



Cenário de Campanha

Raph Arrais & Tzismisce & R.M.Lehnemann

4ª Edição – Julho/2016

Créditos:

Criação & Autoria: Rafael Arrais

Co-Autoria: José Luis F.Cardoso &
Rodrigo M.Lehnemann

Edição: Rodrigo M.Lehnemann

Arte: Ícaro Maciel

Capa: Ícaro Maciel

Revisão:

Diagramação: Rodrigo M.Lehnemann

Old Dragon é uma Criação de: Antônio
de Sá Neto & Fabiano Neme

Agradecimentos:

Primeiramente ao grande mestre Raph Arrais que nos permitiu tornar esse livro uma realidade, e a todo o suporte dado por ele para a realização desta obra, com seus valiosos conselhos e sugestões, a José Luis F.Cardoso por suas contribuições nas versões anteriores e também por suas valiosas sugestões. Ao mestre desenhista Ícaro Maciel, que de boa vontade deu forma a todas as coisas malucas que imaginamos aqui. A minha amada esposa Jheniffer B.Melo, que foi e sempre será minha maior fonte de inspiração. E aos meus falecidos avós Maria Zélia Medeiros e Telmo Remy Cabral Medeiros, que me ensinaram a viver, sonhar, lutar e acreditar.

R.M.Lehnemann





Sumário

Introdução.....xxx

O Início de Tudo.....	xxx
Campanha em Karanblade...	xxx
O Soluakh.....	xxx
A Partida de Garlik.....	xxx
O Segundo Surgimento	xxx
O Retorno de Garlik	xxx
A Batalha de Bak.....	xxx
A Queda de Soldur.....	xxx
Os Anjos de Sanandan	xxx

1. Raças de Karanblade...xxx

Personagens de Karanblade.	xxx
Criando um Personagem.....	xxx
Raças de Terra Próxima	xxx
Humanos	xxx
Elfos	xxx
Anões	xxx
Halflings	xxx
Orcs.....	xxx
Uldras.....	xxx

2. Classes de Karanblade .xxx

Clérigo.....	xxx
Homem de Armas.....	xxx
Ladrão	xxx
Mago	xxx

3. Magia xxx

Qual é a Origem da Magia?...xxx	
Focos da Magia	xxx
Magias sem Foco.....	xxx
Habilidades Similares Magia .xxx	
Cristais Soluakh.....	xxx
Quebrando Cristais Soluakh .xxx	
Novas Magias.....	xxx

4. Terra Próxima xxx

Vivendo em Terra Próxima ...	xxx
Stonebridge	xxx
Clima & Sociedade	xxx
História	xxx
Geografia.....	xxx
Locais Importantes	xxx
Governo & Organizações ..	xxx
Rumores & Boatos	xxx
Torann	xxx
Clima & Sociedade	xxx
História	xxx
Geografia.....	xxx
Locais Importantes	xxx
Governo & Organizações ..	xxx
Rumores & Boatos	xxx
Dardeeh	xxx



Clima & Sociedade	xxx	O Deus Negro de Dordread ..	xxx
História	xxx	Ballog	xxx
Geografia	xxx	O Criador	xxx
Locais Importantes	xxx	Ayon	xxx
Governo & Organizações ..	xxx	O Além Vida	xxx
Rumores & Boatos	xxx	O Édito das Almas	xxx
Ilhas de Scylla	xxx	Apêndices	xxx
Clima & Sociedade	xxx	CRA	xxx
História	xxx	Licença	xxx
Geografia	xxx		
Locais Importantes	xxx		
Governo & Organizações ..	xxx		
Rumores & Boatos	xxx		
Os Ossos Cruzados	xxx		
As Terras Selvagens	xxx		
Dordread	xxx		
5. Crenças & Religiões	xxx		
O Panteão de Terra Próxima	xxx		
O Conclave dos Sete Deuses	xxx		
Os Sete	xxx		
Thrundaar	xxx		
Ellenyre	xxx		
Kaldinsky	xxx		
Tempus	xxx		
Celenia	xxx		
Diadria	xxx		
Meldread	xxx		



“O mundo que você vê aqui é um excelente exemplo de como um Mestre de Jogo pode criar por si só a base de uma nova e excitante campanha”

-Gary Gigax



Introdução



O Início de Tudo

Ordem e Caos, essas duas simples palavras podem definir todo o princípio e destino do mundo...

Fala-se que numa época muito, muito remota, antes do advento das primeiras civilizações, os anjos da Casa de Ayon, representantes da Ordem, estavam em guerra com demônios dos Infernos Obscuros representantes do Caos...

Durante a Guerra Sem Fim, um grupo de anjos adentrou os Infernos, disfarçados de demônios... Eles foram enviados pelos arcanjos da guerra em uma importante missão. Deveriam forjar uma espada tão poderosa que seria capaz de exterminar a praga demoníaca por todas as eras que se seguiriam.

Essa lâmina, forjada dentro do reino do mal com aço sagrado, abençoado pelos anjos de Ayon, deveria possuir o poder de envenenar e destruir todos os

demônios e todas as criaturas vis que os servem...

Mas os anjos foram descobertos pelos lordes demoníacos pouco antes de terminar a forja dessa lâmina sagrada... Uma longa e sangrenta batalha entre as forças da ordem e da caos se iniciou, uma batalha que durou séculos e séculos...

Os demônios finalmente conquistaram a vitória após todos esses anos, e deixaram os corpos dos anjos queimando na mesma forja que usaram para fazer a espada, por toda a eternidade. Então os lordes demoníacos procuraram por essa relíquia poderosa, querendo destruí-la o mais rápido possível... Porém, eles não acharam a espada...

Foi então que o caótico deus da trapaça Meldread, resolveu interferir e enviou uma bizarra criatura, meio-demônio e meio-fada, chamada Mullog, que



roubou a espada debaixo dos olhos de anjos e demônios, que lutavam entre si... O ágil ladrão então fugiu dos Infernos Obscuros com a relíquia em suas mãos.

Nunca fora da intenção de Meldread usar a espada para alguma coisa, então permitiu que Mullog partisse, e este vagou entre os planos até finalmente encontrar um mundo pacífico... Sua longa viagem terminou em nosso mundo, e ele viveu muito bem até o fim de seus dias. Então a espada que carrega o aço sagrado de Ayon e o fogo eterno das forjas dos Infernos Obscuros foi deixada em alguma parte de nosso mundo... Terra Próxima...

Nem os anjos nem os demônios desistiram de sua cruzada para achar tal artefato, e desde essa época nosso mundo foi invadido pelas forças do bem e do mal. Nossos anos de paz e tranquilidade haviam terminado para sempre, e os sábios lamentaram em todas as terras...

O tempo passou...

Era uma época pacífica e o sábio rei Andallon era o senhor de todas as regiões conhecidas. A capital desse grande reino era a majestosa cidade de Torannia, onde os mais nobres paladinos dividiam lugares com os mais poderosos magos na mesa redonda de Andallon. Não haviam aberrações vagando pelo mundo, nem

guerra entre as raças. No entanto, num dia, estranhos acontecimentos se sucederam...

Os céus repentinamente foram cobertos por uma terrível tempestade, tão densa e negra que nem a luz do conseguia penetrá-la, e em meio a escuridão estranhas e vis criaturas marcharam sobre nossas terras, matando todos a vista. O rei começou a se preocupar com essas notícias que chegavam e chamou seu conselheiro mestre, Meldor o Sábio, para explicar o inexplicável.

Meldor estudou com seus seguidores por longos anos, até finalmente achar a resposta...

Invocando as entidades e poderes da natureza, Meldor descobriu toda a verdade por trás dessas criaturas, e o pior de tudo: Ele também descobriu que o emissário sombrio das histórias antigas era real, e iria acordar novamente para destruir toda a civilização...

Bamphozzah, líder de todos os demônios, foi enviado para destruir nosso mundo, e enterrar para sempre a única arma que os lordes demoníacos temiam... A espada forjada pelos anjos de Ayon...

Assim que a notícia se espalhou pelas terras, todos passaram a desconfiar dos estranhos e dos estrangeiros, até o



ponto onde todas as raças começaram a temer ou se irritar com a outra...

A antiga união do mundo era encerrada, e várias guerras estouraram entre os homens de Torannia, os anões das Montanhas Rotun, os elfos de Mahul Maakh e os orcs das Montanhas Áridas.

Enquanto todos os territórios eram destruídos por essas guerras sem sentido, o Bamphozzah finalmente acordou de seu sono secular, para então destruir o que restou da frágil civilização, e assim iniciou-se o Primeiro Surgimento, que varreu as grandes civilizações do passado e deixou o mundo em ruínas.

Mas um poderoso herói, um salvador enviado pelos deuses misericordiosos, venceu essa encarnação do caos...

O homem conhecido como Galtar Karan finalmente derrotou o grande lorde demônio depois de anos e anos de sofrimento e desgraça sem fim. Ele empunhava a Espada do Fogo Eterno, uma lâmina poderosa encontrada nas terras longínquas de Dordread, a espada forjada pelos anjos de Ayon, a espada também conhecida como Karanblade...

Depois da derrota de Bamphozzah, as lendas nos contam que os demônios que corrompiam o mundo queimaram em seu próprio fogo, e os céus brilharam azuis novamente.

Galtar reconstruiu o mundo como o novo rei, e o vil demônio, seriamente ferido, escapou para Dordread e adormeceu em uma de suas infindáveis cavernas.

Isso é o que as lendas nos contam, mas hoje sabemos que essas histórias eram a absoluta verdade. E o Bamphozzah está acordando novamente. Ayon nos conceda sua misericórdia quando essas bestas vagarem por nossas terras uma vez mais...

Campanha em Karanblade

O tomo que você tem em mãos é a quarta edição do seu guia para a vasta e fantástica Terra Próxima. Este é um cenário de fantasia original feito para jogos de RPG que utilizam as regras Old Dragon, mas pode também ser usado em conjunto com outros sistemas de RPG de seu interesse. Ele trás novas regras para raças e classes. Uma ótima ferramenta para aqueles que precisam de ajuda com suas próprias campanhas, e uma ferramenta mais importante ainda para os que ainda não começaram suas campanhas. Um cenário com tenebrosos encontros demoníacos, antigos mistérios, raros e poderosos artefatos capazes de mudar o destino do mundo, grandes batalhas e aventuras sem fim.

Bem-Vindo a Terra Próxima



Bem vindos viajantes de todos os reinos, ao mundo de Terra Próxima. Um lugar habitado pelas mais fantásticas criaturas, assim como as mais horríveis monstruosidades. Um mundo onde a fantasia está em toda a parte, e as histórias de guerreiros e magos, demônios e dragões, elfos e anões, surgem em seu melhor. Pegue uma cadeira, e então deixe-me lhe contar mais sobre isso...

As vastas terras conhecidas como Terra Próxima formam um enorme continente dividido em quadro grandes países: Torann, ao centro, é o mais civilizado, uma terra de magia e política; Stonebridge é a terra selvagem dos anões e dos bárbaros e agora o front de batalha do Segundo Surgimento; Dardeeh é o território desértico onde correm os nômades e suas caravanas; e finalmente, as Terras Selvagens são habitadas pelo povo gigante e os homens lagartos, apenas os mais insanos se arriscam a atravessá-las. Nós também achamos as Ilhas de Scylla ao leste, onde os orcs piratas se escondem da lei. E indo muito além, para o distante oeste, encontramos as terras demoníacas conhecidas pelo nome de Dordread, evite-as como ao inferno.

Toranianos são os humanos que vivem por toda a parte. Eles são obviamente a raça mais populosa de Terra Próxima, e será sempre fácil achá-los. Seu nome

deriva do país de Torann, que é historicamente o berço de sua civilização. Muitas das grandiosas cidades-estado do mundo foram erguidas pelos toranianos, como Talanta, Bak, Zelânia e a antiga Soldur, que agora jaz em ruínas. Alguns dos toranianos mais famosos são Ultar Braluzenti, o governador de Talanta, Marcus Odyssey Biamindua, o primeiro magistrado da Casa da Magia, Deldor Daryll, o inesquecível governador de Bak e Tellius Tolken, conselheiro mestre de Talanta. Os Toranianos normalmente tem boas relações com outras raças, apesar de que algumas apenas os toleram devido ao seu grande número e ocupação do mundo.

Rotunianos são os humanos bárbaros que habitam as terras ao sul de Stonebridge. Eles não são muito civilizados e vivem normalmente em vilas e tribos, separados por clãs. Eles são assim chamados apesar de não viverem no topo das Montanhas Rotun, mas apenas ao redor delas. São geralmente fortes e muito sadios, mas não muito conhecidos por seu refinamento e cultura. Atualmente, poucos são aqueles que sabem ler e escrever, e menos ainda os que são mais reconhecidos pela sua sabedoria do que pela sua força. Apesar de tudo Rotunianos ainda são constantemente humilhados quando se arriscam a



permanecer muito tempo nas cidades-estado, já que tem grandes problemas em se adaptar aos costumes de uma vida urbana. Podemos nomear Oldalin o Grande Urso, líder das tribos do sul, e Jukhatar, o Vento Selvagem, líder das tribos das Ilhas do Inverno, entre os poucos rotunianos de grande reputação.

Dardees são os humanos nômades dos desertos de Dardeeh. Muitos vivem em raros oásis na região do mar de areia de Dara, o maior dos desertos. Obviamente são assim conhecidos devido ao nome de seu país. São admirados pela sua coragem e força de vontade para sobreviver em terra tão inóspita. É mesmo muito raro achá-los longe de seus desertos, e aqueles que se afastam aparentemente tem facilidade em se fazer passar por toranianos, a não ser pelas peles bronzeadas pelo sol. O dardee mais famoso chama-se Kithz Kopesh, dono das caravanas da Areia Negra, que fazem o comércio lucrativo entre o mar de areia e as cidades-estado.

Elfos Dourados, quase sempre chamados apenas de elfos, são o povo ancestral das florestas de Mahul Maakh. São muito nobres, porém alguns os taxam de arrogantes. Os elfos seguem a um conselho formado pelos membros mais antigos dentre suas famílias. Devido a sua extraordinária expectativa de vida, esse conselho sem

dúvida pode ser considerado o “avô” de toda a sua raça. Muitos dentre eles são muito ligados a natureza de Mahul Maakh, e nunca saem de seus domínios, porém outros são curiosos e capazes de viajar todo o mundo. Esses elfos são conhecidos pelo seu ódio aos orcs e sua grande aversão aos anões, pois os consideram rudes e sem nobreza, eles também normalmente não classificam aos rotunianos como “humanos”. Eles raramente se juntam a outras raças em suas viagens, apesar de as vezes enxergarem nas habilidades dos halflings uma boa maneira de se apossar de relíquias mágicas. O Conselho Mahul é atualmente formado por seis elfos homens de aproximadamente 700 anos de idade e uma anciã elfa, Fiodras, que sempre lidera as decisões, dizem, usando sua beleza inigualável.

Os anões de Terra Próxima vivem na parte norte das Montanhas Rotun, em sua fantástica cidade encrustada nas paredes rochosas, o Elmo. Eles são hábeis mineradores e ferreiros, mas muitos também se interessam em estudar outros assuntos mais refinados como história e geografia. Conhecidos como “os mestres da montanha”, muitos são os que a abandonam para tentar a sorte nas terras abertas, mas hoje estão retornando a sua pátria. Muitos dos que vivam Bak retornaram após a formação da Aliança de Aço, e



os que vivem Talanta e Torann começam a regressar pois sentem que em breve o dever irá chamá-los a guerra. Anões partilham a mesma aversão comum quanto aos elfos, os quais apelidaram de “nobres da mata”, e não são poucos os que desprezam orcs e gigantes. Dentre os anões mais conhecidos encontramos Bhrodain, ilustre governador do Elmo, Oldagg, artesão-mestre do Elmo.

Orcs scyllianos, mas conhecidos como orcs de scylla, são os orcs do grande arquipélago de ilhas ao leste de Stonebridge, entre o Mar Dourado e o Oceano do Sol, as Ilhas de Scylla. São piratas rudes que infernizam a costa leste do continente com seus ataques e pilhagens, particularmente em Zelânia. Eles diferem de seus primos, os orcs das Montanhas Áridas, por serem consideravelmente mais magros e ágeis, porém não possuindo a mesma força e resistência. Muitos dos orcs de Scylla são piratas, ou ao menos possuem um parente pirata. Tais orcs são naturalmente ligados ao mar, aos barcos e a todas as habilidades de marinheiro. Eles amam o mar aberto e preferem navegar a ficarem em terra seca. São também inimigos de quase todas as outras raças civilizadas de Terra Próxima, mas geralmente sua reputação não lhes faz justiça. Dentre os vários orcs de Scylla odiados pela

costa leste, destacamos Fallowpig, Axumal e o Capitão Cíclope.

Os orcs das Montanhas Áridas habitam o lado leste dessa cordilheira, em cavernas conectadas num emaranhado de túneis conhecido como os Ermos Profundos. Em realidade eles não estão muito distantes de Talanta e dos toranianos, ainda são poucos os que saem do Fundo para andar pelas planícies, visto que odeiam a luminosidade do dia e a evitam ao máximo. Esse é um povo muito forte e saudável, porém não muito conhecido por seu carisma com outros povos, sendo as vezes mais rudes que certos anões e orcs de Scylla. Muitos dentre eles vivem hoje em Sûr, já que seu antigo governador, Garlik, assinou em tratado que permitiu a entrada de raças não civilizadas na cidade-estado. Os homens de Talanta questionarem tal estranha decisão, e em resposta Garlik resolveu abandonar a cidade nas mãos de Zurtak, um feroz guerreiro orc que era então líder de várias tribos dos Ermos Profundos. Garlik se refugiou nas terras demoníacas de Dordread, e surpreendentemente Sûr só fez crescer desde então, já que Zurtak costuma usar de trabalho semi-escravo para sua construção. E desde a queda do Forte de Aço, agora chamado de Forte da Chama Negra, os orcs se tornaram a ameaça mais sólida e iminente a



Talanta, até maior que o próprio surgimento.

Os halflings de Terra Próxima vivem no sudoeste de Stonebridge, próximos do local onde antes ficava Soldur. O povo pequeno dos halflings constrói suas casas arredondadas nas planícies. Eles são geralmente bastante pacíficos e avessos a vida de aventuras, mas alguns dentre eles nasceram ambiciosos demais para ficarem longe das joias e tesouros mágicos. Atualmente muitos halflings vivem em Mahul Maakh, para o descontentamento dos elfos. A não ser pelos halflings de Mahul Maakh, esse povo tem uma boa relação com as outras raças. Dentre os famosos dos povos pequenos, encontramos Floro Galduick, prefeito das terras dos halflings.

Finalmente, nós temos os uldras, uma raça harmônica que vive nas florestas ao norte de Bak, próximo a Baía das Fadas. Esse povo é extremamente ligado a natureza e aos animais não hostis. Muitos dentre eles são amados pelos elementos e espíritos das matas, causando estranhamento aos homens urbanos. Os uldras quase nunca saem de sua floresta natal, Uldaran, e os que o fazem são para sempre banidos de seus misteriosos círculos de druidas. Dessa forma, um aventureiro uldra será solitário por natureza, e raramente se aliará com alguém. Os uldras tem

também grande afinidade com druidas de qualquer raça, assim como bárbaros e patrulheiros que passam por sua floresta de quando em quando, pois todos esses partilham de certa forma de seu amor a natureza. O único uldra famoso é Yaal Kin Futh, o Grande Druida da Floresta Uldaran, e também um dos seres mais poderosos desse mundo.

E aqui terminamos nossa breve descrição de Terra Próxima a suas raças civilizadas. Todas essas são apenas uma pequena parte da extensa fauna e flora, da miríade de criaturas fantásticas que habitam nosso mundo... Como as ninfas da Floresta das Ninfas, que as vezes tem filhas com humanos, maravilhosas meia-ninfas. Em Anahul Maakh, nós achamos os irmãos negros dos elfos, os drows. Muitas mais poderão ser vistas pelos aventureiros que seguirem o baú do tesouro de um dragão, ou os artefatos perdidos em ruínas de um tempo antigo, repletas de seres que se recusaram a morrer e preferiram seguir a não-vida... Tantas mais que encheriam um tomo só para descrevê-las, mas isso é tão somente um breve olhar sobre todas elas. Espero que tenham tido o mesmo prazer em conhecer mais sobre Terra Próxima que eu tive um dia em pesquisar e escrever sobre ela.

O Soluakh



As lendas nos contam que, em tempos muito antigos, existiam duas raças de semi-deuses em nosso mundo: os homens dourados, criaturas de luz sólida e manipuladores da magia; e os homens de cristal, tão resistentes e fortes quanto os metais mais preciosos que existem hoje. Tais raças, as primeiras, estavam destinadas a lutar entre si até seu extermínio, assim os historiadores e sábios pensam, devido a grande incompatibilidade ideológica existente entre suas culturas... Os rudes homens de cristal eram devotos do materialismo e dos feitos físicos, e os arrogantes homens dourados tinham uma cultura que valorizava a meditação e o entendimento da magia. Nenhuma delas poderia aceitar a outra, e então os deuses deixaram-nas guerrear entre elas e decidir qual das duas seria a sobrevivente.

Porém, algo saiu terrivelmente errado, e as batalhas se estendiam já por muitos séculos, uma vez que nenhuma das duas raças conseguia chegar a uma vitória final sobre a outra. Eram ambas raças imortais, sempre ressuscitando após um dia de batalha sangrenta, onde matavam com feitiços negros e fúria selvagem, e morriam por cortes de machados ou explosões de fogo... A guerra não se encerraria nunca para aqueles que não sabiam morrer. Essa não era a solução ideal, e então Ayon,

o pai dos deuses, decidiu punir a ambas as raças por sua falta de compreensão.

Enfrentando a face destrutiva do criador, ambos os homens dourados e os feitos de cristal sofreram drásticas consequências... Fogo de inimaginável poder banhou o mundo, as montanhas caíram nos abismos e as estrelas perderam seu brilho. Das cinzas da destruição, novas raças surgiram, muito mais frágeis, mortais, mas de características variadas e crenças não exatamente opostas... Daquele momento em diante, todas as criaturas inteligentes do mundo teriam sua oportunidade de construir sua própria civilização, e entender como utilizar a magia.

Realmente, a magia está no ar até hoje, sendo puxada pelos ventos, dançando com as folhas das árvores, invisível, virgem e poderosa... O segredo é, como nos conectarmos com ela? É exatamente por isso que vocês estão aqui, para aprender o que são os cristais soluakh, e como utilizá-los na forma de catalisador para seus feitiços mais poderosos.

O mito nos conta que os homens dourados e os homens de cristal nunca foram totalmente destruídos, visto que Ayon ainda é um deus misericordioso. A essência dos homens dourados foi transportada para o sol que vemos no céu, e a essência de seus irmãos opostos



foi diluída nas montanhas e no solo mais profundo, formando cristais de imenso poder, os cristais que chamamos de soluakh. Eternamente unidos, como numa última lição de Ayon, os cristais soluakh absorvem a essência dos homens dourados, tornando-se baterias de energia mágica que nos ajudam a lançar nossos feitiços... Então este é o fato: os cristais soluakh são o único meio de fazermos nossa magia, e nós carregamos um deles, pequeno ou grande, dependendo da riqueza ou da sorte de um mago. Com os raios de sol, eles se energizam, e com nosso conhecimento mágico, absorvemos sua energia e a transferimos para os nossos feitiços no momento que o lançamos, ou mesmo durante nossos rituais.

Mas é claro, nós também ouvimos falar dos elfos que arriscam dizer que fazem magia através da essência natural de sua floresta... Essas são nada mais que formas inferiores de manifestação mágica. Na Casa da Magia, nós aprendemos como lançar os mais poderosos e maravilhosos feitiços, e ao fazermos tal, ajudamos a preservar os ritos ancestrais da antiga Torannia, servindo nossa cidade-estado de Talanta da melhor forma possível. Bem vindos a Casa. Aproveitem sua estada, e em alguns anos, vocês estarão maravilhados com o que saberão tirar de dentro destes pequenos cristais.

A Partida de Garlik

“O Homem-Demônio”, “O Vermelho”, “O Homem sem Alma”... Garlik, o antigo e polêmico governador de Sûr tem vários nomes, apesar de nenhum deles ter qualquer relação com seu governo.

Membro de uma tradicional família de nobres de sua cidade-estado, Sûr, Garlik cresceu sendo educado para um dia se tornar o governante destas terras, mas ninguém poderia adivinhar que ele assumiria tal posição de maneira tão rápida. Seus pais morreram de uma misteriosa doença que causava espasmos de dor fortíssimos, e deixou seus corpos irreconhecíveis. Seu irmão mais velho, Cirlay, morreu ao cair de um cavalo durante uma caçada, o que foi presenciado apenas por Garlik. Após alguns meses, Garlik era o único herdeiro deixado para o governo da cidade. Na jovem idade de 19 anos, substituiu o pai no poder, evitando que houvessem novas eleições.

Durante seus primeiros dez anos de governo, toda a cidade cresceu com a prosperidade e proveitosas colheitas até que, subitamente, Garlik assinou um tratado com os orcs das Montanhas Áridas que abriu os portões de Sûr para as raças não-civilizadas. Humanóides de todas as partes das Montanhas Áridas (principalmente orcs dos Ermos Profundos) migraram



para Sûr, espalhando o caos pela cidade...

Devido ao fato da outrora boa relação com as outras cidades-estado toranianas estar se degradando com a situação, e mesmo temendo por sua vida, Garlik renunciou ao governo de Sûr, deixando suas muralhas desprotegidas contra as legiões de Zurtak... Um orc feroz que invadiu Sûr e comanda a cidade com mão de ferro nos dias de hoje.

Alguns dizem que Garlik é filho de um demônio, eles dizem que ele deixou Sûr em troca de uma antiga espada que Zurtak encontrou nas profundezas das Montanhas Áridas. O fato é que Garlik hoje caminha pelas longínquas terras de Dordread, e ninguém mais se importa com quem (ou o que) ele seja afinal.

O Segundo Surgimento

Os rumores do surgimento já percorriam toda a Terra Próxima havia anos, todos já sabiam ser real a existência de Bamphozzah e seu exército demoníaco, mas para muitos o terror da surpresa ainda foi grande quando as embarcações rubras aportaram a nas praias a leste de Bak, e descarregaram seus imensos exércitos, que marcharam em direção a cidade-estado, provocando morte e destruição por onde passavam.

Todos estavam surpresos e apavorados... Todos menos os defensores de Bak.

Grande foi a surpresa do exército rubro ao chegar as muralhas da grande cidade fortaleza e a encontrar totalmente armada e pronta para a defesa, sob a mais improvável das alianças, pois lá estavam os guerreiros da Espada Dourada, considerados por muitos como alguns dos melhores combatentes do mundo, a Armada de Magos da Casa da Magia e os Orcs do norte da Floresta do Sul.

Entretanto maior ainda foi a surpresa dos defensores, aos vislumbrar as hostes rubras eles perceberam que não eram apenas demônios que vinham assolá-los, na verdade estes eram a minoria, o que eles viram era algo ainda mais terrível, eles viram o que os aguardava caso falhassem, hostes e mais hostes homens pálidos de olhar sombrio trajando armaduras rubras de aspecto demoníaco, eles eram escravos e ao mesmo tempo servos malignos da vontade dos invasores, eles eram os Fearas.

O Retorno de Garlik

Muitos haveriam de se perguntar como foram possível reunir tamanha defesa em tão pouco tempo, como fora possível saber que justo naquele dia as hostes rubras iriam atacar Terra Próxima? Tudo graças apenas a



coragem de um homem injustiçado, tudo graças a Garlik, o ex-governante de Sûr.

Garlik havia partido para Dordread em busca de respostas, em busca de descobrir quem ele realmente era. Garlik nunca entregou a cidade aos Orcs, tampouco assassinou sua família, ele fora vítima de uma conspiração dos nobres de Sûr, que almejavam subir ao poder.

