grupo que perdeu seu PJ chave. De repente é exatamente nesse momento difícil que outros PJs surgem em toda sua glória heróica para se tornarem líderes em tempos difíceis. É preciso sempre continuar em frente com a história, mesmo porque você nunca sabe quando um mago de barba branca pode simplesmente “retornar dos mortos”!

- *Conheça o seu mundo:* Para uma campanha de Karanblade deixar de ser uma mera sequência de combates e contabilização de pontos de experiência é vital que o mestre saiba “situar” seus jogadores na Terra Próxima (ou qualquer outro mundo que queira usar para jogar este livro), de modo que os jogadores se sintam realmente “imersos” na campanha.

O capítulo 3 traz uma extensa descrição da Terra Próxima, e é muito importante que o mestre leia as entradas que descrevem os territórios aonde suas aventuras irão se desenrolar, para que a descrição seja o mais detalhada possível. Obviamente que com o decorrer da campanha a Terra Próxima aqui descrita será devidamente “atualizada” pelo desenrolar dos eventos desencadeados pelos PJs (e pela mente do mestre, é claro).

Desnecessário dizer que nosso objetivo é exatamente esse: fazer com que o mestre e seus jogadores escrevam sua própria história, onde o capítulo 3 (e mesmo o restante do livro) servirá apenas como ponto de partida. Seria interessante ver histórias, descrições e regras serem criadas numa nova campanha de Karanblade. Esta campanha não trata de um livro, filme ou série de TV, não tem ainda uma história definida, e suas vertentes e possibilidades serão criadas exatamente por vocês.

- *Volte para os livros de história:* Para quem gosta da era medieval, jogar em um mundo de fantasia medieval pode ser bastante interessante, mas sem dúvida que se tornará ainda mais interessante se o mestre e seus jogadores também se reunirem para estudar a era medieval de vez em quando.

Tudo bem, nem todos os jogadores de RPG são acadêmicos de história, mas presume-se que a maioria deles já estudou história, ou ainda está estudando. Que bom saber que o colégio não serviu apenas para nos obrigar a fazer os deveres de casa. Acreditem, há sempre mais para se aprender sobre a era medieval, e quanto mais isso for usado para tornar as aventuras mais realistas (sem torná-las chatas), melhor.

É importante lembrar também que por mais que o mestre queira deixar a Terra Próxima “medieval”, ele deve sempre levar em consideração a presença, mesmo que rara, da magia. Magos, clérigos e criaturas sobrenaturais existem no mundo e mesmo sua presença tênue deve influenciar certos aspectos da vida cotidiana nas vilas e reinos.

- *Itens mágicos são relíquias:* Nós já descrevemos Terra Próxima como uma terra onde os itens mágicos não são encontrados tão facilmente como em outras campanhas. Ou seja, não são simplesmente “vendidos no armeiro ou na taverna”.

Lógico que o mestre tem a autonomia de decidir se quer ou não seguir essa premissa, mas mesmo que queira encher os alquimistas da Terra Próxima com *espadas +5* ou *pergaminhos de*

ressurreição, nós gostaríamos de deixar aqui uma dica que pode tornar sua campanha mais duradoura e interessante do que nunca: itens mágicos devem ser raros, não somente porque sejam difíceis de conseguir, mas porque tendem a desbalancear um bocado o jogo.

Pela lógica, um mestre deve conhecer todas as principais habilidades de seus PJs para poder elaborar mistérios, armadilhas e combates que coloquem essas habilidade em xeque. Todo mestre mais experiente sabe que balancear um combate é uma tarefa um tanto quanto árdua, que só vai ficando mais complexa à medida que os PJs vão ganhando níveis e aumentando seu poder e habilidades especiais.

Imagine quantas habilidades diferentes terá um monge de nível elevado, ou quantas magias arcanas terá um mago experiente, ou ainda quantos pontos de dano um bárbaro de nível 16 conseguirá causar em uma rodada completa de combate? Pois bem, imagine então que o pobre mestre pensou em tudo isso, e criou um combate realmente balanceado para o seu grupo de PJs, apenas para “lembrar” de última hora que aquele maldito ladrão ainda tinha 1 desejo sobrando no seu *anel de desejos*. Itens mágicos são tão perigosos quanto armas de destruição em massa! Use-os com cautela e planejamento. Isso termina não só por manter a diversão, como também o equilíbrio da campanha.

- *Sejam dados os espólios a quem merece*: Dito o que foi dito no último parágrafo, gostaríamos de salientar que os itens mágicos, assim como as peças de ouro, condecorações honrosas ou qualquer espécie de prêmio, são peças importantíssimas para manter o interesse dos jogadores na campanha.

Se um atleta alcança o primeiro lugar em uma maratona olímpica, obviamente que para ele uma medalha de ouro simbolizará um prêmio apropriado por todo o seu esforço. Da mesma forma, os jogadores precisam de “compensações” por todos os atos heróicos e combates atroz por que passam para ajudar o próximo (tudo bem, nem todos os jogadores visam ajudar o próximo, mas 100% deles visam os espólios no final das aventuras).

Não é errado ter a ambição devastadora de se ganhar itens mágicos poderosos e pontos de experiência às centenas, mas o mestre deve entender que satisfazendo o “apetite voraz” de seus jogadores muito rapidamente, o interesse pela campanha tende a diminuir na mesma proporção. Pense bem, se um humilde ranger sonha com aquele *arco longo* +5 desde que era uma criança, com certeza após consegui-lo ainda no nível 7, será difícil fazer seus olhos arregalarem com outros itens mágicos de menor valor.

Em suma, é importante se distribuir itens mágicos, peças de ouro, ponto de experiência etc., mas é igualmente importante saber dosar isso tudo, de modo que um grupo de PJs do nível 18 ainda anseie conquistar alguma relíquia perdida nos confins de Terra Próxima (mesmo que seja aquela famosa espada de fogo).

Ambientação da campanha

A Terra Próxima é mundo de fantasia medieval como muitos outros, mas possui características que dão um toque particular à campanha de Karanblade. Essas características são sugestões para o mestre dar um clima único e especial para suas aventuras e, como tudo mais nesse capítulo, podem e dever ser ajustadas ao gosto de cada grupo.

- *Dê nomes*: para passar a impressão de que o mundo não gira exclusivamente em torno dos PJs, dê cor e características mesmo para um assaltante goblin ou guerreiro rotuniano. Dê nomes, maneirismos e motivos as ações desses PdMs, não importa quem sejam. Campanhas de Karanblade são diferentes porque nelas mesmo uma criatura como um mantícora é um personagem e não um monstro. Não existe em Karanblade simplesmente um ogro, existe Gurok o Arranca-Árvores. Da mesma forma, não existe um gigante do fogo, existe Zarferim, o Ferreiro, que as cantigas toranianas acusam de ser um demônio que forja armas com os crânios e ossos de bravos cavaleiros. Ao dar nomes e motivações únicas, você dá vida ao mundo em torno dos personagens. Isso nos leva ao segundo ponto dessa conversa...

- *Uma história por detrás de histórias*: Terra Próxima é um mundo antigo que já passou por muitas eras e acontecimentos. Para o mestre simular essa sensação histórica ele deve antes de tudo dar consistência aos fatos de sua campanha. A melhor maneira de fazer isso é elaborando histórias para tudo que o grupo encontra. Caso as aventuras dos PJs comecem numa cidade de Torann conhecida como Vale da Espada, conte que é porque, numa guerra antiga, um velho mago forjou naquele local uma espada mágica para um dos príncipes de Torannia... Uma espada mágica. Isso dá toda uma nova dimensão e peso ao nome. No futuro, esses antecedentes podem servir como novas histórias. Talvez, quando o grupo estiver à procura de uma arma mágica, eles descubram que ela foi forjada no Vale da Espada ou que uma mina no fundo da região possui metais raros como mithral. Ou um dia eles podem simplesmente ouvir sobre Methrerius, o Rubro, aprendiz de Calidnus, o Mago do Vale da Espada. Dando aos nomes uma importância histórica, você dá personalidade e profundidade à campanha, gerando ganchos para aventuras e motivando os PJs a interpretar seus papéis.

- *Mundo medieval*: lembre-se também que os PJs vivem em um mundo medieval. As pessoas naturalmente desconfiam daqueles que não vivem na mesma vila, cidade ou tribo que elas. Um estrangeiro na Terra Próxima pode ser quem vive depois do bosque logo à frente. Por isso a ligação com a terra natal e com o seu senhor é muito importante e os ânimos podem se agravar rapidamente quando um ou outro é ameaçado ou injustiçado. Da mesma forma, deixe bem claro as diferenças entre as várias culturas, raças e religiões (leia as informações sobre elas nos capítulos 1, 3 e 4). Lembre-se que elfos não são “humanos de orelha pontuda”, mas sim uma raça de quase-imortais, que dominam magia como nenhum outro povo e não precisam “destruir” suas terras para viver nelas (leia-se agricultura). Com esses pontos de vista em mente, cada elfo de sua campanha se torna mais interessante. Introduza hábitos sociais derivados dessas características. Isso adicione cor e variedade ao mundo, além de ser um novo desafio para os PJs.

- *O espírito da magia*: assim como em outros cenários d20, a Terra Próxima é um local de conjuradores de magia de diversos tipos. No entanto, a magia é uma faceta misteriosa e rara de Karanblade. Poderosa e antiga, ela nunca é algo que deve ser previsível. A presença de um mago ou criatura mágica deve confundir e maravilhar o grupo.

O mestre pode alcançar esses objetivos com vários truques. Primeiro, lembre-se da lição dada anteriormente em “*Uma história por detrás de histórias*” e crie antecedentes para magos e locais místicos, reforçando a aura de mistério da magia. Segundo, a Terra Próxima não é o nosso mundo, não existe televisão ou comunicação segura e rápida. Desinformações, boatos e lendas exageradas são comuns. Camponeses podem falar com horror do Lorde Wyvern, um capitão

da cidade-estado perdida de Sóloron, que drena a alma de todos que cruzem o Desfiladeiro Negro. No final, o tal Lorde Wyvern pode ser um vampiro, um fantasma ou mesmo uma cabala de magos vis. Não dê nome ao sobrenatural e às magias do seu jogo, mas sim dê atmosfera e clima. Não chame os monstros pelos nomes que constam nos manuais de regra, mas sim os descreva. Mude sutilmente as magias de magos e clérigos, sugerindo suas tradições. Diga que a magia de cura de um clérigo de Mallakaist é sentida como um chama ardendo sobre o corpo, enquanto que o toque de uma sacerdotisa de Celenia trás serenidade e paz de espírito. Se um feiticeiro usa do mana de um deserto, diga que ele tem personalidade ríspida e impiedosa; mas caso o grupo encontre um feiticeiro que retire poder de um lago, diga-lhes que ele é calmo e contemplativo. Se você der sensações e sentimentos para fenômenos naturais e paisagens, você lhes dá um certo tom místico. Por exemplo: se uma floresta é habitada por drows, descreva como tudo parece escuro e em decomposição em seu interior.

- *A raridade da magia*: agora que você sabe como dar cor à sua magia de modo que ela seja algo mais do que mera regra de jogo, lembre-se que ela é uma força rara na Terra Próxima. Magos são indivíduos com uma erudição única e feiticeiros são pessoas com dons raríssimos. Eles são temidos e evitados, sendo exatamente por isso os primeiros “bodes expiatórios” para qualquer problema local. Afinal, se algo estranho está acontecendo, deve ter o dedo de um conjurador arcano no meio. Somente nas cidades-estado eles são mais tolerados, mas mesmo assim são sempre vigiados, pois um governante naturalmente desconfiaria de alguém que pode ficar invisível, atravessar paredes ou voar (lembre-se, o tal governante não pôde ler o Livro do Jogador e conhecer os poderes de um mago). Clérigos e conjuradores divinos também têm uma aura de poder, mas de respeito. No entanto, eles também são temidos, talvez mais do que conjuradores arcanos, afinal, eles representam os deuses.

Usando os conselhos acima, nunca se esqueça de descrever os efeitos das magias e não seus nomes. Deixe os PJs no escuro quando enfrentarem conjuradores. Com itens mágicos faça o caminho inverso, lhes dê nomes e lendas, mesmo que seja uma mera *espada +1*. Isso torna cada um deles únicos e os liga ao cenário, permitindo ao mestre criar novos ganchos como descrito anteriormente.

QUADRO: Evolução em Karanblade

A Terra Próxima é um cenário de campanha onde personagens de 10º já são grandes aventureiros, sendo poderosos e respeitados. Personagens de 20º então são lendários, e muitas pessoas até duvidam da sua existência. PdMs de nível alto são portanto bastante raros e influentes.

Uma maneira de simular a dificuldade em se atingir tais níveis de poder é simplesmente conferir apenas 50% do XP em todos os encontros e desafios vencidos pelos PJs. Isso garante uma evolução mais lenta, permite ao mestre explorar melhor as oportunidades de cada nível, e dá uma boa idéia do difícil caminho que todo personagem deve percorrer para virar uma lenda. A Terra Próxima é um local onde inteligência e perspicácia, não poder bruto, determinam o sucesso de um aventureiro.

Objetivos da campanha

A campanha de Karanblade trata de um mundo outrora pacato, hoje afundado no caos de um novo Surgimento Demoníaco, que até pouco tempo era matéria de mitos e lendas locais. Obviamente, não há apenas isso. Existe a questão da desunião dos povos civilizados; a lenta degradação do mana natural de Terra Próxima, explorado pelos feiticeiros e outros seres sombrios; o mistério da Espada do Fogo Eterno, que jaz perdida em algum lugar do mundo; a situação da costa leste de Pontepedra, onde ladrões e piratas ameaçam as cidades-estado; o estado de guerra entre Sûr e Pravokia, duas das maiores cidades de Torann e muito mais! À primeira vista, Karanblade pode parecer uma campanha onde a única ocupação dos PJs será a de combater os demônios, e fatalmente seu lorde, Bamphozzah. Mas não se esqueçam de olhar novamente, pois nos esforçamos para dar ao mestre uma gama de opções de campanha diferentes. Algumas são quase inexploradas, como a terra mística de Alundra, outras semi-exploradas, como o reino nórdico de Katai, e muitas outras cheias de possibilidades de aventuras, como as Ilhas de Scylla ou Torann.

A Terra Próxima é um mundo de infinitas possibilidades, acreditamos, não porque você esteja lendo um livro excessivamente detalhado sobre um mundo de fantasia medieval, mas exatamente porque na mente de cada mestre existe a semente de uma nova Terra Próxima, e cabe a ele e a seus jogadores germiná-la.

Dito isso, acreditamos que existem alguns objetivos de campanha bastante distintos entre si. Abaixo listaremos alguns, que não serão de maneira nenhuma os únicos possíveis, mas apenas algumas das possibilidades que imaginamos para uma campanha de Karanblade:

- *A segunda Guerra Vermelha*: As lendas do primeiro Surgimento contam que ouve uma guerra de proporções épicas entre os povos de Terra Próxima e os seres de Dordread. Um grupo de PJs bastante dedicado à “peleja” pode ter como simples objetivo a caçada aos demônios e seus malditos servos. Adoradores, clérigos dos deuses negros, algozes, mortos-vivos, raças violentas e seres sobrenaturais descontentes com seu lugar nesse mundo de mortais são apenas alguns tipos de inimigos e potenciais aliados das forças de Dordread. Não há nada de errado numa campanha de guerra constante e brutal, mas lembre-se de descansar numa taverna de vez em quando.

- *A boa e velha política*: Boa parte das maiores cidades de Terra Próxima são governos republicanos, onde os nobres e mercadores abastados tendem a exercer influência vital nas eleições dos governantes. Nem sempre o destino do mundo é decidido numa batalha sangrenta, muitas vezes é um político corrompido que se torna o maior inimigo do povo, e deixar que os demônios matem a seu bel-prazer, “fingindo” que os combatem com suas tropas. Tramas secretas e alianças seladas na calada da noite podem ser a história perfeita para jogadores mais veteranos. Traição é um tema comum nessas campanhas e existem muitos na Terra Próxima que temem tanto Dordread a ponto de se aliarem com os deuses negros e seus asseclas.

- *Planos e mistérios*: Existem muitas lendas acerca da forja da Espada do Fogo Eterno, mas poucos são aqueles que realmente conhecem sua verdadeira história. O mundo pode ser bem mais excêntrico e misterioso do que julga a vã filosofia, e não foram poucos os místicos de Terra Próxima que já viajaram por outros planos de existência, tentando encontrar o segredo

de Espada e dos anjos e demônios que guerreiam por ela. Não tenha preconceitos, uma campanha “esotérica” poderá levar seus jogadores a terras jamais imaginadas. Talvez eles procurem entender o porquê dos deuses do reino não marcharem contra Dordread ou qual o papel do Plano Material entre os diversos reinos elementais e divinos. PJs mais dedicados podem querer explorar as fronteiras da vida mortal, deslumbrando segredos sobre o destino das almas, a fonte da não-vida dos mortos-vivos ou mesmo a presença insidiosa do Plano das Sombras.

- *Vida ladina*: As grandes epopéias foram escritas por bardos que cantavam os feitos de grandes heróis... mas nem todo bardo tem a sorte de encontrar grandes heróis, assim como nem todo herói é “exatamente um herói”. Bem vindo ao mundo dos assaltos e pilhagens, de roubos de relíquias encomendadas por nobres traiçoeiros, e navios piratas a singrar os oceanos. Uma vida de fugas audazes, planos furtivos e interesses escusos. Afinal, nem todo jogador é um paladino da justiça. Talvez o grupo de PJs deseje interpretar fugitivos ou larápios que vivem apenas da lábia e da esperteza; ou quem sabe sejam “heróis do coração”, guiados pelo romance e pela paixão e tentando conseguir a mão de uma nobre princesa. Os PJs podem zarpar como piratas de Ossos Cruzados, trabalhar como espiões dos templos de Celenia ou batedores de reinos vizinhos.

- *O Código da Cavalaria*: Os maiores dentre os cavaleiros de Terra Próxima, como os cavaleiros da Guarda Real ou da Cruz Branca, são os homens de coração mais puro e ideal mais dourado. A vida de paladino é uma vida de testes constantes, batalhas contra demônios e inimigos, sempre visando ajudar sua cidade-estado e seu povo. No entanto, um verdadeiro cavaleiro passa ainda por outros desafios, pois ele deve demonstrar lealdade para com seu senhor e obediência para com sua igreja. Conciliar todos esses deveres pode ser mais difícil do que batalhar clérigos malignos.

Dizem que os demônios preferem corromper os de coração mais nobre, pois esses serão os maiores servos das trevas... Infelizmente nem todo paladino consegue ser puro a vida inteira. Um momento de fraqueza é tudo que basta para Dordread ganhar um servo.

- *Os quatro cantos do mundo*: Alguns dos sábios de Torann dizem que o mundo não pode ser plano, pois de tal forma deveríamos enxergar seus quatro cantos no horizonte. Alguns exploradores não se conformam de nunca ter achado um dos cantos do mundo, e dedicam suas vidas à exploração do horizonte sem fim de Terra Próxima. Seja por terra, céu ou mar, há muito por ser descoberto nos ermos do mundo, e talvez seja exatamente num dos cantos do mundo que esteja cravada a Espada do Fogo Eterno. Os PJs podem decidir desbravar Alundra, estabelecer relações diplomáticas ou comerciais com Katai ou ainda repelir ataques das Montanhas Áridas ou de Pontepedra.

- *Dordread... e Além*: Muitos temem os demônios pela sua maldade e ferocidade, mas não são todos os que os julgam tão rapidamente. Nem todos os demônios são de todo maus, alguns apenas exercem o papel que estão destinados a exercer, outros se questionam sobre sua missão no jogo cósmico. Talvez nem todos os demônios de Dordread queiram a extinção de Terra Próxima, e talvez seja exatamente a compreensão dos demônios que vai determinar a melhor maneira de vencê-los. Como os PJs reagiriam quando confrontados com a verdade dos Primogênitos? Afinal, muitos demônios ressentem terem sido “esquecidos” pelo Criador. Seria possível a redenção de um ser de coração tão tomado pelas trevas?

“Após o fim”

Não há dúvida que o Surgimento só pode ser detido com uma batalha de proporções épicas, onde os maiores heróis de Terra Próxima hão de enfrentar o poderoso lorde demoníaco Bamphozzah, numa batalha onde só um dos lados pode sair vitorioso.

Bem, a não ser que o seu grupo de PJs seja muito mal intencionado e tenha se juntado à causa dos demônios, nós temos dois resultados possíveis em um embate de vida e morte entre as forças da luz e os seres sombrios de Dordread:

Dordread Triunfa!

Não perca tempo, trate de inventar uma boa desculpa para os seu grupo de PJs aparecer ressuscitado em alguma igreja de Soldur... Ou então seja mais realista e mande todos fazerem novos personagens. O Mal ganhou e as flâmulas sangrentas de Dordread e dos deuses negros marcham abertamente por Torann. A Terra Próxima caiu sobre o mar da escuridão. Com a vitória de Bamphozzah e a posse da Espada do Fogo Eterno os deuses negros são libertados. Sem seus seguidores, os deuses do reino são derrotados e os deuses da natureza são corrompidos. Os heróis do mundo provavelmente pereceram. Caso os PJs tenham sobrevivido à queda, eles podem organizar as forças sobreviventes, talvez exilando-se temporariamente nos recantos da Terra Próxima, como as Ilhas de Scylla, Alundra ou Katai.

Caso os PJs tombaram na Guerra Vermelha não há motivos para desistir da campanha. Eles poderão fazer novos heróis, uma nova geração para um mundo sombrio onde resta apenas esperança. Talvez eles atuem como uma resistência, libertando aqueles nas mãos dos deuses negros, talvez eles tentem recuperar a Espada das mãos de Bamphozzah ou mesmo restaurar a fé nos velhos deuses, para que Mallakaist e sua hoste recuperem sua força. Outra opção seria procurar novas terras onde uma nova defesa poderia ser montada.

Um grupo de PJs sobreviventes da Guerra e de nível alto poderia tentar inclusive singrar pelos planos de existência à procura do Criador, para suplicar por sua ajuda. Afinal, contam as lendas que os mortais são seus filhos mais queridos.

Os Pjs Vencem

Sensacional, você conseguiu trazer a campanha de Karanblade até o seu ápice. Os PJs acabaram de salvar o mundo de mais um Surgimento e de quebra provavelmente encontraram a Espada do Fogo Eterno. Muito bem, agora você pode finalmente tirar umas férias e voltar para aqueles jogos eletrônicos que nunca tem tempo de terminar.

Bem, isso é claro, se o seu grupo de jogadores não quiser continuar com a campanha.

Isso mesmo! Só porque os demônios foram expurgados da face de Terra Próxima por mais um bocado de tempo, não quer dizer que as aventuras acabaram, ou quer?

A resposta a essa pergunta vai depender do que o mestre e seus jogadores pretendem. De fato, a Terra Próxima após o fim da ameaça demoníaca pode não parecer mais um lugar tão desafiador, especialmente se foram os PJs quem venceram a batalha contra Bamphozzah, mas isso não quer dizer que as intrigas políticas e as guerras entre os povos acabaram. Esperamos

que após enfrentar um mal tão brutal, humanos, orcs, elfos, anões e demais povos tenham finalmente aprendido a viver em paz e harmonia. Bem, mas como a própria história nos diz, nem sempre é assim que acontece.

Muitas vezes o fim de uma grande guerra pode ser apenas o prenúncio de outras que estão por vir, às vezes mais destruidoras. Se vocês realmente gostaram da campanha de Karanblade e pretendem continuar jogando nela com seus personagens épicos, seguem abaixo algumas sugestões de novos rumos e objetivos para uma campanha “após o fim”:

- *Era de reis*: Então os demônios finalmente se foram. Bem, mas deixaram uma terra arrasada por guerras, cidades-estado semi-destruídas e sem governo, um caos generalizado. Talvez seja a hora dos grandes heróis salvadores de Terra Próxima assumirem seu lugar de direito como reis do mundo, ajudando em sua reconstrução. Isso, claro, se conseguirem unir os povos, e evitem a desconfiança daqueles que não aceitam o retorno de uma era de reis. Talvez os PJs nem queiram mais saber do mundo, de tão cansados que estão com o fim da Guerra Vermelha. Mas infelizmente, as legiões de soldados, camponeses, aliados e antigos governantes não pensam assim. Eles insistem na ajuda dos PJs, não lhes deixando em paz. Velhos seguidores dos demônios e dos deuses negros também podem querer vingança pela queda de seus mestres.

- *Era de caos*: Com o fim da ameaça de Bamphozzah a Terra Próxima se encontra enfraquecida e a mercê daqueles com força e visão suficiente para moldá-la. Seres inescrupulosos podem aproveitar o momento de fraqueza para um assalto sobre diversos pontos do mundo. Talvez os bárbaros das Ilhas do Inverno conquistem Pontepedra, tomando de volta uma terra que consideram sua. Os drows podem se mover em massa contra seus irmãos de Mahul Maakh e nobres gananciosos podem tentar aumentar seu poder, sitiando cidades-estado vizinhas.

- *Era de exploração*: Agora que a Terra Próxima não teme mais uma sombra pairando sobre os céus do Oeste, os povos do mundo podem desejar aumentar o contato entre várias culturas, aumentando os laços estabelecidos durante a Guerra Vermelha. Os PJs podem ser embaixadores em nações distantes como Katai ou os povos além das Ilhas de Scylla. Eles podem explorar um mundo novo, talvez liderando as primeiras grandes expedições para Alundra e estabelecendo contato com seus impérios.

Uma opção mais interessante ainda seria a colonização de Dordread. Afinal, o antigo lar dos deuses negros pode estar agora livre do domínio de seus mestres. Bravos paladinos e aventureiros de visão podem desejar limpar o que restou da mácula do mal no oeste, formando uma grande cruzada além mar. Ironicamente, a corrida para Dordread pode gerar novas guerras.

- *Era da nova escuridão*: O fim de Bamphozzah pode não ser o fim dos deuses negros. Talvez os PJs derrotem o Lorde Demônio mas seu senhor Ballog ainda reste adormecido abaixo de Dordread. Vendo a queda de Bamphozzah os deuses negros podem eleger um novo senhor de Dordread. Talvez eles escolham um outro demônio de poder, ou outro ser sobrenatural, como um morto-vivo ou mesmo dragão. Quem sabe ainda eles não escolham um mortal como novo campeão das trevas, pois julgam que apenas ele compreenderia como lutar com as forças de Torann e demais reinos.

Caso os deuses negros tenham tombado com a derrota e Bamphozzah, uma nova ameaça pode surgir sobre a Terra Próxima. Por exemplo, os dragões, vendo a destruição que os mortais

causaram sobre o mundo, podem desejar dominá-lo novamente. Ou talvez uma divindade externa consiga o impossível e invada a Terra Próxima, aproveitando o “vácuo divino” deixado pela queda dos deuses negros.

Várias são as possibilidades. Podem existir ainda coisas mais sinistras mesmo que Dordread.

Os alundreanos, por exemplo, contam lendas da sombria força conhecida como o Umbral.

Que efeitos tal entidade poderia ter sobre o mundo... nem os deuses sabem.

- *Os planos, e além:* Então os demônios finalmente se foram. Bem, mas os heróis salvadores de Terra Próxima ainda não resolveram todos os mistérios que cercam a forja da Espada do Fogo Eterno, e pretendem dar um fim a TODOS os demônios, mesmo que estes se encontrem em outros planos de existência. Talvez eles se surpreendam ao descobrir que em outros planos, em outros mundos, não passam de reles mortais numa terra de deuses e semideuses.

Outra visão seria se os PJs decidissem que a origem de todo o sofrimento do Plano Material é a Espada do Fogo Eterno e decidam destruir o artefato. Eles teriam que penetrar nos planos das hostes celestiais e das hordas infernais para conseguir tal façanha épica.

Há uma outra opção (realmente épica) possível para PJs de nível bem alto. Considerados verdadeiras lendas vivas após suas contendas com Bamphozzah, eles seriam próximos de quase-deuses em poder (isso se já não forem pequenas divindades). Para manter o equilíbrio de forças da Terra Próxima, eles são convidados pelos deuses a se retirar do mundo. Entre os planos os PJs devem fundar seus novos lares, abrindo caminho entre antigas divindades da Terra Próxima, como os deuses dos dragões, ou enfrentar extra-planares misteriosos e divindades alienígenas.

Quadro: O Nível de Desafio final da campanha

Como vocês já devem ter notado, a campanha de Karanblade foi criada visando chegar a um ND em torno de 22 a 26 em seu apogeu, na batalha final contra Bamphozzah. Acreditamos que essa seria a forma mais justa de contemplar tanto aqueles que têm acesso ao livro com regras para níveis épicos, como para aqueles que não puderam ou não se interessaram em obtê-lo.

Também achamos que 20 níveis bem jogados praticamente esgotam as possibilidades de uma campanha e que à partir do nível 21 fica muito complicado para o mestre tornar realista uma campanha em um mundo onde as monstruosidades mais poderosas são em teoria raras ou se mantêm afastadas dos mortais.

Se vocês acharem, no entanto, que a campanha de Karanblade pode ser um pouco mais “alongada”, basta que aumentem o ND das batalhas e monstros, até o valor que considerem ideal para o apogeu da campanha. A Terra Próxima guarda ainda muitos mistérios e desafios, mesmo para heróis épicos. O Mar dos Santos e seus lordes dragões guardam segredos das primeiras eras do mundo; as Terras Selvagens possuem raças e deuses antigos aprisionados talvez tão perigosos quanto as divindades negras de Dordread; a própria Terra Maldita ainda possui hordas de monstros e mortos-vivos a espera dos PJs; há também o coração de Anahul Maakh, reinos dos elfos negros; as profundezas do Oceano da Sombra; a Grande Geleira ao norte de Katai; e os abismos abaixo dos Ermos Profundos dos orcs. Talvez os aventureiros desejem atingir os locais mais fantásticos da Terra Próxima: os domínios das divindades. PJs devotos ou meramente curiosos podem tentar encontrar-se com Thrundaar, a Primeira

Montanha; o Bosque Sagrado de Ellenyre; a Forja de Sembral; ou mesmo o próprio Trono Dourado de Mallakaist.

Uma outra opção válida é levar os PJs épicos para outros planos de existência, uma vez que lá não será difícil justificar encontros de ND épicos. Como discutido anteriormente, talvez os PJs tentem se tornar quase-deuses, passando a ser lendas da Terra Próxima e inspirando novos heróis e aventureiros. Cabe ao mestre decidir o que fazer com um grupo de PJs épicos, mais saibam que não é nada fácil criar aventuras para NDs acima de 20.

Os Segredos de Terra Próxima

“Ah! Por quanto sofrimento ainda hão de passar os homens desse mundo, por acharem que tem o pleno conhecimento e controle de sua existência, quando em verdade não conseguem conhecer sequer a si próprios.”

*Manuscritos dos monges Sanandan
 (diálogos atribuídos a Sananda)*

Este capítulo não é chamado de Guia do Mestre à toa. Aqui serão listados os segredos mais ocultos de Terra Próxima e sua história, segredos esses que foram propositalmente omitidos do Capítulo 3, para que jogadores desavisados não os tivessem lido por engano.

Obviamente que algum jogador pode estar lendo essas linhas e se perguntando se deve continuar a diante. Nós acreditamos que isso corresponda a começar a ler um livro pelo seu final, de modo que muitas das surpresas ao longo da leitura irão se tornar irrelevantes. Se vocês preferem jogar a campanha de Karanblade sem serem surpreendidos por segredos, então sigam adiante.

No entanto, cabe ao mestre punir aqueles jogadores que usem desse conhecimento para guiar as ações de seus personagens. Lembrem-se sempre de que o conhecimento que o mestre e seus jogadores tem acerca dos segredos de Terra Próxima não necessariamente é compartilhado pelos seus PJs e PdMs. Jogadores que recorram constantemente a conhecimentos de “fora do jogo” devem ser penalizados de acordo, o que normalmente se traduz em penalidades nos pontos de experiência concedidos ao final das aventuras ou sessões de jogo. Claro, uma punição devida também é mudar o conteúdo desse capítulo, ensinado ao jogador que não é porque algo está escrito no livro que deve ser verdade.

De fato, achamos que deveríamos criar classes de dificuldade (CDs para testes de Conhecimento e Obter Informações) específicos para cada um dos segredos revelados à seguir, de acordo com a sua importância e dificuldade de pesquisa. Muitos do segredos estão registrados em livros antigos, trancafiados em bibliotecas secretas ou fortalezas inatingíveis; outros são ainda mais ocultos, e só podem ser decifrados pelo completo entendimento das lendas e mitos de Terra Próxima.

Note que muitas dessas CDs tem valor bastante elevado, exatamente para que personagens de nível baixo não tenham como descobri-las em algum teste de sorte. Geralmente contemplam que os personagens devam ter várias graduações (de acordo com seu nível) na perícia específica, e mesmo assim tenham de rolar acima de 18 para bater as CDs. A intenção dessas

CD elevadas é encorajar os PJs a adquirir essas perícias. Muitas vezes os PJs não conseguiram obter sucesso, nesses casos não permita simplesmente futuros testes, mas exija que o PJ em questão adquira novas informações (seja aumentando a perícia ou encontrando fontes durante o jogo). Isso encoraja novas aventuras. Conceda também bônus em alguns testes caso os PJs encontrem tomos e pergaminhos antigos ou encontrem seres antigos. Assim os PJs passam a respeitar o poder do conhecimento dos povos antigos da Terra Próxima.

Essas CDs serão encontradas logo abaixo aos segredos a que se referem. Quando são listadas CDs em perícias diferentes, ambas os testes devem ser sucedidos para que o conhecimento do segredo seja pleno, o sucesso em apenas uma das perícias confere um conhecimento parcial, definido pelo mestre.

Por exemplo, em “A Guerra Eterna”, se um PJ consegue ser sucedido no teste de Religião, mas falha no teste de Os Planos, ele provavelmente vai obter um conhecimento parcial: Terá incerteza a cerca da origem dos Gênios, e acreditará que anjos e demônios venham sempre de alguma parte distante do mundo, e nunca de outros planos de existência. Da mesma forma, acreditará que a Guerra Eterna foi travada em uma Terra Próxima mítica, onde tudo era desconunal para os padrões atuais.

Tais segredos não são a única fonte de informação sobre a história de Terra Próxima para os PJs, eles são apenas a fonte de informação verdadeira. Nos capítulos 3 e 4, são listadas várias informações sobre Terra Próxima. A maioria delas são no entanto contém apenas meias verdades, esperando por serem devidamente decifradas pelos PJs.

Caso o mestre deseje, poderá alterar todos os mistérios aqui listados. No final, todas são apenas sugestões para tornar suas campanhas mais interessantes. E não se restrinja somente em alterá-las, mas como também em adicionar seus próprios mistérios à listagem, de modo a tornar a campanha ainda mais interessante para seus jogadores.

Note que ao longo deste capítulo, listaremos muitos segredos de Terra Próxima, seguidos de seus respectivos CDs para testes de Conhecimento ou Obter Informações. Entretanto, em alguns casos omitimos tais CDs, para que o próprio mestre determine os CDs adequados a sua campanha (fizemos isso apenas nos Escritos da Criação, Cosmologia, e em Anjos e Demônios).

A Descoberta de Ayon

No Começo havia apenas o Uno, o Eterno, havia Ayon. E o Eterno, querendo compreender a si próprio e ao nada, começou a desenhar padrões e sombras sobre este nada. E ao desenhar Ele preencheu parte do nada e o Tempo teve início. Quando compreendeu que Ele próprio Era e que tudo ao ser redor Não Era, Ayon se sentiu sozinho e ansiou por companhia, companhia que pudesse com Ele contemplar a maravilha dos Planos recém-criados. Pensando assim Ayon criou entidades e as imbuíu de seu desejo por companhia e adoração pela Criação. Os Primogênitos foram os primeiros dentre os filhos amados de Ayon. Eles eram diferentes dos padrões e das sombras, pois vinham do Eterno e eram ao mesmo tempo diferentes dele. Mas Ayon percebeu que a existência ainda era composta de padrões e sombras e que apenas a Ele era dada a alegria de tecê-los. Os Primogênitos apenas contemplavam e por isso não compreendiam a beleza de criar forma sobre nada. Pensando assim Ayon deu poder a novas entidades e plantou nessas o desejo de criar, tal como Ele. E assim surgiram os Segundos Filhos: os Deuses. Mas os deuses eram caóticos, criando e destruindo, pois dificilmente agiam em uníssono.

A Guerra Eterna

A chegada dos Deuses causou a primeira divisão entre os Primogênitos. Aqueles tomados de inveja se consideraram esquecidos e negaram ao Criador, singrando para o centro da existência, os Planos Elementais, a fonte dos padrões e sombras tecidos por Ayon. Lá eles procuraram pelo poder de criação dos Deuses e se tornaram diferentes dos outros Primogênitos. Moldados pelo poder dos elementos, eles viraram os Gênios, interessados não em Bem ou Mal, mas apenas na magia e nos segredos de Ayon. No entanto, nunca encontraram o poder dos Deuses. Aqueles que se fascinaram com o poder dos Deuses, procuraram ser seus servos fiéis e aprenderam tudo o que puderam, negligenciando seu passado. Deles foi o destino mais trágico, pois de todos os Primogênitos foram os que mais próximos chegaram dos Deuses. E ao chegar próximos dos Segundos Filhos de Ayon eles descobriram a amarga verdade – que nunca poderia ser como Deuses. Esses Primogênitos que perderam o interesse no passado e passaram a servir aos Deuses viraram os Titãs, criaturas belas e quase-divinas, mas acometidas de emoções fortes e uma tristeza profunda.

Mas a maioria dos Primogênitos ainda permaneceu unida. No entanto, os Deuses em sua criação descontrolada começaram a degladiar entre si e assim surgiram nos Planos Divinos pela primeira vez a morte e o fim. Os Primogênitos procuraram seguir as intenções de Ayon e acalmar seus irmãos mais novos. Foi aí que se descobriu a Traição e se deu a divisão final dos Primeiros Filhos de Ayon, pois foi revelado que a guerra dos Deuses era fomentada pelos próprios Primogênitos, entre aqueles que tinham ficado rancorosos e ressentidos, se julgando abandonados por Ayon.

Essa vil traição ensejou fortes batalhas entre os Primogênitos. Teve início a Guerra Eterna, que tomou todos os Planos Divinos e Elementais em proporções e magnitudes inconcebíveis para mortais. A própria essência da existência era alterada pelas batalhas cósmicas, assim como seus participantes. Aqueles Primogênitos que permaneceram fiéis à visão de Ayon e ajudaram os

Deuses a construir novos mundos ergueram-se como pináculos da Virtude e do Bem. Tornaram-se puros em feito e em espírito – os Anjos. Mas aqueles que se deixaram consumir por seus medos e ódios, realizaram atos perversos e passaram a ser escravos de seus pensamentos diabólicos – os Demônios. Desde então a Guerra Eterna vem sendo travada. Deuses e imortais já tombaram em ambos os lados, planos inteiros foram consumidos e devastados, raças divinas e elementais foram totalmente erradicadas da existência, e a própria Criação foi sacudida...

A Revelação de Ayon

A Guerra Eterna se movia e varria os Planos quando Ayon adentrou novamente na Criação. Ele cruzou tanto os Planos Elementais e Divinos, e onde quer que passasse hordas infinitas levantavam suas armas e paravam em hesitação, cogitando que o Criador finalmente escolherá um lado no conflito. Mas Ayon atravessou todos os campos de batalha sem dar atenção a Deuses, Anjos ou Demônios.

Ayon interrompeu sua caminhada exatamente entre os Planos Elementais e os Planos Divinos. E ali Ele teceu Sua vontade. A última criação de Ayon foi então revelada a todos os Deuses e Primogênitos – o Plano Material, o Plano Médio, o Reino dos Mortais.

Unindo a matéria pura e primordial dos Planos Elementais à crença e formas essenciais dos Planos Divinos, o Plano Material era o ponto de equilíbrio de toda a Criação. Maravilhados, os Deuses viram um mundo onde poderiam criar suas raças e vê-las crescer como o próprio Ayon viu no início dos tempos. Na verdade, esse era o motivo para a criação do Plano Material, criar um equilíbrio entre os Planos. A Guerra Eterna devastava os Planos Divinos e impedia que os Deuses dessem forma a seus sonhos e desejos.

E foi assim que os Deuses criaram as raças e os povos antigos, os primeiros a habitar o Plano Material, onde se localizava a Terra Próxima, assim chamada pois seus futuros habitantes a considerariam o local mais perto tanto dos Céus quanto dos Infernos, o reino médio da Criação.

O Mistério dos Mortais

Enquanto os Planos Divinos ainda eram palco da Guerra Eterna, muitos Deuses, Titãs, Anjos e mesmo alguns Gênios e Demônios curiosos vieram para o Plano Material. Alguns vieram para descobrir os segredos do mundo criado por Ayon, outros vieram para fugir do massacre ancestral entre os imortais. No entanto, foram os Deuses os que mais desejaram o Plano Material. Eles finalmente puderam alimentar sua ânsia por criar e deram vida a diversas raças, bestas, plantas e maravilhas. Qual não foi a surpresa dos Deuses em ver que suas obras eram dotadas não só de uma liberdade e vivacidade própria, diferente dos seres divinos, sempre tão ligados às forças da Ordem, Bem, Caos, Mal e Neutralidade, ou dos seres elementais, sempre presos ao seu elemento de nascer. Essa força e livre-arbítrio interior eram partes ínsitas de uma fagulha possuída por cada mortal – sua alma, o presente de Ayon para todas as raças do Plano Material. Um dom desconhecido para os seres extraplanares e elementais. Mas os Deuses perceberam que esse dom incrível carregava um preço – suas criações eram mortais.

Os imortais só entendiam a morte como o resultado da guerra e da violência e não compreendiam porque os mortais tinham suas vidas limitadas. Talvez a resposta estivesse justamente nas almas dos mortais, pois no fim de suas vidas elas deixavam o corpo e abandonavam o Plano Material, indo mesmo para a além da Criação – quem sabe de volta para os braços de Ayon, ou para alguma outra jornada. Esse destino, o Mistério dos Mortais, permanece como o maior de todos os segredos, o qual mesmo os Deuses desconhecem.

O Segredo da Espada do Fogo Eterno

As primeiras raças mortais caminhavam sob um mundo desconhecido. Titãs andavam abertamente pelas terras e dragões eram ainda jovens. Mortais e imortais experimentavam as maravilhas e desafios dos Deuses, muitos ignorantes do que ocorria além do Plano Material. Lá fora, as fornalhas da Guerra Eterna nunca pararam, mas com o avanço das eras o número de Primogênitos diminuiu. Foi-se estabelecendo uma trégua silenciosa pois, apesar das perdas cada vez maiores de cada lado da Guerra, pouco era ganho. Os Planos Divinos tiveram suas fronteiras e formas solidificadas nestas eras. As forças da Ordem, Bem, Caos, Mal e Neutralidade dividiram-se pelos reinos extraplanares.

