

KARANBLADE

ᠰᠠᠷᠠᠨᠪᠯᠠᠳᠡ

Uma Campanha para d20 e Daemon



Tomo I: Guia dos Jogadores

Arrais, Tzimisce

Karanblade Tomo I: Guia dos Jogadores

<i>Criado por</i>	Rafael Arrais*
<i>Escrito por</i>	Rafael Arrais e Tzimisce (José Luiz F. Cardoso)
<i>Ilustrado por**</i>	Márcio Guimarães Castro, Rafael Cabral, Rafael Arrais e Felipe Duarte
<i>Pinturas e Gravuras Históricas**</i>	Hieronymus Bosch, Albrecht Durer, M.C.Escher, Jan Brueghel e Paul Brill
<i>Diagramado por</i>	Rafael Arrais e PDF995
<i>Agradecimentos</i>	Equipe Rede RPG, Tiago Thuin, Paulo André Vieira e nossos grupos de RPG
<i>Sistema d20</i>	http://www.wizards.com/d20
<i>Sistema Daemon</i>	http://www.daemon.com.br/netbooks.asp

* Registrado na Biblioteca Nacional.

** Veja o Guia de Ilustrações na página 244.

Mais informações sobre Karanblade em
<http://www.dndworld.com/karanblade>

*Dedicado a todos aqueles que conhecem
 a diferença entre a fantasia e a realidade.*

Índice

Apresentação	4
Capítulo 1 - Personagens	14
Raças de Terra Próxima	16
Idiomas e Alfabetos de Terra Próxima	49
Classes de Terra Próxima	55
Classes de Prestígio e Kits	71
Talentos	119
Aprimoramentos	132
Capítulo 2 - Magia	134
Focos de Magia	136
Conjurando Magias sem Foco	139
Cristais Soluakh	142
Magias Alteradas de Terra Próxima	148
Novos Domínios de Terra Próxima	150
Novas Magias de Terra Próxima	151
Magia no Sistema Daemon	159
Novos Rituais	163
Capítulo 3 - Terra Próxima	166
Pontepedra	171
Torann	188
Dardeeh	204
O Reino Gélido de Katai	213
Mikachi, As Terras Selvagens	224
Alundra	225
Ilhas de Scylla	231
Ossos Cruzados	240
Dordread	242

Tabelas

1-1 Idade Inicial Aleatória	53
1-2 Efeitos do Envelhecimento	53
1-3 Altura e Peso Aleatórios	54
1-4 Deuses	58
1-5 O Feiticeiro (classe variante)	65
1-6 Ligações Naturais	67
1-7 Conjurando uma Magia com Sacrifício Natural	68
1-8 Saqueador Pirata	73
1-9 Lorde Samurai	77
1-10 Lâmina da Noite	80
1-11 Cavaleiro da Cruz Branca	86
1-12 Cavaleiro Real	90
1-13 Cavaleiro de Bak	93
1-14 Dançarino dos Ventos	98
1-15 Sentinela dos Ermos	101
1-16 Mestre de Batalhas	105
1-17 Andarilho de Dara	109
1-18 Bardo de Tempus Fugit	114
1-19 Alto Magistrado	117
1-20 Talentos Regionais	131
2-1 Deuses e Caminhos de Magia	161
X-1 Guia de Ilustrações	244

Apresentação

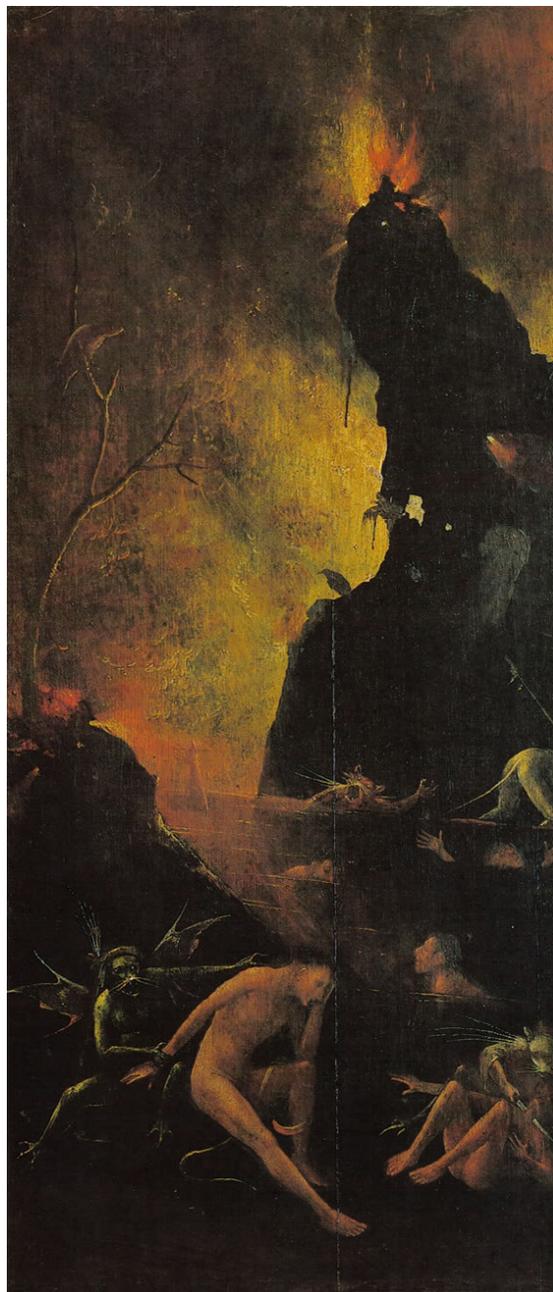
Fala-se que numa época muito, muito remota, antes do advento das primeiras civilizações, os anjos da Casa de Ayon estavam em guerra com os demônios dos Infernos Obscuros...

Durante a Guerra Sem Fim, um grupo de anjos ladinos 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 escuridão e da luz 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...



Uma bizarra criatura, meio-demônio e meio-fada, chamada Mullog, 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.

Mullog finalmente encontrou um mundo pacífico depois de anos de fuga... 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... 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 terminaram para sempre, e os sábios lamentaram em todas as terras...

Muitos anos depois...

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 começaram a lembrar as pétalas de uma rosa vermelha, enquanto estranhas e vis criaturas marcharam sobre nossas terras, matando todos a vista. O rei começou a se impacientar 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.

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

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 do 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...

Pois nossa única esperança de derrotar o Bamphozzah consiste na procura pela Karanblade... Mas, quem irá empunhar a espada forjada pelos anjos de Ayon dessa vez?

Wick o Velho, famoso contador de histórias

Uma breve descrição de 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 seis grandes países: Torann, ao centro, é o mais civilizado, uma terra de magia e política; Pontepedra é a terra selvagem dos anões e dos bárbaros; Alundra é a casa mística dos homens negros; Dardeeh é o território desértico onde correm os nômades e suas caravanas; Katai é o distante norte gelado onde os monges procuram refúgio; 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 para o distante oeste, encontramos as terras demoníacas conhecidas pelo nome de Dordread, evite-as como ao inferno.

Torianos 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, Soldur e Zelânia. 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, Eleanor, sumo-sacerdotisa de Soldur, e Tellius Tolken, conselheiro mestre de Talanta (assim eles me chamam). 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 Pontepedra. 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. Rotunianos são constantemente humilhados quando se arriscam a entrar em cidades-estado, já que tem grandes problemas em se adaptar aos costumes de uma vida urbana. Podemos nomear Baldin a Grande Rocha, líder das tribos do sul, e Jukhatar, o Vento Selvagem, líder das tribos das Ilhas do Inverno, entre os poucos rotunianos de grande reputação.

Alundreanos, ou homens negros, são o povo místico de Alundra, um território isolado situado ao leste do Mar dos Santos, acessível apenas pela Passagem das Cobras nos Montes Kjamo ou, tanto pior, pelos mares onde os dragões voam. Eles se assemelham a humanos selvagens, de pele bastante escura, mas ao contrário dos rotunianos, são sábios e meditativos. Nativos de uma terra selvagem, eles se diferem de outros povos bárbaros pelo seu conhecimento místico... Eles são particularmente temidos pela sua estranha capacidade de lançar feitiços sem a ajuda dos cristais soluakh.

Dardees são os humanos nômades dos desertos de Dardeeh. Muitos vivem em raros oasis 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.

Kataianos são os humanos que vivem no distante norte, em terras cobertas por vegetação rasteira, tundra, e gelo. Eles formam uma civilização antiga e misteriosa, com sua própria cultura, sendo de honra e educação. Suas armas e armaduras são peculiares, famosas entre os guerreiros, porém raridades nas terras do sul. Alguns exemplos são a katana, uma espada afiadíssima e de difícil manuseio, e os shurikens, estrelas de metal arremessáveis e mortais. Apesar de serem muito raros de se achar ao sul do mundo, aqueles que viajam tamanha distância através das Terras Selvagens são geralmente respeitados e temidos. Kataianos possuem uma linguagem e alfabeto bastante diferente, e são poucos os que falam a língua comum, o Torak, sem sotaque. O mais famoso dos kataianos sem dúvida alguma é seu rei, Maw-Tutso-ju, que é provavelmente o homem mais rico desse mundo.

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 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 desigualável.

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. Centenas de anões vivem hoje em Bak e Talanta. Anões partilham um ódio comum 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, e Antysa, uma sacerdotisa bastante venerada que representa seu povo em Soldur.

Também achamos histórias consistentes sobre anões no distante Katai. De suas descrições, podemos afirmar que são muito parecidos com seus primos do sul, apesar de não cultivarem barbas longas e serem menores e mais ágeis.

Eles também preferem os campos e fazendas às minas. Para diferenciá-los de seus primos mais conhecidos, nós o chamamos de anões do norte (a seus primos também chamamos de anões do Elmo ou anões rotunianos).

Orcs scyllianos, mas conhecidos como orcs de scylla, são os orcs do grande arquipélago de ilhas ao leste de Pontepedra, 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, mas 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.

Os halflings e gnomos de Terra Próxima vivem no sudoeste de Pontepedra, próximos de Soldur. O povo pequeno dos halflings constrói suas casas arredondadas nas planícies, enquanto os gnomos vivem em sofisticadas construções junto a pequenos montes. Os halflings são geralmente bastante pacíficos e avessos a vida de aventuras, mas alguns dentre eles nasceram ambiciosos demais para ficarem longe das jóias e tesouros mágicos. Atualmente muitos halflings vivem em Mahul Maakh, para o descontentamento dos elfos. Já os gnomos são conhecidos pelas suas extraordinárias habilidades com construção e engenharia, e muitas de suas recentes invenções, como o canhão e as varas de pólvora, são hoje copiadas pelas anões do Elmo e os homens de Talanta e Bak. Eles não apreciam muito viajar, e como os halflings, normalmente nunca se afastam de sua terra natal. Os gnomos também foram responsáveis pela construção de uma das maravilhas do mundo, a cidade de Porto do Céu, onde seus maravilhosos navios-balão estão ancorados. A não ser pelos halflings de Mahul Maakh, ambos esses povos tem uma boa relação com as outras raças, apesar de

os gnomos partilharem com os anões de seu ódio pelos orcs e gigantes. Dentre os famosos dos povos pequenos, encontramos Floro Galduick, prefeito das terras dos halflings, e Gnosha Galliezzo, inventormestre do povo gnomo.

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, assom como bárbaros e rangers 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. Os meio-elfos e os meio-orcs são também bons exemplos da mistura entre os humanos e outras raças. Em Anahul Maakh, nós achamos os irmãos negros dos elfos, os drows. Mesmo no distante reino gelado do

Katai, achamos os Kenkus, homens com face de corvo detentores de grande inteligência... 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.

*Tellius Tolken, Mestre do
 Conhecimento de Talanta*

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,

já 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 conseqüências... 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 como 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, ou das histórias do povo de Alundra, que fazem de seus rituais uma estranha mistura de devoção e conhecimento arcano... 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.

*Marcus Odyssey Biamindua, Primeiro
Magistrado da Casa da Magia*

A Campanha de Karanblade

O tomo que você tem em mãos é o 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 do sistema d20 ou do sistema Daemon, mas pode também ser usado em conjunto com outros sistemas de RPG de seu interesse. Ele trás novas regras para raças, classes, classes de prestígio/kits, monstros, talentos/aprimoramentos, e muito mais... 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.

Crie suas próprias sagas com o cenário de Karanblade!

Jogando Karanblade com o sistema d20

Você precisara de todos os três livros básicos do sistema d20 para melhor utilizar o material deste livro. Os livros básicos são publicados pela Wizards of the Coast (e traduzidos no Brasil pela editora Devir), e podem ser encontrados em qualquer estabelecimento especializado em jogos de RPG. Outros suplementos e livros do sistema d20 também são recomendados se você deseja expandir as opções de jogo. A maioria destes suplementos pode ser facilmente usada no cenário de Karanblade, e diremos quais são as principais mudanças nas regras básicas nos próximos capítulos deste livro.

O sistema d20 é mais indicado para mestres e jogadores que gostem de regras para

combate detalhadas e que não se preocupam muito com a parte política da campanha.

Jogando Karanblade com o sistema Daemon

Quase todos os livros do sistema Daemon possuem as regras básicas do sistema. Porém, recomendamos o livro Arkanun devido a sua temática mais próxima da campanha de Karanblade. Os livros do sistema Daemon são publicados pela editora homônima, que ao contrário da Wizards of the Coast, é uma editora nacional.

O sistema Daemon é mais indicado para mestre e jogadores que gostem de focar sua campanha mais em interpretação e relações políticas do que propriamente nos combates. Seu sistema é consideravelmente mais simples de se aprender e utilizar, embora não seja inferior por conta disso.

Como usar os livros da campanha de Karanblade

Jogadores iniciantes no cenário de campanha Karanblade devem começar criando um personagem. Converse com seu Mestre de Jogo a respeito das várias opções existentes para seu personagem em Karanblade. Após isso, o Capítulo 1: Personagens é o primeiro lugar que você ler. O Capítulo 2: Magia é também útil caso você crie um personagem conjurador, enquanto que o Capítulo 4: Deuses (Tomo II) é importante caso você vá jogar com um personagem clérigo, druida, paladino ou ranger.

Caso você seja um Mestre do Jogo que está começando uma campanha de Karanblade, você deve ler a maior parte deste livro eventualmente. Ele está cheio de informações sobre como melhor lidar com os diversos tipos de eventos que aguardam seus jogadores, à medida que estes

conhecem e aprendem mais a respeito do mundo de Terra Próxima. Para Mestres de Jogo, o Capítulo 5: Segredos do Mestre (Tomo II) é o melhor lugar para começar.

Tomo I: Guia dos Jogadores

Você tem em mãos o Tomo I: Guia dos Jogadores, que abrange os capítulos de Personagens, Magia e descrição da Terra Próxima. Não esqueça de adquirir o Tomo II: Guia do Mestre, com os capítulos de Deuses, Segredos do Mestre e Criaturas, para completar sua campanha.

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.





CAPÍTULO I
PERSONAGENS

ರೂಪತೇಜೋವಿಶ್ವರೂಪ

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 seu negócio, visto que o antigo comércio com Sûr foi praticamente extinto após a chegada de Zurtak, o orc dos Ermos Profundos, ao poder. Já os ladrões de Zelânia tramam um acordo com os orcs piratas das Ilhas de Scylla para que possam formar um exército e se rebelar contra Bak, a fim de retirar seus soldados de seu território, já que são eles os últimos bastiões da lei que impedem que o Portão dos Ossos se torne o paraíso dos clãs ladinos... Enquanto isso os uldras da Floresta Uldaran apenas meditam e tentam encontrar um meio de evitar que o caos trazido pelo 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 vêem guerras e desentendimentos por todos os lados, há de querer saber mais sobre as raças que fizeram a história da Terra Próxima.

Pode não ser uma história bela e heróica como a que muitos de nós aspiravam conhecer quando ingressamos nas academias de Talanta, mas ainda assim

guarda muitas curiosidades e lendas fantásticas, muitas culturas diferentes e ao mesmo tempo semelhantes, visto que hoje estamos todos nessa encruzilhada. Todos somos vítimas do Surgimento demoníaco, e será somente com o entendimento entre as diversas lideranças da Terra Próxima que poderemos chegar a uma força conjunta para nos defendermos dos seres de Dordread, e além...

*Tellius Tolken, Conselheiro
 mestre de Talanta*

Criando um personagem de Karanblade no sistema d20

Qualquer personagem criado usando as regras contidas no Livro do Jogador poderá ser utilizado como um personagem de Karanblade, no entanto, é aconselhável que os jogadores e o mestre leiam alguma coisa deste livro antes, para poderem ambientar melhor seus personagens e suas aventuras na extensa e peculiar Terra Próxima.

Para criar a personagem de primeiro nível, abra a página 4 do Livro do Jogador e siga os passos para a criação do personagem de acordo com o sistema d20. No entanto, neste capítulo você poderá encontrar raças novas, variações de classes básicas e novos talentos para fazer de seu personagem genérico um digno personagem de Karanblade!

Continue lendo este capítulo para conhecer mais sobre as diversas raças civilizadas que estarão disponíveis para os jogadores, assim como os comentários sobre como jogar com elas. Também temos comentários

sobre as classes básicas atuando na Terra Próxima, sendo que algumas foram substituídas por classes variantes, para melhor se adaptarem a campanha. Por fim, temos alguns novos talentos (inclusive disponíveis para escolha desde o primeiro nível) e descrições das línguas faladas no mundo.

Este capítulo também descreve algumas classes de prestígio, caso esteja fazendo um personagem muito acima do primeiro nível, possivelmente poderá escolher uma delas. Boa sorte.

Criando um personagem de Karanblade no sistema Daemon

As regras para a criação de personagens no sistema Daemon são consideravelmente mais simples do que as do sistema d20, portanto basicamente neste capítulo deveremos apenas listar os pontos gastos para cada raça, kit e aprimoramento escolhido.

De qualquer forma, um sistema de regras mais simples permite que os jogadores se preocupem mais com interpretação, portanto no caso é muito mais importante ler a descrição de cada raça e kit do que propriamente se preocupar com as habilidades de combate ou magia adquiridas.

Alguns kits terão uma tabela de progressão de Pontos Heróicos, Pontos de Magia, Pontos de Focus e Pontos de Fé, as regras para o uso desses pontos estão contidas em diversos livros da editora Daemon como

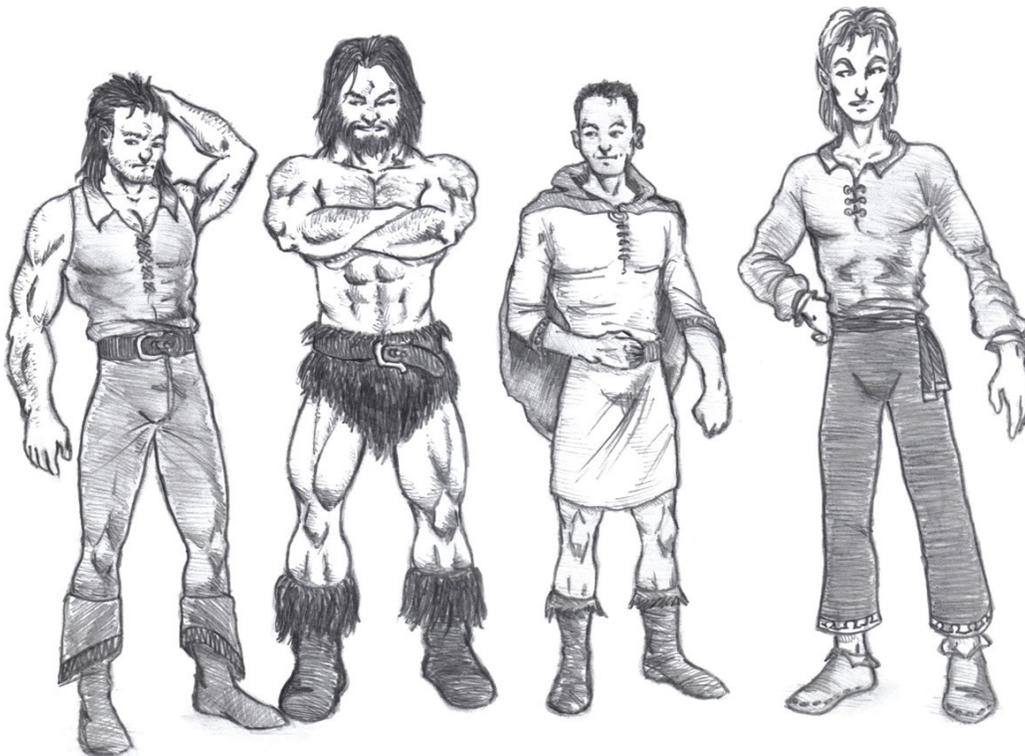
por exemplo Arkanun, Demônios – A Divina Comédia, Inquisição e muitos outros. Boa sorte.

Raças de Terra Próxima

Torianos

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 Soldur, já em Pontepedra. Foi sua civilização que teve papel fundamental nas batalhas do primeiro Surgimento, como contam as lendas, quando a ancestral Torannia e seu rei Andallon resistiram bravamente, para que o grande mal fosse vencido. 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, e mesmo o estudo das propriedades dos cristais soluakh. Existem muitos ladrões em Zelânia, que tramam contra os soldados de Bak para que possam controlar a mais caótica das cidades toranianas. Os clérigos se concentram em Soldur, onde o ideal da união de todas as religiões é constantemente ameaçado por aqueles que querem converter os outros a qualquer custo.

Viajantes, aventureiros, feiticeiros andari-lhos, druidas, bardos, e mesmo monges, 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.

Interpretando um toriano

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 garantiu 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 vêem 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.

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

Traços Raciais (d20)

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

- . Bônus racial de +2 nos rolamentos de Fortitude contra doenças e veneno.
- Rotunianos são conhecidos por sua saúde e resistência acima da média.
- . A perícia Intimidar é sempre uma perícia de classe. Um espírito forte é a marca do povo rotuniano e pobre daquele que se ver no caminho desses valorosos humanos.
- . Classe Favorecida: Bárbaro (homens), Ranger (mulheres).
- . Idiomas básicos: Rotuk, Torak. Idiomas adicionais: Anão, Orc, Goblin, Gnoll, Gnak, Gigante, Terrena.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 1 ponto de aprimoramento, 10 pontos de perícias.

Perícias: Idiomas (Falar Rotuk 30%, Ler/Escriver Rotuk 15%), Manipulação (Intimidação 10%).

Aprimoramentos: Resistência à Venenos e Doenças (o dano sofrido pelo personagem

por decorrência de venenos ou doenças sofre um modificador de -1D) 1.

Alundreanos

Seres de profundo conhecimento místico e crenças espirituais, os homens de pele negra do distante e isolado país de Alundra são vistos como criaturas exóticas no resto do mundo civilizado. Em realidade pouco se sabe sobre os alundreanos, visto que existe muita pouca troca de informações entre seu país e Torann ou Pontepedra... Mesmo os dardees do Mar de Areia pouco ouvem falar deles.

Praticamente inacessíveis ao resto do mundo, devido aos diversos perigos que envolvem uma viagem por terra a Alundra ou mesmo pelo Mar dos Santos, infestado de poderosos (e nem sempre bondosos) dragões, os alundreanos se acostumaram a viverem quietos em sua terra natal. Meditativos, acreditam que o mundo dos sonhos e os seus espíritos têm grande influência sobre o que acontece no mundo... Mesmo o Surgimento não os assusta, visto que acreditam que após a morte e a destruição haverá sempre um renascimento e uma nova chance para a evolução.

Em sua terra de pradarias, tão selvagem quanto as terras rotunianas, embora de clima mais ameno, eles vivem em grandes tribos, algumas se assemelhando a enormes cidades. São governados por seus líderes espirituais, embora cada casta ainda reclame o seu próprio território. Diferentemente dos rotunianos, raramente guerreiam entre si, tendo muito mais trabalho com o povo lagarto dos Montes Kjamo, que nunca desiste de tentar invadir suas terras.

Poucos são os alundreanos vistos fora de seu país, muito embora com o Surgimento tudo possa acontecer, e talvez mesmo o povo negro venha a ajudar a Terra Próxima a se ver livre de seus demônios...

- . Classe Favorecida: Feiticeiro.
- . Idiomas básicos: Alundran, Torak. Idiomas adicionais: Dardiuk, Lagarto, Dracônico, Gigante.

Interpretando um alundreano

Os espíritos são sempre livres para seguir seu próprio caminho, mas não de arcar sempre com as conseqüências de seus atos. O mundo real nada mais é do que mais uma faceta do mundo dos sonhos, e será tolo aquele que se sentir amedrontado pelo que possa vir a lhe ferir ou fazer mal... Pois os espíritos são nossos guias e protetores, nada há de nos atingir, a não ser os seres do Umbral, os espíritos maléficos que só querem o mal para o mundo e pretendem quebrar o equilíbrio sagrado.

Regiões

Os alundreanos vivem quase isolados em seu país, muitos deles em enormes tribos que mais se assemelham a cidades, como Sangali, Bunjami e Anjan.

Traços Raciais (d20)

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

- . Bônus racial de +2 nos rolamentos de Vontade contra ilusões. Alundreanos são mestres em distinguir o mundo real do mundo ilusório.
- . A perícia Sentir Motivação é sempre uma perícia de classe. Alundreanos parecem ter uma afinidade espiritual para com outros seres, e podem perscrutar suas almas e descobrir suas reais intenções com facilidade.



Traços Raciais (Daemon)

- Custo:** 1 ponto de aprimoramento, 10 pontos de perícias.
- Perícias:** Idiomas (Falar Alundran 30%, Ler/Escriver Alundran 15%), Manipulação (Empatia 10%).
- Aprimoramentos:** Detecção de Ilusões (reduza a dificuldade dos testes para o personagem descobrir ilusões mágicas em 1 nível – um Teste Difícil torna-se Normal, por exemplo) 1.

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 e 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.

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 ladinas. 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 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 serviços 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 o 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 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 (d20)

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

. A perícia Sobrevivência é sempre uma perícia de classe. Independentemente do caminho que escolham seguir, todos os

dardees possuirão sempre a habilidade natural de sobreviver em regiões inóspitas. Dardees recebem +2 de bônus em testes de Constituição e Fortitude para resistir à falta de água, comida e aos perigos do calor. Eles somente ficam fatigados devido à fome, sede e insolação após perderam metade dos seus pontos de vida (veja o Livro do Mestre).

. Classe Favorecida: Guerreiro.

. Idiomas básicos: Dardiuk, Torak. Idiomas adicionais: Alundran, Lagarto, Dracônico, Gigante, Drow, Ignan.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 30 pontos de perícias.

Perícias: Idiomas (Falar Dardiuk 30%, Ler/Escriver Dardiuk 15%), Sobrevivência (Deserto 30%).

Kataianos

No norte do mundo jazem terras misteriosas, envoltas em um inverno eterno. Nessas terras se situa o reino de Katai e seu povo escolhido pelos deuses. Os kataianos se vêem como uma nova raça de humanos, mais pura, perfeita e menos suscetível a fraquezas. Kataianos possuem uma aparência calma, e quase todos possuem distintos olhos amendoados. A sua vestimenta é composta normalmente por mantos estranhos e faixas, além de tatuagens exóticas que simbolizam suas crenças. São senhores de uma filosofia e de uma erudição muito distintas das conhecidas pelos povos do sul, e suas outras artes, mesmo as da guerra, são igualmente estranhas.

Os kataianos se consideram descendentes do deus criador dos céus, seu primeiro senhor. Por isso um kataiano deve se portar

com honra frente aos povos do mundo para mostrar sua herança ilustre e mostrar respeito aos seus ancestrais. Nada menos é esperado. Um kataiano sem honra é algo tão baixo frente aos deuses, que nem mesmo a morte lhe trará redenção e ele deverá vagar pelo resto de seus dias como um exilado, um ronin. É graças a esses guerreiros banidos que hoje o sul sabe algo da cultura exótica de Katai e de suas letais armas como a katana e o shuriken.