Eles envenenaram a família de Garlik, durante um jantar, e apenas este seu irmão sobreviveram, no entanto a saúde de seu irmão se degenerou rapidamente fazendo com que ele morressem em uma de suas caçadas, restando apenas a Garlik governar Sûr, pois fora seu sangue mestiço que o salvara do terrível carma de sua família.

Apesar de todos os seus esforços, e de realmente fazer a cidade prosperar, Garlik ainda era mal visto e discriminado pelo seu próprio povo, foi então que desiludido, este abdicou ao governo em nome dos próprios nobres que queriam derrubá-lo e partiu.

Visando conquistar mais poder e fazer afronta ao governo de Talanta os nobres de Sûr usaram o nome de Garlik para forjar um acordo com os orcs, e por nomearam Zurtak como regente da cidade pois eles esperavam ser capaz de

manipular mais facilmente o “tolo orc” do que um nobre nomeado de Talanta.

No entanto este “tolo orc” agiu rápido, e trouxe consigo suas tropas, e tão logo assumiu a cidade ele matou rapidamente todos os nobres que conspiraram para leva-lo ao poder, se tornando assim o único senhor de Sûr.

Enquanto isso Garlik chegava a Dordread, e por anos vasculhou sozinho o terrível continente, em busca de respostas, e lá ele finalmente as encontrou. Não era Garlik filho legítimo do senhor de Sûr, e sim o último descendente de Mullog, o meio-demônio que trouxe a Karanblade para terra próxima, pouco conseguiu descobrir sobre quem foi seu pai mas muito descobriu sobre qual poderia ser o seu destino.

Ele poderia escolher se unir a Bamphozzah e liderar as hostes rubras, ou então regressar e ajudar Terra Próxima a se defender, e assim ele fez. Forjou um acordo com os magos do Manto Vermelho (que nunca quiseram realmente ajudar as hostes rubras), e conseguiu uma embarcação veloz, que o conduziu diretamente a Stonebridge, onde aportou em Soldur. Lá tentou levar sua mensagem a Eleanor, sumo-sacerdotisa de Soldur, mas tudo o que conseguiu foi ser caçado por crimes que nem soubera haver cometido.



Garlik, O Herdeiro de Mullog então fugiu, e em sua fuga chegou a Saneta, onde foi acolhido pelos membros da ordem monástica de Sanandan, lá Selvanus líder da ordem ouviu suas palavras e vendo verdade nelas enviou uma mensagem a Bak através de uma de suas mais valorosas guerreiras Allia Goldhammer, que só conseguiu entregá-la graças à ajuda dos bárbaros rotunianos.

E foi somente assim graças ao aviso de Garlik, o Herdeiro de Mullog, que a defesa de Bak conseguiu se preparar a tempo para a investida das hostes rubras.

A Batalha de Bak

A batalha eclodiu, e embora o exército Rubro fosse em sua maioria composto por mortais, não faltavam demônios a lhes dar cobertura, porém a Armada de Arcana estava prepara, e seus encantos poderosos foram decisivos para que a defesa de Bak permaneça em pé, a terrível batalha já havia alcançado seu terceiro dia, e ambos os exércitos já haviam sofrido pesadas baixas, porém Bak permanecia de pé, e as hostes ainda insistiam em lutar... ambos os exércitos pareciam esperar por algo... E foi no raiar do quarto dia quando enfim os pesados portões da fortaleza foram enfim derrubados pela fúria de um Balor, que a esperança pareceu surgir com o nascer do sol.

Do leste ouviu-se então o soar longo primeiro de um corno de batalha e então milhares pareceram acompanhar seu toque, e a terra pareceu tremer tamanha era a fúria da marcha dos cavalos, e foi então que ao vislumbrar para o leste as hostes rubras viram sua derrota, lá estavam os bárbaros rotunianos, em um exército tão grande que parecia cobrir o horizonte, cavalgavam em uma fúria que parecia misturar a alegria, e em sua frente conduzindo as linhas batalha vinha ninguém menos que Baldin a Grnade Rocha líder de todos os bárbaros da floresta sul, e Oldalin o Grande Urso.

A investida rotuniana varreu as hostes rubras que não possuíam cavalaria, eles entraram atropelando esmagando e decependo os exércitos rubros, foi então que os defensores de Bak se reorganizaram e logo a Armada Arcana terminou por selar o destino dos demônios que adentravam Bak, para que então os Orcs e os guerreiros da Espada Dourada pudessem se juntar aos rotunianos na glória de sua vitória.

O curso da batalha havia virado, e agora as forças unidas de Terra Próxima pareciam compelir onda de destruição e morte que empurrou o que restou das hostes rubras para o sul até todos estivessem mortos ou que houvessem fugido. Naquele dia dizem as lendas que Dordread tremeu ante a ira de Bamphozzah, seu assalto havia



falhado, Bak havia resistido e agora a guerra iria perdurar... mas sua derrota não fora completa.

Na gloriosa batalha pereceu Baldin, mortalmente ferido em batalha contra um terrível Abaddon, em seu leito de morte Baldin estendeu seu machado a Oldalin e o nomeou líder, fazendo-o jurar que defenderia não apenas ao seu povo, e sim a todos aqueles merecessem.

E assim Baldin partiu para o além vida, como um guerreiro, e em seu lugar Oldalin, o Grande Urso, Deldor Daryll, o senhor de Bak, Groundhur mestre de guerra dos Orcs da Floresta Sul, Marcus Odyssey Biamindua, primeiro magistrado da Casa da Magia e Allia Goldhammer guerreira sagrada e representante da Ordem Monástica de Sanandan formaram então a Aliança de Aço. A primeira aliança de povos com o intuito de defender Terra Próxima das hostes rubras e colocar um fim ao segundo surgimento.

Porém houve pouco tempo para comemorar, pois não tardou muito até um mensageiro do sul chegar às pressas, sua mensagem era tão terrível quando o estado do pobre homem, que morreu tão logo deu a notícia... Soldur havia caído, a cidade de todos os deuses agora estava em ruínas.

A Queda de Soldur

A cidade de Todos os Deuses o santuário para todas as religiões da terra próxima já não era mais a morada que costumava ser no passado. A cidade passará a cobrar o perdão de seus devotos através doações, e o dia do lamento o mais importante evento religioso de terra próxima, na realidade se tornará a Soldur o mais lucrativo também. A corrupção enfim havia atingido a cidade.

E fora justamente essa corrupção que levou Eleanor, a sumo-sacerdotisa de Soldur a não dar ouvidos as palavras de Garlik, sobre o novo surgimento, pois ela pensava apenas na recompensa que Talanta daria a cabeça do ex-governador. Foi também justamente essa mácula que quase a fez decretar guerra contra Saneta quando Selvanus veio oferecer ajuda para defender Soldur, e revelou a ela que havia dado asilo a Garlik.

E assim Soldur ficou indefesa, contando apenas com a valentia da Cavalaria de Cruz Branca para defendê-la de uma das maiores ameaças que já pairaram sobre Terra Próxima.

Não tardou até chegar a fatídica noite, quando inúmeras hostes de goblins sedentos vindos em embarcações rubras liderados por Fearas atacaram a cidade, provocando grande caos e destruição. Graças a toda a bravura da



Cavalaria da Cruz Branca que a cidade resistiu a este primeiro ataque, com a confiança renovada Eleanor foi até o cais da cidade e berrou em direção ao oeste:

“Este é todo o mal que Dordread possui? Homens pálidos e goblins fétidos! Eu rio de vocês vis criaturas do fim do mundo!”

A noite era densa, e uma terrível neblina se misturara a fumaça saída das chamas que consumiam as casas e cobria assim todo porto da cidade, e foi justamente esse manto invisível que impediu tanto Eleanor quando aos demais defensores de verem a terrível armada rubra que mortalmente se aproximava de Soldur, e tão logo a Sumo-sacerdotisa terminou de falar uma terrível seta negra projetou-se do vazio na névoa e a atingiu em sua garganta, selando assim a sua vida.

Logo depois uma nuvem de setas negras cobriu o porto Soldur findando a vida de dezenas de defensores e civis que acreditavam que a batalha havia acabado, liberando assim o porto para que as hostes rubras aportassem.

Essa segunda frente sim era a real força de ataque, quase igualmente tão forte quando a que atacou Bak, este grande exército de Fearas e Demônios não demorou a findar a vida de quase todos que vivam ali na cidade de todos os Deuses. O ataque era liderado por ninguém menos que Vanessa Aetoth, a

mais poderosa mortal a servir as tropas de Bamphozzah.

Foi graças apenas a toda a bravura de Antysa, uma poderosa sacerdotisa anã, e do restante da Cavalaria de Cruz Branca que muitos civis conseguiram escapar ao massacre.

Rezam as lendas que o combate entre Vanessa e Antysa fora memorável, tamanho era o poder e a fé das duas, no entanto as hostes rubras não lutam com honra, e Antysa fora alvejada pelas costas enquanto lutava com Vanessa, essa rapidamente a desarmou, e a derrubou no chão, colocando o pé sobre seu peito. Vanessa ergueu sua terrível massa negra e retorcida, e falou:

“Tolos que seguem aos falsos deuses do leste, conheçam agora o verdadeiro poder de Dordread e de Ballog o senhor escuro do Oeste!!!”

Sua maçã pareceu acumular energia por alguns momentos, algo tão profano e terrível que perturbava a mente dos homens, os céus se revoltaram como se um grande furacão fosse se formar justamente sobre a arma de Vanessa, e no vazio do aberto entre as nuvens, uma luz tão rubra e profana pareceu emanar do mais profundo e terrível inferno iluminou os céus até atingir a arma.

Neste momento Vanessa golpeou o peito Antysa com tamanha força, que



sua maça atravessou o corpo da sacerdotisa desmanchando carne e ossos como se nada fossem, e atingiu o solo logo atrás dela, seu impacto pareceu golpear a própria terra que rugiu e tremeu violentamente, o solo se rachou e em alguns pontos afundou, engolindo prédios, homens e até mesmos Feares e demônios, para uma morte sinistra, as rachaduras se espalharam por quilômetros e macularam a terra, a morte varreu os campos e pradarias e o mar engoliu parte do que um dia fora Soldur, e toda a sua volta virou em questão de horas um pútrido e terrível charco, que passou a ser conhecido como a Grande Mácula.

E assim caiu Soldur, uma das mais belas cidades já erguidas em terra próxima.

Os Anjos de Sanandan

Não tardou para que os refugiados sobreviventes do massacre de Soldur chegassem a Saneta, pedindo perdão e socorro. Eles foram acolhidos pelos monges de Sanandan, e todos sabiam que logo atrás dos refugiados vinham as hostes rubras, que planejavam marchar, levando caos e destruição até os portões de Bak, onde se reuniriam com as hostes que lá estariam fazendo cerco a cidade murada para então levá-la a ruína. E isso não poderia acontecer.

Foi então que os monges se revelaram aos homens, e aos Cavaleiros da Cruz Branca, tanto os que haviam sobrevivido ao ataque de Soldur, quanto aos que estavam no forte Solomom. Eram os monges na verdade as hostes de Anjos de Ayon, que pregavam a paz encarnados em corpos de mortais que lhes foram oferecidos de bom grado. Eles aguardaram por anos este momento, e enfim estavam prontos para a batalha, os cavaleiros sobreviventes caíram de joelhos pedindo perdão aos anjos por sua arrogância, e ao se levantarem foram não só perdoados, como abençoados com força divina e um novo nome. Eram eles agora A Cavalaria de Sanandan, os guardiões do sul, e ungidos com o poder os anjos, a cavalaria resistiu tanto em Saneta quanto no forte Salomom aos ataques das hostes rubras, segurando eles por tempo o suficiente para que a Aliança de Aço pudesse responder ao seu chamado e viesse do norte, dando vitória a Terra Próxima, e fazendo as hostes rubras recuarem.

Porém nem mesmo todo o poder reunido até agora era suficiente para derrotar as forças de Dordread que não paravam de crescer a cada desembarque, e que fundaram sobre as ruínas da cidade de Soldur, uma monstruosidade negra e retorcida



conhecida como Narghul, o Porto Negro.

Os sábios sabem que mesmo um terra próxima unida não será suficiente para derrotar este novo surgimento, pois estas são apenas as primeiras forças a chagarem, nossa única esperança de derrotar o Bamphozzah e suas hostes consiste na procura pela Karanblade... Mas, quem irá empunhar a espada forjada pelos anjos de Ayon dessa vez?





E tudo começou lá em 1998...

Apesar de ser um cenário de campanha brasileiro desenvolvido por Raph Arrais, Karanblade teve sua *primeira edição* publicada em inglês no distante ano 1998, quando era distribuído em arquivos DOC, e jogado online por pessoas do mundo inteiro. No exterior o cenário foi muito bem recebido, ganhando diversas premiações e um elogio de ninguém menos que Gary Gygax, pai do RPG mais jogado do mundo.

Em 1998 o cenário chegou a receber uma *segunda edição*, revisa, expandida e claro ainda sendo distribuída em formato DOC. Porém em 2003, com o advento da era D20, iniciou-se a criação do que seria a *terceira edição* de Karanblade, haviam proposta de publicação por parte de editoras, foi então que entrou no time José Luiz “Tzimisce” Cardoso, que fez grandes contribuições para o cenário, todo o material chegou a ficar pronto em 2004... porém infelizmente não chegou a ser publicado. No mesmo ano surge então a ideia de publicá-lo novamente de forma gratuita e reiniciou-se os trabalhos que duraram até 2008 quando enfim o Karanblade d20 fora publicado, via PDF gratuito e não finalizado.

O motivo era simples, Raph Arrais, criador do cenário, havia se desiludido com a quarta edição do RPG mais jogado do mundo, ele não via a essência do jogo original ali, e decidiu então descontinuar o cenário... Mas esse não foi o fim da história.

Em janeiro de 2016, eu Rodrigo M. Lehnemann, me preparava para mestrar uma aventura para o Old Dragon, um sistema de RPG old school, e enquanto vasculhava buscava em meu acervo por um cenário para jogar deparei-me novamente com aquele PDF, lá no fundo do hd. Li-o e pensei: “*Nossa isso daqui daria um baita cenário para OD!*”. E comecei a fazer a minha adaptação de mesa.

Logo surgiu ideia de distribuí-lo gratuitamente, então com ajuda da comunidade OD, consegui contato entrar em contato com Raph Arrais, e apresentei a ele o Old Dragon e o material que estava criando, logo veio a aprovação, entrei em contato com Ícaro Macieil, e convidei-o para fazer parte da empreitada, assim começamos então a realizar um trabalho que durou por volta de sete meses, onde buscamos trazer toda a essência do Karanblade para o novo sistema, eu criei uma continuidade para o cenário e iniciando eventos que a muito só eram temidos, tudo sobre o olhar atendo de Raph Arrais e com algumas valiosas sugestões vindas do Tzimisce, e assim surgiu o Karanblade IV que é o tomo que você tem mãos.



Capítulo 1

Raças de Karanblade



Personagens de Karanblade

Bárbaros caçadores da Floresta do Sul, desprezados pelos seus parentes das terras do norte, levam sua vida com orgulho de não depender de grandes muradas ou cidades-estado para defenderem suas terras. Toranianos mercadores de Talanta, temem pela sorte de seus negócios e o destino de suas famílias, frente aos ataques Orcs partidos de Sûr e seu governador de Zurtak, o orc dos Ermos Profundos. Já os ladrões de Zelânia fizeram um acordo com os orcs piratas das Ilhas de Scylla sua ideia inicial era que eles pudessem se rebelar contra Bak, mas com a retirada dos soldados para que possam lutar junto a Aliança de Aço, o Portão dos Ossos o paraíso das guildas de ladrões agora se vê ameaçado, tanto pelo terror do segundo surgimento, quanto pela armada que Talanta está preparando para retomar o controle sobre a cidade... Enquanto isso os

uldras da Floresta Uldaran apenas meditam e tentam encontrar um meio de evitar que o caos trazido pelo Segundo Surgimento não adentre sua floresta sagrada.

Curioso sobre o que estive falando, viajante? Pois não se aflija, estou aqui exatamente para lhe contar sobre o que sei das raças civilizadas da Terra Próxima. E se é verdade que quanto mais estudamos, mais descobrimos que pouco sabemos sobre o mundo, ainda acredito que o estudo é melhor do que a ignorância... Se queres entender porque nosso mundo chegou onde chegou, e porque hoje se veem guerras e desentendimentos por todos os lados, há de querer saber mais sobre as raças que fizeram a história da Terra Próxima.

Criando um Personagem

Qualquer personagem criado usando as regras contidas no Módulo Básico de



Old Dragon poderá ser utilizado como um personagem de Karanblade, no entanto, é aconselhável que os jogadores e o mestre leiam alguma este livro antes, para poderem ambientar melhor seus personagens e suas aventuras na extensa e peculiar Terra Próxima.

Para criar um personagem de primeiro nível, abra a página 6 do Livro de Regras e siga os passos para a criação do personagem. No entanto, neste capítulo você poderá encontrar raças novas e variações de classes básicas para fazer de seu personagem genérico um digno personagem de Karanblade!

Raças da Terra Próxima

Entre as raças disponíveis em Karanblade podemos destacar as seguintes:

Humanos

Todos os traços raciais dos humanos são os mesmos apresentados no livro de regras, no entanto os humanos estão divididos em etnias o que altera a forma como os jogadores devem interpretá-los. As etnias humanas são:

Toranianos

Formando a raça mais numerosa de toda Terra Próxima, os toranianos são muito variados tanto em porte físico quanto em crenças e culturas. É sempre muito difícil definir este povo como um inteiro, mas sem dúvida algumas de

suas características principais estarão presentes em quase toda a sua população: Em sua maioria, os toranianos são urbanos e sedentários, aglomerando-se em grandes cidades-estado ao invés de preferirem vilarejos e pequenas cidades. Trata-se de um povo em sua maior parte unido, que preserva sua cultura ancestral, mas que não é conhecido por sua benevolência para com outras raças, principalmente para com os orcs e bárbaros.

Habitantes do mundo todo, ergueram cidades desde Niadia, ao norte de Torann, até a antiga Soldur, que agora jaz destruí, em Stonebridge. Foi sua civilização que teve papel fundamental nas batalhas do Primeiro, e Segundo Surgimento, como contam as lendas, quando a ancestral Torannia e seu rei Andallon resistiram bravamente, para que o grande mal fosse vencido, ou pela história vitória conquistada em Bak. Hoje em dia restaram apenas as histórias cantadas pelos bardos, pois que os toranianos estão divididos em diversas cidades-estado, cada qual com seu governante.

Os Cavaleiros Reais tentam preservar o antigo ideal de união que uniu esse povo, hoje ameaçado pelas constantes desavenças entre suas cidades-estado. Já os magos estão representados pela Casa da Magia, uma academia fundada por magos ancestrais que visa ensinar o uso da magia para a defesa



das cidades-estado, e mesmo o estudo das propriedades dos cristais soluakh. Existem muitos ladrões em Zelânia, que tramam contra quem passaram a controlar a mais caótica das cidades toranianas após as desavenças entre Bak e Talanta. Os clérigos agora quase extintos devido a destruição de Soldur, se reúnem agora em Saneta e no Forte Salomom e são a última linha de defesa de Stonebridge contra o Segundo Surgimento.

Viajantes, aventureiros, magos, andarilhos, e mesmo druidas poderão ser encontrados nos quatro cantos do mundo, a procura de paz longe dos centros urbanos. Você pode não gostar deles, mas tem de se habituar com o fato de que foram os toranianos os responsáveis pelas maiores maravilhas arquitetônicas de Terra Próxima, apesar de muitas vezes serem eles os responsáveis pelos desentendimentos mais perigosos que surgem entre as raças e povos.

• **Interpretando um Toraniano:** Você faz parte do principal povo do mundo. De sua civilização surgiram as maiores cidades e avanços arquitetônicos, assim como foi sua raça que lutou bravamente no primeiro Surgimento e agora mostra seu valor no Segundo lutando para garantir a paz em toda Terra Próxima. Seu povo merece governar todas as raças, pois sua cultura e seu conhecimento de magia

são claramente superiores. No entanto, você deve aceitar e respeitar o ponto de vista dos outros povos, que muitas vezes veem em sua intromissão uma perigosa invasão, quando em verdade seu povo quer tão somente ajudar os outros povos a atingir seu estado de evolução e progresso.

• **Regiões:** Podem ser encontrados em praticamente qualquer parte do mundo, no entanto são mais numerosos em Torann e Stonebridge. Entre suas cidades-estado principais estão Talanta, Bak, Niadia. E ainda lutam para reconquistar Sûr e Zelânia.

• **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras, e no CRA.

Rotunianos

Assim são chamados os bárbaros que vivem desde tempos ancestrais nas terras ermas próximas as Montanhas Rotun. Suas tribos estão espalhadas por toda a Floresta do Sul, assim como também nas Ilhas do Inverno. Costumam viver de caça e da pesca, assim como da venda de peles e artigos decorativos para as cidades-estado. Apesar de serem muitas vezes inferiorizados pelos toranianos, que os consideram meros selvagens, possuem um imenso orgulho de sua cultura, e preservam suas danças ritualísticas e seus aterrorizantes cânticos de guerra.



Muitos rotunianos são bárbaros ou guerreiros dispostos a dar a vida por seu povo, sua terra e seus aliados. No passado nas guerras por território, muitas vezes os rotunianos não enfrentavam apenas os orcs ou goblins que tentavam povoar a Floresta do Sul, mas também a outros rotunianos... A rivalidade entre os bárbaros do continente e os das Ilhas do Inverno é tão antiga quanto sua existência, e as Terras da Caça muitas vezes viram um imenso campo de guerra, onde cada líder tribal disputa palmo a palmo a conquista de novos territórios.

Porém com a vinda do segundo surgimento, uma inesperada aliança foi formada com Orcs e Toranianos, uma aliança que tem testado a sua paciência muitas vezes devido aos antigos ódios.

Entre seu povo, há também aqueles que preferem viajar pelo mundo e esquecer de tais batalhas... Apesar disso, são poucos os rotunianos que se afastam da frente do conflito, que agora ameaça dizimar suas terras, famílias e seu modo de vida.

Na sociedade rotuniana, os líderes tribais são considerados os governadores, enquanto que os curandeiros fazem o papel de conselheiros e adivinhos. Desta forma, ironicamente em muito se assemelham aos toranianos.

• **Interpretando um Rotuniano:** Você é um selvagem, um descendente de um povo bárbaro, um filho dos ermos, e você tem um grande orgulho disso. As outras raças civilizadas pensam que você é simplesmente rude e estúpido, mas você conhece a cultura ancestral de seu povo. Talvez seu povo não seja o mais sábio ou o mais avançado que exista, mas você sabe que é muito mais do que um “humano das terras bárbaras”. Você conhece os segredos da terra, da arte da sobrevivência e o caminho das grandes batalhas. Você sempre terá o vento indomável soprando em seu rosto e a rocha imóvel das montanhas sob os seus pés... Enquanto eles estiverem com você, você ainda será um bárbaro!

• **Regiões:** Os rotunianos são encontrados principalmente entre o cume norte da Floresta do Sul e as Ilhas do Inverno, sempre próximos as muralhas de rocha das Montanhas Rotun.

Com o Advento da Aliança de Aço, rotunianos agora podem também ser encontrados em fortes situados no leste e no sul, assim como nas cidades de Saneta e Bak.

Alguns viajantes bárbaros já foram vistos até no extremo norte, mesmo além de Dardeeh, mas estes são muito raros de se encontrar.



• **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras, e no CRA com uma pequena diferença. Os Rotunianos sempre recebem Persuasão como perícia bônus, ao invés de escolher entre as disponíveis.

Dardees

Dardees é como são chamados o valente povo que sobrevive como pode no imenso e impiedoso deserto de Dara, O Mar de Areia. Como se não bastassem o calor e a escassez de água, eles também têm de enfrentar os magos Al’Jhazeen, que seguem os desígnios dos gênios do fogo, tentam reconquistar as terras que um dia foram deles, assim como a intromissão de Khitz Kopesh e sua Caravana da Areia Negra, que costuma cobrar impostos para “manter a ordem” no Mar de Areia e como se fossem problemas o suficiente, agora tem que lidar com as pequenas companhias rubras, hostes infernais vindas do segundo surgimento, que parecem estar fazendo um reconhecimento em seu deserto, e matando a todos que encontram.

Esse povo costuma viver em pequenas vilas espalhadas pelas areias escaldantes, quase todas próximas a oásis, onde os clérigos e druidas veneram a água como uma benção sagrada, e também protegem tais territórios de invasões. Quase todos os guerreiros dardees possuem a

habilidade de sobrevivência, visto que é quase impossível se orientar ou achar os raros oásis do Mar de Areia sem ela.

Em Dara, é também impossível de se usar armaduras de metal, a não ser que sejam armaduras mágicas capazes de resistir ao calor. De qualquer forma, todos os artigos exóticos vindos do sul são trazidos pela Caravana da Areia Negra, assim como cervejas e vinhos, que são especiarias destinadas ao mais nobres.

Alguns grupos rebeldes tentam livrar Dara do domínio de Khitz Kopesh, e mesmo de alguns clérigos líderes das maiores vilas de dardees, que não passam de meros serviçais do sistema de impostos imposto por Kopesh.

• **Interpretando um Dardee:** Para o seu povo, tempo quer dizer trabalho, e vida quer dizer sobrevivência. O Mar de Areia é sua casa, ele queima sua pele e ri de sua fragilidade, mas você ainda está aqui, vivendo, sobrevivendo, porque é a única coisa, a melhor, que você pode fazer. Os oásis são os paraísos de uma terra infernal de areia e calor sem fim. Junto com os oásis, a água é a coisa mais sagrada para seu povo, por ela você caminha pelo deserto, luta e vive. Não serão nem os magos dos gênios do fogo nem os cobradores de impostos que o farão desistir de ser um dos senhores do Mar de Areia.



- **Regiões:** Os dardees vivem em esparsas vilas espalhadas pela imensidão do Mar de Areia, onde quer que existam oásis ou ao menos algumas palmeiras ou montes oferecendo sombra. As maiores vilas, já do tamanho de cidades, são Shadzar e Malek. Alguns dardees rebeldes tentam estabelecer colônias de resistência na borda oeste do deserto, mas tem tido problemas com criaturas selvagens, ainda mais perigosas do que os agentes de Kopesh.

Os raros dardees que se aventuram pelo sul são facilmente confundidos com toranianos, exceto talvez pela pele extremamente bronzeada.

- **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras, e no CRA com uma pequena diferença. Os Dardees sempre recebem Sobrevivência como perícia bônus, ao invés de escolher entre as disponíveis.

Elfos

Os elfos dourados, assim chamados apenas para melhor diferencia-los de seus parentes sombrios, os terríveis drows, são um dos povos mais antigos da Terra Próxima.

Ninguém sabe há quanto tempo estão aqui, mas alguns arriscam dizer por quanto tempo ainda estarão. Os elfos são naturalmente ligados a energia das florestas, particularmente de sua floresta natal, Mahul Maakh, e muitos

acreditam que com a inevitável extinção destas florestas ancestrais, devido ao avanço toraniano e ao Segundo Surgimento, os elfos um dia igualmente se extinguirão da face da Terra Próxima.

Algumas raças amigas, como os uldras, partilham do medo dos elfos, visto que acreditam que com o fim das florestas o mundo perderá grande parte de sua energia natural, e mesmo a magia sairá prejudicada. Infelizmente não é isso o que pensam os drows, que fizeram de Anahul Maakh um pálido reflexo de Mahul Maakh, drenando toda sua energia natural para energizar suas magias macabras.