Os Anjos viam que a Guerra iria terminar com o fim de tudo. Eles também sabiam que os Demônios, em sua fúria e arrogância, seriam incapazes de ver além de seus desejos e nunca ansiariam por paz. Os Anjos deduziram que apenas um grande ataque, maior do que todos os outros, poderia trazer esperança de uma trégua definitiva. E para tal, nada menos do que a destruição de um dos mais poderosos Lordes Demônios seria necessária para impressionar as hordas caídas. Sabendo que nada que é puramente bom poderia dar fim a algo que representa a destruição encarnada, os Anjos decidiram criar então uma arma que seria feita tanto de luz quanto de escuridão. Assim poderiam aniquilar um Lorde Demônio, um dos grandes dentre os Primogênitos malignos, e impor uma paz com seus irmãos caídos preservando os Planos.

Descendo dos altos reinos celestiais, uma hoste de Anjos se disfarçou como caídos e adentraram nas mais profundas forjas dos abismos infernais. Lá eles começaram a dar forma a uma espada de poder como nenhuma outra já vista. Entoando canções antigas e com as bênçãos dos Deuses fiéis a Ayon, a hoste angelical imbuíu luz e escuridão à lâmina. Mas canalizar tal poder sagrado no coração do domínio profano não é algo sensato, e mesmo a prudência dos Anjos não os manteve escondidos por muito tempo. Um Lorde Demônio logo percebeu o logro celestial e enviou suas hordas. Os Anjos lutaram bravamente para levar seu prêmio – a recém-forjada Espada do Fogo Eterno – para os planos superiores, e a batalha se estendeu por mais tempo do que muitos impérios nos reinos mortais. Mas no fim, os Anjos eram simplesmente muito poucos e as hordas demoníacas eram incansáveis em sua sede por sangue. No fim os celestiais foram derrotados e seus corpos arremessados nas próprias forjas usadas para forjar a arma definitiva.

Os Lordes Demônios, obcecados pela arma que lhes traria a vitória, procuraram por todos os recantos sombrios e esquecidos dos planos inferiores. Mas não importa o quanto procurassem, não achavam a lâmina. Uma ira sem iguais se abateu sobre os mestres dos infernos.

A Espada do Fogo Eterno caiu nas mãos de uma estranha criatura, meio-fada, meio-demônio, chamada Mullog o Feérico, que acometido de um desejo incontável de abandonar aquele

lugar, furtou o artefato por debaixo dos olhos dos Demônios durante a luta com os Anjos. O líder dos celestiais, vendo a espada sendo levada para longe, sorriu e ordenou a sua hoste que lutasse até o fim, pois ele sabia que o encantamento da espada impulsionaria seu possuidor a deixar aquele lugar maldito, até chegar a uma morada segura.

Após esses fatos não se sabe muito. É certo apenas que Mullog finalmente atingiu as florestas e prados verdejantes da Terra Próxima e que passou a viver neste mundo até desaparecer do conhecimento. Não se sabe se seu sangue de fada era puro o suficiente para ele ser de uma raça imortal, mas julga-se que viveu muito tempo e seu desaparecimento pode ter sido tanto devido à morte quanto ou a outro destino incerto. De qualquer maneira, a Espada do Fogo Eterno aqui permaneceu.

E em seu encalço veio a Guerra Eterna...

A Guerra Eterna chega a Terra Próxima

Os primeiros Deuses a deixarem os Planos Divinos e virem para o Plano Material ficaram conhecidos como Deuses Antigos, senhores de povos hoje adormecidos ou escondidos. Entre eles os maiores foram os Deuses dos gigantes e os Deuses dos dragões. Mas depois muitos outros vieram, enquanto que os mais velhos se cansavam de criar coisas novas e deixavam a Plano Material. Isso continuou por eras até que os Deuses mais novos e conhecidos passaram a habitar o mundo. Infelizmente as divindades sempre guerrearam entre si quando criavam e com isso houve guerra mesmo no Plano Material. A princípio a guerra era entre as raças mortais, lutando em nome de seus Deuses. Mesmo os maiores destes embates nunca se igualou sequer com uma fração da Guerra Eterna, cujos campos de batalha englobavam Planos inteiros.

À procura do prêmio da Guerra Planar, os Demônios, Anjos e mesmo os Deuses varreram os Planos em busca da Espada do Fogo Eterno. Não demorou muito para que olhos sinistros pairassem sobre o pequeno Plano Material. Deuses sombrios e Demônios não eram desconhecidos, mas sempre foram considerados partes de mitos e lendas, pois eram raros. No entanto, agora o número de Demônios era maior e mais males ameaçavam o Plano Material. As raças mais antigas e com mais sabedoria, previam o que estava por vir e se retiravam para suas fortalezas nos confins do mundo. Os próprios Deuses destes povos decidiram abandonar a Terra Próxima e voltar para seus domínios nos Planos Divinos. Com eles se foram muitas raças fantásticas, além de antigos imortais como os Titãs. Os poucos dos povos antigos que restaram permaneceram escondidos.

Quando temores cada vez mais crescentes indicavam que a Espada do Fogo Eterno podia estar na Terra Próxima, o Surgimento abateu-se sobre o mundo. As jovens raças mortais da época foram as que mais sofreram com as invasões de Demônios, enquanto que aqueles de coração maligno encontravam cada vez mais glória e poder a serviço de Deuses sombrios – chefe entre eles era Ballog, Senhor da Maré Vermelha. As trevas se abateram de tal forma sob a Terra Próxima que parte do mundo já pertencia às forças infernais e mesmo Deuses alienígenas, que desconheciam Ayon, agora entravam no mundo. Uma guerra como nenhuma outra estourou tanto no Plano Material, onde as raças mortais lutavam, quanto nos antigos Planos Divinos, onde os Deuses procuravam proteger seus escolhidos impedindo a invasão.

Os Deuses em especial eram cautelosos em seus combates, pois se lembravam das batalhas que tiveram entre si nos primórdios do tempo e dos cataclismos planares que se seguiam às suas quedas. Mas suas raças extraplanares e aliados Primogênitos lutaram em todos os campos de batalha, inclusive ao lado dos mortais.

A Terra Próxima – o próprio Plano Material – se encontrava à beira da destruição.

A Sentença de Ayon

De um lugar além da Criação, Ayon observou e viu a Guerra Eterna tomar mesmo o Plano Material, o ponto de equilíbrio dos Planos e seu presente final para seus filhos. Vendo a destruição e o sofrimento dos mortais, vendo o ódio cego dos Demônios, Ayon interviu pela última vez.

Ele enviou seu poder pelos Planos e por uma segunda vez a Guerra Eterna foi interrompida momentaneamente. O poder de Ayon caiu sobre o Plano Material e o preencheu. Os Deuses malignos que invadiram a Terra Próxima receberam um castigo por sua ignorância e foram aprisionados nas profundezas da parte do mundo que tão pretensiosamente clamaram como coração de seu futuro reino. Eles permanecem adormecidos sob aquela terra deste então, que passou a ser chamada de Dordread – a Terra do Medo na língua antiga. O Lorde Demônio aliado destes deuses – Bamphozzah – e suas hordas demoníacas perderam muito poder e foram enfim derrotados e presos em Dordread pelo herói Karan, o último mortal a empunhar a Espada do Fogo Eterno.

Aos Deuses que permaneceram fiéis aos desígnios de Ayon foi dada a escolha de deixar o Plano Material para todo o sempre, até o fim dos tempos. Os Deuses assim retornariam para os Planos Divinos e teriam a liberdade de fazerem o que bem desejassem. Os Deuses que desejassem ficar teriam seu destino atrelado ao destino da própria Terra Próxima e dela deveriam cuidar. Mas a eles só seria permitido intervir diretamente sobre o mundo caso os Deuses aprisionados de Dordread se reerguessem. A exceção seria o domínio a que cada Deus teria direito dentro da Terra Próxima. Dentro de seu domínio um Deus poderia agir como bem entendesse. A maioria dos Deuses, desejando ver os mortais se desenvolverem pelo mundo, escolheu domínios em locais distantes e ermos, inacessíveis sem o uso de magia poderosa. Após decretar seu desejo Ayon lacrou o Plano Material contra a entrada ou saída de qualquer divindade e deixou a Criação. Quando ele voltaria, nem mesmo os Deuses estão certos.

Enfim chegamos a presente era. A Terra Próxima, varrida por uma guerra além de sua compreensão, agora procura regenerar suas feridas. Muitas sumiram com as idas e vindas de várias estações, outras ficaram marcadas no espírito de cada ser do mundo e ainda habitam os seus pesadelos.

Os Planos e a Criação

Cosmologia

A Terra Próxima não é única, sendo apenas um dentre vários mundos. Sábios de vários povos ao longo da história tentaram catalogar e desenhar como seria a Criação. Os mestres do conhecimento toranianos acham que a existência seria como uma grande torre, com os deuses sentados em tronos nas alturas e as dimensões infernais abaixo da base. Já os rotunianos, elfos e druidas vêem a Criação como uma grande árvore plantada por Ayon, cujos ramos inferiores e superiores levam a vários planos. Cada uma dessas raças possui um fragmento da verdade. Pode-se dizer que na Terra Próxima são os dragões – a raça mais antiga, de acordo alguns – que teriam o maior conhecimento planar. Esses grandes seres vêem a Criação como uma grande esfera feita de um material cristalino indestrutível. Dentro dessa grande esfera existem esferas menores, cada uma menor que sua antecessora. Seguindo da maior esfera para a menor teríamos uma visão da Criação: os Planos Divinos, o Plano Astral, o Plano Material, o Plano Etéreo e finalmente os Planos Elementais. Esses planos são conhecidos pelos mestres da sabedoria de todas as raças através de vários nomes. No entanto, como disse certa vez um arcanjo: “*existe mais entre as esferas do que sonha a vã filosofia dos mortais*”.

QUADRO: Importância da Cosmologia

A cosmologia de Karanblade ou de qualquer outro cenário não serve apenas para visualizar a realidade e compreender onde vivem deuses, anjos e demônios. Além de ser é uma fonte de lendas e aventuras, ela indica como certas magias funcionam. Por exemplo, magias como *piscar* não funcionam em planos que não tenham acesso ao Plano Etéreo, assim como magias de teletransporte não funcionam em planos isolados do Plano Astral.

Em caso de dúvidas leia o capítulo de magia do Livro do Jogador e o a seção de cosmologia do Livro do Mestre. Devido aos limites de espaço a cosmologia é descrita apenas resumidamente aqui.

Planos Elementais

O coração da Criação é formado pelos chamados Planos Elementais ou Planos Interiores. Assim como os Planos Divinos são os responsáveis em dar propósito e crença, os Planos Elementais dão forma e materialidade à Criação. Eles são os verdadeiros blocos dos quais o Plano Material é criado.

Existem 4 grandes planos elementais – Água, Ar, Fogo, Terra – e 2 grandes planos de energia – Negativa e Positiva. Da união de cada elemento são formados as várias coisas da Criação enquanto que as energias positivas e negativas se encarregam de manter o ciclo entre criação e destruição sempre ativo.

Poucos sabem, mas existem outros Planos Interiores afora os listados acima. Onde cada plano elemental se encontra com outro surgem os chamados Planos Para-elementais. Os sábios vivem discutindo quais seriam esses estranhos planos. Por exemplo: alguns acham que do encontro entre o Plano do Ar e do Fogo surgiria o Plano da Fumaça enquanto que outros

acham que surgiria o Plano das Tempestades Flamejantes. Da mesma forma, onde os planos elementais encontram os planos de energia surgiriam os chamados Planos Quase-elementais. O Plano Quase-elemental mais conhecido seria o Plano do Relâmpago, marcando o encontro do Plano do Ar e do Plano da Energia Positiva. Já certos povos, como os kataianos, afirmam existir planos interiores totalmente diferentes como o Plano do Frio, o Plano da Madeira e o Plano do Metal – todos “elementos” importantes dos estudos místicos kataianos.

Uma miríade de espíritos elementais e criaturas bizarras habitam os Planos Elementais. Dizem inclusive que esses espíritos não são seres independentes, mas sim olhos e mãos dos Planos Elementais, como se os próprios reinos fossem vivos – tal como elementais titânicos – e tivessem intenções particulares. Os gênios são os grandes mestres dos elementos, conhecendo os caminhos e segredos destes planos. Deuses, anjos e demônios que querem distância da Guerra Eterna também se refugiam no coração da Criação. Até mesmo os mortais vagam por esses mundos, a procura de planos escondidos como o lendário Plano do Tempo. Outra fonte de mistério constante são os Planos de Energia, do qual muito pouco se sabe.

Maiores informações sobre os Planos Elementais e suas regras podem ser encontradas no Livro do Mestre.

Plano Etéreo

O Plano das Ilusões Eternas, o Reino das Névoas, o Mundo dos Espíritos. Deixando a esfera dos Planos Elementais se encontram as névoas profundas do Plano Etéreo, que serve como ponto de ligação entre os diversos reinos elementais e o Plano Material, sendo adjacente e coexistente a estas duas esferas.

O Plano Etéreo é dito como um eco do Plano Material, o éter intocado que jamais foi usado para se criar novos mundos. Por esse exato motivo as névoas etéreas ressoam com potencialidades. É aqui que magos, criaturas extra-planares poderosas e mesmo arquiclérigos criam a maioria de seus domínios – os chamados semiplanos. Da mesma forma, dizem que nas profundezas do desse plano – conhecidas como Etéreo Profundo – podem ser encontradas versões alternativas incompletas de cada mundo material, mostrando coisas que poderiam ter ocorrido.

QUADRO: O Etéreo Profundo

As profundezas do Plano Etéreo não têm qualquer relação com o Plano Material ou os Planos Elementais. Nesse reino das probabilidades, distância é algo subjetivo, assim como o tempo.

Algumas regiões podem possuir tempo errático (veja o Livro do Mestre).

Muitos segredos podem estar escondidos aqui. Talvez o Etéreo Profundo seja o único meio de se alcançar o lendário Plano do Tempo.

Por outro lado alguns afirmam que o Plano Etéreo é na verdade mais real que o Plano Material. Os diversos espíritos da Terra Próxima são visíveis aqui, assim como grandes concentrações de magia que no mundo material deixariam apenas um viajante inquieto. Das almas atormentadas de fantasmas a espíritos feéricos e elementais, todos têm as névoas como lar. Talvez o Plano

Etéreo seja a verdadeira “alma” do Plano Material e não o inverso. Os druidas comumente chamam o Plano Etéreo de Mundo dos Espíritos.

Maiores informações sobre o Plano Etéreo e suas regras podem ser encontradas no Livro do Mestre.

QUADRO: O Plano Etéreo e Ilusões

O Plano Etéreo em Karanblade influencia magias de ilusões. Magias com as características [Idéia] ou [Sensação] são automaticamente estendidas, sem ocupar uma magia de nível superior. Em alguns casos, a critério do mestre, elas podem se tornar permanentes e independentes tão logo o conjurador deixe de se concentrar nelas.

Plano Material

A chamada Esfera Média ou Plano dos Mortais se localiza no caminho intermediário entre os Planos Divinos e Planos Elementais. Os primeiros lhe dão propósito, lhe moldando de acordo com caos, ordem, bem, mal e neutralidade; e os segundos lhe dão forma física e matéria. O Plano Material é a esfera mais equilibrada da Criação, tendo sido a última obra de Ayon.

Os habitantes do Plano Material – os mortais – são tão misteriosos quanto esse plano. Suas tão desejadas almas e a posição estratégica entre o Plano Astral e o Plano Etéreo tornam o Plano Material um domínio essencial na Guerra Eterna. Todo tipo de facção e raça extra-planar mantém vigília sobre os portais e entradas para esse plano.

Dentro do Plano Material se encontra uma infinidade de pequeníssimas esferas de cristal envoltas em um turbilhão caótico de luzes e chamas chamado de Conflagração. Cada uma dessas esferas de cristal contém um ou vários mundos, cada um com seus povos, raças, deuses e desafios próprios. A própria Terra Próxima é apenas um destes vários mundos e seus clérigos ficariam chocados em saber que são apenas uma pequena esfera num mar de chamas gloriosas.

Plano Astral

Se o Plano Etéreo é reino das potencialidades o Plano Astral é o domínio das idéias e conceitos. Dizem que a própria Criação no início dos tempos era somente composta pelo Plano Astral, preenchido pelas idéias e desejos de Ayon.

Um mar prateado de ventos inspiradores e tempestades psíquicas, no Plano Astral um pensamento errado pode matar. Como é um reino de crenças ainda por se formar, o Plano Astral ou Vazio Prateado é conhecido pelos extra-planares como a fonte da qual eles se originaram e hão de retornar. A maior prova disso é que os poucos deuses que tombaram até agora na Guerra Eterna se encontra vagando pelo Astral como grandes ilhas de matéria inerte... não se sabe se estão dormindo ou se estão mortos. A noção de uma divindade morta – e das forças necessárias para realizar isso – deixariam muitos mortais com pavor de colocar seus pés fora do Plano Material.

O Plano Astral serve de ponte entre os Planos Divinos e o Plano Material, sendo adjacente e coexistente a esses domínios. Isso o transforma no mais vigiado plano da Criação e nada que

se mova em seu vazio escapa dos olhos imortais dos Planos Divinos (veja o capítulo 2 para algumas consequências mecânicas disso).

Maiores informações sobre o Plano Astral e suas regras podem ser encontradas no Livro do Mestre.

Planos Divinos

Conhecidos também como Planos Exteriores, os reinos divinos foram criados pelas divindades no início da Criação, apesar de outros terem surgido como que naturalmente, se erguendo da nada devido ao poder de conceitos primordiais como caos, ordem, bem, mal e neutralidade. Não se sabe qual o número total de Planos Divinos. Os sábios da Terra Próxima catalogaram inúmeros infernos, paraísos, reinos idílicos e domínios de batalha ou bem-aventurança eterna. Muitos provavelmente se enganaram em seus estudos e deram vários nomes para o mesmo reino ou ainda colocam juntos planos separados.

A melhor divisão que se pode fazer dos Planos Divinos é entre planos caóticos e ordeiros, benignos e malignos ou simplesmente neutros. No entanto existem planos que fogem a esse conceito. Existem reinos criados por panteões que perderam seus mundos materiais ou ainda reinos divinos belos abandonados por divindades presas no Plano Material. Alguns desses reinos ainda contam com os servos da divindade, que procura manter seu domínio planar livre. Existem também os bizarros e impossíveis planos concebidos por entidades alienígenas, vindas de dimensões além da Criação ou mesmo planos divinos inteiramente tomados pelo Plano das Sombras.

Exemplos de planos divinos e idéias para se criar seus próprios planos podem ser encontradas no Livro do Mestre. Todo tipo de domínio fantástico pode existir nos Planos Divinos, onde a crença é mais poderosa que a magia ou o aço.

A Árvore dos Mundos

Conhecido como a Árvore de Ayon, Ysfaldur e milhares de outros nomes, a Árvore dos Mundos é ao mesmo tempo um plano e um caminho planar. Seus ramos se elevam para os vários planos divinos, tocando tanto infernos como paraísos e suas raízes vão fundo em diversos planos elementais. Dizem que Ysfaldur teria sido plantada no Plano Material, o que faz sentido se alguém pensar que os planos divinos ficam “para cima” e os elementais “para baixo”. Os elfos acham que a Árvore dos Mundos não é só um plano, mas também uma divindade – a própria Ellenyre. As fadas e espíritos elementais verdejantes são os principais moradores desse plano adjacente ao Plano Material. Os seres feéricos em particular conhecem vária de suas passagens e perigosos, mas não os revelam a estranhos, nem mesmo aos deuses. Acredita-se que Ysfaldur toque mesmo outros tempos, o que faria sentido frente à atemporalidade associada a Ellenyre no Plano Material e à própria natureza imortal das fadas. Se isso for verdade, então a Árvore dos Mundos pode ser o tão procurado Plano do Tempo. Como teria sido criada por Ayon, ela permanece – como muitas outras obras do Criador – um mistério para toda a Criação.

O Plano dos Sonhos

Mais uma lenda do que um plano, o chamado Plano dos Sonhos, Plano Onírico ou Mar do Sonhar seria a região para onde vão todas as criaturas – ou pelo menos parte de sua consciência – quando sonham. Caso esse plano realmente exista, ele estaria ligado ao Plano Astral, Plano Etéreo (principalmente em locais onde há muitos espíritos) e à Árvore do Mundo e o Plano do Tempo, mas ao mesmo tempo não teria um lugar definido na Criação.

O Plano dos Sonhos seriam chamado de Mar do Sonhar porque se pareceria com um grande oceano encoberto de névoas. De suas profundezas seriam vistas globos de luz cintilante. Esses globos seriam os sonhos de todos os seres da Criação. Aqueles que fossem bravos o suficiente para adentrar em regiões mais profundas encontrariam os enormes globos de luz dos sonhos de dragões, titãs e até dos mortos. O Plano dos Sonhos no final das contas serve mais para debates acadêmicos do que para qualquer coisa prática. Os sábios discutem até onde algo que ocorresse no plano poderia afetar o “mundo real”, que informações podem ser ganhas nos sonhos e se alguém poderia ser controlado por eles. Poderiam os sonhos se tornarem reais? E as divindades? Como seriam seus sonhos? Alguns acham que seriam como tormentas sobre o Mar do Sonhar no caso de pesadelos ou mesmo ilhas oníricas inteiras formadas com os desejos de um deus. Novamente, ninguém sabe se seria ao menos possível entrar fisicamente nesse plano.

Os elfos são os maiores estudiosos desse plano, algo irônico para uma raça que supostamente não dorme. Textos élficos do Conselho Mahul falam que tudo nesse plano onírico seria relativo, mesmo o tempo, e que aqueles treinados nas artes corretas poderiam manipular a realidade do Mar do Sonhar. Um pergaminho isolado que chegou às mãos de um clérigo em Soldur fala que os elfos teriam esse conhecimento devido a duas misteriosas estruturas – mais antigas que as cidades élficas – que teriam sido encontradas em Mahul Maakh. Esses “Portais dos Sonhos” seriam a fonte do conhecimento élfico sobre o Mar do Sonhar. De fato, esses portais seriam o motivo pelo qual os elfos não dormem... eles teriam descoberto um perigo tão grande no Plano dos Sonhos que decidiram se proteger eternamente contra ele. Outra raça com conhecimento desse lugar mítico seriam as fadas. Aparentemente elas conheceriam entradas para o Mar do Sonhar através da Árvore de Mundos e teriam ilhas e terras encantadas inteiras escondidas em seu interior.

Plano das Sombras

Uma presença sinistra na Criação é o chamado Plano das Sombras. Os sábios mortais por muitas eras o rotularam como Semiplano das Sombras, isso apenas porque o plano parecia surgir em pequenos bolsões em certos lugares, ao invés de permanecer estável como outros planos. Esse é um grave engano, talvez propositalmente criado pelo próprio Plano das Sombras.

Nem mesmo grandes arcanjos e lordes demônios, ou mesmo deuses, sabem o que é o Plano da Sombra. Todos, no entanto, procuram afastar sua influência corruptora. Enquanto o Etéreo é um reino de potencialidades e de natureza espiritual e o Astral é o domínio da crença e força criativa, o Plano das Sombras é um reflexo negro da existência, uma corrupção de seu ideal,

uma realidade falsa que procura se tornar à única constante verdadeira. O Plano das Sombras não possui um local fixo na Criação. Ele aparece aqui e ali, às vezes adjacente a Planos Divinos, outras vezes coexistindo com o Plano Material e outras vezes ainda simplesmente vazando em algum outro plano. As aparições do Reino das Sombras são erráticas e variam de sutis a violentas. Quando um vazamento planar ocorrer tempestades de sombras invadem e seres saídos de pesadelos caminham. Felizmente esses eventos são raros e não se sabe o que os provoca. Alguns estudiosos apontam para o uso de magia sombria, a sub-escola de ilusão que lida com a criação de imagens “reais” (em termos de jogo qualquer magia com a característica [Sombra]).

Na Terra Próxima a única invasão do Plano das Sombras conhecida foi um evento muito isolado que ocorreu há dezenas de invernos atrás nas profundezas do Arco dos Goblins. Alguns portais ainda podem ser encontrados ali. O Plano das Sombras parece ter um gosto especial por morte e entropia e muitas vezes se encontra ligado com o Plano de Energia Negativa. Da mesma forma ele pode se conectar a qualquer plano quando bem entende, permitindo ir a qualquer parte da Criação – ou mesmo além. Ninguém sabe que inteligência parece guiar o plano ou se o próprio Reino das Sombras é vivo. As divindades não falam a respeito e alguns andarilhos planares comentam lendas de que até deuses teriam seus reflexos malignos dentro do Plano das Sombras.

QUADRO: Corrupção do Plano das Sombras

Caso o mestre queira reforçar o papel corruptor do Plano das Sombras ele pode usar a seguinte regra variante: cada vez que um conjurador usar uma magia com a característica [Sombra] ele pode puxar mais energia do Plano das Sombras se desejar. Isso permite que ele adicione os talentos aumentar magia, estender magia, magia silenciosa ou magia sem gestos (caso tenha o talento em questão) sem aumento do nível da magia. No entanto, logo após conjurar a magia ele deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 15 + nível da magia + número de vezes que usou essa habilidade [veja abaixo]). No caso de falha sua magia sai de controle, normalmente dando origem a sombras, monstros sombrios vivos ou afetando tanto aliados quanto inimigos. Em níveis mais altos o mestre pode decretar que pequenas fendas para o Plano das Sombras são abertas ou que o conjurador e aliados caem dentro do reino sombrio. Outra opção é que o conjurador sofra aos poucos uma mudança de tendência, se tornando maligno. Conjuradores que já são malignos podem perder momentaneamente o controle, atacando tanto aliados quanto inimigos.

Cada vez que o conjurador falhar no teste de resistência de Vontade a CD é reiniciada como se ele nunca tivesse usado essa habilidade.

Outras Dimensões

Se um viajante do Plano Material se encontraria maravilhado ao saber que seu mundo é apenas um dentre vários e que planos inteiros se encontram além, seja nas infinidades elementais ou nos titânicos planos divinos, imaginem a reação do pequeno mortal ao saber que a Criação pode não ser tudo que há.

Poucos deuses e extra-planares tem noção, mas a Criação é apenas uma dimensão... podem haver outras. Lugares tão estranhos que não poderiam ser contemplados por mentes imortais ou mortais, simplesmente porque não foram feitos para elas. Viajar para esses locais seria algo tão perigoso que um viajante poderia ser subitamente apagado da existência não só agora como em todas as linhas do tempo. Ninguém nunca se lembraria que ele sequer existiu e tentou deixar a Criação. E isso seria um destino brando... Horrores piores do que o nada absoluto poderiam existir, se é que a palavra “existir” se aplica a outras dimensões.

Alguns andarilhos planares de reputação duvidosa dizem ter encontrado uma rota segura para outras dimensões e encontrados planos totalmente diferentes, criados por forças às vezes conhecidas, às vezes totalmente novas. Algumas dessas dimensões teriam deuses, outras teriam seres imortais de grande poder, mas não propriamente divinos, enquanto que outras seriam moldadas somente por forças cósmicas. Qual seria essa “rota segura”? O Plano das Sombras...

QUADRO: Planos e Dimensões

Em Karanblade usamos um novo termo: dimensões. Dimensões podem ser conceituadas como uma realidade isolada ou conjunto de planos isolados. A Criação – com seus planos Divinos, Astral, Material, Etéreo e Elementais – é um exemplo de uma dimensão. Pode haver outras.

O objetivo do conceito de dimensões é permitir a viagem entre diferentes cenários de campanha, como a campanha caseira do mestre ou outros cenários comercializados. Como alguns cenários podem ter cosmologias não compatíveis com Karanblade – que já é uma cosmologia deixada propositalmente aberta – o mestre pode afirmar simplesmente que se trata de outra dimensão e permitir a viagem entre essas realidades.

O Além-Vida

Como foi revelado no Escritos da Criação, o Mistério dos Mortais é algo que fascina do mais fraco anjo e gênio, ao mais poderoso lorde demônio ou divindade. Poucos seres dos Planos compreenderam os motivos de Ayon para a criação do Plano Material e das raças mortais com seus períodos finitos de existência. No entanto, todos se maravilharam com o fato dos mortais serem os únicos seres da Criação cujo espírito persevera após a queda do corpo. Primogênitos, deuses e demais extra-planares se dissipam na vastidão cósmica dos Planos quando tem seus corpos destruídos, a não ser que possuam alguma habilidade que permita separar parte de sua essência e assim manter sua existência. Mas o mesmo não ocorre com os fracos mortais. Esses seres de pouco conhecimento e grande curiosidade são dotados do chamado Dom de Ayon – almas.

A alma parece ser o segredo da força dos mortais, daquilo que o da direito de escolha. Enquanto que um deus ou extra-planar é preso à sua essência original – Ordem, Neutralidade, Caos, Bondade ou Maldade – um mortal possui livre-arbítrio e por pode decidir seu destino. Quando um mortal perece, sua alma ainda resiste e deixa seu corpo, seguindo para os Planos Divinos, os mais espirituais da Criação. Aqueles mortais que se alinharam fortemente com um

dos conceitos cósmicos, como a Ordem, encontram uma não-vida os aguardando nos Planos Divinos Ordeiros. Outros se ligam fortemente não a um conceito cósmico, mas a uma força primordial, como o Fogo, e são as raras almas que vão para os Planos Elementais. Independente do seu destino, todas as almas invariavelmente sentem o Chamado do Ayon e partem para além da Criação. Algumas de vontade forte ignoram essa Música das Esferas e permanecem em seus destinos planares, ganhando cada vez mais e mais características do conceito ou força ao qual se alinharam, muitos perdendo vestígios de sua origem mortal e se tornando extra-planares. Outros caem seduzidos pelas forças inferiores e vendem suas almas aos demônios, diabos e demais infernais. Já alguns raros são exaltados pelas forças superiores dos Planos Divinos. Finalmente, certas almas simplesmente se deixam abraçar pelas energias de seus novos lares e entram numa espécie de união com seu plano. No entanto, todas as almas mortais são livres para ouvir a Voz do Criador e deixar os Planos para o Além, esse sim o Destino e Mistério final, do qual até mesmo os maiores deuses pouco sabem e apenas sonham a respeito. Esse é o poder maior dos mortais.

QUADRO: O Édito das Almas

Os sábios planares falam que quando os primogênitos, deuses e raças extra-planares descobriam as almas dos mortais, ouve grande furor e curiosidade, pois todos desejam usar esse novo poder na Guerra Eterna. Os demônios foram os “pioneiros” nessas Artes das Almas e descobriram que os espíritos descarnados dos mortais podiam ser usados em diversas tarefas – como escravos, na criação de novos demônios inferiores, como energia para magias, entre outras. O mais blasfemo de todos esses usos descoberto pelos infernais foi o ato de devorar almas. Lordes demônios logo se tornaram famintos e sucumbiram ao prazer e poder concedido por essa fina dieta.

Vários deuses, anjos e outros habitantes dos Planos no entanto se mostraram ultrajados por tal ato, o que apenas aumentou o nível das contendidas cósmicas da Guerra Eterna. A preocupação via em parte do fato de que Ayon pode ser ofendido por tal sinal de afronta a seus atos. Frente à chance de retribuição, forças mais neutras da Guerra se colocaram ao lado dos deuses celestiais e seus aliados. Os membros dos Planos Divinos Inferiores, não desejando perder a Guerra por causa de “meras” almas mortais, sugeriram que regras fossem estabelecidas. Desse raro acordo entre os exércitos planares surgiu o Édito das Almas.

O Édito foi selado pelo poder divino e estabelecia que as almas dos mortais não poderiam ser alvo de intervenção planar a menos que residissem nos planos dos de uma das facções da Guerra ou que aceitassem concederem suas almas a uma força, divindade ou ser extra-planar. Para garantir que ninguém tentaria se impor sobre os destinos dos espíritos mortais, foram apontados os chamados Senescais das Almas – juízes planares que garantiriam a cada alma seu devido destino nos Planos ou além da Criação. Numa demonstração rara de união, os Senescais são um anjo e um demônio de incrível idade e sabedoria. Ellos, o Arcanjo Inquisidor do Fogo Prateado, e Karons, o Lorde Diabólico Magistrado das Leis Eternas. Ellos é dito como um grande caçador de criminosos e violadores dos códigos planares, enquanto que nenhuma entidade conhece tantas leis e pactos como Karons. Ironicamente, os dois seres vêem um ao outro como respeitosos aliados. A imparcialidade de ambas as entidades garante que nenhum deus questione o fato de uma alma ser enviada para um Plano Divino Infernal ou Superior sem o devido merecimento. Ellos e Karons não obedecem a nenhuma divindade ou hierarquia extra-planar. Poucos deuses se lembram, mas ambos são Primogênitos antigos e conta-se que antes da divisão da raça eram bons amigos e filósofos.

Divindades em Karanblade

A história contida no início do capítulo 4 sobre a criação da Terra Próxima, a Guerra Vermelha, os deuses, anjos, demônios e demais raças trata-se na verdade de uma lenda. Os mortais raramente conseguem perscrutar de maneira satisfatória o feito dos seres imortais dos Planos. Um resumo do verdadeiro conto da Criação e dos eventos que levaram ao Surgimento Demoníaco são narrados anteriormente aqui por esse motivo. De posse desse conhecimento serão descritas algumas dicas e informações sobre como funcionam os deuses em Karanblade.

Como mencionado exaustivamente no capítulo 4, divindades são seres misteriosos e primordiais, não simplesmente criaturas poderosas. Por esse motivo é sempre importante ressaltar o meio pelo qual o Mestre emprega esses PdMs. A primeira pergunta que deve surgir na campanha é “Por que os deuses não atacam os demônios? Por que não invadem e destroem Dordread? O que impediria um deus de aparecer no meio de Torann?”.

Divindades, assim como magia, só são interessantes se usadas com uma aura de mistério. Elas servem para dar vida ao pano de fundo do cenário, para ser aquela mão, aquele poder invisível que guarda e anima o mundo, que dá propósito aos feitos dos personagens (do Mestre e dos jogadores). Deuses que intervêm a cada momento crítico como um bando de super-heróis modernos são um balde de água fria para o clima e espírito de qualquer campanha de fantasia medieval. Aparições divinas devem ser raras. Pode-se dizer que deuses devem ser mais “sentidos” do que “vistos”.

Com essas idéias em mente foi tomado um cuidado especial para manter o equilíbrio das forças divinas em Karanblade, justificando a aparente distância que os deuses têm do mundo. A primeira lei que o Mestre deve ter em mente é a barreira divina do Plano Material, onde se passa a maior parte das campanhas de Karanblade. Nenhum tipo de divindade pode entrar ou sair do Plano Material e ponto final. Isso impede invasões divinas à Terra Próxima. Por sua vez, os próprios deuses que estão no Plano Material também atuam impedindo essas invasões de extra-planares servos dos deuses exteriores. Apenas a atuação de mortais é capaz de chamar extra-planares indesejados e mesmo assim nunca em grande número – os mortais raramente tem tanto poder. No entanto, essa barreira divina não impede que os deuses exteriores tenham seguidores e sacerdotes no Plano Material e o Mestre deve se lembrar disso.

Agora provavelmente você está pensando: “Tudo bem. Nada de deuses de fora, mas existem deuses no próprio mundo dos mortais! E eles?”. Novamente nesse caso a história fornece duas regras para equilibrar a intervenção das divindades. O primeiro grupo de deuses da Terra Próxima são as diversas divindades que respeitaram as regras de Ayon, aceitando o pacto de permanecerem cuidando dos mortais. Esses deuses não são necessariamente benignos, mas estão longe do mal absoluto dos chamados deuses negros, que se rebelaram contra o Criador. Por seguirem o pacto de Ayon, as divindades não podem interferir diretamente sobre o mundo, salvo raras exceções. Assim, elas podem enviar servos, influenciar mortais com sonhos, comandar seus clérigos de maneira indireta (por visões por exemplo), mas *nunca* agir em pessoa. Elas também não podem provocar grandes mudanças (como causar um maremoto ou a queda de um cometa), salvo pela atuação de sacerdotes munidos de poderes como a magia *milagre* ou quando agindo dentro de seu aspecto, seu papel no mundo. Por exemplo: Raert, a deusa elemental da terra, possui controle sobre terremotos e assim pode causá-los quando achar necessário. Mas mesmo assim, os deuses agem de acordo os ditames naturais do mundo e não simplesmente reagem a coisas tão frívolas e súbitas como necessidades mortais. Caso Raert derrube de uma hora para outra uma montanha inteira ela não está exercendo seu aspecto, mas sim fazendo uma intervenção divina.

As exceções para ação divina direta são a proteção dos domínios dos deuses, a libertação dos deuses negros e catástrofes planares que ameacem o Plano Material (como a queda da barreira divina de Ayon).

Os domínios dos deuses são sempre isolados do mundo. Afora a regra de não-intervenção de Ayon, isso ocorre também porque os deuses desejam que suas crianças se desenvolvam livremente e não sejam meros bajuladores sem vontade. A libertação dos deuses negros seria outra exceção à não-intervenção e só ocorreria caso algum evento inesperado ocorresse, pois nem o Surgimento seria capaz – em teoria – de acordar os lordes de Dordread. Finalmente, certos cataclismos planares poderiam forçar os deuses a agirem.

Os deuses negros por sua vez, que representam o verdadeiro antagonista da maioria das campanhas, são mais fáceis de controlar. Eles estão presos em um sono maldito e assim não podem sair por aí destruindo o mundo como pretendiam no passado. No entanto, eles podem agir dentro das regras de Ayon, influenciando mortais, guiando seus servos e dando força de espírito e magias a seus sacerdotes e escolhidos. Em Dordread, onde eles jazem aprisionados, o Mestre pode até permitir algumas manifestações mais intensas, como influenciar emoções, corromper o terreno, fauna e flora, além de facilitar a invocação de demônios etc.

Mesmo nos casos em que a intervenção ocorra e um deus se manifeste, isso pode tomar a forma que o Mestre desejar. Os deuses podem simplesmente continuar agindo fora do alcance dos mortais. Por exemplo: caso os deuses negros realmente se soltem, eles podem se degladiar com os deuses do reino nos confins do mundo. As batalhas seriam sentidas apenas por tremores e fenômenos estranhos. Por outro lado, o Mestre pode preferir que a batalha seja em meio aos mortais, com divindades liderando exércitos de devotos. Mestres que gostem de usar divindades cara a cara não tem porque libertar os deuses negros e devastar a Terra Próxima. Eles podem usar os deuses aprisionados das Mikachi, alguma outra divindade menor presa ou então um dentre os milhares de deuses que habitam os Planos, onde as limitações de Ayon não se aplicam.

Enfim a idéia de Karanblade é dar liberdade de opções ao Mestre e procurar ao mesmo tempo dar um clima especial para o papel das divindades, que são um dos pilares de qualquer cenário de fantasia medieval.

Os Deuses Negros de Dordread

Eles são a fonte do medo, o sorvedouro da insanidade, a encarnação do massacre e a verdadeira essência do mal sobre a Terra Próxima. Mães não contam histórias para seus filhos que Odonnon irá pegá-los se eles não se comportarem, ou que Tiriatrix irá levar suas filhas para o oeste se elas não estudem... não, o nome Daqueles Que Jazem Aprisionados não é algo tomado levianamente. Pronunciar seus chamados é perder parte da alma, é ser tomado – mesmo que por um mero instante – de um medo primordial que você não sabe a origem porque ele está entranhado no próprio sangue de sua raça.

As divindades que se ergueram em desafio ao próprio Criador caíram tanto em glória que mesmo seus irmãos não os reconhecem. Algo mudou na essência desses seres de poder imensurável, algo capaz de provocar dúvida e apreensão em outros deuses, entidades acostumadas a governarem a própria existência.

Os maiores dentre os chamados Deuses Negros do Oeste são:

Clérigos de Ballog não possuem uma igreja, ordem ou qualquer nível de organização. São indivíduos solitários, que nunca reconheceriam outro de sua fé como igual, na melhor das hipóteses veriam um laçao ou adversário. Guiados por sua fúrias e paixões, esses clérigos são raros mas extremamente inteligentes e capazes. Afinal, sobreviver como um servo da Queda do Mundo é uma tarefa que requer vontade, perseverança e malícia, pois praticamente toda a Terra Próxima é seu inimigo. Clérigos de Ballog não vêm limites a seus atos e ridicularizam a idéia de moral, leis, códigos e normas. Respeitam apenas a força, seja física ou mental.

QUADRO: Foco Divino dos Deuses Negros

Os focos divinos dos deuses negros são deixados propositalmente em branco. O motivo primário é que sacerdotes dessas divindades foram feitos para PdMs e a mecânica dos focos é voltada para enriquecer a experiência dos PJs. No entanto, isso não quer dizer que sacerdotes dos deuses de Dordread não possuem um foco divino. Existem muitos ritos sombrios, pactos maléficos e ações nefastas que esses mortais devem cumprir para agradar seus senhores. Deixamos ao encargo do Mestre elaborar esses focos, tendo em mente a tarefa de manter esses sacerdotes apavorantes, desumanos e totalmente voltados para as forças do mal. Os focos divinos portanto devem girar em torno de atos malignos, seja a outros ou ao próprio sacerdote. O nível de detalhes deve ser determinado pelo Mestre. Um foco divino pode ser algo tão simples como não curar nenhum ser fora si mesmo ou matar uma criatura inteligente por semana, até realizar marcas ritualísticas sobre o corpo e comandar sacrifícios em certas noites. Outros sacerdotes podem ter que corromper pessoas, incitar certos vícios etc.

Mugosh

O Senhor da Mortalha, A Salvação dos Mortais, O Decrépito, O Lorde das Cinzas, O Eterno, A Abominação

Deus Maior Aprisionado

Símbolo: Globo negro.

Aspectos: Mortos-vivos, Entropia, Morte, Magia Necromântica.

Tendências: Ordeiro e Maligno, Neutro e Maligno, Caótico e Maligno.

Domínios: Magia, Morte e Destruição.

Arma Predileta: Foice curta.

Mugosh (mu-GÓSH) é uma antiga palavra profana, oriunda de uma língua divina tão vil que faz com que Infernal ou Abissal se pareça com Élfico. A mera pronúncia dessa língua por mortais levaria à loucura. De acordo os poucos sábios cientes do assunto e que mantiveram sua sanidade, Mugosh significaria “abominação” ou “afronta à Criação”.

Está escrito que o Senhor da Mortalha não seria um deus ou Primogênito, mas sim algo indefinido, misterioso. Ele teria surgido nos Planos como uma sombra há muito tempo, alguns afirmam que com a morte do primeiro deus. Outras fontes narram que Mugosh seria o emissário do Plano de Energia Negativa, pura entropia dada forma e propósito, buscando apenas retroceder a Criação à estagnação primordial quebrada por Ayon.

Temido por todos, Mugosh era muitas vezes visto como um inimigo tanto pelos deuses de Dordread como pelos deuses do reino. Um deus misterioso e sutil, nunca fora visto em uma

batalha pelos Planos, apesar de muitos fins serem atribuídos a seus atos. Alguém que fosse destruído pelo Lorde das Cinzas não era simplesmente morto, mas totalmente devorado para o vórtex negro do Plano de Energia Negativo.