Os reinos do sul também ouvem impressionados sobre batalhas entre valorosos lordes samurais e os vingativos ryunai, sobre monges que servem ao misterioso Lama, a reencarnação de um deus benevolente, entre outras maravilhas. Eles também ouvem sobre os renegados Clãs das Sombras, controlados por magos imortais de poder imensurável, servos da vontade de um deus antigo. E claro, ouvem sobre os temidos lâminas da noite, assassinos que podem se mover como o vento, se esconder junto as sombras e matar em um piscar de olhos.

Interpretando um kataiano

Honra é tudo. Você não pode ser um grande guerreiro, um sábio mago, um fiel clérigo ou mesmo um exímio ladino sem ter honra em seu coração. Honra não tem nada a ver com o bem e o mal, está muito acima deles, e você deve sempre saber disso.

Honra é antes tudo respeitar aqueles que vieram antes de você e impedir que qualquer humilhação recaia sobre você e seus ancestrais. Honra é fazer com que a sua palavra e seus atos ajam no mesmo ritmo. Aquele que hesita mostra medo e coloca dúvida em suas promessas. Não deixe que ninguém nunca duvide de você e lembre-se: eles podem lhe tirar suas riquezas, sua força

e mesmo sua vida, mas apenas você pode perder sua honra.

Regiões

Os kataianos habitam as extensas tundras, vales e florestas do distante norte gélido. Em meio a essas adversidades os deuses abençoaram as terras de Katai para que um glorioso reino ali surgisse. Kataianos moram em suas ricas cidades reais, ou nas várias plantações em torno delas.

As cidades principais do reino de Katai são Dai-kai, a capital, e também Mir-kai, Urk-hai e Nakhat. Os poucos kataianos que fazem a perigosa travessia das Terras Selvagens e chegam ao sul são sempre muito respeitados, embora ironicamente sejam eles exatamente aqueles que foram banidos de sua própria terra.

Traços Raciais (d20)

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

. Idiomas básicos: Kitak, Torak. Idiomas adicionais: Kiannak, Dardiuk, Celestial, Dracônico, Gigante, Anão, Kenku.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 0.

Perícias: Idiomas (Falar Kitak 30%, Ler/Escrever Kitak 15%).

Elfos Dourados

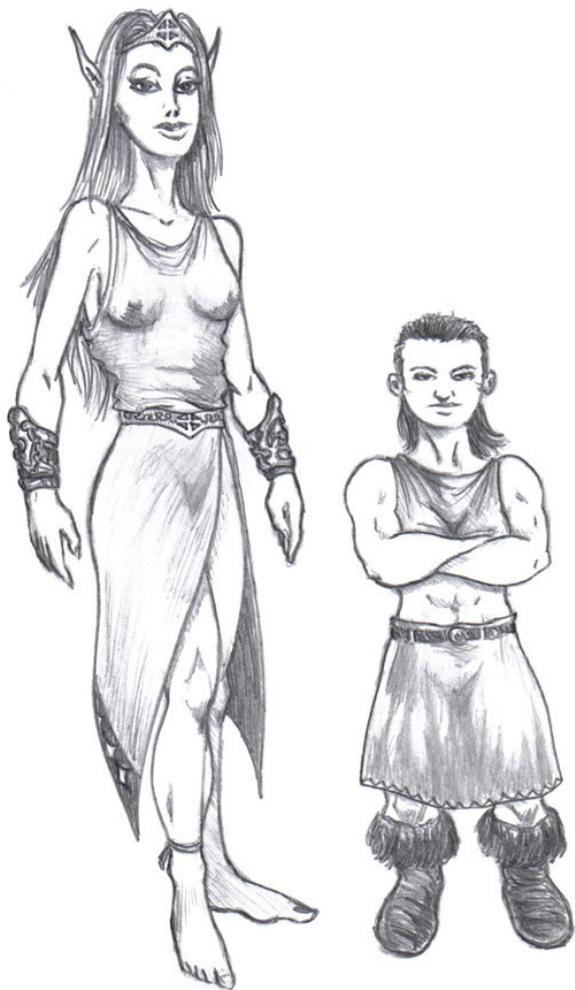
Os elfos dourados, assim chamados apenas para melhor distinguí-los de seus parentes sombrios, os terríveis drows, são um dos povos mais antigos da Terra Próxima.

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 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.



Interpretando um elfo dourado

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 (d20)

Todos os elfos dourados seguem as regras de traços raciais dos elfos, no Livro do Jogador, página 16, exceto pelas seguintes alterações:

- . Um elfo dourado poderá usar as magias (caso sua classe lhe permita conjurá-las) *detectar magia*, *detectar animais ou plantas*, *falar com as plantas* e *comunhão com a natureza* para detectar dano natural causado por magias de sacrifício natural conjuradas por feiticeiros.
- . Idiomas básicos: Mahuan, Torak. Idiomas adicionais: Gnak, Drow, Rotuk, Goblin, Gnoll, Orc, Dracônico, Torak Antigo, Uldaran, Ninfa.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 3 pontos de aprimoramento.
Perícias: Idiomas (Falar Mahuan 30%, Ler/Escriver Mahuan 15%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 1, Sentidos Aguçados (Audição) 1, Sentidos Aguçados (Visão) 1.

Meio-elfos

Meio-elfos são filhos de toranianos e elfos dourados. Geralmente, são o resultado da união de um pai humano e uma mãe do povo da floresta, simplesmente porque humanos não parecem resistir ao charme das damas élficas. Eles normalmente vivem em cidades, sendo poucos aqueles aceitos pelo Conselho Mahul. Meio-elfos são encontrados em todos os caminhos e profissões. Raro é o meio-elfo que não sabe algo do ladino para sobreviver nas cidades humanas, ou algo do guerreiro para se defender nos ermos, ou mesmo algo do mago para compreender os mistérios de Mahul Maakh. Meio-elfos são conhecidos por caminharem várias estradas, mas não dominarem nenhuma.

Interpretando um meio-elfo

A vida sempre mostrou dois caminhos distintos para você. Você não é inteiramente humano, então ainda mantém um elo com a floresta de Mahul Maakh e seus mistérios. Mas por outro lado, você não é inteiramente elfo, não sendo capaz de ver a vida com seus olhos nobres e antigos. Talvez você seja ao mesmo tempo elfo e humano, ou talvez você não seja nenhum dos dois. As duas afirmações o levam ao mesmo ponto, no entanto: Que você deve pensar por si mesmo, porque você é o seu próprio dono.

Regiões

Pravokia, por ser uma cidade fundada por toranianos em meio a Mahul Maakh, é o lugar onde mais se encontram meio-elfos.

Entretanto, trata-se de um povo de viajantes, já que não possuem sua própria cultura ou terra natal, e podem ser encontrados nas regiões mais longínquas ou inóspitas, sempre a procura de aventura.

Traços Raciais (d20)

Todos os meio-elfos da Terra Próxima seguem as regras de traços raciais dos meio-elfos, no Livro do Jogador, página 17, exceto pelas seguintes alterações:

- . Bônus racial de +2 nos rolagens de Diplomacia e Procurar Informação. Os meio-elfos tem facilidade em se adaptar a diferentes povos e culturas.
- . Idiomas básicos: Torak. Idiomas adicionais: Mahuan, Gnak, Drow, Rotuk, Goblin, Gnoll, Orc.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 1 ponto de aprimoramento, 10 pontos de perícias.

Perícias: Idiomas (Falar Torak 30%, Ler/Escrever Torak 15%), Manipulação (Lábia) 10%.

Aprimoramentos: Sentidos Aguçados (Visão) 1.

Anões do Elmo

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 um ódio recíproco pelos elfos de Mahul Maakh e os orcs da Floresta do Sul, já pelos rotunianos sentem uma forte simpatia, chegando inclusive a estabelecer rotas de trocas de armas por peles e carnes com as tribos rotunianas.

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.

Alguns anões se aventuram 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 estabelecem em outras cidades. Apenas mesmo a cidade-estado de Bak, talvez devido a sua proximidade territorial e cultural, abriga algumas colônias de anões do Elmo.

Interpretando um anão do Elmo

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 jóias 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. Aqueles que o fazem são gananciosos caçadores de gemas e tesouros, ou agentes do Elmo tentando coletar informações sobre o Surgimento para o seu governo.

Traços Raciais (d20)

Todos os anões do Elmo seguem as regras de traços raciais dos anões, no Manual do Jogador, página 14, exceto pelas seguintes alterações:

- . O movimento básico dos anões do Elmo não é reduzido quando estes estão carregando muito peso. Desde pequenos os anões do Elmo são acostumados a carregar peso, e sua estrutura física lhes permite manter o passo firme.
- . Familiaridade de armas: Quaisquer armas exóticas com “anão” no nome ou em sua descrição poderão ser usadas pelos anões do Elmo como se fossem armas marciais, sem a necessidade do talento de proficiência em armas exóticas.
- . Estabilidade: Os anões do Elmo são muito difíceis de serem derrubados, portanto ganham um bônus racial de +4 nos rolagens para resistir a investidas ou ataques de imobilização.
- . Idiomas básicos: Anão, Torak. Idiomas adicionais: Rotuk, Gnak, Goblin, Gnoll, Orc, Gigante, Terran.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 20 pontos de perícias.

Perícias: Idiomas (Falar Anão 30%, Ler/Escrever Anão 15%), Mineração (Gemas 10%, Metais 10%).

Aprimoramentos: Resistência à Magia 1, Resistência à Venenos e Doenças (o dano sofrido pelo personagem por decorrência de venenos ou doenças sofre um modificador de -1D) 1.

Anões do norte

Ao sul do misterioso reino de Katai, nas extensas tundras do norte gélido, vive um pequeno povo, chamado em Torann de anões do norte. Esse povo em pouco lembra seus primos das montanhas do sul ou mesmo os anões tetsujins conhecidos em Katai. Seus cabelos e barbas espetados, de um ruivo vivo, são a origem de seu nome entre os kataianos, pois são chamados de akaijins - o povo vermelho.

Anões do norte gostam de sentir o sol sobre suas cabeças e o solo fértil e vivo sob seus pés. Abominariam a idéia de viver em minas e trabalhar com metal. Sua paixão está em cultivar a terra e viver em meio às bênçãos do mundo. São grandes mestres das artes naturais e seus druidas, chamados de xamãs, são muito respeitados. Os akaijins há muito adotaram as tradições kataianas e se vestem também nos estranhos mantos deste povo, mas preferem andar descalços e com os cabelos soltos. Muitos kataianos acabam vendo erroneamente nisso sinais de um povo primitivo.

Esse povo clama que suas terras natais ficavam onde hoje se localizam as temidas Terras Selvagens, uma vastidão amaldiçoada onde foram aprisionados os deuses banidos pelo rei dos céus numa época ancestral.

Personalidade: Anões do norte gostam das coisas simples da vida. Trabalhar na lavoura, caminhar pelas florestas frias do norte, ou viajar pelos vales secretos das montanhas no horizonte. Por esse espírito calmo e essa harmonia com o mundo, os anões do norte se mostram extremamente abertos e passíveis de conversar. Um akaijin tende a se aproximar das coisas com a mesma clareza e simplicidade com que lida com a vida. Assim, eles nunca julgam alguém por sua raça, profissão ou aparência, mas sim por seus atos. Essa característica também dá a este humilde povo uma iluminação e capacidade impressionante de resolver problemas e julgar situações. Muitos kataianos falam que a sabedoria de um akaijin não deve ser desperdiçada.

Descrição Física: Akaijins são pequenos, tendo entre 1,00 e 1,10 metros de altura. Ao contrário de outros anões são magros e não aparentam serem tão fortes. Um observador atento, no entanto, nota que seus corpos são ainda sim musculosos, mesmo com seus braços e pernas finos. Eles são afinal de contas anões e têm a resistência lendária dessa raça.

Akaijins tem cabelos e barbas ruivos e olhos negros profundos e plácidos, do qual um brilho como a faiscar de chamas pode ser visto nas raras ocasiões em que um dos pequenos se enfurece.

Relações: A atitude dos akaijins com outras raças faz com que se dêem bem com a maioria dos povos civilizados da Terra

Próxima que encontrem. Apenas raças realmente bestiais e violentas não conseguem ganhar a amizade ou ajuda desses anões.

Akaijins são muito valorizados pelos kataianos devido aos seus dons naturais, e as cidades reais sempre contam com jardineiros e agricultores desta raça para manter as plantações durante invernos rigorosos. A relação entre kataianos e akaijins é no mínimo curiosa: Os akaijins estão totalmente fora do sistema de castas dos kataianos. Assim um akaijin não precisa necessariamente agir sob o comando de um código de honra, o que dá aos anões certas vantagens e liberdades.

Tendência: Anões do norte são calmos e harmoniosos. Sua atitude simples frente aos desafios da vida faz com que sejam extremamente abertos aos caminhos do mundo e seus diversos povos. A maioria dos anões do norte são neutros e bons. Akaijins leais são os mais comuns de se ver nas cidades kataianas, enquanto que os raros anões do norte caóticos constituem normalmente os misteriosos feiticeiros da raça.

Terras dos Anões do Norte: Anões do norte gostam de viver em paz e de cultivar suas terras. Eles vêem pouca necessidade para líderes, clãs e outras “complicações” tão amadas pelos seus vizinhos kataianos. Akaijins gostam de se juntar em vilas escondidas em vales, montanhas e florestas. Essas vilas são construídas respeitando a natureza, os animais e espíritos ao seu redor, sendo que os xamãs são os principais responsáveis pelo equilíbrio da comunidade.

A maioria das terras conhecidas dos anões do norte fica nas planícies ao sul de Katai, a poucos dias das ameaçadoras Mikachi, as Terras Selvagens, sendo a sua grande vila de

Shurd-kai o último vestígio de civilização ao sul do Katai.

Religião: Anões do norte oram normalmente para Maetsuru, a rainha dos céus e esposa de Amaran, por esta ter permitido que o pequeno povo se refugiasse ao sul de Katai quando as Terras Selvagens foram criadas. No entanto a maioria segue os ensinamentos de seus xamãs, que oram para uma enorme gama de espíritos naturais e deuses menores.

Os anões do norte também são conhecidos por seguir os ensinamentos de Akun, o Príncipe da Sabedoria, em especial os akaijins monges.

Linguagem: Anões do norte falam um dialeto particular do anão, isso no entanto não dificulta a compreensão entre os anões do norte e os do sul. Os xamãs akaijins falam uma língua secreta dos espíritos para se comunicarem – o Druídico.

Nomes: Nomes akaijins são simples e normalmente não possuem mais do que duas sílabas. Akaijins também apreciam nomes secundários ligados a elementos ou fenômenos naturais, ganhos devido a algum feito ou traço de personalidade.

Nomes Masculinos: Tan-bu, Kai-jin, Gon-ki, Dai-uk, Whon-kin, Zhin-pan.

Nomes Femininos: Hin-ko, Ya-ya, Win-en, O-shi, Tai-kuy, An-zai

Nomes Secundários: Pedra Saltitante, Orvalho da Campina, Bambu Tombado, Brilho do Alvorecer, Rio Ligeiro, Névoa Silenciosa, Vento Gélido.

Aventuras: Anões do norte não buscam aventuras para ganhar poder ou riqueza.

Akaijins procuram conhecer o mundo e ver outras maravilhas naturais além da paisagem alva de suas terras. Enquanto um anão do Elmo olharia a beleza de uma montanha pensando em seus metais e gemas, um anão do norte se contentaria com a beleza da própria montanha. Como dizem, um akaijin está muito mais interessado em aprender o que existe depois de um morro do que descansar na caverna a sua frente.

Traços Raciais (d20)

. +2 Constituição, +2 Sabedoria, -2 Inteligência, -2 Força. Anões do norte são pequenos mas resistentes. Apesar de não serem grandes eruditos, são senhores de uma sabedoria incomum.

. Pequeno: Sendo criaturas pequenas, os anões do norte ganham +1 de bônus de tamanho para a Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus por tamanho nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores que os humanos e sua capacidade de levantar e carregar peso equivalem a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

. O deslocamento básico dos anões do norte é de 6 metros.

. Visão na Penumbra: Os anões do norte podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.

. +2 de bônus racial contra venenos: Anões do norte são tão resistentes a toxinas quanto seus irmãos do sul.

. +2 de bônus racial contra magias e habilidades similares a magia: Anões do norte são resistentes assim como outros povos anões.

que se assemelha mais à humana; e a falta de cicatrizes, já que eles preferem tatuagens e não gostam de exibir marcas de batalhas. Orcs scyllianos se tornam maduros mais rapidamente que humanos, e envelhecem bem mais cedo. Poucos viverão mais de 70 anos.

Relações: Normalmente apenas poucas pessoas notam que os orcs scyllianos não são meio-orcs normais, mesmo com suas diferenças físicas. Dessa maneira, suas relações com outras raças seguem o padrão dos meio-orcs. No entanto, como muitos orcs scyllianos são piratas, eles podem facilmente ser mais odiados que seus primos quando passando em cidades e regiões costeiras.

Apesar de serem muito raros, os filhos de orcs scyllianos com toranianos (ou outros humanos) tendem a nascer humanos praticamente normais, com pequenos traços que remetem aos orcs, como a pele levemente acizentada ou um canino pontiagudo.

Tendência: Orcs scyllianos são muito inclinados ao caos, já que favorecem a liberdade acima de tudo. Como os humanos, eles tendem à neutralidade, porém os maus são mais conhecidos do que os bons e portanto eles carregam a má fama dos orcs scyllianos piratas.

Terras dos orcs de Scylla: Muitos orcs scyllianos preferem viajar o mundo pelo continente, mas a grande maioria vive em comunidades piratas espalhadas pelas ilhas costeiras. No entanto, a verdadeira “capital” desses orcs são as Ilhas de Scylla, um arquipélago de ilhas que rodeiam o Mar de Fogo, uma baía onde existe intensa atividade vulcânica.

As Ilhas de Scylla ficam muito ao leste do continente, mas podem ser alcançadas em

alguns dias de viagem à navio, dependendo da força dos ventos.

Religião: É realmente raro acharmos um orc scylliano rezando para qualquer deus. Se um dia achar algum, será provável que se dedique a um deus do caos ou da liberdade, ou mesmo um deus das marés e do oceano.

Linguagem: Orcs scyllianos falam o Orc com alguma variação fonética, mas ainda assim perfeitamente compreensível para outros orcs.

Nomes: Seus nomes são geralmente relacionados ao mar e a natureza. Contrário ao outros meio-orcs, eles não se interessam por nomes de efeito, já que não se levam tão a sério e preferem nomes mais simples.

Nomes Masculinos: Axumal, Fillow, Birr, Altay, Bombo, Cancan, e Waldo.

Nomes Femininos: Niadia, Anita, Klenia, Olga, Dona, Annia, e Patraca.

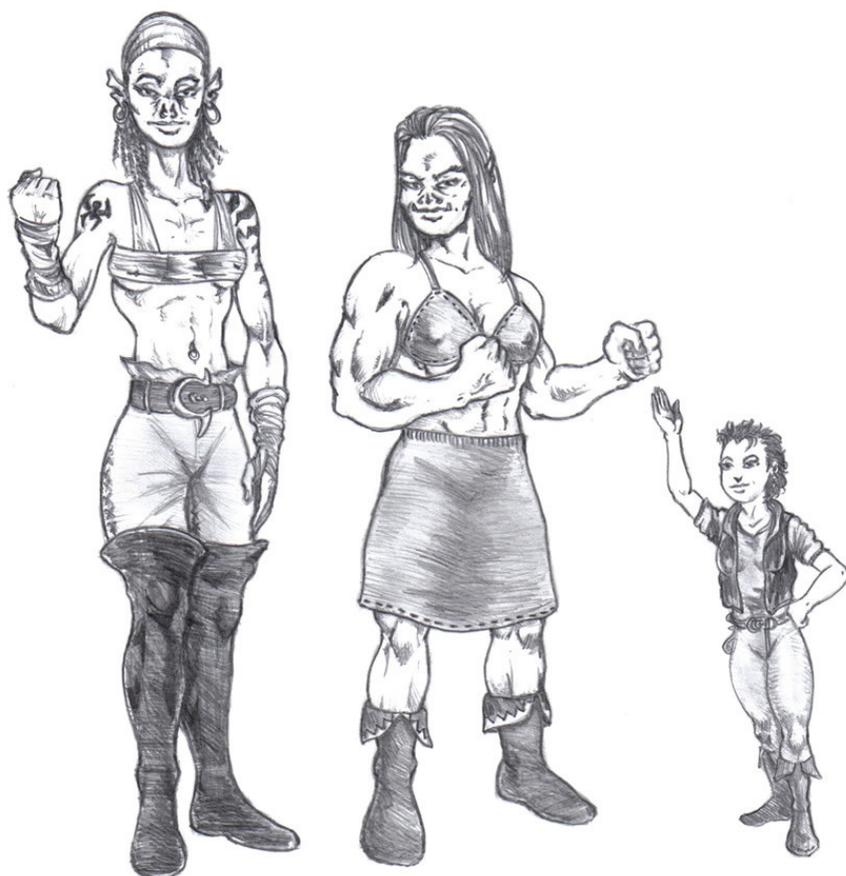
Aventuras: Quando não estão pilhando as cidades costeiras com seus navios piratas, os orcs scyllianos podem ser uma boa adição para um grupo de aventureiros, a não ser que esse grupo passe mais tempo em cidades do que se aventurando pelo mundo. Um grupo nômade será a família de um orc scylliano até o fim de seus dias.

Traços Raciais (d20)

. +2 Destreza, -2 Carisma. Orcs scyllianos são excepcionalmente ágeis e rápidos, porém sua linhagem orc o faz seres difíceis de se lidar.

. Tamanho Médio: Os orcs scyllianos não possuem bônus ou penalidades especiais relativos ao tamanho.

. O deslocamento básico dos orcs scyllianos é de 9 m.



. Sangue Orc: Para todas as habilidades especiais e efeitos, um orc scylliano é considerado um orc. Por exemplo, os orcs scyllianos podem usar armas exóticas e itens mágicos com poderes raciais específicos como se fossem orcs.

. +2 de bônus racial nos testes de Observar. Orcs scyllianos possuem visão apurada.

. +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento. Orcs scyllianos são difíceis de se persuadir com magia.

. Idiomas básicos: Torak, Orc. Idiomas adicionais: Anão, Rotuk, Goblin, Gnoll, Aquan.

. Classe Favorecida: Ladino.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 2 pontos de aprimoramento.

Perícias: Idiomas (Falar Orc 30%, Ler/Escriver Orc 15%).

Aprimoramentos: Resistência à Magia 1, Sentidos Aguçados (Visão) 1.

Interpretando um orc de Scylla

Você nunca encontrou uma terra a que pudesse chamar de lar no continente, foi preciso juntar-se aos seus irmãos piratas das Ilhas de Scylla para entender o significado de pertencer aos mares e seu horizonte sem fim. Você nunca sentiu prazer maior na vida do que o de navegar pelos oceanos da Terra Próxima, e se a cada cidade que você ancora, leva um pouco de suas riquezas, é para lembrar-lhes de que riquezas acumuladas de nada servem se não para financiar as aventuras daqueles que se arriscam a perseguir o horizonte do mundo.

Orcs Áridos

Os chamados orcs áridos são a parte do povo orc que vive nas passagens subterrâneas da cadeia de montanhas que lhes dá seu nome, as Montanhas Áridas. 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 vêem 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 controlar a cidade “à maneira orc”, Zurtak está tentando manter contato com outras raças e espera não desencadear guerras inúteis nos próximos anos... Apesar disso, suas exigências de impostos e tributos a caravanas mercantis cruzando seu território muitas vezes exigem respostas duras dos toranianos.

A maioria dos orcs ainda é um guerreiro em sua alma e muitos vêem os boatos do Surgimento demoníaco como uma ótima oportunidade para provar seu valor. Clérigos orcs são mais raros do que em outros povos, mas respeitados como conselheiros. Os poucos orcs que se aventurem nos caminhos da magia acabam se tornando adeptos, no entanto existem algumas lendas sobre temíveis bruxos orcs. Ladinos são os

representantes mais comuns deste povo em cidades como Zelânia e Niadia.

Personalidade: Muitos orcs seguem uma filosofia bem simples: a da força. Se alguém é forte o suficiente para sobreviver a batalhas, desafios e demais dificuldades, então ele provou seu valor.

Entretanto nem todos os orcs pensam assim, e ao contrário do que muitos podem imaginar, alguns orcs tentam a todo custo melhorar a visão que as outras raças tem de seu povo, realizando feitos heróicos para demonstrar que sua gente nem sempre luta só pelo prazer de matar.

Descrição Física: 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 desagradável para a maioria das outras raças, e possuem olhos avermelhados que brilham a noite. Não parecem se preocupar em usar vestimentas decentes, e muitos se contentam simplesmente com trapos e roupas grosseiras para cobrir seus corpos.

Relações: A mentalidade orc dificulta relações estáveis com outros povos. A maioria das raças não vê nos orcs nada mais do que um povo bárbaro e saqueador, algo pior que os rotunianos. Humanos costumam tolerar orcs mercenários, mas nunca em grande número. Elfos e anões são mais radicais em suas opiniões, achando orcs traiçoeiros. Os povos das florestas têm opiniões semelhantes e o amor dos orcs por machados não ajuda muito.

Orcs por sua vez se dão muito bem com meio-orcs e em épocas ocasionais mantêm

relações toleráveis com outros povos não civilizados como ogros, goblins e gnolls.

Tendências: Orcs são amantes da guerra e apreciam o sangue fervendo quente por seus corpos. No meio de sua raça podem ser encontrados facilmente indivíduos neutros e malignos. A maioria dos orcs caóticos e bons migrou para Sûr, onde acreditam terem mais chances de formar laços com outras raças.

Terras dos Orcs Áridos: Como diz seu nome, as Montanhas Áridas são o lar desse povo orc. Eles moram em diversos clãs no interior e nas raízes das montanhas, de onde saem somente no tardar do dia e durante a noite.

Covis orc são geralmente um amontoado de cavernas e túneis, divididos entre moradas rudes, minas, forjas e pequenas fazendas de fungos. Orcs áridos mais afortunados conseguem manter alguns poucos animais de criação nos escassos sopés férteis das Montanhas Áridas. A maioria no entanto caça grandes bestas nas montanhas. A região das Montanhas Áridas onde mais se encontram orcs é chamada de os Ermos Profundos. Um emaranhado de cavernas que poucos aventureiros tiveram a coragem de explorar.

Religião: Os poucos clérigos desse povo confiam apenas nos deuses das montanhas, sendo que alguns raros já foram conhecidos por adorar Terrarie. Vários clãs orcs menores já foram vistos adorando demônios de Dordread.

Linguagem: Orcs falam seu próprio idioma, perfeito para proferir maldições quando o ouvinte consegue discernir o que

é grunhido e o que é Orc em meio a uma frase.

Nomes: Orcs possuem nomes guturais que procuram impressionar pela sua sonoridade. A maioria dos orcs portanto falam seus nomes como se estivessem pronunciando uma ameaça.

Nomes dos Orcs Áridos: Os nomes para meio-orcs no Livro do Jogador são um bom exemplo para usar nos orcs da Terra Próxima.

Nomes de Clãs: Fende Rocha, Lâmina Negra, Olhos Sangrentos, Lobos do Norte, Uivadores das Montanhas, Machados das Profundezas.

Aventuras: Orcs vêem aventuras como testes para sua coragem, força e resistência. Sua forte tradição guerreira praticamente empurra os orcs para caminharem pelas terras selvagens da Terra Próxima. Com a abertura de Sûr à raça orc, os orcs hoje são mais comuns do que nunca pelas estradas principais... Para a preocupação dos governantes toranianos.