Mas nem tudo está perdido, e o Conselho Mahul luta, tanto com espadas e arcos quanto com diplomacia política, para tentar evitar que sua floresta seja devastada... Mas são poucos os que se preocupam com algo que só virá a acontecer em centenas de anos, já para os elfos centenas de anos não passam de uma geração de suas famílias.

Nobres e arrogantes, por vezes os elfos de Mahul Maakh são mal vistos pelos outros povos, no entanto eles tentam a todo custo apagar essa visão, apesar de muitas vezes não obterem sucesso. Alguns destes elfos também já se voltaram contra o Conselho Mahul, particularmente os que foram banidos



por utilizarem a energia da floresta para práticas arcanas, o que é expressamente proibido.

Frente aos recentes eventos, os elfos optaram por se mantarem afastados e se preparar. O novo surgimento é uma realidade, e pequenas hostes rubras já foram eliminadas nas proximidades da grande floresta, o elfos temem se ver em meio a um ataque duplo com os orcs vindo do norte e os demônios do sul, e mesmo assim ainda não foram capazes de vencer seus preconceitos raciais e se aliarem a Aliança de Aço, pois se recusam a lutar ao lado dos Orcs e rotunianos.

• **Interpretando um Elfo:** Você está entre o povo mais sábio e antigo da Terra Próxima. As outras raças simplesmente não podem compreender os segredos mágicos que são naturais para os seus olhos. Você é parte de um povo nobre escolhido pelos deuses e pela natureza para conhecer os mistérios das antigas fadas, dos encantamentos e as lições de uma vida longa. Você descende do Conselho Mahul, e deve sempre respeitar o governo élfico e não revelar a localização das moradas místicas de seu povo dentro de Mahul Maakh para outras raças. Você pode se aventurar por outros reinos, mas deve sempre manter sua ligação com suas terras ancestrais.

• **Regiões:** Os elfos da Terra Próxima vivem em suas fantásticas vilas mágicas no interior da floresta de Mahul Maakh. São poucos os não-elfos que um dia já vislumbraram seu esplendor, visto que são protegidas por magias poderosas que as tornam invisíveis aos viajantes incautos.

Dizem que algumas vilas são feitas de casas construídas a volta de enormes árvores no centro da floresta, enquanto outras são fantásticas demais para serem descritas. Os elfos que se aventuram fora de Mahul Maakh raramente sequer mencionam alguma coisa sobre elas. Mesmo assim não são raros os ladinos que tentam alcançar algumas delas, para nunca mais retornarem...

• **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras.

Anões

Há incontáveis anos os anões da Terra Próxima vivem na parte norte das Montanhas Rotun e em seus arredores. Amam a terra, as pedras, as cavernas, as armas bem forjadas e as gemas bem trabalhadas. Trata-se de um povo vigoroso, glutão, e muitas vezes incômodo para se ter por perto.

Nutrem uma aversão recíproca pelos elfos de Mahul Maakh e um ódio pelo profundo os orcs da Floresta do Sul, ódio estes que os afastou da Aliança de Aço, mesmo sentindo uma forte



simpatia pelos rotunianos. Mesmo com seu atual recluso, os anões ainda estabelecem rotas de trocas de armas por peles e carnes com as tribos rotunianas, como uma forma de continuar a ajudar este povo.

Talvez a maior das maravilhas que tenhamos para contar sobre os anões seja exatamente sua cidade-estado, o Elmo. Trata-se de uma cidade cuidadosamente dividida em andares, desde o subterrâneo das Montanhas Rotun até os arcos e as torres de vigia do portão central... Poucos são os anões que não retornam ao Elmo ao menos uma vez por ano, para rever seu povo e rezar por Thrundaar, o Rei da Montanha, patrono dos anões e rotunianos, retorno este que tem se tornado cada vez mais comum.

Devido aos recentes eventos do Segundo Surgimento, todos os anões espelhados por terra próxima tem retornado ao lar. Dizem que as forjas do Elmo estão trabalhando dia e noite e que os anões estão se preparando para a guerra...

Ainda assim alguns anões insistem em se aventurar pelo mundo, muitas vezes em busca de jóias e gemas raras que não são vistas em sua terra natal, mas são poucos os que se ainda estabelecem em outras cidades. Apenas mesmo a cidade-estado de Bak, talvez devido a sua proximidade territorial e cultural,

abriga alguns anões do Elmo que ainda insistem em permanecer.

Orcs tem pele cinzenta e cabelo áspero, suas faces são muitas vezes comparadas as de suínos. São grandes e musculosos, atingindo facilmente os 2,10 metros de altura e pesando em média 115 kg. Orcs exalam um cheiro forte e desagra-dável para a maioria das outras raças, e pos-suem olhos avermelhados que brilham a noite. Não parecem se preocupar em usar vestimentas decentes, e muitos se conten-tam simplesmente com trapos e roupas grosseiras para cobrir seus corpos.

• **Interpretando um Anão:** Você é filho das montanhas. Seu povo vive nas Montanhas Rotun há eras, na maravilha viva que é o Elmo. Você é ligado desde seu nascimento aos subterrâneos: minerar veios profundos, encontrar jóias, forjar o aço, trabalhar as pedras e metais... Você se sente mais seguro guardado pela solidez das rochas e das titânicas montanhas. Você vive mais feliz próximo a elas porque sabe seus segredos, assim como elas sabem os seus. Sua raça tem crenças fortes e dá grande importância à simbologia de sua heráldica: A barba longa é sinal de saúde, o machado representa sua habilidade gloriosa de batalha, as joias representam sua fortuna, e o cinturão a autoridade dos anões.



A Montanha é seu pai supremo, e por ele você lutaria todas as batalhas.

- **Regiões:** Como já mencionado, a grande maioria dos anões do Elmo não se afasta muito de sua cidade à sombra das Montanhas Rotun, e os que o fizeram estão regressando. Aqueles que ainda não retornaram são gananciosos caçadores de gemas e tesouros, ou agentes do Elmo tentando coletar informações sobre o Segundo Surgimento para o seu governo.

- **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras.

Halflings

Halflings são um povo de baixa estatura e largos sorrisos, parecidos com crianças humanas, que vivem nas planícies a sudeste de Soldur. Esquecidos do resto dos afazeres do mundo por anos e anos, os halflings nunca se preocuparam em viajar o mundo ou estabelecer contato com outras raças.

Talvez os únicos halflings mais conhecidos fora de suas terras sejam os mestres ladinos, que por sua perícia sem igual, são contratados por toranianos ou mesmo elfos dourados para fazerem serviços sujos de gatunagem. Por sua inocência, os halflings se contentam com um pequeno pagamento em joias, e raramente param para considerar os riscos envolvidos nessas missões,

talvez porque também confiem em suas habilidades e nunca sejam pegos.

- **Interpretando um Halfling:** Paz e liberdade são suas metas de vida. Há muitas riquezas nas terras civilizadas, mas nenhuma delas pode comprar a alegria que você sente em ser simplesmente livre. Alguns halflings decidem em sair pelo mundo atrás de aventuras, procurando joias e emoções, mas mesmo eles retornam um dia, porque nenhum halfling esquece seu lar e seus aconchegos. Uma coisa que todos os halflings sabem: não existe lugar no mundo melhor do que sua terra natal. Muito embora às vezes seja interessante trazer tesouros do norte para colocar em suas prateleiras.

- **Regiões:** Halflings vivem em distintas casas arredondadas construídas no sopé de pequenos montes, os Montes dos Halflings. Suas terras situam-se entre os limites da grande mácula até onde termina o continente e por elas passa o rio Galduk.

- **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras.

Orcs

Orcs são um povo que se orgulha de sua tradição bélica e de seus feitos em batalha. Conhecidos por seus guerreiros dotados de uma fúria sem igual e uma tenacidade quase suicida em combate, orcs veem a guerra como uma maneira natural de lidar com



outras raças e de mostrar com justiça quem merecem viver em um território. Mesmo que tenham perdidos várias guerras para elfos, anões e humanos, orcs são acima de tudo teimosos e um orc lutará até a morte se estiver certo de seu objetivo.

Atualmente alguns orcs parecem ter descoberto outros caminhos que não os da guerra, sendo Zurtak, o governante de Sûr, seu exemplo mais conhecido apesar de este controlar a cidade “à maneira orc”, outro exemplo são os Orcs de Scylla, que descobriram a muito tempo que é mais lucrativo roubar e fugir do que conquistar e saquear.

A maioria dos orcs ainda é um guerreiro em sua alma e muitos veem o Segundo Surgimento como uma ótima oportunidade para provar seu valor, e defender seu povo, motivo este que levou os Orcs habitantes da floresta a se juntarem a Aliança de Aço. Clérigos orcs são mais raros do que em outros povos, mas respeitados como conselheiros. Poucos orcs escolhem se aventurar nos caminhos da magia, no entanto existem algumas lendas sobre temíveis os bruxos orcs. Ladinos são os representantes mais comuns deste povo em cidades como Zelânia e Niádia e especialmente aqueles que vivem Scylla.

Os Orcs tem pele cinzenta, testas avantajadas, mandíbulas grandes com dentes proeminentes e um cabelo áspero, suas faces são muitas vezes comparadas as de suínos. São grandes e musculosos, atingindo facilmente os 2,10 metros de altura e pesando em média 115 kg. Todos os orcs gostam de Tatuagens e de exibir marcas de batalhas e cicatrizes.

Orcs se tornam maduros mais rapidamente que humanos, e envelhecem bem mais cedo. Poucos viverão mais de 70 anos.

- **Interpretando um Orc:** Todas as outras raças civilizadas pensam que você é apenas mais um monstro saído das Montanhas Áridas, ou pirata sanguíneo vindo Scylla. Cabe a você provar a eles que é capaz de fazer as coisas tão bem quanto qualquer outro povo, e agora frente ao Segundo Surgimento você tem a oportunidade de mostrar que todos estavam errados. Você é forte o suficiente para entrar em qualquer guerra e sobreviver, porque já sofreu muito com a opressão e intolerância no passado. É chegada a hora é ensinar à Terra Próxima como os orcs lutam... Com perícia feroz e mentes afiadas!

- **Terras dos Orcs:** Embora muitos orcs prefiram viajar o mundo pelo continente, em geral seus povos se concentram em três principais regiões,



as Montanhas Áridas, as Ilhas de Scylla e a Floresta Sul.

Lá eles moram em diversos clãs, ou vilãs, alguns montando covis, outros vivendo em meio a sociedade. A grande maioria dos Orcs prefere os locais mais escuros devido a sua sensibilidade a luz, embora ele consigam viver normalmente entre humanos, como já foi provado em Bak, Sûr, Scylla e em meio aos acampamentos e fortificações da Aliança de Aço.

- **Idiomas:** orcs sabem inicialmente falar (mas não ler e escrever) o idioma orc. Entretanto, um valor alto de Inteligência os torna aptos a compreenderem o goblinóide falado por raças selvagens como goblins e, mais esporadicamente, línguas de outros povos como o comum.
- **Modificador de Atributos:** +2 Constituição, -2 Inteligência: Os Orcs são mais robustos que os humanos, mas não tão refinados.
- **Movimentação:** Orcs possuem um movimento base de 9m.
- **Visão no escuro:** por estarem totalmente adaptados à vida no subterrâneo, os orcs conseguem enxergar no escuro completo devido à sua visão no escuro, de alcance de até 15 metros.

- **Vigor de Batalha:** devido à sua determinação selvagem e sua tradição marcial, os orcs não caem ao chegar a 0 PVs, permanecendo em pé e lutando, até chegar a -10 PV, ocasião em que morrem automaticamente.

Uldras

Os uldras são um povo calmo e gentil, com grande afinidade e interesse pela natureza e seus segredos. Eles geralmente vivem isolados na segurança que a Floresta Uldaran lhes oferece. São conhecidos por sua sabedoria e conhecimento, o que aumenta ainda mais o mistério sobre suas origens e hábitos. São poucos os humanos, elfos ou anões que já tiveram a rara oportunidade de conviver com eles e conhecer suas vilas sob os limos das florestas.

Os uldras medem entre 80 e 105 centímetros e pesam de 25 a 35 quilos. A coloração da pele varia do alaranjado para o marrom-madeira, os cabelos são em geral longos, muito lisos, e de um lindo e brilhoso branco desde a infância. Seus olhos são inquisitivos e assustadoramente grandes. Apesar de não possuírem pupilas, tem uma coloração que varia do verde claro a um amarelo-sol.

Tanto as mãos quanto os pés são desproporcionalmente longos, de maneira que seus calcanhares raramente tocam o chão quando estão



caminhando ou correndo. As unhas são fortes e quase transparentes. Os ouvidos também são muito distintos por serem largos e ovalados, porém sem pontas.

Os machos preferem barbas curtas, mas os líderes geralmente deixam as crescer além do usual. As fêmeas possuem belos cabelos longos, que raramente estarão trançados ou presos. As roupas seguem tons de couro ou terra, e é uma aparente tradição o uso de chapéus pontudos em forma de cone pelos homens, e um lenço para as mulheres.

Os uldras se tornam adultos com aproximadamente 40 anos, e vivem em média 350, apesar de serem conhecidos casos de uldras que chegaram perto dos 500 anos de idade.

- **Regiões:** Uldras vivem em sua floresta natal, a Floresta Uldaran. Eles geralmente se organizam em clãs, que são chefiados por um grande. As vilas de uldras são magnificamente misturadas a vegetação e as árvores, sem no entanto lhes fazer qualquer mal. Ao contrário das vilas élficas, no entanto, elas são construídas no solo ou no subterrâneo, e nunca no topo das árvores. Eles caçam pequenos animais, cultivam vegetais e ervas, sempre utilizando de seu conhecimento e magia para preservar a natureza ao máximo. Seu contato com estrangeiros é extremamente raro, sendo até muito

comum um ou outro passar ao longo de suas vilas sem sequer notar sua presença.

Ainda assim, aqueles observadores o suficiente para os notar são bem tratados, contanto que respeitem a natureza a volta.

Os uldras que se estabelecem em cidades de humanos e outras raças são tão raros que não é possível nomear suas profissões... Talvez por serem na maioria das vezes aventureiros que estão só de passagem.

- **Interpretando um Uldra:** O ar para o pensamento, água para a sensibilidade, fogo para a intuição, terra para as sensações... As forças naturais governam nossas vidas, e ao estudá-las e entendê-las, nos tornaremos sábios e poderosos.

Os elementos são nossos grandes guias. As árvores nossa maior segurança, e os pequenos animais nossos amigos mais confiáveis. As outras raças não fazem sequer ideia dos segredos que os grandes druidas uldras conhecem, eles simplesmente não podem entender o que é invisível para seus olhos ignorantes.

- **Idiomas:** Uldras sabem inicialmente falar (mas não ler e escrever) o idioma uldra, o Uldaran. Entretanto, um valor alto de Inteligência os torna aptos a compreenderem o silvestre falado pelas criaturas das florestas, e, mais



esporadicamente, línguas de povos amigos como o comum.

- **Modificador de Atributos:** +2 Sabedoria, -2 Força: Sua fragilidade e tamanho é compensado pelo seu grande senso de sabedoria, derivado de seu estilo de vida.

- **Pequeno:** por serem pequenos e ágeis, os Uldras recebem um bônus de +2 na sua Classe de Armadura sempre que estiver em combate com criaturas maiores que um humano.

- **Movimentação e restrições:** Uldras possuem movimento reduzido devido às suas pernas curtas. O movimento base de um Uldra é de 6 metros. Uldras também não podem usar armas grandes e são capazes apenas de usar armaduras de couro. Devido à sua fragilidade, um Uldra homem de armas terá o d8 como dado de vida.

- **Furtividade:** Assim como os halflings, os Uldras são mestres na camuflagem e na furtividade. Possuem 10% de chance de passarem furtivamente ou de esconder-se, mesmo que não sejam ladrões. Caso pertençam à classe ladrão, esse bônus será adicionado ao percentual conferido pelo nível do personagem na classe.

- **Visão na penumbra:** treinados e adaptados à parca luz natural das noites silvestres, os Uldras adquiriram

á capacidade de ver normalmente mesmo em condições de baixa luminosidade, com alcance de até 50 metros.

- **Afinidade Natural:** Uldras tem uma ligação especial com os animais e demais seres. Eles recebem a Perícia Animais como uma perícia Bônus.







A Marca do Destino

A crença nos Sete fala que a Dama Cinzenta é além de senhora da morte, a Dama do Destino, e que a lua é uma de suas faces. Por isso diz-se que a personalidade de uma pessoa pode estar predestinada pela forma que a Dama do Destino olha para ela no momento de seu nascimento, ou seja qual era a fase da lua sob a qual ela nasceu. Isso é chamado entre os povos de terra próxima de *Augúrio*, e muitas vezes oráculos são capazes de prever a sorte de determinadas pessoas pelo seu Augúrio. Embora em alguns outros casos o Augúrio simplesmente não parece influenciar em nada.

Entre os Augúrios temos:

● **Lua Nova:** *A Sombra*, introspectivos por natureza, nascidos sob esse augúrio geralmente preferem ser liderados do que liderar, e muitas vezes podem passar despercebidos em meio a outras pessoas. São determinados, diretos e objetivos por natureza, fiéis a aqueles que lhe conquistam a confiança. Tem grandes problemas de indecisão, o que o leva a ser de certa forma a serem bem influenciáveis em determinadas situações. Buscam sempre se adaptar ao ambiente e as companhias.

● **Lua Crescente:** *A Torre*, muito ligados a leis e regras, personagens pertencentes a esse augúrio costumam ser aplicados e organizados em tudo o que fazem, gostam de ter o seu espaço, e não se sentem confortáveis quando alguém o invade. Costumam resolver as coisas mais pela razão do que pelo coração, nunca tomam uma atitude sem antes pensar nas possíveis consequências. Quando conversam com alguém sempre buscam ser tão cordiais e educados quanto for possível, porém dificilmente deixam transparecer seus sentimentos.

○ **Lua Cheia:** *O Regente*, personagens que pertencem a este augúrio são geralmente definidos como teimosos, cabeças dura ou simplesmente decididos. Quando acreditam que estão certos nada parece ser capaz de fazê-los mudar esse pensamento. São em geral egoístas, mesmo que em alguns casos isso não seja algo internacional. São líderes natos, que usam seu magnetismo pessoal e força de vontade para se fazerem ouvidos pelos demais. Não se importam com organização, e muitas vezes em meio a esse caos que encontram o seu próprio tipo de ordem.

● **Lua Minguante:** *A Chave*, indecifrável, parece ser o adjetivo que mais caracteriza aqueles nascidos sob esse augúrio. Parecem certas vezes agir segundo o coração, outras segundo a razão, e não demonstram ter o controle dessa mudança de atitude. Muito ativos e criativos, tem uma maneira única de olhar as coisas, e ter ideias que os outros dificilmente teriam. Na maior parte do tempo costumam ostentar um sorriso, demonstrar atitudes carinhosas e possuir uma sensibilidade fora do comum... Embora isso também possa ser apenas fachada.



Capítulo 2

Classes de Karanblade



Clérigo

Em Terra Próxima, o antigo centro de todas as religiões era a cidade-estado de Soldur... Porém com a queda de Soldur muitos clérigos pereceram com a cidade, embora algumas lendas ainda mais sinistras contem do que ocorreram com os que foram capturados vivos... assim desde então os clérigos tem se tornado uma força em extinção em Terra Próxima.

Em geral os deuses, e seus clérigos, estão divididos entre os deuses urbanos, representados pelas igrejas nas cidades-estado, e os deuses da natureza, que muitas vezes não possuem nem igreja, mas nem por isso deixam de ser venerados por seus clérigos e crentes.

Ainda existem também os ateus, que por não acreditarem em nenhum deus correm o risco de serem enviados ao Limbo após a morte. No entanto,

muitos ateus sequer acreditam que exista vida após a morte... Um clérigo pode ser ateu, mas ainda assim acreditar em uma filosofia, causa, ou ideal, e dessa forma ter a inspiração para realizar suas magias divinas. E ironicamente estes hoje são os clérigos mais numerosos do mundo.

- **Interpretando um Clérigo:** Você é um dos últimos representantes vivos dos deuses na Terra Próxima, e deve agora mais que dedicar sua vida a sua fé. Para você, muitas vezes a única diferença entre o sucesso e o fracasso será exatamente a crença ou a falta dela. Para sobreviver em um mundo caótico, você tem de escolher um lado (ordem ou caos), uma causa (justa ou injusta) ou um deus. Sem a crença em um objetivo, você correrá o risco de se estagnar na ignorância e na falta de fé que muitas vezes leva um homem à ruína espiritual. Portanto, você vive sua vida em prol do seu ideal.



• **Informações de jogo:** Os mesmos descritos no Módulo Básico e no CRA, porém é importante frisar que apesar de não haver mudanças de regra nas magias dos clérigos, que elas são de Foco Divino. Consulte o *Capítulo 3: Magia*, para maiores informações.

Homen de Armas

Os homens de armas de Terra Próxima são tão numerosos quanto tradicionais. Obviamente, em um mundo povoado por diferentes raças de diferentes credos e interesses, muitas guerras eclodiram e agora ameaçado pelo Segundo Surgimento. Muitos territórios foram conquistados ou protegidos, com a ajuda das espadas e do sangue dos guerreiros.

Em Terra Próxima, os maiores homens de armas não são aqueles que se escondem nas cidades-estado ou na segurança de suas tribos, mas sim aqueles que se arriscam a se aventurar pelo mundo, enfrentando toda a espécie de perigos e monstros, que demonstram sua toda a sua bravura lutando ao lado da Aliança de Aço nas frentes batalha contra o Segundo Surgimento. Com o todos esses adventos recentes, muitos desses homens de armas experientes estão sendo contratados pelas cidades-estado como mercenários, para protegê-las do avanço demoníaco.

• Interpretando um Homen de Armas:

A melhor maneira de conquistar fama e fortuna é saber manusear sua arma como ninguém. Você poderia ser um mero guarda ou soldado, defendendo sua cidade ou sua tribo dos perigos de fora, mas isso não iria fazer de você um campeão ou mestre lutador, a ser lembrado e conhecido por todas as paragens. Sua vida depende da maneira como manuseia sua arma, e também na velocidade com que se livra de seus oponentes, pois quando se é um grande homens de armas, muitos outros querem medir forças com você.

• **Informações de jogo:** Os mesmos descritos no Módulo Básico e no CRA.

Ladrão

Mestres da esquiva e da furtividade, os ladrões de Terra Próxima podem ser de tudo um pouco: guerreiros habilidosos que se valem mais da agilidade do que da força para vencer suas batalhas, ladrões gananciosos que se especializam na punga e na furtividade, assassinos cruéis cujos ataques furtivos são tão perigosos quanto as picadas de animais venenosos, mestres das áreas urbanas para cuja venda de informações é seu maior negócio, ou mesmo piratas, acrobatas, caçadores de recompensa, exploradores intrépidos, etc...

Espalhados por toda Terra Próxima, os ladrões no entanto são mais comuns



em cidades-estado como Niadia e Zelânia. Essa última é, inclusive, a famosa cidade dos ladrões, onde os clãs ladinos reinam absolutos.

• **Interpretando um Ladrão:** Talvez a única crença que todos os ladrões partilhem seja a crença em que a destreza e a inteligência são muitas vezes mais decisivas em um combate do que a força e a resistência. E também que, para se vencer inimigos poderosos, é melhor esgueirar-se e atacá-lo de surpresa do que ameaçá-lo a peito aberto. Afora isso, existem tantos ladrões diferentes no mundo, que fica impossível generalizá-los.

• **Informações de jogo:** Os mesmos descritos no livro de regras e no CRA.

Mago

Os magos de Terra Próxima conseguem conectar-se ao mana latente do mundo apenas com a ajuda dos cristais soluakh. Para um mineiro anão desinformado, um desses cristais pode parecer algo sem nenhum valor, mas para os magos da Casa da Magia, eles são sua principal ferramenta.

Encontrados tão somente em algumas minas esparsas, principalmente nas Minas da Manhã, que ficam próximas a Casa da Magia, e nas cordilheiras de Rotun e da Muralha, esses cristais aparentemente inofensivos podem se tornar armas mágicas formidáveis quando manipulados pelos magos.

Desde o início de seus estudos, geralmente na Casa da Magia, ou tutelado por algum mago experiente, os magos aprendem que os cristais soluakh possuem a capacidade de absorver o mana presente no mundo, e com uma união mística a esses cristais, os magos podem conjurar feitiços arcanos sem incorrer aos riscos de conjurar magias sem um devido foco mágico.

Após anos e anos de intenso estudo, um mago eventualmente aprenderá a usar devidamente seu cristal, utilizando-o todas as manhãs para memorizar os feitiços mais complexos, tendo já conjurando tais feitiços até quase seu final, apenas guardando-os dentro dos cristais para usá-los quando realmente necessário.

Donos de uma sabedoria e inteligência acima da média, os magos de Terra Próxima são comumente envolvidos em assuntos políticos e secretos, muitas vezes atuando como conselheiros, e outras vezes utilizando de sua magia para conseguir o que querem dos governantes. A Casa da Magia, dirigida pelo primeiro magistrado Marcus Odyssey Biamindua, era antigamente subordinada aos interesses de Ultar e sua cidade-estado, Talanta, mas tudo mudou com o segundo surgimento. O rompimento de relações feitos entre Bak e Talanta enfraqueceu muito o poder da capital,



que perdeu de uma única vez a influência sobre três cidades-estado, tendo seu poder restringido apenas há Niádia.

E frente aos eventos caóticos, e a formação da Aliança de Aço, que conta com o apoio de parte da Casa da Magia, esta passou a tomar uma posição oficialmente neutra em relação ao conflito entre Bak e Talanta, embora todos saibam que nos corredores da grande academia que os magos etsão divididos, de um lado temos os são favoráveis a Bak devido a reação da cidade frente ao Segundo Surgimento, e do outro os que são favoráveis a Talanta, devido a ameaça crescente dos Orcs.

Muitos dizem que o que os magos realmente queriam era juntar-se ao grande exército da capital e marchar sobre Sûr, limpando o mundo da presença imunda dos orcs que lá habitam, mas outros muitos dizem que a Casa da Magia que só não virou as costas para Talanta e se aliou definitivamente a Bak pois temem devido a sua localização geográfica ficarem desprotegidos... ou pior serem atacados pela capital.

- **Interpretando um Mago:** Dizem as lendas que os cristais soluakh são restos dos semi-deuses que habitaram Terra Próxima a incontáveis séculos, e que todo mana presente no mundo é fruto

dos raios do sol, outro semi-deus antigo. Você, no entanto, nunca se preocupou com as lendas, e sempre se interessou mais pelo uso prático e eficaz que a magia pode lhe trazer.

A magia é uma arte perfeitamente lógica e controlada, contanto que você tenha se preparado devidamente para bem utilizá-la. Os selvagens que arriscam fazer magia arcana sem o uso do soluakh são apenas meros amadores, confinados em suas florestas e subterrâneos, e que nunca vão descobrir tudo o que a magia pode lhes oferecer.

- **Informações de jogo:** Os mesmos descritos no livro de regras e no CRA, exceto pelas seguintes alterações:

Magias (Foco Cristal): um mago conjura magias arcanas. Ele está limitado a uma certa quantidade de magias por dia, de acordo com seu nível de personagem. Um mago precisa preparar suas magias com antecedência, estudando-as em seu grimório durante uma hora após haver dormido um período de oito horas. Enquanto estuda, ele decide quais magias preparar (veja CRA pag 6). As magias preparadas por um mago são imbuídas misticamente em seu cristal soluakh, portanto um mago precisa desses cristais tanto para preparar suas magias quanto para conjurá-las



(Consulte o *Capítulo 3: Magia*, para maiores informações).

Para conjurar suas magias normalmente, um mago precisa utilizar o mesmo cristal soluakh em que imbuiu as magias preparadas no início do dia. Um mago que tente conjurar uma magia memorizada sem a ajuda de seu cristal soluakh, estará conjurando-a sem seu Foco Cristal, e poderá sofrer danos físicos com isso. Consulte o *Capítulo 3: Magia*, para maiores informações sobre os efeitos de se conjurar magias sem foco.