Os mortais no entanto conhecem bem o Decrépito. Ao contrário dos deuses e extra-planares, os mortais possuem o dom único da alma e a morte do corpo não se traduz na morte do espírito. Assim sendo, Mugosh surge para os mortais com seu maior “presente” – a existência amaldiçoada dos mortos-vivos. Seus clérigos o chamam de Salvação dos Mortais e são pessoas cujo ódio pelos deuses e pelo Criador – responsáveis por sentenciar os vivos à morte – é sem igual. Os sacerdotes de Mugosh aspiram unirem-se aos abençoados, os mortos-vivos, e espalham a não-vida como uma praga pelas cidades e reinos. Os maiores servos de Mugosh são mortos-vivos antiquíssimos, provavelmente os primeiros mortais a abraçar a não-vida. Muitos são mais velhos do que qualquer reino mortal atual. Esses reis-liches do passado são um tema comum de lendas toranianas e os anões falam com horror dos Lordes Abaixo, antigos espíritos mortos-vivos que habitam as profundezas da Terra Próxima.

Tiriatrix

A Senhora da Noite, Os Olhos Rubros, A Deusa do Prazer, O Anel Negro, A Rainha das Succubus, A Dama das Profundezas, A Devassa, Mestra dos Acorrentados

Deusa Intermediária Aprisionada

Outros Nomes: Berana.

Símbolo: anel negro com um padrão de rubis formando um pentagrama em um fundo cinzento.

Aspectos: Fome, Desejo, Prazer, Devassidão, Sangue, Escravidão, Pactos, Vampirismo.

Tendências: Leal e Maligno, Neutro e Maligno.

Domínios: Água, Ordem, Enganação.

Arma Predileta: Maça Estrela.

Tiriatrix (ti-ri-Á-trix), a Devassa, á a deusa negra da fome sem fim e dos desejos, sejam físicos ou espirituais. Chamada de Rainha das Succubus, é dito que esses demônios sedutores seriam descendentes distantes de crias da deusa com lordes demônios.

Da mesma forma que é senhora dos desejos e fornecedora dos prazeres, Tiriatrix é a cruel mestra daqueles que caem em devassidão. Esses pobres mortais tornam-se escravos da deusa negra, presos para todo o sempre, nem a morte sendo capaz de libertá-los. Os títulos de Anel Negro e Mestra dos Acorrentados seriam derivados do fato de que Tiriatrix não possui servos ou seguidores, mas apenas escravos. Sejam escravos do prazer, do desejo, ou da própria deusa, como seus sacerdotes, todos obedecem a Tiriatrix. O primeiro vampiro da Terra Próxima teria sido o grande Escolhido da Senhora da Noite, um ser cuja fome ultrapassou todos os limites mortais.

Tiriatrix é descrita numa antiga lenda como um ser de aparência feminina, asas de escuridão capazes de cobrir os céus, cabelos vivos como serpentes negras e olhos rubros como sangue. Ela teria sido amaldiçoada por Mallakaist a nunca mais tolerar a luz divina. Assim, ela teria que viver sempre nas trevas, fugindo da luz do sol e mesmo da lua. Isso teria forçado Tiriatrix a se refugiar nas profundezas dos mares de Dordread, onde jaz aprisionada. A Devassa teria

seduzido e dominado muitos seres das profundezas. Alguns apócrifos falam que mesmo Verinon, o Lorde das Águas, seria vulnerável aos charmes da deusa.

Tiriatrix possui diversos cultos espalhados pelas terras humanas, onde é adorada como uma deusa menor do prazer, Berana (be-RÂ-na). Poucos desconfiam da verdadeira face do culto. Pode-se dizer que ela é um dos deuses de Dordread com mais seguidores dentre os humanos. Atos obscenos de luxúria, depravações e orgias seguem seus cultos. Os clérigos da deusa são cruéis, sádicos e dominadores, mestres na arte da lábia e das emoções. Muitos paladinos caíram da graça divina após serem ludibriados pelos pedidos de clemência de uma sacerdotisa de Tiriatrix.

Odonnon

Dragão de 1.000 Cabeças, A Hidra, Pai das Bestas, A Besta Divina, Blasfemador, Leviatã

Deus Intermediário Aprisionado

Símbolo: Círculo de diversas cabeças de dragão cujos pescoços terminam numa espiral.

Aspectos: Aberrações, Bestas, Predadores, Força, Medo, Canibalismo, Violência.

Tendências: Caótico e Maligno.

Domínios: Animais, Caos e Destruição.

Arma Predileta: Manguel Pesado.

Chamado de Dragão de 1.000 Cabeças, a Besta Divina ou o Pai das Bestas, Odonnon (o-DÔ-non) é considerado pelos sábios dos mortais como um monstro mítico, uma besta criada pelos deuses e eventualmente capturada e domada pelas divindades de Dordread.

Na verdade, Odonnon é um deus bestial e de grande inteligência, pois acumularia o saber e força daqueles que devora. A fonte do ódio de Sembral, Odonnon teria devorado os amados deste deus do reino. Inúmeras vezes as duas divindades teriam se degladiado e cada vez que Odonnon era ferido e tinha uma parte de si amputada gerava uma nova monstruosidade sobre a face da Terra Próxima. A Hidra recebeu o título de Blasfemador justamente por dar origem a todo tipo de cria abominável, coisas que seriam impossíveis de existir de acordo a ordem natural do mundo. As maiores aberrações da Terra Próxima são creditadas como sendo filhos de Odonnon e Tiriatrix.

A Besta Divina incita as raças antigas da Terra Próxima em adoração, atraindo para suas fileiras seres degenerados e bestiais, de trolls a dragões renegados. Os rotunianos e anões possuem muitas lendas falando da desolação traga pelas “Crias da Hidra”. Os sacerdotes de Odonnon são normalmente de raças bárbaras como os orcs, apesar de existir um número perturbador de clérigos anões e druidas rotunianos que servem ao Blasfemador. Normalmente esses sacerdotes são parias de suas sociedades, pessoas fascinadas pela violência. Sanguinários, idolatram a “beleza” no massacre propiciado por bestas e aberrações. Cultos de Odonnon se glorificam na carnificina, se banhando em sangue e praticando atos de canibalismo. São verdadeiros demônios, mais bestiais que muitos monstros. Muitos buscam libertar antigas Crias da Hidra presas por magias ainda durante o antigo Surgimento.

Arma Predileta: nenhuma.

Eterno? Essas perguntas são todas pertinentes, mas deve-se levar em conta também que Unur pode estar totalmente indiferente a elas e interessado em algo ainda mais sinistro ou insano.

Anjos e Demônios

Todos os segredos à seguir requerem testes de Conhecimento (Os Planos). As CDs sugeridas variam entre 25 e 50. O valor final fica a critério do Mestre.

Os Primogênitos em Karanblade

Existe uma imensa gama de criaturas que personificam as forças do Bem e do Mal nos Planos. Os Campeões da Luz são normalmente chamados de anjos e abrangem seres como devas, planetários, solares e outros. Os Campeões da Escuridão por sua vez surgem em uma variedade infinita: demônios, diabos, daemons, demodands e incontáveis outras alcunhas. Em Karanblade todos esses títulos, raças e facções existem, mas é importante lembrar que anjos e demônios possuem uma origem comum: os Primogênitos. Por mais que eras e eras tenham se passado e que muito tenha mudado, os mais antigos imortais de ambos os lados lembram-se do tempo de união e isso muda o foco da batalha.

Poderosos arcanjos e lordes demônios podem ter sido aliados, irmãos e – por que não? – antigos amantes. Esses laços primordiais dão direção e um sentimento extra às forças da Guerra Eterna. O conflito planar é, no final das contas, uma guerra de família – de filhos que se sentem abandonados por um pai misterioso e distante, de irmãos que guerreiam irmãos por não compreenderem seu lugar na existência ou por pensarem que são os únicos que tem razão. Não é de se espantar que algum poderoso solar ou antigo lorde das profundezas não queira eliminar seus inimigos dos Planos Superiores ou Inferiores, mas apenas lhes mostrar “a verdade”. A Guerra Eterna tem uma fúria e tragédia próprias por causa desses elementos. Outra regra essencial em Karanblade é que cada raça ou facção dos Primogênitos são seres únicos. Pense em criaturas imortais, que seguiram com tamanho afincamento um ideal ou poder que foram moldados por ele. Esses são os anjos e demônios dos Planos Divinos. Apesar dos vários livros e manuais de regras mostrarem diversos tipos prontos de criaturas, é extremamente recomendado que o Mestre transforme cada encontro com um Primogênito em algo único. Apesar de demônios menores ou celestiais inferiores poderem ser usados como meros soldados, criaturas mais poderosas e complexas devem ter personalidade, propósitos e aparência bem definidas. Como seres imortais, eles podem ter todo tipo de aliado, recurso e plano de contingência, além de habilidades e poderes únicos. Um encontro com um Primogênito deve ser sempre emocionante, novo e desafiante, e não uma mera chance de sair por aí chutando o traseiro de demônios. Encontros com seres do nível de planetários, mariliths, balores e outros devem ser o clímax da maioria das campanhas. Mesmo alcançar tais entidades deve ser um desafio tremendo.

Em seguida damos uma visão básica sobre como as forças demoníacas e angelicais agem.

QUADRO: Demônios, Diabos, Infernais etc.

Ao longo do livro nos referimos a todos os diversos tipos de infernais e criaturas dos Planos Divinos Inferiores como demônios. Não confundam esse uso da palavra ‘demônio’ com os ‘demônios’ descritos nos manuais de criaturas. A palavra ‘demônio’ é usada em Karanblade como um termo genérico para todos esses seres malignos simplesmente por ser a mais comum e conhecida pelos povos mortais – que são o ponto de vista básico do cenário. Assim, podem existir os tipos de criatura ‘diabo’ e ‘demônio’ (tal como mencionado nas regras) nos exércitos de Bamphozzah, apesar de apenas usarmos a palavra demônio.

As Hordas Infernais

No preciso momento em que a criatura conhecida nas lendas como Mullog adentrou o Plano Material e a Terra Próxima carregando consigo a própria Espada do Fogo Eterno, o outrora pacato mundo se transformou no centro das atenções de boa parte das hordas infernais dos Planos Divinos Inferiores.

Ao contrário do que muitos pensam, no entanto, as hordas infernais não formam um único grande exército de demônios liderado por um único deus sombrio. Na verdade, elas estão bem longe de serem unidas.

Talvez a natureza brutal e niilista dos demônios que são encontrados invadindo as terras civilizadas faça com que muitos os considerem bestas caóticas, incapazes de pensarem por si próprias, que seguem as ordens de algum lorde demônio nos confins de Dordread. Essas hipóteses não estão totalmente erradas, mas é importante lembrar que atualmente os mortais só viram os “peões” das hordas infernais.

Como descendentes dos Primogênitos, seres mais antigos do que todos os mundos do Plano Material, os demônios não são uma raça única, mas sim dividida em castas, que se relacionam de diversas maneiras. Dentre os Planos Divinos Inferiores, existem inúmeras castas demoníacas, com inúmeros lordes demônios em seu comando e um emaranhado político de alianças e laços de sangue, além de guerras declaradas há eras imemoráveis. Nem o toraniano mais sábio seria capaz de traçar o comportamento de sequer a décima parte dessas castas, mas para alívio dos estudiosos, existe uma boa maneira de se dividir as raças demoníacas:

A primeira divisão básica que pode ser feita é pelo alinhamento de cada demônio ante das forças cósmicas da Ordem e Caos. Existem demônios que se alinham com a Ordem, e outros que personificam o Caos. Demônios neutros geralmente se juntam a um ou outro grupo – ou a ambos como é mais comum com certas castas mais mercenárias. Desnecessário dizer que os demônios da Ordem desprezam seus irmãos do Caos e vice-versa. A luta entre essas duas facções vem sacudindo os Planos desde o início da Guerra Eterna.

As hordas que seguem a Ordem são divididas em hierarquias e funcionam de maneira mais eficiente e previsível, como um grande exército onde os comandantes são lordes demônios. Seus generais e mestres são deuses e semi-deuses sombrios, divindades com força suficiente para dobrar os demônios à sua vontade. Alguns poucos são lordes demônios antequíssimos, que apesar não terem a potência divina dos deuses, são sábios, ardilosos e possuidores de dons únicos descobertos ao longo das eras. Muitos desses são progenitores de suas respectivas

castas. Os Senhores de Guerra demoníacos da Ordem formam uma espécie de pacto entre si, apesar de existir muita intriga, traição e manipulação em seu meio.

Os demônios das forças do Caos são muito mais imprevisíveis, mas não menos letais. Seus líderes controlam apenas pequenos grupamentos, e são desafiados em seu posto com grande frequência. Mesmo os deuses dessas hordas por vezes lutam entre si, embora seja muito mais comum se aliarem contra os demônios da Ordem, ou mais costumeiramente, contra as forças celestiais dos Planos Divinos Superiores.

A segunda divisão entre as hordas infernais é feita entre os demônios e os demônios exilados, às vezes chamados de demônios redimidos. De fato, é do conhecimento de todos que um homem pode se arrepender de seus pecados e escolher um outro caminho... então, por que não um dos Primogênitos, os primeiros filhos do Criador? Apenas os grandes estudiosos de demonologia conhecem o mistério dos demônios exilados.

Tais demônios desistiram há muito de continuar a Guerra Eterna e sua matança indiscriminada. Talvez tenham percebido que a conflagração planar só terá fim com a destruição de toda a Criação. Uma guerra travada por seres imortais não pode ser ganha, nem perdida. Enquanto os deuses e Primogênitos não entenderem, todos os Planos hão de sofrer e o eventual vencedor do conflito não há de ganhar nada além das cinzas de incontáveis existências.

Portanto, os demônios exilados estão interessados apenas no fim da Guerra Eterna, e dessa forma assumiram um posição de neutralidade compartilhada por muitos mortais, gênios, titãs e mesmo anjos caídos. Não se trata necessariamente de demônios que se arrependeram de seus pecados e simplesmente resolveram seguir uma vida de caridade e ajuda ao próximo. De fato, muitos dos demônios exilados são conhecidos por seu profundo respeito à vida de qualquer criatura, principalmente das mortais, mas mesmo entre eles existem aqueles que continuam tão gananciosos e cruéis quanto antes. Dizem que esses querem o fim da Guerra Eterna apenas porque perceberam que não tem chances de ganhar. O mal de seus caminhos permanece o mesmo.

As Hordas Infernais na Terra Próxima

A Espada do Fogo Eterno é uma relíquia cujo poder é ainda imensurável mesmo para os deuses. Não se sabe ao certo porque as hordas infernais e as hostes celestiais buscam tal arma com tanto afincio, por tanto tempo. Mas como muitos imaginam, é certo que a principal função de tal relíquia seja desequilibrar a Guerra Eterna, colocando um dos lados em grande vantagem sobre o outro.

Por essa razão, desde que a Espada veio parar na Terra Próxima, muitos agentes dos Planos Divinos Inferiores vieram em seu encalço. Na verdade, apenas a misteriosa intervenção de Ayon foi capaz de vedar o que seria uma invasão planar maciça à Terra Próxima.

Ao contrário dos anjos, os demônios que vieram para o Plano Material lutam abertamente pelo controle do mundo civilizado. O Surgimento em si nada mais é do que um ataque das hordas vindas de Dordread ao mundo civilizado de Terra Próxima. Os anjos podem acreditar que é mais fácil encontrar a Espada do Fogo Eterno apenas explorando os confins do mundo, mas

os demônios preferem reduzir o mundo inteiro a cinzas e desenterrar a Espada de seu esconderijo.

Felizmente para os povos da Terra Próxima, os demônios de Dordread não formam uma única armada invencível e tampouco tem tanto poder quanto dizem as lendas. Se Dordread fosse tão poderosa, já haveria destruído o mundo civilizado no primeiro Surgimento. Portanto, não foi apenas Galtar Karan que venceu Bamphozzah e seu exército, e sim a união dos exércitos de toranianos, elfos e anões contra o poderio infernal de Dordread. Sem dúvida que a Guerra Vermelha não poderia ter sido ganha sem a ajuda valiosa de Galtar e a sua Karanblade, mas são ignorantes aqueles que acham que apenas um homem e uma espada, por mais poderosa que seja, seriam capazes de vencer um exército demoníaco. Poucos sabem, mas enquanto os mortais lutaram em terra, seres antigos do mundo ajudaram de maneira sutil: dragões guerrearão os maiores demônios que ousavam invadir seus domínios, gigantes enterravam hordas inteiras em suas montanhas, enquanto que os gênios e outros seres lidavam à sua maneira com os invasores. Acima de todas essas batalhas, os deuses do reino enfrentavam os deuses negros nos confins do Plano Material e nos Planos Divinos.

Além das brigas internas entre as facções demoníacas, as hordas infernais ainda têm de lidar com a sabotagem constante das hostes angelicais. Os anjos da Terra Próxima podem ser discretos e sorrateiros, mas costumam conseguir consumir seus objetivos com muita eficiência.

Ainda assim, findada a Guerra Vermelha e o primeiro Surgimento, a Espada do Fogo Eterno se perdeu uma vez mais e muitos sábios se questionaram sobre seu verdadeiro poder, um poder capaz de iludir tanto a anjos quanto demônios!

As Hostes Angelicais

Não fosse pelas hostes angelicais, a Espada do Fogo Eterno jamais teria sido forjada. Da mesma forma, se não fosse pelo cuidado dos anjos em impedir os planos demoníacos, talvez a Guerra Vermelha não houvesse sido ganha. Muitos sábios da Terra Próxima consideram os anjos seres de enorme honra e bondade, que atuam como verdadeiros guardiões dos povos do mundo, sendo escudos vivos contra a invasão de Dordread. Para os estudiosos das hostes angelicais, tais sábios não poderiam estar mais errados...

Ao contrário dos demônios, os anjos não se encontram tão divididos, mesmo aqueles mais caóticos tendem a concordar com os ordeiros quando o assunto é a Guerra Eterna e a batalha sem fim contra as hordas demoníacas. Porém, da mesma forma que os demônios, os anjos consideram a Espada do Fogo Eterno uma arma inestimável na grande batalha, e da sua maneira, atuam para conseguir por as mãos nela o mais cedo possível. Eventuais divisões celestiais ocorrem na forma que em seus planos são executados. Nesse quesito as facções ordeiras, neutras e caóticas costumam ter visões radicalmente diferentes.

Dizem que a Espada do Fogo Eterno é uma arma aniquiladora de demônios, mas poucos se lembram de que ela foi forjada nos Planos Divinos Inferiores, na própria casa dos demônios e que portanto é uma arma letal para os anjos também. Afinal, ambos são Primogênitos e descendem do mesmo poder. Enfim, não se sabe o que os anjos que forjaram a espada

queriam ao criar uma arma tanto para demônios quanto anjos, mas talvez eles fossem anjos caídos, tão afastados dos objetivos dos Planos Divinos Superiores quanto os demônios exilados e quisessem criar uma arma capaz de por fim em toda a Guerra Eterna!

Fosse essa a intenção desses anjos, não poderiam ter sido mais infelizes. A existência da Espada deu uma nova tonalidade à guerra planar, mas passou longe de apaziguá-la. Na realidade, o que se sucedeu à sua forja foi uma verdadeira corrida de anjos e demônios para possuir o artefato. Toda essa confusão veio parar na Terra Próxima, quando Mullog aqui chegou com a relíquia em mãos.

Os deuses e senhores celestiais dos Planos Divinos Superiores, no entanto, não desejam exterminar toda a Terra Próxima apenas para encontrar a Espada, mas ainda assim não podem permitir que os demônios a encontrem. Eles procuraram enviar um bom número de anjos para tentarem retardar o avanço demoníaco. Esses anjos atuam muitas vezes nos bastidores, auxiliando guerreiros toranianos ou magos élficos em suas batalhas contra os demônios. Os anjos são discretos, mas muitos estudiosos afirmam que eles são mais ativos nos dias atuais do que muitos imaginam. Muitos deles podem estar disfarçados de diversas raças mortais, principalmente os povos que seguem as premissas do Bem.

Mesmo entre os Primogênitos dos Planos Divinos Superiores, há aqueles que estão mais interessados em adquirir a Espada para si próprios do que propriamente retardar o avanço demoníaco. Apesar de não serem necessariamente maus, tais anjos são indiferentes em relação à situação dos mortais na Guerra Eterna e na defesa dos Planos Superiores. Muitas vezes não são reconhecidos como membros de nenhuma hoste angelical, atuando como agentes solitários no Plano Material, onde tem mais chances de se esconderem. A esses imortais é dada a alcunha de “anjos caídos”.

As Hostes Angelicais na Terra Próxima

Como dito acima, os anjos da Terra Próxima atuam nos bastidores dos grandes acontecimentos, tentando chamar a menor atenção possível. Apesar de também terem o objetivo de encontrar a Espada do Fogo Eterno, não tencionam mal aos mortais que vivem no mundo, embora muitas vezes possam colocar seus objetivos acima do bem estar da Terra Próxima.

Uma lenda muito antiga e obscura do primeiro Surgimento conta que após a queda de Bamphozzah pelas mãos do grande herói conhecido por Galtar Karan, o que se seguiu foi uma tentativa por parte dos anjos mais proeminentes da Terra Próxima para que a relíquia fosse entregue em seu poder. Não se sabe ao certo o que ocorreu, mas acredita-se que Galtar não tenha sumido das terras civilizadas à toa. É certo que o lendário herói percebeu que uma arma como a Espada do Fogo Eterno não deveria cair nem na mão dos Primogênitos, pois os imortais sempre tencionaram usá-la para intensificar a matança infinita da Guerra Eterna. Ninguém sabe ao certo para onde Galtar levou a Espada, mas sem dúvida que os anjos foram mal sucedidos em sua primeira tentativa de tê-la em seu poder. Talvez no segundo Surgimento eles tenham um plano mais elaborado e não confiem tanto que os mortais lhes entreguem a Espada somente porque eles os auxiliaram a vencer as hordas de Dordread...

QUADRO: Tocados pelos Planos

Da mesma forma que extra-planares em Karanblade tem um destaque e importância muito maior, o mesmo vale para as várias raças de Tocados pelos Planos, como os tieflings e aasimars. A melhor maneira do mestre representar isso no cenário é dando atenção especial, uma história e motivações bem detalhadas para cada um desses indivíduos. Como a Terra Próxima guarda o artefato capaz de por fim à Guerra Eterna, seres extra-planares têm motivos de sobra para valorizar Tocados pelos Planos como espiões perfeitos para se infiltrar entre os mortais. Dessa forma qualquer membro dessas raças será SEMPRE manipulado, vigiado e procurado pelas forças dos Planos. Paz é algo desconhecido para um Tocado pelos Planos de Karanblade.

Outro conselho para se usar Tocados pelos Planos é ignorar as raças dos manuais de criaturas e criar seres mais únicos. Por exemplo: pegue um aasimar e lhe dê alguma habilidade similar a magia equivalente ao invés de *lux* uma vez por dia. Faça pequenas modificações na aparência, dons e características de forma que um Tocado pelos Planos nunca seja igual a outro. Muitas mudanças podem ser puramente cosméticas. Por exemplo: um tiefling que suja tudo que toca com cinzas pode dar uma boa atmosfera para o personagem, deixando os heróis mais interessados (ou desconfiados) do Tocado pelos Planos.

Segredos em Todas as Terras

Segredos de Pontepedra

- A Guerra Esquecida:

Conhecimento (História) CD 40 ou Conhecimento (Pontepedra) CD 35

Assim como ocorre em Torann, muito da história antiga (ou o que restou de seus registros nos poucos tomos que restaram do primeiro Surgimento) é oculta ao conhecimento popular. Em verdade, apenas alguns poucos sacerdotes e mestres do conhecimento tem acesso as bibliotecas onde estes tomos se encontram. Algumas estão escondidas nos porões do Elmo, outras protegidas por encantamentos elficos, e muitas se encontram nos templos de Soldur.

O que todas elas escondem, ao contrário do que muitos imaginam, não são os horrores causados pelos ataques demoníacos do primeiro Surgimento, e sim algo muito mais inquietante: Uma guerra desbravada entre toranianos, elfos dourados e anões!

Tal guerra, conhecida por alguns poucos sábios como a “Guerra Esquecida”, se originou da disputa de território entre toranianos e anões, que na época contaram com a ajuda (hoje inimaginável) de tribos rotunianas. Mais tarde, os elfos se envolveram na guerra, primeiramente apenas para protegeram suas florestas, e depois com o intuito secreto de roubar o conhecimento que os toranianos tinham dos cristais soluakh.

Não se sabe ao certo quantas estações morreram durante a Guerra Esquecida, mas sabe-se que ela provavelmente causou mais estrago as regiões civilizadas de Terra Próxima do que o próprio Surgimento, e que foi uma das principais causas do flagelo da antiga Torannia,

que não teve como se defender dos ataques de elfos e anões simultaneamente ao avanço demoníaco.

Muitos teóricos de história antiga acreditam que o próprio Surgimento, em realidade, serviu para salvar a existência desses povos, já que foi ele a causa primária do fim da Guerra Esquecida, e da união dos povos contra o mal que vinha de Dordread. De qualquer forma, ainda hoje esse conhecimento é cuidadosamente protegido dos olhos leigos, e sempre que algum bardo se refere as “estranhas canções” de guerras entre homens, elfos e anões, os mestres do conhecimento não relutam em afirmar que não passam de lendas sem sentido...

- O Povo Escolhido:

Conhecimento (História) CD 50, Conhecimento (Religião) CD 45

Os halflings são um povo pacato que até onde se sabe sempre habitou o sudoeste de Pontepedra. Muito se discute sobre suas origens, mas nem mesmo a rica tradição oral dos pequenos fornece pistas a cerca do assunto. A idéia mais aceita é que eles descendem dos humanos, provavelmente dos toranianos. Lendas élficas, entretanto, ligam os halflings ao povo de Mahul Maakh. Existem até histórias mais absurdas que afirmam que na verdade os humanos descendem dos halflings.

Na verdade os pequenos não descendem nem dos humanos ou elfos, mas sim dos uldras. Há muito tempo atrás, antes do primeiro rotuniano botar seus pés em Pontepedra, os uldras podiam ser divididos em dois povos. Um habitava o coração das florestas e o outro suas bordas. Esse segmento fronteiro dos uldras, por motivos ainda obscuros, negligenciou todos os votos druidas da raça, deixando a segurança dos bosques sagrados. Eles desapareceram nas planícies e nada mais se ouviu a seu respeito. Os uldras mantêm essa lenda ainda hoje, usando-a como um triste exemplo do que acontece àqueles que desrespeitam os deuses da natureza.

O que ninguém sabe é que esses uldras exilados ouviram o chamado da Deusa da Lua. Ela teria surgido em um sonho para o líder dos uldras fronteiros e lhe confessado que eles eram o Povo Escolhido. Seguindo o chamado da divindade eles partiram para seu novo lar no sudoeste, um lugar que muitos séculos depois viria a ser chamar Montes de Halflings. Ao fim dessa viagem e com o passar dos anos, esses uldras tornaram-se ágeis, astutos e furtivos, dando origem aos pequenos conhecidos hoje em dia. Apesar de terem esquecido a origem do seu povo, os halflings nunca esqueceram a bondade de sua Deusa da Lua – Celenia, o Trono de Prata. Até hoje ela é deusa mais adorada pelos halflings, que sempre buscam sua proteção.

Os halflings foram agraciados por Celenia com um dos maiores e mais fantásticos segredos da Terra Próxima. Apenas os anciões da raça e alguns poucos halflings de valor sabem desse segredo. Quando Celenia escolheu os pequenos como seu Povo Escolhido ela lhes revelou o mistério dos Arcos Lunares, passagens místicas encontradas a noite sobre o brilho da Lua que levariam a caminhos etéreos. Aquele que soubesse andar por esses caminhos poderiam atingir rapidamente qualquer ponto da Terra Próxima. Os halflings teriam usado esses caminhos em sua viagem para o sudoeste de Pontepedra e em suas primeiras andanças pelo mundo, fazendo amizade com várias raças e povos. Por isso haveria halflings desde o norte em Dardech até o extremo sul de Pontepedra. Os Arcos Lunares só podem ser acessados de noite e somente por halflings devotos de Celenia. Os pequenos possuem

inclusive contos de fada que falam que Celenia ensinou a seu povo caminhos mágicos para onde podem fugir e se esconder dos demônios, mas poucos sabem que isso é verdade. Por que a deusa teria revelado esse segredo aos pequenos? Provavelmente porque frente a todos os povos grandes e nobres da Terra Próxima, os halflings eram os que melhor saberiam usar os Arcos Lunares. Às vezes cautela e furtividade podem ser mais importantes do que poder e coragem. Dizem que os deuses escrevem certo por linhas tortas. Talvez os pequenos talvez tenham um grande papel a desempenhar no mundo. Isso se já não o fizeram no passado, pois é importante lembrar que os halflings não mantêm narrativas de grandes batalhas em sua tradição oral, mas sim de contos singelos de natureza humilde. Poucos se lembram, mas durante o primeiro Surgimento, um halfling de nome Orslo ajudou um homem e suas tropas a fugirem de uma horda de demônios por um Arco Lunar. O nome desse homem? Galtar Karan...

- O Pacto entre o Manto de Sangue e o Arco dos Goblins:

Conhecimento (História) CD 45 ou Conhecimento (Pontepedra) CD 40, Obter Informações CD 35

Todos sabem que os goblins ao extremo oeste de Pontepedra veneram aos deuses sombrios de Dordread, dentre eles o próprio Ballog, e que provavelmente são aliados das forças demoníacas invasoras. O que poucos sabem é que Dordread não possui algo como “um exército do mal” e sim um sem número de grupos demoníacos, com objetivos e níveis de organização diferentes. Além disso, nem todos esses grupos são compostos por demônios... como os habitantes da Terra Próxima estão prestes a descobrir.

As ilhas conhecidas como as Cinco Mortes sempre foram consideradas um lugar maldito, lar de uma cabala de magos sinistros. Esse grupo, chamado de Manto de Sangue, é uma organização semi-secreta de arcanos que buscam o conhecimento mais sombrio, e por isso desistiram de estudar magia apenas nos limites de Torann ou Pontepedra, se aventurando em territórios inóspitos como Alundra, e a própria Terra Maldita. Compostos por membros de várias raças, principalmente toranianos e elfos negros, não são necessariamente malignos, embora seja difícil de imaginar seres de boa índole realizando “experimentos mágicos” com cobaias vivas, muitas vezes humanóides.

Sempre houveram rumores abafados próximos às Cinco Mortes de que o Manto de Sangue tinha como aliados os goblins do Arco, e mantinha contato com Dordread. No entanto, tais afirmações nunca passaram de boatos... até hoje. Há poucas estações atrás, estranhos barcos de casco vermelho sangue e proas dentadas de ferro aportaram nas Cinco Mortes. Seus tripulantes não são demônios ou bestas, mas humanos vindo da própria Dordread. Poucos na Terra Próxima sabem, mas durante o Surgimento houveram ataques à Terra Maldita, e servos de várias raças também foram para o oeste a mando dos deuses negros. Com a derrota dos demônios a maioria virou sacrifício ou simplesmente comida, mas outros prosperaram, se é que tal palavra pode ser aplicada. Amaldiçoados a habitar uma terra de demônios e dos mortos, eles ergueram uma cultura voltada para a servidão, violência e o culto ao vampirismo. Agora, séculos após o Surgimento, eles são a primeira leva da invasão que esta por vir. Esses humanos de cabelos negros e pele pálida chamam seu povo de fearas (fe-Á-ras) e

servem aos Hierarcas da Noite, os poderosos lordes vampiros que dominam as planícies meridionais da Terra Maldita.

Como o Manto de Sangue sempre manteve contato com os Hierarcas em suas viagens a Dordread, as Cinco Mortes foram escolhidas como o primeiro porto estabelecido pelos fearas, que trazem consigo os asseclas vampiros de seus mestres, além de outros mortos-vivos menores. O Manto de Sangue está fazendo um jogo arriscado. Aliando-se com os Hierarcas e reforçando o pacto com os goblins, eles esperam expandir seus domínios. Na verdade, os magos tem poucas opções frente a invasão feara do oeste – ou ajudam os invasores ou se tornam eles mesmo os primeiros a serem expulsos das Cinco Mortes. Os goblinóides do Arco por sua vez estão mais do que felizes em servir, oferecendo seus exércitos em troca de conhecimento arcano. O objetivo dos goblinóides é varrer todos os odiosos orcs, toranianos e rotunianos de Pontepedra. Com isso, eles irão se vingar principalmente dos orcs, que os expulsaram há muito tempo dos Ermos Profundos.

QUADRO: Fearas, a Raça Condenada

“Em Vida sirvo, Em Morte reino.”

- Mantra Feara

Os Deuses Negros são um mito. Dordread uma lenda. O Flagelo Inominável um conto para assustar camponeses ignorantes. A Terra Próxima nunca poderia cair nas mãos de tal exército, se é que tal coisa existe. Mas o Surgimento foi real. As forjas de Dordread aguardam acesas há séculos. Os portões para suas profundezas, onde jazem divindades e demônios trancafiados por sua ousadia e desejo blasfemo, estão aos poucos se abrindo.

As raças da Terra Próxima, no entanto, não verão um exército apocalíptico de demônios vindos do Oeste, mas sim uma visão mais aterrorizante. Eles verão seu futuro caso falhem na guerra que esta por vir.

Quando o primeiro Surgimento acabou, o mundo estava reduzido quase a cinzas e muita coisa foi esquecida. Muitos não se lembram mais os demônios não foram os únicos inimigos e muitos traidores surgiram em várias raças. Com o fim da guerra esses traidores foram executados e exilados. A maioria se escondeu em cantos remotos da Terra Próxima, enquanto que um grupo pequeno conseguiu a proeza de atravessar o Oceano da Sombra e se unir a seus mestres na Terra Maldita. Em Dordread, eles encontraram vários refugiados, soldados esquecidos no caos que enterrou os deuses negros e na queda de Bamphozzah.

Deixados à mercê das criaturas sombras e meio-demoníacas que chamam Dordread de lar, a maioria desses infelizes pereceu. Os que escaparam se esconderam no sul da Terra Maldita, nas extensões conhecidas como Refúgio das Sombras, formadas por praias lúgubres de areia púrpura e terras rochosas estéreis que eventualmente se erguiam em uma parede de montanhas. Em meio a essa região sem vida eles encontraram abrigo em fortalezas antigas feitas por mãos inumanas, mas governadas por imortais que um dia pertenceram às raças mortais. Esses humanos encontraram os Campeões de Tiriatrix, os Eternos Devoradores, os Hierarcas da Noite – os pais dos vampiros. Antigos membros de uma ordem cujo eco atual é a cabala de magos do Manto de Sangue, esses Hierarcas haviam falhado a Bamphozzah como

guardiões das praias meridionais de Dordread e como tal se esconderam em nos vales escuros do Refúgio das Sombras.

A chegada dos pobres humanos a primeira vista pareceu a chance para um banquete e orgia de sangue há muito desejados pelos lordes vampiros, mas eles sabiam que um dia deveriam se redimir perante o Senhor do Flagelo e por isso se mostraram como salvadores dos condenados e esquecidos pelos reinos do Leste. Os humanos receberam um lar negro e sombrio, seus filhos foram educados desde pequeno nas artes e ensinamento dos deuses negros e uma nova e distorcida raça se ergue com os séculos – os fearas. O objetivo dos lordes vampiros? Criar um futuro exército invasor.

Cultura e Sociedade

Os fearas, cujo nome significa “servos fiéis” em Infernal, vivem numa sociedade formada em torno do culto à morte. Suas cidadelas se localizam nos vales do Refúgio das Sombras, ao redor das fortalezas dos Hierarcas da Noite. Desde pequenos os fearas são ensinados que a vida é um castigo dado por um Criador covarde e cruel.

A violência é uma parte essencial de cultura e um ódio frio é alimentado nas suas almas. Um feara simplesmente é incapaz de entender o significado ou a idéia de compaixão e misericórdia. Aqueles que se deixam tomar pela raiva e sangüinolência fomentadas por seus mestres são enviados para as Legiões ou Fúrias, as tropas dos fearas. Os que doutrinam seu ódio em formas mais “refinadas” (e inumanas) são eventualmente transformados em crias dos Hierarcas da Noite – a maior benção para um feara, pois assim ele pode escapar da “desgraça mortal” lhe imposta pelo Criador.

Aqueles poucos fearas que ultrapassam em seus atos a maldade dos Hierarcas e se abrem de bom grado para a corrupção de suas almas são convocados e levados para o interior de Dordread, onde recebem ensinamentos dos demônios aprisionados abaixo da Terra Maldita. Descendentes desses Campeões dos Deuses Negros voltam anos depois, meio-mortais, meio-demônios, carregando a palavra de Ballog para os Hierarcas.

Os fearas em geral são pálidos, pois seus vales raramente são tocados pela luz do sol, seja devido à localização, seja devido ao clima profano de Dordread. Vivem menos que outros humanos, apesar de um feara de apenas 15 anos já servir totalmente em uma Fúria ou como serviçal de um Hierarca. Muitos terminam mortos prematuramente, se tornam meros escravos sem mente ou tem algum destino igualmente abominável em meio aos prazeres negros dos Hierarcas. No entanto, nenhum feara parece se importar com isso. Tudo que desejam é “escapar da mortalidade” e se unir no “júbilo dos Lordes Destronados”, como se referem aos Deuses Negros. Para o resto da Terra Próxima, os fearas pareceriam frios, ordeiros e niilistas. Almas condenadas ainda em vida, sem direito de escolher seu destino e cujos raros prazeres são encontrados na desgraça alheia ou na total corrupção do seu ser, os fearas são um pesadelo e um aviso para os demais mortais. Poucos castigos podem ser maior para os deuses do reino e para o mundo do que vislumbrar como um povo pode cair tanto.

Exércitos

Através dos pactos do Manto de Sangue com os Hierarcas da Noite, as tropas fearas começaram a desembarcar na Terra Próxima. Suas Fúrias são formadas por 10 Asas de 100

soldados. Cada Asa que por sua vez por ser dividida em 10 Caçadas, formadas por 10 soldados. O líder de uma Caçada – chamado de Mestre dos Caçadores – sempre é um oficial feara renomado por sua eficiência, frieza e (uma quase sempre necessária) crueldade, sendo normalmente guerreiros de 4º a 6º nível. O líder de uma Asa – chamado de Arauto do Crepúsculo – invariavelmente é um vampiro de 6º a 7º nível. Normalmente um Arauto do Crepúsculo mantém contato com algum Hierarca por meio de um item mágico, como um espelho ou medalhão. Arautos sempre possuem algum tipo de arma encantada e contam com uma Caçada Noturna, um grupo especial de 10 crias vampíricas (sempre criadas pelo Arauto). Fearas dominam armas normalmente estranhas aos povos da Terra Próxima, como espadas dentadas, tridentes, correntes com cravos e diversos tipos de manguais. Soldados fearas portam sempre o tipo mais pesado de armadura possível. Tatuagens, brincos, pinos são comuns entre eles. Fearas desconhecem a besta, mas são adeptos do arco.

É comum a presença de pelo menos um conjurador arcano por Asa, apesar desse número poder aumentar consideravelmente com a ajuda do Manto de Sangue. Fearas possuem poucos conjuradores divinos, mas esses são responsáveis por manter as baixas minimizadas. É importante lembrar que isso não quer dizer curar soldados, mas sim reerguer os mortos como zumbis. Os líderes dos clérigos fearas costumam ter pelo menos uma pequena parcela de sangue demoníaco além de poderes estupendos.

Fearas raramente usam montarias, pois dificultam a travessia pelo mar. A exceção são as Sombras Aladas – bestas draconianas naturais de Dordread conhecidas entre os fearas como Varaks. No entanto, é apenas uma questão de tempo até que os feara domesticuem alguns cavalos.

Traços Raciais

Todos os fearas seguem as regras de traços raciais dos humanos, no Livro do Jogador, página 13, exceto pelas seguintes alterações:

- . Bônus racial de +2 nos rolamentos de Vontade contra medo e nos rolamentos de Fortitude contra dor. Fearas sofrem várias punições e provações físicas e vêem horrores desde a mais tenra idade.

- . A perícia Intimidar é sempre uma perícia de classe. Fearas respeitam superiores, mas soldados movidos por medo são sempre mais eficientes e inimigos apavorados são mais fáceis de derrotar.

- . Classe Favorecida: Guerreiro.

- . Idiomas básicos: Fearak. Idiomas adicionais: Abissal, Dracônico, Goblin, Gigante, Infernal Terrena. Fearak, o idioma natural dos fearas, é uma corrupção do Torak Antigo, mas utilizando alfabeto Infernal. Fearas mais eruditos conhecem também Torak Antigo, mas não sua contraparte moderna.

- Todos contra Deldor:

Conhecimento (Pontepedra) CD 35 ou Conhecimento (Bak) CD 30, Obter Informações CD 30

O governador de Bak, Deldor Daryll, é um exemplo de nobreza e coragem a ser seguido por todos. Não apenas um cavaleiro de extrema bravura e habilidade, mas um governante de bom coração, que sempre tenciona ajudar aos fracos e desfavorecidos.

Isso sempre lhe trouxe pequenas inimizades dentre os nobres de Bak, que sem dúvida prefeririam um governante que gastasse menos peças de ouro com a ajuda de mendigos e andarilhos que chegam a Bak de todas as partes. Apesar de tudo, Deldor confere a Bak uma credibilidade perante as outras cidades-estado que muitas vezes conta mais do que o ouro gasto com “caridade desnecessária”.

Infelizmente – para os ladrões de Zelânia – Bak é a cidade-estado mais próxima, e ultimamente o “olhar vigilante” de Deldor tem chegado aos seus portões. Dia após dia, mais guardas da Espada Dourada tem chegado a Zelânia para “salvaguardar a ordem e proteger os cidadãos”, e isso inclui prender assaltantes e atacar guildas ladinas.

Para muitos homens de poder, oficial ou não, tanto de Bak quanto de Zelânia, já é chegada a hora de Deldor “se aposentar” de seu cargo. E, efetivamente, estão sendo tramadas várias armadilhas para o Paladino Dourado de Bak. Resta saber se seus poucos aliados de confiança serão capazes de ajudá-lo a manter a chama da ordem acesa no norte de Pontepedra.

- A Caveira de Zelânia:

Conhecimento (Pontepedra) CD 40 ou Conhecimento (Zelânia) CD 35, Obter Informações CD 30

O governo de Zelânia é subordinado ao comando do Mestre das Caveiras, o “rei das sombras” da cidade, o verdadeiro poder por detrás do conselho governante. Poucos sabem, entretanto, que o Mestre das Caveiras (ou simplesmente “o Caveira” como é erroneamente chamado) não é uma figura política ou símbolo de poder. Na verdade ele é a própria Zelânia. Os clãs ladinos da cidade são mais organizados e antigos do que muitos imaginam. Alguns são dinastia nobres perdidas, outros são guildas exiladas de outras cidades, certos grupos sendo sobrevivente de organizações anteriores ao último Surgimento. Apenas uma minoria é composta por meras ordens de ladrões e assassinos. Os clãs ladinos obviamente escondem bem seus segredos e o maior deles é o próprio Mestre das Caveiras. Os boatos contam que o Mestre seria eleito entre os clãs para salvaguardar os seus interesses, servindo como ponte de comunicação com nobres, mercadores e outras forças. Boatos nunca foram tão longe da verdade...