Traços Raciais (d20)

. +4 Força, -2 Inteligência, -2 Sabedoria, -2 Carisma: Orcs são uma raça forte como poucas mas não são famosos por seu raciocínio, erudição, ou modos.

. Tamanho Médio: Os orcs áridos não possuem bônus ou penalidades especiais relativos ao tamanho.

. O Deslocamento básico dos orcs áridos é de 9 m.

. Visão no Escuro: Os orcs áridos podem enxergar até 18 metros no escuro. A visão no escuro somente permite ver em preto e branco, mas no restante é como uma vista

- normal. Os orcs podem enxergar bem mesmo sem nenhuma luz.
- . Sensibilidade à Luz: Orcs ficam ofuscados quando expostos a luz muito brilhante ou aos efeitos de magias similares a *luz do dia*. Eles sofrem uma penalidade de -1 nos testes de ataque enquanto permanecerem expostos.
 - . Familiaridade de armas: Quaisquer armas exóticas com “orc” no nome ou em sua descrição poderão ser usadas pelos orcs áridos como se fossem armas comuns, sem a necessidade do talento de usar armas exóticas. Isso inclui o machado duplo orc.
 - . Idiomas básicos: Torak, Orc. Idiomas adicionais: Anão, Rotuk, Goblin, Gigante, Gnoll, Terrena.
 - . Classe Favorecida: Bárbaro.

Traços Raciais (Daemon)

- Custo:** 1 ponto de aprimoramento, 20 pontos de perícias.
- Perícias:** Idiomas (Falar Orc 30%, Ler/Escrever Orc 15%), Manipulação (Intimidação 20%).
- Aprimoramentos:** Saúde de Ferro 1, Resistência à Magia 1, Sensibilidade à Luz do Sol (sempre que sai das cavernas para a superfície o personagem precisa de 1 minuto para se adaptar a luz solar, nesse período não poderá realizar nenhuma ação de ataque e poderá apenas se defender com metade do seu valor de defesa) -1.

Interpretando um orc árido

Todas as outras raças civilizadas pensam que é você é apenas mais um monstro saído das Montanhas Áridas. Cabe a você provar a eles que é capaz de fazer as coisas tão bem quanto qualquer outro povo. Agora que Zurtak tomou Sûr e abriu seus portões para as raças humanóides, seu povo pode

mostrar às outras raças que podem muito bem controlar e reinar sobre uma cidade-estado. 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 de ensinar à Terra Próxima como os orcs lutam... Com perícia feroz e mentes afiadas!

Meio-orcs

Por raramente não serem considerados filhos bastardos ou meros frutos de uma agressão, os filhos de orcs e humanos geralmente estão entregues à própria sorte. Facilmente confundidos com orcs, devido às características faciais e físicas, muitos não conseguem sequer permissão para adentrar nas cidades toranianas.

Párias em um mundo perigoso, os meio-orcs tendem a procurar trabalho como mercenários ou guarda-costas, e quando encontram um grupo de aventureiros em quem possam confiar, geralmente os tratam como a uma família que nunca puderam ter, apesar de poucos perceberem as sutis demonstrações de afeto de um meio-orc.

Interpretando um meio-orc

Você já nasceu destinado a uma vida de eterno conflito. As raças de seus pais nunca foram amigáveis uma com a outra, e portanto, não é nenhuma surpresa que não sejam tão amigáveis com o fruto de suas relações proibidas. No entanto, ao menos os orcs o respeitarão se você demonstrar ser forte. Já os toranianos dificilmente o aceitarão em sua sociedade...

Regiões

Os meio-orcs da Terra Próxima são nômades e aventureiros, nunca estabelecendo morada em lugar algum. A maioria, no entanto, viaja entre as Montanhas Áridas e a Floresta do Sul.

Traços Raciais (d20)

Todos os meio-orcs de Terra Próxima seguem as regras de traços raciais dos meio-orcs, no Livro do Jogador, página 18, exceto pelas seguintes alterações:

. Familiaridade de armas: Quaisquer armas exóticas com “orc” no nome ou em sua descrição poderão ser usadas pelos meio-orcs como se fossem armas comuns, sem a necessidade do talento de usar armas exóticas.

. Idiomas básicos: Torak, Orc. Idiomas adicionais: Anão, Rotuk, Dardiuk, Goblin, Gigante, Gnoll.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 1 ponto de aprimoramento, 10 pontos de perícias.

Perícias: Idiomas (Falar Torak 30%, Ler/Escriver Torak 15%), Manipulação (Intimidação 10%).

Aprimoramentos: Saúde de Ferro 1.

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.

Mesmo os gnomos que vivem ao norte de suas terras poucas vezes se deram conta de que depois de alguns rios e montes ao sul, existe uma terra pacata e tranqüila, onde o povo pequeno vive da agricultura e do pescado, raramente necessitando de qualquer especiaria vinda de outras terras.

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 jóias, 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 jóias 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 Soldur e as terras dos gnomos, e por elas passa o rio Galduk.

Traços Raciais (d20)

Todos os halflings de Terra Próxima seguem as regras de traços raciais dos halflings, no Manual do Jogador, página 19, exceto pelas seguintes alterações:

. Idiomas básicos: Gnak, Torak. Idiomas adicionais: Rotuk, Anão, Mahuan, Goblin, Orc, Gnoll.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 1 ponto de aprimoramento, 10 pontos de perícias.

Perícias: Idiomas (Falar Gnak 30%, Ler/Escrever Gnak 15%), Manipulação (Lábia 10%).

Aprimoramentos: Resistência ao Medo (reduza a dificuldade dos testes para o personagem não se apavorar ante grande perigo ou resistir a magias que causem pânico em 1 nível – um Teste Difícil torna-se Normal, por exemplo) 1.

Gnomos

Gnomos vivem próximos aos halflings, mas suas vilas e cidades se encontram nos morros ao invés das planícies e pequenos montes. Eles têm muitas similaridades com os anões, mas sua cultura de batalha é praticamente inversa a de seus primos das montanhas. Gnomos são grandes engenheiros e inventores, eles amam a matemática e a física criada pelos deuses no mundo, e são sempre chamados pelos sábios de Talanta ou Bak para prestar ajuda em diversos temas. Gnomos não são apreciadores de aventuras, e somente se juntam a longas viagens e grandes missões se novas descobertas estiverem para serem feitas.



Os gnomos guardam seus segredos a sete chaves e as alianças com os toranianos lhes dão a proteção devida para continuar sua vida, em troca de novas pesquisas e descobertas fantásticas. Gnomos não revelam tais descobertas para ninguém, mesmos os toranianos tem que aceitar artífices gnomos em seus castelos caso desejem a ajuda dos pequenos anões, como eram chamados no passado.

Guerreiros gnomos são muito raros, mas estes poucos são famosos pelo uso de armas exóticas e pouco ortodoxas, como os Bastões de Fogo Gnomo (mosquetes), que funcionam através de uma substância mágica chamada “pólvora”. Muitos gnomos aprenderam também o segredo das magias ilusórias e se tornaram magos bastante competentes, ainda que não sejam muito respeitados em suas terras, visto que muitos gnomos vêem a magia mais como uma ciência do que uma arte de encantamento.

Sua cidade principal é a fantástica Porto do Céu, que mudou de nome nos anos recentes, quando seus experimentos com Barcos Balões finalmente começaram a sair do solo e serem realmente funcionais.

Interpretando um gnomo

Dominar o segredo das ciências e ofícios, esta é a chave para dominar o mundo! Uma mente esperta é muito melhor do que um corpo forte, uma fórmula matemática correta será sempre muito mais útil do que o estudo confuso da magia arcana. Sua raça foi abençoada com o grande dom de compreender a existência. Física, matemática, alquimia, engenharia... Sua raça começou todos os estudos importantes nos campos dos sábios. A ciência é a sua maior aliada, porque uma vez que você a compreenda, ela nunca lhe trairá.

Regiões

Os gnomos vivem em vilas e cidades construídas na costa sul de Pontepedra, próximas ao rio Galduk e os Montes dos Halflings. Apesar de não serem um povo guerreiro, escapam das pilhagens dos orcs de Scylla, ou mesmo de ladinos vindo do norte, graças a acordos que possuem com os toranianos. Portanto, não são raros os

postos de guarda construídos pelos toranianos à volta das cidades dos gnomos, a fim de melhor protegê-los das ameaças.

Alguns gnomos são vistos em outras cidades ao norte, particularmente em Bak e Talanta, sempre trazendo conhecimento científico para os toranianos... O que é muitas vezes transformado, infelizmente, em novas armas de guerra.

Traços Raciais (d20)

Todos os gnomos de Terra Próxima seguem as regras de traços raciais dos gnomos, no Livro do Jogador, página 17, exceto pelas seguintes alterações:

- . 4 pontos extras de perícias no primeiro nível e 1 ponto extra a cada nível adicional. Os gnomos de Terra Próxima são tão versáteis quanto os humanos.

- . Familiaridade de armas: Quaisquer armas exóticas com “gnomo” no nome ou em sua descrição poderão ser usadas pelos gnomos como se fossem armas marciais, sem a necessidade do talento de proficiência em armas exóticas.

- . A perícia Ofícios (Armas de Pólvora) é exclusiva do povo gnomo. Apenas personagens gnomos podem iniciar o jogo com tal perícia. Outras raças podem vir a aprender essa perícia através dos gnomos, apesar de serem poucos os dispostos a ensinar.

- . Os gnomos da Terra Próxima não possuem qualquer habilidade similar a magia inerente, mesmo aqueles com Carisma 10 ou superior.

- . Classe Favorecida: Expert.

Excepcionalmente para os gnomos da Terra Próxima, o mestre do jogo deve permitir que esta classe de personagens não-jogadores possa ser usada.

. Idiomas básicos: Gnak, Torak. Idiomas adicionais: Qualquer uma (exceto pelas línguas secretas, como o Druídico)

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 10 pontos de perícias.

Perícias: Idiomas (Falar Gnak 30%, Ler/Escriver Gnak 15%), Armas de Fogo (Armas Antigas 10%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Poderes Mágicos 1.



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.

Personalidade: Os uldras adoram a natureza e os animais. Ainda que outras raças compartilhem dessa afinidade também, elas simplesmente não são capazes de entender a comunhão dos Uldras com as forças naturais. Eles preferem observar a interferir. Amam a beleza das florestas, a vida dos animais, a passagem dos rios, as brisas do outono, e muitas outras coisas que ora passam despercebidas pela maioria das outras raças. Os uldras acreditam que a sabedoria e a felicidade são alcançadas com uma existência quieta e pacífica, sempre observando a natureza a volta, sem nunca interferir, mas registrando todos os fatos. Esse é o caminho, segundo eles, para se alcançar o lado oculto da natureza.

Descrição Física: 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.

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.

Relações: Os uldras geralmente são amigáveis com todas as outras raças, até se passando por criaturas inocentes, apesar de estarem longe disso. Quando percebem que alguma criatura não está respeitando a natureza, eles prontamente começam a cortar suas relações com ela. Seja a “criatura” um goblin perdido de sua terra, uma vila de caçadores, um reino ou mesmo uma civilização inteira.

Como os elfos e os halflings, possuem grande afinidade com a natureza e tendem a reagir amigavelmente para com todos eles.

Tendências: Uldras são quase sempre neutros. Aqueles que tendem ao lado da justiça são druidas, grandes druidas, líderes de clã, sábios e estudantes de botânica. Aqueles que tendem ao lado do caos são rangers, caminhantes, viajantes ou exilados das florestas uldárias. Apesar de serem extremamente raros, uldras maléficos

podem se tornar criaturas bastante perigosas.

Terras dos uldras: 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 ou rangers que estão só de passagem.

Religião: Todos os uldras rezam para Tyre, a Árvore da Vida. Eles raramente irão considerar rezar para outros deuses, já que todos compartilham a mesma crença de que a natureza é a maior de todas as forças do mundo. Alguns dos uldras maléficos, no entanto, costumam rezar para outros deuses mais obscuros...

Linguagem: O Uldaran é a irreconhecível língua dos uldras. Ela é baseada em assobios e pequenos grunhidos de roedores e gatos, além de não ter uma forma escrita ou alfabeto. É muito raro encontrar outra

criatura, além dos próprios uldras, que saiba falar essa língua.

Nomes: Um nome uldário é dividido em três partes. A primeira se refere a sua floresta natal, a segunda a sua família ou clã, e a terceira ao seu nome, que lhe é dado apenas quando alcança a maioridade. Os nomes são geralmente concedidos pelo grande druída de suas florestas, ou pelos pais, e são sempre derivados dos nomes que dão a animais e plantas em sua estranha língua. Para outras raças, é difícil entender seus nomes quando pronunciados em uldaran, porisso eles costumam adaptar as pronúncias para o Torak e outras línguas mais conhecidas.

Nomes masculinos: Yaal-kin-futh, Yaal-uru-kan, Yaal-ruk-lhan, Rith-mak-ku, Mahul-mak-alin.

Nomes femininos: Yaal-kin-finai, Yaal-uru-kynai, Yaal-ruk-lydia, Rith-mak-kai, Mahul-mak-alina.

Nomes de famílias: Kin, Uru, Ruk, Mak, Ravan, Cydia, Treen, e Carilla.

Aventuras: Já que os uldras são criaturas calmas e gentis, suas vidas de aventuras podem soar algo chatas e cansativas para guerreiros bárbaros ou ladinos hábeis. E terão toda razão, pois que a grande maioria dos uldras se satisfaz com a mera observação da natureza e da vida pacata no interior de suas florestas. Os raros uldras que se aventuram fora de suas florestas poderão ter sido enviados numa missão por seus chefes druidas, serem exploradores de novas espécies animais e vegetais, ou mesmo uldras banidos por algum crime contra a natureza.

Traços Raciais (d20)

. +2 Sabedoria, -2 Força: Sua fragilidade e tamanho é compensado pelo seu grande

senso de sabedoria, derivado de seu estilo de vida.

. Pequeno: Sendo criaturas pequenas, os uldras ganham +1 de bônus de tamanho para a Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus por tamanho nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores que os humanos e sua capacidade de levantar e carregar peso equivalem a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

. O deslocamento básico dos uldras é de 6 metros.

. Visão na Penumbra: Os uldras podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.

. +2 de bônus racial nos testes de Escalar, Saltar e Furtividade. Suas pernas são fortes e elásticas, e suas unhas são grandes auxiliares em escaladas.

. +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias elementais (fogo, ar, terra, água). Os uldras são resistentes as forças da natureza quando canalizadas por magia.

. +2 de bônus racial nos testes de Ouvir. Uldras possuem audição aguçada.

. Afinidade Natural: Uldras tem uma ligação especial com os animais e demais seres. Elas ganham +2 de bônus racial em testes de Empatia Animal e podem usar essa perícia mesmo que não tenham graduações nela.

. Um uldra poderá usar as magias (caso sua classe lhe permita conjurá-las) *detectar magia*, *detectar animais ou plantas*, *falar com as plantas e comunhão com a natureza* para detectar dano natural causado por magias de sacrifício natural conjuradas por feiticeiros.

. Idiomas básicos: Uldaran, Torak. Idiomas adicionais: Mahuan, Gnak, Anão, Rotuk,

Goblin, Orc, Gnoll, Silvestre, Gigante, Druídico. Além disso, uma vez ao dia eles podem usar *falar com animais* como uma habilidade similar a magia para falar com animais de estatura pequena ou menor. Esta é uma habilidade inata dos uldras, e eles são considerados druidas de primeiro nível ao usa-la.

. Classe Favorecida: Druida.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 4 pontos de aprimoramento.

Perícias: Idiomas (Falar Uldaran 30%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Resistência à Magia 1, Sentidos Aguçados (Audição) 1.

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 idéia dos segredos que os grandes druidas uldras conhecem, eles simplesmente não podem entender o que é invisível para seus olhos ignorantes.

Meia-ninfas

Raras entre os povos da Terra Próxima, as filhas de humanos e ninfas são criaturas muito especiais. Herdando tanto a beleza feérica de suas mães quanto a liberdade de mente de seus pais, essas criaturas são chamadas de meia-ninfas.

Capazes de ir além das florestas de suas mães, meia-ninfas são quase sempre confundidas com “belas elfas” por membros de outras raças. É desnecessário dizer, mas não custa lembrar que nunca foram vistas quaisquer meia-ninfas do sexo masculino... Apesar de que isso pode não ser impossível de ocorrer, já que certas lendas falam que meio-ninfas homens existiriam escondidos dentro da Floresta das Ninfas.

Personalidade: Como suas mágicas mães, meia-ninfas amam o mundo natural acima de qualquer outra coisa. Mas ao contrário de ninfas puras, seu sangue humano faz com que meia-ninfas não tenham a paciência, ou a longevidade, para ficar eternamente vagando pelas florestas feéricas.

Meia-ninfas favorecem a liberdade acima de tudo. Muitas já foram as meia-ninfas que morreram de desgosto quando presas em algum lugar, mesmo o mais luxuoso dos castelos. Elas apenas refreariam suas andanças pelo mundo caso a flora ou fauna local estivesse em perigo.

Descrição Física: Meia-ninfas se parecem com elfas de beleza intocável, mesmo quando mais velhas. São figuras esguias, de cabelos longos e belos, pele radiante, e um sorriso reconfortante, com lábios sedutores e olhos gentis. Uma meia-ninfa tem em torno de si um aroma prazeroso. Elas são de uma índole graciosa e encantadora, com mentes vivas e raciocínio ligeiro.

A altura de uma meia-ninfa pode variar de menos de 1,50 m a até 2,00 m, e pesam normalmente entre os 45 e 80 kg. Uma meia-ninfa atinge a idade adulta aos 20 anos e pode viver mais de 180 anos. Quanto a sua aparência, uma meia-ninfa nunca parece mais velha do que uma humana de 40 anos, mesmo no fim de sua vida.

Relações: Geralmente são poucos os que percebem que meia-ninfas não são elfas, mesmo com suas diferenças físicas. Assim, meia-ninfas costumam ser tratadas como elfos. Devido às diversas lendas sobre ninfas entre humanos e outras raças, as poucas meia-ninfas conhecidas são ditas como mestras de grandes poderes de encantamento.

Por sua vez, os elfos consideram meia-ninfas como companheiras distantes, mais puras que meio-elfos, mas ainda assim com muito sangue humano. Costumam aceitá-las bem mais do que a meio-elfos. Elfos negros, no entanto, sentem um prazer especial em matar essas criaturas, tanto como vingança contras as ninfas quanto contra os fracos humanos.

Tendências: Tendo herdado essa tendência de ambos os seus parentes, meia-ninfas são em sua maioria neutras. Meia-ninfas boas são fontes de todo tipo de lenda sobre belas damas élficas ajudando viajantes perdidos em florestas, enquanto que meia-ninfas malignas são capazes de colocar terror mesmo no coração de um elfo negro.

Terras das Meia-ninfas: Após atingirem a idade adulta, meia-ninfas deixam suas moradas mágicas na Floresta das Ninfas e começam a andar pelo mundo. Elas não possuem terras ou reinos próprios, apesar de ser mais fácil encontrá-las em vilarejos nas florestas ou em comunidades élficas do que em cidades humanas.

Religião: Meia-ninfas raramente tem a devoção necessária para serem clérigas, mas elas honram e ajudam os cultos a Tyre, a Árvore da Vida, assim como a Aerie, o Vento sem Fim. Meia-ninfas que seguem o

caminho do sacerdócio tendem a ser druidas.

Linguagem: Meia-ninfas falam Silvestre, a língua dos povos feéricos, que utiliza o alfabeto élfico. Por isso muitas também conhecem a língua dos elfos dourados, Mahuan. Meia-ninfas também costumam aprender a língua dos uldras, o povo mais devoto à proteção das florestas.

Nomes: Meia-ninfas possuem nomes normalmente relacionados à natureza ou a belos animais (como águias e felinos). Algumas adotam nomes élficos, enquanto poucas chegam a usar nomes humanos.
Nomes Femininos: Drusilia, Felosial, Dranda, Legna, Chandra, Kaitani, Bia.

Aventuras: Como foi dito antes, meia-ninfas deixam suas casas na floresta ao atingirem a maioridade e começam a peregrinar pelo mundo. Elas buscam liberdade e paz de espírito, mas podem aceitar se unir a grupos de aventureiros se estes forem defensores da natureza e dos ideais das meia-ninfas.

Algumas vezes meia-ninfas podem ser um problema para aventureiros do sexo masculino, já que viver próximo a elas é muito difícil, principalmente para aventureiros casados.

Traços Raciais (d20)

- . +4 Carisma, +2 Destreza, -2 Constituição: Meia-ninfas são senhoras de uma beleza e charme incríveis, mas são mais frágeis que outras raças.
- . Tamanho Médio: As meias-ninfa não possuem bônus ou penalidades especiais relativas ao tamanho.
- . O deslocamento básico das meia-ninfas é de 9 metros.

. Visão na Penumbra: As meia-ninfas podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.

. Sangue de Ninfa: meia-ninfas são consideradas fadas e não humanóides. Magias que afetam humanóides não surtem efeitos sobre essas filhas das florestas.

. +4 de bônus racial contra magias de Encantamento: meia-ninfas são difíceis de serem seduzidas.

. Meia-ninfas apreciam a liberdade como poucos outros povos da Terra Próxima. Essa paixão é tanta que nenhuma meia-ninfa se sentiria confortável mesmo usando roupas pesadas ou que pudessem esconder sua beleza ou atrapalhar seus graciosos movimentos. Assim sendo meia-ninfas nunca usam armaduras. Não importa a classe que peguem, meia-ninfas não ganham a habilidade de usar nenhum armadura e não podem comprar tais talentos.

. Afinidade Natural: meia-ninfas tem uma ligação especial com os animais e demais seres. Elas ganham +2 de bônus racial em testes de Empatia Animal e podem usar essa perícia mesmo que não tenham graduações nela.

. Graça Feérica: meia-ninfas parecem se mover eternamente ao som de um canto feérico, vindo de lugares escondidos do mundo. Elas podem adicionar seu modificador de Carisma (caso seja positivo) como um bônus à sua CA. Essa habilidade é um efeito sobrenatural.

. Beleza Onírica: uma vez por dia uma meia-ninfa pode manifestar toda a sua beleza mística, lendária em suas mães. Por alguns instantes, ela ganhe parte do semblante feérico de seu povo. Todos os humanóides

do sexo masculino que estiverem a 10 metros e verem a meia-ninfa devem passar em um teste de Fortitude (CD 10 + modificador de Carisma + metade dos níveis da meia-ninfa) ou ficarão cegos permanentemente. Magias que removem cegueira funcionam normalmente contra este efeito. Essa habilidade é um efeito sobrenatural.

. Aura Feérica: É difícil para qualquer humanóide, gigante ou humanóide monstruoso lutar contra uma meia-ninfa, tal é sua beleza. Meia-ninfas são consideradas como se estivesse sobre os efeitos permanentes de uma magia *Santuário* (CD 10 + modificador de Carisma da meia-ninfa + metade do seu nível) frente a estes adversários. Caso a meia-ninfa realize uma ação violenta, o encanto é quebrado durante aquele encontro e ela pode ser atacada normalmente. Personagens que passem no teste de resistência ficam imune à Aura Feérica da meia-ninfa pelo resto do encontro. Essa habilidade é um efeito sobrenatural.

. Magia das Fadas: Uma meia-ninfa pode lançar qualquer magia de nível 0 ou 1 da lista de magias da classe druida, até três vezes por dia. Uma meia-ninfa lança essas magias como um druida de 5º nível. A CD para se resistir a essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma da meia-ninfa. Essa é uma habilidade similar à magia.

. Uma meia-ninfa poderá usar as magias (caso sua classe lhe permita conjurá-las) *detectar magia*, *detectar animais ou plantas*, *falar com as plantas* e *comunhão com a natureza* para detectar dano natural causado por magias de sacrifício natural conjuradas por feiticeiros.

. Idiomas básicos: Torak, Silvestre.
 Idiomas adicionais: Mahuan, Uldaran, Dracônico, Goblin, Orc, Dardiuk.

. Classe Favorita: Bardo.

. NCE (Nível de Classe Efetivo): +3. Meias-ninfa são mais poderosas do que outras raças comuns de Terra Próxima e ganham níveis mais lentamente, veja a seção Raças Poderosas para mais informações.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 5 pontos de aprimoramento, 30 pontos de perícias.

Perícias: Idiomas (Falar Silvestre 30%, Ler/Escrever Silvestre 15%), Manipulação (Sedução 30%).

Aprimoramentos: Afinidade com Fadas 3, Poderes Mágicos 2.

Interpretando uma meia-ninfa

As florestas, planícies, lagos e montanhas... A natureza é o lado verdadeiro do mundo. Pedras frias em ruas sem vida foram coisas criadas pelas raças que se chamam de civilizadas. Nunca perca uma oportunidade de ensinar a elas como é o mundo numa campina com o orvalho da manhã, ou numa clareira sobre a luz do luar. Acima de tudo, nunca deixa a liberdade de seu espírito ser derrotada; Morte seria preferível, pois até a morte é parte da vida. Aprisionar e escravizar outros seres é a coisa mais horrenda capaz de ser feita sobre a face de Terra Próxima.



Kenkus

Dentro das florestas nevadas e montanhas intransponíveis de Katai mora um dos povos mais misteriosos da Terra Próxima. Exímios espadachins, trapaceiros perspicazes e senhores de magias ilusórias incríveis, os kenkus clamam já morarem no norte antes mesmo da vinda dos primeiros katainaos. O lendário povo corvo fala de

um glorioso reino que tinham nas terras de Katai, antes do inverno eterno clamar essas vastidões. O mágico reino kenku teria caído após uma batalha cataclísmica contra onis (demônios) num passado distante. Claro, se você acredita nisso também acredita que os kenkus ensinaram magias aos humanos, criaram os anões do norte com seu vasto poder e coloriram o céu de azul porque o verde original era por demais enfadonho. A verdade é que kenkus são mentirosos de primeira categoria e qualquer um que acredita inteiramente em suas fábulas é fadado a cair em alguma travessura do povo corvo.

Personalidade: Kenkus são o caos personificado. Muitos questionam como um povo tão agitado e inconstante pode ser tão unido e organizado. Kenkus se vêem com uma obrigação quase divina de enganar e passar a perna em praticamente todas as raças (civilizadas ou não) da Terra Próxima. Isso não vem de nenhuma intenção vil ou aproveitadora mas sim de um desejo sincero de ajudar os outros. Kenkus acreditam que uma pessoa deve aprender por si mesma como lidar com os desafios da vida. Se eles ajudam essa pessoa diretamente, ela sempre dependerá de mais ajuda. Por isso um kenku nunca ajudaria um amigo. Ele daria pistas ou tentaria intuir a direção correta, mas faria o máximo para a pessoa aprender por si própria. Daí a grande utilidade de pregar peças e charadas.

Os kenkus são conhecedores de segredos antigos e mostram uma inteligência vivaz com seus atos. Aqueles que conseguem entender um conselho kenku raramente o ignoram. Quando entre si, os kenkus tendem a se ajudar incondicionalmente. Mesmo kenkus em grupos antagônicos de

outras raças são famosos por ignorarem um ao outro durante o combate.

Descrição Física: Kenkus são humanóides com vistosas cabeças de corvo, medindo cerca de 2,00 metros ou mais de altura. São leves apesar do tamanho e têm em média de 65 a 75 kg. Possuem belas e grandes asas saindo das costas, entre seus ombros.

Kenkus possuem pequenas penas negras pelo corpo, alguns possuindo rajadas de branco ou azul escuro. Seus olhos são negros e brilhantes, e não parecem perder nenhum detalhe.

Suas pernas terminam em garras, assim como suas ágeis mãos. Kenkus, no entanto, não usam as garras em combate, pois consideram uma tática selvagem. Kenkus viajam disfarçados usando seus poderes ilusórios. No entanto, todo kenku disfarçado como humanóide tem cabelos ou pêlos da mesma cor de suas penas e possuem um nariz pontudo e longo. Muitos kataianos narigudos já foram acusados de serem kenkus disfarçados...