Quando prepara suas magias, o mago memoriza-as em sua mente e também as imbuí em seu cristal soluakh. Um mago sem cristal soluakh, mas com magias ainda memorizadas, pode tentar conjurá-las sem foco (como dito acima). Um mago sem magias memorizadas não poderá conjurar magias (com ou sem foco) até que durma durante oito horas novamente.

Um personagem mago inicia o jogo com um cristal soluakh pequeno, mas poderá gastar suas peças de ouro para comprar outros cristais soluakh.

. **Detectar Soluakh (Su):** Um mago poderá usar a magia detectar magia, ou qualquer outra magia de efeito similar, para detectar a presença de cristais soluakh. Cristais detectados dessa forma funcionam exatamente como

um item mágico, e em realidade para os magos eles o são.

Para uma criatura sem essa habilidade, os cristais soluakh não irradiarão nenhuma magia, visto que é preciso estabelecer um vínculo místico com tais cristais para ser apto a percebê-los como itens que irradiam magia.







Um Lugar para Beber & Brigar

Talvez o ponto de partida mais tradicional de uma aventura seja justamente a mesa de uma taberna, e este é justamente um dos locais mais importantes para aventureiros em Terra Próxima.

Em geral as tabernas de Terra Próxima não oferecem hospedagem, esse serviço geralmente é oferecidos pelas *estalagens* que seriam algo próximo de grandes hotéis medievais, e estas por sua vez não oferecem refeição, no máximo um café da manhã com pães e frutas.

As tabernas são grandes salões, onde são vendidas bebidas e refeições, quase sempre estão cheias a noite quando pessoas de toda a cidade vem até aqui para beber, comer e conversar... mas estes lugares são também o palco de imensas e tradicionais brigas, que geralmente ocorrem por que alguém derramou cerveja na barba do anão ou derrubou a cadeira no pé do orc. Brigas de taberna nunca envolvem o uso de armas e são todas resolvidas no braço.

Para os Bons de Bico:

Beber em uma taberna medieval pode ser uma experiência apenas para os fortes de estomago, as bebidas podem ir do mais suave vinho élfico a mais pesada cerveja anã, ou a rançosa cerveja orc, tudo vai do seu gosto e da quantidade de moedas de ouro que tem para gastar aqui. Por isso preparamos uma lista com as bebidas mais tradicionais de terra próxima.

- **Aguardente:** A mais tradicional cachaça, feita a partir da cana de açúcar e envelhecida em barris de eucalipto. Uma pequena taça e as entranhas parecem queimar. *5pp*.
- **Breloo:** Drinque preparado com rum, açúcar e nozes, seu sabor adoçado é sempre bem quisto pelas mulheres. *9pp*.
- **Cerveja Tradicional:** O mais tradicional nectar de cevada, admirada em todos os cantos de terra próxima e consumida por todo aquele que se diz homem. *3pp*.
- **Cerveja Anã:** Produzida nas remotas cervejarias do Elmo, e exportada para praticamente todos os cantos do mundo conhecido, a lendária cerveja anã e sinônimo de qualidade e bom gosto... E, claro, porres inesquecíveis. *1po*.
- **Gromok:** A estranha bebida orc mais parecer um pote de gordura escura que uma cerveja propriamente dita, geralmente faz mal ao estomago dos não orcs, e costuma ser a mais forte entre todas as bebidas e também uma das piores. *1pc*.

- **Grog:** Meia porção de Rum e um quarto de água, essa bebida este é um drinque bebido por aqueles que não querem ficar bêbados ou de ressaca, muito comum em todas as regiões. *1pp*.
- **Runostain:** Drinque quente composto por cerveja, rum e vinho misturado com ovos, açúcar e nozes. Excelente para o inverno e muito bem quisto entre os Rotunianos. *15pp*.
- **Rum:** Tradicional bebida dos piratas da Ilha de Scylla, destilado de melado de açúcar, tem enorme teor alcóolico e é vendido na versão Prata (cor transparente e envelhecido em barris de eucalipto) ou Ouro (cor castanha e envelhecido em barris de carvalho). *5pp*.
- **Vinho Tradicional:** Produzido em vinícolas e envelhecido por anos (as vezes décadas) é o fermentado da uva, essa antiga bebida é muito admirada por nobres e pessoas de importante cunho social seu valor pode aumentar consideravelmente dependendo de quanto tempo ficou sendo envelhecido. *25pp á 100po*.
- **Rum Vinho Élfico:** O vinho élfico é considerada a mais nobre cara e rara bebida de Terra Próxima, poucos são os lugares que as servem e menos ainda aqueles que a consomem, produzido no coração de Mahul Maakh, e envelhecido por séculos, e bebido por nobre e monarcas em ocasiões especiais quando se tem o interesse de impressionar o convidado. *25pe á 100pl*.



Capítulo 3

Magia



Oh, você quer saber sobre magia, não é? Pois eu lhe digo, viajante, que existem tantas formas de se conjurar magia na Terra Próxima, que de fato cada um terá sua própria visão dela. Para os clérigos que ainda existem e sua crença delirante de que os deuses podem realmente nos ajudar, a magia é uma questão de fé. Para os druidas da Floresta Uldaran, a magia é uma extensão do próprio poder divino da natureza, e eles a manipulam para protegê-la. Enfim, para nós magos da Casa da Magia, essa é uma arte milenar, que deve ser estudada como a ciência mais nobre e mais complexa. Para nós, a magia é o segredo por trás de todas as coisas, e aprender a manipulá-la é o caminho para nos tornarmos deuses de nós mesmos.

Qual é a Origem da Magia?

A magia do mundo é produto da energia natural do ambiente, que pode ser sentida, canalizada e ser absorvida

pelos cristais soluakh, ou simplesmente ser manipulada pelos deuses. Essa força natural latente está presente em toda parte, porém em algumas regiões ela se faz mais intensa. Os magos conseguem, através dos cristais soluakh, canalizar a energia e manipulá-la para dar vida a seus poderosos encantos. Já os deuses, criaturas muito além das fronteiras mortais, simplesmente manipulam essa energia a seu bel prazer, sendo censurados apenas por outros deuses, ou por Kaldinsky, o deus a quem Ayon incumbiu de administrar o fluxo mágico do mundo. Valendo-se de sua fé e dedicação, os clérigos, druidas, paladinos conseguem canalizar tal energia através de uma fração do poder de seus deuses. Dizem que alguns clérigos conseguem conjurar magias mesmo sem ter um deus, mas esses geralmente acreditam fervorosamente em alguma causa, e os deuses que



partilham seu credo geralmente os ajudam, mesmo que os próprios clérigos não o saibam.

Apesar de não necessariamente ter um nome, visto que todas as forças primordiais geralmente não podem ser definidas por um nome, essa energia que dá origem à magia é comumente chamada de “mana” pelos povos da Terra Próxima.

Focos da Magia

O mundo da Terra Próxima possui uma energia natural inerente, conhecida como mana, que está espalhada pelos reinos, cidades, planícies, florestas, montanhas, cavernas, rios e oceanos. Esta energia natural latente é o “combustível” primordial para todas as magias e poderes mágicos conjurados.

Abaixo vamos listar os possíveis focos em magia que um personagem pode ter, dependendo de suas classes. Existem duas maneiras de um personagem mortal conjurar uma magia: com foco ou sem foco. Sempre que um personagem conjurar uma magia com o foco apropriado, siga as regras para conjuração de magias normalmente (descritas no Módulo Básico). Sempre que um personagem conjurar uma magia sem o foco apropriado, consulte as regras neste capítulo para conjurar magias sem foco.

• **Foco Divino:** Aqueles que acreditam fervorosamente em um deus, ou uma causa (seja ela nobre ou vil), estão aptos a canalizar o mana do mundo para conjurar magias divinas. Um personagem que conjure magias de foco divino sempre receberá a ajuda de um deus para realizar seus feitiços. Mesmo os personagens que não acreditam em um deus, acreditarão em uma causa, e o deus com o dogma mais próximo a essa causa virá em seu auxílio.

A mana das magias divinas vem de uma fração do poder dos deuses urbanos ou deuses da natureza para a quem os conjuradores divinos rezam. Como dito acima, mesmo aqueles sem um deus, mas com uma causa, receberão o auxílio dos deuses com dogma mais próximo a essa causa.

Os deuses da Terra Próxima são capazes de manipular o mana presente no mundo da maneira como querem, sendo apenas censurados pelo ministro do fluxo mágico do mundo, o deus Kaldinsky. Não é necessário adentrar nos afazeres dos deuses para tentar explicar o que eles podem ou não fazer, basta aqui dizer que eles podem fazer muito mais do que meros mortais.

Através de sua conexão com o poder onipresente de seu deus, um conjurador divino extrai e canaliza o mana necessário para suas magias.



Exceto pelos componentes de cada magia, não é necessário nenhum equipamento adicional.

É necessário memorizar magias com antecedência para conjura-as pelo foco divino.

Os conjuradores de foco divino podem perder seu foco de conjuração caso não se mantenham em harmonia com os dogmas espirituais básicos de sua religião. Note que isso não é o mesmo que cometer um ato contra os preceitos de sua igreja (o que resultaria na perda das habilidades divinas da classe), mas simplesmente falhar em manter algum comportamento ou ritual menor necessário para sustentar a pureza espiritual do sacerdote.

- **Foco Cristal:** Ao contrário dos clérigos, os magos da Terra Próxima conseguem conectar-se ao mana latente do mundo apenas com a ajuda dos cristais soluakh. Esses cristais são constantemente procurados pelos magos, assim como pelos representantes da Casa da Magia, pois são artefatos raros e poderosos, sem os quais um mago fica muito carente de poder.

A primeira vista, no entanto, um cristal soluakh mais parece um cristal inofensivo e sem valor, é apenas nas mãos de um mago que ele pode ser utilizado da maneira correta.

A mana para o Foco Cristal vem da energia natural latente do mundo, canalizada através dos cristais soluakh. Dizem as lendas que tais cristais são os restos mortais de um povo de semi-deuses que habitou o mundo em seu berço, mas poucos magos ligam para tais lendas.

Além dos componentes de cada magia, é necessário um cristal soluakh para conjurá-las com foco cristal.

É necessário memorizar magias com antecedência para conjura-as pelo foco cristal. Um grimório servirá para registrar os passos para a preparação de magias do foco cristal, e um cristal soluakh servirá para guardá-las até o momento de sua conjuração.

De todos os conjuradores da Terra Próxima, os magos são os que mais dependem de seu equipamento arcano. Muitos deles, porém, se valem das próprias magias para garantir que seus cristais não sejam roubados.

Um personagem mago inicia o jogo com um cristal soluakh pequeno.

Sem um cristal soluakh para imbuir as magias preparadas após 8 horas de sono, ou para conjurá-las, um mago estará sujeito a ter de conjurar magias sem foco.

- **Foco Natural:** A maioria dos monstros e alguns raríssimos outros indivíduos tem o poder inato de



canalizar o mana natural presente em uma região de magia natural latente para poder conjurar suas magias.

Seno necessário par eles apenas os componentes de cada magia. A própria conexão com o mana cuida do resto.

Não é necessário memorizar magias com antecedência para conjuradas pelo foco natural, tampouco é preciso um grimório para registrá-las.

Magias sem foco

Conjurar uma magia sem o foco adequado pode ser uma empreitada perigosa. Se por um lado o mundo da Terra Próxima está repleto de mana, acessar tal energia sem um foco é algo bastante desgastante para o conjurador, para não dizer letal.

Toda vez que um conjurador tentar conjurar uma magia sem o foco apropriado, ele perceberá que isso poderá feri-lo fisicamente, e então terá sempre a alternativa de cancelar a conjuração e perder sua ação naquela rodada. Caso o personagem não saiba que está sem seu foco mágico (como por exemplo, clérigos que quebraram algum comportamento sagrado), no momento da conjuração o mestre deverá descrever o que está ocorrendo.

Se o personagem insistir em conjurar a magia sem foco, ele deverá seguir as regras descritas à seguir.

- **Tolerância a Mana:** Determine o nível da Tolerância a Mana do personagem. Todo conjurador em Karanblade possui um atributo especial chamado Tolerância a Mana (TM) que indica o quanto de energia mística – mana – ele pode canalizar por seu corpo antes de sofrer consequências mais drásticas.

A TM de um conjurador é igual ao seu valor de Constituição + o nível do conjurador. Por exemplo: um clérigo de 10º nível com valor de Constituição 14, possui TM 24.

- **Conjurando a Magia:** Magias sem foco requerem um maior controle por parte do conjurador e por isso demoram mais para serem conjuradas. Cada vez que um personagem conjurar uma magia sem foco, ele subtrairá o nível da magia conjurada +1 ponto da sua TM, a TM do conjurador se recupera à taxa de 1 ponto por hora de descanso.

- **Queimadura de Mana:** Quando a TM atinge 0, toda magia sem foco passa a causar dano direto nos pontos de vida do conjurador. Outra consequência de se atingir TM 0 é que o conjurador ficará fatigado.

O dano causado pela conjuração de magia sem foco é chamado de queimadura de mana e não pode ser recuperado por nenhum tipo de magia ou tratamento. Somente intervenção



divina (como milagre), ou cura natural, podem recuperar o dano provocado pela queimadura de mana.

Conjuradores que sofram dano resultado de conjuração sem foco não precisam realizar uma Jogada de Proteção (Constituição) para verificarem não se perderam a magia.

Caso um personagem fique com 0 pontos de vida ou menos como resultado de conjurar magias sem foco, ele será desintegrado numa pequena implosão mágica, e nunca mais poderá retornar ao mundo dos vivos, exceto por intervenção direta de um deus.

• **Marcas Místicas:** Mesmo com todos os problemas gerados pela conjuração de magias sem foco, alguns conjuradores são por demais incautos e preferem arriscar suas vidas do que tomar as medidas necessárias. A consequência para esses tolos é o efeito sobrenatural conhecido como Marcas Místicas.

Marcas Místicas são deformações e distorções provocadas no conjurador que abusa do uso sem foco de suas magias. Elas são efeitos variáveis e de duração permanente que só podem ser removidos com o uso de magias poderosíssimas. Cada Marca requer o uso de uma magia como *milagre* ou *desejo* para ser removida.

Um conjurador ganha uma Marca Mística cada vez que ele sofrer 10 pontos de dano de mana.

A primeira Marca Mística ganha por um conjurador costuma ser meramente um efeito cosmético. Ele pode ter seus cabelos completamente descoloridos, a pele pode ficar permanentemente albina ou a íris dos olhos ficarem vermelhas. A única consequência dessa Marca Mística é que ela costuma identificar o seu portador pelo que ele é, isto é, um conjurador. Certas Marcas são vistas como sinais de mau augúrio.

A segunda Marca Mística é mais forte e provoca a perda de 1 ponto em um Atributo. Por exemplo: um mago pode ter sua carne parcialmente consumida e ficar com um aparência esquelética e perde 1 ponto de Constituição, ou parecer envelhecer a olhos vistos, criando rugas e deformações e perder 1 ponto de Carisma. Os pobres desafortunados que acumulam uma terceira Marca Mística sofrem de verdadeiras maldições. Eles podem se tornar vulneráveis a certas substâncias (sofrendo +1d6 pontos de dano extra quando feridos por elas), terem debilitações maiores (perderem 2 pontos em uma habilidade ou terem desvantagem em testes de determinadas perícias), precisarem de condições especiais para recuperarem magias diárias (como tomar estranhos



chás, ou consumir ervas bizarras) etc. O mestre é o árbitro final aqui.

Cada Marca Mística adicional provoca um efeito de poder equivalente ao resultado da terceira Marca Mística.

Habilidades Similares a Magia

Todas as habilidades similares à magia extraem seu mana diretamente da energia natural latente do mundo, sendo portanto consideradas de Foco Natural. Uma habilidade similar a magia é sempre uma habilidade inata de uma criatura, e portanto, ela pode usá-la quando quiser. Certas habilidades similares à magia possuem um uso máximo diário, essa informação deve ser seguida à risca.

Cristais Soluakh

Encontrados tão somente em algumas minas esparsas, principalmente nas Minas da Manhã, que ficam próximas a Casa da Magia, e nas cordilheiras de Rotun e do Alto Muro, esses cristais aparentemente inofensivos podem se tornar armas mágicas formidáveis quando manipulados pelos magos. Para um mineiro anão desinformado, um desses cristais pode parecer algo sem nenhum valor, mas para os magos da Casa da Magia, eles são sua principal ferramenta. De fato, os cristais soluakh são um mistério até para o mais experiente dos sábios. São artefatos poderosos e raros, mas somente para quem estabelece um

vínculo místico com eles, para qualquer outro não servirão para nada além de mera decoração.

Os magos de Terra Próxima a muito aprenderam a arte de usar tais cristais para conjurar magias arcanas, e somente eles conseguem detectá-los através do uso da magia detectar magia. Da mesma forma, apenas os magos podem usá-los para criar diversos efeitos mágicos. Existem quatro tamanhos de cristais soluakh: pequenos, médios, grandes e enormes.

Em relação ao tamanho, os cristais soluakh conferem as seguintes habilidades ao mago que o utiliza para conjurar magias:

- **Cristal pequeno:** Um cristal Soluakh pequeno confere ao mago a capacidade de conjurar magias de 1º a 3º círculos, eles tem no máximo 1cm de diâmetro, e para que tenham efeito correto devem ser acomodados em anéis, ficando assim próximo das mãos do mago e da onde a magia está sendo canalizada.

. Um cristal pequeno normalmente pesa até 0,1 Kg, e gerlamente é forjado como um anel, esse anel não conta como anel mágico.

. Um cristal pequeno normalmente custa 15,000 PO nas mãos dos mercadores de Dardeeh ou alguns anões do Elmo.



Note que um mago de primeiro nível pode até tentar vender o seu cristal por metade desse valor, mas isso seria extremamente estúpido. Obviamente o mestre deve punir personagens que iniciem a campanha como magos apenas para venderem seus cristais soluakh.

- **Cristal Médio:** Um cristal Soluakh médio confere ao mago a capacidade de conjurar magias de 1º a 6º círculos, eles tem no máximo 5cm de diâmetro, devido ao seu tamanho maior e sua maior concentração de energia, cristais médio podem ser considerados em qualquer tipo de adorno, desde que estejam em contato com o corpo do mago, geralmente são imbuídos em colares, braceletes e coroas.

- . Um cristal médio normalmente pesa até 0,4Kg, sendo geralmente imbuído em colares, braceletes e coroas.

- . Um cristal médio normalmente custa 10,000 PO nas mãos dos mercadores de Dardeeh ou alguns anões do Elmo.

- **Cristal Grande:** Um cristal Soluakh grande confere ao mago a capacidade de conjurar magias de qualquer círculo, eles tem no máximo 15cm de diâmetro, devido ao seu grande tamanho e concentração de energia, cristais soluakh grande podem ser confeccionados em qualquer objeto que o mago possa manter contado, porém a maioria dos

magos prefere colocá-lo na ponta de cajados como símbolo de seu poder.

- . Um cristal grande normalmente pesa até 0,7Kg, sendo quase sempre imbuído em cajados.

- . Um cristal grande normalmente custa 50,000 PO nas mãos dos mercadores de Dardeeh ou alguns anões do Elmo.

- **Cristal Enorme:** Um cristal enorme tem em média de 1m a 3m de diâmetro, e poucos são os cristais enormes conhecidos em Terra Próxima, e menor ainda é o conhecimento do que tais cristais podem realmente fazer nas mãos dos arquimagos que os possuem. É sabido que a Casa da Magia guarda 2 ou 3 desses cristais, e dificilmente alguma outra fortaleza arcana do mundo guardará mais do que 1 desses cristais.

Os magos afortunados que um dia possuem um desses cristais tem a ingrata tarefa de mantê-lo longe de olhos e mãos ladinas para o resto de suas vidas, e normalmente se trancam junto com eles em algum esconderijo secreto.

Um cristal enorme possui tamanha carga de energia que permite ao mago conjurar qualquer magia que tenha conhecimento, mesmo que não tivesse capacidade de conjurá-la normalmente. Essa magia não é subtraída das magias diárias do mago e tem seus efeitos dobrados e



maximizados (sempre causa o máximo de efeito possível dobrado).

Cristais Enormes não podem ser carregados devido ao seu grande tamanho, e não precisam estar em contato como o mago para que possam ser utilizados, basta que o conjurador esteja a no mínimo 10 metros dele, para poder fazer uso de seus benefícios... no entanto qualquer outro conjurador que também esteja a até 10 metros do cristal também poderá tirar proveito dele.

. Um cristal enorme normalmente pesa de 50 a até 300 Kg. E é geralmente colocado em algum pedestal.

. Um cristal enorme não tem preço. Os cristais desse tipo são artefatos raríssimos caçados em toda Terra Próxima.

Quebrando Cristais Soluakh

Sem dúvida a tentativa de quebrar um cristal soluakh carregado por um mago seria uma boa tática, não fosse pela extrema resistência desses cristais... Cristais soluakh danificados podem ser consertados com a magia consertar soluakh, descrita neste capítulo. Cristais soluakh destruídos só podem ser consertados com magias extremamente potentes, como *desejo* ou *milagre*.

Novas Magias

As magias aqui descritas são magias conhecidas em toda Terra Próxima, sendo portanto consideradas magias adicionais àquelas listadas no Módulo Básico, e podem ser adquiridas e conjuradas por qualquer personagem conjurador normalmente.

Consertar Soluakh

Arcana 3

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Com intensa concentração, você é capaz de consertar um cristal soluakh danificado com o qual você tenha afinidade (ou seja, um cristal usado por você mesmo). Você deve permanecer em intensa concentração por 5 minutos para cristais pequenos, 1 hora para cristais médios e 1 dia para cristais grandes, cristais enormes podem levar semanas ou mesmo meses para serem reparados, sendo necessários conjurar esta magia várias vezes.

Corromper Soluakh

Arcana 3

Alcance: 7,5m + 1,2m/2níveis

Duração: 1 rodada/nível

Considerada um truque sujo usado por conjuradores de segunda categoria, essa magia permite que o fluxo de mana de um cristal soluakh seja corrompido. O cristal alvo da magia passa a funcionar de maneira errática. Cada vez que seu portador usá-lo para conjurar uma magia, ele deve obter



sucesso em uma Jogada de Proteção de Sabedoria. Caso falhe a magia é considerada como conjurada sem foco. O portador deve fazer uma Jogada de Proteção de Sabedoria cada vez que conjurar uma magia com um cristal sob efeito de corromper soluakh.

No entanto para que a magia tenha efeito, o conjurador que a utilizou deve ter um cristal soluakh de tamanho igual ou maior ao cristal alvo. Cristais Enormes não são afetados por essa magia.

Detectar Soluakh

Arcana 1, Divina 1

Funciona exatamente igual há *detectar magia*, mas só pode ser usado para detectar auras de cristais soluakh. Observação: Magos podem detectar cristais soluakh através da magia detectar magia.

Sacrifício Soluakh

Arcana 8

Alcance: 6 m de raio centrada em você.

Duração: Instantânea

Essa magia é guardada em um dos tomos secretos da Casa da Magia de Torann, apesar de ser conhecida por mestres solitários e magos errantes. É mais famosa em lendas, porque poucos magos estão dispostos a se livrar de seus valiosos cristais soluakh. Você canaliza toda a mana ambiente em seu cristal, que após brilhar intensamente por um breve instante, explode

liberando uma devastadora onda de energia flamejante azul. A energia liberada é mana puro e poderoso o suficiente para afetar até criaturas imunes a magia. Você não sofre qualquer dano, pois usa uma parte ínfima da energia do cristal para se proteger.

A onda de energia mística causa 1d10 pontos de dano por nível do conjurador (20d10 no máximo) a todas as criaturas em uma explosão de 6 m de raio centrada em você. Caso sacrifique um cristal soluakh grande, a área da magia é dobrada.

Essa magia não é capaz de sacrificar um cristal soluakh de tamanho maior. Apesar de existirem lendas de uma magia épica capaz de tal feito. Caso exista, as consequências seriam aterradoras, de acordo os sábios. Magos que tentarem conjurar essa magia várias vezes em curtos intervalos de tempo podem sofrer alguma consequência, como aparição (temporária ou permanente) de Marcas Místicas, similar ao que ocorre com conjuradores sem foco, ao gosto do mestre.

Uma Jogada de Proteção baseada em destreza reduz o dano à metade.







Capítulo 4

Terra Próxima



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

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

vistos fora da proteção de suas árvores centenárias.

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



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

Vivendo em Terra Próxima

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Stonebridge

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

Clima & Sociedade

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

História

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

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

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

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

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

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



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

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

O Grande Rompimento

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

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

este seria levado a Talanta onde seria sumariamente executado.

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

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

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

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



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

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

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

Geografia

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



forçando mais as defesas que protegem os caminhos do norte.

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

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

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

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

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

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



mal dormente que jaz além do Oceano da Sombra.

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Locais Importantes

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

Bak

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

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

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

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

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

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

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



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

Zelânia

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

O Elmo

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

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

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

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

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

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



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

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

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

Passagem de Tiras

- **Habitantes:** 18.000
- **Regente:** Sir Tiras Iehl

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

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

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

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

Passagem de Aureas

- **Habitantes:** 11.000



• **Regente:** Stefan Beregán

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

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

Forte do Escudo

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

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

Argônia

• **Habitantes:** 8.500

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

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



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

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

Saneta

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

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

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

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

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

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

Narghul

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

Governo & Organizações

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

A Ordem Monástica de Sanandan:

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

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



natureza frente ao segundo surgimento.

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

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

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

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

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

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

Rumores & Boatos

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

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



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

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

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

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

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

Torann

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Cultura & Sociedade

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

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



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

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

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

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

História

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



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

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

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

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

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

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

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



dando abrigo ao grande traidor Garlik, o vermelho.

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

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

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

Geografia

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Muitos dizem que tal erupção foi provocada pela quebra dos encantos



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

Locais Importantes

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

Talanta

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Sûr

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Pravokia

• **Habitantes:** 9.000

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

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



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

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

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

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

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

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

Vila dos Jardins

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Porto do Leste

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

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

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

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

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

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

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

Ellania



• **Habitantes:** 18.500

• **Regente:** Almirante Gwendor Althain

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

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

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

Niádia

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

• **Regente:**

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

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

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



seus atos Fakhiri foi nomeado regente da cidade.

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Governo & Organizações

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

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

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



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

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

Torannia, e regida por reis guerreiros há muito esquecidos.

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

A Ordem Interna dos Magistrados:

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

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



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

A Sociedade de História Antiga:

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Boatos & Rumores

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



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

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

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

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

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

Dardeeh

“Que bons ventos e altas dunas o levem”.

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

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



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

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

Cultura & Sociedade

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

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

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



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

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

História

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

Geografia

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

principais acampamentos da Areia Negra.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

Locais Importantes

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

Shadzak

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

- **Governador:** Conselho dos Vizires

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

Malek

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

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



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

A Cidade dos Profetas de Yrad

• **Habitantes:** ?

• **Regente:** ?

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

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

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

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

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

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



espalhados por toda a extensão das colunas.

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

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

Governo & Organizações

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

Rumores & Boatos

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

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

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

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

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



também não suporta mais as altas taxas da Areia Negra.

As Ilhas de Scylla

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

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

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

mantido Scylla inalcançável há séculos.

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

Cultura & Sociedade

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



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

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

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

História

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



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

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

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

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

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

Geografia

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

Locais de Interesse

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

Argjir

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

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



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

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

Vladokh

• **Habitantes:** 11.000

• **Regente:** Nenhum

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

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

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

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

Magnitogor

• **Habitantes:** 8.900

• **Regente:** Nenhum

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



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

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

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

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

Governo & Organizações

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

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

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



e roubado sua Lâmina sem sofrer qualquer represália do artefato.