Ao contrário de outras cidades-estados de Pontepedra, Zelânia já existia antes da colonização toraniana como um reduto de párias. Refugiados de guerras, sobreviventes de vendetas nobres, famílias amaldiçoadas ou de reputação sombria acabaram encontrando um abrigo comum ao nordeste de Pontepedra. À medida que chegavam, esses pioneiros eram informados que seriam aceitos e protegidos caso jurassem lealdade ao Mestre das Caveiras. Aqueles que ofereciam-se em servidão eram encarregados de controlar uma parte da região,

dando forma eventualmente à cidade de Zelânia. Os que ignoravam o aviso eram mortos ou expulsos. Às vezes, no entanto, isso nem era necessário, pois “coisas” aconteciam com os que negavam a benção do Mestre das Caveiras. Podia ser uma súbita doença, um acidente durante uma viagem ou qualquer outro tipo de azar ou coincidência sinistra. Com o passar dos anos a força dos primeiros servos do Mestre aumentou formando os clãs ladinos de Zelânia. Quando os homens de Torannia vieram, Zelânia se curvou perante o seu poder, tornando-se servo do norte apenas em nome. Como dizem os ladrões: *“Quando não se pode com eles, junta-se a eles”*. Quanto ao Mestre das Caveiras, pouco se sabe com certeza. Uma entidade, demônio ou feiticeiro de imensa força, ele já habitava antigas câmaras abaixo do que viria a ser Zelânia. Isso antes que qualquer ser humano chegasse na região. Ninguém sabe sua origem ou a daqueles que construíram sua prisão, pois o Mestre está aprisionado abaixo de Zelânia até que alguma estranha profecia se concretize. Seus servos mais devotos afirmam que ele é a própria cidade, movendo-se como um espectro por seus becos. Outros mais sagazes (ou insanos) dizem ter visto o Mestre nas câmaras ancestrais. Em sua forma física, ele seria alto como o maior rotuniano, teria uma cabeça de tigre com olhos brancos como marfim e pêlos negros. De grande idade e conhecimento, o Mestre seria apenas um de uma raça de demônios aprisionada há muitas eras. Às vezes ele manda ordens estranhas para os clãs ladinos, instruindo-lhes a recolher objetos, atacar certas pessoas ou cumprir missões arriscadas em locais distantes. Algumas dessas missões aparentemente buscam libertar outros membros de sua raça. Um ladrão e arrombador de tumbas de Zelânia diz já ter libertado um desses demônios em Dardeeh – onde são conhecidos como rakshasas. O rakshasa libertado teria devorado todos os aliados do ladrão, poupando-o como “recompensa” por seu serviço e encarregando-lhe uma mensagem ao Mestre das Caveiras. O ladrão hoje está em um manicômio de Zelânia, onde murmura coisas incompreensíveis em uma língua desconhecida.

Segredos de Torann

- A Guerra Esquecida:

Conhecimento (História) CD 40 ou Conhecimento (Torann) CD 35

Assim como ocorre em Pontepedra, a história antiga de Torann é oculta em névoas. Mas ao contrário do reino do sul, os habitantes de Torann falam com orgulho que sua terra fora no passado um grande reino de esplendorosas cidades, ordens e mais ordens cavaleiros abençoados pelos deuses e nobres magos incumbidos de proteger os nobres e o povo de bestas mágicas e demônios. Poucos no entanto tiveram acesso aos verdadeiros e escassos tomos e registros que sobreviveram ao Surgimento e destruição de diversas cidades. Algumas desses textos se encontram em salas ocultas na Casa da Magia, outros em esconderijos ainda muito mais secretos. O que escondem, ao contrário do que muitos imaginam, não são os horrores causados pelos ataques demoníacos do primeiro Surgimento, e sim algo muito mais inquietante: Uma guerra desbravada entre toranianos, elfos dourados e anões!

A chamada “Guerra Esquecida” é descrita nos Segredos de Pontepedra, pois afetou tanto as terras do sul quanto do norte.

- O Legado Faérico:

Conhecimento (História) CD 40 ou Conhecimento (Mahul Maakh) CD 30

Os elfos dourados de Mahul Maakh são um dos povos mais antigos do mundo, mas na atual era vêm com pesar o declínio de seu poder e magnificência... Assim como ocorreu há muito com os titãs e os dragões, os elfos parecem ter notado que seus dias de domínio sobre sua floresta estão contados.

Assim como boa parte de Terra Próxima, Mahul Maakh tem sofrido com o uso indiscriminado de seu mana natural por feiticeiros descuidados. Não que os elfos não tivessem já dominado a arte da feitiçaria há muitas eras, mas eles jamais viram a magia ser usada de forma tão banal.

O que antes era uma arte rara, conhecida apenas de alguns poucos fora do povo faérico, hoje virou algo quase “comum” em toda Terra Próxima. Não que a magia não continue sendo rara, realmente ainda são pouquíssimos os que a dominam... Mas infelizmente ela vem sendo usada de forma leviana, muitas vezes apenas para demonstrar poder, ou pior, para destruir os inimigos.

Assim como os uldras, os elfos sempre souberam que a arte da conjuração nunca serviu para batalhas ou “shows de pirotecnia”, muito pelo contrário, é antes de mais nada um estudo da própria natureza do mundo, um ritual de auto-conhecimento. Tivesse o conhecimento mágico permanecido nos domínios faéricos, o mana natural nunca teria sido tão afetado como nos dias que se seguem.

Mas como é cada vez mais comum a prática da magia destrutiva, e da mesma forma é cada vez maior o descontrole do uso do mana natural em Terra Próxima, a frondosa Mahul Maakh começa a seguir no mesmo caminho sombrio de Anahul Maakh, ainda que desta vez não pelo desejo dos elfos que nela habitam.

Ingênuo, no entanto, seria aquele que imaginasse que o Conselho Mahul não iria tomar nenhuma providência, e simplesmente assistir sua floresta natal se definhando ante seus pés. De fato, o Conselho é hoje bem mais ativo, e muitas vezes agressivo, quanto a preservação de sua floresta. Afinal, os elfos estão ligados demais a Mahul Maakh, e o fim de seu equilíbrio significaria o fim dos elfos dourados.

Este é o Legado Faérico, como é chamado entre poucos sábios, o legado de ter de acabar com o uso indiscriminado do mana natural, não só na floresta élfica, como em seus arredores, e se possível, em toda Terra Próxima. Os elfos são um povo tradicionalmente culto e pacífico, mas nos dias que virão, podem se tornar tão assustadores quanto os mais vis demônios. Ao menos para aqueles que ousam roubar o mana de sua floresta, e que não serão mais tolerados!

- A Verdade sobre Talanta:

Conhecimento (História) CD 45 ou Conhecimento (Torann) CD 40, Obter Informações CD 35

São muitos os boatos sobre a corrupção do governo toraniano, e suas reais intenções para com os outros povos... De fato, nem só de relações comerciais e diplomáticas vive Talanta, a capital toraniana.

O que muitos historiadores e sábios toranianos tentam esconder, sobretudo, é o fato de sua civilização ter dominado tantos territórios com muito mais força e agressividade do que propriamente pelo convívio pacífico e diplomático com os outros povos.

De fato, os orcs áridos não nutrem de um ódio mortal pelos toranianos à toa: foram caçados e sumariamente expulsos da superfície de Torann, e obrigados a se abrigarem nos Ermos Profundos, ou migrarem para a Floresta do Sul. Há muitos e muitos invernos, os orcs já dividiram Torann com os elfos dourados (há relação entre orcs e elfos já é uma outra história), mas não foram capazes de sobrepujar os toranianos, quando estes surgiram do norte.

Dizem que os toranianos antigos se aliaram aos orcs para expulsar os elfos dourados da parte cenral de Torann, e que muito depois de o terem conseguido, traíram seus aliados, expulsando-os para os sôtãos das Montanhas Áridas e fundando o extinto reino de Torannia. Logicamente que os orcs áridos não são tão inocentes, mas de fato os toranianos tem hoje uma reputação de serem um povo nobre e sábio, enquanto que em eras passadas foram tão selvagens quanto os orcs...

Nos dias atuais, há quem diga que Talanta tem o mesmo objetivo de sempre: manter seus inimigos diretos á distância, enquanto acumula riqueza e poder, seja com a extração do soluakh das Minas da Manhã, seja com o comércio poderoso que realiza com todas as outras regiões. Caso os toranianos não houvessem se dado conta de que manter relações de paz e comércio fosse por vezes mais lucrativo do que simplesmente invadir territórios, talvez hoje mesmo as terras dos elfos e anões houvessem sido dominadas, mas ninguém pode saber.

Atualmente o poder de Talanta está em xeque. Não somente pelo controle da cidade-estado de Sûr pelos orcs áridos, mas sem dúvida pela ameaça do Surgimento, assim como dos piratas de Scylla, que estão navegando cada vez mais próximo das praias ao sul da Casa da Magia. Há quem suspire de temor pelo futuro da maior civilização de Terra Próxima, mas há também quem torça pela sua queda, e ainda aqueles que acreditam ser isso o inevitável para um povo com tanto sangue em seu passado.

- O Homem-Demônio:

Conhecimento (História) CD 40 ou Conhecimento (Torann) CD 35, Obter Informações CD 35

Muitos são os boatos acerca de Garlik, o ex-governador de Sûr, que abriu as portas de sua cidade para os orcs dos Ermos Profundos, e acabou entregando-a ao controle de Zurtak, um orc revolucionário que ambiciona controlar toda Torann. De certo um homem suspeito de matar o próprio pai para subir ao poder não teve sua reputação elevada pelo fato de largar o

governo e, subitamente, resolver explorar a Terra Maldita... Mas, como ocorre com muitos outros boatos em Terra Próxima, este também está longe dos fatos reais.

Estão certos os sábios que afirmam que Garlik não é filho de seu pai, e que não deveria ter sido levado ao poder caso seu irmão, Cirlay, não tivesse seguido o caminho do pai pouco depois de eles terem passado para o outro lado do véu, vítimas de uma doença tão brutal quanto misteriosa. De fato, Garlik nasceu fruto da relação de sua mãe com uma espécie de demônio que a seduziu, e então sumiu sem deixar vestígios...

Dizem que ele carrega o sangue da mesma raça de demônios que vive em Dordread e que hoje assola Terra Próxima no Surgimento. Não é verdade, assim como pouco se sabe acerca da criatura que é seu pai, talvez seja um descendente de Mullog, aquele que trouxe a Espada do Fogo Eterno para o mundo, mas ninguém sabe ao certo.

O que se sabe, no entanto, é que os pais e o irmão de Garlik não foram mortos por ele, e sim por um grupo de nobres toranianos que desejavam tomar o poder em Sûr. Eles foram auxiliados por assassinos da Areia Negra, que era a maior interessada em colocar os nobres toranianos no poder de Sûr, garantindo um novo destino para suas rotas de caravanas vindas de Dardeeh... Eles envenenaram toda a família de Garlik, inclusive ele próprio. Seus pais morreram rapidamente, mas seu irmão conseguiu resistir a doença causada pelo veneno por algumas estações, até que finalmente morreu ao cair de seu cavalo, não por falta de habilidade, mas por já estar debilitado com a doença letal.

O sangue demônio de Garlik o salvou da morte certa, e dessa forma ele estragou os planos dos nobres e da Areia Negra, assumindo o poder de Sûr e governando sábia e prosperamente... Infelizmente, seus opositores não desistiram de tentar minar seu poder, e contrataram um orc dos Ermos Profundos para tentar invadir Sûr e testar o seu governo. Esse orc era Zurtak, e em sua primeira tentativa ele foi rechaçado dos portões de Sûr com o rabo entre as pernas.

Ainda assim, os nobres toranianos não recuaram com seu objetivo, e continuaram tramando contra o governo de Sûr durante muitos invernos. E assim foi até que o próprio Garlik perdeu a fé em seu próprio povo, talvez por não ser totalmente humano, talvez por não acreditar que seres tão mesquinhos quanto os nobres de Sûr pudessem formar um dia uma sociedade justa.

Garlik simplesmente abandonou seu posto de governante, passando o poder para o vice-governador, Flistus Anghor, mesmo sabendo que era ele um dos principais conspiradores contra seu poder. Após deixar Sûr, logicamente, Garlik foi acusado de muitas coisas que não fez... Mais precisamente, de ter entregue o controle de Sûr a Zurtak e aberto seus portões aos orcs dos Ermos Profundos. Zurtak foi empossado pelos nobres que tramaram contra Garlik, pois esses acreditavam que poderiam controlar a cidade com maior liberdade de Talanta se esta fosse agora uma “cidade dominada pelos orcs”. De fato, Sûr acabou sendo dominada por Zurtak e sua Guarda Fiel, assim que ele tratou de matar cada um dos nobres que o colocaram no poder. Essa foi a verdadeira história, e Garlik levou toda a culpa pelo que ocorreu a Sûr, apesar de ser realmente inocente.

Ao menos o “Homem-Demônio” não teve o mesmo destino daqueles que mataram seus pais e seu irmão, e tampouco teve de se curvar a força de Zurtak. No entanto, Garlik de fato viajou para Dordread, seguindo num navio com um grupo de exploradores intrépidos, dos

quais poucos estão hoje vivos. Não se sabe ao certo mesmo se Garlik sobreviveu, mas um dos seus companheiros de viagem conseguiu retornar a Torann (embora totalmente insano) e trouxe consigo o que restou do Tomo do Décimo Inferno, onde o próprio Garlik relata sua jornada pela Terra Maldita como um exploração física e espiritual...

Talvez Garlik seja um herói, mesmo com seu sangue de demônio, ou talvez tenha ido se juntar aos seus irmãos na Terra Maldita. Há quem diga que ele ainda irá retornar, com confiança revigorada no mundo dos mortais, e clamar sua cidade de volta!

- Os Tomos Arcanos Proibidos:

Conhecimento (Torann) CD 35 ou Conhecimento (Arcano) CD 35

Todos sabem da atual contenda entre os magistrados da Casa da Magia: Enquanto Biamindia, o Primeiro Magistrado, conta com um bom número de magos conservadores lhe dando apoio, Kory Luminar, seu imediato sucessor, cada vez ganha mais poder dentro dos círculos internos da Casa. Ambos são excelentes magos, mas divergem drasticamente de opinião quanto ao controle das magias conjuradas pelos magos de Torann. Biamindua, sendo conservador, não acredita que a liberação da prática de magias excessivamente destrutivas, necromânticas ou de conjuração nefasta hão de trazer qualquer benefício aos magos da Casa da Magia. Enquanto isso, Luminar defende o livre estudo de qualquer espécie de magia com unhas e dentes.

Tudo isso não passaria de uma mera briga de magos entediados não fosse pelas reais razões dessa contenda terem sido descobertas por alguns poucos estudiosos da Casa. Dizem que há alguns anos foram encontrados tomos arcanos antiqüíssimos, datados da antiga Torannia, em ruínas a oeste de Talanta. Tais tomos trazem regras de conjurações por demais poderosas, sombrias e perigosas, e por isso foram trancados a sete chaves (e algumas outras tantas proteções mágicas) nas bibliotecas mais secretas da Casa da Magia.

Mas nem todos os magos concordaram em manter esses tomos para sempre ocultos do conhecimento toraniano. Os que desejam colocar os olhos nas páginas antigas dos Tomos Proibidos são liderados por Kory Luminar, um conhecido estudioso de magias destrutivas (e alguns dizem, até da escola necromântica).

Ninguém sabe o que tais conjurações épicas poderiam desencadear no meio mágico de Torann. Talvez muitas delas fossem úteis para o combate aos demônios, mas com certeza muitas outras trariam grave perigo aos conjuradores inexperientes. Além de tudo isso, é sabido que apenas alguns tomos foram encontrados, e desde então muitos magos têm contratado grupos de exploradores para adentrar nas ruínas a oeste de Talanta. Não se sabe quem ganhará a contenda, mas numa coisa Kory tem vantagem sobre o velho Biamindua: ele é pelos menos duas décadas mais jovem e é certo que um dia assumirá o posto de Primeiro Magistrado, quando finalmente poderá estudar qualquer magia que deseje!

Segredos de Alundra

- O Reino dos Espíritos:

Conhecimento (Alundra) CD 30 ou Conhecimento (Arcano) CD 35, Conhecimento (Os Planos) CD 30

Alundra, o Reino Perdido, está entre os lugares com maior poder místico da Terra Próxima, figurando ao lado de lendas como as Mikachi, Dordread e o Mar de Fogo. O mistério central de Alundra vem do período conhecido como o Reino dos Espíritos. De dia Alundra é uma terra selvagem e primordial, tomada por todo tipo de animais, raças e bestas. De noite Alundra se torna a morada de espíritos, elementais, fantasmas e diversas outras entidades – o chamado Reino dos Espíritos. Na verdade o Reino Perdido é uma grande fenda planar. Durante a noite, toda Alundra se funde parcialmente com o Plano Etéreo, apesar de algumas partes de seu território tocarem também os Planos Elementais ou mesmo o Plano dos Sonhos e Plano das Sombras. O Plano Etéreo não chega a se fundir ao mundo material mas fica bem mais próximo. Após milênios convivendo com o fenômeno, os habitantes do Reino Perdido passaram a adquirir estranhos dons místicos, muitos resultados de sua constante comunhão cíclica com extra-planares e demais seres. Isso explica em parte a grande concentração de animais inteligentes, itens e pessoas possuídos por fantasmas e criaturas com clara descendência extra-planar ou sobrenatural.

A origem do Reino dos Espíritos ainda é desconhecida para todos e pode ter relação com diversas histórias. Alundra pode servir como refúgio para alguma estranha divindade ou uma divindade pode ter falecido sobre suas terras. Talvez seja o espírito ou fantasma desse deus – se é que tal coisa é possível – que gera o Reino dos Espíritos. Outra opção é que “algo” de fora do Plano Material vem tentando entrar na Terra Próxima e encontrou uma entrada em Alundra, enfraquecendo as barreiras entre os mundos – talvez a força cósmica chamada de Umbral seja a responsável. Quem sabe não seja um efeito colateral da própria Espada do Fogo Eterno? Muitas lendas colocam o artefato lendário em Alundra.

QUADRO: Segredos e mais segredos...

Como você pode ter notado a seção de Segredos de Alundra só coloca mais perguntas sobre o misterioso Reino Perdido – isso é proposital. O papel de Alundra em Karanblade é servir como uma espécie de “última fronteira”. Ela serve como uma fonte de mistérios e boatos impossíveis, um lugar mítico ainda a ser compreendido.

Cabe a cada mestre transformar Alundra no que desejar. Nós apenas colocamos algumas idéias e ganchos. Talvez você pense que não precisa do Reino Perdido em sua campanha ou gostaria que ele fosse completamente diferente. Qualquer uma das opções pode ser usada já que a influência de Alundra sobre a Terra Próxima é muito pequena.

Use Alundra como uma espécie de “coringa” em sua campanha. Ela está aí justamente para isso.

culminou com a criação de ordens como os Al'Jhazeen, que pegaram quatro dos fragmentos do selo e os guardaram em suas fortalezas. Os outros magos, fugindo da traição dos efreetis e seus servos, esconderam as outras três partes em locais desconhecidos. A Serpente, sem seu nome, é fraca e incapaz de deixar sua caverna, mas ela nunca desistiu de procurar por seu nome perdido. Atualmente, o velho dragão possui já uma das sete partes do selo. Os Místicos de Dara contam que no dia que ela se libertar um novo Surgimento terá chegado...

Segredos de Ossos Cruzados

- A Fonte da Imortalidade de Lorde Caligury:

Conhecimento (História) CD 35 ou Conhecimento (Ossos Cruzados) CD 30, Obter Informações CD 30

Diversos boatos e rumores sobre Ossos Cruzados, o Refúgio dos Ladrões, cortam desde as cortes de Torann às cidades de fronteira de Pontepedra, mas nenhum atrai mais ouvintes do que a lenda da Fonte da Imortalidade. Conta-se que um valoroso cavaleiro da caída Torannia teria recebido como prêmio dos deuses do reino uma fonte abençoada pelos sagrados solares. Todo aquele que bebesse dessa fonte adquiriria a tão invejada imortalidade desses anjos. Sua localização seria onde teria sido construído o forte do cavaleiro sem nome da lenda, nesse caso o atual Forte dos Ossos. Muitos apontam que a ilha antigamente não era um ninho de vilania, mas um bastião de fé. Essas mesmas pessoas apontam o atual “lorde” da ilha, Lorde Caligury, como a prova viva da lenda.

O Senhor de Ossos Cruzados governa seu domínio de com mãos de ferro há cerca de 2 séculos. Os toranianos dizem que já conseguiram matá-lo duas vezes, mas Caligury – o último de sua sinistra linhagem – sempre retorna. Cada retorno do Capitão do *Véu Negro* é acompanhado de uma vingança sangrenta contra seus assassinos. Poucos no entanto sabem do verdadeiro segredo de Caligury. Na verdade, não existe uma Fonte da Imortalidade abaixo do Forte dos Ossos. Lorde Caligury não é uma pessoa, mas sim uma ordem de piratas e ladrões com influência sobre boa parte do litoral oriental de Torann além de portos de Pontepedra. A posição de “Lorde Caligury” é mantida pelos vários membros da ordem secreta, que simplesmente trocam de lugar quando seu predecessor é morto. Como Caligury sempre é visto com um sinistro véu negro sobre a face, o disfarce funciona muito bem. Magos e clérigos aliados dos piratas fornecem as magias necessárias para manter a ilusão. Por que se dar ao trabalho disso tudo? Simples, uma lenda tem muito mais peso do que uma simples guilda de ladrões ou bando de piratas. Sem contar que o segredo protege os membros da ordem, chamada por eles de Ordem Caligury em homenagem a seu fundador, um cavaleiro desgraçado de Torann. Seu símbolo – para aqueles capazes de reconhecê-lo – é um corvo segurando uma espada e um rubi.

A Ordem de Caligury não conta piratas rudes ou meros ladrões de becos, mas sim com homens e mulheres influentes e bem conhecidos, que vivem vidas “secretas” como mestres de Ossos Cruzados. Eles são movidos primeiramente por um desprezo pelo governo das cidades-estados. Dinheiro, relíquias mágicas e poder são a ambição final da ordem, que usa lendas,

boatos e manipulações por detrás dos tronos para conseguir o que deseja. Seus membros sabem que uma guerra aberta contra as cidades-estados seria uma tragédia. Melhor fazer os governantes de Torann pensar que estão lidando “apenas” com um pirata imortal que se contenta em assaltar alguns barcos e amedrontar seus servos.

O atual “Lorde Caligury” é Nataniar Kalgyr, um nobre treinado na arte da espada e do assassinato além de um exilado da Casa da Magia devido a seu comportamento inquietante quando na conjuração de magias.

- Os Fossos e os Povos Esquecidos:

Conhecimento (Natural) CD 30 (Kuo-toas), Conhecimento (Masmorra) CD 30 (Illithids), Conhecimento (Ossos Cruzados) CD 35, Obter Informações CD 30

Os povos mortais mais jovens da Terra Próxima parecem não compreender que seu mundo é mais antigo do que eles possam imaginar e que além dele existem ainda incontáveis outros mundos. Muitos antes dos humanos ou mesmo elfos e anões andarem pela Terra Próxima, deuses antigos reinavam com seus povos sobre o mundo. Com o abandono dos deuses antigos, esses povos caíram em decadência. Muitos aceitaram seu destino, mas outros se voltaram para demônios e divindades malignas. Escondidos, eles ainda sonham em reerguer seus impérios esquecidos.

Poucos sabem, mas as lendas dos homens-peixes, amaldiçoados e dos fossos de Ossos Cruzados derivam desses povos esquecidos. Abaixo das ondas do Oceano da Sombra habita uma raça de sangue frio e coração gélido. Ao invés de prestar honras a Verinon, eles oferecem sacrifícios aos demônios e deuses negros que escolheram como novos senhores. Conhecidos como homens-peixes ao longo do litoral oeste da Terra Próxima, se autodenominam de kuo-toas ou “senhores das profundezas”. Eles conhecem muitos segredos de eras passadas e usam esse conhecimento em uma guerra milenar contra outra raça esquecida.

Essa segunda raça esquecida é a responsável pelos temidos “fossos” de Ossos Cruzados e pelas lendas acerca de espíritos amaldiçoados. Esses seres são ainda mais perturbadores e sombrios do que os kuo-toas. Verdadeiras aberrações sobre o mundo, eles precisam de corpos humanóides para sobreviver e por isso usam os “fossos” para coletar espécimes na superfície. Antigas lendas da Casa da Magia conhecem essas criaturas como devoradores de mente, mas os próprios seres se denominam illithids. Capazes de dominar mentes com um mero olhar, eles parecem usar técnicas e disciplinas sobrenaturais diferentes da magia convencional.

Aparentemente a Ordem de Caligury mantém pactos com esses illithids, permitindo que eles coletem mais espécimes dentre os habitantes da ilha durante as noites de lua nova. Em troca disso, a Ordem se mantém afastada da guerra milenar contra os kuo-toas.

O motivo para duas raças tão antigas e corrompidas estarem guerreando nas profundezas de Ossos Cruzados é sempre um tema em debate na Ordem Caligury. Aparentemente algum artefato ou legado de eras passadas, algo do tempo dos deuses antigos, está localizado abaixo da ilha. Ninguém sabe quais as conseqüências possíveis caso um das raças consiga ganhar essa guerra secreta.

Segredos das Ilhas de Scylla

- O Passado de Syllarie:

Conhecimento (História) CD 40 ou Conhecimento (Ilhas de Scylla) CD 35

Para os orcs de Scylla as famosas ilhas do Oceano do Sol sempre foram seu lar. O povo pirata nunca deu muito valor a história e isso nunca impediu um orc de ver seu futuro. No entanto, poucos lugares da Terra Próxima possuem um passado tão único como o das Ilhas de Scylla.

Há incontáveis séculos atrás, o lar dos elfos dourados, a floresta ancestral de Mahul Maakh, era apenas a capital de um grande reino silvestre que tocava diversos outros locais da Terra Próxima. Os elfos nunca construíram impérios e sempre desprezaram as noções humanas e anãs de reinos forjados a força ou por tiranos. Seu povo vivia espalhado pelo mundo, mas mesmo assim unido em sua causa.

Uma das casas élficas mais pacifistas, desejando distância dos conflitos cada vez maiores entre as raças, velejou para leste a procura de terras intocadas. Essa casa élfica era chamada de Elaridiel ou a Casa do Cristal Lunar. Os Elaridiel finalmente encontraram o que desejavam em um arquipélago no oriente, que batizaram de Syllarie ou “Terras do Amanhecer”. Mas as ilhas já eram a morada de um antigo povo humano, o Povo de Meru, ou merunianos. Esses humanos de pele bronzeada e belos cabelos negros, apesar de aparentemente primitivos, eram grandes conhecedores dos mares e haviam se exilado dos reinos do oeste séculos antes mesmo dos elfos. Os merunianos eram adoradores dos elementos e seus druidas guiavam o povo no caminho próprio dos deuses da natureza. A Casa Elaridiel estabeleceu um voto de amizade e lealdade para com os merunianos. A aliança representa até hoje o mais forte laço entre elfos e humanos, pois nunca antes, até onde se sabe, as duas raças se deram tão bem.

O passar dos primeiros séculos foi sereno para os habitantes de Syllarie. Os elfos da Casa Elaridiel, grandes senhores arcanos, usaram com sabedoria o mana elemental do arquipélago e moravam no interior das ilhas, em belos palácios de cristal. Os merunianos habitavam o litoral em vilas simples, onde mantinham sua adoração e artes de navegação. O contato constante fez surgir os primeiros meio-elfos, que se tornaram numerosos rapidamente. Devido às notícias de conflitos no oeste e frente as descobertas sobre o poder do mana de Syllarie, os anciões Elaridiel começaram propositalmente a diminuir o contato com o Conselho Mahul. A presença cada vez maior de meio-elfos por sua vez apenas alimentou a indiferença do Conselho para a Casa do Cristal Lunar, que foi taxada como “tocada pelos humanos”.

Os séculos de isolamento seguintes foram sacudidos, ironicamente, por uma guerra no oeste. Torannia, cada vez mais poderosa, havia quase que exterminado todos os povos orcs de seu reino. Apenas os orcs áridos do extremo leste, entrincheirados em suas montanhas e com o suporte de trolls e ogros, conseguiram sobreviver como cultura. Os outros povos orcs foram reduzidos à barbárie total e aniquilados até restarem somente algumas míseras tribos. Um desses povos orcs, nesse momento de crise, veio a ser liderado por um meio-orc de grande inteligência chamado Mak’nor. Filho bastardo de uma casa nobre toraniana – algo blasfemo para os humanos – Mak’nor teve que liderar os sobreviventes de seu povo numa fuga desesperada. Quando se viu cercado entre o mar e as legiões toranianas, o meio-orc se aliou a

alguns humanos renegados e partiu com cinco fragatas saqueadas para os confins do Oceano do Sol. Seja por piedade dos deuses, pela sagacidade de Mak'nor, ou por mera sorte, três das naus conseguiram atingir as ilhas de Syllarie. Nessa época, os merunianos e elfos Elaridiel se encontravam tão miscigenados que apenas uma ou duas famílias élficas possuíam sangue puro. Esses elfos eram os guardiões dos palácios de cristal, onde protegiam os conhecimentos arcanos de sua casa. Os orcs de Mak'nor, guerreiros natos, não tiveram dificuldade em tomar o controle do arquipélago.

Frente a nova guerra e violência, os últimos elfos da Casa Elaridiel decidiram abandonar Syllarie. Usando do conhecimento adquirido com druidas merunianos e do próprio mana vivo das ilhas, esses elfos partiram para o extremo leste e nunca mais foram vistos. Os tesouros e saber que não puderam levar, eles guardaram com fortes magias em seus palácios de cristal. Os merunianos que não foram capturados pelos orcs também deixaram as ilhas, simplesmente desaparecendo. Ninguém foi capaz de determinar o destino final desse povo humano.

Os orcs tomaram controle dos humanos e meio-elfos que permaneceram. Mak'nor, no entanto, viu que nada bom haveria de vir desse domínio e tomou precauções para que seus descendentes criassem algum laço de união com os povos nativos. Todos fracassaram. Sem os elfos, os antigos inimigos dos merunianos retornaram. Sahuagin vieram dos mares do norte e trogloditas das profundezas abaixo das ilhas. Ironicamente, era exatamente disso que os descendentes de Mak'nor precisavam. Lutando lado a lado, as raças das ilhas se uniram e conseguiram varrer a ameaça das raças hostis. Uma divisão foi estabelecida em seguida, mas o passar dos anos trouxe os povos juntos. Em poucas décadas, já havia sangue orc, elfo e humano nas veias de muitos. Syllarie passou a ser chamada de Scylla, uma tradução rude do mahuan (élfico) original para o orc. Em pouco mais de dois séculos sobravam apenas alguns meio-elfos ou mesmo humanos dos merunianos originais. A nova raça, descendentes de uma união inusitada de três grandes povos da Terra Próxima, passou a ser chamada de orcs de Scylla.

Os orcs scyllianos possuíam grande conhecimento naval, herdado dos merunianos; um saber e respeito pelos elementos, herdados dos elfos; e uma grande sede de luta, herdada dos orcs. Não demorou muito para que zarpassem de volta para oeste e as lendas de piratas orcs surgissem.

O Surgimento atingiu Scylla assim como outros pontos da Terra Próxima. Os orcs, frente a inimigos muito mais poderosos que sahuagins e trogloditas, estariam condenados não fosse a descoberta da primeira Lâmina Guardiã. Uma orc scylliana chamada Klenia ousou desbravar as ruínas de cristal dos elfos Elaridiel e conseguiu uma arma mágica de grande poder. Com a sua liderança os demônios foram vencidos. Os anos seguintes viram a descoberta de novas maravilhas e também de novas lâminas mágicas, que passaram a ser conhecidas como Lâminas dos Lordes Piratas. Esses "lordes" eram na verdade os protetores do arquipélago. Eles podiam ser gananciosos, sanguinolentos e mesmo cruéis, mas todos tinham as Ilhas de Scylla como um dos seus objetivos principais. A Lâmina Guardiã de Klenia, um enorme sabre prateado, foi passada de geração em geração até ser perdida. Um pequeno orc scylliano a encontrou cerca de 40 anos atrás. Esse orc, que escolheu o nome Mak'nor, viria ser a conhecido como o mais famoso dos Lordes Pirata da atualidade.

- Dos Príncipes do Leste e do Povo do Mar:

Conhecimento (História) CD 45 ou Conhecimento (Oceano do Sol) CD 40

Todas as informações sobre a Casa Elaridiel, que uma vez habitou o arquipélago de Scylla, foram guardadas pelo Conselho Mahul a sete chaves. Alguns suspiram que isso seria devido ao fato da antiga casa ter ser tornado *danaerith* (da-na-e-RIF) ou “tocada por humanos”. Os elfos Elaridiel teriam misturado seu sangue aos humanos até tal ponto que a casa teria desaparecido. Na verdade a história é mais profunda... profunda como os mares, diriam alguns.

Os elfos Elaridiel realmente se tornaram *danaerith*, se misturando com o povo humano meruniano. Mas parte da casa permaneceu imaculada. Esses últimos Elaridiel haviam feito um voto de ficarem vigiando o grande mana que existia em torno das Ilhas de Scylla. De dentro de suas fortalezas de cristal – construídas com essa poderosa magia natural – eles descobriram grandes segredos druídicos e arcanos. Quando Scylla foi tomada pelos orcs, eles previram que sua presença apenas provocaria um conflito futuro ainda pior. Alguns adivinhos da casa élfica também encontraram os sinais de que alguma grande catástrofe estaria por vir – o Surgimento – e que eles poderiam resistir melhor a ela se estivessem escondidos e preparados. Usando do poder mágico que adquiriram, esses poucos elfos sobreviventes realizaram um grande ritual. A poderosa magia transformou os últimos Elaridiel em um povo exótico, de pele azulada e grande graciosidade, capaz de viver embaixo das ondas de Verinon. Eles se tornaram os primeiros elfos do mar ou elfos aquáticos e construíram belas cidades de cristais e corais nas profundezas do Oceano do Sol. Apesar de viverem escondidos eles nunca abandonaram Scylla e foi graças à sua ajuda que a orc scylliana Klenia foi capaz de recuperar a primeira das Lâminas Guardiãs, salvando as ilhas do Surgimento.

Os últimos merunianos também tiveram um destino ligado ao mar. Vendo seu povo sendo escravizado nas mãos dos orcs, seus druidas mais poderosos clamaram por um milagre a Verinon e Alysia. Graças aos séculos e séculos de adoração aos elementos e de preservação das ilhas, esse pequeno grupo de merunianos foi abençoado pelos deuses. Eles poderiam fugir dos orcs, mas deveriam permanecer com sua vigília sobre os mares. Esses merunianos se tornaram o primeiro povo do mar. As mulheres desse povo seriam eternizadas em cantos pelos bardos do oeste, dando origem às histórias das sereias.

O povo do mar não nutre rancor pelos orcs scyllianos. Eles viram como os orcs lutaram lado a lado com seus antepassados para proteger Scylla. No entanto, eles nunca aprovaram os caminhos violentos e a pirataria orc e por isso adoram importunar seus “primos”. Os elfos do mar por sua vez permanecem escondidos do mundo, mantendo contato apenas com os descendentes da orc scylliana Klenia, especialmente o Lorde Pirata Mak’nor. O velho orc mantém encontros esporádicos com elfos do mar na Baía Proibida, localizada na principal ilha do arquipélago.

- O Mar de Fogo:

Conhecimento (Arcano) CD 40 ou Conhecimento (Ilhas de Scylla) CD 35,
 Conhecimento (Os Planos) CD 35

As ilhas de Scylla sempre foram um mistério para magos e estudantes arcanos. O mana no arquipélago é abundante e parece ser dotado de vida própria. Caprichoso, ele tenta o conjurador a sugar cada vez mais e mais força dos elementos. Não é por menos que os orcs de Scylla acham com frequência feiticeiros insanos andando a esmo pelas ilhas. O mana reage de maneira diferente com cada conjurador, mas sempre tenta lhe impelir alguma vontade.

O Mar de Fogo, localizado no centro do arquipélago, é a fonte de todo esse poder. Sob as suas ondas se localiza a maior concentração de cristais soluakh da Terra Próxima. Tamanha quantidade de energia místico em um só ponto é a responsável pelo clima sobrenatural da região. Os elementos estão em eterna contenda em Scylla. Às vezes, a água é dominante, criando grandes ondas e redemoinhos capazes de levar viajantes incautos para reinos estranhos, os confins do mundo ou mesmo outros planos. Outras vezes o ar é dominante e grandes tempestades vivas sacodem as ilhas, libertando elementais e oferecendo visões estranhas aos habitantes. Quando a terra é dominante, ilhas surgem no meio arquipélago, algumas com ruínas de outras eras, outras com enormes formações de cristais soluakh. Durante os dias em que o fogo predomina surge o famoso fenômeno do Olho Infernal e as águas brilham com uma luz vermelha vinda das profundezas. É durante o Olho Infernal que o mana do arquipélago fica com seu poder máximo. Grandes magias podem ser trabalhadas nessa época, magias capazes de erguer enormes castelos, abrir titânicos portais entre mundos e realizar todo tipo de maravilha e horror lendário. Os elfos da Casa Elaridiel usaram esse poder para realizar o ritual que os transformou em elfos do mar. Quem sabe, com o conhecimento certo, o Olho Infernal torne possível até o impossível... como libertar um deus.

- Zalum, o Usurpador:

Conhecimento (Anahul Maakh) CD 30, Conhecimento (Ilhas de Scylla) CD 35,
 Obter Informações CD 30

O mais novo Lorde Pirata de Scylla é o esguio e sinistro Zalum. Conhecido como “O Usurpador”, Zalum arquitetou a morte do Lorde Pirata Wandul, um enorme orc de Scylla e tomou sua Lâmina Guardiã. Dizem que a arma mágica de um Lorde Pirata não pode ser simplesmente roubada, pois a lâmina seria inteligente e escolheria seu novo dono. No entanto, a traição de Zalum não só teve sucesso como ele está conseguindo usar sua Lâmina Guardiã sem problemas.

Zalum é um orc scylliano muito magro e de pele cinza-clara, pálida para os padrões de sua raça. Aparentemente fraco, ele possui uma grande força de vontade e sempre tem um truque ou dois guardados. Dizem que ele conseguiu afundar sozinho uma embarcação rival pedindo a “benção” dos deuses elementais. Um dos orcs de Scylla com mais contatos fora do arquipélago, Zalum possui pontos de poder principalmente em Zelânia. Aqueles mais próximos do Lorde Pirata afirmam que ele possui aliados em outros reinos... e em outros planos.

Na verdade, Zalum é Zrinaer’let (ZRÍ-naer-let), um elfo negro exilado de Anahul Maakh. Conhecedor de magia arcana e exímio com a espada, o vil elfo conseguiu informações a cerca do paradeiro da perdida Casa Elaridiel. Indo para Scylla ele usou sua magia para se disfarçar como orc e arquitetou a queda do Lorde Pirata que viu como o mais fraco. De posse de uma

Lâmina Guardiã ele agora procura conseguir o conhecimento élfico guardado nas ruínas de cristal. Zrinaer'let consegue usar a arma mágica devido a seu poder arcano e grande resistência mental. O fato de ele ser um elfo, e que os artefatos foram construídos para serem usados por elfos, também parece ajudar.

Zrinaer'let espera poder liberar o incrível mana contido em Scylla e usá-lo para se vingar de seus algozes em Anahul Maakh. Claro, se nesse processo ele conseguir controlar as ilhas, melhor ainda...

Segredos de Katai

- O Império Kenku:

Conhecimento (História) CD 45 ou Conhecimento (Katai) CD 40, Conhecimento (Religião) CD 30

Os kenkus são reputados como os maiores mentirosos e trapaceiros de Katai (e do mundo). O povo-corvo afirma todo tipo de coisa absurda e tira um prazer especial em ver o quanto incrédulas suas histórias são... Talvez por isso ninguém leve a sério o fato dos kenkus clamarem serem descendentes de um glorioso império.

Os kenkus são uma raça muito antiga. Sua era de poder foi entre a queda dos dragões e gigantes e a ascensão dos elfos ao sul. Durante esses tempos esquecidos o norte da Terra Próxima era uma região inóspita, mas de beleza inigualável. Um povo gigante de grande iluminação e conhecimento habitava o Norte Gélido, mas foi fadado ao esquecimento com o exílio de suas divindades para fora do mundo. As terras desses antigos era vazia de bestas e raças inferiores, permanecendo vazia após o fim de sua raça.

Fugindo da Guerra Eterna e das contendidas das raças criadas pelos deuses, uma divindade solitária resolveu tomar os ermos do norte da Terra Próxima como lar. Ela passava seus dias apreciando as flores douradas, rios puros, florestas serenas e a dança dos espíritos elementais. Mas invariavelmente à vontade dos quatro deuses do ciclo se fazia sentir e o Vento do Inverno veio cruel do norte. A divindade se entristecia nesses momentos, se tornando fria e branca como a neve. Isso se repetia a cada ano... Até o dia que um corvo surgiu frente à divindade. O corvo estava de passagem, procurando uma casa para seu clã que sofria na mão dos grandes pássaros e bestas aladas do sul. Vendo a solitária e bela divindade pousou e, tocado pela tristeza da deusa, contou uma anedota para lhe alegrar o coração. A deusa nesse momento riu e mesmo o Vento do Inverno se abrandou. As flores reabriram, as florestas prosperaram e os rios voltaram a cantar cristalinos, pois os espíritos elementais despertaram de seu sono. A deusa ficou maravilhada – pois não sabia que podia fazer aquilo – e agradeceu ao pequeno corvo, lhe falando que ele acabara de encontrar uma nova casa para seu clã. A divindade teria ensinado ao pequeno corvo os segredos da terra e assim os mistérios dos elementos e da magia.

Esse corvo foi o primeiro kenku.

Essa divindade seria a deusa que se colocaria nos céus ao lado da Luz Divina – seu nome em kitak veio a ser Maetsuru.

O império kenku prosperou por incontáveis eras no norte. Eles eram as crianças e a alegria de Maetsuru, mantendo o Vento do Inverno distante. Mais então venho um dia de grande pesar, quando os deuses descobriram que os antigos gigantes haviam deixado o norte. Uma hoste de divindades menores exiladas do leste, oeste e sul marchou para tomar as terras kenkus. O povo-corvo lutou bravamente por vários anos até o dia em que as raças perdidas – os povos mais velhos da Terra Próxima, assim chamados por terem sido abandonados por seus deuses – se juntaram à refrega. Sem seus deuses, eles ansiavam pelo conhecimento dos antigos gigantes. Nem mesmo a poderosa Maetsuru podia deter tal exército, e por alguns instantes ela pensou em devolver o norte para o Vento do Inverno. Conta-se que nesse momento uma luz rompeu dos céus e Amaran-kami e suas hostes de dragões e tennys surgiram. A Luz Divina conseguiu forçar os exércitos inimigos para as terras destruídas do sul onde os lacrou, criando para todo sempre as odiadas Mikachi, as Terras Selvagens.