Relações: A atitude kenku para ajudar seus aliados gerou um famoso adágio entre os kataianos que diz que “antes ser inimigo de um kenku do que amigo”. Mas desafiando a lógica dos povos do sul, os caóticos kenkus se dão muito bem com os kataianos. Isso se deve primeiramente ao fato de que, assim como os anões do norte, não é esperado que um kenku aja com honra. Na verdade os kataianos esperam que um kenku minta e os engane a todo o momento. Eles vêem isso como um desafio a sua própria honra e o aceitam de bom grado.

Comos os kenkus são tão caóticos em seus relacionamentos, eles raramente criam inimizades com qualquer povo ou raça porque mudam de comportamento de

maneira rápida. Apesar disso, os anões tetsujins não apreciam muito a animação kenku, enquanto que os ryunai (ogros magos) são inimigos ancestrais do povo corvo.

Tendência: Kenkus são caóticos como apenas o caos pode ser. Eles raramente vêem divisões como bem e mal, balanceando seus atos de acordo seus próprios ditames. São em sua maioria caóticos e neutros. Kenkus bons são os mais comuns em territórios humanos e são amigos fiéis. Kenkus malignos por sua vez são raros mas demoníacos.

Terras dos Kenkus: As maiores concentrações de kenkus conhecidas são na floresta dos ronins de Nakhat e nas perigosas montanhas Khun-po. Kenkus habitam vilas escondidas por encantos ilusórios. Raro é o humano que alcança essas vilas, mais raro ainda o que lembra de alguma coisa após ter alcançado uma. Kenkus são mestres em ilusões e magias que afetam a mente. Em Nakhat podem ser achados a maioria dos kenkus aliados aos humanos. Os kenkus das montanhas Khun-po são mais isolados, mas já foram vistos mesmo ao lado de alguns Clãs das Sombras. Mestres espadachins kenkus são procurados avidamente por jovens samurais e ronins esperançosos.

Religião: Kenkus afirmam que no passado serviam a um grande deus, o criador da raça, que desapareceu na batalha que acabou com o reino kenku. Kenkus afirmam que seu deus os ajudou a prender vários onis por toda Katai e hoje os kenkus honrariam seu deus protegendo esses locais sagrados. Fora essa breve história, kenkus não parecem ter paciência para servir nem a Odda, o caótico Senhor das Sombras.

Linguagem: Kenkus falam sua própria língua, muita parecida com a língua Auran dos espíritos elementais do ar. É um língua de difícil aprendizado, cheia de ambigüidades e expressões de caráter abstrato.

Nomes: Nomes kenku não parecem seguir regra nenhuma. São de sonoridade simples e não há qualquer menção a um clã ou família, pois todos o povo corvo se considera membro do mesmo clã, o clã kenku.

Nomes Masculinos: Senzou, Kouran, Shitare, Tashiru, Koende, Danrou.

Nomes Femininos: Zakishi, Inari, Hidori, Niko, Midarin, Kirari.

Aventuras: A vida cotidiana de um kenku é uma vida aventureira. Esse povo está sempre à busca de novas paisagens e novos desafios, e poucos têm a empolgação de um kenku para lidar com os mais variados problemas. Um kenku procura sempre adicionar uma pitada de caos às coisas que encontra, seja para fazer as pessoas próximas pensarem de maneira diferente, seja para ver divertidamente como irão reagir. Kenkus viajam para melhorar seus dons mágicos e o sua esgrima.

Traços Raciais (d20)

. +4 Destreza, +2 Inteligência, -2 Sabedoria.

Kenkus são um dos povos mais ágeis da Terra Próxima. Sua impulsividade e empolgação são equilibradas por um raciocínio ligeiro e uma mente afiada.

. Tamanho Médio: Os kenkus não possuem bônus ou penalidades especiais relativos ao tamanho.

. Deslocamento básico de 9m. Kenkus podem voar com um deslocamento de 20m (padrão).

- . As garras das mãos de um kenku causam 1d3 pontos de dano e um kenku é considerado armado com elas. As garras dos pés de um kenku causam 1d6 de dano e dão +2 de bônus de circunstância para testes de Escalar. Kenkus não usam suas garras em combate, a não ser os de tendência má.
- . Visão na Penumbra: Os kenkus podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.
- . Todo kenku é treinado no uso da katana e sabe usá-la tanto com uma quanto com as duas mãos. A katana é a arma predileta do povo corvo.
- . +2 de bônus racial contra feitiços que afetam a mente: Kenkus são caóticos demais para serem facilmente controláveis.
- . +2 de bônus racial em testes de Blefar: Kenkus mentem quase que compulsivamente.
- . +4 de bônus racial em testes de Saltar: mesmo quando não podem usar suas asas, kenkus são ágeis saltadores.
- . Magia Kenku: todo kenku pode conjurar as magias *transformação momentânea*, *imagem menor* e *nublar* como um feiticeiro de mesmo nível. A CD para se resistir a essas magias equivale a 11 + nível da magia + modificador de Carisma do kenku. Ele pode conjurar cada magia duas vezes por dia. Essa é uma habilidade similar a magia.
- . Voz Kenku: kenkus são mímicos natos e podem imitar facilmente outros sons. Para limites de volume considere que um kenku pode imitar um som tão forte como o da magia *som fantasma* lançada por um feiticeiro de nível 1. Fora esse limite de volume, um kenku pode imitar qualquer som que já tenha ouvido. Um teste de Sentir Motivação do ouvinte contra o Blefar do kenku revela

a mímica. Kenkus são também hábeis ventríloquos e podem projetar sua voz a até 10 metros de distância. Um teste de Ouvir pelo ouvinte contra o Blefar do kenku revela o ponto original da voz. Essa é uma habilidade extraordinária.

- . Idiomas básicos: Kenku, Kitak. Idiomas adicionais: Anão, Auran, Kiannak, Torak, Gigante, Dracônico.

- . Classe Favorecida: Guerreiro (homens), Ilusionista (mulheres).

- . NCE (Nível de Classe Efetivo): +2.

Kenkus são mais poderosos do que outras raças comuns de Terra Próxima e ganham níveis mais lentamente, veja a seção Raças Poderosas para mais informações.

Traços Raciais (Daemon)

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 30 pontos de perícias.

Perícias: Idiomas (Falar Kenku 30%, Ler/Escriver Kenku 15%), Manipulação (Lábia 30%).

Aprimoramentos: Voz Kenku (o personagem pode imitar qualquer som que tenha ouvido, sua voz pode alcançar até 10m de distância) 2, Poderes Mágicos 1.

Interpretando um kenku

Você ama a liberdade! Com suas asas abertas e sua mente afiada, a mundo é seu para desbravar. Não se deixe levar por tradições, limitações ou barreiras. Elas existem justamente para serem quebradas. É impressionante o que as outras raças podem descobrir quando se livram desses pequenos inconvenientes. Lembre-se de que você é membro de uma das raças mais sábias do mundo, portanto trate de lembrar os outros disso. Claro, tenha paciência e ensine-os a sabedoria de uma maneira que nunca poderão esquecê-la. Nunca se deixe

ficar preso pelo peso de grilhões ou promessas. Se aprisionado, lute até a morte, pois mesmo a liberdade de espírito é preferível à prisão do corpo. Se preso a um juramento, honre-o o mais rápido possível... Ou faça pensar que o honrou.

Idiomas e alfabetos de Terra Próxima

Estes são os idiomas específicos da Terra Próxima. Alguns deles constam no Livro do Jogador, outros são inteiramente novos. De qualquer forma, estes não são os únicos idiomas falados no mundo, e todas os outros idiomas descritos no Livro do Jogador são também válidos na Terra próxima...

Torak

Torak é o equivalente da língua Comum do Livro do Jogador. Em Terra Próxima, sua história remonta a ancestral Torannia, onde os primeiros desbravadores humanos passaram da barbárie para a época civilizada. Nem o primeiro Surgimento foi capaz de eliminá-la do vocabulário humano. Com o passar dos séculos ela se tornou diferente, de modo que pode ser hoje dividida em duas línguas diferentes: o Torak e o Torak Antigo. Todos aqueles que sabem falar o Torak saberão compreender o Torak Antigo, mas só aqueles que aprenderem o Torak Antigo poderão ler manuscritos da língua ancestral.

O alfabeto Torak é amplamente difundido pelo mundo, sendo a base do alfabeto de diversas outras línguas, já que foi composto pela união do Torak com outros alfabetos, principalmente o Mahuan e o Anão. Já o Torak Antigo é bem mais raro de se

encontrar, sendo reservado para os sábios e os magos da Casa da Magia, na maioria dos casos.

Rotuk

Este é o dialeto falado pelas tribos bárbaras de rotunianos na Floresta do Sul e nas Ilhas do Inverno. Possui um alfabeto um tanto primitivo, conhecido principalmente dos curandeiros e artesãos. Muitas de suas “letras” são na realidade representações gráficas de animais e armas ancestrais, como as pinturas encontradas em algumas cavernas das Montanhas Rotun.

Dardiuk

Esta é a complexa língua do povo do Mar de Areia. Seu alfabeto é composto de símbolos tão complexos que apenas aqueles com algum nível na perícia Profissão (caligrafia) são capazes de escrevê-lo corretamente. Esta língua é escrita da direita para esquerda, exatamente como o Kitak.

Alundran

Esta é a quase desconhecida língua dos alundreanos, um povo que vive afastado dos outros povos civilizados e portanto sua língua é raramente estudada fora de sua terra natal, o país de Alundra. Seu alfabeto é bastante peculiar, visto que cada letra representa um dos espíritos cultuados por sua religião, ou mesmo um animal ou uma força natural. Os alundreanos dão muito valor aos símbolos e isso é refletido em seu alfabeto.

Kitak e Kiannak

A sonora língua dos kataianos é tão rígida quanto os códigos de honra de seu povo. Dizem que um estrangeiro nunca aprenderá a pronunciar o Kitak tão bem que não evidencie sua descendência. Da mesma forma, os kataianos que são vistos no sul raramente conseguem falar o Torak com naturalidade.

Seu alfabeto é composto de símbolos místicos, os mesmos usados por seus magos para descrever seus processos mágicos.

Desta forma é sempre perigoso ler manuscritos em Kitak, visto que eles poderão ser enfeitiçados com alguma magia danosa, embora isso seja muito raro de se ver.

Existe também uma variação do Kitak, chamada Kiannak. Além de ser consideravelmente mais complexa que a outra, esta é proibida de ser falada no reino de Katai, muito embora seja muito utilizada pelos Clãs das Sombras para passar informações sobre magia negra adiante. A língua Kiannak também é conhecida como “O Canto Negro”.

Ambas as línguas são escritas da direita para a esquerda.

Mahuan

O Mahuan é o equivalente da língua élfica no Livro do Jogador. Esta é a melodiosa língua dos elfos da Terra Próxima. Seu alfabeto é tão belo que rivaliza com a simetria sinuosa dos bosques de Mahul Maakh, a floresta dos elfos.

De fato esta é uma língua tão agradável de se ouvir, que aqueles que sabem pronunciar corretamente ganharão um bônus circunstancial de +2 nos rolamentos de Diplomacia e Atuação (Canto), contanto que estejam falando ou cantando em Mahuan.

O Anão

Simples de se pronunciar e escrever, a língua dos anões é tão compacta e engenhosa quanto seu povo. Muitos reclamam que ela não é muito bela de se pronunciar, e mesmo terrível para se fazer odes poéticas, mas não são desconhecidos os anões bardos que cantam suas canções ancestrais com orgulho.

O anão é o equivalente da mesma língua no Livro do Jogador.

Gnak

O Gnak é, na Terra Próxima, a língua dos gnomos e dos halflings. Portanto, equivale a ambas as línguas do Livro do Jogador.

É verdade que os gnomos a pronunciam de maneira um pouco mais coloquial do que os halflings, mas em geral é perfeitamente possível entender tanto a um quanto ao outro. O Gnak é, além de simples de se aprender, também muito simples de se escrever, pois suas letras são ainda mais compactas do que as do alfabeto Torak ou Anão. Muitos sábios toranianos ensinam esta língua a seus discípulos, pois acreditam que no futuro ela se tornará tão comum quanto o Torak.

Devido aos avanços de engenharia conquistados pelos gnomos, muitos anões e humanos aprendem esta língua para poderem estudar os inventos dos gnomos com mais facilidade.

O Orc

Esta é a grotesca língua dos orcs das Montanhas Áridas, também falada, com alguma variação no sotaque, pelos seus parentes das Ilhas de Scylla. Ela é bastante sonora, e quase impossível de se distinguir de grunhidos de animais ferozes, mas ainda assim os orcs costumam se entender entre si.

Uldaran

O Uldaran é a irreconhecível língua dos uldras. Ela é baseada em assobios e pequenos grunhidos de roedores e gatos, além de não ter uma forma escrita ou alfabeto. É muito raro encontrar outra criatura, além dos próprios uldras, que saiba falar esta língua.

Linguística (Regra Opcional d20)

A perícia descrita abaixo, para todos os efeitos, substitui a perícia Falar Idiomas do Livro do Jogador. Caso esteja convertendo um personagem para essa regra opcional, poderá fazer uma substituição simples dos pontos gastos em uma perícia pela outra.

Linguística (Int; Somente Treinado)

Essa perícia é usada para o entendimento e aprendizagem de novos idiomas e formas de escrita.

. Você começa no 1º nível conhecendo um ou dois idiomas (de acordo com sua raça), mais uma quantidade adicional de idiomas equivalente ao seu modificador de Inteligência. Você não poderá escolher idiomas com CD 20 ou superior no 1º nível (ver lista abaixo), a não ser que seja o idioma de sua raça.

. Um personagem educado (qualquer classe exceto bárbaro) pode ler e escrever nos idiomas que fale. Cada idioma normalmente possui um alfabeto.

. Para aprender um novo idioma, você deve passar pelo menos 1 mês se dedicando de 6 a 8 horas por dia ao seu estudo. Ao final de 1 mês de estudo sem interrupções, você poderá fazer um teste contra a CD do idioma (ver lista abaixo). Caso tenha sucesso, você dominará o novo idioma.

Caso fracasse, poderá tentar de novo com um bônus de +1 por cada novo mês de estudo (até um máximo de +5, após 6 meses estudando, o primeiro em que falhou, mas os outros 5 meses de estudo ininterrupto).

Novas tentativas: Ver texto acima.

Especial: Veja à seguir algumas CDs de idiomas de Karanblade.

Idioma	CD
Torak (Comum)	10
Gnak	12
Anão, Rotuk	15
Torak Antigo	16
Alundran, Dardiuk, Kitak	18
Orc, Goblin, Gnoll, Gigante	19
Mahuan	20
Kiannak, Uldaran	22
Ninfa, Kenku, Lagarto	25
Dracônico, Drow	28
Auran, Terrena, Ignan, Aqualia	30
Celestial, Druídico*	33
Infernal	35

* Para não-druidas tentando aprender o idioma.

Raças Poderosas (d20)

Algumas das raças disponíveis em Karanblade são consideravelmente mais fortes do que as raças vistas no Livro do Jogador. Você precisa da autorização do seu mestre para criar um personagem de tal raça. Para manter o equilíbrio entre os personagens dos jogadores, certos ajustes são necessários nas regras destas raças

poderosas de maneira que o jogo se mantenha coeso e divertido. Todos os personagens destas raças têm uma característica racial chamada nível de classe efetivo (NCE). Quando criando o personagem desta raça adiciona o NCE ao nível do personagem. O mestre determinará com quantos pontos de experiência seu personagem começará o jogo. Caso o número mínimo de pontos de experiência necessários para ser um membro desta raça seja maior, então você não pode criar o personagem em questão. Caso o número de pontos de experiência inicial seja maior ou igual, então você pode ser um membro desta raça. Equipamentos iniciais são baseados no seu nível efetivo de personagem (nível de personagem + NCE), não somente no seu nível de personagem. Por exemplo: um grupo de jogadores de 3º nível vai iniciar uma nova campanha. O mestre deixa os jogadores então começarem com 3,000 XP ao invés de 0. Um jogador, após examinar as raças, decide criar um kenku. Como um kenku tem um NCE +2, um personagem kenku de 1º nível teria nível efetivo 3 (nível de personagem + NCE). O jogador, portanto, poderia criar seu personagem kenku nessa campanha. No entanto, caso desejasse jogar com uma personagem meia-ninfa com NCE +3, ele não poderia. Isto porque uma meia-ninfa de 1º teria nível efetivo 4. O limite do grupo é o 3º nível.

Um personagem de uma raça mais poderosa usa o seu nível efetivo (nível de personagem + NCE) para determinar quantos pontos de experiência ele precisa para subir de nível. Ele usa seu nível de personagem para todas as outras coisas, como determinar talentos, limite em perícias etc.

Esse sistema permite ao mestre controlar o nível de poder do grupo, assim como as

opções iniciais em uma campanha. A melhor coisa a considerar quando construindo um personagem de uma raça mais poderosa é se o salto inicial em poder compensa a demora a longo prazo no ganho de níveis.

O mecanismo por detrás dessa regra é bem simples. Raças normais como as vistas no Livro do Jogador precisam de seu nível x 1,000 XP para alcançar o próximo nível de experiência, enquanto que raças mais fortes precisam de seu nível efetivo x 1,000 XP para alcançar o próximo nível. Assim, um kenku (NCE +2) de 1º nível, teria nível efetivo 3 e precisaria de 3,000 XP para alcançar o 2º nível. Uma meia-ninfa (NCE +3) de 1º nível, teria nível efetivo 4 e precisaria de 4,000 XP a alcançar o 2º nível.

Idade, Altura e Peso

Você pode escolher ou gerar aleatoriamente a idade para seu personagem. Em caso de escolha, ela não pode ser inferior a idade mínima da raça e classe de seu personagem (veja a Tabela 1-1: Idade Inicial Aleatória). A determinação aleatória da idade inicial e os efeitos do envelhecimento funcionam da maneira descrita no Manual do Jogador, página 93.

Escolha a altura e peso de seu personagem dentro dos parâmetros mencionados na descrição de sua raça, ou mostrados na Tabela 1-3: Altura e Peso Aleatórios. Pense nas habilidades de seu personagem para determinar seu peso e altura. Se ele for fraco, porém ágil, ele pode ser magro. Se ele for forte e resistente, poderia ser alto ou somente pesado. Existe outra opção: defina aleatoriamente a altura e peso de seu personagem usando a Tabela 1-3: Altura e Peso Aleatórios. A rolagem de dados da

coluna Modificador de Altura determina a altura adicional, além da altura base. O resultado dessa mesma rolagem é multiplicado

pela coluna Modificador de Peso, gerando o peso extra do personagem, além do peso base.

Tabela 1-1: Idade Inicial Aleatória

Raça	Idade Adulta	Bárbaro, Ladino, Feiticeiro	Bardo, Guerreiro, Paladino, Ranger	Clérigo, Druida, Monge, Mago
Humano	15 anos	+1d4	+1d6	+2d6
Elfo Dourado	110 anos	+4d6	+6d6	+10d6
Meio-elfo	20 anos	+1d6	+2d6	+3d6
Anão do Elmo	40 anos	+3d6	+5d6	+7d6
Anão do Norte	35 anos	+2d6	+4d6	+5d6
Orc de Scylla	12 anos	+1d4	+1d6	+2d6
Orc Árido	16 anos	+1d4	+1d6	+2d6
Meio-orc	14 anos	+1d4	+1d6	+2d6
Halfling	20 anos	+2d4	+3d6	+4d6
Gnomo	40 anos	+4d6	+6d6	+9d6
Uldra	18 anos	+2d4	+3d6	+4d6
Meia-ninfa	40 anos	+3d6	+4d6	+6d6
Kenku	35 anos	+4d6	+6d6	+9d6

Tabela 1-2: Efeitos do Envelhecimento

Raça	Maturidade*	Velho**	Venerável#	Idade Máxima
Humano	35 anos	53 anos	70 anos	+2d20 anos
Elfo Dourado	175 anos	263 anos	350 anos	+4d% anos
Meio-elfo	62 anos	93 anos	125 anos	+3d20 anos
Anão do Elmo	125 anos	188 anos	250 anos	+2d% anos
Anão do Norte	118 anos	160 anos	200 anos	+3d20 anos
Orc de Scylla	28 anos	43 anos	56 anos	+2d10 anos
Orc Árido	38 anos	58 anos	78 anos	+2d20 anos
Meio-orc	30 anos	45 anos	60 anos	+2d10 anos
Halfling	50 anos	75 anos	100 anos	+5d20 anos
Gnomo	100 anos	150 anos	200 anos	+3d% anos
Uldra	40 anos	75 anos	150 anos	+1d% anos
Meia-ninfa	120 anos	170 anos	225 anos	+5d20 anos
Kenku	90 anos	130 anos	160 anos	+2d% anos

* -1 em For, Des e Cons; +1 em Int, Sab e Car (d20).

** -2 em For, Des e Cons; +1 em Int, Sab e Car (d20).

-3 em For, Des e Cons; +1 em Int, Sab e Car (d20).

Tabela 1-3: Altura e Peso Aleatórios

Raça	Altura Base	Modificador de Altura	Peso Base	Modificador de Peso
Humano	1,60m	+2d10 x 2,5cm	60Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Humana	1,45m	+2d10 x 2,5cm	45Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Elfo Dourado*	1,65m	+2d10 x 2,5cm	52Kg	x (1d6 x 0,5) Kg
Elfa Dourada*	1,65m	+2d10 x 2,5cm	48Kg	x (1d6 x 0,5) Kg
Meio-elfo*	1,60m	+2d10 x 2,5cm	55Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Meia-elfa*	1,50m	+2d10 x 2,5cm	50Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Anão do Elmo	1,25m	+2d4 x 2,5cm	65Kg	x (2d6 x 0,5) Kg
Anã do Elmo	1,20m	+2d4 x 2,5cm	50Kg	x (2d6 x 0,5) Kg
Anão do Norte	0,95m	+2d4 x 2,5cm	30Kg	x 0,5Kg
Anã do Norte	0,90m	+2d4 x 2,5cm	25Kg	x 0,5Kg
Orc de Scylla, homem	1,65m	+2d10 x 2,5cm	50Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Orc de Scylla, mulher	1,55m	+2d10 x 2,5cm	40Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Orc Árido, homem	1,70m	+2d10 x 2,5cm	75Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Orc Árido, mulher	1,55m	+2d10 x 2,5cm	60Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Meio-orc	1,65m	+2d10 x 2,5cm	65Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Meia-orc	1,50m	+2d10 x 2,5cm	50Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Halfling, homem	0,80m	+2d4 x 2,5cm	15Kg	x 0,5Kg
Halfling, mulher	0,75m	+2d4 x 2,5cm	12Kg	x 0,5Kg
Gnomo	0,90m	+2d4 x 2,5cm	20Kg	x 0,5Kg
Gnoma	0,85m	+2d4 x 2,5cm	17Kg	x 0,5Kg
Uldra, homem	0,80m	+2d4 x 2,5cm	12Kg	x 0,5Kg
Uldra, mulher	0,75m	+2d4 x 2,5cm	9Kg	x 0,5Kg
Meia-ninfa**	1,50m	+2d10 x 2,5cm	40Kg	x (1d6 x 0,5) Kg
Kenku, homem	1,75m	+2d10 x 2,5cm	60Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Kenku, mulher	1,60m	+2d10 x 2,5cm	48Kg	x (2d4 x 0,5) Kg

* Os elfos e meio-elfos de Karanblade são ligeiramente mais altos e pesados que os elfos e meio-elfos do Livro do Jogador (d20). Note que aqui os elfos são geralmente mais altos que os humanos.

** Personagens meia-ninfas são sempre mulheres.

Idade Inicial e perícias (Daemon)

Como o cálculo dos pontos de perícia do sistema Daemon é baseado na idade do personagem, nós sugerimos que cada ano de vida acima de 30 anos conte como idade não-natural no somatório dos pontos (5 pontos por ano ao invés de 10). Dessa forma haverá um equilíbrio maior entre os personagens humanos e não-humanos. Além disso, o número máximo de pontos de perícia que um personagem poderá começar o jogo é de 500 pontos. Os elfos dourados, no caso, já iniciam o jogo com os 500 pontos, pois só pela idade mínima já teriam 720 pontos (mesmo aplicando a regra do parágrafo acima).

Classes de Terra Próxima

Nota sobre classes no sistema Daemon

No sistema Daemon não existe a concepção de classes. Todos os personagens possuem pontos de aprimoramento e perícias para gastar como bem entender, montando seus personagens da forma que acharem mais conveniente.

A única exceção a essa regra são os personagens com qualquer nível de aprimoramento em Poderes Mágicos. Estes devem consultar o Capítulo 2: Magia (final do capítulo) para maiores informações sobre as 3 Tradições de Magia que podem seguir (devem escolher somente uma, no caso). Portanto as descrições de regras à seguir se referem apenas ao sistema d20. No entanto, vale a pena ler os quadros “interpretando um...” para ter uma noção de como interpretar os diversos arquétipos de

personagens possíveis na campanha de Karanblade. O jogador não precisa, e não deve, se limitar por esses arquétipos, afinal a grande vantagem do sistema Daemon é exatamente a liberdade que ele dá aos jogadores de interpretarem e construir seus personagens da forma que acharem mais interessante para eles.

Bárbaro

Diferentemente do que muitos toranianos pensam em suas cidades-estado bem protegidas por muradas e exércitos, a grande maioria dos povos de Terra Próxima tem mesmo é de contar com as florestas, as cavernas e os oásis para se abrigarem dos perigos e do rigor dos ermos selvagens. Dentre esses povos que sobrevivem nos ermos, os guerreiros mais fortes e ferozes são aqueles que protegem a si ou a sua tribo das bestas selvagens e outros perigos mais nefastos... Entre os povos civilizados de Terra Próxima, os rotunianos e os orcs áridos são os que contam com mais bárbaros, no entanto, mesmo anões e toranianos as vezes se interessam em seguir uma vida nômade e selvagem, se atirando em batalhas com a mesma ferocidade dos animais selvagens.

Interpretando um bárbaro

Quando sua vida depende de sua habilidade de caçar e se orientar pelas terras mais desoladas do mundo, você aprende que a sobrevivência vem acima de tudo... Talvez se você tivesse nascido em um berço de ouro, ou ao menos abrigado da chuva e das feras selvagens, então houvesse tido tempo para se interessar por estudar os idiomas, a história, a música, ou mesmo a magia... Mas

em sua vida você só conheceu a brutalidade da vida selvagem, e o seu caminho não poderia ter sido outro: você é um bárbaro.

Informações de jogo

Os bárbaros de Karanblade seguem as mesmas estatísticas de jogo do Manual do Jogador, página 24.



Bardo

A Terra Próxima possui muitas lendas e histórias fantásticas, o que supre os artistas com uma eterna inspiração para suas músicas e contos. Dentre esses artistas, aqueles que se interessam por estudar um pouco de magia e se aventuram pelas terras ermas, sempre a busca de feitos heróicos a serem descritos, são por todos conhecidos como bardos.

Todos os povos civilizados contam com bardos, muito embora os toranianos e os elfos de Mahul Maakh os possuam em maior número. Nem todos os bardos são apenas meros contadores de histórias, alguns são perigosos charlatões ou sedutores diabólicos, que usam seu carisma e empatia para enganar e roubar aos desavisados.

Os bardos mais famosos de Terra Próxima são o grupo conhecido como Tempus Fugit, uma organização circense de artistas que viaja o mundo cantando histórias fantásticas por todos os cantos...

Interpretando um bardo

A vida nunca lhe pareceu muito colorida ou interessante sem que as artes e a música estivessem sempre presentes.

Apesar de muitos se interessarem por coisas mais “sérias”, como a política, o comércio ou as guerras, você sempre achou que o estudo das lendas, das artes e das melodias fosse muito mais importante. O que lhe satisfaz na vida é poder viajar pelas cidades e cantar as glórias de aventuras passadas ou presentes, se possível participando delas.