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Boatos & Rumores

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

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

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



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

Os Ossos Cruzados

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Sederack

• **Habitantes:** 5.500



• **Regente:** Lorde Caligury

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

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

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

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

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

As Terras Selvagens

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

Dordread

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

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

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

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

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



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

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

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

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

encontram uma forma de voltar ao continente.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Remorkan - A cidade das Sombras Eternas

• **Habitantes:** ?

• **Regente:** Os Hierarcas

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

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

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

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



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

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

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

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

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

da floresta que não é nada menos que um Balor.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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







O Legado de Torannia

A antiga Torannia pode ter perecido, e sua história, esquecida com o passar das eras, mas suas marcas ficaram, e influenciaram o povo Toraniano e a nova Torann. Essas marcas são vistas na forma de quatro antigas tradições, chamadas de o *Legado de Torannia*. A primeira é a *Guarda Real*, que protege o regente de Talanta até os dias de hoje, e atua com a honra herdada de tempos a muito esquecidos. A segunda é a *Igreja de Torannia*, o mais antigo culto a Ayon conhecido em terra próxima, mas são justamente o terceiro e o quarto legado aqueles que mais afetaram o povo de toda a Terra Próxima, mesmo aqueles que vivem muito além de Torann e Talanta, eles são a *Cunhagem Real* e a *Lei do Rei*.

A Cunhagem Real

Datada de muito antes do primeiro surgimento, os moldes das cunhas de moedas, assim como o seu tamanho e peso são o mesmo as eras, a cunhagem real é a medida padrão de cunhagem adotada por todas as Cidades-Estados Toraninanas, e por isso todo o tesouro recebido por elas em outras cunhagens deveria ser reforjado para a cunha padrão, por isso esta cunhagem é muito usada até mesmo em terras distantes como Dardeeh e o Elmo.

Na cunhagem real, cada peça tem um significado e sua ordem uma representação:

- **Platina:** Chamada de o *Criador*, leva esse nome pois representa que a cima de todas as coisas está Ayon, aquele que a tudo criou e deu forma.
- **Electrum:** Chamada de o *Juiz*, leva esse nome para mostrar que mesmo o rei está abaixo da lei dos homens, e que todos devem agir com honra, sejam o mais humilde peão ao mais poderoso nobre.
- **Ouro:** Chamada de o *Monarca*, recebeu esse nome para representar que o rei e os governantes devem sempre ter a mente acima da religião, e que devem governar pela sabedoria, pela honra e pela benevolência, nunca julgando ou discriminando seja quem quer que for por sua origem ou crença.
- **Prata:** Chamada de o *Bispo*, seu significado mostra que homem nenhum é algo sem a fé, a crença deve mover o coração dos homens, e amainar suas incertezas, trazendo desta forma a eles paz e esperança no futuro.
- **Cobre:** Chamado de o *Peão*, leva esse nome para representar que mesmo a mais alta hierarquia depende de uma base sólida e de um povo unido, pois sem um povo forte e unido, não há fé na palavra do clero, não há poder na mão do rei, nem respeito para com a lei dos homens, havendo assim apenas vergonha nos olhos do criador.

Lei do Rei

A lei do Rei é considerado o quarto legado deixado por Toranianos para os povos de Terra Próxima, seu código de leis e penalidades é seguido pelas cidades estado de Bak, Talanta e Niádia, assim como todas as pequenas vilas e fortalezas que são subordinadas a essas cidades.

A lei do Rei classifica todos os crimes em *sete Graus*, quanto maior o grau do crime, maior será a sentença. Todo o acusado de um crime de 3º Grau ou maior tem direito a um julgamento formal com um juiz. Os demais crimes menores são julgados pela própria guarda.

Os Crimes:

- **Grau I:** Agressão desarmada, ofensas verbais, roubo, fraude, não pagamento de impostos e dívidas de 10po ou menos.
- **Grau II:** Agressão com armas improvisadas, roubo, fraude, não pagamento de impostos e dívidas de 11po a 100po.
- **Grau III:** Fugir de Autoridades, calúnia ou falso testemunho, roubo, fraude, não pagamento de impostos e dívidas de 101po a 1000po.
- **Grau IV:** Agressão a mão armada ou com magia, expor alguém deliberadamente ao perigo seja com ações ou palavras, causar involuntariamente morte de alguém, roubo, fraude, não pagamento de impostos e dívidas de 1001po a 10000po.
- **Grau V:** Tentativa de assassinato em legítima defesa, roubo, fraude, não pagamento de impostos e dívidas de acima de 10000po.
- **Grau VI:** Tentativa deliberada de assassinato em legítima defesa, motim em tempos de paz.
- **Grau VII:** Assassinato deliberado, violar decreto de exílio, traição, motim em tempos de guerra, expor uma região ou cidade ao perigo.

As Punições:

- **Grau I:** Multa de 1d6 po, um dia de prisão ou ambos.
- **Grau II:** Multa de 10 x 1d6 po, 1d6 semanas na prisão ou ambos. Em caso de roubo, o corte de um dos dados.
- **Grau III:** Multa de 100 x 1d6 po, 1d6 meses na prisão ou ambos. Em caso de roubo o corte de uma das mãos.
- **Grau IV:** Multa de 1000 x 1d6 po, um ano de prisão ou ambos. Em caso de roubo, o corte de ambas as mãos.
- **Grau V:** Multa de 5000 x 1d6 po, 1d6 anos de prisão ou exílio de 1d12 anos, ou ambos. Em caso de roubo corte de ambos os braços.
- **Grau VI:** Multa de 10000 x 1d6 po e/ou 5d6 anos de prisão ou exílio permanente.
- **Grau VII:** Morte.



Uma Questão de Honra

Não são poucas as lendas e fábulas de grandes homens que se apaixonaram por belíssimas donzelas élficas, ou de bravos elfos que abandonaram a vida na magnífica floresta de Mahul Maakh pra viver de forma simples ao lado de uma humana. Mas fábula nenhuma fala de um caso de amor entre uma anão com outra raça, e isso deve ao um simples fato, anãs tem longas barbas assim como os anões, o que torna as anãs pouco atraentes para as demais raças e vice versa.

Para o povo anão em geral cultivar uma longas barba é um sinal de honra e bravura, tanto por parte dos homens quanto das mulheres da raça. Dizem que os anões tem uma tradição parecida com o *rito da foice*, popular entre os homens e halflings. O chamado Juramento de Aço. Quando o jovem anão chega a idade adulta, ele deve passar por um rito de passagem. Ele deverá ir sozinho as profundezas de uma caverna e extrair de lá o material mais puro que conseguir, e em sessenta dias e noites deverá forjar uma arma, armadura ou escultura para o governante do Elmo. Após avaliar tal peça, o governante poderá proclamar a seguinte sentença caso aprove a peça:

"Se tuas mãos enfim aprenderam a dar forma a matéria, é portanto sinal de que, segundo o costume sinal de que teu coração está pronto para forjar a aliança! Então proclame!"

O anão então faz o Juramento de Aço:

"Eu juro lealdade ao Elmo! E forjo hoje com ele uma promessa que será tão solida quanto a mais resistente rochas, e tão firme quanto o mais puro aço, e tão duradoura quanto a mais alta montanha, e em nome da família e da honra, servirei ao Elmo por toda vida, no momento da morte e nas vidas além desta vida."

O regente então conclui:

"De pé, em nome da Primeira Montanha hoje eu vos nomeio responsável, ostenta com orgulho tua barba enquanto durar a tua honra!"

Somente a partir deste momento o anão ou anã terá permissão de cultivar sua barba. E esta nunca poderá ser cortada ou aparada pois trata-se de um sinal de honra e orgulho. Caso o anão cometa algum crime leve, ou seja derrotado em um duelo de honra proposto por outro anão, ele tem sua barba aparada até dois dedos abaixo do queixo, e é considerado desonrado até que ela volte a crescer, neste meio tempo ele deverá partir do elmo, e só poderá voltar quando sua barba atingir novamente a cintura, demonstrando assim que sua sabedoria superou seu erro e que Thrundaar o perdoou pelo seu crime.

Somente aqueles que traem ao Elmo ou ao povo anão em crimes graves são submetidos ao *rito da vergonha*, neste rito a barba do anão ou anã é completamente raspada, e seu rosto queimado para que ela nunca volte a crescer, eles então são exilados e nunca mais poderão voltar a entrar no Elmo. Por isso é dito que um anão sem barba é tão confiável quando um cobra peçonhenta.



Capítulo 5

Crenças & Religiões



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 incontável 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, mais fracas e mais frágeis do que os Primogênitos e 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 um dentre os deuses que ficaram que quebraria sua promessa, pois em realidade nunca desistiu 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.

Ballog o deus traidor, contrariando os desígnios de Ayon, varreu 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, os 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 foi banido por Ayon, e se encontra preso 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. E embora muitos acreditassem que haviam permanecido muitos deuses, e que havia uma divisão entre eles (deuses do reino e deuses da natureza), eventos recentes provaram que isso não era verdade, desde o início sempre houveram oito deuses, não mais, não menos, eram eles Ballog e Os Sete.

O Panteão de Terra Próxima

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



Panteão de Terra Próxima

Nome	Aspectos	Tendência
<i>Thrundaar</i>	Senhor da Guerra, da Forja, das Montanhas e da Tempestade.	Caótico
<i>Ellynare</i>	Senhora da Natureza, da Colheita, da Fertilidade, e do Mar.	Neutra
<i>Kaldynsk</i>	Senhor da Magia, do Mana, dos Mistérios e dos Segredos.	Ordeiro
<i>Tempus</i>	Senhor do Conhecimento, do Tempo, da História e das Festividades.	Ordeiro
<i>Celenia</i>	Senhora da Civilização, do Julgamento, da Família, da Cura e do Sol.	Ordeira
<i>Diadra</i>	Senhora da Morte, da Profecia, do Destino e da Lua.	Neutra
<i>Meldread</i>	Senhor da trapaça, da mentira, da desordem e da revolta.	Caótico

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 Daquele Que Jaz Aprisionado 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, um dia os deuses foram algo tão necessário à vida quanto o alimento é necessário para o corpo e o estudo é necessário para a mente. Os plebeus e

peçoas 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 desafio 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.

Cada povo da Terra Próxima por isso presta homenagem ao divino e cada um o faz à sua maneira. Os rotunianos com seus feitos de coragem, 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.

A fé dos povos da Terra Próxima não é algo dado em vão deve-se deixar claro... no entanto frente aos eventos recentes tem sido algo ser questionada.

Após a destruição de Soldur, local que todos acreditavam ser a morada de todos os Deuses, a fé do povo ficou abalada, muitos oraram ardentemente em busca de resposta e salvação mas poucos foram os atendidos... os clérigos hoje são um grupo em extinção, muitos foram desacreditados pelo povo, e outros muitos morreram lutando bravamente frente as hostes dos surgimento, junto as muitas cedés patriarcais da crenças de toda a Terra Próxima.

Mas o povo ainda quer acreditar, ainda precisa ter fé que algo os ajudará nessa hora tão escura que ocorreu o chamado Conclave dos Sete Deuses, e tem sido ele o responsável por aos poucos restaurar a fé do povo.

O Conclave dos Sete Deuses

Enquanto vagavam por Mahaul Maakh, trilhando caminhos diferentes, por diferentes motivos, e indo para destinos diferentes. Sete grupos de Clérigos e Sacerdotes dos mais diversos deuses, alguns sobreviventes de Soldur

indo a Talanta, outros clérigos da Natureza que vigiavam a grande floresta, foram saudados por uma visão, uma luz intensa que emitia uma sensação de calor e ternura, os guiou todos ao mesmo tempo para chegarem a uma magnífica clareira... e lá testemunharem o poder dos deuses.

No centro da clareira, havia uma formação circular, onde sete pilares jaziam em pé, em cima de um alicerce circular, parcialmente cobertos de vinhas, toda a construção era feita de uma pedra branca, desconhecida mesmo para os anões e elfos ali presentes, mas tudo era firme e sólido, quase indestrutível. A construção estava marcado pelo tempo, mas tudo ainda jaziam inteiro e acima dos pilares não havia nada senão o céu estrelado. Em cada um estava marcado um símbolo, que por sua vez pertencia respectivamente a um deus de um dos grupos de clérigos e sacerdotes que ali estavam, e no alicerce estava a marca de Ayon.

Ao examinarem a magnífica construção, o mais experientes anões chegaram à conclusão que ela era mais antiga que o primeiro surgimento, mais ancestral que o Elmo, ou mesmo que todas as raças, e ainda assim intocada, e desconhecida. É como se ela sempre estivesse ali, desde a criação, segurando o céu, mas sem ninguém jamais a notar... foi então que eles



perceberam o significado da mensagem.

Não importa o que os povos acreditassem, ou para quem orassem, sempre houveram, e sempre haveriam apenas sete deuses. Apenas sete guardiões dos povos, sete guardiões do mundo, apenas os Sete e Ayon, o alicerce sobre toda a criação.

E assim ali reunidos, eles realizaram o chamado Conclave dos Sete Deuses, onde a partir de então todos os panteões e nomes foram desconsiderados deixando apenas a crença dos Sete, os Sete verdadeiros deuses de Terra Próxima.

A nova palavra correu como fogo, e se espalhou no coração dos aflitos, em questão de meses, velhos cultos foram esquecidos, e todos aqueles que ainda acreditavam nos deuses adotaram a nova crença, não importando o quão longe, isolados ou tradicionalista eles fossem, a palavra dos Sete tocou a todos com a mesma intensidade. Muitos atribuíram isso aos próprios deuses, que fizeram a nova palavra correr o mundo. E assim surgiu o Panteão de Terra Próxima.

Os Sete

O Novo panteão reconhece como deuses, apenas aqueles que possuem um pilar junto aos Pilares do Mundo (nome que foi dado ao local encontrado pelos clérigos) e a Ayon, o

criador e o alicerce de tudo o que existe.

Os pilares do mundo não são guardados por nenhuma força, pois são indestrutíveis, e não importa quanto os homens se esforcem para cerca-los com muros ou encantos. Tudo se desfaz de e apodrece do dia para a noite, os pilares sempre estiveram ali e sempre vão estar, acessíveis a todos.

Então agora existem apenas sete Religiões, e os deuses são comumente chamados de Os Sete. Para membros das sete crenças, Ayon é o deus dos deuses, e apenas através deles podemos falar com Ayon. Já para os anjos de Sanandan, os mortais podem rezar também a Ayon, porém a prece deve ser sincera, e de coração. Nenhum sacerdote tem o direito de dizer o que Ayon fala, apenas aqueles que oram a ele podem ouvi-lo.

Thrundaar

Senhor da Guerra, da Forja, das Montanhas e da Tempestade.

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, e guardar os povos. Ele só teria falhado em sua missão divina por uma única e breve vez, quando deixou os Céus caírem e o Primeiro 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, conhecido 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 Stonebridge. Os rotunianos e anões afirmam por isso que Stonebridge é “o local que sustenta o mundo” e por isso a terra mais sagrada de todas. Se Stonebridge 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 vem 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.

Neste aspecto, Thrundaar também é o deus da guerra, aquele que incita a chama da vitória no coração dos guerreiros, e que guarda em suas graças os vitoriosos. Por isso muitos povos oram a ele sempre antes de entrar em

uma batalha, seja ela física em um campo repleto de inimigos, ou política em uma corte repleta de nobres, pois segundo as crenças Thrundaar se faz presente em todos os conflitos, sejam eles quais forem.

Temido por orcs de Scylla, Thrundaar é conhecido também por ser o senhor das tempestades e dos trovões, muitos dizem que rezar para ele faz sua ira se acalmar e as tempestades se amainarem.

- **Símbolo:** Uma montanha com o disco solar ao fundo.

- **Tendência:** Caótico.

- **Augúrios & Milagres:** Tempestades são a manifestação de Thrundaar mais reconhecida 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 clérigo de Thrundaar 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 Stonebridge. 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 extrema bravura.

- **Igrejas:** A igreja de Thrundaar entre os rotunianos não é organizada. 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”. Eles sempre veem a magia arcana como magia negra, ou maitranda, como a chamam, esse termo também é aplicado há maldições, possessões e outros efeitos demoníacos provocados pelas hostes do segundo surgimento.

Entre os anões o culto é mais organizado, grandes templos são erguidos ao deus da montanha no interior do elmo, um grupo de sacerdotes é encarregado dos cultos e dos dogmas do templo, porém assim



como entre os rotunianos, estes clérigos se vestem como guerreiros sendo a única distinção os seus colares de ferro. As outras culturas que começaram a venerar o deus recentemente, costumam aderir mais ao costume no estilo dos anões, edificando templos e compondo sacerdócios.

Ellenyre

Senhora da Natureza, da Colheita, da Fertilidade, e do Mar.

Ellenyre (el-lê-NÍ-re), a Árvore da Vida, é a divindade dos bosques, florestas, terras selvagens, dos mares e de toda a natureza. 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. Foram de suas lágrimas que surgiram os mares, rios e lagos sem os quais a vida não existiria, e foram dos frutos sagrados de Tyre que todas as criaturas primordiais tiravam seu sustento, ganhando não só a 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 que 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.

Já os orcs de Scylla, assim como os navegadores de todo o mundo, dizem sentir a presença da deusa, no choro das ondas e no fluir das marés, levando vida e pesca a todos os cantos do mundo.

A Árvore da Vida é adorada por todos os povos que vivem nos ermos e na costa: humanos, uldras, orcs e mesmo halflings. Os uldras contam fábulas sobre Ellenyre, a Filha dos Quatro Elementos. 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 devotos de Ellenyre, pois eles a veem como o Portal das Almas, o local por onde os espíritos élficos deixam o mundo.

- **Símbolo:** Silhueta de uma grande árvore, com oceano ao fundo.



- **Tendência:** Neutra.

- **Augúrios & Milagres:** Ellenyre existe no coração de cada floresta do mundo, e na nascente de cada rio, e no fundo de cada lago. Druidas e clérigos élficos, 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 humanoides de origem. Enquanto outros mergulham nas profundezas ou navegam aos confins do mundo, buscando lá o perdão por seus crimes nas mágoas da deusa.

Dizem que quando alguém se aproxima de uma Filha da Árvore da Vida, o próprio tempo parece diminuir seu passo e o mundo parece lembrar uma 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.

Há outros, todavia, que dizem que a deusa se encontra nos confins do mundo, em uma terra ainda desconhecida, e para encontrá-la deve-se atravessar um oceano onde as mágoas da deusa são tão profundas, que poderiam gelar o coração de homem até fazê-lo parar.

- **Doutrina:** Os servos de Ellenyre são os guardiões do mundo selvagem e dos mares, protetores da vida e do equilíbrio do mundo. Muitos concentram suas forças na proteção de terras sagradas, cujo mana ainda jaz intocado enquanto outros navegam os mares e 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 veem 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, que muitas vezes profanam ou destroem florestas.



- **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 citadas, ele deve realizar um ato de redenção, que normalmente consiste em um mergulho perigoso, em um profundo lago ou mesmo no oceano, para que possa encontrar o seu perdão nas mágoas da deusa.

É permitido ao sacerdote caçar e pescar 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 ou pescada. 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.

- **Igreja:** Ellenyre 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 sacerdotes creem que as florestas e locais selvagens são sagrados e devem ser mantidos puros e livres de outras raças.

Os clérigos da deusa, estão 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 ordem de clérigos de Ellenyre. Os clérigos também são responsáveis pelos ritos fúnebres 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.

Dizem que no passado, um grande grupo de elfos partiram de Mahul Maakh, pois acreditavam que poderiam encontrar vida no perdão da deusa, e se tornaram grandes navegadores, alguns mais ousados dizem que foram eles os primeiros colonizadores de Scylla, e que hoje vivem em baixo das águas.

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.

Kaldinsky

Senhor da Magia, do Mana, dos Mistérios e dos Segredos.



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.

Kaldinsky é chamado também de o Senhor dos Segredos não revelados, e dos Mistérios. Pois muitos sabem que a magia é algo perigoso e poderoso, e que encantos de grande poder devem ser mantidos ocultos, assim como estudar as artes mágicas, é estudar os segredos do multiverso. O Primeiro 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. Outros no entanto afirmam que tudo isso se trata de uma grande mentira, e que a própria magia é a maior manifestação de Kaldinsky no mundo material.

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 vem 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.

- **Símbolo:** Um cristal multifacetado sobre um grande livro aberto.

- **Tendência:** Ordeiro.

- **Augúrios & Milagres:** Dizem que Kaldinsky se manifesta por meio da magia dos grandes magos do passado, pois em toda conjuração está 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, exceto a sua presença nos Pilares do Mundo.

- **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 Universal, 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 de buscar segredos. Eles buscam desvendar mistérios, 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.

- **Foco Divino:** Segredos. Um conjurador divino de Kaldinsky que deixe de tentar estudar e revelar os

mistérios do mundo ou que permita que qualquer livro, pergaminho, tábua ou tomo de conhecimento (por mais maligno que seja) seja destruído sem fazer nada perde seu foco divino até que realize um ato de penitência. Na crença de Kaldinsky, os conhecimentos bons devem ser revelados e os malignos ocultos, mas conhecimento algum deve ser destruído.

Esse ato de penitência é que o seguidor de Kaldinsky traga por esforço próprio algum conhecimento novo para a igreja como forma de redenção, ou busque ocultar do mundo algo perigoso.

- **Igreja:** A igreja de Kaldinsky atual mantém parte dos Versículos Perpétuos. Esses fragmentos estão espalhados pelos poucos templos restantes dedicados ao Ministro da Magia. Como cada fragmento do texto trás consequências imprevisíveis para cada seguidor, a igreja apresenta facetas diferentes de país para país ou mesmo de templo para templo. A única constante é a busca pelas revelações.

A maior parte da igreja é composta por especialistas, adeptos e magos. Clérigos são raros mas detém grande respeito. Os líderes da igreja, chamados de Pontífices dos Mistérios, são invariavelmente grandes sábios.

Tempus



Senhor do Conhecimento, do Tempo, da História e das Festividades.

Senhor do conhecimento, do tempo e de tudo o que nele existe, Tempus é o mais antigo dos Deuses, o primogênito de Ayon, e o mais sábio dentre todos.

Foi ele que propeliu o Rio do Tempo, dando início a história, e então começou a datar as coisas e os acontecimentos, após o primeiro surgimento ficou fascinado pelos mortais e por suas histórias, culturas e ficou no plano material para ajudar a proteger a civilização dos mortais.

Se alguns dos sete chegou a algum dia liderar ou guiar os demais, este foi Tempus, com sua infinita sabedoria e paciência.

Entre os povos Tempus é muito cultuado por historiadores e bardos, e todos aqueles que buscam preservar conhecimentos e atos históricos.

Tempus é também o deus das festividades, pois a cada ciclo elas devem acontecer para marcar os arcos da história e do tempo. Muitos horam para ele para que suas festas sejam casamentos, aniversários ou festivais sejam bem sucedidos, e que marquem o início de uma bela e nova história.

- **Símbolo:** Um livro fechado com um olho no centro.
- **Tendência:** Ordeiro.

• **Augúrios & Milagres:** Muitos acreditam que Tempus nunca de manifestou, e que sua passividade justificaria os atos... mas na verdade isso é uma grande mentira.

Ele muitas vezes assume a forma de um velho idoso que dá conselhos a viajantes e reis e pessoas que tem potencial para mudar a história, outras vezes assume a forma de um bom anfitrião que surge no exato momento para salvar a festividade e trazer a alegria de volta... mas seu maior milagre está em fazer surgir o conhecimento perdido, e muito necessário nas horas mais críticas.

• **Doutrina:** Seguidores de Tempus são ensinados desde jovens o pesar que as mentiras e que a restrição do conhecimento pode trazer na vida do povo, visto que o segundo surgimento poderia já ter sido contido se todos realmente tivesse estudado os acontecimentos do primeiro ou os sua própria história...

Seguidores de Tempus não devem NUNCA mentir, sobre qualquer circunstância, e nunca devem omitir qualquer conhecimento, não importa a sua natureza.

Eles também devem incentivar e realizar grandes festividades a cada marco de tempo, como um ano, década, século, etc, ou após um evento importante como uma vitória em uma



grande batalha ou uma grande colheita.

- **Foco Divino:** Conhecimento. Um conjurador divino de Kaldinsky que deixar qualquer livro, pergaminho, tábua, tomo ou qualquer fonte de conhecimento seja destruído, ou que permita que uma fonte de conhecimento seja qual for seja oculta perde seu foco divino até que realize um ato de penitência. O mesmo vale para mentiras, uma vez que mentiras não são toleradas entre as doutrinas.

Esse ato de penitência é que o seguidor de Tempus traga por esforço próprio algum conhecimento novo para a igreja como forma de redenção, ou que realize um grande festival chamado de festival do perdão.

- **Igreja:** Em geral as igrejas de Tempus são grandes bibliotecas, com imensos salões de festa, seus clérigos são quase sempre historiadores ou artistas.

Seus dogmas são simples, todo o conhecimento deve ser preservado e compartilhado, nada deve ser oculto, e nada deve ser perdido.

Seu clero é ordenado pela idade, quando mais avançada for, e maior for a sabedoria do sacerdote, maior será seu posto, e seu grau de respeito. Em geral sacerdotes de Tempus assumem papéis de conselheiros, advogados, e são sempre testemunhas valiosas em qualquer julgamento.

Celenia

Senhora da Civilização, do Julgamento, da Família, da Cura e do Sol.

Celenia, a Senhora Dourada, é considerada a protetora de Torann e dos valores de toda a civilização, assim reina soberana como o sol durante o dia.

Se por um lado a Senhora da Serenidade é tenra, apaziguadora, protetora das crianças e conselheira de mães e mulheres, por outro Celenia é um severa, mas justa, e seu clérigos geralmente assumem os papéis de juizes em algumas cortes toranianas. Durante o Primeiro Surgimento, Celenia teria liderado as Hostes Celestiais contra os demônios e o deus negro, o que lhe rendeu o título de Espada Dourada (a academia de armas de Bak não escolheu esse nome por mera coincidência).

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

- **Tendência:** Ordeiro.

- **Augúrios & Milagres:** Celenia é uma deusa conhecida por augúrios tão ordeiros quanto sua igreja. Homens santos escolhidos por Celenia, em momentos de grande necessidade na luta contra as forças malignas, são vistos irradiando uma aureola de luz dourada.



Celenia é uma divindade associada com o sol 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.

• **Doutrina:** Celenia é uma deusa justa, e sua igreja não lhe deve nada. Desde pequenos as crianças toranianas são ensinadas as Virtudes dos Sete – os ensinamentos de Celenia. Obediência, fidelidade, verdade, igualdade são os maiores dentre esses valores. Os infernos dos demônios são o castigo para os que falham.

Celenia é impiedosa para com os incompetentes, párias, preguiçosos, mentirosos e criminosos. Isso em parte em reflete o rígido sistema penal das cidades-estados. No entanto é clemente misericordiosa com aqueles que verdadeiramente mostram arrependimento e buscam o perdão.

• **Foco Divino:** Justiça. Um conjurador divino da Senhora de Dourada deve seguir acima de tudo a ordem e a lei. Caso ele quebre a lei de uma cidade ou desobedeça a uma das Virtudes dos Deuses, ele perde seu foco divino até que realize um ato de penitência.

Normalmente esse ato pode envolver trazer um criminoso a justiça, ou prova a inocência que alguém que está sendo injustamente castigado.

• **Igreja:** Existem facções e divisões no clero, mas todos os seguidores de Celenia agem em harmonia como a própria Espada Dourada na Terra Próxima.

A igreja é organizada no alto e baixo clero. O alto clero é composto por aristocratas, juizes, especialistas e alguns raros clérigos de idade avançada que cuidam da parte administrativa, legalista e judicial da igreja, servindo como conselheiros dos governantes.