Após a guerra restaram apenas as ruínas do império kenku. Parte do povo-corvo ficou ressentida em ver suas terras tomadas pela dinastia de Amaran, que ainda por cima levou Maetsuru como esposa para os reinos celestes. Esses kenkus se uniram aos emergentes Clãs das Sombras. A maioria, no entanto, decidiu continuar protegendo sua tão amada morada no Norte Gélido. Eles afirmam que enquanto forem capazes de fazer Maetsuru sorrir o Vento do Inverno nunca há de reclamar Katai.

- Mikachi, a Terra dos 10.000 Deuses Aprisionados:

Conhecimento (História) CD 40 ou Conhecimento (Katai) CD 35, Conhecimento (Os Planos) CD 35

As Mikachi são conhecidas ao sul, em Dardeeh, como as Terras Selvagens. Raças perdidas, espíritos vingativos e deuses meio-demônios são reputados como os moradores de seus domínios. Eles todos teriam sido lacrados ali pelo poder de Amaran, o Rei dos Céus. Os Dardeeh afirmam que as Terras Selvagens foram criadas quando seus demônios e raças adoradoras ofenderam um gênio do inverno do norte.

Os kataianos falam que os demônios e deuses menores presos nas Mikachi só podem sair caso sejam conjurados por alguém de fora. Mesmo nesse caso um sacrifício de igual poder deve ser garantido. Como incontáveis mortais já pareceram nas Mikachi, muitos demônios eventualmente conseguiram se libertar, mas até o momento nenhum ser divino deixou suas bordas. Afinal, quem conseguiria sacrificar um deus para libertar outro? Mas os deuses das Mikachi não são divindades verdadeiras como os deuses negros de Dordread. Eles são filhos bastardos, crias não desejadas e divindades menores, expulsas e desprezadas pelos outros deuses, sem um local de direito nas primeiras eras da Terra Próxima. Por esse exato motivo alguns deles podem ser libertados por algo menor do que um sacrifício divino... De fato, um deles já foi. Quando Khun Khurak matou o Dragão Meyo um ser sinistro das Mikachi sentiu o espírito da grande serpente indo para os céus e o atraiu com um poderoso encanto. Se alimentando da alma de Meyo ele conseguiu fugir de sua prisão e arquiteta agora uma vingança contra a dinastia de Amaran e talvez contra os povos de outros deuses da Terra Próxima.

QUADRO: Terras Realmente Selvagens...

As Mikachi foram criadas para serem uma espécie de caixinha de horrores do mestre. Todo tipo de demônio, criatura antiga medonha, horror ancestral adormecido e deus menor vingativo pode ser incluído aqui. Criaturas bizarras e estranhos inimigos podem ter seus domínios extra-planares criados dentro das Mikachi, que no final da conta são uma espécie de “aglomerado de semiplanos”.

Um lembrete importante é que as raças servas dos extra-planares e demais seres presos nas Mikachi não precisam de sacrifícios para deixar o lugar. A maioria permanece nas Terras Selvagens simplesmente porque vive em constante guerra com outras raças inimigas ou porque tem seu poder muito reduzido no mundo real. Afinal, elas simplesmente não fazem mais parte da Terra Próxima, tendo sido exilada há milênios.

As Mikachi simulam as eras antigas, quando essas raças eram fortes, e portanto podem não se parecer com nada do mundo atual. Como sempre, elas são uma ferramenta criada para facilitar o serviço do mestre.

Por último você vai notar que nós não mencionamos qual foi o ser semi-divino solto das Mikachi. Isso foi feito para dar liberdade ao mestre para usar o gancho como bem entender. Nós até deixamos uma pequena pista sugerindo que ele possa ser o Lorde das Sombras do Clã Sû-Marath, a serviço de Odda, como você poder ler mais à frente, mas isso é apenas uma sugestão. Se o mestre acha que Odda não precisa de um inimigo traiçoeiro nas suas costas, então o ser libertado poder ser qualquer outra coisa – até mesmo um monstro gigante marchando para devastar Dai-Khai...

Organizações Secretas e Grupos Conspiradores

Nem todas as organizações da Terra Próxima foram apresentadas no Capítulo 3, enquanto que outras foram mencionadas, mas não totalmente descortinadas. Todos os segredos à seguir requerem testes de Conhecimento variados. O Mestre deve usar a tabela em Os Segredos da Terra Próxima para determinar as CDs (valores sugeridos variam entre 30 e 50).

Os Clãs das Sombras de Katai

A eterna sombra a pairar sobre o reino distante de Katai, os Clãs das Sombras são formados pelas hordas de bandidos, renegados, conjuradores e servos de Odda, a divindade da escuridão. Amantes do caos e de uma sociedade irrestrita, nutrem um lendário rancor pela dinastia real das Terras Puras e seus deuses celestiais escravistas. No entanto, os Clãs das Sombras desejam antes de tudo vingança contra Katai pelos séculos de batalhas. Poucas coisas dão mais prazer a um membro dos Clãs do que os gritos de um samurai.

A maioria dos membros dos Clãs das Sombras são humanos exilados de Katai, muitos piores do que ronins. Nem todos são vingativos e sanguinolentos, mas mesmo o mais sereno dentre eles deseja o fim da “tirania celestial”, como chamam o governo da dinastia de Amaran. Os Clãs também são formados por bárbaros humanos, povos que fugiram dos Reis de Katai em

seus primórdios, se escondendo nas montanhas Khun-po. Munidos de aço dos anões tetsujins e possuidores de vários feiticeiros em suas famílias, eles são as tropas de choque dos Lordes das Sombras. Fora os humanos, os Clãs contam com kenkus, ogros (de várias raças), bakemonos (os goblins de Katai), serpentes-do-trovão (behirs), espíritos desonrados sem descanso e uma miríade de outros seres a seus serviços. Criaturas das sombras sempre estão ao lado dos Clãs, seja um mastim das sombras a comando de um general, sejam sombras a serviço de um sacerdote de Odda. Quando o próprio Kage-no-oni tem interesse em uma missão ou batalha, ele envia seus mais poderosos servos – os temidos vultos noturnos, criados a partir de sua essência.

Os Clãs atuam atacando caravanas entre as cidades reais ou promovendo o mercado negro kataiano, com a venda de ervas proibidas, favores e mesmo alimentos e proteção para vilas isoladas (que por sua vez se tornam leais aos Clãs). Muitos de seus espiões são camponeses e mercadores, que devem suas vidas a um ou outro Clã. Atualmente, com a chegada do orc scylliano Asgrat, os Clãs tiveram acesso a várias especiarias e mercadorias estrangeiras, muitas vitais para sua causa – como cristais da alma (como os cristais soluakh são conhecidas em Katai).

Os líderes dos Clãs são os chamados Lordes das Sombras de Katai (um título que eles mesmos cunharam). Cada Lorde é um poderosíssimo feiticeiro que trocou parte de sua alma por um fragmento da essência das sombras de Odda, tornando-se servo imortal do deus. Cada um possui poderes e imunidades únicas. De acordo as lendas alguns já foram decapitados ou mesmo reduzidos a cinzas, mas assim mesmo voltaram com seus poderes plenos.

Os relatos históricos de Katai contam que existem 9 Clãs das Sombras, cada um com seu Lorde Feiticeiro. No passado existiam 10 Clãs, mas um foi desmantelado com a queda de seu Lorde. Como tudo ligado a Odda, isso pode ser uma farsa – outros Clãs menores ou mais isolados podem existir nos vales secretos das Montanhas Khun-po.

Alguns dos principais Clãs são descritos abaixo:

Clã do Falcão de Sangue: Considerado o maior Clã da Sombra, o Falcão de Sangue é o mestre dos sertões de Katai. Grupos bandoleiros portam o crânio e o pássaro negro – o símbolo do Clã – em suas bandeiras e aterrorizam vilas inteiras, enquanto que gangues dominam bairros e distritos fracos de muitas cidades, inclusive uma ou duas cidades reais. Muitos kenkus servem a este Clã.

O Lorde Feiticeiro do Falcão de Sangue é chamado simplesmente de “Pássaro Negro”. Provavelmente o mais velho Lorde conhecido, nada se sabe de sua face ou origens, pois é sempre visto com uma máscara de seda com contornos em sangue de um rosto demoníaco. O “Pássaro Negro” é um tema comum de história para assustar crianças e camponeses em Katai.

Clã Sû-Marath: O mais novo Clã da Sombra, formado aproximadamente durante o último Surgimento é também o mais misterioso. Cogita-se que seu Lorde das Sombras, o Mestre dos Venenos Marath, seja estrangeiro, pois os seus poderes, assim como o de seus servos, são totalmente desconhecidos em Katai. O Clã Sû-Marath é o mais restrito em suas afiliações, sendo um dos menores clãs. No entanto é um dos mais fanáticos e sigilosos. Seus membros

adquirem dons mentais exóticos e muitos apresentam características ofídicas, como escamas na pele e olhos de serpente. Boatos entre os Clãs falam de membros que se parecem mais com cobras do que com humanos.

Covardes e traíçoeiros são assassinos primorosos e mesmo os outros Clãs ressentem sua presença. O Sû-Marath é o Clã que mais envia incursões para as Mikachi, as Terras Selvagens, pois possui conhecimento acerca de seus artefatos e poderes. Seu símbolo é um olho de cobra.

Clã Kunn-do-maru: O Clã do Lobo, como é conhecido, é o braço bélico dos Clãs das Sombras. A maioria dos guerreiros e estrategistas se encontra entre os servos do Lorde Feiticeiro Kunn-do-maru, o único que usa tanto magia quanto aço. Kunn-do-maru é o Lorde que participou de mais batalhas e conta com a cabeça de dois Reis de Katai como decoração em seu castelo nas montanhas. O Clã do Lobo é mais devoto do ideal de liberdade e poucos dentro seus membros são saqueadores ou meros bandoleiros. Seus lâminas da noite estão entre os melhores, rivalizando apenas com o estranhos assassinos do Clã Sû-Marath.

Clã Kaijiki: O Clã Maldito é o único Clã das Sombras destruído de que se tem notícia. Ironicamente sua queda foi interna. Seu antigo Lorde das Sombras, o insano Mahokuroi, foi destruído durante uma tentativa de derrotar o Dragão Celestial Yu. Mahokuroi buscava aumentar seus poderes e foi punido por Odda assim como todo o seu Clã Kaijiki, cujo símbolo era um lótus negro.

O Kaijiki foi transformado em uma horda de mortos-vivos sem mente. Desde então o “Clã” vem sendo usado como tropa de choque nos principais ataques. Hoje resta pouco do exército original de mortos-vivos. No entanto, o Clã Kaijiki era temido por seus poderosos feiticeiros necromânticos, alguns dos quais mantiveram seu intelecto e poderes como mortos-vivos. Esses raros feiticeiros amaldiçoados foram poupados por Odda e mantidos como servos pelos outros Clãs, que os usam em seus vários planos. Presos pela maldição do Kage-no-oni, eles devem sempre obedecer a seus novos mestres, apesar de no fundo estarem apenas esperando por uma chance para se vingar pela queda de seu antigo Clã.

Os Lordes do Inverno

Magos, clérigos e lordes guerreiam pelo controle da Terra Próxima há incontáveis séculos. Humanos, elfos, anões, orcs e outras raças batalham em planícies, florestas e montanhas para tomar o mundo. O quão inocente são esses seres. A Terra Próxima é um lugar muito antigo e criaturas mais velhas de que todos os reinos atuais ainda vivem e ainda desejam reinar sobre um mundo que vêem como seu por direito. Esses velhos seres não esquecerem seu passado glorioso, sua Primavera sobra a Terra Próxima.

Os chamados Lordes do Inverno são a primeira vista um grupo de druidas fanáticos que desejam nada mais nada menos do que derrubar as forças civilizadas da Terra Próxima. Muitos se espantam ocasionalmente com os aliados destes druidas: fadas, espíritos antigos, demônios desconhecidos, monstros, gigantes e mesmo dragões são ligados a esse pequeno grupo.

Na verdade, os druidas são meros servos mais inferiores de uma cabala de criaturas antigas que deseja reverter o mundo para o que chamam de Primavera Primordial, a época mítica em que

governavam a Terra Próxima – antes que os deuses negros, deuses do reino e seus anjos e demônios bélicos interferissem no equilíbrio do Plano Material. Esses antigos mestres do mundo – os verdadeiros Lordes do Inverno – ficaram enfraquecidos após seus deuses terem deixado a Terra Próxima, mas nunca desistiram de seu direito de reinar. Eles vêem o tempo como um passar de estações. A Terra Próxima viveu uma Primavera Primordial idílica e passou por um Verão Sangrento – o Surgimento – antes de cair no Outono Sombrio, a época atual. Os Lordes de Inverno sabem que o próximo Surgimento vai marcar o fim do mundo para as raças atuais. Após um longo e tenebroso Inverno dos Mortos, o mundo há de ser reconstruído tal como era no passado, dando início a outra Primavera.

Para alcançar esse fim os Lordes do Inverno desejam acelerar o Surgimento e esperar nas sombras enquanto humanos e demais raças, deuses negros e deuses do reino se matam na Guerra Vermelha. E quando ambos os lados estiverem fracos e esgotados, os Lordes do Inverno vão interferir e tomar de volta a Terra Próxima.

Os Lordes do Inverno são uma organização neutra no Surgimento e por isso podem representar uma ameaça ainda maior do que Dordread se seus planos derem fruto. Seu símbolo normalmente é uma versão mais antiga da Roda do Mundo, um símbolo uldra usado na adoração aos deuses da natureza.

Como uma miríade de seres compõe suas fileiras, nada é certo a respeito dos poderes e influência dos Lordes do Inverno. Muito se especula sobre quem seriam seus líderes... ou melhor, o que seriam seus líderes. Para uma ordem que conta com bárbaros, druidas, fadas e dragões, a noção de uma criatura mestra é apavorante.

O Manto de Sangue

Há incontáveis séculos os mortais buscam compreender seu lugar no mundo. Muitos se viram para os deuses procurando respostas, enquanto que outros buscam esse saber final dentro de si mesmo. Num passado remoto, muito antes do primeiro Surgimento, um homem de grande fé e sabedoria chamado Karsallaran ansiava em conhecer da providência divina. Ele cumpria todos os desejos dos deuses e era especialmente devoto dos rigorosos ditames de Mallakaist. Após uma vida de servidão, Karsallaran foi agraciado com uma chance de singrar para além da Terra Próxima e adentrar na Abóbada Solar, a lendária morada de Mallakaist, onde seria concedida uma audiência com a própria divindade. Karsallaran humildemente então perguntou ao Trono Dourado e a seus arcanjos e servos divinos qual seria a verdadeira natureza dos mortais. Por que morremos? Para onde vamos? De onde viemos? A resposta do senhor dos deuses do reino foi como um golpe de espada no coração de Karsallaran: Mallakaist não sabia. Como era um deus, ele nunca compreenderia do âmago dos mortais.

Karsallaran ficou arrasado e ao retornar para seu reino passou a temer a morte e sua fé fraquejou, tornando-o vulnerável a sussurros negros. O uma vez grande clérigo se voltou para Tiriatrix e Mugosh, que já mantinham sua presença no mundo antes de Ballog e sua hoste. Karsallaran, temendo o esquecimento e o niilismo que julgava vir da morte, voltou-se para a necromancia e os segredos dos demônios. Guiado especialmente pela Devassa ele descobriu rituais nefastos que permitiram que continuasse vivo enquanto se alimentasse do sangue dos vivos. Tal afronta não passou despercebida e o clérigo caído foi fulminado por Mallakaist. Mas

o espírito negro de Karsallaran foi trago de volta a um semblante de vida por Tiriatrix, o que deu origem ao primeiro ser conhecido como vampiro na Terra Próxima. Karsallaran desapareceu dos anais históricos após isso, tornando-se uma lenda e hoje poucos dizem que ele foi um grande necromante, demônio ou mesmo um semideus do mundo antigo. Poucos sabem de sua verdadeira origem.

O legado de Karsallaran foi passado adiante, dando origem a uma ordem de estudiosos arcanos que buscam o mesmo que seu fundador: imortalidade. Chamada de Manto de Sangue, essa ordem é composta em sua maioria por toranianos e elfos negros que habitam terras estéreis e isoladas no extremo oeste de Pontepedra. Fazendo experimento com os vivos e os mortos, eles buscam a chamada Imortalidade Perfeita, imaculada por vida ou morte. Invariavelmente os membros da ordem seguem os passos de Karsallaran e fazem pactos com demônios para conseguir o segredo da vida eterna. Esses acabam se tornando os lendários e poderosos liches – conjuradores mortos-vivos de grande poder presos a alianças infernais. Outros acabam invariavelmente falhando. Alguns morrem simplesmente enquanto que outros são seduzidos pelas crias de Karsallaran, tornando-se vampiros. Há, no entanto, três arcanos de poder na história da ordem que teriam alcançado a chamada Imortalidade Perfeita. Não sabe nada deles (nem mesmo raça ou sexo) a não ser seus nomes: Ariziam, Vanaiel e Lushar. Há relatos que indicam que Vanaiel teria vivido durante o último Surgimento e talvez tivesse conhecido Galtar Karan, mas isso é mera especulação.

O Manto de Sangue não é necessariamente maligno, mas sim inumano, pois não possui nenhum apreço pela vida, dando forma a todo tipo de blasfêmia e monstruosidade. A prova de sua fome pela imortalidade seria sua aliança com as tribos goblins do Arco e seu recente pacto desesperado com as forças de Dordread.

O Manto de Sangue não possui uma insígnia ou símbolo, é uma ordem pequena e seus membros normalmente se conhecem através de cartas, encontros ou por meio de seus mestres.

A Coroa Oculta

Há muitos anos atrás Torannia era uma grande nação unida sobre o sábio comando da Linhagem Real, da qual Andallon, o Bravo, teria sido o último lorde. A Linhagem Real caiu junto com Torannia após o último Surgimento, mas o sangue dos Reis Antigos ainda vive e a misteriosa ordem conhecida como Coroa Oculta vem preservando esse legado há séculos.

A Aliança da Coroa do Sol, chamada de Coroa Oculta por seus agentes, é um pacto estabelecido entre poderosas famílias nobres da antiguidade que conseguiram preservar parte de sua história mesmo após a destruição de suas cidades e terras. Extremamente sigilosos e cautelosos, seus membros desejam acima de tudo que Torannia volte a se erguer das cinzas tal como uma fênix. Apenas o Velho Reinado poderia trazer a luz da civilização de volta à Terra Próxima, liderando os povos humanos desunidos para seu merecido destino. Os líderes da Aliança da Coroa do Sol são devotos fiéis do legado dos Reis Antigos e sua fé é tamanha que eles acreditam que Galtar Karan não passou de um mito, pois na verdade quem teria usado a lendária Espada do Fogo Eterno teria sido o filho de Andallon – o jovem cavaleiro Delleron, desaparecido durante o Surgimento.

O nome da ordem vem da mítica Coroa do Sol, seu símbolo. Portada pelos reis de Torannia, o artefato teria sido forjado por um arcanjo sob o comando de Mallakaist, Deus de Torannia e Senhor da Justiça. De acordo rumores dentro da ordem, a Coroa do Sol estaria em posse dos líderes da Aliança deste a queda do Velho Reinado.

A Aliança possui aliados poderosos escondidos em todos os governos de Torann, além de mercadores, mercenários, sábios, clérigos e magos. É incrível o nível de influência que seriam capazes de exercer caso usassem toda sua força. Os principais interesses desse velho pacto é propiciar a supremacia toraniana sobre a Terra Próxima. Seus líderes acreditam piamente que esse seria o melhor rumo para preservar a paz e trazer de volta algum semblante de ordem para regiões fronteiriças como Dardeeh e Pontepedra.

A Aliança da Coroa do Sol também possui vários astrólogos e adivinhos, todos dedicados na busca e preservação do “Velho Sangue”. Os líderes da Aliança acreditam que, apesar das grandes famílias reais de Torannia terem caído, parte de seu poder sobrevive em alguns descendentes esquecidos. Usando vários tipos de magias e estudos de textos antigos, eles buscam localizar esses portadores do Velho Sangue. Se eles se mostram dignos, agentes os convidam para fazer parte da Aliança. Caso o portador não pareça ter os mesmos ideais, a Aliança invariavelmente procura usá-lo em seus planos, seja por intimidação ou manipulações. Eles crêem que todos do Velho Sangue são destinados a grandes feitos e que por isso nunca podem ser simplesmente abandonados no mundo, devendo ser “guiados” para seu eventual destino... mesmo que seja morrer pela causa da Aliança.

Os líderes dessa ordem sabem que um novo Surgimento se aproxima e por isso tem preparado seus recursos. Alguns acham que chegou o momento de se revelar ao mundo, enquanto que outros pensam que Torann deve entrar em guerra e dominar logo Dardeeh, Mahul Maakh e Pontepedra, unindo a Terra Próxima contra Dordread. De toda forma, todos os mestres ocultos da Aliança concordam que chegou o momento de usar seu maior trunfo, um segredo guardado há cerca de 20 anos: o Herdeiro. O último descendente da Linhagem Real foi encontrado. Ele ainda não sabe do poder de seu sangue e é mantido sob constante vigília por espões. A Aliança tem certeza que ele será o novo líder dos humanos e apenas aguarda que as próximas adivinhações revelem o que deve ser feito. Esse é o segredo mais vital da ordem e apenas alguns dos líderes sabem todos os detalhes, muitos não conhecem nem mesmo se o Herdeiro seria homem ou mulher.

O Flagelo Inominável de Bamphozzah

A terra maldita de Dordread é motivo de pesadelo e pavor na maior parte das terras civilizadas. O que antes não passava de lendas assustadoras, no passar do outono se tornou algo bem real e assustador: os demônios do oeste estão atacando no continente aos poucos, matando a bel-prazer e talvez não haja nada capaz de detê-los.

Como se não bastasse tamanha sombra na vida dos povos da Terra Próxima, ainda há sábios que dizem que o Surgimento ainda está apenas no início e os demônios que atacam nas vilas e estradas ermas não passam de soldados rasos de um imenso exército, comandado pelo lendário lorde demônio novamente desperto – Bamphozzah (bam-fô-ZÁA).

Apesar de não ser uma organização tão poderosa a ponto de englobar todos os demônios de Dordread, o Flagelo Inominável realmente existe e se trata nada mais nada menos do que a armada demoníaca de fiéis seguidores de Bamphozzah, tementes ao mais sombrio dos deuses negros, Ballog.

Os poucos integrantes do Flagelo Inominável vistos no continente não passavam de batedores, coletando informações para seus superiores, muitos dos quais se encontram ainda aprisionados. Segundo alguns sábios, tais demônios não são os que atacaram fazendas ou chacinaram vilarejos, mas aqueles que procuraram adentrar nas cidades-estado toranianas, disfarçados com magia. Esses espiões querem descobrir o máximo possível sobre seus oponentes – nesse caso, todo o mundo civilizado!

Bamphozzah sabe que, assim como ele, seus inimigos mais poderosos estão ocultos. Assim que a segunda Guerra Vermelha reiniciar, todas as peças entrarão no tabuleiro e vencerá somente quem tecer a melhor estratégia. O Lorde Flamejante sabe que as hostes angelicais farão de tudo para obter a Espada do Fogo Eterno e ele comandará seu exército para que desta feita saia vitorioso na guerra contra a Terra Próxima. Bamphozzah também está ciente das outras forças a adentrar o conflito – dragões, gênios, titãs e raças antigas que vivem escondidas em suas fortalezas e não se esqueceram do perigo simbolizado pelas flâmulas de Ballog.

Dizem os iniciados em demonologia que o Flagelo Inominável não conta apenas com demônios em suas fileiras e que muitos simpatizantes do sombrio Ballog decidiram se juntar abertamente ao exército negro. Dentre esses uma jovem toraniana é reputada como sendo a mortal de maior nível do Flagelo. Algumas histórias contam que ela foi raptada ainda criança de um orfanato de Talanta e que foi educada por tutores demoníacos desde cedo, para se tornar a mais poderosa sacerdotisa de Ballog. Não se sabe o que levou uma ordem de bestas seguidoras do caos absoluto a “educar” uma mortal para ser uma de suas líderes no Surgimento, mas sem dúvida ela tem um papel importante no jogo de anjos, demônios, deuses e mortais.

Os poucos exploradores que já conheceram Vanessa Aetoth, ou foram imediatamente mortos, ou pior, se juntaram ao seu grupo seletivo de escravos mortos-vivos. Vanessa conta com um emissário dos Hierarcas da Noite como seu convidado. Aparentemente os lordes vampiros de Dordread, seguidores de Tiriatrix, pretendem ajudar (até onde for proveitoso) o Flagelo com suas tropas humanas feras. Na verdade, a invasão ferra nas Cinco Mortes seria uma prova da eventual invasão demoníaca.

A Divina Luz de Sanandan

Para toda grande escuridão há de existir uma grande luz de esperança...

A maior organização dentre as hostes angelicais na Terra Próxima é conhecida na maior parte de Torann e Pontepedra apenas como uma simples ordem monástica, formada por seguidores de um antigo místico conhecido como Sanandan. Em realidade, tal ordem é apenas a fachada mortal das hostes angelicais dos Planos Divinos Superiores.

Sanandan foi na realidade o mortal escolhido para canalizar o espírito de Sananda, um dos solares e arcanjos mais poderosos da Criação. Sua passagem pela Terra Próxima foi muito

breve, mas seus ensinamentos tocaram fundo no coração dos poucos que lhe souberam ouvir em tempo. Sanandan não deixou um único pergaminho escrito, mas seus discursos foram guardados pelas mentes de seus seguidores, e embora não tenham sido perfeitamente sintetizados nos Pergaminhos do Caminho Perfeito, se tornaram a principal fonte de estudo da ordem monástica que surgiu logo após sua morte. Tais textos sacros descrevem não só os vários sermões de Sanandan, como também a triste ocasião de sua morte, quando foi condenado pelos clérigos de Soldur a escolher entre o banimento ou a morte por ingestão de veneno, pelo motivo de ser “uma ameaça às religiões do mundo”.

Sanandan defendia a ausência de religiões, e o caminho do auto-conhecimento, que deveria levar ao encontro com um deus dos deuses, uma força ou entidade oculto no coração de cada ser da Criação. Ele nem mesmo considerava Ayon um deus a altura desse seu “deus dos deuses”, embora lhe fosse simpaticante. No final, Sanandan se manteve fiel a sua doutrina e decidiu ingerir o letal veneno. Logicamente que tal veneno matou apenas o mortal que carregava sua essência. Esse mortal hoje residiria nos Planos Divinos Superiores como um santo ao lado do solar.

O fato é que tanto Sanandan como sua gloriosa ordem, a Divina Luz, nunca desejaram a Espada do Fogo Eterno, nem nunca se envolveram diretamente na Guerra Eterna ou no primeiro Surgimento. Os grandes monges da Ordem Sanandan dizem que Sananda desejava tão somente espalhar seus ensinamentos de amor e caridade pelo mundo, e isso inclui espantar tanto demônios como anjos para longe de Terra Próxima, à fim de livrar o mundo de uma guerra ancestral e terrível, que nem mesmo lhes diz respeito.

Ironicamente, portanto, os maiores opositores de Bamphozzah e seu Flagelo Inominável são uma ordem de monges e anjos que nem mesmo se interessam pela Espada do Fogo Eterno, ou ao menos fingem não se interessar.

Heróis, Vilões e Personalidades

Ao longo da descrição da Terra Próxima no capítulo 3, citamos inúmeros personagens, uns famosos, outros que se escondem nas sombras, mas sem dúvida muitos deles importantes para a trama de uma campanha de Karanblade.

Abaixo listaremos alguns dos mais importantes (e poderosos) personagens da Terra Próxima:

Antysa

Mulher anã Clériga de Thrundaar 8, ND 8, Tendência LB, For 8, Des 11, Cons 16, Int 13, Sab 18, Car 14, Itens únicos: nenhum.

Antysa é a anã com maior representatividade em Soldur. Como os anões do Elmo rezam quase todos para Thrundaar, um deus da natureza, Antysa está ligada à igreja de Kazilis (deus da engenharia e das construções), e sempre representa as decisões do Elmo na cidade de todos os deuses. De uma certa maneira a clériga serve como embaixadora anã na região.

Antysa é conhecida por sempre estar disposta a trocar informações a respeito das terras vizinhas, e ajudará de bom grado qualquer grupo que a procure. Normalmente a jovem

sacerdotisa mantém contato com diversos exploradores, andarilhos e aventureiros a perambular por Pontepedra. Ao contrário de outros sacerdotes de postos elevados de Soldur, Antysa é incrivelmente acessível e estranhamente carismática para uma anã.

Baldin, A Grande Rocha

Homem rotuniano Bárbaro 5/Guerreiro 9/Mestre de Batalhas 2, ND 16, Tendência CN, For 22, Des 13, Cons 18, Int 11, Sab 14, Car 14, Itens únicos: O Abatedor (machado grande +3 trovão trespassar poderoso).

Atual guerreiro-chefe do Grande Conselho Tribal da Floresta do Sul, Baldin é uma lenda viva entre os bárbaros rotunianos. Dizem que sua habilidade e ferocidade em combate só são equiparadas pelo líder das tribos das Ilhas do Inverno, Jukhatar. Dizem que no dia em que os dois duelarem, o maior guerreiro bárbaro de toda Pontepedra terá sido eleito.

Conta-se em sussurros que Baldin seria assombrado pelo seu irmão, Taldin, ao qual derrotou em combate no passado por motivos desconhecidos. O guerreiro-chefe não se pronuncia a respeito e é o assunto é considerado um tabu.

Bhrodain

Homem anão Aristocrata 5/Guerreiro 10, ND 14, Tendência LN, For 17, Des 9, Cons 22, Int 16, Sab 16, Car 12, Itens únicos: O Diminuidor de Gigantes (machado de guerra de anão +3 anti-criaturas [gigantes]).

Membro de uma das famílias mais nobres do Elmo, Bhrodain conseguiu seu posto de governador após anos e anos de envolvimento com a política dos anões. Beneficiado pelo fato de a lei do Elmo só requerer novas eleições quando os anciões das famílias nobres assim o decidem, Bhrodain tem conseguido agradar a anciões e jovens (todos eles nobres, evidentemente), e já está no poder a quase 50 invernos.

O velho anão já viu em sua vida todo tipo de horrores e batalha. Seu desejo pelo não envolvimento do Elmo em qualquer guerra ou catástrofe que esta por vir é tamanho que Bhrodain mantém pactos secretos com forças militares de Bak, e mesmo tropas mercenárias em Zelânia. Ele estaria disposto a usar o ouro e riquezas do Elmo para manter anões seguros, mesmo que seja jogando humanos contra humanos.

Deldor Daryll

Homem toraniano Paladino 9/Cavaleiro de Bak 9, ND 18, Tendência LB, For 20, Des 16, Cons 18, Int 16, Sab 16, Car 17, Itens únicos: O Presente de Talanta (armadura de batalha +5 cegante).

“O Paladino Dourado”, como é conhecido por todos os cidadãos de Bak, é um exemplo de bravura e honestidade para todas as boas almas de Terra Próxima. Um dos mais destacados guerreiros da Espada Dourada, Deldor acabou por se tornar ele próprio governador de Bak. Nos dias atuais, luta em duas frentes, contra os demônios que assolam os arredores de sua cidade, e contra os clãs ladinos de Zelânia, cidade que espera “regenerar”.

Deldor é tão respeitado que Talanta forjou uma armadura mágica exclusiva para o Paladino Dourado, que a ostenta com orgulho de defender os ideais da antiga Torannia, ao mesmo tempo em que salvaguarda a cidade-murada de Bak.

Ao contrário do que muitos sussurram, Deldor não guarda segredos nem arrependimentos do passado. É um homem simples que vê a vida como ela é, sem decepções ou expectativas falsas.

A única falha desse cavaleiro de meia-idade é justamente sua extrema lealdade para com seus amigos e súditos.

Ecklaus

Homem toraniano Aristocrata 1/Especialista 8, ND 8, Tendência LN, For 9, Des 12, Cons 11, Int 16, Sab 17, Car 12, Itens únicos: nenhum.

Ecklaus é um respeitado sábio toraniano, mais conhecido por seus livros sobre demonologia, escritos à partir de estudos sérios do primeiro Surgimento. Atualmente ele tem se dedicado a estudar a vida de outras personalidades misteriosas, como Garlik e Noah.

Ecklaus mantém contato com nômades dardees, meio-orcs das Montanhas Áridas, andarilhos rotunianos, mensageiros reais de Torann e muitos outros viajantes. O sábio simplesmente não poupa esforços para conseguir informações. Ironicamente, isso faz de Ecklaus um homem protegido tanto por forças malignas quanto benignas, ambas dependentes da inteligência e conhecimento do sábio.

Eleanor

Mulher toraniana Clériga de Celenia 17, ND 17, Tendência LB, For 13, Des 16, Cons 16, Int 15, Sab 22, Car 20, Itens únicos: A Bênção de Celenia (cajado de cura especial com 50 cargas, regenere 1 carga por dia).

“A Senhora da Manhã”, sumo-sacerdotisa mais jovem da história de Soldur, é uma das mulheres mais carismáticas de toda Terra Próxima. Sua fé é inabalável, sua determinação incorruptível, e seus sermões são uma brisa de esperança para uma terra assolada com o Surgimento. Se existe alguém capaz de mandar um demônio de volta para o Décimo Inferno apenas com um olhar de repreensão, esse alguém é Eleanor.

Erídia do Manto das Rosas

Mulher orc scylliana Bardo 5, ND 5, Tendência NB, For 12, Des 16, Cons 13, Int 14, Sab 12, Car 16, Itens únicos: nenhum.

Uma das bardas mais famosas em certas cidades toranianas atualmente é Erídia Manto das Rosas, cujas poesias andam circulando por vários colégios de menestréis. As poesias de Erídia são de uma beleza singular e falam de uma pobre princesa à procura de seu eterno amor mas amaldiçoada a nunca encontrá-lo. Diversos nobres e príncipes declaram amor a Erídia e a procuram avidamente.

Poucos se quer suspeitam que tais belos versos são da criação da orc de Scylla Erili, uma das raríssimas bardas desse povo. Erili mantém sua identidade secreta e vaga pelas cidades usando de truques, trapças e ilusões para conseguir não só fama, mas também umas moedas a mais.

Fiodras

Mulher elfa dourada Encantadora 21, ND 21, Tendência NB, For 8, Des 13, Cons 12, Int 20, Sab 20, Car 22, Itens únicos: Braceletes de Nyombab (braçadeiras de armadura +8), A Orbe do Pensamento (bola de cristal, com telepatia).

“A Bela Senhora”, como é conhecida entre os elfos dourados, é a única mulher a integrar o Conselho Mahul, além de ser quem preside a maior parte das reuniões. Fiodras é, portanto, o que há de mais próximo a um “governador élfico”.

Dizem que ela é a maior encantadora do mundo, e que apenas o som de suas palavras pode dominar um mortal. 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.

Fiodras recebe visitantes com uma frequência alarmante e o Conselho fica preocupado que alguma força externa possa ter acesso às informações de Mahul Maakh. Entre os “convidados” mais estranhos de Fiodras está um lorde sidhe e um sábio humano chamado Jaidrass, do qual se suspeita ser um dragão. Fiodras parece ter um estranho interesse em relação ao Mar dos Santos. Dizem que seu amado teria desaparecido naquela região a muitas décadas atrás.

Floro Galduick

Homem halfling Aristocrata 2/Especialista 1, ND 2, Tendência NB, For 12, Des 16, Cons 10, Int 16, Sab 9, Car 15, Itens únicos: nenhum.

Floro é o pacato e carismático prefeito de Monte Verde, o maior vilarejo dos halflings em Pontepedra. Por trás de sua aparência frágil, esconde-se um hábil articulador político, que faz de tudo para que o povo pequeno continue distante dos grandes acontecimentos do mundo, e conseqüentemente, distante do Surgimento.

Garlik, O Homem-Demônio

Homem toraniano tocado pelos planos (tiefling) Guerreiro 3/Mago 17, ND 21, Tendência N, For 16, Des 15, Cons 12, Int 21, Sab 18, Car 10, Itens únicos: Morte Rubra (espada longa +4 vorpal), cristal soluakb grande (perfeito).

Garlik é um homem de passado misterioso e vida complicada. Uma boa idéia de como é o antigo governante de Sûr pode ser vista na descrição de Garlik na Introdução do livro.

Goulzar, O Rei Devorador

Homem gnoll Ranger 5/Bárbaro 2, ND 8, Tendência CM, For 23, Des 16, Cons 18, Int 13, Sab 15, Car 14, Itens únicos: A Esfoladora (mangual pesado +2 afiada sangramento).

Um dos gnolls mais poderosos a assolar as regiões ocidentais de Dara, o Mar de Areia, é Goulzar cuja alcunha de “Rei Devorador” vem de sua coroa de crânios e de sua lendária fome por carne humana (de preferência dardee). Goulzar é inumanamente forte e possui inteligência suficiente para manter quaisquer traidores longe do seu trono. O monstruoso gnoll ainda conta com uma estranha aliança com os carniçais que habitam as ruínas aos pés das Colinas Negras.

Gnosha Galliezzo

Homem gnomo Especialista 9, ND 8, Tendência CB, For 11, Des 17, Cons 14, Int 18, Sab 13, Car 16, Itens únicos: bastão de fogo menor +2.

O mestre-inventor de Porto do Céu, Gnosha possui, juntamente com o anão Oldagg, uma das mentes mais brilhantes de toda Terra Próxima. Gnosha foi o responsável por inúmeras

Hia-Kunn-fu

Chamado de “Cria das Sombras”, Hia-Kunn-fu é hoje tão valorizado nos Clãs da Sombras que pode-se dar ao luxo de servir diretamente ao próprio Odda. Conta-se que o sombrio deus teria libertado o lâmina da noite da servidão ao Lorde Kunn-do-maru. Hia-Kunn-fu seria o primeiro lâmina da noite “livre” a manter seu status entre os Clãs das Sombras – uma preocupação para Kunn-do-maru e demais Lordes Feiticeiros. Na verdade, rumores entre os Clãs apontam Hia-Kunn-fu como o mais provável novo Lorde Feiticeiro.

Huij é o atual governador de Niádia, o maior mercado ao norte de Torann. Sua posição, no entanto, é apenas fantasiosa, visto que a cidade é totalmente controlada pela Areia Negra de Kithz Kopesh. Mesmo os poucos guardas de Talanta fazem vista grossa para o mercado negro que é realizado a céu aberto da cidade.

Jahad não poupou sua fortuna na aquisição de aliados, na proteção de tribos e na organização daquele que vem a ser a maior resistência dardee contra as forças de Kopesh. Junto a seu eterno aliado e guardião, o furioso dervixe Azrad, Jahad controla seus homens de Khaj, o Refúgio Secreto. Jahad é homem de bom coração, mas nunca aceitaria a idéia de ceder sua liderança. O nobre simplesmente não pode aceitar a idéia de obedecer a outras pessoas.

Jukhatar (IU-Katar), O Vento Selvagem

Homem rotuniano Bárbaro 7/Daçarino dos Ventos 8, ND 15, Tendência NM, For 19, Des 20, Cons 18, Int 14, Sab 6, Car 10, Itens únicos: A Espada Branca (espada bastarda +3 afiada congelante).

Líder dos ferozes bárbaros das Ilhas do Inverno, Jukhatar é o maior inimigo dos rotunianos do continente, com os quais disputa as Terras da Caça há muitos e muitos anos. Dizem que a longa luta entre os bárbaros do continente e das ilhas poderia se findar caso um líder mais moderado assumisse a liderança no lugar de Jukhatar. Talvez ainda demore até alguém conseguir vencê-lo nas disputas de faca até a morte, como manda a tradição das tribos das Ilhas do Inverno.

Por mais desumano e selvagem que seja, não há que se negar que Jukhatar é um fiel devoto de Thrundaar – quando visto em seu aspecto destrutivo – e um inimigo jurado das forças demoníacas do Surgimento.

Kalimn`Shann (KA-LI-MI-NI-Cham)

Homem dardee Ranger 10/Sentinela dos Ermos 4, ND 14, Tendência NB, For 16, Des 19, Cons 16, Int 14, Sab 14, Car 14, Itens únicos: nenhum.

Esse misterioso andarilho é na verdade um dos maiores inimigos de Kithz Kopesh e sua Areia Negra. Apesar de não ter residência definida, muito menos pertencer a algum grupo ou tribo de rebeldes dardees, Kalim (como é conhecido em algumas tavernas ao longo de Dardeeh e Torann) é uma verdadeira pedra no sapato da Areia Negra. Ninguém sabe se ele almeja libertar seu povo, ou apenas se tornar o novo líder das Caravanas...

Kalim nunca é visto longe de seu fiel chacal Madrab (“Sombra”, em Dardiuk).

Kithz Kopesh

Homem dardee Ladino 12, ND 12, Tendência NM, For 16, Des 12, Cons 18, Int 17, Sab 13, Car 8, Itens únicos: A Picada da Serpente (igual a uma adaga do veneno, mas com bônus +3 e as qualidades afiada e sangramento).

Khitz é o inescrupuloso líder das Caravanas da Areia Negra de Dardeeh, um homem de sangue dardee e toraniano, que através de altas propinas e ameaças tomou o controle de Shadzak e da Estrada Solitária. Devido à importância que a Areia Negra tem no comércio entre Dardeeh e Torann, Kithz é uma verdadeira autoridade política, sempre levada em consideração nos acordos comerciais dos nobres de Talanta, apesar de poucos acreditam em sua honestidade. Pode-se dizer sem sombra de dúvida que Kithz controla todo o tráfego comercial entre Dardeeh e Torann. Roupas, comidas, mantimentos e bens variados, até coisas sórdidas como drogas e escravos passam por sua avaliação. Kithz mantém contato mesmo com raças inumanas como gnolls, elfos negros e coisas piores para satisfazer “a demanda” de seus fregueses.

Kory Luminar

Homem toraniano Mago 13/Alto Magistrado 4, ND 17, Tendência N, For 10, Des 16, Cons 14, Int 23, Sab 14, Car 11, Itens únicos: O Bastão Astral (cajado da passagem), cristal soluakh grande (perfeito).

Este brilhante mago toraniano ocupa atualmente a posição de Segundo Magistrado da Casa da Magia. De fato, foi o próprio Biamindua (hoje seu desafeto) quem o iniciou nos estudos da

magia. Porém, a opção de Kory pelas magias de destruição e necromancia fizeram com que seu tutor se recusasse a continuar lhe ensinando. Ainda hoje, Kory luta contra as leis que proíbem a prática de necromancia dentro dos salões da Casa da Magia.

Mak'nor, O Lobo de Scylla

Homem orc scylliano Ladino 7/Saqueador Pirata 10, ND 17, Tendência CN, For 14, Des 17, Cons 14, Int 16, Sab 13, Car 18, Itens únicos: Lâmina dos Lordes Piratas (falcione artefato de poderes desconhecidos que pode ser usada com apenas uma mão).

O mais velho dos Lordes Piratas é o lendário, sagaz e temerário – muitos diriam louco – Mak'nor, o “Lobo do Mar” de Scylla. Provavelmente o mais velho orc de Scylla do mundo, Mak'nor já passou por todo tipo de aventura e desafio. Nenhum de seus companheiros sobreviveu e o hoje o solitário capitão passa muitas a bordo do Harpia, seu navio, em meio a devaneios. Seu passatempo predileto é contar suas histórias nas tavernas de Scylla. Na verdade quase ninguém acredita nos contos de Mak'nor, tamanho os absurdos que o orc clama ter feito – inclusive navegar pelas estrelas, ter invadido e saqueado uma cidade de Dordread, ter encontrado um ou dois deuses etc.

