



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 derroca 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 Ceifadhora +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 uma 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, Vorpal. 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.