



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 Oscuros 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 Oscuros 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 atravessa-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 vivam 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 estivesse 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?