Mak'nor é esperto como poucos e possui mais segredos e contatos pelo mundo do que o céu possui estrelas. O traço mais característico do velho orc é sua sorte absurda. Mak'nor já foi o último sobrevivente de diversas viagens e já se ouviu falar de casos em que assassinos enviados para matá-lo tropeçaram a poucos metros do orc e caíram sobre suas próprias lâminas envenenadas. Conta-se que tanto sua sorte quanto longevidade seriam conseqüências de sua Lâmina dos Lordes Piratas.

Marcus Odissey Biamindua

Homem toraniano Mago 8/Mestre do Conhecimento 7/Alto Magistrado 5, ND 20, Tendência NB, For 8, Des 16, Cons 12, Int 24, Sab 17, Car 16, Itens únicos: O Bordão de Biamindua (cajado do poder), cristal soluakh grande (perfeito).

Um dos magos mais poderosos de toda Terra Próxima, Biamindua detém o honrado posto de Primeiro Magistrado da Casa da Magia, e como tal, comanda a maior parte das decisões da grande escola de magia toraniana. Filho de mercadores de Talanta, Biamindua nunca foi beneficiado por patronos poderosos em sua escalada ao posto de mago supremo da Casa da Magia. Muito pelo contrário, sempre encontrou enormes dificuldades em fazer valerem suas regras de proibição de ensino da necromancia nos salões da Casa, no que é até hoje duramente questionado por outros magistrados.

Biamindua nunca deixou o poder e o orgulho típico dos magos lhe subir a cabeça. Até hoje pensa como um homem comum, e esse traço lhe dá uma clareza de visão desconhecida entre os grandes mestres arcanos. Enfim, Biamindua parece um velho e cansado ancião de uma vila, não um dos magos humanos mais poderosos da Terra Próxima.

Mao-Tutso-ju

Homem kataiano Aristocrata 1/Guerreiro 7/Lorde Samurai 2, ND 9, Tendência LN, For 15, Des 17, Cons 16, Int 17, Sab 11, Car 16, Itens únicos: A Cota de Jade (cota de malha de cion jade +4 fortificação pesada, a cion jade concede a habilidade toque espectral), O Bordão do Equilíbrio Perfeito (bordão +5, +2 de bônus de esquiva na CA, +10 nos testes de Equilíbrio).

Durante a eterna batalha entre a Monarquia de Katai e os Clãs das Sombras, o jovem Mao-Tutso-ju acabou se vendo na mais alta posição de Rei de Katai ainda na tenra idade de 15 anos, após o assassinato de seu pai, o velho Rei Fyunna-Tutso-ju, pelo mestre assassino Hia-Kunn-fu. Por 9 anos, Mao-Tutso-ju reinou sobre as Terras Puras da melhor maneira que pôde, e apesar de ainda jovem, é um sábio governante.

Recentemente, no entanto, o Rei de Katai tem tido uma nova fonte de preocupação. Seu primeiro filho nasceu há 4 anos, o menino tem uma saúde frágil e precisa da constante atenção das sacerdotisas reais de Maetsuru. O rei procura de toda maneira uma cura definitiva para a estranha fraqueza de seu filho. Os poucos que sabem a respeito comentam de uma maldição, ou da intervenção de Odda sobre o pequeno herdeiro.

Mawanê

Homem alundreano Ilusionista 8, ND 8, Tendência N, For 9, Des 13, Cons 15, Int 18, Sab 16, Car 13, Itens únicos: desconhecidos.

Esse misterioso andarilho de Alundra clama desejar conhecer o mundo e é sempre visto acompanhado por seu aliado, um leão chamado Simjal muitos mais inteligente do que os grandes gatos de Torann.

Mawanê clama procurar pela “Morada dos Sonhadores” e vaga pela Terra Próxima se aliando a qualquer grupo que ele sinta no momento estar no “caminho certo”. Ninguém ainda tem idéia do que exatamente o sereno alundreano quer, apesar do que dizem que o andarilho tem um interesse especial por velhos templos.

Noah

Homem elfo dourado Feiticeiro 16, ND 16, Tendência CN, For 6, Des 15, Cons 12, Int 20, Sab 16, Car 23, Itens únicos: vários (atualmente vive do comércio de itens mágicos raros).

Noah é 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, 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).

Noah é uma incógnita no jogo de poderes da Terra Próxima. Poucos conseguem perscrutar seus motivos e não se sabe se o feiticeiro guarda rancor ou intenções vis para com seu povo natal. Um dos motivos para essas dúvidas é o fato de que Noah parece ter esquecido totalmente de sua condição de exilado. Apenas a busca, troca e o comércio de itens mágicos

interessam ao incomum elfo dourado, não importa se tenha que negociar com elfos negros, necromantes, ou mesmo demônios.

Oldagg

Homem anão Especialista 10, ND 9, Tendência LB, For 15, Des 15, Cons 12, Int 16, Sab 10, Car 10, Itens únicos: Parti-rocha (picareta +2 com as propriedades de uma picareta dos titãs)

O grande arquiteto e engenheiro do povo anão, Oldagg é costumeiramente requisitado pelos toranianos, e mesmo pelos gnomos. Foi com sua ajuda que Deldor Daryll reconstruiu as grandes muradas de Bak, e sua parceria com os gnomos tem resultado em canhões de batalha cada vez mais confiáveis.

Apesar de seu gênio (ou por causa dele) Oldagg é extremamente distraído e esquecido em relação à quase qualquer outra coisa. O anão arquiteto já conseguiu sumir de dentro do castelo de Deldor em Bak apenas porque saiu “pensando em um novo projeto.” Chegaram a cogitar um seqüestro, até encontrarem Oldagg sentado no topo de uma das torres há quase 2 dias perdido em pensamentos.

Omar Tutelys

Homem toraniano Aristocrata 2, ND 1, Tendência LN, For 13, Des 6, Cons 16, Int 12, Sab 14, Car 17, Itens únicos: nenhum.

O corpulento e engraçado governador de Pravokia é costumeiramente ridicularizado por outros governadores toranianos. Muito embora seja um homem sensível e amante da natureza, Omar sabe conhece muito bem o jogo político toraniano, e está mais do que satisfeito com os ganhos que sua família tem no controle do mercado de ervas medicinais de sua cidade.

Tellius Tolken

Homem toraniano Bardo 7/Ranger 2, ND 9, Tendência NB, For 14, Des 14, Cons 12, Int 16, Sab 18, Car 17, Itens únicos: nenhum.

Um dos conselheiros mais atuantes em Talanta, Tolken ganhou fama por todas as cidades toranianas quando publicou os diários de suas viagens pelas terras ermas de Terra Próxima. Muito do que é conhecido acerca dos povos e culturas do mundo é fruto dos estudos de Tolken, que já alcançou lugares tão inóspitos quanto Katai e Alundra. Dizem que o grande sonho de Tolken é conhecer Dordread, a única parte de Terra Próxima onde ainda não teve a oportunidade de se aventurar. A sanidade do bardo já foi comentada várias vezes devido a esse desejo que pode vir a ser o seu último.

Tomu

Homem ryunai (ogro mago) Guerreiro 10, ND 18, Tendência LM, For 28, Des 16, Cons 20, Int 19, Sab 17, Car 21, Itens únicos: desconhecidos.

Um dos daimyos-bestiais (lordes) de Ryukhat é o ryunai Tomu. O gigantesco ogro-mago é famoso por sua coleção de cabeças congeladas, um símbolo do seu poder. Dizem que ele possui a cabeça até mesmo de um Rei de Katai, desaparecido durante uma campanha contra bakemono 4 séculos atrás. Tomu é um adversário tanto dos Clãs das Sombras quanto da Monarquia e considera todas as outras raças inferiores e patéticas. É fascinado por enigmas e

Yaal Kin Futh

Homem uldra Druida 24, ND 24, Tendência N, For 6, Des 13, Cons 12, Int 20, Sab 25, Car 20, Itens únicos: desconhecidos.

Do grande druida e líder do Círculo Druida Uldaran só se sabe mesmo o nome: Yaal Kin Futh. Dizem ser este o nome da criatura mortal mais poderosa de toda Terra Próxima. Infelizmente para os curiosos, tal criatura dificilmente sai de sua floresta natal.

Zurtak (IUR-Tak)

Homem orc árido Guerreiro 14/Mestre de Batalhas 2, ND 16, Tendência NM, For 23, Des 13, Cons 20, Int 13, Sab 7, Car 9, Itens únicos: A Ceifadora (alabarda +4 afiada).

O orc Zurtak tomou o poder de Sûr quando seu ex-governador, Garlik, a abandonou para se aventurar em Dordread. Zurtak aprimorou o processo de migração de orcs dos Ermos Profundos para a ex-cidade-estado toraniana. Hoje Sûr é muito mais um centro de poder orc do que toraniano, e Talanta já está preocupada com o interesse de Zurtak em expandir seu domínio para outras cidades próximas.

Zurtak é inteligente como poucos orcs áridos e tem uma ótima idéia da estrutura de poder dos humanos, sabendo avaliar bem quando deve agir. Muitos comerciantes e lordes toranianos pensando estarem lidando com um bruto quando entraram em contato com Zurtak, tentando conseguir alguma vantagem com o governante. A maioria hoje vive com a sombra de um orc em seu castelo, ou um espião meio-orc nas proximidades.

Por mais estrategista que possa ser, Zurtak tem um grande orgulho e sede de poder... O fato de apreciar o título de “Imperador” já mostra aquele que pode ser o sinal de sua queda.

Trechos do Tomo do Décimo Inferno

Os fragmentos de pergaminhos que se seguem são tudo o que restou de um tomo escrito por Garlik, o ex-governador de Sûr. Ao que tudo indica, ele realmente conseguiu atracar na terra maldita de Dordread, e descrever boa parte de sua viagem em uma espécie de diário macabro, ao qual foi intitulado como “O Tomo do Décimo Inferno.”

Devido ao estado em que tal obra chegou à nossas mãos, negociada a peso de ouro com mercadores da Areia Negra, só podemos constatar que a odisséia de Garlik a Dordread não terminou bem. De fato, não podemos sequer dizer ao certo se o seu autor ainda se encontra no mundo dos vivos.

Ecklaus, Estudioso de Demonologia de Talanta

Dia 45

Estamos finalmente nos aproximando a bons ventos de terra dos demônios. A embarcação agüentou bem a viagem até aqui, o mesmo não pode ser dito de seus tripulantes.

Seus semblantes passaram a refletir a tênue sombra que assola suas almas... Mesmo os nevoeiros que pairam a milhas e milhas do continente negro trazem esporos de medo e enfermidades variadas.

Dordread testa-nos a cada dia que se segue, de modo que tenha certeza que apenas os mais fortes e resolutos cheguem a suas praias. Trata-se, talvez, de uma benção misericordiosa... Tenho certeza que muitos dos homens iriam preferir morrer de febres ou se jogar ao mar de lodo negro do que enfrentar as bestas demoníacas que pairam num futuro próximo. Sei que prometi a eles tesouros e relíquias inimagináveis, e que em verdade sempre soube que chegaríamos apenas aos portais da morte, e nada mais... Mais eu precisava de um barco e uma tripulação sedenta por singrar o temido Oceano das Sombras. Ao chegar em Dordread, seguirei meu caminho sozinho...

Sim, os homens são estúpidos, pois só procuram por ouro, jóias e artefatos. Eu vou a terra dos demônios para ter com meus irmãos de sangue, e por isso a sombra de Dordread é para mim nada mais do que um espectro que não consegue assustar. Os demônios nada me farão, pois acreditarão que vim me juntar à família.

Dia 49

Encontramos uma boa caverna para nos servir de abrigo. Desde a nossa chegada às praias da terra maldita, fomos atacados por bestas disformes, animais possuídos, e até insetos carnívoros... Mais da metade da antiga tripulação pereceu, e os que restaram já começaram a suspeitar que os trouxe para uma viagem sem volta.

Antes que seja traído por meus próprios homens, planejo conjurar um teletransporte e seguir pelas paragens de Dordread só... Minha vivência com os toranianos em Sûr me fez entender que eles não são dignos de confiança, a menos quando você já não pode oferecer algum ouro em troca dela.

Dordread não tem ouro nem qualquer riqueza, apenas terras fétidas, árvores retorcidas, e um eterno odor de morte. Essa é a casa de meus irmãos.

Dia 74

Hoje faz 74 dias que deixei os portos de Sûr com a embarcação de mercenários. O arco jaz hoje atolado no lodo das praias ao sul de Dordread. Dos mercenários, acredito que a maioria já pereceu, ou pior, se tornaram corrompidos como as sombras de homens com os quais cruzei a alguns dias.

Não que seja fácil contar os dias em Dordread. Os nevoeiros mal deixam escapar a luz do sol, e a noite quase nunca traz alguma estrela. No entanto, acho que estou a pelo menos 10 dias tentando cruzar uma floresta na parte central do território negro.

Estou rumando para o norte, onde espero encontrar o templo de Ballog, e os sacerdotes do Flagelo Infernal... Espero que tenha êxito, pois mesmo com meu sangue infernal, também estou começando a sentir os tentáculos dessa terra clamando por minha alma. Não sei por quantas noites sem lua ainda conseguirei prosseguir pelo Décimo Inferno.

Dia 82

Finalmente consegui vencer a floresta obscura, embora uma picada de aranha tenha quase me levado esta vida. Era uma aranha de 24 patas, e seu veneno era, talvez, 24 vezes mais potente que o de uma aranha de Torann.

Acreditei que meu sangue infernal seria o suficiente para que pudesse sobreviver aos perigos de Dordread. Agora aprendi que o maior dos perigos pode estar contido na criatura mais inofensiva.

Espero que tenham me entendido... Nunca cheguem perto de uma aranha de 24 patas, pois ela com certeza é mais rápida do que você.

Desculpem-me. Em minhas noites febris temo ter desenvolvido um inconveniente senso de humor...

Dia 93

Hoje me sinto curado por completo do veneno. Não contava com uma viagem tão longa, e já estou por usar as últimas provisões do *bag of holding*... Tenho poucos dias até que elas se findem, e tenha de passar a caçar por animais disformes, cuja carne pode muito bem ser ainda mais letal que a picada daquela aranha.

Agora entendo porque nenhum explorador voltou de Dordread para contar a história...

Dia 98

Encontrei alguns sacerdotes de Ballog realizando treinamentos de batalhas e discursando em oratórias tenebrosas para pequenos exércitos de demônios.

Estou já a beira da exaustão. Eu sei que eles vão acabar me encontrando na caverna onde me ocultei, mas não há nada que eu possa fazer. Minha magia está fraca, e meus cristais já não se banham com sol a dias e dias...

No entanto, duvido que me matem. Não vão perder a oportunidade de interrogar um meio-humano que chegou sozinho tão perto de sua base. “Como ele conseguiu?” – Irão se indagar, e perceberão que eu também tenho parte de seu sangue. Talvez queiram me recrutar para suas fileiras, talvez me achem inofensivo e me deixem ficar ao seu lado.

Hei de me esmerar em conquistar sua confiança, e quando estiver junto a seus líderes, vou enfim colocar meu plano em andamento.

Eu, acusado de ser um carniceiro sem alma por minha própria cidade, assumo o risco de perder essa alma, para em troca conseguir alguma informação acerca do exército infernal. Hei de encontrar algum ponto fraco no estrategema de Bamphozzah e seus asseclas, e a partir daí iniciarei o movimento de sua derrocada.

Não porque me sinta mais próximo dos homens do que dos demônios, mas sim porque ainda desejo reaver a honra de minha família... Sei que fui o filho bastardo de uma violência da a qual minha mãe jamais poderia se livrar. Não sei o que foi pior, saber quem eu era e me temer, ou guardar tal segredo por tanto tempo. Ainda assim, no final das contas, minha mãe me amou tanto quanto a meu irmão.

Por sua memória, jurei alterar o curso dessa Guerra Eterna, e ajudar aqueles que lutam bravamente contra o Surgimento de anjos e demônios. Sim, porque ambos são estrangeiros, e estão aqui apenas por causa de uma maldita espada... Espero que lhes seja entregue com um corte profundo em suas cabeças!

Dia 99

Nesse momento minha percepção arcana me indica que os asseclas de Ballog estão adentrando a caverna. Após escrever essas linhas estarei enviando o tomo de volta ao continente civilizado, meu fiel diabrete há de vencer o Mar das Sombras e levá-lo até a casa de um amigo em Pravokia. Que ele possa ser de alguma utilidade para os que lá habitam. Se nunca mais ouvirem falar de Garlik, saibam que nunca me importei com o que achavam de mim, então sem dúvida ficarei feliz que esse mundo me esqueça, ou que as canções das tavernas se refiram a mim como um fantasma excêntrico...

A Terra Maldita

Tente descrever um pesadelo. Sentimentos de horror e desespero não nunca podem ser descritos, apenas contemplados. De uma maneira semelhante, Dordread só pode ser compreendida em seu majestoso e insano esplendor de trevas por aqueles infelizes que pousaram seus olhos sobre a Terra Maldita.

Viajantes tragos pelas sinistras correntes do Oceano da Sombra encontrariam no litoral sul de Dordread praias lúgubres tomadas de uma eterna névoa. Após colinas negras encontrariam o Refúgio das Sombras, vales secretos em meio a montanhas negras onde os mortos reinam e os vivos obedecem fielmente. Essas são as terras dos fearas.

Os confins orientais de Dordread são formados por redemoinhos, além de enormes paredes e espigões de rocha. Algumas dessas torres de pedra possuem o formato de rostos em agonia, outras não se parecem com nenhum ser conhecido. Em certas partes do litoral, cidades inteiras de um povo perdido podem ser vistas esculpidas nos paredões. O leste de Dordread é o lar de seres antigos que vivem sob as águas, lordes milenares cuja presença se faz sentir através de vozes suspirando na mente de um marinheiro ou na rara visão de um monstruoso tentáculo surgindo sobre as ondas.

Nas praias ocidentais da Terra Maldita, próximo a estranhas florestas, não se encontram ruínas ou mares revoltos, mas uma terra vazia, literalmente, onde até os elementos parecem mortos. Não há vento, o fogo não queima, o mar é calmo como um lago, a terra é pálida e sem odores, não há vida fora uma floresta silenciosa sem fim. A única coisa viva no extremo oeste são as sombras, escuras e reais demais para serem ignoradas.

Aquele que tentar contornar o Refúgio das Sombras pode tentar duas passagens de nome desconhecido, uma a leste, outra a oeste. A rota oriental leva para as florestas silenciosas do litoral oeste, há muito consumidas pelo Plano das Sombras. A rota ocidental cruza o Vale de Sangue e a Estrada do Suplício, a verdadeira entrada para os sertões da Terra Maldita. Aqui ainda jazem as antigas torres demoníacas e ruínas dos templos dos deuses antigos, de onde

sentinelas eternas vigiam os portões de Dordread. Conta-se que essas sentinelas seriam seres amaldiçoados com feições de touro e famintos por carne humanóide.

A cadeia de montanhas conhecidas ao sul como Refúgio das Sombras forma uma muralha que se ergue ao longo do litoral, começando no leste, percorrendo o sul e terminando no alto oeste. Apenas o norte seria desprovido de sua proteção.

O interior ocidental de Dordread é tomado por uma grande floresta com árvores imensas de casca rochosa e folhas negras. Seu interior guarda horrores desconhecidos e os jardins de pedra dos exércitos baldreads de Bamphozzah. A porção oriental da Terra Maldita é tomada por pântanos infundáveis. Pequenas estradas cruzam seus aguaceiros onde exércitos de mortos aguardam. As estradas levam para a fortaleza dos Reis Condenados, poderosos liches que serviram a Dordread durante o primeiro Surgimento. Suas fortalezas por sua vez são titânicas, construídas numa escala muito além das raças humanóides, e um provável legado de um povo gigante. Além dos pântanos e da floresta negra a terra cai em uma enorme depressão denominada Domínio do Leviatã. Conta-se que Odonnon estaria enterrado abaixo desse local. Suas terras são habitadas por diversas bestas contaminadas pelo sangue demoníaco, inclusive dragões meio-demônios adormecidos que aguardam a voltar de Bamphozzah. O Domínio do Leviatã é interrompido por altas montanhas coroadas com chamas. Os maiores templos de Ballog estariam em castelos que dizem flutuar sobre lagos de lava. As fornalhas infernais dessas montanhas soprariam nuvens negras para o norte, que ao se chocar com as tempestades glaciais das Vastidões dos Descarnados geraria a região conhecida como Desolação.

A Desolação é uma planície de rios de lava, cinzas, tempestades de raios e fendas abissais – o coração de Dordread. Nada fora demônios e criaturas alienígenas como observadores vivem aqui. As fendas da Desolação levariam para os caminhos subterrâneos de Dordread, onde jaz o leito profano dos deuses negros. Nem mesmo os mais altos sacerdotes mortais de Ballog ousam descer essas estradas sem extrema necessidade. Apenas criaturas como Bamphozzah teriam chances de se aproximar de um dos aprisionados deuses negros sem ser tomado pela loucura ou ter sua alma destrocada ou devorada. É dito que abaixo de Dordread não existem cavernas ou abismos, mas um firmamento invertido. Observando esse Céu Abaixo através de enormes torres-estalactites, contemplar-se-ia as mentes dos deuses negros e seus desejos e fomes divinas insatisfeitas.

No norte de Dordread jazem as Vastidões dos Descarnados, um litoral tomado eternamente por um inverno sobrenatural capaz de gelar o corpo e amaldiçoar o espírito. Os ventos aqui gritariam maldições e teriam poder para arrancar a pele da carne de um viajante. Apenas espíritos condenados vagariam pelo norte de Dordread. Aqueles desafortunados capturados durante o primeiro Surgimento teriam sido levados para perecer aqui. Gaiolas de ferro penduradas nas planícies de gelo contém os semblantes de tormento eterno desses velhos prisioneiros. Criaturas quase-imortais como dragões e alguns gigantes, além de seres como anjos, ainda estariam presos em eterna tortura em castelos e torres dessa região.

E finalmente, que uma coisa seja certa, para cada horror descrito até agora sobre Dordread, dez outros hão de existir. Não se poderia esperar nada menos da morada dos deuses negros. Tudo dito nessas linhas portanto é apenas uma visão borrada da verdade. Afinal, pesadelos não podem ser descritos... apenas vivenciados.

Relíquias da Terra Próxima

Raridades entre raridades, tais objetos mágicos são poderosos e lendários. Muitos talvez nem mesmo existam, a não ser na balada mais louca dos Bardos de Tempus Fugit, ou mesmo nos sonhos mais improváveis dos aventureiros e caçadores de tesouros de Torann.

Não se sabe o que uma dessas relíquias poderia causar se caísse nas mãos erradas, e não é sem razão que muitos sábios agradecem aos deuses bondosos por elas permanecerem ocultas em algum confim do mundo...

A Espada do Fogo Eterno

Artefato Maior

Forjada por anjos infiltrados nas forjas abissais dos Planos Divinos Inferiores com o aço abençoado pelos arcanjos mais elevados dos montes celestes, a Espada do Fogo Eterno tem o poder único de ser letal tanto a anjos quanto a demônios.

Dizem às lendas que o fogo que a soldou nunca desapareceu por completo de sua lâmina, pois não se trata de mera chama, mas sim do Fogo Primordial em seu estado puro: eterno e absoluto. É uma arma perigosa para qualquer criatura, ainda que se torne consideravelmente menos eficaz contra não-Primogênitos. O fio de sua lâmina é capaz de atravessar sem dificuldade as placas de armaduras mágicas das mais pesadas.

Ainda que seja almejada há eras por anjos e demônios como “a arma capaz de desequilibrar a Guerra Eterna”, ela se encontra ainda hoje enterrada (ou trancafiada) em algum lugar oculto da Terra Próxima, no Plano Material. Se algum mortal a possui, esconde-se com maestria dos olhos imortais.

Em realidade, toda a extensão de seu poder jamais foi medida. Quando empunhada pelo herói Galtar Karan na batalha derradeira contra o lorde demônio Bamphozzah, a Espada mostrou apenas uma parcela de seu poder. Muitos sábios acreditam que ela foi forjada para ser empunhada por um deus, e aí residiria seu verdadeiro poder, o de ferir deuses! Só isso poderia explicar o fascínio (e desconfiança) que muitas divindades nutrem pelo artefato.

Seja um mortal, seja um deus, o próximo ser a empunhar a antiga Karanblade será alvo de incontáveis inimigos em todos os planos de existência. O artefato parece ser imune a todo tipo de ataque. Se é que existe uma forma de se destruir tal relíquia suprema, não é do conhecimento de nenhuma mente mortal... ou talvez mesmo divina.

A Espada do Fogo Eterno, ou Karanblade, é uma *espada longa afiada, toque espectral, rajada flamejante* +6. Extremamente leve e incrivelmente afiada, não parece ter sido usada em campo de batalha há muitas eras. Seu cabo é coberto por tiras de couro amarelado, com um círculo perfeito de aço enegrecido no pomo. As hastes da base da lâmina lembram os chifres de uma cabra. A lâmina é feita de aço que brilha num vermelho pálido e cintilante, e parece estar sempre levemente aquecida (mesmo sob nevasca ou frio forte). As bordas do fio da lâmina possuem dezenas de runas gravadas, seu significado é desconhecido.

QUADRO: Rajada Flamejante

Rajada Flamejante é uma habilidade especial de armas brancas descrita para itens mágicos épicos. É similar à habilidade explosão flamejante. Para espadas longas, armas de rajada flamejante causam +3d6 pontos de dano adicional por fogo. No caso de um golpe decisivo a arma causa +6d6 pontos de fogo.

A Espada do Fogo Eterno possui as seguintes habilidades únicas:

Exterminadora de Primogênitos: Contra Primogênitos, o bônus de melhoria é considerado +10 e o dano é acrescido em +4d6 (dano sagrado contra demônios, dano maldito contra anjos). Esse dano ignora totalmente o valor de Redução de Dano dos oponentes e não é multiplicado em golpes decisivos.

No caso de um golpe decisivo, o oponente precisa ser bem-sucedido em um teste resistência de Fortitude (CD 35) para evitar a perda de 10 pontos de Constituição permanentemente. Caso passe no teste, ainda assim o Primogênito perderá 5 pontos de Constituição temporários. Um Primogênito que tenha sua Constituição reduzida abaixo de zero pelo dano da Espada do Fogo Eterno será destruído, reduzido a nada mais que poeira e cinzas. Somente uma intervenção divina direta pode salvar um Primogênito nessa situação.

Nenhuma magia ou habilidade poderá regenerar o dano de Constituição permanente causado pela espada. O dano temporário é regenerado naturalmente, mas nenhuma magia será de qualquer ajuda nesse caso. Em ambos os casos, apenas uma divindade é capaz de restaurar os pontos perdidos permanentemente ou de curar o dano temporário.

Para os efeitos desse artefato são considerados Primogênitos todos os tipos de anjos, demônios (diabos etc.), gênios e titãs.

Imunidade à Detecção: A Espada e seu usuário não podem ser detectados por nenhuma magia, item mágico ou poder, mesmo divino. Da mesma forma, *detectar magia* e demais magias de adivinhação não revelam nada a cerca da Karanblade, ou sequer fazer idéia de seus poderes. Os poderes e propriedades da Espada do Fogo Eterno só podem ser descobertos por um usuário ao longo do tempo. A maneira como isso ocorre é deixada a cargo do Mestre, podendo envolver apenas experiência no uso do artefato ou a busca de informações e lendas.

Além das habilidades acima, A Espada do Fogo Eterno, quando empunhada por um mortal, confere os seguintes poderes ao seu usuário:

Imunidade a fogo, frio, venenos e doenças.

+8 nos testes de resistência de Vontade contra magias e poderes de ação mental

Muralha de fogo (CD 30) 1/dia

Escudo do fogo (1d6+15 pontos de dano) 3/dia

Tempestade de fogo (20d6 pontos de dano, CD 34) 1/semana

Todas as magias acima funcionam com um nível de conjurador 20.

QUADRO: O verdadeiro poder da Karanblade

Na realidade, o mais secreto e temido poder da Espada do Fogo Eterno, conhecido apenas por alguns deuses e Primogênitos, é o chamado Poder Imperial. Esse poder permite que caso o usuário da Espada derrote em combate um líder de um exército, povo ou raça, emita uma ordem, semelhante à magia *tarafa/missão*. Essa ordem não pode ser resistida nem dissipada por nenhum poder, mesmo divino. Os efeitos da ordem afetam não somente o líder, mas todos os seus seguidores, seja somente uma tropa, ou até mesmo sua raça ou povo, caso seja o representante legítimo desses numa guerra de grande escala.

Com essa tremenda força, os anjos que forjaram a Espada tencionavam acabar de vez com a Guerra Eterna, obrigando todos os líderes demônios derrotados da Ordem, Neutralidade e Caos a se retirarem para sempre dos campos de batalha. Eles poderiam ter tido sucesso, não fosse pelo extravio da Espada.

Esse poder explica também como terminou afinal o primeiro Surgimento. Derrotado e à mercê de Galtar Karan, Bamphozzah foi obrigado a acatar a seguinte ordem:

“– Volta para a terra maldita de onde viestes, e leva consigo toda a sua corja. Nunca mais hás de retornar a essas terras. Nunca mais hás de derramar o sangue da minha gente. Chegando a teu destino, durma, e nunca mais acorde!”

Assim, o grande Lorde Demônio foi obrigado a se refugiar novamente em Dordread e o mesmo aconteceu com todo o seu exército de asseclas. Os poucos demônios independentes que restaram acabaram mortos sem maiores dificuldades. Foi só após esse evento que Bamphozzah começou a compreender o poder da Espada do Fogo Eterno.

No entanto, a ordem contra Bamphozzah fora conjurada por um mortal, não por um deus, arcanjo ou imortal. Com o passar das eras seu poder foi se perdendo. Hoje, Bamphozzah sente que está quase livre de sua odiada sentença. Quase desperto, ele arquiteta uma nova investida contra a Terra Próxima... o segundo Surgimento está chegando.

Os poucos que conhecem do Poder Imperial da Karanblade acham confuso o seu uso, pois não é fácil determinar quem é o “líder legítimo” de um povo, diferente do líder de um exército. Não se sabe se esse líder deve ser alguém que sua raça segue ou alguém com um simples direito a governar (como um rei). Essas dúvidas apenas aumentam o mistério acerca da Espada do Fogo Eterno. O artefato pode ter inclusive outros poderes, que se manifestam somente nas mãos de deuses ou para certos propósitos. Quem há de descobri-los? Bamphozzah ou um novo herói?

O Anel do Escorpião Negro

Artefato Maior

Os katainos contam uma antiga lenda a respeito de como Khun Kurak, o Lorde dos Venenos, se disfarçou como um escorpião para se esconder de Amaran, o Rei dos Céus. Quando o deus kataiano lacrou seus inimigos nas Mikachi e ascendeu aos Céus Iluminados, Khun Kurak teria chamado todas as suas pequenas crias – os malditos escorpiões – e os enviado para as cidades kataianas. O povo das Terras Puras sofreu e muitos morreram até que a farsa do Lorde dos Venenos fosse desmascarada. O glorioso rei Han-Matsu-ju uniu suas tropas contra Khun

Kurak, que transformou aqueles que tinham sido envenenados, mas não morrido, em horrendos monstros meio-humanos, meio-escorpiões.

Teve início a chamada Batalha do Último Deus, na qual o próprio Dragão Sagrado Meyo lutou ao lado do rei. Han-Matsu-ju eventualmente derrotou o Lordes dos Venenos, mas Khun Kurak era ardiloso e sentindo sua dissolução se transformou em um anel negro, cujo único detalhe era uma pequena pedra de jade no formato de um ferrão.

Orgulhoso pela vitória e desejando compensar a morte de Meyo, que se sacrificou para salvá-lo, o rei tomou o anel para si. Tarde demais, Han-Matsu-ju sentiu as forças malignas de Khun Kurak a lhe corromper o corpo. Incapaz de remover o anel, ele cortou o próprio dedo. Nesse momento, o rei viu que seu sangue tinha se tornado uma substância de um amarelo doentio – veneno. Han-Matsu-ju tombou morto instantes depois. O anel de Khun Kurak, o Anel do Escorpião Negro nunca mais foi visto.

O Anel do Escorpião Negro é o que restou do semideus kataiano dos venenos e guarda muito do poder e da vontade negra de Khun Kurak. O anel irradia uma forte magia de transmutação, além de irradiar uma incrível força caótica e má. Ele confere os seguintes poderes:

Imunidade a ácidos e venenos.

+6 de bônus no valor de habilidade de Constituição.

Regeneração 5. Todo tipo de ataque contra o portador do anel causa dano não letal. A única maneira de matar seu portador é por meio de magias como *disintegração* ou incapacitando-o e removendo o anel.

O Anel do Escorpião Negro é inteligente (Int 18, Sab 15, Car 20, Ego 30, se comunica com seu portador por meio de telepatia), Caótico e Mau, e capaz de invocar uma vez por dia um escorpião monstruoso colossais meio-demônio como na magia *Portal* (nível de conjurador 20). O propósito principal do Anel é derrubar a dinastia real kataiana e para isso ele forçará seu portador em todo tipo de aliança e plano possível. O Anel procurará também localizar seus servos homens-escorpiões escondidos nas profundezas de Katai.

Afora as habilidades acima, o Anel confere os seguintes dons únicos:

Senhor da Peçonha: O portador do Anel do Escorpião Negro ganha poder sobre criaturas peçonhentas. Nenhum animal, besta mágica ou inseto venenoso irá atacá-lo, somente em autodefesa. Ele pode comandar e fascinar essas criaturas da mesma forma que um clérigo mau o faz com mortos-vivos. Ele pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma + 3 (mínimo de 1/dia).

Sangue Venenoso: O sangue do portador do Anel do Escorpião Negro se torna um poderoso veneno, que causa 1d6 pontos de dano de habilidade caso seja transmitido por contato, 2d6 por meio de ferimentos ou 4d6 caso seja ingerido. O portador do Anel escolhe qual valor de habilidade é afetado com uma ação de ataque. Quando ele coloca o Anel pela primeira vez, esse veneno afeta sobre o valor de habilidade de Constituição. A CD para o teste de resistência de Fortitude é 28 (contato e ferimento) e 34 (ingerido).

O Anel do Escorpião Negro, uma vez colocado, não pode mais ser removido por nenhuma força fora intervenção divina. Caso o portador corte seu dedo para remover o Anel, ele perde todos os poderes do artefato e morre em 1d4 rodadas, tomado por poder venenoso de Khun Kurak. Nada pode impedir sua morte. Apenas uma magia *milagre* pode trazer o personagem de volta.

Dizem que a única maneira de destruir o Anel do Escorpião Negro é banhando o artefato nos Oito Lagos Resplandecentes do Palácio Sublime de Amaran, nos Céus Iluminados.

O Inimigo da Terra Próxima

Uma saga épica depende não só de heróis de valor e de grandes aventuras, mas de inimigos poderosos cuja derrota pareça impossível para aqueles de vontade e coração fracos. Apesar de Ballog e os deuses negros serem a estigma eterna do Mal sobre a Terra Próxima, intocáveis e impossíveis de se derrotar fora dentro da alma de cada herói, existe uma ameaça muito mais palpável e iminente: Bamphozzah, o Senhor do Flagelo Inominável.

Uma campanha clássica de Karanblade – isto é, o Surgimento Demoníaco – não estaria completa sem aquele que tem sido nos últimos séculos o maior adversário de todas as raças mortais da Terra Próxima. Bamphozzah não é um inimigo leviano ou simplesmente outro demônio de poder. Ele foi feito para ser o desafio final, capaz de ser derrotado apenas por aventureiros de níveis épicos que lutem tanto com poder quanto com esperteza. Enfim, Bamphozzah foi feito para prover uma batalha final e gloriosa, coroando o que se espera ser uma grande campanha à procura da Espada do Fogo Eterno. Claro, o papel do Senhor do Flagelo pode ser outro dependendo da história que o grupo esteja jogando, mas ainda assim ele será um apropriado e esperado oponente final. Nem mesmos dragões podem esperar enfrentar e ganhar de Bamphozzah sem uma grande quantidade de poder e sorte. Somente os deuses estariam acima desse lorde demônio. Com certeza os jogadores iram guardar boas memórias dessa contenda... caso tenham sucesso.

Bamphozzah

O Lorde Demônio, O Arauto do Abismo, O Senhor do Flagelo, O Maldito, Campeão de Ballog, O Rei Negro de Dordread, O Lorde do Oeste

Ele é o mestre final a liderar a maior das hordas demoníacas a atacar a Terra Próxima e o campeão divino direto de Ballog, a Maré Vermelha. Seu nome é conhecido em praticamente todos os idiomas mortais e não há um povo que não tenha lhe atribuído alguma alcunha sinistra ou sentido a sombra de sua ameaça durante o Surgimento Demoníaco. Bamphozzah (bam-fô-ZÁA) é o rosto que todos vêem em seus pesadelos quando tentam dar uma face ao Mal. O Rei Negro de Dordread pode não ser o mais poderoso Lorde Demônio dos Planos – para o horror de seus adversários – mas com certeza é o infernal de maior poder a caminhar sobre a Terra Próxima. Apenas os deuses estão acima dele. Arquimagos, sumo sacerdotes, titãs, celestiais e mesmo os grandes dragões não desejam desafiar o Senhor do Flagelo.

De todos os seres inferiores que habitam Dordread e compõem suas blasfemas hordas, apenas Bamphozzah saberia onde se localiza a caverna abissal que seria o domínio e prisão de Ballog, o senhor dos deuses negros. Somente Bamphozzah teria tido o horror de perscrutar os pensamentos de Ballog e a honra sombria de ser ungido como seu campeão. Mesmo em sua loucura e ódios divinos, o Monarca de Chifres de Dordread não passaria o comando de seus

Extra-planar (Enorme – Caos, Mal)

Iniciativa: +13 (+4 Iniciativa Aprimorada, +9 Des)

CA: 35 (-2 Tamanho, +18 Natural, +9 Des), toque 17, surpreendido 26

Ataques: Corpo a corpo: *Nêmesis da Luz* +45 (6d6+25+2d6 fogo +2d6 dano profano) ou garra +39 (2d8+13+2d6 fogo) ou, casco +39 (3d8+13+2d6 fogo) ou, asa +39 (2d6+13+2d6 fogo) ou, cauda +39 (4d8+13+2d6 fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: *Nêmesis da Luz* +45/+40/+35/+30 (6d6+25+2d6 fogo +2d6 dano profano) ou 2 garras +39 (2d8+13+2d6 fogo), mais 2 cascos +37 (3d8+13+2d6 fogo), 2 asa +37 (2d6+13+2d6 fogo), 2 caudas +38 (4d8+13+2d6 fogo)

Face/Alcance: 3 m por 3 m/ 3 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Atropelar 4d8+19, Aura de Todos os Infernos, Constrição 5d8+19, Corpo de Chamas, Habilidades Similares a Magia, Resistência à Magia Reversa, Sopro Infernal

Qualidades Especiais: Imunidade a Ácido e Fogo, Cura Acelerada 10, Oversized Weapon, Percepção às Cegas 18 m, Redução de Dano 15/épico e bom, RM 35, Resistência a Eletricidade e Sônico 30, Telepatia, Sangue Divino, Senhor dos Baldreads, Espasmos de Morte

144

Habilidades: For 36, Des 28, Con 33, Int 24, Sab 22, Car 30

Perícias: Acrobacia +29, Arte da Fuga +19, Avaliação +37, Concentração +41, Conhecimento (Arcano) +37, Conhecimento (Dordread) +45, Conhecimento (História) +30, Conhecimento (Masmorra) +20, Conhecimento (Natureza) +27, Conhecimento (Os Planos) +49, Conhecimento (Religião) +37, Diplomacia +25, Escalar +47, Equilíbrio +29, Esconder-se +21, Furtividade +39, Identificar Magia +27, Intimidar +40, Natação +43, Ouvir +36, Procurar +36, Saltar +45, Sentir Motivação +30, Sobrevivência +31

Talentos: Ataques Múltiplos, Awesome Blow, Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Deslocamento, Encontrão Aprimorado, Especialização, Empower Spell-like Ability (*tempestade de fogo*), Empower Spell-like Ability (*chuva de meteoros*), Esquiva, Foco em Arma (Espada Larga), Foco em Arma (Cauda), Foco em Habilidade (Sopro Infernal), Hover, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Investida Aérea, Mobilidade, Quicken Spell-like Ability (*dissipar magia aprimorado*), Quicken Spell-like Ability (*força dos justos*), Separar Aprimorado, Trespassar, Snatch, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: profundezas de Dordread (aprimorado) ou qualquer lugar da Terra Próxima (solto)

Organização: Solitário ou acompanhando de 1d4+1 balores

Nível de Desafio: 25

Tesouro: Quádruplo Padrão

Tendência: Caótico e Mau

Progressão: –

COMBATE

Bamphozzah é uma criatura de poderes épicos e somente seres semidivinos ou divindades tem esperanças de enfrentá-lo sem chances enormes de derrota. Mortais, mesmo dragões, tombam frente ao poder do Lorde Demônio. Deve-se levar em conta também que Bamphozzah possui um conhecimento acumulado ao longo dos milênios em meio aos Planos e a Guerra Eterna. Ele conhece praticamente a fraqueza de qualquer ser na Criação e sempre procura saber que inimigos irá enfrentar. Em combate, Bamphozzah é orgulhoso, mas não é tolo, sendo sempre acompanhado por no mínimo três balores de poder considerável. O fato do Lorde Demônio ser o escolhido de Ballog impede eventuais tentativas de traição tão comuns entre demônios como os balores. Finalmente, é importante lembrar que Bamphozzah ainda é um ser caótico em sua essência mais primal. Ele é um tornado vivo de destruição e catástrofe, mas o fato de ser o caos personificado não lhe retira nem inteligência, nem estratégia. Pelo contrário, Bamphozzah é perigoso justamente por saber canalizar seu caos e fúria para somente um ponto, sobrepujando qualquer adversário tolo o suficiente para enfrentá-lo. Ele nunca está longe de sua ancestral arma-artefato, *Nêmesis da Luz*.

QUADRO: *Nêmesis da Luz, A Arma do Senhor do Flagelo*

Bamphozzah porta em combate *Nêmesis da Luz*, sua lendária e titânica espada larga, cuja lâmina já provou do sangue de anjos, demônios e deuses. Seu cabo foi feito dos ossos de um arcanjo e sua lâmina criada nas mesmas forjas infernais que a mítica Karanblade. *Nêmesis da Luz* possui um cabo branco encrustado com runas na língua dos deuses negros desenhadas em sangue. O protetor do punho é feito de um metal semelhante a cobre na forma de rostos demoníacos distorcidos. A lâmina da espada é de uma liga negra sempre fria e negra, como se sugasse luz e calor. Reflexos de faces podem ser vistos ao seu redor e conta-se que nenhuma das vítimas da espada jamais pode descansar em paz pois apenas a destruição do artefato maior poderia libertar essas almas.