Informações de jogo

Os bardos de Karanblade seguem as mesmas estatísticas de jogo do Manual do Jogador, página 26, exceto pelas seguintes alterações:

. **Pontos de Perícia no 1º nível:**

(6+modificador de Inteligência) x 4.

. **Pontos de Perícia a cada nível**

subseqüente: 6+modificador de Inteligência.

. **Magia do Bardo:** Apesar de não haver mudanças de regra nas magias dos bardos, é importante frisar que elas são de Foco Artístico. Consulte o Capítulo 2: Magia, para maiores informações.

Clérigo

Em Terra Próxima, o centro de todas as religiões é a cidade-estado de Soldur, onde a sumo sacerdotisa Eleanor consegue, com muita perícia e empatia, manter as diferentes igrejas e suas diferentes crenças em harmonia. Entretanto, nem todas as religiões são ali representadas... Muitas crenças de Katai, Alundra, ou mesmo na próxima Floresta do Sul, estão muito distantes, ou simplesmente não tem um bom conceito entre os toranianos.

Dessa forma os deuses, e seus clérigos, estão divididos entre os deuses urbanos, representados pelas igrejas nas cidades-estado e principalmente em Soldur, 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.

Deuses

Na tabela 1-4: Deuses (próxima página) estão resumidas as principais referências das divindades da Terra Próxima. Essas informações representam apenas os dados mais básicos de cada deus, para maiores detalhes sobre os deuses de Karanblade não deixe de adquirir o Tomo II da campanha.

Interpretando um clérigo

Você dedica 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 (bem ou mal), 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 clérigos de Karanblade seguem as mesmas estatísticas de jogo do Manual do Jogador, página 29. No entanto, o mundo de Terra Próxima possui seu próprio panteão de deuses. Consulte a tabela 1-4: Deuses ou o Tomo II da campanha para escolher o seu deus. Apesar de não haver mudanças de regra nas magias dos clérigos, é importante frisar que elas são de Foco Divino. Consulte o Capítulo 2: Magia, para maiores informações.

Tabela 1-4: Deuses

Divindade	Tendências	Arma Predileta	Domínios Concedidos
Alysia	NB, N, CB e CN	Bordão	Animais, Ar, Caos, Viagem
Akun	LB, LN	Bordão	Conhecimento, Ordem, Sorte
Amaran	LB, LN, LM	Katana	Guerra, Ordem, Proteção
Ayon	LB, LN, NB, N	Qualquer arma de concussão	Cura, Ordem, Proteção
Celenia	LB, NB, N	Maça e Adaga	Água, Cura, Proteção
Deuses Negros*	Veja Tomo II	Veja Tomo II	Veja Tomo II
Diadria	LN, LM, N, NM	Foice Curta ou Foice Longa	Destruição, Enganação, Morte, Sorte
Ellenyre	NB, N, CN	Qualquer arma de druidas	Animais, Cura, Magia, Plantas
Kaldinsky	LB, LN, LM, NB, N, NM, CB, CN	Bordão	Conhecimento, Enganação, Magia
Mallakaist	LB, LN, LM	Espada Bastarda	Destruição, Justiça**, Ordem, Sol
Maetsuru	LB, LN, NB, N	Naginata	Ar, Água, Terra
Meldread	N, NM, CB, CN, CM	Espada Curta	Enganação, Sorte
Odda	CB, CN, CM	Bordão, Katana ou Naginata***	Caos, Enganação, Magia, Sombras**
Raert	LB, LN, NB, N	Maça Pesada	Animais, Ordem, Proteção, Terra
Sembral	NB, N, NM, CB, CN, CM	Malho***	Caos, Guerra, Terra
Samach	NB, N, CB, CN	Clava Grande	Animais, Caos, Fogo, Sol
Thrundaar	CB, CN	Machado Grande	Guerra, Terra e Força
Verinon	LB, LN, LM, NB, N, NM	Cimitarra	Água, Animais, Conhecimento, Ordem

Divindade: nome mais conhecido da divindade.

Tendências: ao contrário do que consta no Livro do Jogador, um conjurador divino de Karanblade deve escolher uma das tendências permitidas por sua divindade. Maiores informações no Tomo II.

Arma Predileta: a arma favorecida pelo principal culto da divindade.

Domínios Concedidos: os domínios do principal culto da divindade.

* Apenas PdMs podem ser servos dos Deuses Negros. Para maiores informações, consulte o Tomo II: Guia do Mestre.

** Novos domínios, consulte o Capítulo 2: Magia para maiores informações.

*** Novas armas. Para maiores informações, consulte o Tomo II: Guia do Mestre.

Druida

Os druidas de Terra Próxima são os maiores defensores das florestas e outras terras ermas, ameaçadas pela expansão da civilização e pela má manipulação da mana do mundo. No passado, as florestas e as cavernas eram maiores e mais radiantes de beleza... Com o Surgimento, o dano causado pela expansão urbana tende a se agravar. Muitos druidas de Mahul Maakh perseguem aos elfos feiticeiros que drenam a mana da floresta ancestral para ganhar mais poder mágico, na esperança de evitar que ela tenha o mesmo destino que a pálida Anahul Maakh, já arrasada pelos elfos negros. Os grandes druidas uldras também estão preocupados com a invasão de sua floresta, temendo que outros venham roubar sua madeira de lei e sua energia mágica latente. Mesmo no Mar de Areia, os druidas dardees tem dificuldades em preservar seus oásis da exploração das caravanas da Areia Negra, que drenam seus poços artesianos para vender a água curativa embalada em poções caríssimas, compradas por nobres de Talanta.

Interpretando um druida

A natureza foi muito generosa para com o seu mundo. Terra Próxima é cheia de locais naturais fantásticos e poderosos, latentes em mana e recursos naturais. Com a sua exploração, não serão apenas os animais e os vegetais que irão sofrer, mas a própria civilização como um todo, que ainda não entende o quão dependente é do equilíbrio natural do mundo. Com o abalo na energia natural latente de Terra Próxima, os deuses não tem outra alternativa que não criar cataclismas e desastres naturais, num último suspiro para que parem com a destruição da natureza. Você está aqui para segui-los.

Informações de jogo

Os druidas de Karanblade seguem as mesmas estatísticas de jogo do Manual do Jogador, página 33, exceto pelas seguintes alterações:

- . Magia Druida: o mundo de Terra Próxima possui seu próprio panteão de deuses da natureza. Consulte o a tabela 1-4: Deuses ou o Tomo II da campanha para escolher o seu deus natural. Apesar de não haver mudanças de regra nas magias dos druidas, é importante frisar que elas são de Foco Divino. Consulte o Capítulo 2: Magia, para maiores informações.

- . Um druida poderá usar as magias *detectar magia*, *detectar animais ou plantas*, *falar com as plantas* e *comunhão com a natureza* para detectar dano natural causado por magias de sacrifício natural conjuradas por feiticeiros.

Guerreiro

Os guerreiros 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 muitos territórios foram conquistados, ou reinos erguidos, com a ajuda das espadas e do sangue dos guerreiros.

Em Terra Próxima, os maiores guerreiros 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. Com o Surgimento, muitos desses guerreiros experientes estão sendo contratados pelas cidades-estado como mercenários, para protegê-las do avanço demoníaco.

Interpretando um guerreiro

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 guerreiro, muitos outros querem medir forças com você.

Informações de jogo

Os guerreiros de Karanblade seguem as mesmas estatísticas de jogo do Manual do Jogador, página 35. Este capítulo possui alguns talentos que podem ser incluídos na lista de Talentos Adicionais do guerreiro: Acuidade, Ataque Coordenado, Ataque sem Pensamento, Caminho Contemplativo, Carga Brutal, Combate Não-Letal, Defesa Coordenada, Disparo à Queima Roupa, Esquiva Aprimorada, Guarda Atenta, Guerreiro Audaz e Luta sem Armadura.

Monge

Por onde quer que passem, os monges não deixam de ser criaturas exóticas. Guerreiros que se valem apenas das mãos e dos ensinamentos espirituais para sobreviver são vistos como loucos ou, no mínimo, esquisitos.

Talvez por isso os monges de Terra Próxima tendam a ser viajantes solitários, só trocando informações com outros monges, ou se isolando em mosteiros nos confins do mundo. Mesmo no reino de Katai, onde o combate desarmado é visto como uma arte milenar, nem todos os lutadores marciais

são monges... No entanto, é bem verdade que os maiores monges de Terra Próxima venham do reino nórdico, mas precisamente dos mosteiros de Yinai.

Interpretando um monge

A luta marcial não é para você somente uma forma de sobreviver aos perigos do mundo, é também uma filosofia de vida. Você não vê graça na vida superficial das cidades ou das tribos, a vida para você é muito mais do que comida, mulheres e ouro. Você a muito renegou aos prazeres mundanos para trilhar seu caminho de evolução espiritual. As artes marciais são apenas um reflexo físico dos movimentos da alma, e quanto maior a sua evolução, mais letal será a sua luta.

Informações de jogo

Os monges de Karanblade seguem as mesmas estatísticas de jogo do Manual do Jogador, página 37, exceto pelas seguintes alterações:

- . No primeiro nível, um personagem monge pode escolher o talento Imobilização Aprimorada ao invés da habilidade Ataque Atordoante, caso isso lhe convenha.
- . No segundo nível, um personagem monge pode escolher o talento Reflexos de Combate ao invés do talento Desviar Objetos, caso isso lhe convenha.
- . No sexto nível, um personagem monge pode escolher o talento Desarme Aprimorado ao invés do talento Imobilização Aprimorada, caso isso lhe convenha, ou caso já tenha pego este talento no nível 1.

Paladino

Maiores defensores do bem e da justiça, os paladinos de Terra Próxima freqüentemente esbarram nas imperfeições alheias, e são

muitas vezes vistos como esnobes e enganadores, visto que poucos realmente irão acreditar em sua pureza.

Após o Surgimento, os paladinos se tornaram não só os bastiões da lei, como também os maiores adversários dos demônios... Mesmo em terras caóticas, os paladinos são hoje valorizados pela sua inigualável capacidade de resistir aos poderes demoníacos.

Mas os demônios muitas vezes podem ser hábeis sedutores, e muitos paladinos estão sendo vencidos, não em batalhas sangrentas, mas ao se desviarem de seus ideais e serem corrompidos pelo mal.

Interpretando um paladino

Você é um defensor do bem e da justiça. Independentemente de seu credo ou raça, você lutará até o fim de seus dias para extinguir com todo mal e toda vil impureza demoníaca que encontrar pelo mundo. Os pobres e os fracos são seus maiores protegidos, visto que são os mais necessitados, mas você poderá muitas vezes se juntar a governos ou exércitos, para uma marcha implacável contra os demônios de Dordread.

Informações de jogo

Os paladinos de Karanblade seguem as mesmas estatísticas de jogo do Manual do Jogador, página 41, exceto pelas seguintes alterações:

. Magia do Paladino: o mundo de Terra Próxima possui seu próprio panteão de deuses. Consulte o a tabela 1-4: Deuses ou o Tomo II da campanha para escolher o seu deus. Apesar de não haver mudanças de regra nas magias dos paladinos, é importante frisar que elas são de Foco Divino.

Consulte o Capítulo 2: Magia, para maiores informações.

. No quinto nível, e a cada cinco níveis após, um personagem paladino pode Destruir o Mal (Su) mais uma vez ao dia. Ou seja, no nível 5 ele poderá utilizar esta habilidade 2 vezes por dia. No nível 10, 3 vezes por dia. No nível 15, 4 vezes por dia. E finalmente, no nível 20, 5 vezes por dia.

Ranger

Guardiões das trilhas e caminhos que cruzam as terras ermas, os rangers de Terra Próxima podem ser tanto guerreiros protetores da natureza, viajantes fora da lei, ou mesmo apenas exploradores de terras inóspitas.

Muitos rangers vem de tribos bárbaras, e procuram conhecer o mundo ao invés de apenas se meter em batalhas sem sentido... Outros são procurados nas cidades-estado, por se juntarem a clãs ladinos e assaltar nas estradas que conhecem tão bem. No entanto, os mais nobres dentre os rangers são aqueles que ajudam os círculos druídicos a preservar as florestas e os animais fantásticos do mundo.

Interpretando um ranger

A linha do horizonte é o seu maior guia, mesmo que esteja enfiado nos subterrâneos ou nas matas densas, estará sempre buscando pelo horizonte infindável do mundo. A vida para você é viajar, e nunca se contentará em ficar muito tempo parado na mesma região. As aventuras são, acima de tudo, não uma chance de enriquecer, mas sim uma chance de conhecer um pouco mais desse vasto mundo que existe a sua volta.

que permite que ele ande por terrenos naturais sem deixar rastro, não podendo ser rastreado.

. No nono nível, um personagem ranger ganha a habilidade Evasão (Ex), similar à habilidade de ladino, descrita no Manual do Jogador, na página 48.

Ladino

Mestres da esquivas e da furtividade, os ladinos 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 intrepididos, etc...

Espalhados por toda Terra Próxima, os ladinos 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, ainda que ameaçados pelos soldados de Bak que tentam a todo custo manter a ordem na cidade.

Interpretando um ladino

Talvez a única crença que todos os ladinos 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

ladinos diferentes no mundo, que fica impossível generalizá-los.

Informações de jogo

Os ladinos de Karanblade seguem as mesmas estatísticas de jogo do Manual do Jogador, página 46.

Feiticeiro (classe variante)

Os feiticeiros de Terra Próxima são criaturas raras e temidas. Ao contrário dos magos, que dominaram a arte da conjuração de magias através de anos e anos de estudo, os feiticeiros já nasceram com a habilidade inata de canalizar o mana do mundo natural para lançar suas magias, sem requerer a artificios de foco como fazem os magos. No entanto, o que poucos feiticeiros sabem, ou fingem não saber, é que ao canalizarem o mana natural das terras onde habitam, eles aos poucos vão drenando sua energia, e por sua vez, pouco a pouco diluindo a magia presente na natureza... Dizem que a Floresta do Sul um dia foi povoada pelos mesmos seres feéricos de Mahul Maakh, ou mesmo da Floresta Uldaran, mas há muitos anos os feiticeiros rotunianos e orcs drenaram toda sua energia natural; Dessa forma, hoje em dia quase não existem fadas ou unicórnios, ou quaisquer animais fantásticos, em suas matas.

Ainda assim, o estrago ocorrido na Floresta do Sul mal se compara ao que foi feito de Anahul Maakh, hoje uma floresta decrepita e cinzenta, em muito se assemelhando aos elfos negros que hoje se escondem em cascas de árvore ocas e sem vida.

Os feiticeiros mais sábios entendem que devem dosar seu uso de magia, já que se souberem usar somente o necessário, as próprias áreas naturais irão regenerar seu

mana... Mas aqueles que abusam e não vêm limites para a exploração do mana natural, terminam caçados e banidos de suas terras, pelos druidas e rangers que se encarregam de proteger a natureza; Ou, muitas vezes, pela própria natureza!

Interpretando um feiticeiro

A magia para você é algo tão natural quanto comer, beber e dormir. Desde muito cedo, você pôde sentir a poderosa energia presente nas áreas naturais do mundo. É verdade que o mana natural é uma energia exaurível, e o uso extensivo dela pode acarretar em drásticas conseqüências para a natureza local... Mas, por outro lado, você também sabe que o mana é uma fluxo energético que se regenera todos os dias, com o sol das manhãs, e portanto, basta saber dosar o seu uso para que ele possa ser preservado e estar sempre as suas mãos.

Informações de jogo

Os feiticeiros de Karanblade possuem informações de jogo variantes, e portanto, serão listadas abaixo. Nós tentamos alterar as regras ao mínimo, e você verá que será um tanto mais interessante usar essas informações para tornar a sua campanha mais única. Entretanto, é perfeitamente possível utilizar somente as regras presentes no Manual do Jogador (página 50), caso não queiram usar estas.

Os feiticeiros possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: O Carisma define qual a magia mais poderosa que um feiticeiro pode conjurar, a quantidade de magias por dia disponíveis por dia e a dificuldade para se resistir a elas. Para conseguir lançar uma magia, um feiticeiro precisa ter um valor de Carisma igual a 10 + o nível da magia. Além

disso, essa habilidade determina a quantidade de magias adicionais que o feiticeiro possui. A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra a magia de um feiticeiro será 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma.

Como nem sempre estará próximo ao local de sua ligação natural, um feiticeiro precisará de um valor elevado de Constituição para poder conjurar suas magias sem um foco natural. Consulte o Capítulo 2: Magia, para maiores informações.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

Bônus Base de Ataque: Segue a mesma progressão do feiticeiro original do Manual do Jogador (página 49).

Resistência de Fortitude: Segue a mesma progressão do feiticeiro original do Manual do Jogador (página 49).

Resistência de Reflexos: Segue a mesma progressão do feiticeiro original do Manual do Jogador (página 49).

Resistência de Vontade: Segue a mesma progressão do feiticeiro original do Manual do Jogador (página 49).

Magias por dia: Seguem a mesma progressão do feiticeiro original do Manual do Jogador (página 49).

Magias conhecidas: Seguem a mesma progressão do feiticeiro original do Manual do Jogador (página 49).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um feiticeiro (e a habilidade chave de cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Cons), Ofícios (Int), Senso de Direção (Sab), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (local) (Int), Profissão (Sab), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia no 1º nível:
 (2+modificador de Inteligência) x 4.

**Pontos de Perícia a cada nível
 subsequente:** 2+modificador de
 Inteligência.

Tabela 1-5: O Feiticeiro (classe variante)

Nível	Especial
1	Magias (Foco Natural), 1º ligação natural
2	
3	
4	Substituir magia
5	Sacrifício natural (Su) 1/dia
6	Substituir magia
7	
8	Substituir magia
9	2º ligação natural
10	Substituir magia, Sacrifício natural (Su) 2/dia
11	
12	Substituir magia
13	
14	Substituir magia
15	Sacrifício natural (Su) 3/dia
16	Substituir magia
17	3º ligação natural
18	Substituir magia
19	
20	Substituir magia, Sacrifício natural (Su) 4/dia

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem à classe do feiticeiro.

Usar Armas e Armaduras: Similar ao feiticeiro original do Manual do Jogador (página 50).

Magias (Foco Natural): Um feiticeiro conjura magias arcanas, o mesmo tipo disponível aos magos. A seleção de magias de um feiticeiro é extremamente limitada. Todo feiticeiro começa o jogo conhecendo 4 magias de nível 0 (também conhecidas como truques) e duas magias de 1º nível (à escolha do jogador). A cada nível de experiência, o personagem adquire uma ou mais magias, conforme indicado na tabela de Magias Conhecidas do Feiticeiro no Manual do Jogador (página 49). Essas magias podem ser comuns, selecionadas da lista de magias de feiticeiros e magos (página 168 do Manual do Jogador), ou podem ser magias incomuns que o feiticeiro descobriu através do estudo. Por exemplo, um feiticeiro com um pergaminho ou grimório detalhando uma magia arcana incomum (que não consta na lista de magias de feiticeiros e magos do Manual do Jogador) pode selecioná-la como uma de suas novas magias ao adquirir um nível de experiência, desde que seja do nível adequado. De qualquer modo, o feiticeiro não pode aprender magias mais rapidamente através desse método, que simplesmente permite ao personagem ocasionalmente escolher magias arcanas que não existam na lista de feiticeiros e magos.

O feiticeiro pode lançar apenas uma certa quantidade de magias de cada nível por dia, mas não precisa prepará-las com antecedência. No entanto, essa quantidade diária aumentará devido as suas magias adicionais (se ele tiver alguma). Por exemplo, um feiticeiro de 1º nível chamado Noah pode conjurar quatro magias de 1º nível por dia – três porque é de 1º nível, mais uma graças ao seu valor elevado de Carisma. Porém, ele só conhece duas magias de 1º nível: *mísseis mágicos* e *sono*. A cada dia, ele poderá lançar *mísseis mágicos* quatro vezes, *sono* quatro vezes, ou qualquer combinação das duas

quatro vezes. Ele não precisa decidir com antecedência qual magia ele precisa lançar naquele dia.

Se desejar, o feiticeiro poderá usar um nível mais alto de magia para conjurar uma magia de nível mais baixo. Por exemplo, se um feiticeiro de 8º nível já usou todas as suas magias de 3º nível, mas deseja lançar mais uma, poderá fazer isso gastando uma de 4º nível. A magia é conjurada, usando seu nível normal, não o nível usado para lançá-la.

Para aprender a conjurar magias, um personagem precisa ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra a magia de um feiticeiro equivale a 10 + o nível da magia + modificador de Carisma do feiticeiro.

Para conjurar suas magias normalmente, um feiticeiro precisa estar até 1,5 Km por nível de feiticeiro próximo do local (ou locais) em que tenha uma ligação natural (ver adiante). Caso se afaste desse limite por mais de um dia (ou seja, caso se afaste tempo suficiente para necessitar dormir), o feiticeiro passará a conjurar suas magias sem seu Foco Natural, e poderá sofrer danos físicos com isso.

Consulte o Capítulo 2: Magia, para maiores informações sobre os efeitos de se conjurar magias sem foco.

Ligações naturais: Um feiticeiro possui o poder inato de canalizar o mana natural presente em uma região de magia natural latente para poder conjurar suas magias. Sem o auxílio da natureza, um feiticeiro só poderá conjurar magias sem foco. Consulte o Capítulo 2: Magia, para maiores informações sobre os efeitos de se conjurar magias sem foco.

Todo feiticeiro começa o jogo com uma ligação natural a uma das seguintes regiões de magia natural latente existentes em Terra Próxima: Ilhas do Inverno (ilha), O Lago

das Lágrimas (lago), Rio Galduk (rio), Montanhas Rotun (montanhas ou subterrâneo), As Cinco Mortes (ilha), Os Ossos Cruzados (ilha), Floresta Uldaran (floresta), As Ilhas de Scylla (montanhas ou ilha), Mahul Maakh (floresta), A Baía das Fadas (mar), Os Ermos Profundos (subterrâneo), Os Montes Gêmeos (montes), A Baía do Azul Eterno (mar), Picos das Águias (montanhas), Pântanos da Névoa Púrpura (pântano), Floresta das Ninfas (floresta), Dara o Mar de Areia (deserto), Ilha dos Dragões (ilha), Mar dos Santos (mar), Alundra (vários terrenos, o país inteiro é latente em magia natural), A Grande Queda (rio), Floresta Alta (floresta), Pântano dos Lagartos (pântano), Vale dos Gigantes (planície), O Deserto Negro (deserto), Floresta de Nakhat (floresta), Ryukhat (floresta), Rio Ankai (rio), Pântanos de Yin-po (pântano), Montanhas Yin (montanhas), O Khun-po (montanhas), Dordread (vários terrenos, o continente demoníaco é todo latente em magia natural). Consulte o Capítulo 3: Geografia, para maiores informações sobre essas regiões, no entanto não é necessário conhecer todas elas, apenas as que o personagem possuir uma ligação natural (apenas uma no primeiro nível). Caso o mestre deseje, poderá considerar outras regiões da Terra Próxima como regiões latentes em magia natural.

De acordo com o tipo de terreno característico de sua região de magia natural, um feiticeiro ganhará habilidades especiais enquanto estiver não mais distante do que 1,5 Km por nível de feiticeiro dessa região. Caso um feiticeiro venha a ter mais regiões de ligação natural, as habilidades especiais podem se somar, nos raros casos em que essas regiões estão muito próximas.

Tabela 1-6: Ligações naturais

Terreno	Especial
Mar, Rio, Lago ou Ilha	+4 de bônus de competência nos testes de Nadar
Deserto	Ganha o talento Tolerância, ou dobra seu bônus para +8 caso já o possua
Floresta	+4 de bônus de competência nos testes de Esconder-se
Montes, Montanhas	+4 de bônus de competência nos testes de Escalar
Pântano	+4 de bônus de competência nos testes de Furtividade
Planícies	+4 de bônus de competência nos testes de Observar
Subterrâneos	Ganha a habilidade Visão no Escuro, ou dobra seu limite para 36 metros caso já a possua

Para se ligar a novas regiões naturais (níveis 9 e 17), um feiticeiro precisa permanecer meditando em seu interior por pelo menos uma semana, não sendo interrompido por mais do que uma hora, ao custo de ter de iniciar a meditação novamente. Durante essa semana, o feiticeiro se conecta ao fluxo de mana natural latente presente na região, e dessa forma passa a poder utilizá-la como mais uma região de ligação natural, inclusive ganhando a habilidade especial de acordo com o seu terreno.

Substituir magia: No 4º nível, e a cada nível par subsequente (6º, 8º, etc...), um feiticeiro pode escolher aprender uma nova magia no lugar de uma outra que ele já conhece. Na prática, o feiticeiro “perde” a magia antiga em troca da nova. O nível da nova magia precisa necessariamente ser equivalente ao da magia a ser trocada, e ela precisa ser pelo menos 2 níveis de magia inferior ao maior nível de magia que o feiticeiro pode conjurar. Por exemplo, ao chegar ao 4º nível, um feiticeiro poderá trocar um único truque (magia de nível 0) por outro truque novo. No 6º nível, ele poderá trocar um único truque ou uma única magia de 1º nível (visto que agora ele pode conjurar magias de 3º nível).

Um feiticeiro só pode trocar uma única magia a cada vez em que isso é permitido, não podendo inclusive deixar para trocá-la em níveis subsequentes.

Sacrifício natural (Su): No 5º nível, um feiticeiro canalizar maior quantidade de mana natural de sua região de ligação natural, efetivamente aumentando a potência de suas magias ao custo do ambiente. Qualquer feiticeiro com 5 ou mais graduações em Conhecimento (natureza) saberá, no entanto, que essa habilidade pode ser extremamente danosa ao fluxo de mana natural de sua região. Muitos feiticeiros inescrupulosos abusam dessa habilidade, isso no entanto não vem sem um preço, visto que os druidas e rangers defensores da natureza virão caçá-los e bani-los de sua região, o que para um feiticeiro pode significar ter de conjurar magias sem foco pelo resto de seus dias! Uma vez ao dia (2 vezes no 10º nível, 3 no 15º, e 4 no 20º), um feiticeiro poderá conjurar uma magia sacrificando o ambiente natural a sua volta. Para todos os efeitos, essa magia será conjurada de maneira idêntica a suas outras magias (inclusive gastando o seu uso diário de seu nível de magia), porém será conjurada como uma Ação de Rodada Completa, e acrescida dos

efeitos listados na tabela abaixo, de acordo com o resultado de seu teste de Conhecimento (natureza).

Tabela 1-7: Conjurando uma magia com sacrifício natural

Resultado do teste*	Efeito	Dano natural**	Raio de distância #
9 ou inferior	Nenhum	Nenhum	Não detectável
10-14	Magia conjurada como se o feiticeiro tivesse +1 nível de conjurador	Pequeno (ex: Grama num raio de 3m é chamuscada)	300m
15-19	Magia conjurada como se o feiticeiro tivesse +2 níveis de conjurador	Médio (ex: Água num raio de 9m se torna poluída)	900m
20-24	Magia conjurada como se o feiticeiro tivesse +3 níveis de conjurador OU sob o efeito de qualquer talento Metamágico que aumente o nível da magia em até um nível ##	Médio-alto (ex: Metais num raio de 18m se deterioram, perdendo metade do valor)	1,5 Km
25-29	Magia conjurada como se o feiticeiro tivesse +4 níveis de conjurador OU sob o efeito de qualquer talento Metamágico que aumente o nível da magia em até dois níveis ##	Alto (ex: Árvores num raio de 36m são sugadas de seiva, vindo a morrer em até 1 semana)	4,5 Km
30+	Magia conjurada como se o feiticeiro tivesse +6 níveis de conjurador OU sob o efeito de qualquer talento Metamágico ##	Catastrófico (ex: Pântano ressecado num raio de 72m, levando até 6 meses para se regenerar)	9 Km

* Teste de Conhecimento (natureza). Um feiticeiro pode optar por utilizar qualquer valor inferior ao valor total de seu teste, caso não queira arriscar chamar a atenção dos druidas e dos rangers, ou caso simplesmente não queira causar danos maiores ao ambiente. Um feiticeiro não poderá nunca Escolher 10 nem 20 para esse teste.