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

Diadria

Senhora da Morte, da Profecia, do Destino e da Lua.

Diadria (di-Á-dria) é uma das deusas mais estranhas e misteriosas dentre os deuses. Ninguém questiona sua existência ou poder e seu nome nunca é pronunciado levianamente. Ela é a divindade responsável pela morte e pela passagem das almas dos mortais para além do Portão do Crepúsculo, em direção ao descanso ou punição eterna, assim como é a deusa da profecia e do destino, sendo um dito comum em terra próxima: “Não importas o caminho que sigas ou o



destino que lhe aguarda... no fim você sempre irá encontrar com a Dama da Cinzenta.”

Contam lendas antigas que Diadria era a mulher de Ballog, a Maré Vermelha, o próprio Monarca de Chifres de Dordread. Ele teria presenteado a Esposa das Trevas com todos os males do mundo, o que deu a Diadria o controle sobre pragas e doenças. Não se sabe o que teria feito a Dama da Morte mudar de lado no Primeiro Surgimento. Tudo o que se sabe é a Dama dos Caminhos se juntou aos Sete, fornecendo as artes para caçar e matar demônios, o que lhe rendeu o título de Esfoladora de Demônios.

A Dama da Morte é chamada de Dama Cinzenta por sua imparcialidade ao receber os mortos. Ela não se importa com quem foram durante a vida, apenas os recebe. A ela não cabe julgar os atos mortais, pelos quais pouco se importa. A tarefa caberia a seus dois servos, o anjo Ellos (É-los) e o demônio Karons (KÁ-rons).

Por observar a morte e as almas, e por saber que todos os caminhos levam a ela, Diadria vê além dos planos e do tempo, por isso é conhecida por pronunciar profecias de grande importância para os deuses e os mortais. Ela já teria previsto como seria o Segundo Surgimento e o que irá acontecer, mas guarda as visões para si.

É provável que ela tenha trocado de lado no primeiro Surgimento porque sabia que Ballog e sua horda iriam perder.

- **Símbolo:** Crânio com um coroa de prata e ossos e o disco lunar ao fundo.

- **Tendência:** Neutra.

- **Augúrios & Milagres:** A Dama da Morte pode ser sentida por cada mortal pouco antes de sua morte. De uma maneira ou outra, é por ela que todos passam.

A Dama Cinzenta revela visões para seus clérigos mostrando os possíveis caminhos que os levarão até ela, e também envia sinais através de vários mortos-vivos, no caso as almas de mortais que fugiram do Portão do Crepúsculo.

Flores negras revelam se Diadria aprova ou não algum ato. Animais negros, sinais, cartomancia, outras formas de tentar prever o futuro são suas formas mais comuns de enviar mensagens.

Diadria manda suas maiores visões para qualquer um, seja ou não seu seguidor. No entanto ela cobra um preço terrível: a pessoa escolhida recebe também algum flash ou premonição de sua própria morte... pois não importa o caminho que se trilha, todos os destinos levam a ela.



- **Doutrina:** A doutrina da Dama Cinzenta é sinistra e fria como a própria. A morte é algo que nunca pode ser evitado e mesmo um morto-vivo há de ser consumido um dia pela energia negativa.

O máximo que os mortais podem saber é seu destino, que por sua vez já foi traçado pelos deuses. É uma religião apática e sombria. O clero da Dama da Ampulheta avisa o povo de pragas e morte mas não as promove, eles creem que a morte deve vir naturalmente, sem interferência no destino dos outros.

Um seguidor ou clérigo nunca pronuncia o nome da Dama 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 seus próprios 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 Dama dos Destinos se mostram tão misteriosos e diversos quanto sua senhora.

O clero veste indumentárias levemente diferentes dependendo do culto a que servem, mas todos usam em geral cores escuras ou em tons de cinza. Apesar das diferenças todos oram nos mesmos



templos e usam o mesmo símbolo (novamente, uma prática confusa para pessoas de fora da igreja...).

Meldread

Senhor da trapaça, da mentira, da desordem e da revolta.

Meldread (MÉL-dred) o Falso, Meldread o Corvo, Meldread o Traíçoeiro. A lista de “títulos” poderia seguir infinitamente. Apenas os servos do Melifluo o chamam de o Senhor da Fala. Contam que deus seria filho de Diadria com Ballog, o deus negro de Dordread. Outros apontam que isso pode ser uma mentira espalhada pelos clérigos do Corvo. Não importa a origem de Meldread, importa que seu nome é odiado de tal forma que é usado em várias maldições como “Que Meldread te carregue!”.

O clero do Enganador diz que seu deus caminha pelas estradas de Torann e Stonebridge, distribuindo mentiras, logro, falsidades... e verdades importantes! É dito que para cada três mentiras, Meldread diz uma verdade capaz de salvar a vida de muitos, de forma a confundir ainda mais aqueles que não pertencem ao seu clero.

Apesar de tudo isso Meldread teria ajudado os deuses do reino durante o Primeiro Surgimento, enganando um Ballog o destruidor deus negro de Dordread mais de uma vez. Essa

esperteza rende a Meldread muitos ladinos entre seus seguidores.

Meldread é também cultuado por todos aqueles que são revoltosos a algum governo, e que buscam mudanças, sejam elas através do caos ou não.

- **Símbolo:** Uma flecha ou adaga com duas pontas.

- **Tendência:** Caótico.

- **Augúrios & Milagres:** Meldread caminha como bem entende pela Terra Próxima e se faz saber por meio das gralhas, seus animais e servos prediletos. Na verdade, o título do deus 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 deus visita disfarçado cada um de seus sacerdotes uma vez na vida e lhes conta algo, que pode ser uma mentira capaz de arruinar sua vida (e possivelmente condenar a alma), ou no entanto, uma verdade que pode trazer ao clérigo grande riqueza e poder. Cada clérigo de Meldread passa sua vida se preparando para esse encontro com seu senhor.

Muitos dizem que o deus também se faz presente em grandes revoltas, ludibriando governantes e seus exércitos para que os revoltosos passem despercebidos ou atinjam seus objetivos, muitos assim oram ao Corvo



para que suas causas e lutas sejam abençoadas.

- **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 uma vez por dia. Ele deve 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... mas a ordem entre mentiras e verdades não deve ser a mesma.

- **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 a proporção de suas mentiras seja maior que três mentiras para cada 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, e sem enganá-la de forma alguma, nem mentir para ela por qualquer motivo, mas ainda pode se recusar a contar algo. 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 e verdades 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.

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.

O Deus Negro de Dordread

Ele é 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 Ballog irá pegá-los se eles não se comportarem, ou que irá levar suas filhas para o oeste se elas não estudem... não, o nome Daquele Que Jaz Aprisionado no Oeste 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.

A divindade que se ergueu em desafio ao próprio Criador caiu tanto em glória que mesmo seus irmãos não o reconhecem. Algo mudou na essência desse ser de poder imensurável, algo capaz de provocar dúvida e apreensão em outros deuses, entidades acostumadas a governarem a própria existência.

Ballog

Senhor do Mal, do Caos, da Destruição, da Fúria, da Dominação, dos Demônios e da Corrupção.

O líder das infernais hostes negras e rubras é a própria encarnação das forças do mal que permeiam os Planos. Se maldade é algo que pode ser dado forma e propósito, então Ballog (ba-LÓG) é o Mal da Terra Próxima. Uma das primeiras divindades a se erguer na Criação, Ballog arde em chamas com sua fúria e inveja pelos mortais.

Antigamente o foco de seu ódio eram os Primogênitos, os atuais anjos e demônios, que não sabiam aceitar que agora os deuses eram os senhores da Criação. Tamanha era a vontade destruidora de Ballog que arcanjos e lordes demônios tombavam ao mero

movimento de suas mãos. Sua vontade era tremenda o suficiente que conta-se que onde ele arremessou os restos corrompidos e distorcidos do maior arcanjo e toda sua hoste de anjos foi aberto um profundo poço, que viria a ser conhecido como o plano divino do caos e da maldade, habitado por todo tipo de demônio e ser deformado descendente das forças celestiais, o Abismo. Até hoje Ballog carrega o nome do plano divino que criou como título.

Foi a criação do Plano Material e dos mortais que fez com que Ballog mudasse o foco de sua fúria, tornando-se ironicamente lorde daqueles que mais desprezava. Considerando-se renegado pelo Criador ele se aliou a seus antigos inimigos, os demônios, liderando a massa apocalíptica que viria a varrer mundos inteiros, enfrentando deuses de cada esfera enquanto seus demônios destruíam os exércitos mortais. Sua invasão sobre a Terra Próxima, o lendário Surgimento, teve um segundo objetivo, que era recuperar a Espada do Fogo Eterno. Ballog objetivava se livrar das hostes celestiais e divindades aliadas usando o artefato para fortalecer seu comandado Bamphozzah. O que Ballog nunca previu foi a intervenção do Criador, Ayon, e seu consequente aprisionamento em Dordread.



Após esses eventos Ballog vem aguardando com uma ansiedade capaz de despedaçar mundos. Aprisionado abaixo das terras de Dordread, o deus é hoje um ser de caos e destruição, sua fúria tão intensa que ele mais se assemelha a uma força cósmica. No entanto, Ballog ainda é um arquiteto de apocalipses e devastações, testemunha do incêndio de esferas inteiras.

Geralmente clérigos do Oitavo 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 os veriam como um laiaio ou adversário. Guiados por suas 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 ideia de moral, leis, códigos e normas. Respeitam apenas a força, seja física ou mental.

Ballog é de longe a mais poderosa das divindades de Terra Próxima, perdendo em poder apenas para Ayon. Entre seus clérigos muitas vezes é chamado de O Oitavo.

- **Símbolo:** Uma face deformada e monstruosa.

- **Tendência:** Caótico.

- **Augúrios & Milagres:** Como se dois surgimentos e a corrupção de todo o continente de Dordread já não fossem demonstrações o suficiente de Ballog, a mais recente demonstração de seu poder maligno e corruptor foi a criação da grande mácula, que manchou Stonebridge com o toque pútrido do deus negro de Dordread.

- **Doutrina:** Os ensinamento do Oitavo são nefastos e profanos, nunca saquem o mesmo estilo ou código, mas todos seguem a mesma ideia... destruição, morte, conquista, dominação...

- **Igreja:** Algo mais próximo de ordem e convivência entre os clérigos de Ballog estão nas linhas das hostes rubras de Bamphozzah, onde esse clérigos são os responsáveis por liderar tropas e dar suporte a pelotões, e muitas vezes, caçar e eliminar clérigos de outras divindades.

O Criador

Ele é o princípio e o fim, o criador de tudo, até mesmo dos deuses, que o vêm assim como nós os vimos.

Ayon é o deus supremo, deus dos deuses, e o criador de tudo o que há no multiverso... no entanto ele não se



manifesta a séculos, desde o fim do Primeiro Surgimento.

Muitos dizem que é impossível orar a Ayon diretamente, e 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 dos Sete, que por consenso, concedem poderes para os clérigos de Ayon, em respeito ao Criador. Desde o Conclave dos Sete Deuses, essa crença ganhou ainda mais força, e Ayon passou a ser considerado como um entidade superior, fora do alcance dos mortais ou mesmo dos próprios deuses, sendo que para os mortais alcançarem sua graça, precisam da interseção dos Sete.

Ninguém sabe ao certo o quanto isso tem de verdade, pois esta é a natureza do Mistério, mas poucos se importam. A fé é mais do que suficiente para os mortais.

Ayon

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

Ayon (ai-ÔN), o Criador. 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 os Sete 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 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 mais distantes já fizeram manifestações de 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 praticamente todos creem em 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. A igreja de Ayon de Torann, não resta dúvida, é uma igreja aberta a todos os



Sete, o que valida tais aclamações. No entanto, seus seguidores e clérigos afirmam que Ayon existe e é mais presente no mundo do que Os Sete. Como isso pode ser provado? Pela fé, afirmam esses clérigos. Não há prova no mundo mais forte ou mais profunda...

- **Símbolo:** Um círculo de cor branca em um campo dourado.

- **Tendência:** Leal.

- **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, Stonebridge e Dardeeh. 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 vem 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 de Ayon só pode lutar em autodefesa e deve sempre evitar matar o inimigo, dando-lhe uma chance de rendição e perdão. 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 Primeiro Surgimento Demoníaco, mas seus clérigos são os mais presentes na vida do povo. A Igreja Toraniana é a



sede do culto aos Sete em Torann, e clérigos de todas essas divindades, na teoria, fazem parte dela.

Os membros dessa ordem julgam que Ayon escolheu o povo de Torann para liderar o mundo, e se vêem como os responsáveis por garantir o bem-estar desse povo. São respeitados pelo povo por seus caminhos pacíficos e solidários.

Os clérigos de Ayon não são os mais numerosos nem os mais influentes, mas são os responsáveis por manter as outras igrejas unidas (na maioria das vezes). Quando não estão em tempos de guerra, eles se vestem com mantos simples e sem adornos. Os membros dessa ordem julgam que Ayon escolheu o povo de Torann para liderar o mundo, e se vêem como os responsáveis por garantir o bem-estar desse povo. São respeitados pelo povo por seus caminhos pacíficos e solidários.

Ironicamente, de todas as igrejas, a de Ayon é que contém o menor número de sacerdotes. Muitos burocratas e descendentes de nobres preenchem seus postos.

O Além Vida

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 Sete 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 Sete 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, Caos e da Neutralidade, ou dos seres elementais, sempre presos ao seu elemento de nascença. 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 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 Sete desconhecem a resposta.

Como foi revelado 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 ou Caos. Um mortal possui livre-arbítrio e 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 desconhecem e apenas sonham a



respeito. Esse é o poder maior dos mortais.

O Édito das Almas

Os sábios planares falam que quando os primogênitos, deuses e raças extra-planares descobriam as almas dos mortais, houve 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 de tensão nas contendidas cósmicas da Guerra Eterna. A preocupação via em parte do fato de que Ayon poderia 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 na realidade um anjo e um demônio de incrível idade, sabedoria e poder. 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 veem 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 das raças eram bons amigos e filósofos.





Ritos & Festivais

Em Terra Próxima, o povo da pouco ou nenhum valor para história ou a contagem do tempo. Para eles o que realmente impera é agir no presente e planejar o futuro, o que passou pouco importa. Por isso Terra Próxima não tem um calendário, ou grandes livros de histórias, toda a contagem de tempo é feita por estações. Para os povos situados mais ao sul, onde as terras são mais frias, a contagem é feita em invernos, enquanto os povos mais ao norte onde as terras são mais quentes a contagem é feita em verões.

Para um Rotuniano ou habitante de Stonebridge, dizer que alguém possui 27 invernos de idade, é a mesma coisa que dizer que ele possui 27 anos, pois do ponto de vista de um Rotuniano pouco importa o dia exato de nascimento, e sim a prova de força que é superar um inverno. Já do ponto de vista de um Dardeeh o costume é o mesmo, porém a contagem é feita em verões, por isso a celebração dos equinócios em Terra Próxima é tão importante.

Os Festivais

Ao todo existem quatro grandes Festivais em Terra Próxima, sendo eles:

- **Festival da Colheita:** Realizado no Solstício de Verão, marca o fim da primavera e o início do verão. É considerado como o ano novo para todos os povos de Terra Próxima, pois é nesta época que são feitas as maiores colheitas do ano, é uma época de fartura festividade. Na semana de que antecede ao festival é do costume fazer bandeirinhas coloridas e espalhar pela cidade, junto com grandes ramos de flores. Na noite de do festival, é feita uma celebração coletiva pela cidade, todos comem e bebem juntos, e dizem que aqueles que perdoam ofensas passadas neste dia, recebem boa sorte ao longo do ano. O festival termina em uma grande cerimônia, onde Sete clérigos, um para cada Deus abençoam a todos, e então cada habitante da cidade solta um balão.
- **Festival dos Mortos:** Realizado no equinócio de outono, marca o fim do verão e o início do outono, dizem que é a época do ano onde barreira entre o mundo dos vivos e dos Mortos se torna mais tênue. Por isso muitos realizam nesta data comemorações em homenagem aos mortos e oram a dama cinzenta que venham buscar aqueles que não encontraram o caminho da paz. Para os Dardeeh essa época tem um significado especial, pois é aqui que eles se despedem daqueles que não sobreviveram o último verão, enquanto honram aqueles que ainda estão vivos e mostram a eles que a sobrevivência é uma conquista não uma benção. Durante a noite quando as festividades começam, as pessoas se pintam como se fossem esqueletos e promovem banquetes e danças a noite toda, a festa só termina ao raiar do sol. Diz o costume que é a alegria desta noite que expulsa os espíritos malignos que tentam atravessar a barreira entre a vida e a morte de volta ao seu lugar de origem.
- **Festival de Inverno:** Essa importante data para o sul, é comemorada no Solstício de Inverno, e marca o fim do outono e o início do Inverno, é também chamado por muitos como o último festival, pois no sul não são realizadas quaisquer comemorações durante o inverno. Durante as festividades é comum ver homens vestidos de ursos ocorrendo atrás de crianças, e grandes fogueiras são acesas nas praças das cidades, onde é assada uma grande quantidade de comida. É feita então uma refeição comunal, com grande festividade e música. Ao término da festa, o

costume diz que todos devem voltar para casa em silêncio, para guardar a chama desta noite e com ela se aquecer nas frias que virão.

Festival do Plantio: Marca o fim do inverno e o início da primavera, é nós dias que antecedem as festividades que são feitos os plantios das colheitas, e após dias de trabalho pesado é que o festival tem início. Este festival é diretamente marcado pelo Inverno, pois segundo o costume, nele devem ser consumidas todas as provisões que sobraram da última estação, em um sinal de fé aos deuses, para que lhes deem uma boa colheita. Logo quando mais rígido for o inverno, menos provisões restarão, e menor será a festa. Durante as festividades é tocada música, e todos devem estar ao menos um pouco sujo de terra, ou receberão beliscões de todos que passarem por eles, pois isso é um sinal de que não trabalharam.

Os Ritos

Ao longo da vida de um homem, é costume que ele passe ao menos por três ritos importantes, um que marca sua chegada a fase adulta, outra que é o seu casamento e finalmente a sua morte, seguem a descrição dos ritos:

- **Rito de Foice:** Quando o filho homem de uma cidade com origem Toriana ou Halfling se aproxima da idade adulta, ele deve fazer o chamado rito da foice. Ele é levado a uma grande sala onde estão todos os seus familiares, ali ele recebe de sua mãe uma bolsa com suprimentos e dinheiro, depois seu pai com um foice rasga todas as roupas até o deixar em frangalhos. Ele então deve partir da casa de sua família, viajar pelo mundo até o fim do inverno ou verão seguinte. Após a sua saída todos lamentam como se ele estivesse morrido, pois nesse período ele é considerado deserddado de todos os seus direitos, como se realmente estivesse morto perante sua família. Este é esse o tempo que jovem tem para buscar um ofício, e encontrar seu lugar no mundo. Apenas quando regressar, é considerado como homem por ter provado seu valor, ele recebe então roupas novas de seu pai, e um anel de sua mãe. Esse anel é o anel de noivado que deverá ser dado a sua mulher quando a pedir em casamento, e é feita uma grande festividade. Apenas jovens que passarem pelo rito da foice são considerados homens e não meninos, e somente a partir daqui que lhes é permitido o casamento. As mulheres não são forçadas a fazer o Rito da Foice, mas apenas aquelas que o fazem são consideradas fortes o suficiente para decidir o rumo de suas vidas, e escolher seus maridos, caso contrário a escolha é feita pelo pai, e ela deverá sempre ser subordinada ao pai ou ao marido. Embora seja do direito de todas a escolha entre fazer ou não o Rito, em algumas regiões, as mulheres que o fazem podem ser consideradas desonradas, e muitas vezes não são recebidas de volta na família.

- **A Grande Caçada:** Para os Rotunianos e os Orcs rito de passagem é diferente daquele que vistos pelos habitantes das grandes cidades. Quando se aproxima da idade adulta, o filho homem ele começa a acompanhar os demais adultos em suas caçadas, e aprendendo seus costumes. Para que então o rito tenha início, o jovem é largado sozinho em meio ao inverno na floresta sul, com apenas uma arma, e algumas peles sobre o corpo. E a ele só é dada a permissão de retornar quando encontra uma caça digna, seja um Urso, Lobo, Alce... Ele deverá então tirar a pele do animal e sobreviver se sua carne. Somente então será permitido a ele voltar, quando será nomeado homem entre os demais. Assim como no *rito da foice* realizar esse rito é uma questão de escolha, e apenas aquelas que o fazem são consideradas dignas para tomar suas próprias decisões, não ficando presas a opinião de um pai ou marido, a diferença fica que aqui, todas aquelas que escolhem realizar o rito são invariavelmente respeitadas.

• **Casamentos:** Essas celebrações alegres são comemoradas das mais diversas formas, com os mais diversos costumes em cada Região, mas alguns aspectos são predominantes em todas. Em primeiro lugar está a fatura do vinho e da música, o pai da noiva deve providenciar para que haja vinho e alegria de sobra a todos enquanto a festa durar. Um casamento onde falte o vinho ou a música é considerado um mal presságio, pois sinaliza que o casal há de passar necessidade. Outro ponto, é que nenhum casamento deve ser feito durante o inverno, pois nessa época de escassez é considerado um desrespeito aos deuses realizar um casamento.

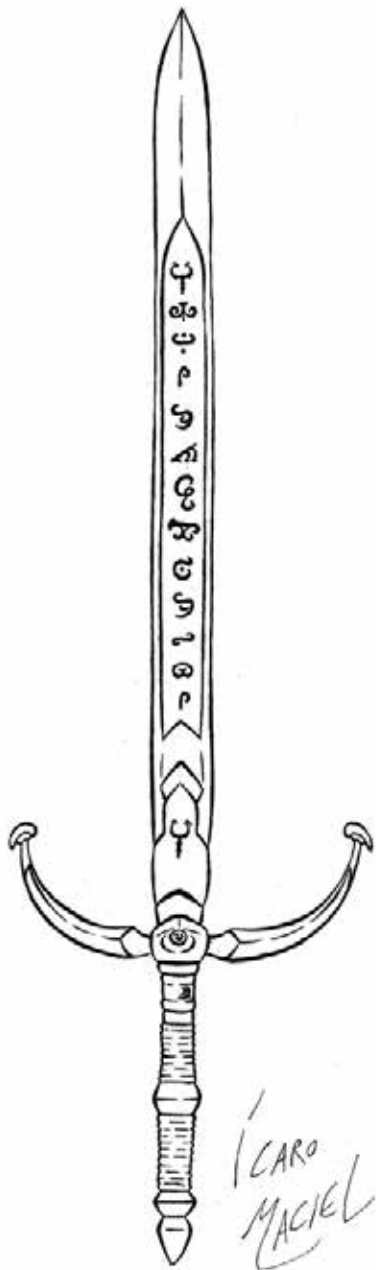
• **Funeral:** O fim da vida de um homem ou mulher é algo marcante para o povo de Terra Próxima, em geral se o corpo foi recuperado. Cabe a esposa ou marido preparar o corpo, lavando-o e arrumando-o. Corpo é então posicionado em uma pira, onde a cerimônia é feita por um clérigo da dama cinzenta, este ora para que o espírito encontre seu caminho. E então o cônjuge remove a aliança e agradece pela vida e pela honra dedicado a ele(a). E libera o espírito de qualquer compromisso, perdendo todos os seus crimes e ofensas, se despede e então atea a pira. Todos podem partir, exceto o cônjuge que deve ficar até a última brasa se apagar. Após isso é-lhe dado nove dias e nove noites de luto, onde ele(a) está dispensado(a) de todos os compromissos. Depois disso ele(a) deve voltar e assumir novamente seu lugar na sociedade, podendo inclusive casar novamente.

Caso o falecido seja solteiro seu pai ou sua mãe devem fazer o Rito. Caso ele(a) seja casado, mas o cônjuge já tenha morrido, quem faz o Rito é o filho(a) mais velho(a). Se não houver ninguém quem realiza todo o Rito é o clérigo da dama cinzenta. Porém esse ao atear a pira vira as costas e vai embora, sendo que ao menos um amigo deve ficar até a última brasa, caso isso não aconteça, é dito que o morto não era um homem honrado.

Apenas os antigos Toranianos, do reino de Torannia enterravam seus Mortos, o costume se perdeu durante o Primeiro Surgimento, quando as criptas eram violadas pelas forças demoníacas, que usavam os cadáveres como material para a criação de exercícios de mortos-vivos.



Apêndice 1: A Karanblade, A Espada do Fogo Eterno



Forjada por anjos infiltrados nas forjas abissais dos Planos Divinos Inferiores com o aço abençoado pelos arcanjos mais elevados dos montes celestes, A Karanblade, a Espada do Fogo Eterno tem o poder único de ser letal tanto a anjos quanto a demônios.

Dizem às lendas que o fogo de sua forja 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 das mais pesadas, mágicas ou não.

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 as 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 Karanblade, a Espada do Fogo Eterno, é uma espada longa. 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 um aço

negro com runas que percorrem toda a sua extensão, cujo significado é desconhecido, estas runas brilham em um profundo tom vermelho, como se o metal nelas presente estivesse recém saído da forja, a lâmina parece estar sempre levemente aquecida (mesmo sob nevasca ou frio forte).

Propriedades

A Karanblade, a Espada do Fogo Eterno possui as seguintes habilidades únicas:

Espada Longa +5

• **Tendência: Caótica**

• **Fogo Primordial:** Causa 3d6 pontos de dano por energia (fogo) toda vez que acerta um alvo, e 3d6 a todos em um raio de 12m ao redor do personagem (inclusive no próprio personagem) no caso o falha Crítica, uma jogada de proteção modificada pela destreza reduz o dano pela metade.

Todo o fogo causado por fogo pela lâmina é considerado parte do fogo primordial usado na forja da espada, e por isso ignora todas as reduções de dano e resistências.

• **Aço em Cinzas:** A Karanblade tem a capacidade de cortar igualmente aço e carne, em uma espetacular chuva de



faíscas, por isso ela também ignora qualquer bônus na CA do oponente concedida por armaduras e escudos.

- **Exterminadora de Primogênitos:** Contra Primogênitos, o bônus de melhoria é considerado +7 e todo dano provocado ignora totalmente o valor de RD dos oponentes, e outras resistências.

No caso de um golpe decisivo, o oponente precisa ser bem-sucedido em uma jogada de proteção modificada pela constituição 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 sido morto pela 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.

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 sobre a Karanblade, ou sobre 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 inf

- **Vontade de Primordial:** Além das habilidades acima, Karanblade, a Espada do Fogo Eterno, quando empunhada por um mortal, confere ao seu usuário +8 nas jogadas de proteção contra poderes e magias de ação mental.

Poder Imperial

Na realidade, o mais secreto e temido poder da Karanblade, a 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. Essa ordem não pode ser resistida nem dissipada por nenhum poder, nem 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 livre de sua odiada sentença. E liderando um novo Surgimento.

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?



Apêndice 2: Fearas, a Raça Condenada

Quando o novo Surgimento sacudiu Stonebridge, e abalou a estrutura política de toda a Terra Próxima, e varreu Soldur do mapa, as raças da Terra Próxima, no entanto, não viram um exército apocalíptico de demônios vindos do Oeste, mas sim uma visão ainda mais aterrorizante. Eles viram seu futuro caso venham a perder esta guerra...

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.

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 Condenados, um grupo de Lordes Dêmonios haviam falhado a Bamphozzah como guardiões das praias meridionais de Dordread e para fugirem de seu castigo se esconderam em nos vales escuros da região das montanhas de Drenor.