Nêmesis da Luz é uma espada larga +7 *vorpal profana lâmina afiada*. Ela também impõe um nível negativo contra qualquer inimigo (teste de resistência de Fortide CD 25 para remover o nível 24 horas depois). Ao comando de Bamphozzah, com uma ação equivalente a movimento, *Nêmesis da Luz* adquire a consistência de chamas negras e se torna uma arma de *energia brilhante*. Finalmente, todo dano causado pela espada só pode ser curado dentro de uma área sob efeito da magia *santificar*.

Todos aqueles mortos por um golpe de *Nêmesis da Luz* explodem em uma nuvem de chamas negras que provocam 4d6 pontos de dano profano a todos dentro de um raio de 9 m. Um teste de resistência de Reflexos (CD 30) reduz o dano à metade. Cada vítima morta concede a Bamphozzah 5 pontos de vida temporários (máximo de 200). Esses pontos são os primeiros a ser perdidos pelo lorde demônio e desaparecem após uma hora. A espada ainda concede +5 de bônus a todos os testes de resistência de Bamphozzah (os bônus já são levados em conta nos valores do lorde demônio).

Nêmesis da Luz é um artefato maior. Existe apenas uma coisa em toda Criação capaz de quebrar sua lâmina maldita: a *Karanblade*.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, Bamphozzah precisa atingir com sua cauda um oponente de tamanho Grande ou menor. Caso prenda a criatura, poderá usar constrição.

Atropelar (Ext): Teste de resistência de Reflexos (CD 47) reduz à metade. Essa CD é baseada no valor de habilidade de Força.

Aura de Todos os Infernos (Sob): Bamphozzah é um Lorde Demônio, uma das criaturas mais velhas da Criação. Isso lhe concede uma aura de respeito, pavor e poder única, que afeta as criaturas dentro de uma área de 30 m de raio. Todas as criaturas (com exceção de extra-planares) com menos de 15 DV são afetadas pela magia *medo* (sem direito a teste de resistência) com nível de conjurador 20. Criaturas entre 16 e 30 DV tem direito a um teste de resistência de Vontade (CD 29) para ficarem somente *abaladas*. Criaturas com mais de 30 DV não são afetadas.

A aura de Bamphozzah também afeta todas as magias com a característica [Bem] conjuradas na área. Conjuradores dessas magias devem vencer a RM do Lorde Demônio mesmo em situações onde o teste não necessário. Falha provoca 1d6 pontos de dano por nível da magia

no conjurador. Bamphozzah anula automaticamente magias de *santificar* e *consagrar* que entrem em contato com sua aura.

Finalmente, todas as magias com a característica [Mal] tem sua duração aumentada como no talento metamágico estender magia se conjuradas dentro da aura.

Corpo de Chamas (Sob): Bamphozzah arde em chamas infernais. Todos os seus ataques corpo-a-corpo (inclusive com armas) causam +2d6 pontos de dano de fogo. Qualquer um agarrando Bamphozzah sofre 6d6 pontos de dano de fogo por rodada.

Oversized Weapon (Ext): Bamphozzah usa uma titânica espada larga (grande o suficiente para criaturas de tamanho Imenso) sem penalidades.

Resistência à Magia Reversa (Sob): Caso uma magia usada contra Bamphozzah não consiga vencer sua RM, ela é devolvida como se o conjurador fosse o alvo original. Magias como *reverter magia* não funcionam contra essa habilidade.

Sangue Divino (Ext): Bamphozzah provou do sangue de Ballog e por isso ganhou algumas das imunidades de divindades, apesar de não possuir nenhum dom verdadeiramente divino. Ele é imune a metamorfose, petrificação, doenças, venenos, atordoamento, sono, paralisia, efeitos de ação mental, morte e desintegração. Bamphozzah está constantemente sob efeito da magia *visão da verdade* com um nível de conjurador 20.

Sopro Infernal (Sob): Cone de chamas negras, 30 m, a cada 2d4 rodadas, 24d6 pontos de dano profano, Reflexos para reduzir o dano à metade (CD 42). Todos que sofrerem dano para as chamas negras devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 42) ou ficarão cegos permanentemente. O sopro infernal incendiará qualquer material inflamável que atingir.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite – *aura profana*, *blasfêmia* (CD 27), *dominar monstro* (CD 29), *detectar pensamentos* (CD 22), *dissipar magia aprimorado*, *greater teleport* (pessoal, mais 25 quilos de equipamento), *força dos justos*, *insanidade* (CD 27), *medo* (CD 24), *muralha de fogo*, *palavra do poder atordoar* (CD 28), *símbolo da dor* (CD 25); 3 vezes por dia – *conspurar*, *terremoto*, *tempestade de fogo* (CD 28), *chuva de meteoros* (CD 29); 1 vez por dia – *portal*; 1 vez por mês – *desejo*. A CD é baseada no valor de habilidade de Carisma.

Telepatia (Sob): Bamphozzah pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a menos de 60 m que possua um idioma.

Senhor dos Baldreads (Ext): Bamphozzah pode ver e ouvir o que qualquer baldread no mesmo plano de existência vê e escuta. Essa habilidade requer concentração total e Bamphozzah só pode observar através dos sentidos de um baldread por vez.

Espasmos de Morte (Ext): Caso Bamphozzah uma dia seja derrotado permanentemente sua queda será devastadora. Todos num raio de 3,900 m sofrerão 20d6 pontos de dano da explosão de chamas negras do Lorde Demônio. Um teste de resistência de Reflexos (CD 40) reduz o dano à metade. Essa explosão tem um efeito especial: todos os demônios nessa área falham automaticamente no teste de resistência e não podem de maneira nenhum evitar o dano.

QUADRO: Espasmos de Morte de Bamphozzah

A queda de Bamphozzah é em teoria o foco central de uma campanha clássica de Karanblade. Um objetivo a princípio quase impossível que só será alcançando após longas aventuras, desafios e enfrentamentos mortais. Por esses mesmos motivos, o fim do Lorde Demônio deve ser o evento mais sensacional da campanha. O mestre é encorajado a não poupar adjetivos e descrições grandiosas quando da derrota de Bamphozzah. O chão pode tremer e se abrir em fendas, tentáculos de energia dos deuses negros podem sugar Bamphozzah para as profundezas, todos os baldreads do mundo podem agonizar e cair ao chão transformados em cinzas etc.

Resmunido: faça o que for o melhor para a campanha. Caso os jogadores tenham se esforçado para chegar nesse ponto, mestres mais gentis podem querer remover o dano causado pelos espasmos de morte ou podem mesmo falar que eles só afetam demônios e extra-planares malignos.

Capítulo 6 – Criaturas

Apresentação

Apesar da maior parte dos problemas do mundo parecer se originar de Dordread ou das eternas contendas entre os vários povos, a Terra Próxima é também o lar de uma miríade de criaturas e bestas.

Ao mesmo tempo em que kataianos enfrentam ao norte as constantes hordas bakemonos, os toranianos têm que se virar contra as tribos goblins, trolls e suas titânicas abominações de guerra. Já no deserto de Dara, viajantes devem ser sempre atentos para não caírem nas garras dos gnolls ou dos demoníacos hekshar'ri, enquanto que os elfos de Mahul Maakh podem repentinamente se ver como peões nos estranhos jogos dos sidhe. E mesmo todas essas raças e criaturas são apenas um mero grão de areia na diversidade de formas que a vida – e não-vida – tomam ao longo do mundo.

Abaixo seguem alguns dessas novas criaturas, mas com certeza muitas outras hão de existir.

Abominação Troll

Gigante (Enorme)

Dados de Vida: 18d8+48 (243 PV)

Iniciativa: +1 (+1 Des)

Deslocamento: 12 m

CA: 18 (-2 Tamanho, +9 Natural, +1 Des), toque 9, surpreendido 17

Bônus de Ataque/Agarrar: +13/+31

Ataques: Corpo a corpo: garra +21 (1d6+10); ou à distância: +12 rocha (2d8+10)

Ataque Total: Corpo a corpo: 6 garras +21 (1d6+10), 3 mordidas +19 (1d6+5); ou à distância: +12 rocha (2d8+10)

Face/Alcance: 3 m por 3 m/ 3 m

Ataques Especiais: Arremesso de Rochas, Dilacerar 2d6+15

Qualidades Especiais: Corpo Disforme, Imunidade a Decapitação, Mente Caótica, Regeneração 7, Faro, Visão 360°, Visão na penumbra, Visão no escuro 27 m

Testes de Resistência: For +20, Ref +7, Von +7

Habilidades: For 31, Des 12, Con 29, Int 3, Sab 9, Car 6

Perícias: Observar +10, Ouvir +5, Sobrevivência +4

Talentos: Awesome Blow, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Separar Aprimorado, Trespasar, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: Montanhas e florestas temperadas de Torann e Pontepedra

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 14

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 19-24 DV (Enorme), 25-35 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: –

Abominações Trolls são o pesadelo dos generais toranianos. Essas verdadeiras armas de cerco vivas foram usadas durante as mais intensas guerras entre as cidades-estados humanas e as tribos goblinóides, trolls e gigantes do oeste de Torann. Uma abominação parece um enorme troll deformado com três pares de braços e rostos disformes despontando em pontos aleatórios do seu abdômen e torso. O que seriam pernas atrofiadas às vezes brotam de suas costas ou da base de suas pernas maiores.

O processo para a criação desses seres é um rito de violência e carnificina sem paralelos. Ogros e trolls escolhem de três a quatro outros trolls e os retalham em pedaços, jogando seus restos em fossos cavados no chão. À medida que as vísceras de todos os trolls misturadas se regeneram, uma montanha verde de carne deformada se ergue furiosa do fosso. Abominações trolls são literalmente vários trolls mesclados em um colosso nauseante de garras, bocas e presas. Esses gigantes são difíceis de controlar e portanto são criados somente durante ataques a terras humanas e élficas. Normalmente uma abominação troll é criada e solta em direção a uma cidade ou castelo.

COMBATE

Abominações trolls são pouco mais inteligentes do que animais. Seus cérebros múltiplos e a constante dor e raiva tornam a criatura totalmente irracional. Não existe uma tática de combate ou algo parecido, uma abominação troll simplesmente sai pelos sertões e ermos devorando e destruindo tudo que encontra em seu caminho até ser finalmente aniquilada por uma tropa ou criatura mais poderosa. No entanto, alguns raros adeptos trolls conseguem controlar esses seres e os usam com uma certa eficiência em batalhas.

Arremesso de Rochas (Ext): Uma abominação troll pode arremessar rochas como gigantes com um incremento de distância de 42 m.

Corpo Disforme (Ext): Devido a seu corpo ser uma amálgama de partes de vários trolls, sucessos decisivos e ataques furtivos são menos eficientes. Cada vez que uma abominação troll sofrer um ataque desse tipo existe 50% de chance do dano ser calculado normalmente, anulando o sucesso decisivos ou ataque furtivo.

Dilarecar (Ext): Uma abominação troll que acerte dois dos seus ataques de garra sobre o mesmo oponente o prende e rasga sua carne. Esse ataque causa 2d6+15 pontos de dano automaticamente.

Imune a Decapitação (Ext): Uma abominação troll não tem uma cabeça, apenas vários rostos mesclados a seu abdômen em pontos aleatórios e por isso não pode ser afetada por ataques de decapitação e habilidades vorpais.

Mente Caótica (Ext): A mescla caótica de mentes que forma a consciência de uma abominação troll é por demais animalesca para ser controlada. Abominações trolls são imunes a todos os efeitos de ação mental.

Regeneração (Ext): Fogo e ácido causam dano normal à abominação troll. Caso a abominação troll perca um membro ou parte do seu corpo, conseguirá regenerá-la em 2d6 minutos. A criatura é capaz de recolocar a parte decepada instantaneamente segunrando-a contra o ferimento.

Visão 360° (Ext): Uma abominação troll, devido à posição de suas faces ao longo do corpo, pode ver tudo o que ocorre ao seu redor. Uma abominação troll não pode ser flanqueada e possui +4 de bônus em testes de Observar e Procurar.

Abutre de Ferro

“Após a grande batalha, um mar de corpos era tudo o que restava dos Campos de Samor. Homens bravos e corajosos tombaram ali. Para que não fossem profanados por ladrões, Sembral enviou aves horrendas, imunes ao aço e famintas por sangue fresco.”
- Crônicas da Queda, Vol. III

Besta Mágica (Pequeno)

Dados de Vida: 3d10+3 (19 PV)

Iniciativa: +3 (+3 Des)

Deslocamento: 3 m, vôo 24 m (bom)

CA: 18 (+1 Tamanho, +4 Natural, +3 Des), toque 14, surpreendido 14

Bônus de Ataque/Agarrar: +3/+1

Ataques: Corpo a corpo: garra +5 (1d4+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +5 (1d4+2), bicada +3 (1d6+1)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 1,5 m

Ataques Especiais: –

Qualidades Especiais: Penas de Aço

Testes de Resistência: For +4, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 15, Des 16, Con 13, Int 2, Sab 14, Car 6

Perícias: Observar +10, Ouvir +6

Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea

Terreno/Clima: Planícies e territórios tomados por conflitos e batalhas

Organização: Solitário ou bando (5-10)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 4-5 DV (Pequeno), 5-10 DV (Médio)

Ajuste de Nível: –

Abutres de ferro são aves de rapina comuns em terras tomadas por guerras e batalhas constantes. Nenhum povo os cria e todos abominam sua presença. São aves traiçoeiras e de grande fome, praticamente impossíveis de seres domesticadas sem o uso de magia. Seguidores de Sembral, o deus do reino da guerra, afirmam que abutres de ferro são o destino daqueles que vivem apenas pela carnificina e pela peleja da batalha.

Um abutre de ferro se parece com uma ave de rapina comum, fora o tom cinzento metálico de suas asas e uma escura mancha vermelha na ponta do bico, parecida com sangue seco. A lendária resistência dessas aves a armas de ferro é o terror para soldados e viajantes acostumados a contar com suas espadas.

COMBATE

Abutres de ferro procuram suas presas do alto e têm preferência por alvos feridos, que estejam sangrando visivelmente. Caso estejam especialmente famintos – uma ocorrência bem comum – eles atacam qualquer viajante ou grupo pequeno com investidas aéreas, procurando enfraquecê-los ao longo de uma ou mais horas antes de descer para um ataque mais pesado.

Penas de Aço (Ext): Abutres de ferro possuem Redução de Dano 5/madeira. Armas convencionais de metal são pouco eficazes contra seu estranho couro e penas.

Perícias: Abutres de ferro recebem +6 de bônus racial para testes de Observar.

Bakemono (Goblin Kataino)

“A borda de bestas atacon durante a primeira da noite do Quarto Mês do 20º Ano do Reinado do Filho dos Céus Sen-Tutso-ju. Pequenos demônios, alguns com asas, outros com garras ou mesmo braços e olhos extras. Alguns cuspiam venenos enquanto outros conjuravam magias. Apesar da batalha seguir como o planejado e de estarmos ganhando eu não podia me sentir animado. Não havia desafio em derrotar escórias como os bakemonos.”

- Relato de Taitu-Juru-do, Lorde Samurai

Humanóide (Pequeno – Goblinóide)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +1 (+1 Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (+1 Tamanho, +1 Natural, +1 Des, +3 Corselete de Couro Batido), toque 12, surpreendido 14

Bônus de Ataque/Agarrar: +1/–3

Ataques: Corpo a corpo: machadinha +2 (1d4) ou; à distância: azagaia +3 (1d4)

Ataque Total: Corpo a corpo: machadinha +1 (1d4) ou; à distância: azagaia +3 (1d4)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Traço Bakemono

Qualidades Especiais: Resistência a Frio 5, Traço Bakemono

Testes de Resistência: For +3, Ref +1, Von -1

Habilidades: For 11, Des 13, Con 12, Int 8, Sab 9, Car 8

Perícias: Furtividade +4, Observar +2, Ouvir +2

Talentos: Prontidão

Terreno/Clima: Planícies e colinas de Katai

Organização: Batedores (10-20), Bando (10-100, mais 50% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 30 adultos, mais um líder de 1º-6º nível), ou Clã (40-400, mais 1 sargento 3º nível para cada 30 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4º ou 5º nível, mais 10-20 ogros magos, mais 1 líder ogro mago de 6º a 8º nível), ou Horda (1.000 ou mais, composta por 3 ou mais Clãs)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +1

Os goblins de Katai, ou bakemonos, são bem diferentes de seus primos do sul. Há séculos alvo de magias e experimentos dos ryunai (ogros magos), os bakemonos são uma raça decadente, caótica e ligeiramente insana. Criados para servir como tropas de choque, os bakemonos acabaram saindo do controle de seus mestres se espalhando como uma praga por todo o Norte Gélido. Invariavelmente a cada 10 anos ou mais uma horda bakemono se forma em algum extremo de Katai e a Monarquia tem que enviar tropas e mais tropas de samurais para lidar com o problema. Raramente essas hordas são um perigo real para a nação, a exceção sendo quando alguma criatura realmente poderosa consegue manter os pequenos demônios sob controle. Os Clãs das Sombras às vezes conseguem empurrar uma horda bakemono na direção de uma cidade real, mas normalmente perdem tantos dos seus nesse estratagema que raramente o tentam.

Bakemonos são a personificação do caos. À primeira vista, se parecem com goblins deformados. A pele de um bakemono pode ir do azul escuro ao vermelho vivo ou amarelo doentio. Ele pode ter chifres, protuberâncias ósseas, língua bifurcada e tantos outros traços. Alguns são altos e magros, outros gordos e corcundas, alguns têm pares extras de olhos enquanto outros asas (nem sempre úteis) nas costas. Às vezes, essas mutações produzem bakemonos de grande inteligência ou com poderes mais fortes. Os mais fortes dentre esses “lordes bakemonos” são maiores e mais poderosos do que ogros magos, mas felizmente extremamente raros.

Bakemonos falam o idioma Goblin num dialeto levemente diferente de seus primos do sul. Falam também o Kitak ou Kiannak, dependendo de sua proximidade com as cidades reais ou os Clãs das Sombras.

As informações do bloco de estatísticas se referem a um bakemono combatente de 1º nível.

COMBATE

As táticas dos bakemonos não são muito diferentes das dos goblins de Pontepedra e Torann. No entanto, bakemonos andam sempre em enormes bandos e inteiras planícies tomadas por seus clãs são comuns nas regiões não civilizadas de Katai. São covardes como demais goblins, mas sua vantagem numérica normalmente os torna mais impulsivos e quase suicidas. Hordas bakemonos já foram conhecidas por ignorar mesmos abismos ou campos de chamas em sua carga desenfreada. Quando em grupos menores, bakemonos são antes de tudo traiçoeiros, atacando a distância com lanças rudes e azagaias.

Traço Bakemono (Ext): Bakemonos possuem diversos tipos de mutações geradas pelas antigas magias que lhe deram forma séculos atrás. Afora coisas como pequenos chifres, cor da pele, odor e outros traços menores, bakemonos podem ter uma das seguintes características listadas a seguir. O mestre é encorajado a criar novas mutações para deixar seus bakemonos sempre imprevisíveis.

- Mau odor (Ext): O bakemono emite uma secreção oleosa desagradável que afeta todas as criaturas num raio de 5 metros, que devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 11) ou ficarão enjoados durante 3 rodadas. Essa CD é baseada no valor de habilidade de Constituição. Outors bakemonos são imunes a esse efeito.
- Escamas (Ext): O bakemono possui uma carapaça de escamas resistentes. Ele possui +5 de bônus de armadura natural ao invés de +1.
- Braço Extra (Ext): O bakemono possui um braço extra deformado com grandes garras e pode usá-lo em combate como um ataque extra com penalidade de -5. As garras causam 1d4 pontos de dano.
- Asas (Ext): O bakemono possui pequenas asas que permitem que ele voe com um deslocamento de 9 m (bom).
- Olho Maldito (Sob): O bakemono possui um olho extra de cor diferente no meio da testa que lhe garante um ataque visual. Todas as criaturas que olharem para seu olho maldito devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 9) ou ficarão atordoadas durante uma rodada. Essa CD é baseada no valor de habilidade de Carisma. Outors bakemonos são imunes a esse efeito.
- Marca Mística (SM): O bakemono possui uma deformação na pele na forma de um símbolo arcano. Esse símbolo permite que ele conjure uma vez por dia uma magia arcano de 1º nível escolhida da lista do mago/feiticeiro. O bakemono possui um nível de conjurador igual aos seus dados de vida. Uma vez escolhida a magia essa não pode ser trocada.
- Regeneração (Ext): O bakemono ganha Regeneração 2. Somente armas de cion (veja o capítulo 4, Katai) ou ferro frio podem causar normal ao bakemono.
- Grito de Morte (Sob): Ao morrer o bakemono explode em energia elemental (escolha do mestre) causando 2d4 pontos de dano em todos num raio de 3 metros. Aqueles que obterem sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 11) sofrem metade do dano. Essa CD é baseada no valor de habilidade de Constituição.

Perícias: Bakemonos recebem +4 de bônus racial para testes de Furtividade.

PERSONANGENS BAKEMONOS

A classe favorecida dos bakemonos é ladino. A maioria dos bakemonos tendem a ser combatentes. Líderes bakemonos e membros de maior destaque, como sobreviventes de uma horda, costumam ser ladinos ou mesmo guerreiros. Os raríssimos bakemonos clérigos são ainda mais insanos que seus irmãos e costumam servir Odda ou alguma divindade menor aprisionada nas Mikachi.

O bakemono combatente descrito usou os seguintes valores de habilidades antes de ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 9, Car 10

Baldread

“E enquanto homens gritavam e mulheres corriam por seus filhos, os Céus se mancharam de negros e do Oeste vieram as Crias de Bamphozgab, numerosas como as estrelas ocultas.”
- Crônicas da Queda, Vol. II

Baldread Inferior

Extra-planar Nativo (Médio – Caos, Mal)

Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)

Iniciativa: +7 (+4 Iniciativa Aprimorada, +3 Des)

Deslocamento: 9 m, voo 24 m (bom)

CA: 17 (+5 Natural, +3 Des), toque 13, surpreendido 15

Bônus de Ataque/Agarrar: +4/+6

Ataques: Corpo a corpo: garra +6 (1d6+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (1d6+2), mordida +4 (1d8+1), cauda +4 (1d4+1)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Sopro

Qualidades Especiais: Origem Profana, Qualidade de Baldread

Testes de Resistência: For +6, Ref +7, Von +5

Habilidades: For 14, Des 16, Con 15, Int 7, Sab 12, Car 10

Perícias: Disfarce +6, Esconder-se +9, Furtividade +9, Intimidar +14, Observar +7, Ouvir +7

Talentos: Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou bando (2-6)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 5-9 DV (Médio)

Ajuste de Nível: –

Baldread Maior

Extra-planar Nativo (Grande – Caos, Mal)

Dados de Vida: 10d8+40 (95 PV)

Iniciativa: +3 (+3 Des)

Deslocamento: 12 m, voo 12 m (bom)

CA: 20 (-1 Tamanho, +8 Natural, +3 Des), toque 12, surpreendido 17

Bônus de Ataque/Agarrar: +10/+19

Ataques: Corpo a corpo: garra +14 (1d8+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +14 (1d8+2), mordida +9 (2d6+1), cauda +9 (1d10+1)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 3 m

Ataques Especiais: Sopro, Agarrar Aprimorado, Constição 1d10+7, Vontade Corruptora

Qualidades Especiais: Origem Profana, Qualidades de Baldread, Redução de Dano 10/bom ou ferro frio, RM 21

Testes de Resistência: For +11, Ref +10, Von +10

Habilidades: For 21, Des 16, Con 18, Int 10, Sab 16, Car 14

Perícias: Blefar +10, Concentração +17, Conhecimento (Arcano) +13, Esconder-se +12, Furtividade +16, Intimidar +23, Observar +16, Ouvir +16, Sobrevivência +8

Talentos: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Investida Aérea, Foco em Habilidade (Voz Corruptora)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Trio (1 Baldread Maior e 2 Baldreads Inferiores) ou bando (1 Baldread Maior e 10-30 Baldreads Inferiores)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 11-15 DV (Grande)

Ajuste de Nível: –

Quando Bamphozzah marchou pela primeira vez contra a Terra Próxima levou consigo o Flagelo Inominável – seu exército infernal. Mas o Lorde Demônio precisava de soldados em que pudesse colocar toda sua confiança, que fossem numerosos e servis, visto que mesmo durante o Surgimento o número de demônios sempre fora inferior ao de mortais. Com esse objetivo sinistro, Bamphozzah convocou poderes caídos e banhou com seu sangue nefasto a terra, corrompendo o próprio espírito do solo de Dordread e dando vida a seres animados por essência demoníaca invocada dos Planos Divinos Infernais. O resultado foram os Baldread, as Crias do Medo.

Quando a maioria dos mortais pensa em demônios e no Surgimento são normalmente Baldreads que visualizam. Criaturas humanóides levemente curvadas, com pele escamosa que varia do vermelho claro ao azul escuro e cuja cabeça é coroada por chifres em diversas disposições. Baldreads possuem olhos amarelos ou vermelhos que brilham quando o demônio sente prazer – normalmente ao matar – e suas bocas deformadas são formadas de presas e

dentes projetados para fora, nada mais do que armas de matar. Baldreads possuem caudas sinuosas terminando em ferrões falsos e garras tanto nas mãos quanto nos pés. Durante o Surgimento, verdadeiros enxames dessas crias demoníacas menores ceifaram Torannia e reinos vizinhos. A origem mística dos Baldread é verificada quando esses seres são derrotados. Se medidas especiais não são tomadas, eles se erguem totalmente regenerados ao anoitecer do dia seguinte.

Qualidades de Baldread: Um Baldread possui as seguintes características (a não ser que suas estatísticas descrevam o contrário):

- Imunidade a fogo e mais um tipo de energia escolhido aleatoriamente.
- Imunidade a medo e metamorfose.

Baldreads se comunicam normalmente em Infernal, apesar de raramente falarem. Baldreads Maiores falam também alguma língua mortal como Torak. Todos os Baldreads se mantêm em constante comunhão com Bamphozzah. Pode-se dizer que tudo que um desses demônios vê é contemplado pelo Campeão de Ballog.

BALDREAD INFERIOR

Baldreads Inferiores formam a base do Flagelo Inominável. Esses seres foram criados a partir do solo da Terra Maldita. Quando seu senhor Bamphozzah foi aprisionado por Galtar Karan no Oeste, conta-se que todos os Baldreads singraram de volta para Dordread e lá reverteram para sua forma original de estátuas. Jardins inteiros de pedra com enormes legiões de Baldreads aguardariam em Dordread pelo despertar de seu senhor.

Durante o primeiro Surgimento, esses demônios foram usados como batedores, espiões e grupos de investida. Eram comuns em regiões mais ermas e guardavam as ruínas das cidades e fortalezas destruídas pelos horrores maiores do Flagelo.

COMBATE

Baldread são estúpidos demais para estratégias muito elaboradas. Normalmente atacam do ar e em grande número, usando seus sopros demoníacos nos adversários mais bem armados e protegidos. Apesar de pouco inteligentes, reconhecem instantaneamente qualquer símbolo sagrado. Caso o símbolo pertença a um deus do reino ou da natureza, os baldreads concentram toda sua fúria contra seu portador. Caso o símbolo pertença aos deuses negros, seu portador terá livre passagem entre os demônios.

Sorpo (Sob): Cone de fogo de , 9 m, a cada 2d4 rodadas, 2d6 pontos de dano, Reflexos para reduzir o dano à metade (CD 14). O sopro incendiará qualquer material inflamável que atingir.

Origem Profana (Sob): Quando um Baldread Inferior é morto, seu corpo reverte instantaneamente para a forma original de uma estátua de pedra. Caso o mal inerente à estátua (ou seus restos) não seja banido, o Baldread se reformará totalmente curado ao anoitecer do próximo dia. Há três maneiras de impedir isso: aplicar um pouco de água benta sobre os restos, ser bem sucedido em um teste de expurgar mortos-vivos contra os DV do Baldread ou

conjurar *santificar* sobre a área (loais já sob efeito dessa magia impedem prontamente a volta do Baldread).

Perícias: Baldread Inferiores são criaturas de medo e recebem +8 de bônus racial para testes de Intimidar.

BALDREAD MAIOR

As maiores criações conhecidas de Bamphozzah são usadas para controlar os Baldreads Inferiores e agem como intermediários entre as várias facções demoníacas do Flagelo Inominável. Por serem mais inteligentes e perspicazes, Baldreads Maiores estão sempre rodeados por seus irmãos mais fracos e costumam carregar itens mágicos acumulados com os séculos. Muitos inclusive vivem próximos a terras mortais. Usando seus poderes, eles manipulam pessoas e enfraquecem qualquer eventual resistência contra o futuro Surgimento. Baldreads maiores exalam um forte cheiro de sangue e vísceras e possuem escamas negras tão lustrosas que parecem demônios de ônix. Seus olhos brilhantes deixam rastros de chamas fantasmagóricas e suas bocas vertem um líquido verde doentio.

COMBATE

Baldread Maiores lutam somente em seus próprios termos ou quando comandados por seu senhor. Enquanto Baldreads Inferiores atacam tudo que vêem a frente, Baldreads Maiores examinam bem a luta da escuridão e medem seus futuros adversários. Costumam atacar primeiro conjuradores, de preferência magos e feiticeiros, apesar de também se deleitarem com a morte de clérigos e demais servos dos deuses. Ao contrário de seus irmãos menores, Baldreads Maiores tem plena noção de sua fraqueza e evitam lutar dentro de templos ou locais santificados.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o Baldread Maior precisa atingir com sua cauda um oponente Médio ou menor. Caso prenda a criatura, poderá usar constrição.

Vontade Corruptora (SM): Três vezes por dia um Baldread Maior pode conjurar a magia *sugestão* (CD 17). Essa habilidade é idêntica à magia conjurada por um feiticeiro de mesmo nível.

Sorpo (Sob): Cone de chamas infernais, 9 m, a cada 1d4 rodadas, 8d6 pontos de dano (metade fogo, metade dano profano), Reflexos para reduzir o dano à metade (CD 19). O sopro incendiará qualquer material inflamável que atingir.

Origem Profana (Sob): Quando um Baldread Maior é morto, seu corpo reverte instantaneamente para a forma original de uma estátua de ônix. Caso o mal inerente à estátua (ou seus restos) não seja banido, o Baldread se reformará totalmente curado ao anoitecer do próximo dia. Há única maneira de impedir isso é conjurar a magia *santificar* na área (loais já sob efeito dessa magia impedem prontamente a volta do Baldread).

Perícias: Baldread Maiores são criaturas de medo e recebem +8 de bônus racial para testes de Intimidar.

Besta de Lorn

“Eu podia senti-la cada vez que tocava o mana da Grande Mabul Maakh. Uma sombra vil e corruptora a provar minhas emoções, se deliciar com meus medos e a dirigir minhas ansiedades. Minha magia agora é negra e não posso mais trilhar meu caminho.”
- Diários de Lorn, o Feiticeiro do Bosque Dourado

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 12d10+48 (114 PV)

Iniciativa: +2 (+2 Des)

Deslocamento: 18 m

CA: 23 (–1 Tamanho, +10 Natural, +4 Des), toque 13, surpreendido 19

Bônus de Ataque/Agarrar: +12/+23

Ataques: Corpo a corpo: garra +16 (1d8+7)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +16 (1d8+7), 10 mordidas +11 (1d4+3), 2 cascos +11 (1d10+3)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 1,5 m (3 m – Víboras)

Ataques Especiais: Bote, Víboras, Olhar Enlouquecedor, Compartilhar a Dor

Qualidades Especiais: Sorver Mana

Testes de Resistência: For +12, Ref +12, Von +8

Habilidades: For 25, Des 18, Con 19, Int 13, Sab 14, Car 18

Perícias: Esconder-se +6, Furtividade +10, Observar +8, Ouvir +10, Procurar +7, Saltar +11, Sobrevivência +8

Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Deslocamento, Vontade de Ferro^B, Trespasar

Terreno/Clima: Qualquer terreno rico em mana

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 13-15 DV (Grande), 16-20 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: –

Bestas de Lorn são monstruosidades capazes de corromper a ligação de um feiticeiro com sua fonte de magia, seu foco natural. Essas criaturas se parecem com enormes leões negros escamados, mas suas patas traseiras possuem cascos e de sua boca horrenda saem uma massa viva de víboras onde deveria estar sua língua. Os olhos de um Besta de Lorn são inteligentes e emanam um brilho verde capaz de levar os fracos a uma loucura súbita.

O nome da Besta deriva do mítico feiticeiro Lorn, que teria descoberto o primeiro destes monstros. Bestas de Lorn são atraídas pelo foco natural dos feiticeiros. Estabelecendo-se nos locais de onde esses conjuradores canalizam mana, uma Besta ganha influência e poder. As lendas falam que o monstro primordial que ganhava poder às custas de Lorn se tornou tão forte que devorou cidades inteiras antes de ser detido pelo feiticeiro.

Bestas de Lorn falam seu próprio idioma além do idioma da criatura mais comum nos arredores como Mahuan, Torak ou Rotuk. Poucas coisas são mais repulsivas do que ver uma Besta de Lorn falando através da massa de víboras que existem em suas bocas.

COMBATE

Bestas de Lorn são criaturas inteligentes e gostam de fazer suas vítimas pensarem o contrário. Uma Besta de Lorn deseja antes de tudo manter sua ligação parasítica com um feiticeiro. Para isso ela sempre busca esconder-se ou evadir qualquer grupo mandado para executá-la. Normalmente Bestas de Lorn conhecem bem a área em que habitam e costumam usar esse saber para levar eventuais caçadores em direção a outras criaturas ou perigos próximos. Como um feiticeiro parasitado pode localizar a Besta, a criatura pode chegar ao cúmulo de separá-lo do grupo de caça e mantê-lo preso em algum local inatingível da floresta. Feiticeiros nessa infeliz condição invariavelmente sucumbem à loucura até enfraquecem tanto que são simplesmente devorados pela Besta.

Bote (Ext): Caso uma Besta de Lorn realize um ataque de investida, ela pode realizar uma ação de ataque total.

Víboras (Ext): Quando uma Besta de Lorn abre suas mandíbulas, um mar de víboras surge e ataca todos a sua frente. Essas serpentes possuem um veneno letal; teste de resistência de Fortitude (CD 21); dano inicial e secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Constituição. Essa CD é baseada no valor de habilidade de Constituição.

Olhar Enlouquecedor (Sob): O olhar da Besta de Lorn deixa inimigos insanos e descontrolados. Os alvos ficam sob efeito da magia *confusão* conjurada por um feiticeiro de mesmo nível, alcance 10 m; teste de resistência de Vontade (CD 20) anula o efeito. Essa CD é baseada no valor de habilidade de Carisma.

Sorver Mana (Sob): Uma Besta de Lorn pode sentir os locais de onde feiticeiros canalizam mana. A Besta de Lorn se move para essa área e passa a parasitar essa ligação mística entre um feiticeiro qualquer e a terra. Isso é prejudicial para ambos, pois enquanto a Besta se fortalece, o terreno em torno começa a definhando e o feiticeiro sente uma influência sinistra em sua magia. Para cada dia que uma Besta de Lorn ficar sorvendo mana sobre o foco natural do feiticeiro, este deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 20). Caso falhe, a Besta de Lorn estabelece uma ligação com o feiticeiro. Todas as vezes que o conjurador for canalizar mana para conjurar uma magia através de seu foco natural, ele deve ser bem sucedido em um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). Caso falhe, a magia é perdida e sua energia vai para a Besta de Lorn, que ganha o nível da magia em pontos de vida temporário. A CD do teste de

Concentração aumenta em +1 por dia. Após a Besta de Lorn acumular uma quantidade de pontos de vida temporário igual aos seus pontos de vida normais, ela passa a causar 1d4 pontos de dano temporário de Carisma cada vez que drena uma magia do feiticeiro. Esses pontos de Carisma drenados por sua vez podem ser distribuídos pela Besta de Lorn como um bônus entre seus valores de Força, Destreza e Constituição e persistem até que o feiticeiro parasitado morra ou a Besta abandone a ligação. Os pontos de vida temporários também persistem enquanto a ligação for mantida e 24 horas após isso. Quando a criatura tiver outros planos para o feiticeiro, ela pode bloquear esse dreno.

A ligação de uma Besta de Lorn pode ser sentida pelo feiticeiro parasitado como uma presença estranha em seu mente. A Besta de Lorn pode ver e ouvir através do feiticeiro quando bem deseja. O feiticeiro tem direito a um teste de resistência de Vontade (CD 20) para bloquear essa intromissão pelas próximas 24 horas. Um número de vezes por dia igual ao modificador de Carisma da Besta de Lorn, essa pode escolher emitir um comando para o feiticeiro parasitado, que pode resistir com um teste de Vontade (CD 20). Normalmente a Besta de Lorn usa essa habilidade como defesa ou para matar aliados do feiticeiro que a estejam caçando (a criatura sabe todas as magias que o feiticeiro possui e pode forçá-lo a conjurá-las sobre aliados). A única vantagem dessa ligação parasítica é que o feiticeiro pode uma vez por dia fazer um teste de Sabedoria (CD 15), caso obtenha sucesso, ele sabe em que direção a Besta de Lorn está. Todas as CD são baseadas no valor de habilidade de Carisma.

A ligação parasítica com a Besta de Lorn é mantida enquanto o feiticeiro estiver dentro do alcance de seu foco natural. Caso o feiticeiro conjure magias sem usar o foco natural ele não é afetado por Sorver Mana, mas sofre todas as consequências normais por conjurar magias sem foco.

Uma Besta de Lorn só pode manter ligação com um feiticeiro por vez. Normalmente a criatura demora 3d6 dias para localizar um novo alvo. Esse tempo pode ser reduzido à metade com um teste de Sobrevivência (CD 20).

Nota: em cenários que não utilizam o conceito de Karanblade de foco natural, considere simplesmente que uma Besta de Lorn pode parasitar um feiticeiro e manter essa ligação desde que fique a uma distância do conjurador em quilômetros igual ao seu modificador de Carisma.

Compartilhar a Dor (SM): Uma Besta de Lorn pode passar parte do dano que sofre para o feiticeiro que esteja sendo afetado por Sorver Mana. Metade de todo dano que ela sofrer é transferido para o feiticeiro parasitado. Essa habilidade funciona de maneira parecida com a magia *proteger outro*, mas como se a Besta de Lorn fosse o alvo do efeito. No entanto ela não ganha nenhum bônus em testes de resistência ou na CA, apenas a divisão do dano. Compartilhar a Dor afeta o feiticeiro parasitado contanto que ele continue dentro da área de efeito de seu foco natural. Em todos os outros sentido essa habilidade funciona como a magia *proteger outro* conjurada por um feiticeiro de 12º nível. A Besta de Lorn pode usar essa habilidade uma vez por dia e o feiticeiro parasitado tem direito a um teste de resistência de Vontade (CD 16) para anular o efeito.

Emissário Cinzento

“A morte não esquece aqueles que conheceram os segredos de seu abraço.”

- Vadamis, Estudioso do Manto de Sangue

Os mistérios da Terra Próxima são vários, mas com certeza a morte é um dos maiores segredos, a única sina que une todas as chamadas raças mortais – do mais fraco goblin ao mais arrogante dragão. Diversas religiões, doutrinas, histórias, lendas e contos sugerem respostas, destinos e razões para o fato dos mortais perecerem, mas ninguém pode clamar saber tudo. Alguns indivíduos procurando escapar desse destino visto como cruel ou infeliz utilizam vários recursos: pactos demoníacos, antigos rituais de preservação da juventude, bênçãos divinas, a transformação em morto-vivo ou mesmo artefatos. Todos que obtêm qualquer margem de sucesso ficam “em débito” com as forças entrópicas dos Planos, que enviam seus mensageiros para dar cabo de tais “profanadores”. Esses mensageiros são os lendários Emissários Cinzentos.

Tomos de sabedoria esquecidos e raças antigas afirmam que os Emissários Cinzentos se originam no Plano de Energia Negativo como reflexos distorcidos daqueles que profanaram a morte. Outras fontes indicam que os Emissários seriam servos do arcanjo Ellos e do lorde demônio Karons, as estranhas entidades que teriam sido encarregadas pelos deuses de zelar para morte e pelas almas dos mortais. Não importa a origem, os Emissários são mortos-vivos únicos, cada um exatamente uma sombra daquele que deve destruir. Alguns dos profanadores, quando derrotados pelo Emissário, recebem uma oferta final de clemência por parte do espectro, através de um rito chamado de Comunhão Negra. Simplesmente aceitando sua morte e tocando o Emissário, o profanador se une ao espírito negativo e morre. Aqueles que lutam até suas últimas forças acabam sendo impiedosamente assassinados pelo Emissário. Esses pobres infelizes têm suas almas arremessadas em pedaços para as profundezas do Plano de Energia Negativo como castigo por seus atos. Eventuais aliados do profanador não podem fazer muito, visto que somente o próprio tem poder para matar definitivamente o Emissário. Emissários Cinzentos não são enviados levemente. Eles surgem apenas quando alguém tenta voluntariamente quebrar ou sobrepujar as barreiras da morte. Conjuradores que tentam se transformar em liches ou pessoas revividas por magias divinas são exemplos de “profanadores” aos olhos dos misteriosos senhores dos Emissários Cinzentos.

Muitos questionam se um Emissário seria de fato a antítese, o oposto, do seu alvo. Caso isso seja verdade, Emissários enviados para destruir criaturas malignas, como um mago que abraçou o vampirismo, seriam poderosos aliados das forças do bem e vice-versa.

Uma vez que um Emissário seja derrotado e permanentemente destruído, o eventual profanador está livre desses agentes do Plano de Energia Negativo.

Como cada Emissário é um reflexo daquele que deve matar, nenhum personagem pronto é fornecido nessa entrada. A aparência de um Emissário normalmente lembra seu alvo, mas porta vestimentas cinzentas ou negras, possui uma expressão pálida e mórbida, olhos vazios parecidos com abismos sem fundo e é rodeado por uma aura gélida desconfortável.

Não se sabe o motivo de animais, bestas mágicas e criaturas como dragões não sofrerem a sina dos Emissários.

MODELO EMISSÁRIO CINZENTO

“Emissário Cinzento” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura inteligente dos tipos humanóide, humanóide monstruoso ou gigante (daqui em diante denominada “criatura-base”). Mortos-vivos inteligentes que no passado foram dos tipos acima também podem servir como criatura-base para o modelo. Como um Emissário Cinzento é uma cópia daquele que deve matar, o modelo é aplicado sobre o futuro alvo para gerar as estatísticas do respectivo Emissário Cinzento. O alvo de um Emissário é referido aqui como “profanador”. O Emissário Cinzento conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes alterações abaixo.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura-base muda para Morto-vivo. O tamanho permanece inalterado. Não ocorre mudanças na base de bônus de ataque ou testes de resistência.

Dado de Vida: Aumente para d12.

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta em +4.

Ataques Especiais: Um Emissário Cinzento conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo. Os testes de resistência contra os poderes do Emissário têm CD 10 + metade dos seus DV + modificador de Carisma, a não ser que no texto conste diferente.