** Esses exemplos descrevem apenas o dano aparente, já o dano ao fluxo de mana do ambiente é um tanto mais drástico, porém notado apenas com auxílio de magia.

O dano natural será detectado por quaisquer magias listadas à seguir, caso sejam conjuradas (ou estejam em efeito) dentro do raio listado em até 1 hora/nível da magia de sacrifício natural conjurada. Note que várias magias de sacrifício natural podem ser detectadas ao mesmo tempo.

As magias que podem detectar o dano natural são: *detectar magia*, *detectar animais ou plantas*, *falar com as plantas* (caso pergunte sobre danos naturais), *comunhão com a natureza* (esta última é a mais eficaz para se detectar e perseguir os feiticeiros danosos a natureza, comumente utilizada pelos grandes druidas em suas florestas).

Note que algumas das magias acima podem ser conjuradas por clérigos ou magos (e mesmo outros feiticeiros), porém, eles não poderão detectar dano natural. Somente quando conjuradas por druidas, rangers, elfos dourados, uldras ou criaturas feéricas (incluindo as meainfãs), elas poderão detectá-lo.

O feiticeiro deve escolher entre o aumento de nível de conjurador efetivo ou o acréscimo do efeito de um talento Metamágico. Nunca a ambos.

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 magos de Karanblade seguem as mesmas estatísticas de jogo do Manual do Jogador, página 52, 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 Preparando Magias de Mago no Manual do Jogador, página 154). 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 2: Magia, para maiores informações). Para aprender, preparar ou conjurar magias, um personagem precisa ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a $10 +$ o nível da magia. As magias adicionais dos magos são baseadas em Inteligência; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra a magia de um mago equivale a $10 +$ o nível da magia + modificador de Inteligência.

Ao contrário dos bardos e feiticeiros, os magos podem aprender qualquer quantidade

de magias (ver página 155 do Manual do Jogador).

Para conjurar suas magias normalmente, um mago precisa utilizar o mesmo cristal soluakh em que imbuíu 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 2: 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.

Um personagem que pegue a classe de mago após o seu primeiro nível deve antes encontrar ou comprar um cristal soluakh pequeno.

. 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.

Making of: Alterações nas regras do sistema d20

Vocês devem ter percebido que este capítulo possui várias pequenas alterações (ou adições) de regras para Raças e Classes já existentes. Muitas delas, como o feiticeiro variante e as magias com foco, foram incluídas porque a ambientação de Karanblade possui algumas variações em sua definição de magia, e achamos que deveríamos criar pequenas regras adicionais (e opcionais) para melhor ambientar os personagens arcanos a campanha de Karanblade. Como já dissemos, as regras são opcionais, e não é necessário utilizá-las para jogar a campanha, estão aí apenas para descrever a magia de Terra Próxima dentro das regras do sistema d20.

No entanto, outras regras, como os estilos de combate do ranger ou a familiaridade com armas de algumas raças, são pequenas atualizações referentes à nova edição do Manual do Jogador, a edição 3.5. Apesar de serem de alguma serventia, de forma alguma essas pequenas atualizações substituem a edição 3.5, que possui muitas outras mudanças que deixaram o sistema d20 ainda mais balanceado. Portanto, caso queira atualizar suas campanhas do sistema d20, recomendamos que adquiram a edição 3.5, já traduzida e lançada em português.

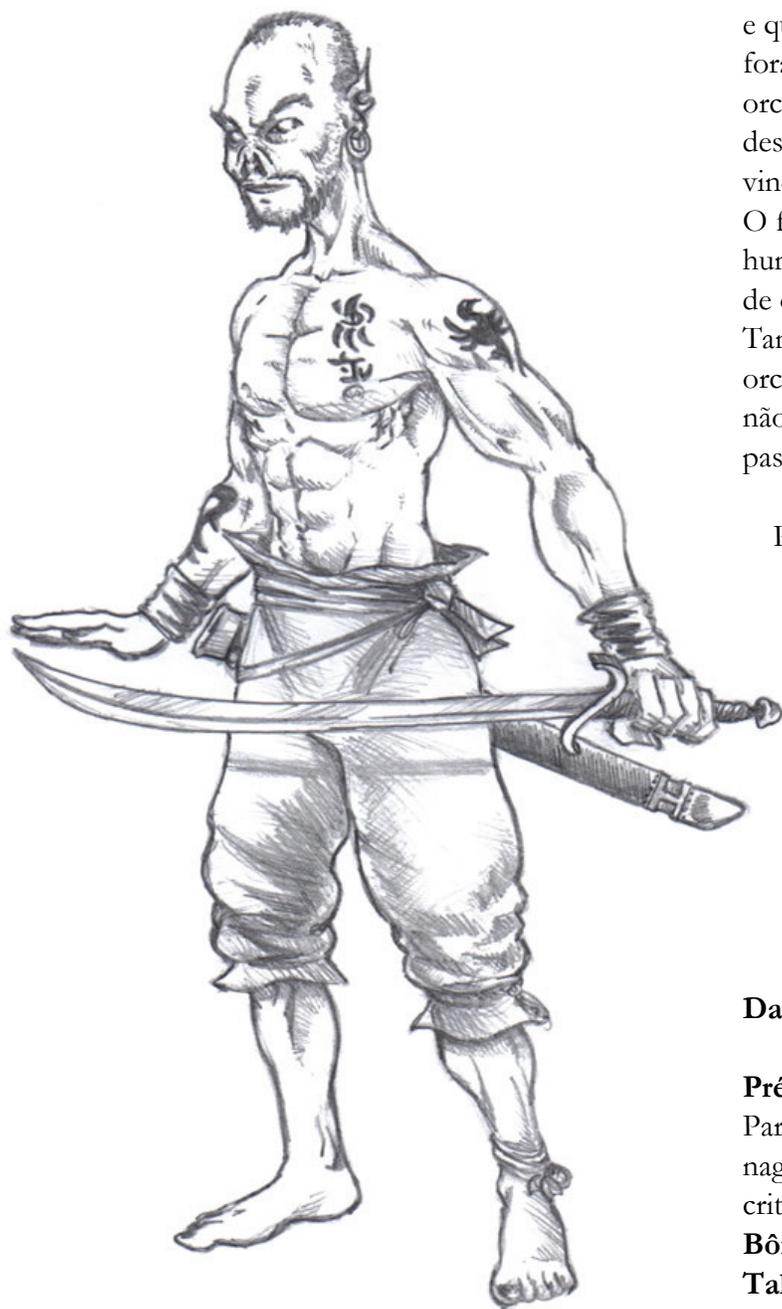
No capítulo seguinte, Magia, e no Tomo II: Guia do Mestre, teremos algumas atualizações de magias e regras que foram balanceadas na edição 3.5. Novamente, fazemos questão de frisar que nossas pequenas atualizações não substituem a edição 3.5 de forma alguma.

Classes de Prestígio e Kits

Nem todos os heróis e aventureiros de Terra Próxima são meros guerreiros ou magos comuns, muitos vão além dos talentos mundanos e adquirem habilidades únicas e especiais. São incontáveis os caminhos e causas que um personagem poderá seguir para desenvolver-se e tornar-se único em sua campanha: muitos orcs das Ilhas de Scylla se tornam piratas tão habilidosos na arte de saquear que desenvolvem habilidades próprias de ladinos ágeis que vêm dos oceanos.

Da mesma forma, alguns dos bardos de Talanta são na verdade andarilhos circenses da ordem de Tempus Fugit, e estão mais preocupados em trazer alegria para os camponeses e os pobres do que para os ricos e os nobres. Mesmo os cavaleiros de Bak, Soldur e Talanta são guerreiros de habilidades únicas e poderosos defensores de suas cidades-estado... E esses são apenas alguns exemplos das infindáveis possibilidades de criação de personagens em Karanblade. Personagens de todas as raças e classes encontrarão a seguir algumas alternativas de classes de prestígio para desenvolverem ainda mais suas habilidades e se integrarem com a história de Terra Próxima. Muitas outras poderão ser criadas juntamente com o Mestre do Jogo, para que a campanha de Karanblade seja ainda mais interessante para todos.

Classes de prestígio que adicionem a classe básica do personagem para determinar o número de conjurações por dia também são adicionadas ao nível de conjurador do personagem (para testes de dissipar magia e passar por resistência a magia).



Saqueador Pirata

O mar sempre exerceu um fascínio estranho nas raças de Terra Próxima. Mas era um antigo povo humano, cujo nome foi esquecido mesmo pelos grandes mestres do conhecimento de Talanta, que melhor personificava tal paixão. Dizem que eles foram os primeiros marinheiros do mundo,

e que foram deles que todas as artes do mar foram desenvolvidas. Os famosos e temidos orcs scyllianos teriam surgido inclusive dos descendentes desses humanos com orcs vindos de Pontepedra há muito tempo. O fruto dessa união entre conhecimento humano e inspiração orc foi o surgimento de outra “arte” dos mares: a pirataria. Tamanho sucesso teve tal arte que hoje os orcs scyllianos dominam as ilhas de Scylla e não se vê mais sinal de seus antigos antepassados humanos.

Os maiores saqueadores piratas da Terra Próxima são sem dúvida os orcs de Scylla, mas os toranianos e rotunianos com o tempo também se tornaram grandes piratas. Qualquer um pode subir em um barco, brandindo sua cimitarra e atacando o que ver pela frente, mas apenas os saqueadores piratas podem reinar sobre os mares, pois eles vêm a imensidão das ondas como seus domínios... Pobre do tolo que ousar desafiá-los.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um saqueador pirata o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus de Base de Ataque: +5

Talentos: Esquiva, Liderança, Vontade de Ferro

Blefar: 4 graduações

Intimidar: 4 graduações

Conhecimento (alguma região marítima, ilhas, etc): 4 graduações

Profissão (Marinheiro): 4 graduações

Natação: 8 graduações

Especial: o personagem deve conseguir juntar uma tripulação e um barco (ou tomar o barco e a tripulação de outro pirata).

Reputação (Ext): à medida que o saqueador pirata abre caminho pelos mares da Terra Próxima, sua fama (ou infâmia) aumenta e atrai inimigos e aliados. Em termos de jogo, o saqueador pirata soma o valor de Reputação ao seu valor de Liderança apenas no que diz respeito ao número de seguidores. Saqueadores piratas podem com o tempo ter vários barcos sobre o seu comando. Ele também recebe o valor de Reputação como bônus de circunstância em testes de Blefar, Intimidar e Diplomacia, dependendo da situação que se encontra. Um saqueador pirata maligno dificilmente ganharia seu bônus em testes de Diplomacia nas cidades costeiras que ataca. Já com orcs de Scylla o bônus poderia ser aplicável.

Ao Balanço das Ondas (Ext): saqueadores piratas se sentem em casa sobre um convés. Eles nunca precisam fazer testes de Equilíbrio para se manter em pés sob um barco (a não ser que tentem algo complexo como se equilibrar em cordas). Da mesma forma não perdem seu modificador de Destreza ao escalar cordas e demais partes de um barco (seus adversários também não ganham bônus para atacá-los). A não ser que seu barco vire, um saqueador pirata continuará de pé.

Audácia (Ext): saqueadores piratas são lendários por sua temeridade em combate. Caso estejam sem armaduras ou usando apenas armaduras leves, eles podem somar seu modificador de Carisma a sua classe de armadura. O bônus de audácia é considerado sempre um bônus de esquiva.

Subjugar (Ext): saqueadores piratas são rudes e brutais em combate. Além do mais eles preferem prisioneiros para atirar aos tubarões a simples cadáveres. Todo ataque de um saqueador pirata que cause dano de contusão ganha +2 de bônus no dano. Eles também não sofrem -4 de penalidade para

causar dano de contusão com armas letais. Saqueadores piratas com o talento Combate Não-Letal (esse é um talento novo de Karanblade) ganham +1 de bônus nos ataques que causam dano de contusão.

Luta Suja (Ext): saqueadores piratas empregam todo tipo de truque sujo em combate. Uma vez por rodada, antes de realizar o ataque, um saqueador pirata pode declarar que vai usar Luta Suja contra um adversário. Isso pode ser desde jogar areia nos olhos, uma finta para atacá-lo desprevenido, chutá-lo em alguma região sensível, etc. Caso acerte o ataque, além de causar dano normal, ele força o alvo a fazer um teste de Reflexos contra CD 10 + nível de Saqueador Pirata + modificador de Carisma. Caso falhe o alvo é considerado como atordoado por uma rodada. Caso erre o ataque, o saqueador pirata desperdiça um uso de Luta Suja. Um saqueador pirata pode usar Luta Suja um número de vezes por dia igual a seu nível nessa classe de prestígio mais seu modificador de Carisma.

“Trabalhem seus Cães!” (Ext): um saqueador pirata conseguem manter a moral do seu navio em alta, seja por sua capacidade de liderança ou pelo medo que provoca. Todos os subordinados ganham +4 de bônus de moral em testes de perícia relacionados ao manejo e controle do barco como Profissão (marinheiro).

Mensagens do Vento (Sob): dizem que um saqueador pirata pode sentir o cheiro de ouro (ou de sangue) a léguas de distância. Caso o saqueador pirata conheça ou tenha uma descrição certa da embarcação (desde grandes navios até pequenas canoas) que quer encontrar, ele pode fazer um teste de Rastrear para seguir em seu encalço (ele não precisa possuir o talento Rastrear).

O saqueador pirata deve estar em uma região que conheça, ou seja, ter graduações

na perícia conhecimento (local). A CD básica é 10, +2 por dia de vantagem da embarcação. Acrescente +5 caso o saqueador pirata nunca tenha visto a embarcação e tenha apenas uma descrição dela. Essa habilidade limitada de Rastrear só funciona se usada dessa maneira.

Bandeira Pirata (Ext): o poder ou o medo que o saqueador pirata incita em outras pessoas agora é tal que a mera visão de sua bandeira impulsiona seus homens e enche os adversários de receios. Quando um saqueador pirata erguer sua bandeira sobre seu barco, todos os seus subordinados e aliados ganham +1 de bônus de moral na sua classe de armadura, jogadas de ataque, dano com armas e testes de resistência contra medo. Esse bônus aumenta para +2 no 10º nível.

Intuição do Mar (SM): o mar partilha de seus segredos com aqueles que lhe respeitam. O saqueador pirata pode uma vez por dia propor um pergunta relacionado ao mar (ou eventos que ocorreram nele ou em uma ilha) e obter uma resposta na forma de uma certeza ou intuição interior. Essa habilidade funciona como a magia *Adivinhação* lançada por um conjurador de 10º nível.

Difícil de Matar (Sob): saqueadores piratas são uma raça difícil de exterminar. Uma vez por dia, quando um ataque causar uma quantidade de dano suficiente para reduzir o personagem a 0 ou menos pontos de vida, ele pode usar a habilidade Difícil de Matar. No lugar de sofrer o dano, o personagem sofre um ferimento permanente na forma da perda de 2 pontos de algum atributo físico (Força, Destreza ou Constituição). Normalmente esse ferimento pode ser a perda de um olho, dedos ou mesmo uma perna. Essa perda é permanente e não pode ser recuperada nem por magia (talvez *Desejo*

ou *Milagre* funcione, ao gosto do Mestre). É o preço que o saqueador pirata paga para salvar sua pele.

Protegido dos Mares (Sob): o saqueador pirata é um filho do mar agora. Qualquer ação tomada contra ele no mar sofre -2 de penalidade de moral. É como se o oceano conspirasse contra aqueles que querem atacar, achar ou de qualquer maneira atrapalhar o saqueador pirata. Caso um saqueador pirata desse nível caia ao mar, ele nunca morrerá afogado e sempre acordará nos dias seguintes em alguma praia próxima. Da mesma forma animais não irão incomodá-lo (mas não bestas mágicas, dragões e demais criaturas).

Um saqueador pirata é imune à mesma habilidade de outro saqueador pirata.

Código de Honra Pirata

Existe uma espécie de “camaradagem” entre saqueadores piratas. Raramente um deles irá ir diretamente contra o outro, apesar de isso ser possível (principalmente se ninguém ficar sabendo). É mais comum que um saqueador pirata atue por meios mais sutis, dando pistas da atividade de seus irmãos ou mesmo de possíveis pontos de saque. Normalmente eles dão essas pistas para grupos de aventureiros ingênuos o suficiente para confiar em um dos lordes dos mares.

Da mesma maneira, um saqueador pirata nunca mataria um de seus “amigos de profissão”. Saqueadores piratas capturados por rivais são dados a honra de andar na prancha e sobreviver por si próprios. Claro, aqueles de nível alto invariavelmente escapam da morte no mar, mas podem ter problemas dependendo em que parte da Terra Próxima o mar os deixará. O lendário pirata rotuniano Borkas Zeks, o Sortudo, foi atirado ao mar uma dúzia de vezes por seus

rivais e sempre escapou... Até o dia em que uma maré agourenta o deixou nas praias de Dordread.

Kit Saqueador Pirata (Daemon)

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 250 pontos de perícias.

Perícias: Facas 30%/20%, Espadas 20%/20%, Condução (Veleiro 30%), Esquiva 30%, Esportes (Acrobacia 10%, Natação 40%), Furtividade 20%, Manipulação (Intimidação 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Saúde de Ferro 1, Senso de Direção 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 1 por nível

Lorde Samurai

Os Senhores de Katai não são meros aristocratas ou nobres relapsos como nas várias cidades do sul. Cercados por antigas maldições, demônios aprisionados e diversos espíritos e raças hostis, sem contar os próprios Clãs das Sombras, os kataianos vêm o caminho da espada como algo obrigatório para aqueles que governam e protegem as terras do rei.

Cada família nobre de Katai é herdeira de séculos de tradições bélicas, usadas fervorosamente na defesa de seu reino desde tempos imemoriais. Os Lordes Samurais são os lendários guerreiros nobres do norte gélido, temidos por sua habilidade no uso da lendária katana e por não temerem mesmo o mais vil demônio. São igualmente renomados por viverem e morrerem por sua honra.

Kataianos em geral são famosos pelo apreço que tem por sua honra, mas lordes samurais são os verdadeiros seguidores do código dos deuses.

Apesar do título de Lorde Samurai, tanto homens quanto mulheres kataianas podem pertencer a essa elite guerreira.

Dado de Vida: d10

Pré-requisitos

Para se tornar um lorde samurai o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: qualquer leal.

Raça: humano kataiano pertencente às famílias nobres. Apenas a esses é dado o ensinamento nas antigas artes.

Bônus de Base de Ataque: +6

Talentos: Foco em Arma (Katana), Ataque Poderoso, Esquiva, Mobilidade, Saque Rápido

Cavalgar: 4 graduações

Diplomacia: 4 graduações

Conhecimento (Katai): 4 graduações

Perícias de Classe

As perícias de classe de um lorde samurai (e a habilidade chave para cada perícia) são Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Conhecimento (Katai) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Int

Características da Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um lorde samurai sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Equilíbrio,

Tabela 1-9: Lorde Samurai

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+2	Grito Kiai 1/dia
2	+2	+3	+0	+3	Mestre do Kenjutsu
3	+3	+3	+1	+3	
4	+4	+4	+1	+4	Grito Kiai 2/dia
5	+5	+4	+1	+4	Mestre do Iaijutsu
6	+6	+5	+2	+5	Somente a Morte
7	+7	+5	+2	+5	Grito Kiai 3/dia
8	+8	+6	+2	+6	Olhos da Lâmina
9	+9	+6	+3	+6	
10	+10	+7	+3	+7	Grito Kiai 4/dia, Grande Kuon

Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre - 1 de penalidade a cada 2,5 quilos de armadura e equipamento carregado.

Grito Kiai (Sob): Um lorde samurai pode canalizar todo seu espírito para se fortalecer. Soltando um poderoso grito ele carrega seus golpes com uma força extra descomunal. Durante um número de rodadas igual ao seu modificador de Sabedoria +1, o lorde samurai ganha +4 de bônus em Força. Usar um Grito Kiai é uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Um lorde samurai só pode se beneficiar de um Grito Kiai por vez.

Mestre do Kenjutsu (Ext): Um lorde samurai é temido por sua habilidade com a katana. Quando empunhando essa arma com as duas mãos, ele pode adicionar o dobro do seu modificador de Força ao dano ao invés de seu modificador multiplicado por 1,5.

Mestre do Iaijutsu (Ext): Um lorde samurai mestre de iaijutsu domina a lendária arte kataiana do saque de espada. Caso ele esteja com sua katana embainhada e deixe

seu adversário atacar primeiro na rodada, seu próximo ataque contra este adversário causa um dano extra igual ao dobro do seu modificador de Força. Apenas o próximo ataque na mesma rodada causa esse dano extra, caso erre o ataque, quaisquer outros ataques subsequentes não ganham o bônus no dano. Note que é impossível usar essa habilidade em conjunto com Mestre do Kenjutsu (é impossível sacar a katana no iaijutsu com as duas mãos).

Somente a Morte (Ext): Um lorde samurai não teme nada. O personagem se torna imune a qualquer tipo de medo no 6º nível.

Olhos da Lâmina (Ext): Os maiores lordes samurais tem uma aura de poder tamanha que os fracos de espíritos e vis fogem frente o seu olhar. Para usar os Olhos da Lâmina o lorde samurai deve fazer um teste de Intimidar (ação padrão sem ataques de oportunidade). Todos os adversários com menos dados de vida que o lorde samurai devem passar em um teste de resistência de Vontade (CD igual ao resultado do teste de Intimidar) ou ficarão abalados (-2 em jogadas de ataque e testes) pelo resto da luta. Adversários que passam no teste ficam

imunes a essa habilidade pelas próximas 24 horas.

Grande Kuon (Sob): Uma vez por dia o lorde samurai pode projetar o poder de seu espírito em um poderoso grito. Todos os seus adversários a 10 metros do lorde samurai devem passar em um teste de resistência de Vontade (CD igual a seu nível de lorde samurai + modificador de Sabedoria) ou fugirão assustados por um número de rodadas equivalente ao seu modificador de Sabedoria +1.

Código de Honra dos Samurais

Por espelharem as maiores virtudes, os Lordes Samurais devem seguir o código de honra kataiano com o mesmo afincamento e espírito que os mais devotos clérigos seguem seus deuses. Lordes Samurais devem manter sempre a sua pessoa intocada, tanto física quanto espiritualmente.

Banhos e purificações após batalhas e contato com criaturas corrompidas, como aberrações e mortos-vivos, são obrigatórios (normalmente em um templo ou abençoados por um clérigo). Não podem também nunca mostrar medo, dúvida ou hesitação. As palavras e as ações de um Lorde Samurai devem ser únicas – se ele disse que fará algo, então considere aquilo feito. Da mesma forma ele não deve permitir ofensas à sua honra nem tão pouco tolerar comentários pejorativos ou mesquinhos sobre sua pessoa, família ou sobre o Rei de Katai. Sua lealdade deve ser também inquestionável. Sua katana é sua alma, e ele irá descer aos reinos infernais se preciso para recuperá-la. É comum em Katai que a katana de um lorde samurai seja encantada como arma mágica por magos armeiros após grandes serviços ao rei.



Lordes Samurais Desonrados (Ex-Samurais)

Caso um lorde samurai tenha sua honra ofendida ou de alguma maneira desobedeça ao seu código de conduta ele somente ganha experiência em ações direcionadas para recuperar seu status perdido.

Lordes samurais que abandonem sua honra e seu código não podem mais ganhar níveis nessa classe de prestígio mais conservam todas as suas habilidades adquiridas até então.

Kit Lorde Samurai (Daemon)

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 210 pontos de perícias.

Perícias: Animais (Montaria 10%), Facas 20%/20%, Espadas 40%/30%, Artes (Caligrafia 10%), Esquiva 10%, Esportes (Artes Marciais 30%), Etiqueta 20%, Sobrevivência (Gelo 20%).

Aprimoramentos: Ambidestria 2, Pontos Heróicos 2, Código de Honra (descrito acima) -1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 2 por nível

Lâmina da Noite

Assassinos vis, servos do Caos, demônios do inverno, traidores de Katai. Várias são as alcunhas e as lendas acerca desses misteriosos servos dos Clãs das Sombras. Muitos inclusive duvidam que esses guerreiros da noite possam mesmo ser humanos.

Criados pela magia dos poderosos lordes feiticeiros dos Clãs das Sombras, os lâminas da noite são as verdadeiras mãos dos servos de Odda, Senhor do Caos e das Sombras.

É através deles que os clãs renegados atacam a Monarquia de Katai.

Um lâmina da noite pode ser qualquer um, desde aquele singelo escultor da esquina até o seu melhor amigo. A paranóia gerada em torno desses assassinos só aumenta o ódio (e o medo) do povo kataiano. Afinal, lâminas da noite são seres que desprezaram qualquer semblante de dignidade ou humanidade, sendo frios, calculistas e covardes, jogando fora sua honra para levar adiante os planos de seus senhores.

Mas nem todos os lâminas da noite são demônios. Muitos carregam em seu coração um último vestígio de honra, a única coisa a manter-lhes a sanidade, e acreditam piamente que sacrifícios são necessários para se que se possa vencer. E eles são o sacrificio.

Alguns lordes dos Clãs das Sombras tentam manter a ordem e a proteção de suas terras, e o lâmina da noite entende que sua missão é defendê-los, não muito diferente dos arrogantes lordes samurais do sudoeste.

Há aqueles lâminas da noite que desertaram seus lordes negros, incapazes de cumprir algum ato abominável. Esses seres têm, no dizer de Katai, pele de demônio e alma de samurai, e talvez sejam os mais atormentados humanos da face da Terra Próxima. Um lorde dos Clãs das Sombras nunca esquece uma traição, e o lâmina da noite renegado pode ter certeza que será caçado até mesmo nas profundezas do inferno por seu ato. Muitos acabam por isso indo para longe de Katai... para o longínquo sul.

A maioria dos lâminas da noite são ladinos ou monges sujos. Muitos com o dom para a feitiçaria são também escolhidos. Caso contrário, é comum que seja ensinado um mínimo de conhecimento arcano a um lâmina da noite pelo seu senhor.

Dado de Vida: d6

Pré-requisitos

Para se tornar um lâmina da noite o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: qualquer uma, dependendo dos interesses do lorde feiticeiro. Ironicamente a devoção necessária para ser um lâmina da noite faz com que muitos sejam leais, mesmo servindo a Odda, Senhor do Caos.

Raça: somente humanos kataianos ou kenkus são aceitos. Espiões de outras raças nunca seriam igualmente úteis.

Talentos: Foco em Perícia (Furtividade ou Esconder-se)

Blefar: 4 graduações

Disfarce: 8 graduações

Esconder-se: 8 graduações

Furtividade: 8 graduações

Mensagens Secretas: 4 graduações

Sobrevivência: 4 graduações

Profissão (ofícios) ou qualquer outra perícia capaz de simular uma profissão normal: 4 graduações

Especial: um candidato à posição de lâmina da noite deve estar nas boas graças de um dos Clãs das Sombras. Como prova de sua

devoção lhes é dado uma última missão de natureza quase suicida (como matar um lorde kataiano no meio de uma festa na frente dos guardas). Caso sobreviva e retorne para o Clã das Sombras, o candidato recebe treinamento e passa pelo chamado Pacto Tenebroso, onde é imbuído com a magia de seu lorde sombrio. Parte do ritual culmina com o candidato sendo lançado no Plano das Sombras onde deve sobreviver por uma noite. Os que retornam são lâminas da noite de 1º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um lâmina da noite (e a habilidade chave para cada perícia) são Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Conhecimento (Katai) (Int), Conhecimento (Arcano) (Int), Disfarces (Car), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Leitura Labial (Int), Mensagens Secretas (Sab), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des) e Usar Objeto Mágico (Car).