A chegada dos pobres humanos à primeira vista pareceu a chance para um banquete e orgia de sangue há muito desejados pelos lordes demônios, mas eles sabiam que um dia deveriam se redimir perante o Senhor do Flagelo e por isso se mostraram como salvadores dos desgarrados e esquecidos pelos reinos do Leste. Os humanos receberam um lar negro e sombrio, seus filhos foram educados



desde pequenos nas artes e ensinamento do deus negro e uma nova e distorcida raça se ergueu com os séculos – os fearas. O objetivo dos lordes demônios? Criar um exército invasor.

O primeiro teste dos fearas foi a guerra de extermínio contra os Lobisomens, alguns dos mais antigos predadores da região. A guerra durou quase 50 anos, e durante ela os fearas foram em muitos aspectos... aprimorados. No final, nem mesmo a maciça presença dos homens fera pode segurar a fúria e a sede sangue incontrollável do exército feara, e levando-os ao quase completo extermínio.

Contente com os resultados, e uma vez livre da maldição imposta pela Karanblade, Bamphozzah viu que havia chegado a hora, era o momento de marchar novamente sobre Terra Próxima, e deu a ordem de ataque aos seus generais.

Hoje os fearas embarcam em frotas de navios rubros e rumam para Terra Próxima, para cumprir o papel pelo qual foram criados: levar o extermínio a todas as raças inferiores, e trazer de volta a Espada da Chama Eterna ao seu grande mestre.

Cultura e Sociedade Feara

Os fearas, cujo nome significa “servos fiéis” em Infernal, vivem numa sociedade formada em torno do culto à Ballog. Suas cidadelas se localizam ao longo dos vales da costa das Montanhas de Drenor, ao redor das fortalezas dos Lordes Demônios. 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 ideia de compaixão e misericórdia.

Aqueles que se deixam tomar pela raiva e sanguinolência 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 corrompidos pelos poderes negros dos lordes do sombrios do oeste, se tornando mais que homens comuns.

Aqueles poucos fearas que ultrapassam em seus atos a maldade dos Lordes Demônios 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.

Esses Campeões do Deus Negro voltam anos depois, transformados, meio-mortais, meio-demônios, carregando a palavra de Ballog para os Lordes Demônios, o que é considerado entre eles, a maior benção que um feara pode receber, pois assim ele pode escapar da “desgraça mortal” lhe imposta pelo Criador.

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, ou seja por que estão sempre cobertos pela densa e negra fuligem que emana de suas forjas.

Vivem menos que outros humanos, apesar de um feara de apenas 15 anos já pode servir totalmente em uma Fúria ou como serviçal de um Hierarca. Muitos terminam mortos prematuramente, ou se tornam meros escravos sem mente ou tem algum destino igualmente abominável em meio aos prazeres negros dos Lordes Demônios. No entanto, nenhum feara parece se importar com isso. Tudo que desejam é “escapar da mortalidade” e se unir no “jubilo do Oitavo”, como se referem aos Deus Negro. 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

As tropas fearas enfim começaram a desembarcar sua legiões 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 um Homem de Armas de 4º a 6º nível. O líder de uma Asa, chamado de *Arauto do Crepúsculo*, invariavelmente é um meio-demônio de 6º a 7º nível. Normalmente um Arauto do Crepúsculo mantém contato com algum Lorde Demônio por meio de um item mágico, como um espelho



ou medalhão. Arautos sempre possuem algum tipo de arma encantada e contam com uma Caçada Infernal, um grupo especial de 10 seres infernais menores

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 de que esse número pode aumentar consideravelmente com a ajuda (involuntária) dos Mantos 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.

A Cavalaria Feara, é dividida em duas alas, uma são as Sombras Aladas, que

montam nada menos que filhotes de Dragões das Sombras, bestas draconianas naturais de Dordread conhecidas entre os fearas como Varaks.

Já no leste, eles possuem uma divisão chamada Lanças da Morte, que são um divisão de cavalaria, composta essencialmente de lanceiros especialistas em ataques de carga. As Lanças da Morte estão entre as frentes mais temidas pela Aliança de Aço, parte devido a temeridade de seus soldados e o desapego pela vida que estes possuem, e parte pelo alto índice de baixas que suas cargas provocam em combates de campo aberto.

- **Traços Racais:** Todos os fearas seguem as regras de traços raciais dos humanos descritos no livro de regras, e no CRA, com as seguintes alterações:

- **Infância Marcada:** Bônus racial de +2 nas jogadas de proteção que envolvam resistência contra a dor e o medo. Fearas sofrem várias punições e provas físicas e veem horrores desde a mais tenra idade.

- **Presença Aterradora:** Os Fearas sempre recebem Persuasão como perícia bônus, ao invés de escolher entre as disponíveis. Fearas respeitam



superiores, mas soldados movidos por medo são sempre mais eficientes e inimigos apavorados são mais fáceis de derrotar.

- **Idiomas:** Os Fearas sabem inicialmente falar (mas não ler e escrever) o idioma próprio deles, o Fearak. Entretanto, um valor alto de Inteligência os torna aptos a compreenderem o infernal, idioma falado pelos demônios de Dordread, e, mais esporadicamente, línguas de povos inimigos, como o comum, antigo, élfico e anão.



Apêndice 3: Heróis, Vilões & Personalidades

Ao longo de todo o livro, citamos inúmeros personagens, uns famosos e heroicos, que lutam pelos seus valores e pelo bem comum. Outros que se escondem nas sombras, ou planejam a derrota das civilizações, mas sem dúvida muitos deles importantes para a trama de uma campanha de Karanblade.

Por isso listaremos a seguir alguns dos mais importantes (e poderosos) personagens da Terra Próxima:

Bamphozzah, o Senhor do Flagelo Inominável

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 o deus negro ser o estigma eterno do Mal sobre a Terra Próxima, intocável e impossível 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. 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.

Ele é o mestre final a liderar a maior das hordas demoníacas a atacar a Terra Próxima e o campeão direto de Ballog, o Oitavo. Seu nome é conhecido em praticamente todos os idiomas mortais e não há um povo que não tenha lhe atribuído alguma alcunha sinistra ou que não sinta a sombra de sua ameaça agora durante o Segundo Surgimento. 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 servos para um Lorde Demônio qualquer levianamente. Bamphozzah, em todo seu caos e fúria descontrolados, se mostrou totalmente devoto a Ballog, tendo inclusive provado do sangue do deus e assim sendo preso a ele. Afora o poder de tal pacto, Bamphozzah é uma criatura de inteligência e astúcia estupendas. Nunca o Lorde Demônio luta em situação desvantajosa e sempre tem um ou dois planos secundários caso suas estratégias centrais falhem. Dizem que a única vez que se encontrou

surpreendido foi quando fingiu clemência a Galtar Karan apenas para descobrir o tamanho de seu erro ao sentir o Poder Imperial da Karanblade, A Espada do Fogo Eterno. Banido, a mente de Bamphozzah ainda teve poder suficiente para arruinar as forças sobreviventes do Surgimento e arquitetar a morte de Galtar, do qual ninguém mais ouviu falar. O Senhor do Flagelo é uma torre de escamas negras de 10 metros de altura. Suas escamas dão para um vermelho infernal no peito e face, é coroada de chifres composta por um chifre menor na testa, e dois maiores nas laterais. Seu rosto é uma máscara de raiva constante, com olhos incandescentes luminosos, presas caninas projetadas para fora e uma voz crepitante e poderosa, incapaz de pronunciar qualquer coisa fora blasfêmias e desejos egoístas. Dizem que Bamphozzah é velho o suficiente para ter sido um dos Primogênitos, antes da divisão da raça ancestral. Alguns arcanjos falam com pesar que de seu ser original, restam apenas os olhos, cuja luz agora é doentia e bruxuleante. O Arauto do Abismo possui garras capazes de destroçar muralhas de pedra e seus passos deixam pegadas incandescentes e um rastro de fogo e cinzas. O Lorde



Demônio possui asas negras e vermelhas enormes.

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 Abaddon's de poder considerável. O fato do Lorde Demônio ser o escolhido de Ballog impede eventuais tentativas de traição tão comuns entre demônios como os Abaddon's. 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,

sobrepunhando qualquer adversário tolo o suficiente para enfrentá-lo. Ele nunca está longe de sua ancestral arma-artefato, Nêmesis da Luz.

Imenso e Caótico ☠ Primogênito

- **Encontros:** Único
- **Prêmios:** 100% +1d10 IM
- **Movimento:** 24m / V 80m
- **FOR:** 36 • **DES:** 28 • **CON:** 33
- **INT:** 24 • **CAR:** 22 • **SAB:** 30
- **CA:** 35
- **JP:** 1
- **DV:** 39 (700)
- **RM:** 70%
- **RD:** 30/Magia

☞ 1 Nêmesis da Luz +45 (2d6+17+1d20 Fogo). ☞

☞ 2 Garras +35 (2d8+15+1d20 Fogo).

Habilidades Especiais

☠ **Aura do Medo:** todas as criaturas em um raio de 100m ao redor de Bamphozzah ficam sob o efeito da magia Medo, sem jogada de proteção.



☠ **Visão no Escuro e na Penumbra:** Alcance Infinito.

☠ **Imunidades:** Fogo, Gelo, Ácido e Eletricidades.

☠ **Regeneração:** 15 PV por turno.

☠ **Baforada:** 24d10 de dano por fogo renova a cada 1d4 turnos.

☠ **Magias:** Bamphozzah é capaz de lançar magias arcanas como se fosse um mago nível 20 e magias divinas como se fosse um clérigo também de nível 20, a fonte do poder de Bamphozzah é a própria essência de Ballog que arde dentro dele, por isso ele não necessita de nenhum foco para realizar suas magias, todas são consideradas como foco natural.

☠ **Nemesis da Luz:** Bhamphozzah porta uma espada de duas mãos infernal vorpal+5 que causa 1d20 de dano adicional de fogo. Uma espada vorpal decapita e mata instantaneamente o alvo, sempre que rolar um 20 natural no ataque.

Imenso e Caótico ☠ Primogênito

• **Encontros:** Único

• **Prêmios:** 100% +1d10 IM

• **XP:** 24.155

• **Moral:** 12

• **Movimento:** 24m / V 80m

• **FOR:** 36 • **DES:** 28 • **CON:** 33

• **INT:** 24 • **CAR:** 22 • **SAB:** 30

• **CA:** 35

• **JP:** 1

• **DV:** 39+712(868)

• **RM:** 70%

• **RD:** 30/Magia

☞ 1 Nemesis da Luz +44 (2d6+24+1d20 Fogo).

☞ 2 Garras +39 (2d8+19+2d12 Fogo).

• **Perícias:** Arcanismo, Atletismo, Atuação, Enganação, Investigação, Persuasão, Sobrevivência.

Habilidades Especiais

☠ **Aura do Medo:** todas as criaturas em um raio de 100m ao redor de Bamphozzah ficam sob o efeito da magia Medo, sem jogada de proteção.

☠ **Visão no Escuro e na Penumbra:** Alcance Infinito.

☠ **Imunidades:** Fogo, Gelo, Ácido e Eletricidades.



☠ **Regeneração:** 15 PV por turno.

☠ **Baforada:** 24d10 de dano por fogo renova a cada 1d4 turnos.

☠ **Magias:** Bamphozzah é capaz de lançar magias arcanas como se fosse um mago nível 20 e magias divinas como se fosse um clérigo também de nível 20.

☠ **Nemesis da Luz:** Bhamphozzah porta uma espada de duas mãos infernal vorpal+5 que causa 2d12 de dano adicional de fogo. Uma espada vorpal decapita e mata instantaneamente o alvo, sempre que rolar um 20 natural no ataque.

Vanessa Aetoth, O Punho de Ballog

Hoje todos sabem que o Flagelo Inominável não conta apenas com demônios em suas fileiras e que muitos simpatizantes do Oitavo decidiram se juntar abertamente ao exército negro, para outros no entanto, essa escolha foi tomada por eles, e dentre esses uma jovem toraniana é conhecida como sendo a mortal de maior importância para o Flagelo, seu nome é Vanessa Aetoth (AE-Toff).

Dizem as lendas que ela foi raptada ainda criança da casa de sua família em

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.

Muitos dos que já conheceram Vanessa Aetoth ou foram imediatamente mortos, ou pior, se juntaram ao seu grupo seletivo de escravos mortos-vivos. Alguns poucos apenas conseguiram escapar para contar a história.

Vanessa atualmente é a encarregada e general suprema das tropas do surgimento em Stonebridge, e os poucos demônios que se sentiram ultrajados por este fato já foram feitos em pedaços por seu poder. Ela foi a responsável pela bem sucedida invasão há Soldur, e a grande mácula foi criada como uma demonstração de seu poder.

Pouco é conhecido sobre sua família, no entanto ironicamente, o seu único parente conhecido, Selvanus Aetoth, seu avô, é o líder da Ordem Monástica de Sanandan. Selvanus acreditar ser ele a última esperança de trazer Vanessa de volta para a luz, embora



muitos outros afirmem que ela está completamente perdida nas trevas, e que o mataria na primeira oportunidade.

Médio e Caótico ☠ Humano

- **Encontros:** Único
- **Prêmios:** 100%
- **XP:** 1,375
- **Moral:** 12
- **Movimento:** 6m
- **FOR:** 9 • **DES:** 17 • **CON:** 14
- **INT:** 17 • **CAR:** 18 • **SAB:** 18
- **CA:** 25 (Armadura de Completa)
- **JP:** 9
- **DV:** 9d8+36(96)
- **RM:** 30%
- **RD:** 5/Magia

☞ 1 Malho do Caos +12 (1d8+4 Profano).

- **Perícias:** História, Intuição, Medicina, Natureza, Navegação, Persuasão, Religião.

Habilidades Especiais

☠ **Controlar Mortos-Vivos:** Vanessa Aeatoth tem a capacidade de controlar

Mortos-Vivos e Afastar criaturas ordeiras como um clérigo (cultista), de 20º nível.

☠ **Magias:** Vanessa Aeatoth tem a capacidade de conjurar magias com um clérigo de 20º nível, seu foco divino faz referência ao culto a Ballog.

☠ **Malho do Caos:** Essa poderosa maça +5, tem o poder de paralisar um alvo 3 vezes por dia, a vítima tem direito a uma jogada de proteção para negar o efeito.

☠ **Punho de Ballog:** Uma vez de tempos em tempos (o intervalo pode variar de meses a anos), Vanessa é capaz de canalizar parte do poder monstruoso de Ballog em um único ataque, essa manobra devastadora foi usada para criar a grande mácula. Essa manobra causa nada menos que 24d12 de dano, e corrompe a terra, e o céu tornando a região onde foi usada equivalente a grande mácula.

Khitz Kopesh, O Senhor da Areia Negra

Khitz é o inescrupuloso líder das Caravanas da Areia Negra de Dardeeh, um homem de sangue misto, meio dardee e meio 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, sua opinião é 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.

Médio e Neutro ☛ Humano

- **Encontros:** Único
- **Prêmios:** 100%
- **XP:** 1,375
- **Moral:** 8
- **Movimento:** 9m
- **FOR:** 16 • **DES:** 12 • **CON:** 18
- **INT:** 17 • **CAR:** 8 • **SAB:** 13
- **CA:** 17 (Armadura de Couro)

• **JP:** 12

• **DV:** 9d6+44(71)

☞ 1 Picada da Serpente +10 (1d4+6 Perfuração + veneno).

• **Perícias:** Animais, Atletismo, Atuação, Comércio, Enganação, Persuasão e Sobrevivência.

Habilidades Especiais

☛ **Talentos Ladinos:** Khitz Kopesh possui todos os talentos de um Ladino de nível 12 com especialização em *Assassino*.

☛ **Crítico Letal:** Khitz Kopesh desenvolveu técnicas mais eficientes para matar seus oponentes, recebendo um bônus de +2 no dano sempre que sua jogada de ataque resultar em um acerto crítico.

☛ **Picada da Serpente:** Essa adaga mágica possui um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano, e tem uma tendência caótica. Khitz pode usá-la 3 vezes por dia para invocar uma sombra que lutará ao seu lado, porém essa sombra tem 30% de chances de se voltar contra ele próprio. Além disso a adaga em à capacidade mágica de segurar um veneno em sua lâmina por tempo indeterminado, o veneno só pode ser removido se a lâmina for



cuidadosamente lavada. A adaga pode conter um veneno por vez apenas.

☠ **Manto das Sombras:** A armadura de couro de Khitz Kopesh permite que ele invisível por até uma rodada, ou até que faça um ataque.

Zurtak, O Terror de Torann

O orc Zurtak (IUR-Tak) tomou o poder de Sûr da cidade, após Garlik ter abdicado o governo em nome deles desgosto, e partir para Dordread. Zurtak aprimorou o processo de migração de orcs dos Ermos Profundos para a cidade-estado. Hoje Sûr é um centro de poder orc em Torann, e que por muito pouco, não levou Talanta a ruína.

Zurtak é inteligente como poucos orcs áridos e tem uma ótima ideia da estrutura de poder dos humanos, sabendo avaliar bem quando deve agir. Muitos comerciantes e lordes toranianos haviam pensado que estavam lidando com um bruto quando entraram em contato com Zurtak, tentando conseguir alguma vantagem com o governante. A maioria deles ou pagou pelo próprio erro com a vida, ou hoje vive com a sombra do governo tirânico do orc.

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.

Porém toda essa sede de poder se tornou nos últimos tempos um semblante de medo e arrependimento. Zurtak claramente sabe da ameaça que vem do sul, ele viu o sinal previsto nas profecias orcs quando o poço dos demônios explodiu, e como estrategista ele sabe muito bem que deflagrou a guerra contra os homens na hora errada...

Médio e Neutro ☠ Orc

- **Encontros:** Único
- **Prêmios:** 100%
- **XP:** 2175
- **Moral:** 9
- **Movimento:** 9m
- **FOR:** 20 • **DES:** 13 • **CON:** 18
- **INT:** 13 • **CAR:** 7 • **SAB:** 9
- **CA:** 18 (Armadura de Couro)
- **JP:** 13
- **DV:** 12+48(144)



☞ 2 Ceifadoura +20/+14 (1d10+9 Corte).

- **Perícias:** Animais, Atletismo, Persuasão, Sobrevivência.

Habilidades Especiais

☛ **A Ceifadora:** Zurtak usa como arma a terrível ceifadora, uma Alabarda +4. A poderosa arma não tem grandes poderes especiais, o que a faz temida é o fato de ser empunhada por um tão poderoso guerreiro.

☛ **A Armadura da Chama Negra:** Zurtak ostenta uma armadura negra encantada, que tem a capacidade de envolvê-lo em chamas, causando 1d6 pontos de dano em todos os inimigos em combate corpo-a-corpo.

☛ **Visão no Escuro:** 60 metros.

Oldalin, O Grande Urso

Tendo sido elevado ao posto de líder de Terralta, uma das principais tribos rotunianas, quando era ainda bem jovem, por ser o único sobrevivente de seu grupo de caça que encontrou um urso corrompido pelo Surgimento, o qual matou com a própria lança, Oldalin é um bárbaro típico da Floresta do Sul.

Isto quer dizer que ele jamais sairia de sua própria floresta, a não ser que a sobrevivência de sua própria tribo estivesse em jogo. E, com o Surgimento, foi precisamente isso que ocorreu. Assim, temendo pelo destino de seu povo, Oldalin se dirigiu ao norte, para as terras toranianas, em busca de auxílio, uma vez que ficou muito claro, mesmo para um bárbaro, que a sua tribo, ou mesmo todas as tribos rotunianas, sozinhas, jamais teriam alguma chance contra o novo Surgimento que vem do oeste, e já causou tamanha destruição em Stonebridge que até mesmo nas zonas mais selvagens todos se inquietam e sentem que há algo de errado com a própria natureza do mundo.

Durante a Batalha de Bak, Oldalin conseguiu o que era considerado por muitos impossível, ele uniu todas as tribos rotunianas em um único e poderoso exército, e juntos cavalgaram para o norte, onde foram decisivos no confronto. Após a batalha, quando Baldin a Rocha, partiu para o além vida, coube ao Grande Urso assumir o título de líder dos Rotunianos e se juntar assim aos líderes da recém-fundada Aliança de Aço.

Médio e Leal ☛ Humano



- **Encontros:** Único
- **Prêmios:** 100%
- **XP:** 1450
- **Moral:** 12
- **Movimento:** 9m
- **FOR:** 18 • **DES:** 12 • **CON:** 16
- **INT:** 10 • **CAR:** 8 • **SAB:** 10
- **CA:** 15 (Armadura de Couro)
- **JP:** 10
- **RM:** 30%
- **DV:** 9d8+39(93)

☞ 1 Finjolnir +20/+14 (1d12+8 Corte).

☞ 1 Machado do Antepassados +15/+9 (1d12 +3 Corte).

- **Perícias:** Animais, Atletismo, Persuasão e Sobrevivência.

Habilidades Especiais

☛ **Finjolnir:** O Finjolnir é uma poderosa arma mágica ancestral, passada de mão e mão pelos líderes das tribos Rotunianas, e rezam as lendas que a arma fora dada pelo próprio Thrundaar ao povos do passado. O Finjolnir é uma Machado +4, de

natureza caótica, sempre que se obtém um acerto crítico, a arma emite um poderoso relâmpago (similar a maga Relâmpago) que causa 3d6 pontos de dano por eletricidade ao alvo do ataque. Porém no caso de uma falha crítica a explosão elétrica ocorre ao redor do portador, causando 3d6 pontos de dano a todos num raio de 6m. Em ambos os casos, uma jogada de proteção modificada pela destreza reduz o dano pela metade.

☛ **Machado dos Antepassados:** Este velho machado, a muito beijado pela ferrugem e castigado pelo tempo, pertenceu ao pai de Oldalin, que morreu lutando contra orcs no norte da Floresta Sul, o machado trata-se na verdade de um machado -1, mas o amor pela memória do pai, faz com que nas mão de Oldalin ele traga boa sorte, e apenas neste caso toda a rolagem de ataque resultante entre 18 e 20 é considerado crítico.

☛ **Vontade Inabalável:** Devido à sua determinação selvagem, Oldalin não cai ao chegar a 0 PVs, permanecendo em pé e lutando, até chegar a -10 PV, ocasião em que morrerá automaticamente.

☛ **Investida Implacável:** Oldalin pode a qualquer momento abrir mão de toda



a defesa e partir para um ataque total, nestes casos ele usará os dois machados ao mesmo e assumirá uma postura ofensiva. Nessas condições, ele recebe um perde -3 de CA, e -1 nas jogadas de ataque e o dano do seu Machado dos Antepassados passa a ser de 1d12 apenas. Porém ele poderá realizar 4 ataques por rodada (dois com cada machado) e o dano do Finjolnir passa ser de 1d12+9.

Allia Goldhammer

Allia já havia abandonado a Cavalaria da Cruz Branca e se juramentada a Ordem Monástica de Sanandan anos antes do desastre em Soldur, talvez tendo intuído alguma coisa em suas orações diárias dirigidas a Ayon.

Esta filha de simples mercadores conseguiu ascender rapidamente na Cruz Branca, muito por conta da sua inabalável determinação, que se reflete não somente em sua fé, como também em sua resiliência em batalha. Não foram poucos os instrutores que zombaram de Allia quando esta se iniciou nas aulas de combate, mas todos eles, sem exceção, logo mudaram de opinião ao perceber como seu aprendizado era rápido, e sem jamais dar sinais dor, dizem que nunca soltou

uma lágrima em todo o seu curso de combate.

Com a mesma facilidade galgou rankings entre os estudiosos da Cruz Branca, ao ponto de um dia haver sido, provavelmente, a guerreira que mais detinha conhecimento dos deuses em toda Soldur; o que era um tanto raro, pois os cavaleiros geralmente se especializavam somente nos aspectos militares.

Ninguém sabe ao certo porque uma seguidora tão disciplinada abandonou a Cruz Branca em troca da Ordem de Sanandan, enquanto o status da primeira (hoje, extinta) era muito superior ao da última. Mas, fato é que com esta decisão Allia provavelmente garantiu não somente a sua sobrevivência, como a de muitos outros camponeses que tem protegido do Surgimento em sua peregrinação por Stonebridge.

Dizem, inclusive, que a ela foi dada pelo próprio Selvanus a missão, de levar a Bak as mensagens trazidas por Garlik sobre o surgimento, a mensagem que garantiu a vitória de Bak frente as hostes infernais, a mensagem que permitiu que os povos se unissem e formassem a Aliança de



Aço, a mensagem que mudou o rumo da guerra.

Após a Batalha de Bak, Allia Goldhammer veio a se tornar também uma das líderes da recém-fundada Aliança de Aço.

Médio e Leal ☠ Humano

- **Encontros:** Único
- **Prêmios:** 100%
- **XP:** 1450
- **Moral:** 12
- **Movimento:** 6m
- **FOR:** 16 • **DES:** 10 • **CON:** 12
- **INT:** 10 • **CAR:** 16 • **SAB:** 14
- **CA:** 22 (Armadura Completa +4)
- **JP:** 11
- **RM:** 30%
- **DV:** 9d8+12 (67)

☞ 1 Alvorada +8 (1d8+5 Divino).

- **Perícias:** Animais, Atletismo, Religião e Medicina.

Habilidades Especiais

☠ **Alvorada:** A poderosa maça estrela de Allia brilha como se fosse a Luz do sol, chamada de Alvorada, ela é uma

maça +3, que tem a capacidade de lançar a magia Luz a vontade, a maça também é imbuída com o poder divino e por tanto seu dano é considerado divino.

☠ **Magias:** Allia é capaz de lançar magias divinas como se fosse uma clériga de nível 14, seu foco divino faz referência ao culto a Ayon.

☠ **Afastar Mortos Vivos:** Allia é capaz de afastar mortos vivos como se fosse uma clériga de nível 14, seu foco divino faz referência ao culto a Ayon.

☠ **Posturas de Caombate:** Allia é capaz de utilizar todas as posturas de combate como se fosse um Homem de Armas de 14 nível.

Marcus Odissey Biamindua

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, principalmente em sua decisão de dar apoio total a Aliança de Aço, e virara as costas para Talanta e sua guerra contra Zurtak.

Biamindua nunca deixou o poder e o orgulho típico dos magos lhe subir à cabeça. Até hoje pensa como um homem comum, e esse traço lhe dá uma clareza de visão desconhecida entre os grandes mestres arcanos. Enfim, apesar de Biamindua parecer um velho e cansado ancião de uma vila, ele já mostrou seu valor e todo o seu poder lutando em Bak e ao lado da Aliança de Aço frente as infernais hostes de Dordread, Marcus Atualmente reside em Bak, onde faz parte do conselho de defesa da Aliança, mas faz uso de sua magia para estar ao mesmo tempo presente em todas as possíveis decisões feitas na Casa da Magia em Torann, onde enfrenta a oposição ferrenha de Kory Luminar, que quer a todo custo abandonar o front do sul e marchar junto a Talanta para Sûr, e assim eliminar de uma vez por todas a ameaça orc que se projeta sobre Torann.

Médio e Leal 🧛 **Humano**

• **Encontros:** Único

• **Prêmios:** 100%

• **XP:** 2075

• **Moral:** 12

• **Movimento:** 9m

• **FOR:** 8 • **DES:** 16 • **CON:** 12

• **INT:** 20 • **CAR:** 16 • **SAB:** 17

• **CA:** 13

• **JP:** 8

• **DV:** 9d4+27 (39)

🌀 1 Cajado de Memphis +6 (1d6-1 Concussão).

• **Perícias:** Arcanismo, Comércio, História, Investigação, Medicina, Natureza, Navegação, Persuasão e Religião.

Habilidades Especiais

🧛 **Magias:** Marcus Odissey Biamindua é capaz de lançar magias arcanas como se fosse um mago nível 20, ele possui um cristal Soluakh grande em seu peito, e um escondido em suas vestes.

🧛 **Anel de Kzejit:** Dado como um presente a Marcus por feitos honrosos em Dardeeh, o anel Kzejit foi feito por um poderoso djin, e está ligado a força



da terra. O Anel é um Anel Ordeiro e Bondoo da Regeneração +4.