Arauto da Morte (Sob): Qualquer criatura a menos de 9 m de um Emissário Cinzento deve fazer um teste de resistência de Vontade. Aqueles que obtiverem sucesso ficam *abalados* pelo resto do encontro, os que falharem ficam sob efeito da magia *medo*, conjurada por um feiticeiro de mesmo nível que o Emissário.

Crias Cinzentas (Sob): Um Emissário, com uma ação de ataque, pode invocar pequenos espíritos de energia negativa para protegê-lo. Todos a menos de 6 m de um Emissário (com exceção do profanador) são atacados por esses espíritos e devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade por rodada para não adquirirem um nível negativo enquanto permanecerem nessa área. Um teste de Expurgar mortos-vivos contra metade dos dados de vida do Emissário anula essa aura por 1d6 rodadas.

Mestres dos Mortos (Sob): Um Emissário Cinzento nunca será atacado por nenhum tipo de morto-vivo (a exceção é o próprio profanador, que se for um morto-vivo pode atacá-lo normalmente). Além disso, um Emissário fascina e comanda mortos-vivos como um clérigo de quatro níveis a mais. É inclusive comum que Emissários andem com mortos-vivos que dominaram ao longo de seu jornada.

Toque da Aniquilação (Ext): Caso o profanador seja morto ou destruído pelo Emissário, nada abaixo de uma intervenção divina direta pode trazê-lo de volta à vida.

Cefador de Vidas (Sob): Todos os tipos de ataque corpo-a-corpo e à distância de um Emissário Cinzento causam também 1 ponto de dano temporário de Constituição.

Qualidades Especiais: Um Emissário conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as qualidades de mortos-vivos e as indicadas a seguir.

Pertences Sombrios (Sob): Um Emissário Cinzento possui os mesmos itens, mágicos ou não, que o profanador (a exceções sendo artefatos). Esses itens nunca podem ser roubados ou removidos e desaparecem junto com o Emissário quando este é destruído.

Faro do Túmulo (Sob): Um Emissário Cinzento sempre sabe onde o profanador se localiza, não importa quais métodos esse use para se esconder. Apenas barreiras planares podem esconder o profanador de um Emissário.

Vontade Negra (Ext): Um Emissário Cinzento usa seu valor de habilidade de Carisma como se fosse Constituição, adicionando o modificador de Carisma (caso positivo) nos testes de resistência de Fortitude e como pontos de vida extra em cada dado de vida.

Imunidades (Ext): Um Emissário Cinzento possui Redução de Dano 10/- e RM 15 + seu DV contra todos menos o profanador.

Imortalidade (Ext): Um Emissário Cinzento destruído se reforma em 1d4 dias. Ele só é destruído permanentemente caso o golpe final seja aplicado pelo profanador.

Resistência à Expulsão (Ext): Um Emissário Cinzento possui + 4 de resistência à Expulsão e não pode ser controlado nem destruído, apenas expulso temporariamente.

Silêncio dos Mortos (Ext): Um Emissário Cinzento é automaticamente silencioso e nunca precisa realizar testes de furtividade para evitar fazer barulhos. Da mesma forma todas as tentativas de ouvir um Emissário Cinzento falham automaticamente.

Habilidade: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +8, Des +4, Con -, Int +0, Sab +2, Car +4.

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou Grupo (1 Emissário e 3-6 mortos-vivos de vários tipos)

Nível de Desafio: Igual da criatura-base +3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro ou Caótico e Bom

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: -

Hekshar'ri (Vespa Demoníaca)

Extra-planar Nativo (Grande – Leal, Mal)

Dados de Vida: 7d8+48 (52 PV)

Iniciativa: +9 (+4 Iniciativa Aprimorada, +5 Des)

Deslocamento: 9 m, voo 12 m (bom)

CA: 21 (-1 Tamanho, +7 Natural, +5 Des), toque 14, surpreendido 16

Bônus de Ataque/Agarrar: +7/+15

Ataques: Corpo a corpo: garra +10 (1d6+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +10 (1d6+4), mordida +8 (1d8+2 e veneno)

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, Zumbido, Portador da Praga

Qualidades Especiais: Imunidade a Ácido, Casulo Maldito, Percepção às Cegas 60 m, Redução de Dano 10/bom ou ferro frio, Resistência a Fogo 5, Resistência Sônica 10

Testes de Resistência: For +8, Ref +10, Von +8

Habilidades: For 18, Des 20, Con 16, Int 12, Sab 17, Car 15

Perícias: Conhecimento (Os Planos) +10, Conhecimento (Local) +12, Esconder-se +10, Furtividade +14, Intimidar +11, Procurar +8, Observar +7, Ouvir +13, Sobrevivência +10

Talentos: Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Foco em Habilidade (Zumbido)

Organização: Solitário

Terreno/Clima: Desertos e demais territórios secos e desolados

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 7-13 DV (Grande), 15-21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: –

Os viajantes dardees de Dara falam em meio a maldições do Hekshar'ri, o Lorde das Pragas. Muitas tribos acreditam existir apenas uma dessas criaturas, um mito não muito difícil de negar visto a aparente imortalidade desses seres. Hekshar'ri ou Vespas Demoníacas são antigas criaturas dos Planos Divinos Inferiores que invadiram a Terra Próxima milênios antes do Surgimento. Seus reinos planares de rios de latão derretido e planícies de bronze escaldante eram a morada de imensas bestas infernais da quais os Hekshar'ri eram meros servos. Não se sabe se esse plano inferior foi destruído ou se essas criaturas meramente tentarem um ataque contra o Plano Material. Na Terra Próxima, Hekshar'ris são atraídos por locais ermos de clima quente cujo povo não possua conjuradores ou pessoas instruídas nos segredos para lutar contra demônios. Normalmente uma Vespa Demoníaca pega uma tribo de bárbaros humanos, gnolls ou ogros e os usa como servos, passando-se por um poderoso demônio ou mesmo uma divindade local.

Hekshar'ri se parecem com uma enorme vespa negra da cintura para baixo, possuindo um abdômen espinhoso e asas douradas cujos traços lembraram crânios e runas arcanas. Do torso

para cima no entanto lembram um ser humanóide dotado de carapaças negras e um rosto insectóide tão deformado que mais se assemelha a um grotesco elmo. Hekshar'ri falam Infernal, além de mais um idioma, como Dardiuk, Goblin, Gnoll ou Torak.

COMBATE

Hekshar'ri evitam sempre lutar em seus lares e esconderijos, normalmente atacando eventuais intrusos muito antes que esses tenham noção de que estão adentrando nos domínios do ser demoníaco. A estratégia típica de um Hekshar'ri é expelir um exame sobre os oponentes enquanto tenta sequestrar o mais fraco do grupo para usar como um novo corpo. Caso já tenha um casulo escondido, um Hekshar'ri pode muitas vezes atacar de maneira suicida, preocupando-se apenas em levar consigo um ou dois inimigos mais poderosos. Mais tarde, de posse de um novo corpo, o demônio volta e procura intimidar o grupo, clamando ser imortal.

Veneno (Ext): A mordida de uma Vespa Demoníaca é um forte veneno paralisante. Teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial e secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Destreza. Essa CD é baseada no valor de habilidade de Constituição.

Zumbido (Sob): O som produzido pelas asas do Hekshar'ri são desconfortantes para o ouvido de mortais e se assemelham perturbadoramente a gemidos e gritos de lamúrias. Todos dentro de uma área de 30 metros do Hekshar'ri devem obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficaram abalados pelo resto do encontro com a criatura. Esse é um efeito mental. Extra-planares e elementais são imunes ao zumbido de um Hekshar'ri.

Essa CD é baseada no valor de habilidade de Carisma. Hekshar'ri que desejam ser silenciosos evitam voar próximos de suas vítimas.

Portador da Praga (Sob): Uma vez por minuto um Hekshar'ri pode expelir de sua boca um jato de gafanhotos vivos a uma distância de 9 m. Os gafanhotos formam um enxame ao atingirem o alvo e passam a agir independente do Hekshar'ri, que é imune a seus ataques e efeitos.

Casulo Maldito (Ext): Um Hekshar'ri pode prender uma vítima que tenha conseguido paralisar com seu veneno em um casulo especial feito com sua saliva. São necessários 10 minutos para se criar o casulo, que possui dureza 5 e 40 pontos de vida. A vítima pode ser qualquer criatura de tamanho Grande ou menor. Ela permanece totalmente indefesa, sem recuperar o dano temporário de Destreza resultado do veneno enquanto permanecer dentro do casulo. O Hekshar'ri pode ler os pensamentos de qualquer criatura que aprisione em seus casulos.

O poder mais medonho de uma Vespa Demoníaca é quando ela aprisiona uma vítima humanóide. Um Hekshar'ri fará de tudo para esconder muito bem esse casulo pois caso seja destruído, pode possuir o corpo da vítima em seu interior e renascer 3d4 horas depois. A vítima não tem como resistir a esse processo, podendo apenas retardá-lo em 1d4 horas obtendo sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15). Após esse prazo, a alma da

vítima é banida (isto é, ela morre) e seu corpo se transforma rapidamente no de uma Vespa Demoníaca.

Um Hekshar'ri pode manter ao mesmo tempo um quantidade de casulos igual a seu modificador de Constituição (mínimo 1). O casulo com a vítima humanóide que irá servir como um novo corpo deve estar no mesmo plano de existência que o Hekshar'ri para que a possessão possa ocorrer.

Legado de Adúnias

Dos relatos de Erbissan Dasserem, 47º Sábio da Ordem dos Escribas de Talanta:

“Os Cavaleiros do Grifo de Adúnias foram uma das várias ordens de cavalaria da lendária Torannia, cujo esplendor caiu com o primeiro Surgimento. Adúnias, das Cem Torres, era uma das maiores e mais imponentes cidades toranianas e seu povo era renomado por seu amor pela batalha e glória. Os próprios Majestosos Reis de Torannia reconheciam esse valor permitindo que os Cavaleiros do Grifo fossem a vanguarda de seus honrosos exércitos.

No entanto, tal hubris foi a causa da ruína de Adúnias. Cercada pela horda do Senhor do Flagelo durante o Surgimento, o povo aceitou as palavras melífluas do novo e misterioso ministro de Lorde Keran Águia-de-Aço, Senhor de Adúnias. O jovem ministro, de nome Adólon, afirmava que poderia conseguir armas mágicas capazes de expulsar os demônios dos portões da cidade. Em troca, ele apenas pedia para que Lorde Keran ficasse em débito de lealdade para com seus estranhos e benevolentes mestres.

Lorde Keran, cujas lendas dizem nunca ter perdido uma batalha sequer, julgou poder lidar depois com os vis senhores infernais de Adólon, pois ele percebeu que seu ministro não passava de uma marionete de forças diabólicas rivais ao próprio Bamphozah. Em sua autoconfiança, a Águia-de-Aço e seus Cavaleiros do Grifo, munidos de armas de origem diabólica, marcharam e destruíram as forças de Dordread. Ao voltar para a cidade, Lorde Keran executou Adólon e exibiu sua cabeça nos portões de Adúnias. Naquela noite, todos dormiram em paz, mas acordaram em meio a um banho de sangue. O Lorde de Adúnias, assim como todos seus fiéis Cavaleiros, perturbados por pesadelos agonizantes, tinham horas antes deixado a cidade, seguindo algum comando invisível. Num local ermo e há muito tomado pelas forças infernais, eles encontraram seus novos mestres: antigos diabos que desejavam o fim de Dordread para que eles pudessem governar a Terra Próxima e se banquetear na alma dos mortais. Foi dito aos quase insanos cavaleiros, agora já deformados pelo não-vida, que sua dor e loucura só cessariam após o massacre de 1,000 vidas inocentes ou da queda de Bamphozah. Muitos cavaleiros, desesperados em ganhar de volta sua vida e semblante humanos, marcharam de volta contra sua própria cidade, Adúnias, e promoveram um massacre sem paralelos na história conhecida de Torannia. Só após a morte de seus entes queridos e antigos aliados é que os cavaleiros perceberam que caíram na armadilha dos diabos. Agora assim eles eram amaldiçoados, em corpo e alma. Muitos assim abandonaram qualquer vestígio de honra e abraçaram suas novas existências sinistras. A queda de Adúnias ocorreu durante uma noite sem lua, o que rendeu a seus destruidores o título de “Cavaleiros da Lua Negra”.

Com o tempo, as forças de outras cidades conseguiram capturar, aprisionar e exilar a maioria desses cavaleiros amaldiçoados. Até hoje no entanto o Legado de Adúnias é uma lenda conhecida em toda Torann e muitos camponeses trancam suas janelas e portas nas noites em que Celenia desaparece dos céus.”

O Legado de Adûnias é o nome dados aos cavaleiros mortos-vivos malditos que provocaram morte e destruição nos dias seguintes ao primeiro Surgimento. Não se sabe o número total de cavaleiros do Legado, mas julga-se que apenas três ou cinco tenham sido permanentemente destruídos. Muitos se encontram aprisionados em tumbas cheias de armadilhas ou se escondem em cantos remotos da Terra Próxima. Os mais insanos dentre eles ainda acreditam que serão libertados de seus votos pelos diabos após mataram 1,000 pessoas, pouco compreendendo que em seus séculos de vida já aniquilaram um número bem maior de vidas. Outros cavaleiros por sua vez, para se esconder das forças de Torann, adormeceram sob a terra. Com o tempo, eles permitiram que seus itens malditos fossem encontrados e começaram a manipular mortais como servos e escravos, não muito diferente do que seus senhores infernais fizeram com eles. Os diabos mestres do Legado de Adûnias por sua vez, ainda os usam em seus planos contra Dordread. Os heróis da Terra Próxima podem repentinamente se ver enfrentando não só Bamphozzah, mas lordes diabólicas dos Planos Divinos Infernais, vista a ameaça do Legado.

Alguns apontam que na lenda dos Cavaleiros do Grifo ainda resta um sinal de esperança, pois dizem que nem todos os amaldiçoados sucumbiram ao logro dos diabos e se uniram a seus irmãos no massacre de sua cidade. Um ou dois cavaleiros teriam se exilado dos acontecimentos do mundo e, mesmo amaldiçoados, teriam conservado sua honra e valor. Talvez esses últimos e verdadeiros Cavaleiros do Grifo estejam escondidos nas ruínas da própria Adûnias, cuja localização se perdeu com os anos. Lá, em meio a espectros e fantasmas atormentados daqueles que amavam, esses cavaleiros aguardariam o dia em que poderiam se redimir.

O Legado de Adûnias normalmente é um guerreiro de 9º a 15º nível, dependendo do poder do cavaleiro em vida. Todos possuem diversos itens mágicos lhes dados pelos diabos através de seu servo Adólon. Todos os Legados de Adûnias são personagens únicos e devem possuir histórias, motivações e características próprias. O método para encerrar a maldição dos diabos é um mistério, mas alguns heróis do passado conseguiram matar um ou outro Legado e por isso aventureiros podem pesquisar essas lendas para encontrar pistas.

Abaixo seguem as estatísticas de um Legado de Adûnias, o Cavaleiro Maskadar, o Elmo Negro. Maskadar monta um cavalo de guerra pesado meio-abissal.

Maskadar, O Elmo Negro

Guerreiro 10º

Morto-vivo (Médio - Mau)

Dados de Vida: 10d12+30 (95)

Iniciativa: +4 (+4 Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 30 (+2 Des, +10 *Armadura de Batalha de Mitral* +2, +8 Natural), toque 12, surpreendido 28

Bônus de Ataque/Agarrar: +10/+18

Ataques: Corpo a corpo: *espada larga profana flamejante* +3 +24 (2d6+15 +2d6 dano de fogo) ou pancada +18 (1d6+8)

Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga profana flamejante* +3 +24/+19 (2d6+15 +2d6 dano de fogo) ou pancada +18/+13 (1d6+8)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Cria, Dano Maldito, Rogar Maldição

Qualidades Especiais: Item Amaldiçoado, Redução de Dano 10/ corte e bom, Restauração, RM 21, Vontade Negra

Testes de Resistência: For +10, Ref +7, Von +7

Habilidades: For 26, Des 18, Con –, Int 14, Sab 15, Car 17

Perícias: Cavalgar +17, Conhecimento (Arcano) +3, Conhecimento (Os Planos) +3, Escalar +11, Intimidar +11, Ofícios (Armas) +10, Saltar +11

Talentos: Ataque Poderoso, Atropelar, Combate Montado, Especialização, Especialização em Arma (Espada Larga), Foco em Arma (Espada Larga), Greater Weapon Focus (Espada Larga), Investida Montada, Investida Implacável, Vontade de Ferro, Investida Montada

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Único

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Padrão

Tendência: Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: –

Maskadar, o Elmo Negro, é um Legado de Adûnias que se escondeu dos clérigos de Torann nas regiões orientais de Dardeeh. Em vida, Maskadar era o mais corajoso e temerário dos Cavaleiros do Grifo. Em seu estado amaldiçoado, o guerreiro não é nada mais do que um bárbaro retalhador. Maskadar pôs a culpa nos deuses do reino por terem abandonado seu povo e se vendeu livremente para os diabos que corromperam sua ordem. Em Dardeeh ele é chamado de Elmo Negro porque sua cabeça teria sido arrancada há muito tempo e o seu elmo conteria apenas chamas negras infernais que brotam de seu interior. Os dardees acreditam que ele seria um servo de algum deus maligno e o aplacam com sacrifícios e oferendas. Maskadar se diverte com a morte de suas vítimas, se deliciando especialmente quando remove sua cabeça – ainda falante – de um saco que carrega nas costas. O amaldiçoado possui um culto em torno de si e conta com dardees bárbaros que o ajudam em suas missões para seus senhores extra-planares.

Sem contar sua espada grande *Conflagração Abissal* e sua armadura de mitral enegrecida, Maskadar possui um espelho, uma adaga e uma velha capa mágicas. Ele usa todos esses itens para manter escravos e espiões nas cidades ao sul.

COMBATE

Maskadar há séculos não enfrenta um adversário a sua altura e por isso se tornou relaxado e enfadonho, enviando seus servos bárbaros e crias para resolver qualquer problema. No entanto, caso enfrente uma situação de risco, ele ainda é um cavaleiro e pode se virar muito bem, percebendo prontamente adversários mais fracos e mais fortes. Maskadar pode ser

amaldiçoado, mas lutou durante o primeiro Surgimento e conhece um pouco sobre magias e demônios.

MODELO AMALDIÇOADO

“Amaldiçoado” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura inteligente do tipo humanóide (daqui em diante denominada “criatura-base”). Em Karanblade ele é usado exclusivamente para os humanos da cidade toraniana perdida de Adûnias, mas pode perfeitamente representar outros tipos de mortos-vivos originados por uma poderosa maldição. O Amaldiçoado conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura-base muda para Morto-vivo. Todo amaldiçoado ganha o subtipo (Mau), não import sua tendência. Isso é resultado da vil maldição que corre em suas veias. O tamanho permanece inalterado. Não ocorre mudanças na base de bônus de ataque ou testes de resistência.

Dado de Vida: Aumente para d12.

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta em +8.

Ataque: Um amaldiçoado conserva todos os ataques da criatura-base e adquire um ataque de pancada, caso ainda não tenha.

Dano: O ataque de pancada de um amaldiçoado causa 1d6 pontos de dano. Ele conserva os valores de dano de suas armas naturais, caso tenha alguma.

Ataques Especiais: Um amaldiçoado conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir 3 dos ataques descritos abaixo. Os testes de resistência contra os poderes de um amaldiçoado têm CD 10 + metade dos seus DV + modificador de Carisma, a não ser que no texto conste diferente. O nível de conjurador de qualquer habilidade do amaldiçoado é igual ao seu dado de vida.

Aspecto Fantasmagórico (Sob): O amaldiçoado pode adquirir uma forma incorpórea à vontade com uma ação de ataque, ganhando todos os benefícios normais dessa habilidade. O amaldiçoado enquanto incorpóreo ganha um ataque de toque que causa 1d6 pontos de dano temporário de Força, Destreza ou Constituição (escolha somente um para cada amaldiçoado).

Aura de Infortúnio (Sob): O amaldiçoado possui uma aura de má sorte e desgraça ao seu redor. Ele pode forçar qualquer criatura a menos de 9 m de si a rolar novamente qualquer teste (jogada de ataque, teste de perícia, resistência etc) e pegar o pior dentre os dois resultados. Essa habilidade não requer nenhum esforço, funcionando como uma ação livre, e pode ser usada um número de vezes por dia igual ao dado de vida do amaldiçoado mais o seu modificador de Carisma

Cria (Ext): Qualquer humanóide morto por um amaldiçoado se tornará um deles no anoitecer do próximo dia. A cria se erguerá sob o comando do amaldiçoado que o gerou e permanecerá escravizado até ser destruído. Adicione esse modelo sobre a cria para determinar suas habilidades.

Dano Maldito (Ext): Metade de qualquer dano causado pelos ataques corpo-a-corpo ou à distância de um amaldiçoado só pode ser curados dentro de uma área sob efeitos das magias *santificar* ou *conspurar* (ou dentro de um templo a critério do mestre).

Rogar Maldição (SM): Essa habilidade funciona como a magia de mesmo nome e pode ser usado até 3 vezes por dia.

Essência Maligna (Ext): Qualquer ataque corpo-a-corpo ou à distância causa +2d6 de dano profano contra criaturas de tendências boas.

Dreno de Energia (Sob): Uma criatura viva atingida por qualquer ataque corpo-a-corpo de uma amaldiçoado adquire um nível negativo. O amaldiçoado ganha 5 pontos de vida temporários para cada nível negativo concedido. Um amaldiçoado pode usar sua habilidade de dreno uma vez por rodada.

Convocar os Mortos (SM): Um amaldiçoado pode invocar mortos-vivos para servirem-no de maneira parecida com a magia *invocar criaturas I*. Os número e tipo de mortos-vivos invocados depende dos dados de vida do amaldiçoado:

Dados de Vida	Número e Tipos de Mortos-vivos
1-3	1d4+1 Esqueletos de Combatentes Humanos ou 2 Zumbis de Plebeus Humanos
4-6	1d4+1 Inumanos ou Allips
7-9	2d4 Inumanos ou Allips
10-12	1d4+1 Aparições
13-15	1d4+1 Espectros ou Greater Shadows
16-18	1d4+1 Dread Wraiths
19-20	2 Vultos Alados

Qualidades Especiais: Um amaldiçoado conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as qualidades de mortos-vivos e as indicadas a seguir.

Item Amaldiçoado (Sob): Caso algum item do amaldiçoado caia nas mãos de uma criatura viva, o morto-vivo pode exercer influência sobre ela indefinidamente, como na magia *dominar pessoa*. Um sucesso em um teste de resistência de Vontade deixa a vítima imune ao comando do amaldiçoado durante 1d4 horas, mas somente a remoção do item pode libertá-la permanentemente. O objeto é tratado como um item amaldiçoado e não pode ser removido sem as devidas magias. Todos esses objetos são itens mágicos.

Redução de Dano (Ext): Um amaldiçoado possui Redução de Dano 5/corte. Caso possua 9 DV ou mais, possui Redução de Dano 10/corte e bom.

Vontade Negra (Ext): Um amaldiçoado usa seu valor de habilidade de Carisma como se fosse Constituição, adicionando o modificador de Carisma (caso positivo) nos testes de resistência de Fortitude e como pontos de vida extra em cada dado de vida.

Restauração (Ext): Amaldiçoados são criaturas difíceis de se matar e normalmente o segredo de sua destruição está ligado à maldição que o criou. Caso esse mistério não seja revelado o amaldiçoado terá seu corpo reconstruído e voltará à sua não-vida em 1d4 semanas. Quaisquer itens do amaldiçoado que tenham sido destruído retornam para ele intactos. O amaldiçoado sente a localização de qualquer item que lhe tenha sido tirado ou roubado.

O segredo para se destruir um amaldiçoado pode ser um tipo de ataque (fogo, armas sagradas, decapitação), uma ação específica (jogar seus restos no Oceano da Sombra ou enterrá-lo em determinado templo) etc. Cada amaldiçoado deve ter sua origem detalhada para que se possa ser determinado o fim de sua sina.

Resistência à Magia (Ext): Amaldiçoados possuem RM igual a 11 + seus dados de vida.

Resistência à Expulsão (Ext): Um amaldiçoado possui + 4 de resistência à Expulsão.

Habilidade: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +8, Des +2, Con –, Int +0, Sab +0, Car +6.

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Igual da criatura-base +2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau ou Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +7

Sidhe

“E como um virote de prata ele saltou sobre os cavaleiros negros de Adúnias. Antes que eu pudesse ao menos pegar minha espada, os quatros traidores estavam tombados no chão enquanto que o príncipe feérico displicentemente limpava a lâmina de seu sabre. Eu pude apenas me ajoelhar a agradecer, metade de mim fascinada por sua perícia com espada, a outra metade por sua beleza.
- Obrigado milorde em nome do povo de Talanta e dos Cavaleiros Reais.
O lorde Sidhe apenas se virou para mim, como se só agora tivesse me notado e, após um segundo de confusão, disse com sua voz límpida.
- Perdão minha cara, mas eu apenas perdi uma aposta.
Sem dizer nada mais ele pegou o emblema do líder dos cavaleiros caídos de Adúnias e adentrou novamente nas névoas.”
- Poema do Cavaleiro das Fadas

Fada (Médio - Elfo)

Dados de Vida: 5d10+10 (37 PV)

Iniciativa: +4 (+4 Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 21 (+5 Des, +6 Corselete de Couro Batido de Mitrail +2), toque 14, surpreendido 16

Bônus de Ataque/Agarrar: +5/+8

Ataques: Corpo a corpo: *sabre* +2 +14 (1d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: *sabre* +2 +14/+9 (1d6+6)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Olhar Feérico, Magia Feérica

Qualidades Especiais: Campeão dos Elementos, Senhor dos Sonhos, Traços Raciais dos Elfos

Testes de Resistência: For +6, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 16, Des 21, Con 14, Int 14, Sab 10, Car 18

Perícias: Escalar +5, Furtividade +9, Diplomacia +5, Intimidar +8, Ouvir +7, Saltar +7

Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Foco com Arma (Sabre), Mobilidade, Vontade de Ferro^B

Terreno/Clima: Qualquer de Torann, Pontepedra e Dardeeh

Organização: Solitário ou Caçada (6 Sidhe 4º a 6º nível liderados por um Caçador de 10º nível)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro ou Caótico e Bom

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +3

Conta-se que as fadas são espíritos imortais dos Planos Divinos e Elementais que decidiram se prender ao Plano Material para servirem como guardiões das forças naturais. Os poucos que tiveram contato com as raças feéricas afirmam terem ouvido diversas histórias a respeito da

Árvore do Mundo, Ellenyre, e de como ela é o espírito da Terra Próxima, assim como Raert seria o corpo. Essas histórias fazem certo sentido, pois as fadas sempre foram associadas com Ellenyre e os dois povos mortais mais devotos da Árvore da Vida são justamente os maiores aliados das fadas – os elfos de Mahul Maakh e os uldras da Floresta Uldaran.

Existem muitos que suspeitam, e com razão, que os elfos são mais próximos das fadas do que uldras, mas não por laços de amizade e sim por laços de sangue. A prova seriam os misteriosos seres, ao mesmo tempo belos e terríveis, chamados Sidhe (CHÍI). Seu nome deriva da língua silvestre e quer dizer “Povo Belo”.

Pergunte a um sábio de Mahul Maakh o que são os Sidhe ele afirmará sem maiores detalhes que são meio-elfos, meio-fadas descendentes de uma velha linhagem. Os Sidhe seriam resultado dos antigos pactos entre os elfos dourados e as várias fadas que protegem o domínio de Ellenyre. No entanto, isso era num passado distante, antes do primeiro Surgimento separar os elfos dos povos feéricos, que hoje se escondem de todos os povos mortais. No entanto, faça a mesma pergunta a um Sidhe e você ouvirá uma história totalmente diferente.

Os Sidhe afirmam serem na verdade os senhores dos elfos, que teriam se rebelado milênios antes da vinda dos povos anões e humanos. Aparentemente os elfos habitavam as terras Sidhe, chamadas de *Shie’arvallas* (CHIÊ ar-VÁ-las), as Ilhas do Sonhar. Essas terras idílicas ficariam nas bordas da Terra Próxima, sempre próximas para aqueles que soubessem onde olhar.

Alguns magos toranianos afirmam que na verdade as *Shie’arvallas* seriam nada mais nada menos do que o lendário Plano dos Sonhos. O motivo da revolta dos servos – pois os elfos seriam na verdade meros servos dos Sidhe – é desconhecido, mas teria a ver com “a quebra dos juramentos” e “o livre arbítrio”, temas por demais obscuros para qualquer historiador atual. De qualquer forma, os Sidhe não parecem se importar em dar detalhes sobre o assunto... na verdade, os Sidhe não parecem se importar com muita coisa.

Sidhe à distância são confundidos com elfos, mas a semelhança termina aí. Rodeados por um brilho e uma aura de plenitude e beleza aquém mesmo do povo de Mahul Maakh, esses lordes feéricos parem simbolizar a própria perfeição. Os cabelos de um Sidhe possuem um brilho metálico e seus olhos podem capturar e dobrar mesmo o mais frio mortal. Sidhe se movem com graça e habilidade incríveis, em harmonia com os elementos assim como os grandes mestres druidas. Sidhe também não parecem envelhecer, apesar de poucos serem vistos tempo suficiente para dar validade a essa informação. Como diria um bardo de Tempus Fugit:

“Um Sidhe não caminha, mas anda em sonhos acordados,

Um Sidhe não fala, mas canta odes vivas,

Um Sidhe não luta, mas baila sob o cântico etéreo da Dança da Morte.”

CULTURA E SOCIEDADE

Os Sidhe são um mistério para as raças mortais. A maioria dos povos jovens da Terra Próxima como os humanos os vêem como outra raça feérica – bela, enigmática e totalmente imprevisível. Os Sidhe parecem vir de suas Ilhas do Sonhar pelos motivos mais estranhos. Um Sidhe já foi visto no meio de uma praça em Talanta montando guarda em torno de uma antiga árvore e clamando que aquele que a tentasse derrubar ou cortar teria que desafiá-lo. O galante Sidhe venceu todos os caveleiros e adversários (muitos apenas interessados em desafiar o espadachim feérico) que vieram ao longo dos próximos 100 dias, para simplesmente sumir no

101º dia sem deixar rastros. Já em Pontepedra, um Sidhe teria liderado um grupo de elfos (contra a vontade destes) numa incursão contra um gigante da colina, apenas para ao final declarar que a morada do gigante pertencia agora a “Lorde Aelaenir, o Cisne de Prata” e desaparecer.

Foi teorizado que os Sidhe passam a maior parte do tempo em contendas e jogos de intriga em suas cortes e que os perdedores ou mesmo desafiantes às vezes vêm à Terra Próxima para cumprir alguma tarefa ou provar algum feito de valor, coragem ou audácia. As únicas outras vezes em que um Sidhe é visto são no caso dos “cavaleiros andantes” – Sidhe que vagam sem destino pelo mundo – e nos casos em que certas raças de fadas estão ameaçadas. Algumas delas possuem pactos com os Sidhe, que enviam cavaleiros, magos e outros tipos de defensores. Isso ocorre principalmente no Bosque das Ninfas, o que levou muitos a teorizar que os Sidhe seriam a “versão masculina” das ninfas, uma teoria errônea pois existem Sidhe tantos do sexo masculino quanto feminino. Sidhe do sexo masculino costumam dominar os segredo das armas enquanto que Sidhe do sexo feminino são poderosas no uso de magias de ilusão e encantamento.

O Conselho Mahul é extremamente silencioso a respeito dos Sidhe e a maioria dos elfos ironicamente não se sente a vontade perto dessas fadas, ao mesmo tempo muito parecidas e diferentes deles. Os Sidhe gostam de lembrar nessa hora da história de que os elfos seriam seus “antigos, mimados e revoltos” servos e afirmam que a prova está na palavra Sidhe para “servo” – *nylf*, uma velha maneira de se pronunciar elfo.

Nos anos recentes foram vistos Sidhe semelhantes aos elfos negros de Anahul Maakh. O que essa aparição sinistra pode significar ainda não se sabe.

MODELO SIDHE

“Sidhe” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer Humanóide de tamanho Médio do subtipo Elfo (daqui em diante denominada “criatura-base”).

O Sidhe conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes alterações abaixo.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura-base muda para Fada. O Sidhe mantém o seu subtipo, sendo ainda considerado um elfo. O tamanho permanece inalterado. Não ocorre mudanças na base de bônus de ataque ou testes de resistência.

Ataques Especiais: Um Sidhe conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo.

Olhar Feérico (Sob): Um Sidhe possui 2 ataques visuais. Ele pode manter apenas um tipo de ataque visual ativado ao mesmo tempo. Mudar de um ataque visual para o outro requer uma ação equivalente a movimento. Todos os ataques visuais possuem alcance 10 m e um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ níveis dos seus DV + modificador de Carisma) bem-sucedido deixa o alvo imune àquele olhar em específico pelas próximas 24 horas. Fadas, extra-planares e elementais são imunes ao Olhar Feérico.

Ira Feérica: O olhar de um Sidhe em combate é poderoso demais para os fracos. Contra alvos que falhem no teste de resistência o Sidhe pode adicionar um bônus em seus ataques igual ao seu modificador de Carisma (caso positivo). Esse efeito tem duração de uma rodada por nível do Sidhe.

Domínio: O olhar de um Sidhe literalmente encanta mortais. Os alvos agem como sob o efeito de *efeitiçar monstros* conjurada por um feiticeiro de metade do nível do Sidhe (mínimo 1).

Magia Feérica (SM): Um Sidhe com um valor de habilidade de Carisma igual ou superior a 10 ganha as seguintes habilidades similares a magias, usando seus dados de vida como nível de conjurador: Sem limite – *fogo das fadas*, *detectar magia*, *imagem silenciosa*; 1 vez por dia – *imagem maior*; 3 vezes por dia – *invisibilidade*.

Qualidades Especiais: Um Sidhe conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adiquirir as qualidades indicadas a seguir

Senhor dos Sonhos (SM): Um Sidhe não precisa dormir, mas quando o faz pode caminhar em meio aos sonhos daqueles mortais que conheça. Um Sidhe pode entrar no sonho de um mortal e conversar com ele normalmente. Um Sidhe dentro do sonho de um mortal pode tentar dominá-lo com seu Olhar Feérico (Domínio) ou pode atormentá-lo. Essa última opção funciona como a magia *pesadelo*. Em ambos os casos, um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ níveis dos seus DV + modificador de Carisma) bem-sucedido anula o efeito e o Sidhe é expulso dos sonhos, não podendo mais perturbar aquele alvo pelos próximos 1d4 dias. Mesmo que um Sidhe não use nenhuma das habilidades acima o alvo pode sempre tentar um teste de resistência de Vontade (mesmo DC) para expulsar a fada. Como um Sidhe não precisa dormir ele é imune a magias como *sono*, *pesadelo* e outras.

Campeão dos Elementos (Sob): Cada Sidhe se dedica a um dos Deuses do Ciclo (Alysia, Raert, Samach e Verinon), chamados por eles de Lordes das Estações. Sidhe sempre chamam seu Lordes por seus nomes em silvestre (Aerie ao invés de Alysia por exemplo). Em troca desse voto de fidelidade, o Sidhe ganham pequenas benções do seu Lorde da Estação:

Servo de Aerie: Um Sidhe da Brisa da Primavera é imune a qualquer tipo de vento (como barreiras de vento e tempestades) natural ou mágico e pode conjurar a magia *queda suave* à vontade. Ele também recebe Resistência a Eletricidade 5.

Esses Sidhe são conhecidos em lendas por não serem tocadas por brisas, por seus cabelos voarem contra o vento ou ainda por serem rodeados por pequenos redemoinhos.

Servo de Terrarie: Um Sidhe da Senhora do Outono pode possuir um companheiro animal como um druida de mesmo nível ou, caso já tenha um companheiro animal, adicionar o modelo celestial a ele. Nenhuma criatura do tipo animal ataca um Servo de Terrarie, somente em auto-defesa. Finalmente, ele recebe Resistência a Ácido 5.

Esses Sidhe são conhecidos por fazerem crescer pequenas ervas com o toque, por terem o odor de terra molhada ou por serem seguidos por pequenos animais.

Servo de Fyrre: Um Sidhe do Lorde Verão é imune a qualquer efeito que possa cegá-lo (mas não a efeitos de área como *escuridão*). Ele também expulsa ou destrói criaturas do subtipo água

como um clérigo bom usaria Expulsar, e fascina e comanda criaturas do subtipo fogo como um clérigo mau usaria Fascinar. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes equivalente a 3 + seu modificador de Carisma por dia. Finalmente, ele recebe Resistência a Fogo 5.

As lendas narram esses Sidhe como possuidores de olhos flamejantes, por seus corpos adquirem um brilho vermelho como a forja quando irados ou por nunca sofrerem cicatrizes por ferimentos a fogo.

Servo de Aqualie: Um Sidhe do Mestre do Inverno pode respirar embaixo d'água.

Ele ainda pode andar sobre neve e sobre a superfície da água como se fosse em terra firme. Finalmente, ele recebe Resistência a Frio 5.

Esses Sidhe são conhecidos por nunca ficarem molhados, por terem a pele fria ao toque ou dotada de uma tonalidade azulada ou esverdeada.

Habilidade: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +0, Des +4, Con +2, Int +2, Sab +0, Car +6.

Perícias: Sidhe possuem +4 de bônus racial em testes de Ouvir e Furtividade.

Talentos: Sidhe ganha Vontade de Ferro como talento adicional.

Terreno/Clima:

Organização: Solitário ou Grupo (4-6 Sidhe de 5º a 8º nível)

Nível de Desafio: Igual da criatura-base +2

Tesouro: Dobro do Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro ou Caótico e Bom

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +3

As informações do bloco de estatísticas se referem a um guerreiro Sidhe de 5º nível que usou como criatura-base um elfo dourado. Os seguintes valores de habilidades foram usados antes dos ajustes raciais: For 16, Des 16, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 12

Sombra Alada

Dragão (Grande)

Dados de Vida: 6d12+24 (63 PV)

Iniciativa: +5 (+5 Des)

Deslocamento: 9 m, voo 36 m (médio)

CA: 21 (-1 Tamanho, +7 Natural, +5 Des), toque 14, surpreendido 17

Bônus de Ataque/Agarrar: +6/+14

Ataques: Corpo a corpo: mordida +12 (2d8+4)

Ataque Total: Corpo a corpo: 3 mordidas +12 (2d8+4), 2 garras +9 (2d6+2), 2 asas +9 (1d8+2)

Face/Alcance: 3 m por 6 m / 3 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado

Qualidades Especiais: Evasão, Faro, Camuflagem Noturna, Visão no Escuro Aprimorada

Testes de Resistência: For +9, Ref +10, Von +8

Habilidades: For 19, Des 20, Con 18, Int 8, Sab 16, Car 9

Perícias: Esconder-se +9*, Furtividade +13, Procurar +7, Observar +11*, Ouvir +8

Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (Mordida), **Wingover^B**, Investida Aérea, **Hover^B**

Terreno/Clima: Montanhas

Organização: Solitário ou Trio

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente neutro

Progressão: 7-10 DV (Grande), 11-21 DV (Enorme)

Sombras Aladas são criaturas draconianas que habitam as cadeias de montanhas ocidentais de Torann, Dardeeh e Pontepedra e seriam muitas vezes confundidas com pequenos dragões negros ou wyverns não fosse o fato de possuírem não uma, mas três cabeças. Descendentes distantes dos dragões verdadeiros, Sombras Aladas agem como silenciosas predadoras em abismos, montanhas e vales escondidos do sol. Apesar de não serem afetadas pela luz do dia, são muito mais eficazes durante a noite.

Poucos sabem mas Sombras Aladas são originárias de Dordread, onde picos encobertos por eternas nuvens negras guardam as maiores ninhadas dessas criaturas em toda Terra Próxima. Alguns magos obtiveram sucesso em dobrar esses pequenos dragões, mas a maioria acabou traído ou devorado. Esses infelizes descobriram tarde demais que essas bestas são bem mais inteligentes do que aparentam.

Sombras Aladas não possuem nenhum sentido sobrenatural conhecido, mas são comuns em regiões onde grandes forças de magia das sombras ou necromancia foram ou são usadas. Da mesma forma, elas parecem ter um faro para objetos com auras de poder parecidas e seus maiores ninhos podem conter itens mágicos dessa natureza.

Sombras Aladas não conseguem falar nenhum idioma, mas todas entendem Dracônico.

COMBATE

Sombras Aladas procuram arrancar suas vítimas do chão e arremessá-las em fendas, abismos e outros locais letais para depois se banquetear em seus corpos. Quando se vêem frente a oponentes mais teimosos, Sombras Aladas procuram retalhá-lhos com as mordidas de suas horrendas três cabeças.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a Sombra Alada precisa atingir um oponente com suas duas garras. Caso acerte pode iniciar uma tentativa de agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Quando prende a vítima, a Sombra Alada normalmente levanta vôo durante uma ou mais rodadas antes de soltar sua carga em um abismo e precipício próximo.

Evasão (Ext): Sombras Aladas são criaturas extremamente ágeis. Elas não sofrem dano (em caso de sucesso) de ataques que permitam um teste de resistência de Reflexos, e causariam metade do dano caso estes fossem bem-sucedidos. Essa habilidade só poderá ser utilizada quando a Sombra Alada está voando com uma carga leve ou menor.

Camuflagem Noturna (Ext): Sombras Aladas se mesclam com a escuridão e recebem +10 de bônus racial em testes de Esconder-se em locais escuros. Sombras Aladas são praticamente invisíveis quando voando de noite.

Visão no Escuro Aprimorada (Sob): Sombras Aladas possuem visão no escuro de 72 m e podem ver mesmo dentro de áreas de escuridão mágica.

Perícias: Sombras Aladas recebem +8 de bônus racial para testes de Observar durante a noite.

Open Game License 1.0a

Karanblade <http://www.dndworld.com/karanblade>

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. THE FOLLOWING IS HEREBY DESIGNATED AS OPEN GAME CONTENT, IN ACCORDANCE WITH THIS LICENSE:

Karanblade Tomo II: Guia do Mestre

Copyright Rafael Arrais (Registrado na Biblioteca Nacional).

Written by: Rafael Arrais e Tzimisce.

With special thanks to: Equipe Rede RPG, Tiago Thuin, Paulo André Vieira e nossos grupos de RPG.

Open Game License v 1.0a Copyright 2001, Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. d20 System rules and Content Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. System Rules Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

a) All spells, monsters, races, classes, prestige classes, feats, their names, weapons, special abilities, and related mechanics, (Difficulty Class, etc.), are Open Game Content. The following elements in this item are hereby identified as "Product Identity": all unique character, item, and place names, histories, and all unique named events, as well as all artwork and graphic design, and the Karanblade Name and Logo. This Product Identity is not Open Game Content, and, reproduction or retransmission without written permission of the copyright holder is expressly forbidden, except for the purpose of reviews.

b) Other game mechanics wholly derived from the d20 System Reference Document, including alignment, abilities, saving throws, Armour Class, hit points, points of damage, miss chance, damage reduction, spell resistance, ability score damage, reach, and experience points, are Open Game Content.