Tabela 1-10: Lâmina da Noite

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, golpe da sombra, pacto tenebroso
2	+1	+0	+3	+0	Duas almas
3	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6
4	+3	+1	+4	+1	Leveza das Sombras
5	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +3d6, mimetismo
6	+4	+2	+5	+2	Maldição das sombras
7	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6
8	+6	+2	+6	+2	Lar das Sombras
9	+6	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6
10	+7	+3	+7	+3	Espírito Sombrio

Um lâmina da noite pode escolher ainda outra perícia não-exclusiva para representar alguma profissão sua que mantenha junto com seu disfarce (normalmente Ofícios ou Profissão).

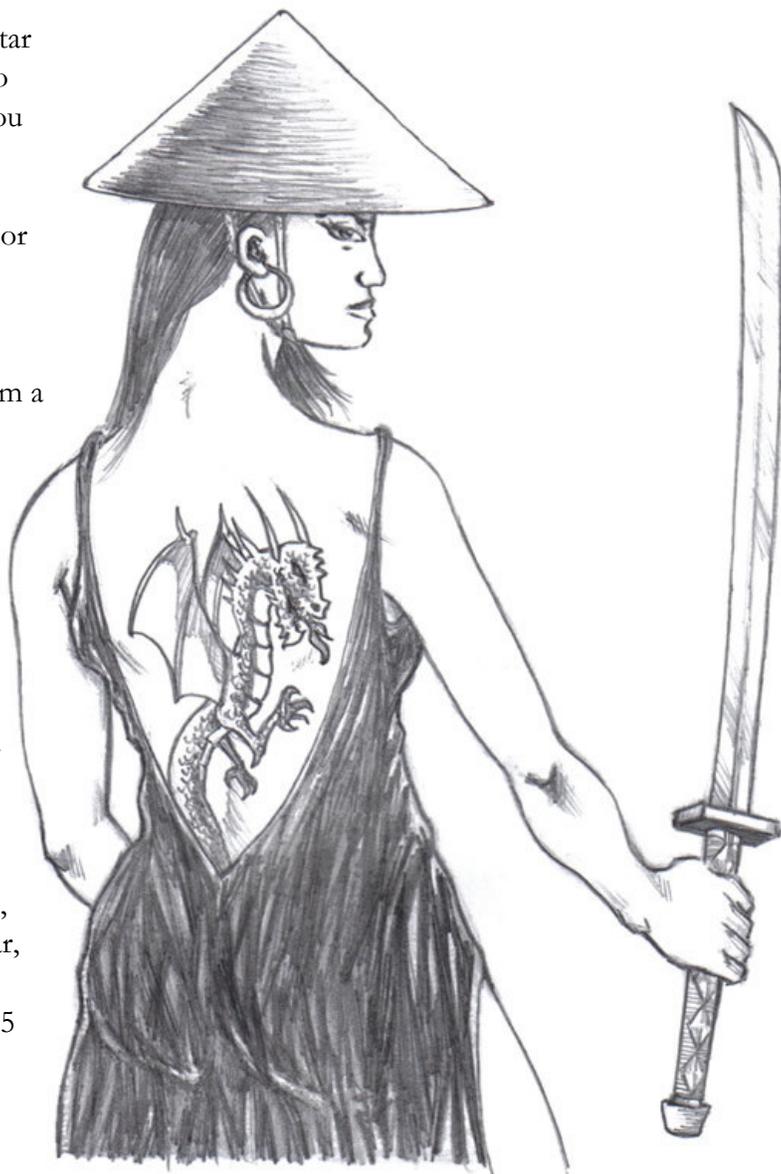
Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Int

Características da Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um lâmina da noite sabe usar todas as armas simples, assim como katana (espada bastarda), kama, kukri, kusari-gama, nuchako, shuriken, zarabatana e wakizashi (espada curta). Um lâmina da noite usa uma katana como uma arma comum, não exótica. Sabem usar somente armaduras leves. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre - 1 de penalidade a cada 2,5 quilos de armadura e equipamento carregado.

Ataque Furtivo (Ext): Se um lâmina da noite atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente do ataque, ele pode golpear um ponto vital e causar dano extra. Basicamente, este ataque causará dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (caso exista ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo personagem. O dano adicional será +1d6 no 1º nível e 1d6 adicional a cada dois níveis subsequentes (+2d6 no 3º nível, +3d6 no 5º nível, etc.). Se o lâmina da noite obtiver um sucesso decisivo num ataque



furtivo, o dano adicional não é multiplicado. Os ataques à distância só podem funcionar como ataques furtivos quando o alvo estiver a menos de 9 metros, já que não é possível atingir pontos vitais com precisão a uma distância maior.

Usando um bastão ou ataque desarmado, é possível realizar um ataque furtivo que cause dano por contusão, embora não haja meios de fazê-lo usando uma arma (nem mesmo com a penalidade habitual de -4),

pois é preciso fazer o melhor uso possível da arma para desferir um ataque furtivo. O ataque furtivo só funciona contra criaturas com anatomia visível – mortos-vivos, constructos, gosmas, plantas e criaturas incorpóreas não possuem áreas vitais para serem atingidas. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos também não é vulnerável a ataques furtivos. O lâmina da noite precisa ver sua vítima com clareza suficiente para ver um ponto vital e atingi-lo. Ele não pode usar o ataque furtivo contra uma criatura camuflada ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estão fora de alcance.

Se o lâmina da noite possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Pacto Tenebroso (Sob): o lâmina da noite agora é uno com as sombras de Odda. Ele ainda é humano, mas é também algo mais. No 1º nível, o lâmina da noite ganha visão no escuro de 18 metros, podendo ver inclusive dentro de escuridão mágico. O poder do Pacto Tenebroso começa também a se embrenhar pelo corpo e alma do lâmina da noite. Pessoas têm mais dificuldade em lembrar do lâmina da noite caso o vejam, qualquer tentativa de usar Obter Informações a seu respeito sofre -4 de penalidade. Da mesma maneira sua forma física se torna levemente mutável, lhe dando um bônus de circunstância de +4 em testes de Disfarce.

Duas Almas (Ext): o lâmina da noite é um mestre do disfarce. Através de meditação intensa, e talvez devido ao poder mutante do Pacto Tenebroso, o lâmina da noite pode realmente personificar outra pessoa. O lâmina da noite cria uma segunda identidade, com personalidade, traços e até tendência própria. Ele deve criar uma história completa para essa segunda identidade. Para trocar entre sua personalidade e a segunda, ele

deve meditar por uma hora. Após isso ele realmente é a segunda identidade...

Testes de Sentir Motivação não vão identificar mentiras se elas forem parte da história desenvolvida pelo lâmina da noite. Magias que revelam a tendência iram revelar somente a nova tendência. Tamanha é a mudança que o lâmina da noite sofre -4 de penalidade em testes de perícias que não convenham ao seu novo histórico. Usar a técnica das Duas Almas para criar uma segunda identidade requer um dia de meditação e consome 150 XP. É um processo mentalmente desgastante causando 1d6 de dano temporário de Sabedoria. Dizem que muitos lâminas da noite ficaram insanos por tanto usar as Duas Almas. O lâmina da noite só pode ter uma personalidade extra por vez.

Golpe da Sombra (Sob): Um lâmina da noite deve ser um assassino perfeito e o poder do Pacto Tenebroso permite ao lâmina da noite usar da sutileza da sombra para enganar os sentidos e distorcer a realidade. O lâmina da noite deve declarar que esta usando o Golpe da Sombra antes de atacar. Todos os ataques que atinjam a vítima (ou as vítimas) só surtem efeito na próxima rodada. Suas vítimas literalmente não sentem que estão sendo mortas! Caso o lâmina da noite esteja escondido, a vítima pode nem ter noção de que está sendo atacada. Na próxima rodada a vítima sofre todo o dano normal dos ataques desferidos. Lâminas da noite usam o Golpe da Sombra antes de se revelar para seus adversários, que se vêem subitamente muito mais feridos do que o normal. O lâmina da noite pode usar o Golpe da Sombra um número de vezes por dia igual ao seu nível nessa classe de prestígio.

Leveza das Sombras (Sob): em áreas escuras ou tomadas por penumbras (de

acordo o Mestre) o lâmina da noite age como uma sombra. Ele ganha um bônus de circunstância de +4 em Escalar, Furtividade e Saltar. Ele não é limitado pela sua altura nesses saltos. Caso deseje, o lâmina da noite pode tirar 10 em qualquer teste destas perícias se estiver nas sombras. Os bônus aumentam para +8 no 6º nível.

Maldição das Sombras (Ext): o Pacto Tenebroso cobra seu preço sobre a humanidade do lâmina da noite. Apenas para o efeito de magias como *Proteção contra o Mal*, *Expulsão* ou *Banimento*, o lâmina da noite é considerado um ser extraplanar, com o Plano das Sombras como plano de origem.

Em todos os outros aspectos (inclusive para efeitos de *Reviver os Mortos*) o lâmina da noite é tratado normalmente. No 8º nível a maldição se torna mais grave e o lâmina da noite torna-se sensível à luz, sofrendo -1 de penalidade em todos os testes feitos sobre a luz do dia ou iluminadas por magias como *Luz*.

Mimetismo (Sob): o lâmina da noite pode usar a perícia Esconder-se mesmo se estiver sendo observado. Ele pode desaparecer da linha de visão, mesmo em locais abertos e sem nenhuma cobertura, desde que esteja a 3 metros de algum tipo de sombra. No entanto, não é possível esconder-se na própria sombra.

Lar das Sombras (Sob): o lâmina da noite é uno com a Escuridão Final. Ele pode agora usar sombras para adentrar nos domínios do Plano das Sombras, um local de escuridão perpétua paralelo ao plano material primário, um reflexo maligno deste. Do Plano das Sombras o lâmina da noite pode ver o plano material primário. O lâmina da noite pode entrar no Plano das Sombras e sair uma vez por dia, carregando consigo no máximo uma carga média. Do Plano das Sombras ele não pode ver nem voltar para uma área do plano material

primário sobre o efeito de magias que bloqueiem viagens planares ou das magias *Consagrar*, *Proteção contra o Mal*, *Proteção contra o Caos* ou *Santificar*.

Espírito Sombrio (Sob): um lâmina da noite se confunde com a própria escuridão. Em áreas escuras ou de sombras ele ganha os benefícios de uma criatura incorpórea, ou seja, somente armas mágicas +1 ou melhor podem acertar o lâmina da noite e mesmo assim há 50% de chance de que o ataque de fonte corpórea seja ignorado. Apesar do benefício o lâmina da noite não é incorpóreo e não pode atravessar paredes sólidas.

Lâminas da Noite Renegados

Os lordes feiticeiros dos Clãs das Sombras não desejam que seus servos mais caros lhes saiam ao controle. Qualquer lâmina da noite que desobedeça ao seu senhor sofre o preço imposto pelo Pacto Tenebroso. Ele sofre 2 pontos de Sabedoria permanentes assim como alguma maldição ao gosto do Mestre. As maldições podem ir desde uma face demoníaca até um azar excepcional ou alguma sina como ser destinado a matar a pessoa que mais ama. Tanto o dano de Sabedoria quanto a maldição não podem se recuperados por nenhuma magia abaixo de um *Desejo* ou *Milagre*. Claro, outra opção seria retornar para o seu senhor e pedir perdão (a maioria, no entanto, é morta cruelmente e as devidas medidas são tomadas para que não sejam revividos).

Um efeito secundário do Pacto Tenebroso pouco conhecido pelos lâminas da noite é que os lordes dos Clãs das Sombras podem sentir a presença de um lâmina da noite num raio de vários quilômetros em torno de si, e que criaturas extraplanares invocadas por eles podem por sua vez rastrear esses lâminas da noite renegados não importa onde vão. Esse é o preço da traição.

Kit Lâmina da Noite (Daemon)

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 270 pontos de perícias.

Perícias: Facas 40%/20%, Espadas 20%/20%, Camuflagem 20%, Ciências Proibidas (Oculto 10%), Disfarce 40%, Escutar 20%, Esquiva 30%, Esportes (Artes Marciais 20%), Furtividade 30%.

Aprimoramentos: Afinidade com Magias (Caminho Elemental das Trevas - Tradição Feiticeira, ver capítulo de Magia para mais detalhes) 1, Pontos Heróicos 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 1 por nível

Cavaleiro da Cruz Branca

Era noite no vilarejo de Saneta, e um grupo de padres missionários do grande Ayon passava em sua carruagem rumo a Soldur, terra dos deuses... Mas esses não estavam de bom humor nesse dia, e nada fizeram para evitar que um grupo de assaltantes vindos da outra margem do rio Galduk abordasse os religiosos, forçando-os a escolher entre a vida e suas cruzes de ouro maciço, que traziam num baú ornamentado escondido no chão da carruagem. Os padres prontamente se renderam, temerosos por suas breves existências... Um deles, porém, levantou-se e desceu seu capuz, revelando ser uma mulher belíssima, mas que empunhava uma espada curva que refletia em prata a luz das luas.

“Saíam agora, ou Ayon saberá o que fizeram. Saíam agora, ou minha espada fará a justiça sem misericórdia!” – E sua voz soou como um trovão à beira da estrada. Seu olhar parecia brilhar de tanto poder que emanava, nada parecia poder vencer aquela mulher e sua voz... E foi por isso que naquela noite um grupo de assaltantes desistiu de algumas cruzes de ouro maciço, mas ganhou o restante de suas vidas em troca...

Os cavaleiros da Terra Próxima são conhecidos por serem os mais hábeis, nobres e corajosos de todos os guerreiros. No país de Torann, são chamados de Cavaleiros Reais, aqueles que defendem o ideal do extinto reino de Torannia, e obedecem a Ultar Braluzenti e a Talanta. Em Pontepedra, existem os Cavaleiros de Bak, obedientes a Deldor Daryll e a cidade murada de Bak... Mas aqui vamos falar dos Cavaleiros da Cruz Branca, defensores de todas as religiões, e obedientes a Eleanor, a sumo-sacerdotisa de Soldur.

Essa classe de prestígio relata as habilidades dos líderes da guarda de Soldur. Somente aqueles que se mostram extremamente leais a sua cidade-estado, e também tem um alto senso de honra e respeito às inúmeras crenças da cidade de todas as religiões, podem aspirar pela benção de Eleanor e o honrado posto de comandante da Cruz Branca. São antes de tudo guerreiros experientes que já passaram por muitas batalhas mortais, que arriscariam tudo em defesa de sua ordem, mas que também mostram a piedade divina quando necessário.

Soldur, chamada de a cidade de todos os deuses, é o centro de praticamente todas as religiões de Terra Próxima. Seu ideal é a crença de que todas as religiões e seus deuses podem conviver em paz e harmonia, contanto que essas se baseiem na bondade e na lealdade... Contra os demônios, as feras do submundo e os conjuradores nefastos, Eleanor levanta sua espada, a guarda da Cruz Branca, e ataca! Ai de quem ficar em seu caminho...

Muitos desses cavaleiros são guerreiros, rangers ou paladinos. Alguns clérigos que desejam desenvolver sua habilidade em combate armado também costumam entrar para a ordem. Feiticeiros e magos são raros, a não ser que também conjurem magias de

Foco Divino. Outras classes são extremamente desaconselháveis para ser um Cavaleiro da Cruz Branca. No entanto, nos dias que se seguem ao Surgimento dos Demônios, muitos vem treinar entre os cavaleiros de Soldur, que conhecem mais de demônios do que muitos, já que a muitos anos se dedicam a exterminá-los, e enviar Bamphozzah de volta para seu maldito sono.

Dado de Vida: d10

Pré-requisitos

Para se tornar um cavaleiro da cruz branca o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer leal (maus são extremamente raros).

Bônus Base de Ataque: +8.

Diplomacia: 4 graduações

Cavalgar: 6 graduações

Conhecimento (Religião): 6 graduações

Conjuração: Habilidade para conjurar magias de Foco Divino, incluindo *proteção contra o mal*.

Talentos: Liderança, Combate Montado.

Especial: Ser membro dos Cavaleiros da Cruz Branca.

Perícias de Classe

As perícias de classe do cavaleiro da cruz branca (e a habilidade chave para cada perícia) são Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Cons), Conhecimento (Os Planos) (Int), Conhecimento (Religião) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Int

Características da Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: um cavaleiro da cruz branca é proficiente com todas as armas simples e comuns, e todas as armaduras e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre - 1 de penalidade a cada 2,5 quilos de armadura e equipamento carregado.

Magias (Foco Divino): Além das magias a que porventura tenha tido acesso na sua classe anterior, o cavaleiro da cruz branca ganha a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Note-se que essas magias não são consideradas magias de domínio para ele, sendo, ao invés disso, suas magias normais. Para conjurar uma magia, o cavaleiro da cruz branca deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + nível da magia. As magias adicionais do cavaleiro são de Foco Divino e a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra suas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando o cavaleiro tem 0 magias em um determinado nível, ele recebe apenas magias adicionais conforme o seu valor de Sabedoria. O nível de conjurador de um cavaleiro equivale à metade dos seus níveis de cavaleiro + nível de conjurador de sua classe anterior.

Cura pelas Mãos (SM): Um cavaleiro da cruz branca pode curar ferimentos pelo toque de suas mãos, assim como a habilidade de paladino de mesmo nome (ver página 42 do Livro do Jogador). Quaisquer níveis de paladino são adicionados aos níveis do cavaleiro para essa habilidade.

Tabela 1-11: Cavaleiro da Cruz Branca

Nível	BBA	Fort.	Reflexo	Vontade	Especial	Magias por dia			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+2	Magias (Foco Divino), <i>Cura pelas Mãos</i> , Benção de Eleanor	0	-	-	-
2	+2	+3	+0	+3	Grito de Guerra, Escudo Heróico	1	-	-	-
3	+3	+3	+1	+3	Eliminar Demônios +1/+1d6	1	0	-	-
4	+4	+4	+1	+4	Inspirar Coragem (1/dia)	1	1	-	-
5	+5	+4	+1	+4	Talento de Guerreiro	1	1	0	-
6	+6	+5	+2	+5	Eliminar Demônios +2/+2d6	1	1	1	-
7	+7	+5	+2	+5	Inspirar Coragem (2/dia)	2	1	1	0
8	+8	+6	+2	+6	Olhar de Eleanor	2	1	1	1
9	+9	+6	+3	+6	Eliminar Demônios +3/+3d6, Talento de Guerreiro	2	2	1	1
10	+10	+7	+3	+7	Voz de Eleanor, Inspirar Coragem (3/dia)	2	2	2	1

Benção de Eleanor (Sob): Talvez a maior habilidade de um cavaleiro da cruz branca, a benção da sumo-sacerdotisa de Soldur confere aos comandantes de sua guarda a habilidade de serem reconhecidos como fiéis de cada uma das religiões da cidade de todos os deuses. Serão portanto imunes a habilidades contra infíeis, muito comum de outras classes de prestígio. Essa habilidade se resume a proteger o cavaleiro contra ataques que dão maior dano (ou outros efeitos mágicos) a infíeis, não dará a um clérigo novos domínios de magia, nem permitirá que entrem em áreas onde só um fiel de determinada religião poderia entrar. Essa habilidade estará ativa enquanto Eleanor for a sumo-sacerdotisa, e assim quiser que o seja. Ninguém pode saber o

que aconteceria se Eleanor, ou Soldur inteira, tombasse ante o Surgimento.

Grito de Guerra (Sob): O cavaleiro pode bradar um poderoso grito (geralmente “Por Soldur!”) que dá +1 de bônus de moral ao próximo rolamento de ataque de todos os aliados a 18m de distância.

Tradicionalmente, um grito de guerra é usado quando uma formação de soldados está prestes a executar uma carga de ataque. Essa habilidade de efeito mental pode ser usada até três vezes ao dia.

Escudo Heróico (Ext): Um cavaleiro pode usar a ação de ajudar ao aliado para dar um bônus de circunstância de +4 a CA, ao invés dos +2 normais.

Eliminar Demônios (Ext): Desde o Surgimento, os cavaleiros da cruz branca

tem treinado intensivamente em técnicas de combate para enfrentar demônios. No terceiro nível, um cavaleiro ganha +1 de bônus de competência em ataques contra demônios, e inflige +1d6 pontos de dano devido ao seu treinamento para enfrentar tais criaturas. Esses bônus aumentam 1 ponto a cada 3 níveis adicionais do cavaleiro.

Esse bônus de competência também se aplica em testes de Intimidar, Ouvir, Sentir Motivação e Observar quando tais perícias forem usadas contra demônios. Ele também recebe o mesmo bônus em testes de Vontade para resistir a ataques de demônios, e para testes de habilidade contra demônios.

Inspirar Coragem (Sob): Essa habilidade tem o mesmo efeito da habilidade de bardo de mesmo nome (ver página 28 do Livro do Jogador). O cavaleiro faz um discurso inspirador, aumentando a resistência de seus aliados ao medo e inspirando sua moral em combate. O efeito dura enquanto o cavaleiro puder discursar e até 5 rodadas após o cavaleiro parar de falar (ou seu aliado não puder mais ouvi-lo). Enquanto discursa, o cavaleiro pode lutar, mas não pode conjurar magias, ativar itens mágicos que requeiram leitura (como pergaminhos) ou comandos vocais (como varinhas mágicas). Os aliados afetados recebem um bônus moral de +2 em testes de resistência contra efeitos de medo e um bônus moral de +1 nos rolagens de ataque com armas e no dano.

Talento de Guerreiro: No quinto e no nono nível, o cavaleiro da cruz branca poderá escolher qualquer talento (exceto Especialização em Arma) da lista de talentos da classe de guerreiro.

Olhar de Eleanor (Sob): *Dizem que o olhar da sumo-sacerdotisa vê fundo na alma das criaturas, e que nada lhe pode ser ocultado, nem os piores pecados...* Chegando ao oitavo nível, o cavaleiro da cruz branca poderá, três vezes ao

dia, tentar reconhecer a tendência de qualquer criatura em seu campo de visão, contanto que essa criatura possua um olho, ou qualquer outro órgão de visão. O alvo poderá fazer um teste de vontade contra uma CD de 10 + nível do cavaleiro + modificador de Sabedoria do cavaleiro; Caso falhe, permitirá que o cavaleiro conheça 50% de sua tendência (Leal, neutro e cômico; Ou Bom, neutro e mau), a escolha do mestre. Um cavaleiro que não consegue fazer seu olhar penetrar a alma de um alvo sempre saberá que não obteve sucesso, e não receberá nenhuma informação falsa decorrente de sua tentativa.

Voz de Eleanor (Sob): *Quando a senhora da cidade de todos os deuses fala, há de se prestar à devida atenção...* No décimo nível, o cavaleiro da cruz branca pode invocar a presença espiritual da sumo-sacerdotisa de Soldur, e falar com sua convicção e carisma inconfundíveis. Esse efeito pode ser invocado uma vez por semana, e dura um número de rodadas equivalente ao nível do cavaleiro (10, caso não seja um personagem épico). Uma vez invocada, a Voz de Eleanor conferirá um bônus divino de +8 ao Carisma do cavaleiro, aumentando qualquer habilidade dependente dessa habilidade pela duração do efeito (inclusive a de Cura pelas Mãos). A voz do Cavaleiro também pode se tornar até 3 vezes mais alta e chegar até dez vezes mais longe do que o normal, sendo ambos os valores decididos pelo cavaleiro (por exemplo, ele poderá cochichar com um aliado a 100 metros de distância ou gritar seu grito de guerra de forma realmente assustadora!). Finalmente, enquanto o efeito da Voz estiver ativo, as habilidades de Grito de Guerra e Inspirar Coragem tem seus valores de bônus triplicados (no entanto, quando usadas gastam seu uso diário normalmente).



Lista de Magias dos Cavaleiros da Cruz Branca

Os cavaleiros da cruz brancas escolhem suas magias da seguinte lista:

1º nível – *abençoar água, arma mágica, detectar caos, detectar mal, auxílio divino, maldição menor, resistência a elementos, proteção contra o mal, remover medo, invocar criaturas I, benção.*

2º nível – *ajuda, força do touro, consagrar, vigor, suportar elementos, explosão sonora, arma espiritual, invocar criaturas II, dissimular tendência.*

3º nível – *dissipar magia, purgar invisibilidade, círculo mágico contra o mal, roupa encantada, oração, proteção contra elementos, luz cegante, grito, invocar criaturas III.*

4º nível – *âncora dimensional, discernir mentiras, expulsão, dissipar o mal, poder divino, arma mágica aprimorada, invocar criaturas IV.*

Kit Cavaleiro da Cruz Branca (Daemon)

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 230 pontos de perícias.

Perícias: Animais (Montaria 30%, Doma 10%), Espadas 30%/10%, Lanças 30%/0, Escudos 40%, Ciências (Teologia 10%), Esquiva 10%, Esportes (Boxe 10%), Etiqueta 20%, Manipulação (Liderança 20%), Medicina (Primeiros Socorros 10%).

Aprimoramentos: Afinidade com Magias (Caminho Elemental da Luz - Tradição Divina, ver capítulo de Magia para mais detalhes) 1, Pontos Heróicos 1, Pontos de Fé 1, Status 1, Código de Conduta (ver quadro após todos os cavaleiros) -1.

Pontos de Fé: 1 + 1 ponto a cada 2 níveis

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 1 por nível

Cavaleiro 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 vêem 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. Essa classe de prestígio relata as habilidades dos líderes da guarda de Talanta. Somente aqueles que se mostram extremamente leais a sua cidade-estado, e também tem um alto senso de honra e respeito às antigas tradições de Torannia, podem aspirar pelo honrado posto de comandante da Ordem Real. São antes de tudo guerreiros experientes que já passaram por muitas batalhas mortais, que arriscariam tudo em defesa de sua ordem, mas que também mostram a compaixão quando necessário.

Talanta, a maior cidade de toda Terra Próxima, 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 e o sul,

ora arriscando-se em guerras contra Sûr ou mandando soldados para fronteiras próximas onde há indícios do surgimento de demônios. Além de todo seu poder político, Ultar ainda exerce grande influência sobre a Casa da Magia (que depende cada vez mais da Ordem Real para sua própria proteção), ou mesmo sobre Bak e Soldur (cidades que são excessivamente dependentes do comércio com Talanta). Para o bem ou para o mal, Ultar é hoje o homem mais poderoso de toda Terra Próxima.

Muitos desses cavaleiros são guerreiros, rangers ou paladinos. Alguns clérigos que desejam desenvolver sua habilidade em combate armado também costumam entrar para a ordem. Bardos, quando de famílias nobres, muitas vezes se aproveitam do treinamento em combate para se tornarem mais poderosos. Feiticeiros e magos são raros, porém são conhecidos alguns repetentes na Casa da Magia que decidiram trilhar o caminho da guerra. Outras classes são extremamente desaconselháveis para ser um Cavaleiro Real.

Dado de Vida: d10

Pré-requisitos

Para se tornar um cavaleiro real o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer leal (maus são extremamente raros).

Bônus Base de Ataque: +7.

Diplomacia: 5 graduações

Cavalgar: 4 graduações

Conhecimento (Nobreza): 4 graduações

Talentos: Liderança, Combate Montado.

Especial: Ser membro da Ordem Real.

Perícias de Classe

As perícias de classe do cavaleiro real (e a habilidade chave para cada perícia) são Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Cons), Conhecimento (História) (Int), Conhecimento (Nobreza) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Int

Características da Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: um cavaleiro real é proficiente com todas as armas simples e comuns, e todas as armaduras e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias:

Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre - 1 de penalidade a cada 2,5 quilos de armadura e equipamento carregado.

Casa e Comida: O cavaleiro real poderá, quando em tempos de guerra ou em missão oficial, requerer casa e comida para qualquer cidadão do país de Torann, por até 3 dias ou enquanto estiver ferido. Para tal, bastará provar que é um comandante da Ordem Real, normalmente mostrando o brasão de sua ordem ou uma arma com o selo de sua ordem gravado.