☛ **Cajado de Mephis:** O belíssimo cajado de Biamindua, é todo feito de carvalho negro com detalhes em outro, em sua ponta está esculpida em outro maciço a cabeça de um dragão com um cristal Soluakh grande em sua boca. O cajado tem o impressionante poder de parar o Tempo (3 Cargas Restantes), que Biamindua raramente usa, e Bola de Fogo (10 Cargas Restantes).

Garlik, O Herdeiro de Mullog

Garlik é um homem de passado misterioso e vida complicada. Muitos são os boatos acerca do ex-governador de Sûr, que supostamente 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, e que quase levou Talanta á ruína. 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 pais 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...

Hoje o que se sabe é que ele carrega o sangue da mesma raça mestiça de Mullog, aquele que trouxe a Karanblade, A Espada do Fogo Eterno para o mundo, e que de fato seria o seu último descendente.

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 mestiço 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, governando sabiamente e trazendo prosperamente para o povo... 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 governante de Sûr durante muitos invernos. E assim foi até que o próprio Garlik perdeu a fé em seu 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, pois assim que ele assumiu o controle da cidade, 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, sendo que sequer soube do ocorrido até tempos recentes. Garlik tinha de fato viajado para Dordread, seguindo num navio com um grupo de exploradores intrépidos, dos quais poucos estão hoje vivos. Poucos sabiam dizer ao certo se Garlik sobreviveu havia sobrevivido, mas um dos seus companheiros de viagem



havia conseguido retornar a Torann (embora totalmente insano) e trouxera consigo o que restou do Tomo do Décimo Inferno, onde o próprio Garlik havia relatado sua jornada pela Terra Maldita como um exploração física e espiritual...

Anos se passaram, e Garlik enfim retornou com o auxílio dos mantos negros, seu retorno se devia as descobertas que havia feito a respeito de uma nova invasão... um novo surgimento agora se aproximava e se nada fosse feito, Terra Próxima cairia justo no primeiro assalto.

Inicialmente Garlik procurou os Soldur, lá tentou levar sua mensagem a Eleanor, sumo-sacerdotisa da cidade, mas tudo o que conseguiu foi ser caçado por crimes que nem soubera haver cometido, e forçado a fugir para preservar sua própria vida.

Garlik, O Herdeiro de Mullog chegou a Saneta, onde foi acolhido pelos membros da ordem monástica de Sanandan, lá Selvanus líder da ordem ouviu suas palavras e vendo verdade nelas enviou uma mensagem a Bak através de uma de suas mais valorosas guerreiras Allia Goldhammer, que só conseguiu entregá-la graças à ajuda dos bárbaros rotunianos.

E foi somente assim graças ao aviso de Garlik, o Herdeiro de Mullog, que a defesa de Bak conseguiu se preparar a tempo para a investida das hostes demoníacas.

Hoje Garlik vivem em Sûr, sobre a proteção de Deldor Daryll, governante da cidade, ele tem nos últimos tempos treinando intensamente na Escolada de Guerra a Espada Dourada, se tornando o guerreiro mais feroz que jamais foi.

Em parte Garlik se arrepende se partida, mas sabe que foi necessária, pois foi em Dordread que ele descobriu sua herança, e é justo graças a todo o conhecimento que lá adquiriu sobre as hostes infernais, que hoje Terra Próxima tem uma chance de sobrevivência.

Médio e Neutro ♠ Humano

- **Encontros:** Único
- **Prêmios:** 100%
- **XP:** 1450
- **Moral:** 12
- **Movimento:** 9m
- **FOR:** 16 • **DES:** 15 • **CON:** 12
- **INT:** 18 • **CAR:** 10 • **SAB:** 18
- **CA:** 20



- **JP:** 10
- **RM:** 30%
- **DV:** 5d8+4d4+25 (67)

☞ 1 Morte Rubra +22/+16 (1d8+7 Corte).

- **Perícias:** Arcanismo, Atletismo, Comércio, História, Investigação, Navegação, Persuasão, Sobrevivência.

Habilidades Especiais

☠ **Morte Rubra:** Garlik possui uma belíssima e poderosa espada, seu cabo e sua lâmina são feitas de um aço negro e resistente, sua lâmina emite um tênue brilho vermelho que torna a arma ainda mais sinistra. Em seu cabo encontra-se também um Crystal Soluakh Médio que Garlik usa para realizar suas magias. A Morte Rubra é uma Espada Longa Caótica +4, Vorpál. Ou seja caso tire um acerto crítico Garlik decapita seu adversário, caso seja uma falha crítica ele se decepa.

☠ **Magias:** Garlik é capaz de lançar magias arcanas como se fosse um mago nível 12, seu cristal Soluakh se encontra em sua espada.

☠ **Posturas de Caombate:** Garlik é capaz de utilizar todas as posturas de

combate como se fosse um Homem de Armas de 8 nível.

☠ **Sangue Mestiço:** Devido ao seu sangue mestiço, Garlik é imune a venenos e doenças, e é capaz de regenerar 2 pontos de vida por turno, desde que não chegue a zero pontos de vida.



CRA – Compêndio de Regras Adicionais

O CRA é um componente indispensável para as campanhas em Karanblade, visto que muito de suas regras são referenciadas ao longo do livro.

O CRA adiciona novas regras dinâmicas, tanto ao combate quanto fora dele, inclui um sistema de perícias completamente novo e da mais presença no grupo para Magos, sem provocar desequilíbrio entre as outras classes.

Nota: O CRA aqui presente difere um pouco das versões publicadas anteriormente, pois aqui incluímos algumas regras adicionais que estavam contidas no *Especial de Natal*, publicado pela REDBOX editora, de autoria de Fabio Neme, sendo estas regras:

- *Posturas de Combate para Homens de Armas.*
- *Novas Especializações.*
- *Posicionamento de Combate.*
- *Equipamentos.*

Todas as demais regras aqui propostas são de autoria de R.M.Lehnemann.

Vantagem e Desvantagem

Esta regra visa simplificar ainda mais os testes em Old Dragon, e tornar o jogo mais dinâmico e interessante. Em determinadas circunstâncias em que um jogador realiza um teste, ele pode estar em condição adversa, que irá dificultar ou facilitar a sua tentativa. Exemplo: É mais fácil avaliar um item mágico sentado confortavelmente em uma cadeira e com luz, do que em um carroça em movimento, no meio de uma tempestade enquanto fogem de orc enraivecidos.

Nestes casos adversos, o mestre deve determinar se o jogador terá uma vantagem no teste ou uma desvantagem. Quando um jogador faz um teste tendo vantagem, ele rola 2d20 ao invés de um, e pega o melhor resultado; caso ele tenha desvantagem, ele pega o pior resultado.

Caso alguma circunstância determine que o jogador tenha uma vantagem E uma desvantagem ao mesmo tempo, ambas se anulam ele faz o teste normalmente. Indiferente da quantidade de vantagens e desvantagens que ele possua, exemplo:



ao realizar um teste um jogador tem uma vantagem e três desvantagens, neste caso ele rola o teste normal.

Tipos de Teste

Seguem os tipos de teste mais comuns relacionados aos atributos:

- **Força:** Representa todas as atividades físicas, como correr, saltar, escalar, nadar, etc. Além disso pode ser usada para impressionar como intimidar.
- **Destreza:** Representa todas as atividades físicas mais sutis, e que requerem mais precisão, como de desviar de algo, manter equilibrado, manusear ferramentas com agilidade.
- **Constituição:** Abrange todos os teste que exigem resistência física, como correr, nadar ou escalar longas distâncias.
- **Inteligência:** É o índice de conhecimento bruto e teórico do personagem, o que ele sabe sobre determinado assunto.
- **Sabedoria:** Abrange a percepção, a vontade, e o raciocínio rápido de um personagem além é claro de seu conhecimento prático da vida.
- **Carisma:** Abrange toda a área social do personagem a forma como ele fala e

se faz ouvir, e sua capacidade de argumentação.

Nova Regra de Perícias

Seguindo o conceito expressado anteriormente, a regra de perícias funciona da seguinte forma, cada personagem começa com um número de perícias determinadas pelo seu valor de inteligência. Conforme a tabela a seguir.

Personagens Não Graduados: Não possuir uma perícia, não significa que o personagem não saiba executar aquela ação. Em realidade significa penas que o personagem não é especializado nela.

Por exemplo: um guerreiro saberia cavalgar, mesmo que não fosse graduado na perícia Animais, no entanto um guerreiro graduado certamente cavalgaria melhor que um guerreiro sem tal graduação.



T.1: Perícias Iniciais

Valor de Inteligência Perícias Iniciais

11 ou menos	1
12 – 13	2
14 – 15	3
16 – 17	4
18 – 19	5
20 – 21	6
22 – 23	7
24 – 25	8
26 – 27	9
28 – 29	10
30 ou mais	11

Quando um jogador seleciona uma perícia, ele apenas deve marcar que a possui, ele passa então a ser considerado “graduado” naquela perícia. Assim toda vez que o personagem realizar um teste que envolva aquela perícia, ele recebe uma vantagem neste teste. Cada jogador seleciona as perícias conforme a sua classe.

- **Homem de Armas:** Acrobacia, Animais, Atletismo, História, Navegação, Persuasão, Sobrevivência.

- **Ladrão:** Acrobacia, Animais, Atletismo, Atuação, Comércio, Enganação, Natureza, Navegação, Persuasão e Sobrevivência.

- **Mago:** Arcanismo, Comércio, História, Investigação, Medicina, Natureza, Navegação, Persuasão e Religião.

- **Clérigo:** História, Intuição, Medicina, Natureza, Navegação, Persuasão, Religião.

Caso o jogador possua uma valor tão alto de inteligência, que exceda a listagem de perícia de seu personagem, as demais perícias serão consideradas perícias bônus, e poderão ser selecionadas entre quaisquer perícias disponíveis.

Ganhando Perícias: O personagem recebe uma nova perícia no 5º, 8º e 16º níveis. Essa perícia deve obrigatoriamente pertencer a lista de perícias de classe.

Se ele já possuir todas as perícias listadas, ele não receberá essa nova perícia.

Modificação de Raça – Humanos: Além dos bônus iniciais, os humanos recebe uma perícia bônus a sua escolha.

Lista de Perícias

Segue abaixo a lista de perícias disponíveis, as perícia representam



áreas de conhecimento e não estão ligadas a um atributo base, sendo que este vai variar conforme a circunstância do teste de perícia, por exemplo: Charles o guerreiro, possui graduação na perícia Animais, logo ele vai a um estábulo comprar um cavalo, ele pode fazer um teste de Animais utilizando o atributo base Sabedoria, para tentar identificar o melhor cavalo disponível. Da mesma forma, quando ele resolve conduzir o cavalo em meio a uma estreita trilha, ele faz um teste de Animais utilizando o Destreza como o atributo base. O mestre é quem decide qual será o atributo base do teste.

T.2: Lista de Perícias

Perícia

Acrobacia

Animais

Arcanismo

Atletismo

Atuação

Comércio

Enganação

História

Investigação

Medicina

Natureza

Navegação

Persuasão

Religião

Sobrevivência

- **Acrobacia:** Esta perícia está ligada a saltos arriscados, equilíbrio como malabarismo entre outros, todas as ações envolvendo parkour, como correr saltando sobre mesas, escalando pequenos muros, equilibrando-se em cordas, etc, estão sobre a abrangência desta perícia.

- **Animais:** Envolve todo o conhecimento sobre animais, vai desde como reconhecê-los, quais são seus hábitos, como tratá-los e cuidar de seus ferimentos, como acalmá-los, adestrá-los, como cavalgá-los e até treiná-los para serem seus companheiros. Cada jogador pode ter apenas um companheiro animal por vez.

- **Arcanismo:** Representa o conhecimento que o personagem possui sobre magia, permite a ele reconhecer gestos mágicos de um mago para identificar qual magia ele está usando, reconhecer objetos mágicos, ler runas mágicas, e tudo o mais que possa estar relacionado a magia.

- **Atletismo:** Esta perícia engloba todas as ações físicas do personagem, como correr, escalar, nadar, levantar objetos pesados, realizar saltos simples (altura ou distância), etc. Tudo aquilo que



envolver esforço físico é abrangido por esta perícia.

- **Atuação:** Esta perícia permite ao personagem fingir ser quem ele não é, desde a composição de um disfarce a até agir e interagir como se fosse a própria pessoa que ele está imitando, também permite ao jogador tentar reconhecer alguém que esteja sobre disfarce.

- **Comércio:** Representa o conhecimento comercial do personagem, permite a ele avaliar o valor de objetos, e tentar negociar descontos ou vender seus produtos por mais do que realmente valem, um teste bem sucedido em comércio, permite ao jogador receber até 20% de desconto em uma compra ou vender algo até 20% mais caro, uma falha inverte os resultados.

- **Enganação:** A enganação é o ato de mentir e realizar intrigas, o personagem tenta fazer com que acreditem nele, e da mesma forma tenta evitar ser enganado, além disso o personagem também pode usar essa perícia para poder falsificar documentos, provas e objetos, e fazer coisas parecerem o que na realidade não são, ou até mesmo esconder objetos.

- **História:** É o conhecimento das velhas fábulas e antigas histórias do passado, mitos e lendas, esse conhecimento pode parecer raso, mas é vital durante a exploração de antigas masmorras, pois ele fornece ao jogador informações sobre o que aquele lugar foi no passado e o que eles podem esperar pela frente. Além disso é muito útil quando se tenta descobrir algo sobre um objeto antigo foi ou precisa ser encontrado.

- **Investigação:** Esta perícia compreende o ato de procurar por algo, seja uma pista, um livro antigo em uma biblioteca, um objeto em meio a um local bagunçado, até mesmo buscar informações nas ruas, reconhecer símbolos a distância, etc.

- **Medicina:** Esta perícia representa a arte da cura, um personagem com ela pode auxiliar outros personagens a se recuperarem dos ferimentos uma vez por dia, com um teste bem sucedido, realizado fora de combate antes de um descanso, o personagem ferido recupera 1d4 +1 por nível personagem pontos de vida. Em caso de combate, esta perícia pode ser usada apenas em para primeiros socorros, no caso de algum aliado fica com 0 pontos de vida,



ela permite a outro jogador estabilizar ele.

- **Natureza:** Representa o conhecimento da natureza da fauna e da flora, tipos de ervas, frutas, animais e seus hábitos. Esse é um conhecimento mais teórico que prático, por exemplo um personagem com esta perícia saberia reconhecer uma certa planta e todas as suas propriedades, mas não saberia necessariamente como encontrá-las.

- **Navegação:** É o conhecimento que o personagem tem sobre os mares e as estrelas, com este conhecimento o personagem pode determinar onde exatamente ele está (seja em mar ou em terra), e qual direção está seguindo. Esta perícia também confere ao jogador um conhecimento sobre embarcações, e como contratar e comandar uma tripulação.

- **Persuasão:** Este é o ato de forçar alguém a fazer o que você quer pela força ou pela sutileza, pode algumas vezes envolver agressões físicas, berros ou demonstrações de força. A pessoa intimidada geralmente faz o que o personagem pede, no entanto manterá um forte rancor contra ele por um bom tempo. Além disso também pode ser usada para persuadir alguém o sem

fazer uso da força, usando apenas as palavras, muitas vezes pode ser através da ameaça ou mesmo de boa conversa, expressando seu ponto de vista e motivos.

- **Religião:** Representa o conhecimento sobre os Deuses e os velhos rituais, com ela um jogador pode descobrir qual magia um clérigo esta conjurando e a qual divindade ele pertencente, assim como reconhecer um clero, seus costumes e ritos. Esta perícia cobre tudo aquilo relacionado a religião.

- **Sobrevivência:** Estar isolado, longe das grandes cidades e seu conforto pode ser um desafio se o personagem não tiver o conhecimento adequado, esta perícia permite a ele encontrar ervas, caçar, encontrar água, abrigo e tudo o que for necessário para sobreviver em meio a áreas selvagens, não importando o tipo de terreno. Um personagem também tem conhecimento para encontrar e encobrir rastros e identificar alguns predadores e animais mais perigosos.

Nova Regra para Memorizar Magias

Ao invés do jogador definir exatamente quais magias e em qual quantidade ele preparou, ele poderá preparar um



número de magias igual ao seu modificador de atributo (inteligência para magos e sabedoria para clérigos) + seu nível.

T.3: Magias por Dia

Valor do Atributo	Quantidade de Magias
11 ou menos	0 + Nível
12 – 13	1 + Nível
14 – 15	2 + Nível
16 – 17	3 + Nível
18 – 19	4 + Nível
20 – 21	5 + Nível
22 – 23	6 + Nível
24 – 25	7 + Nível
26 – 27	8 + Nível
28 – 29	9 + Nível
30 ou mais	10 + Nível

Durante aquele dia ele pode lançar suas magias preparadas uma quantidade de vezes e igual a quantidade magias diárias. Exemplo: Altik é um mago de 3º nível, tem um valor de inteligência 16, e logo ele vai memorizar suas magias, ele pode memorizar até 6 magias de 1º e 2º nível dentre as que ele conhece.

Ele resolve memorizar: Detectar Magia, Mãos Flamejantes, Abrir/Trancar, Sono, Teia e Escuridão. Durante o dia ele poderá

conjurar qualquer uma dessas magias, a qualquer hora, desde que tenha espaços de magia para isso.

Nova Regra: Truque Arcano

O Truque Arcano é uma série de pequenos efeitos que o mago pode usar livremente, sem qualquer restrição diária ou penalidade. O Mago não precisa gastar um de seus espaços de magia para conjurar um truque arcano.

Em todos os demais efeitos (jogadas de proteção, etc) o truque arcano é considerado um magia de 1º nível.

Ao conjurar o truque arcano o jogador pode gerar um dos seguintes efeitos:

- **Ilusão:** O mago pode criar uma pequena ilusão similar a um truque de mágica, como fazer uma moeda aparecer atrás da orelha de alguém, ou dar a essa pessoa uma rosa que vira pássaros etc.

Criaturas não inteligentes tem 50% de chances de acreditar no truque, enquanto criaturas inteligentes tem 30%.

- **Chama:** Com um estalar de seus dedos, o mago cria uma projeta uma pequena chama em suas mão, que pode ser usada para acender uma fogueira ou



algo, ou tocá-la em alguém causando 1d4 pontos de dano.

O Alvo do ataque pode fazer uma Jogada de Proteção modificada pela destreza, um sucesso evita todo o dano.

- **Iluminar:** O mago pode ao tocar em um objeto, fazer parte dele brilhar gerando uma luz que ilumina até 2 metros. Porém caso o mago solte esse objeto a luz se apaga imediatamente.

Posturas de Combate para Homens de Armas

O Homem de Armas, diferente de outras classes pode fazer uso das posturas de combate. No 1º nível o ele já poderá fazer uso de qualquer uma das posturas de combate descritas a seguir:

Um personagem só pode mudar sua postura de combate no início de seu turno, e para isso precisa apenas declarar que o está fazendo.

- **Padrão:** Postura comum, não apresenta quaisquer modificadores ao combate.

- **Defensiva:** ao assumir a postura defensiva, o homem de armas abdica de realizar qualquer outro tipo de ação em seu turno. Não ataca, não move, não toma poção, apenas se fecha em

posição totalmente defensiva. Essa postura dá um bônus de +4 à CA.

- **Cautelosa:** ao assumir a postura cautelosa, o homem de armas abdica de atacar com eficiência para dedicar maior atenção à defesa. Essa postura dá um bônus de +2 na CA, ao custo de uma penalidade de -2 no ataque e -2 no dano.

- **Ofensiva:** ao assumir a postura ofensiva, o homem de armas abdica de se defender com eficiência para dedicar maior atenção ao ataque. Ele deixa de tentar esquivar golpes, confiando apenas na eficiência de sua armadura, e por isso perde o bônus de Destreza da CA. Em contrapartida, recebe um bônus equivalente no ataque e no dano.

Novas Especializações

Nas especializações teremos uma pequena porém importante alteração: com exceção das especializações paladino, cultista e necromante, não existem mais vinculações entre especialização e alinhamento.

- **Clérigo: Mártir**

No 5º nível o clérigo passa a utilizar o seu sangue e o sofrimento para potencializar as suas magias. A partir deste nível, o mártir pode auto infringir dano para recuperar círculos de magia.



Uma vez ao dia, o mártir pode auto infringir 3 pontos de dano para recuperar 1 círculo de magia. Ou seja, ao causar em si mesmo 3 pontos de dano, o mártir é capaz de lançar novamente qualquer magia de 1º círculo. O mártir se relaciona também com mortos-vivos para potencializar as suas magias. Neste caso, para cada 3 pontos de dano causados por um morto-vivo, o mártir recupera 2 círculos de magia, sem limitação diária. 8º nível pode auto infringir o dano 3x ao dia. 16º nível pode auto infringir o dano 5x ao dia.

• **Guerreiro: Defensor**

A partir do 5º nível o homem de armas passa a concentrar seu treinamento na arte da defesa ao invés do ataque. A partir deste nível, recebe um bônus de +1 na CA para lutar na postura defensiva e reduz para -1 as penalidades no ataque e no dano para lutar na postura cautelosa. 8º nível pode adicionar seu bônus de Destreza na CA de seu aliado, além do bônus de CA do seu escudo. 16º nível pode lutar na postura defensiva sem penalidades, além de não perder o bônus de Destreza da CA por lutar na postura ofensiva.

• **Ladrão: Arqueiro Furtivo**

No 5º nível o ladrão passa a se dedicar à arte de matar à distância e sem ser detectado. A partir desse nível, o arqueiro furtivo, se estiver devidamente escondido, pode deixar de atacar em seu turno para mirar em seu alvo. Para cada dois turnos que mira, a dificuldade de se ter um acerto crítico reduz em 1. Ou seja, se o arqueiro furtivo passar dois turnos mirando, terá um acerto crítico com 19-20. Neste nível o arqueiro furtivo pode reduzir a dificuldade do acerto crítico em 1. 8º nível consegue reduzir a dificuldade do acerto crítico em apenas um turno. 16º nível consegue reduzir a dificuldade do acerto crítico em até 2 pontos, precisando de um turno para cada ponto.

• **Mago: Invocador**

No 5º nível o mago passa a aperfeiçoar o seu estudo arcano e se especializa em invocar criaturas e/ou objetos, transportando-as de um local para o outro, ou até mesmo de um plano para o outro. A partir deste nível, o mago pode invocar uma criatura não inteligente, natural do mesmo local em que o mago se encontra, com até 3 D.V. Uma jogada de reação deverá ser realizada assim que a criatura se deparar com o mago para determinar a



forma como a criatura lidará com o fato de ter sido invocada. Esse efeito pode ser realizado uma vez ao dia. 8º nível pode invocar duas criaturas inteligentes ou três não inteligentes, naturais de qualquer lugar do mundo, com até 5 D.V. Uma jogada de reação deverá ser realizada assim que a criatura se deparar com o mago para determinar a forma como a criatura lidará com o fato de ter sido invocada. Esse efeito pode ser realizado duas vezes ao dia. 16º nível pode invocar três criaturas inteligentes ou cinco não inteligentes, do mesmo planeta ou de outros planos, com até 8 D.V. Uma jogada de reação deverá ser realizada assim que a criatura se deparar com o mago para determinar a forma como a criatura lidará com o fato de ter sido invocada. Esse efeito pode ser realizado três vezes ao dia.

Nova Regra: Iniciativa por Velocidade

Nesta nova regra a iniciativa é rolada apenas uma vez, no início do combate, utilizando o seguinte sistema: 1d10 + Destreza + Movimento + Iniciativa da arma. Os que rolares o valor maior agem antes daqueles que rolares o valor menor, a ordem de iniciativa só se altera se alguém trocar de arma, neste caso apenas esse personagem rola

novamente a iniciativa. Quando um mago ou clérigo anuncia que irá realizar uma magia, seu turno é interrompido, e ele vai para o fundo da lista de iniciativa, até o turno seguinte.

Nova Regra: Lutar com 2 Armas

Para utilizar duas armas, o personagem deve obrigatoriamente ter uma arma leve na mão inábil, além disso ele recebe uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque com cada arma, não soma seu modificador de força no segundo ataque. Enquanto estiver lutando desta forma o personagem recebe uma penalidade de -2 na CA.

Posicionamento de Combate

A forma como os personagens se posicionam quando em combate pode significar o sucesso ou o fracasso, a vida ou a morte.

- **Flanquear:** o seu personagem está flanqueando o inimigo quando um aliado seu está atacando esse mesmo inimigo, posicionado no seu lado oposto. Esse posicionamento dá aos dois personagens um bônus de +2 nos ataques. Ladrões podem fazer ataques furtivos neste posicionamento.



Equipamentos

Além de tudo isso, atualizamos a tabela de armas e de itens de proteção. Com relação às armas, novas classificações foram criadas, além de uma revisão geral no peso e no dano de algumas delas.

Já as armaduras a novidade está no peso e na nova classificação implementada: o bônus máximo de Destreza que a armadura permite. Armaduras mais pesadas limitam a mobilidade do personagem, afetando a sua capacidade de esquivar golpes. Escudos não limitam a movimentação, portanto não têm exigência com relação ao bônus máximo de Destreza.



T.4: Armaduras

Armadura	Bônus na CA	Movimento	Bônus Max de Des.	Peso	Preço
Armadura de Couro	+2	-	+6	7 kg	20 PO
Armadura de Placas	+6	-2 Metros	+3	13 kg	300 PO
Armadura Completa	+8	-3 Metros	+1	20 kg	2.000 PO
Cota de Malha	+4	-1 Metro	+2	17 kg	60 PO
Escudo de Madeira	+1	-	-	13 kg	8 PO
Escudo de Aço	+2	-	-	7 kg	15 PO

T.5: Armas

Arma	Tamanho	Dano	Alcance	Iniciativa	Peso	Preço
Adaga	P	1d4	3/6/9	+8	0,5 kg	2 PO
Alabarda	G	1d10	3	+1	8 kg	15 PO
Arco Curto	P	-	15/30/45	+3	0,5 kg	25 PO
Arco Longo	G	-	20/50/70	+2	1,5 kg	60 PO
Besta	P	1d6	20/40/60	+3	3,5 kg	30 PO
Cajado	M	1d6	-	+7	1,5 kg	5 PP
Cimitarra	M	1d6	-	+8	1,5 kg	15 PO
Espada Bastarda	G	1d10	-	+3	2,8 kg	12 PO
Espada Curta	P	1d6	-	+7	1,5 kg	6 PO
Espada Longa	M	1d8	-	+5	2 kg	10 PO
Flecha (x20)	-	1d8	-	-	1,5 kg	5 PO
Flecha Improvisada (x10)	-	1d6	-	-	0,5 kg	-
Funda	P	1d4	10/20/30	+4	-	5 PP
Lança	M	1d6	3/6/9	+4	2,5 kg	5 PO
Maça	M	1d8	-	+3	5 kg	6 PO
Machado	G	1d12	-	+1	3,5 kg	8 PO
Machadinha	P	1d6	3/6/9	+6	2 kg	4 PO
Mangual	M	1d8	-	+3	5 kg	8 PO
Martelo	M	1d6	3/6/9	+6	3 kg	5 PO
Montante	G	1d12	-	+1	10 kg	20 PO
Porrete	M	1d4	-	+6	0,5 kg	1 PP
Sabre	P	1d6	-	+8	1,5 kg	8 PP



LICENÇA OPEN BLADE / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

NãoComercial — Você não pode usar o material para fins comerciais.

SemDerivações — Se você remixar, transformar ou criar a partir do material, você não pode distribuir o material modificado.

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

Fonte: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.pt_BR

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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, non-exclusive 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.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000- 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme. Karanblade IV Copyright 2016, Rafael Arrais, José Luis F. Cardoso e Rodrigo M. Lehnemann.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES, LUGARES, PERSONAGENS, HISTÓRIAS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.