Heráldrica (Ext): Mais do que qualquer outro, o cavaleiro real detém um grande conhecimento sobre heráldica e a antiga história de seu país. Ele ganha +2 em qualquer teste de Conhecimento (nobreza ou história), assim como nos testes de Diplomacia envolvendo cidadãos de Torann.

Tabela 1-12: Cavaleiro Real

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+2	Casa e Comida, Heráldrica, Talento de Guerreiro
2	+2	+3	+0	+3	Recursos (cavalo de guerra)
3	+3	+3	+1	+3	Grito de Guerra, Escudo Heróico
4	+4	+4	+1	+4	Inspirar Coragem (1/dia)
5	+5	+4	+1	+4	Recursos (armadura ou escudo), Talento de Guerreiro
6	+6	+5	+2	+5	Eliminar Demônios +1/+1d6
7	+7	+5	+2	+5	Inspirar Coragem (2/dia)
8	+8	+6	+2	+6	Recursos (arma)
9	+9	+6	+3	+6	Eliminar Demônios +2/+2d6
10	+10	+7	+3	+7	Inspirar Coragem (3/dia), Talento de Guerreiro

Talento de Guerreiro: No primeiro, quinto e décimo níveis, o cavaleiro real poderá escolher qualquer talento (exceto Especialização em Arma) da lista de talentos da classe de guerreiro.

Recursos: Sendo a mais rica das cidades, Talanta pode arcar com as despesas de se ter um comandante da Ordem Real sempre bem equipado. Para requerer quaisquer dos seus recursos, o cavaleiro precisa estar em sua cidade.

Cavalo de guerra: No segundo nível, o cavaleiro ganhará um cavalo de guerra pesado com sela militar e armadura de montaria pesada (loriga segmentada). Ao cavaleiro cairá somente a responsabilidade de alimentar o animal. Caso venha a perder seu cavalo em uma batalha em defesa de seu país, o cavaleiro poderá requerer outro, que estará disponível em até 1 semana.

Armadura ou escudo: No quinto nível, o cavaleiro ganhará uma armadura (normalmente pesada) ou escudo mágicos, com encantamento de +1, encantados pelos magos da Casa da Magia. Caso já possua uma armadura ou escudo mágicos, não lhe será dada outra até que a tenha perdido ou danificado (caso já tenha apenas a armadura pode requerer um escudo, e vice-versa). Caso venha a perder ou danificar sua armadura ou escudo, poderá requerer outra(o) ou o conserto dela(e). O conserto estará feito em 1 semana; No caso de perda, receberá outra armadura ou escudo dentro de 1 mês.

Arma: No oitavo nível, o cavaleiro ganhará uma arma mágica (normalmente uma espada ou lança), com encantamento de +1, encantada pelos magos da Casa da Magia. Caso já possua uma arma mágica, não lhe será dada outra até que a tenha perdido ou danificado. Caso venha a perder ou danificar sua arma, poderá requerer outra ou o conserto dela. O conserto estará feito em 1

semana; No caso de perda, receberá outra arma dentro de 1 mês.

Note que na campanha de Karanblade os itens mágicos são mais raros do que em outras campanhas. No caso do mestre desejar tornar os itens mágicos mais comuns em sua campanha, os encantamentos dos recursos acima devem ser aumentados para +2 ou +3.

Grito de Guerra (Sob): O cavaleiro pode bradar um poderoso grito (geralmente “Por Torannia!”) que dá +1 de bônus de moral ao próximo rolamento de ataque de todos os aliados a 18m de distância.

Tradicionalmente, um grito de guerra é usado quando uma formação de soldados está prestes a executar uma carga de ataque. Essa habilidade de efeito mental pode ser usada até três vezes ao dia.

Escudo Heróico (Ext): Um cavaleiro pode usar a ação de ajudar ao aliado para dar um bônus de circunstância de +4 a CA, ao invés dos +2 normais.

Eliminar Demônios (Ext): Desde o Surgimento, os cavaleiros reais tem treinado intensivamente em técnicas de combate para enfrentar demônios. No sexto nível, um cavaleiro ganha +1 de bônus de competência em ataques contra demônios, e inflige +1d6 pontos de dano devido ao seu treinamento para enfrentar tais criaturas. Esses bônus aumentam 1 ponto a cada 3 níveis adicionais do cavaleiro.

Esse bônus de competência também se aplica em testes de Intimidar, Ouvir, Sentir Motivação e Observar quando tais perícias forem usadas contra demônios. Ele também recebe o mesmo bônus em testes de Vontade para resistir a ataques de demônios, e para testes de habilidade contra demônios.

Inspirar Coragem (Sob): Essa habilidade tem o mesmo efeito da habilidade de bardo de mesmo nome (ver página 28 do Livro do

Jogador). O cavaleiro faz um discurso inspirador, aumentando a resistência de seus aliados ao medo e inspirando sua moral em combate. O efeito dura enquanto o cavaleiro puder discursar e até 5 rodadas após o cavaleiro parar de falar (ou seu aliado não puder mais ouvi-lo). Enquanto discursa, o cavaleiro pode lutar, mas não pode conjurar magias, ativar itens mágicos que requeiram leitura (como pergaminhos) ou comandos vocais (como varinhas mágicas). Os aliados afetados recebem um bônus moral de +2 em testes de resistência contra efeitos de medo e um bônus moral de +1 nos rolagens de ataque com armas e no dano.

Kit Cavaleiro Real (Daemon)

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 220 pontos de perícias.

Perícias: Animais (Montaria 30%, Doma 10%), Espadas 30%/10%, Lanças 30%/0, Escudos 40%, Ciências (História 10%), Esquiva 10%, Esportes (Boxe 10%), Etiqueta 20%, Manipulação (Liderança 20%).

Aprimoramentos: Herança 1, Pontos Heróicos 1, Status 1, Código de Conduta (ver quadro após todos os cavaleiros) -1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 1 por nível

Cavaleiro 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 tribos bárbaras e 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 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 ou das mentes brilhantes dos gnomos de Porto do Céu.

Essa classe de prestígio relata as habilidades dos líderes da guarda de Bak. Somente aqueles que se mostram extremamente leais a sua cidade-estado, e também demonstram enorme habilidade e vigor em combate, podem aspirar pelo honrado posto de comandante da guarda de Bak. São antes de tudo guerreiros experientes que já passaram por muitas batalhas mortais, que arriscariam tudo em defesa de sua cidade-estado, e nunca fugiram do campo de batalha.

Quase todos os cavaleiros da 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. Para ser aceito dessa forma, um guerreiro geralmente deve ser nomeado pelo próprio governador, ou outro comandante de grande reputação. Muitos desses cavaleiros são guerreiros, rangers ou paladinos. Alguns clérigos que desejam desenvolver sua habilidade em combate armado também costumam entrar para a ordem. Bárbaros nômades vindos do

Tabela 1-13: Cavaleiro de Bak

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Eliminar Demônios +1/+1d6, Talento de Guerreiro
2	+2	+3	+0	+0	Treinamento Árduo
3	+3	+3	+1	+1	Grito de Guerra, Escudo Heróico
4	+4	+4	+1	+1	Eliminar Demônios +2/+2d6
5	+5	+4	+1	+1	Treinamento Árduo, Talento de Guerreiro
6	+6	+5	+2	+2	Eliminar Demônios +3/+3d6
7	+7	+5	+2	+2	Inspirar Coragem (1/dia)
8	+8	+6	+2	+2	Treinamento Árduo
9	+9	+6	+3	+3	Eliminar Demônios +4/+4d6
10	+10	+7	+3	+3	Inspirar Coragem (2/dia), Talento de Guerreiro

sul às vezes se adaptam a vida urbana e se tornam ferozes combatentes. Feiticeiros e magos são raros, porém são conhecidos alguns repetentes na Casa da Magia que decidiram trilhar o caminho da guerra. Outras classes são extremamente desaconselháveis para ser um Cavaleiro de Bak.

Dado de Vida: d10

Pré-requisitos

Para se tornar um cavaleiro de Bak o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer leal (maus são extremamente raros).

Bônus Base de Ataque: +9.

Diplomacia: 3 graduações

Cavalgar: 4 graduações

Conhecimento (Nobreza): 3 graduações

Talento: Liderança, Combate Montado, Ataque Poderoso.

Especial: Ser membro da guarda de Bak.

Perícias de Classe

As perícias de classe do cavaleiro de bak (e a habilidade chave para cada perícia) são Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Cons), Conhecimento (Nobreza) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Saltar (For).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Int

Características da Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: um cavaleiro de Bak é proficiente com todas as armas simples e comuns, e todas as armaduras e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre - 1 de penalidade a

cada 2,5 quilos de armadura e equipamento carregado.

Eliminar Demônios (Ext): Desde o Surgimento, os cavaleiros de Bak tem treinado intensivamente em técnicas de combate para enfrentar demônios. No primeiro nível, um cavaleiro ganha +1 de bônus de competência em ataques contra demônios, e inflige +1d6 pontos de dano devido ao seu treinamento para enfrentar tais criaturas. Esses bônus aumentam 1 ponto a cada 3 níveis adicionais do cavaleiro.

Esse bônus de competência também se aplica em testes de Intimidar, Ouvir, Sentir Motivação e Observar quando tais perícias forem usadas contra demônios. Ele também recebe o mesmo bônus em testes de Vontade para resistir a ataques de demônios, e para testes de habilidade contra demônios.

Talento de Guerreiro: No primeiro, quinto e décimo níveis, o cavaleiro de Bak poderá escolher qualquer talento (exceto Especialização em Arma) da lista de talentos da classe de guerreiro.

Grito de Guerra (Sob): O cavaleiro pode bradar um poderoso grito (geralmente “Pela Espada Dourada!”) que dá +1 de bônus de moral ao próximo rolamento de ataque de todos os aliados a 18m de distância.

Tradicionalmente, um grito de guerra é usado quando uma formação de soldados está prestes a executar uma carga de ataque. Essa habilidade de efeito mental pode ser usada até três vezes ao dia.

Escudo Heróico (Ext): Um cavaleiro pode usar a ação de ajudar ao aliado para dar um bônus de circunstância de +4 a CA, ao invés dos +2 normais.

Treinamento Árduo (Ext): A escola de guerra de Bak, a famosa Espada Dourada, está sempre testando as habilidades em combate de seus cavaleiros, mantendo-os em forma mesmo quando fora das grandes

batalhas. Esse treinamento constante confere ao cavaleiro certas vantagens em combate. Sempre que ganhar esta habilidade, o personagem poderá escolher uma das vantagens abaixo (note que não se pode escolher a mesma vantagem duas vezes):

Treinamento Árduo (Esgrima): Escolha um tipo de espada (espada longa, por exemplo).

Você ganha +1 de bônus de competência nos ataques sempre que usá-la em combate. Esse bônus não é cumulativo com o bônus da habilidade Eliminar Demônios.

Treinamento Árduo (Lanceiro): Escolha um tipo de lança (alabarda, por exemplo). Você ganha +1 de bônus de competência nos ataques sempre que usá-la em combate.

Esse bônus não é cumulativo com o bônus da habilidade Eliminar Demônios.

Treinamento Árduo (Arco e Flecha): Escolha um tipo de arco (arco longo, por exemplo).

Você ganha +1 de bônus de competência nos ataques sempre que usá-lo em combate. Esse bônus não é cumulativo com o bônus da habilidade Eliminar Demônios.

Treinamento Árduo (Agilidade): Você ganha +1 de bônus de esquiva nos combates. Ao contrário de outros tipos de bônus, os bônus de esquiva sempre se acumulam.

Treinamento Árduo (Resistência): Você ganha +2 de bônus de competência nos testes de Fortitude.

Treinamento Árduo (Reflexos): Você ganha +2 de bônus de competência nos testes de Reflexo.

Treinamento Árduo (Hipismo): Você ganha +4 de bônus de competência nos testes de Cavalgar.

Treinamento Árduo (Atletismo): Você ganha +2 de bônus de competência nos testes de Escalar, Natação e Saltar.

Inspirar Coragem (Sob): Essa habilidade tem o mesmo efeito da habilidade de bardo de mesmo nome (ver página 28 do Livro do

Jogador). O cavaleiro faz um discurso inspirador, aumentando a resistência de seus aliados ao medo e inspirando sua moral em combate. O efeito dura enquanto o cavaleiro puder discursar e até 5 rodadas após o cavaleiro parar de falar (ou seu aliado não puder mais ouvi-lo). Enquanto discursa, o cavaleiro pode lutar mas não pode conjurar magias, ativar itens mágicos que requeiram leitura (como pergaminhos) ou comandos vocais (como varinhas mágicas). Os aliados afetados recebem um bônus moral de +2 em testes de resistência contra efeitos de medo e um bônus moral de +1 nos rolagens de ataque com armas e no dano.

Kit Cavaleiro de Bak (Daemon)

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 270 pontos de perícias.

Perícias: Animais (Montaria 30%, Doma 10%), Espadas 40%/20%, Lanças 40%/0, Escudos 40%, Esquiva 10%, Esportes (Boxe 20%), Etiqueta 20%, Manipulação (Intimidação 20%, Liderança 20%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Status 1, Código de Conduta (ver quadro após todos os cavaleiros) -1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 2 por nível

Código de Conduta dos Cavaleiros

Os cavaleiros de Terra Próxima precisam ser de tendência leal. Apesar de ser permitido, é muito raro encontrar um cavaleiro de tendência má.

Um cavaleiro deve respeitar as autoridades legítimas de sua cidade-estado, agir com honra, ajudar aqueles que são indefesos e punir aqueles que fazem qualquer mal aos inocentes.

Um cavaleiro precisa estar devidamente apresentável sempre que se encontrar com uma autoridade legítima de sua cidade-estado, a não ser que tenha se ferido gravemente em combate recente. Para estar apresentável ele deve estar usando uma armadura de metal em boas condições, ou uma túnica com o brasão de sua ordem estampado. Além disso, deve estar carregando ao menos uma arma em boas condições, de preferência uma espada longa.

Durante um combate legítimo, um cavaleiro deve sempre enfrentar o oponente que aparenta ser mais poderoso, e nunca fugir do combate ou usar armas de ataque a distância a não ser que não tenha outra alternativa (como por exemplo, quando estiver enfrentando um oponente alado). Em termos de jogo, um combate legítimo é um combate iniciado sem ataques surpresa por parte dos inimigos (como por exemplo, em uma emboscada) ou um combate que visa proteger os inocentes ou os interesses da cidade-estado a qual o cavaleiro serve.

Um cavaleiro não deve nunca atacar furtivamente ou surpreender um oponente. Ele deve sempre alertar seu oponente de que está entrando em batalha contra ele. Esse código não vale para oponentes demoníacos, ou oponentes muito poderosos como dragões e gigantes. Nesses casos o cavaleiro estará livre para atacar da forma que achar conveniente.

Um cavaleiro não deve mentir para uma autoridade legítima de sua cidade-estado, e não deve nunca buscar a glória pessoal ou o mero acúmulo de riquezas. Um cavaleiro deve servir sua ordem e aspirar somente à glória em combate.

Qualquer cavaleiro que quebre seu código de conduta por mais de três vezes durante um mesmo ano estará sujeito a se tornar um ex-cavaleiro, de acordo com o mestre.

Ex-Cavaleiros

Um ex-cavaleiro perde todas as suas habilidades especiais sobrenaturais (Sob) ou similares a magia (SM), assim como a habilidade de conjurar magias. Ele não poderá progredir em níveis de sua classe de prestígio enquanto não se redimir de suas violações ao código dos cavaleiros.

Para se redimir, um cavaleiro deve procurar uma autoridade de alto nível em sua ordem e chegar a um acordo sobre o que deve fazer. Geralmente, uma missão de alto risco em que deve demonstrar que ainda é leal a sua ordem (para mais detalhes, consulte a página 176 do Livro do Jogador).

Um cavaleiro que ganhe um nível em qualquer outra classe após ter se tornado cavaleiro não poderá mais voltar a ganhar níveis de cavaleiro. A única exceção a essa regra é a classe de paladino, um cavaleiro que ganhe níveis de paladino pode ganhar novos níveis de cavaleiro normalmente. O caminho dos cavaleiros exige dedicação e lealdade constante, e uma vez que ele saia desse caminho não poderá nunca mais retornar.

Dançarino dos Ventos

Ao sul das terras bárbaras de Pontepedra, além da Terra dos Caçadores e dos mares que se seguem, encontramos estranhos guerreiros, membros das tribos das Ilhas do Inverno, devotos do deus dos ventos intermináveis, Aeri.

Tais bárbaros renunciaram a selvageria incontrolável em prol de certas danças rituais, com as quais são capazes de realizar os mais fantásticos feitos em suas batalhas. Como os ventos, tais guerreiros não encontram oponentes capazes de segurá-los em combate, e lutam com extrema destreza e

rapidez, brandindo seus machados e espadas tão rapidamente quanto um piscar de olhos. Os Dançarinos dos Ventos, como são conhecidos, são muitas vezes bárbaros de renome em suas tribos e terra natal, que ora viajem até terras distantes não só em busca de aventura, mas também para defender os direitos de seu povo e, muitas vezes, expandir seu território, enfrentando outras tribos de rotunianos ou orcs da Floresta do Sul. Tanto bárbaros, como guerreiros ou rangers experientes, são normalmente devotos de Aeri e Dançarinos dos Ventos nas Ilhas do Inverno. Alguns ladinos e bardos às vezes também se dedicam a tais rituais de guerra, na esperança de se tornarem ainda mais ágeis e virtualmente intocáveis em campo de batalha.

Dado de Vida: d10

Pré-requisitos

Para se tornar um dançarino dos ventos o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Rotuniano (humano)

Religião: Aeri

Tendência: Qualquer não leal

Bônus de Base de Ataque: +6

Talentos: Esquiva, Mobilidade, Luta sem Armadura (Rotuniana)*

Atuar (dança): 4 graduações

Acrobacia: 5 graduações

Conhecimento (religião): 2 graduações

* Esse é um talento novo de Karanblade.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um dançarino dos ventos (e a habilidade chave para cada perícia) são Acrobacia (Des), Atuação (dança, canto) (Car), Adestrar Animais (Car), Conhecimento (religião) (Int), Cavalgar (Des), Equilíbrio (Des), Escalar (For),

Intimidar (Car), Natação (For), Ouvir (Sab), Observar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For), Senso de Direção (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Int

Características da Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um dançarino dos ventos sabe usar todas as armas simples e comuns. Ele, no entanto, não sabe usar nenhuma armadura ou escudo.

Sem Fúria: Apesar de favorecer a liberdade, o deus Aeri é contrário e selvageria incontrollável com a qual certos guerreiros se jogam em combate.

Portanto, para se tornar um dançarino dos ventos, o bárbaro precisa renunciar o uso da sua habilidade característica, em prol das danças rituais de batalha que irá aprender em breve. Caso um dançarino quebre esta regra, perderá todas as suas habilidades por um período de 24 horas. Caso insista em contrariar o desejo de Aeri, poderá estar sujeito a perdê-las para sempre.

Nem todos os dançarinos do vento tem a classe de bárbaro, no entanto, os dançarinos do vento que possuem ao menos 1 nível de bárbaro ganham algumas vantagens especiais: eles podem realizar uma dança extra por dia (à partir do segundo nível de dançarino), e todas as suas danças terão a duração estendida por mais 2 rodadas.



Tabela 1-14: Dançarino dos Ventos

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Sem Fúria, Rápido como Vento, Inspirar Bárbaros
2	+2	+0	+3	+0	Dança 1/dia, Dança dos Ventos (Menor)
3	+3	+1	+3	+1	Brisa Intimidante
4	+4	+1	+4	+1	Dança 2/dia, Sentir o Vento
5	+5	+1	+4	+1	Dança dos Ventos (Brisa Eterna)
6	+6	+2	+5	+2	Dança 3/dia, Respiração Harmônica
7	+7	+2	+5	+2	Dança dos Ventos (Brisa Tempestuosa)
8	+8	+2	+6	+2	Dança 4/dia
9	+9	+3	+6	+3	Dança dos Ventos (Maior)
10	+10	+3	+7	+3	Dança 5/dia, Mestre da Dança dos Ventos

Rápido como Vento (Sob): É lendária a velocidade de um Dançarino dos Ventos. Conhecidos por sua destreza sobrenatural, muitos são vistos correndo pelos campos de batalha com velocidade comparável a de animais muito mais velozes que homens normais. Quando não estão usando armadura, eles somam 6 metros a sua velocidade normal, chagando normalmente a uma velocidade de 15 metros (esse bônus não se soma ao aumento de velocidade concedido aos bárbaros, ele o substitui).

Inspirar Bárbaros (Sob): Famosos por sua capacidade de liderança e grande determinação, a mera presença de um dançarino dos ventos no campo de batalha costuma inspirar outros bárbaros que lutam com ele. Qualquer bárbaro (com ao menos um nível de classe de bárbaro) a até 3 metros de distância de um dançarino dos ventos em batalha ganha +1 de bônus de moral nas

jogadas de ataque e nos testes de Vontade contra efeitos de medo. Caso dois dançarinos do vento (com níveis de bárbaro) lutem lado a lado em uma batalha, ambos ganham o bônus, no entanto esses bônus nunca se somam (portanto o bônus máximo é sempre de +1).

Dança dos Ventos (Ext): Ao invés de se jogar com selvageria nas batalhas, o dançarino dos ventos aprende a tornar o combate um ritual de devoção e inspiração... A partir do nível 2, um dançarino poderá usar sua maior habilidade, a Dança dos Ventos, uma vez ao dia (e mais uma vez para cada dois níveis a seguir). Ao contrário da Fúria dos bárbaros, ele deverá escolher qual dança irá realizar no momento, podendo escolher dentre as 4 danças que irá aprender: Menor (nível 2), Brisa Eterna (nível 5), Brisa Tempestuosa (nível 7), ou Maior (nível 9).

Cada dança será descrita melhor abaixo, com seus respectivos benefícios e penalidades durante a batalha. Um dançarino dos ventos conseguirá dançar por um número de rodadas equivalente ao seu modificador de Constituição + seus níveis de dançarino. Durante o ritual da Dança dos Ventos, ele não está sujeito a nenhuma das restrições da Fúria, podendo encerrar sua dança ou mesmo abandonar o campo de batalha quando lhe for conveniente. Ao final de cada dança, no entanto, ele irá sofrer das mesmas restrições da fadiga, durante o resto da batalha. Um Dançarino dos Ventos precisa estar sem armadura (armaduras leves são permitidas) ou escudo para realizar suas danças.

Dança dos Ventos (Menor) (Ext): A primeira dança aprendida pelos guerreiros de Aeri os transforma em formidáveis adversários na batalha. Com extrema agilidade, eles se movimentam e atacam seus oponentes, as vezes entoando estranhas canções de louvor aos ventos. O dançarino ganha +4 de Destreza, +2 nos testes de Acrobacia, a habilidade Evasão dos ladinos (ver página 48 do Livro do Jogador), e uma penalidade de -2 no dano.

Brisa Intimidante (Sob): Invocando o poder das tempestades e dos ventos gélidos vindos do sul, o dançarino dos ventos poderá realizar um dança ritual para intimidar seus oponentes como uma ação livre uma vez ao dia. Essa habilidade tem o alcance de 1,5 metros por nível do dançarino, e todos que puderem ver o dançarino dentro do raio de ação estarão assustados por 2d6 rodadas. Aqueles que forem bem sucedidos em um teste de Vontade contra uma CD igual ao modificador de Carisma + nível do dançarino estarão apenas abalados por 1 rodada. Essa habilidade sobrenatural evoca um efeito de ação mental (medo).

Sentir o Vento (Ext): Com sua crescente intimidade com os segredos dos ventos, o dançarino agora consegue perceber melhor os arredores quando pode sentir o vento em sua face. Ele ganha +2 nos testes de Ouvir e Observar quando em terreno aberto ou passando por corredores onde exista algum vento canalizado.

Dança dos Ventos (Brisa Eterna) (Ext): Com essa dança, um dançarino se torna imune a qualquer magia que possa prendê-lo ou dificultar seu movimento, como se estivesse sob os efeitos da magia *liberdade de movimentos*. Ele também ganha +4 de bônus circunstancial em qualquer teste para resistir ser agarrado, e uma penalidade de -2 no dano.

Respiração Harmônica (Sob): Uma vez por dia, o dançarino dos ventos pode entrar em um estado meditativo para curar suas feridas. O processo dura 10 minutos, durante os quais o dançarino respira bem devagar, expirando um ar de cheiro fétido. No minuto final, ele precisa suceder em um teste de Concentração (CD 15) para curar um número de Pontos de Vida equivalente ao seu modificador de Constituição (mínimo de 1) x seu nível de dançarino. Caso ele falhe no teste, só poderá tentar de novo no dia seguinte.

Dança dos Ventos (Brisa Tempestuosa) (Ext): Clamando pelo furor dos ventos das tempestades, o dançarino se joga a batalha com maior ferocidade do que de costume, entoando canções desconhecidas a outros povos. Durante a dança, ele pode realizar Ataques Giratórios mesmo que não tenha esse talento. Ele também ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque, mas ainda sofre uma penalidade de -2 no dano. Caso já possua o talento Ataque Giratório, ele ganha +1 de bônus extra nos ataques.

Dança dos Ventos (Maior) (Ext):

Atingindo altos níveis, o dançarino dos ventos aprende tal dança formidável, onde ele se torna ainda mais veloz e perigoso no campo de batalha. O dançarino passa a ganhar +6 de Destreza, +4 nos testes de Acrobacia, a habilidade Evasão Aprimorada dos ladinos (ver página 48 do Livro do Jogador), e uma penalidade de -2 no dano.

Mestre da Dança dos Ventos (Ext): Um dançarino dos ventos mestre das danças pode mudar de um dança para outra, e ainda assim manter-se na duração da primeira dança, não tendo que primeiro finalizá-la para só depois iniciar uma diferente, gastando mais um uso diário. Para mudar de uma dança para outra, o dançarino precisa apenas anunciar que vai reformular (ver página 134 do Livro do Jogador); À partir de sua próxima rodada, então, ele poderá escolher qual outra dança irá realizar (ele ainda ganha todos os benefícios normais de reformular na iniciativa). Lembre-se que a duração é contada a partir do início da primeira dança executada, e que ao final o dançarino estará fatigado.

Kit Dançarino dos Ventos (Daemon)

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 220 pontos de perícias.

Perícias: Machados 30%/10%, Lanças 20%/0, Artes (Dança 30%), Esquiva 40%, Esportes (Acrobacia 20%, Boxe 20%), Furtividade 20%, Manipulação (Intimidação 20%), Sobrevivência (Gelo 10%).

Aprimoramentos: Afinidade com Magias (Caminho Elemental do Ar - Tradição Divina, ver capítulo de Magia para mais detalhes) 1, Pontos Heróicos 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 1 por nível

Sentinela dos Ermos

Enquanto nas grandes cidades a população é protegida por altos muros de concreto e guardas com balistas e catapultas mortais, muitos povos das regiões inóspitas e selvagens do mundo contam apenas com muros de madeira e muita coragem para se defenderem do perigo crescente do Surgimento. Porém, a necessidade fez com que desenvolvessem outras formas de se defender de ataques surpresa a suas tribos e vilarejos. Os maiores guardiões das regiões selvagens são conhecidos como os sentinelas dos ermos. Nem sempre apenas a bravura e a força bruta resolvem uma batalha, muitas vezes um combate é decidido ainda antes de ser iniciado... Um ataque surpresa pode colocar abaixo todas as defesas de uma tribo, e portanto, os bárbaros e selvagens entenderam que precisariam contar com seus sentidos para nunca serem pegos desprevenidos. Os sentinelas dos ermos são os campeões dos sentidos aguçados, verdadeiros guardiões de suas tribos, podem ver, ouvir e sentir muito mais longe do que meros guerreiros tribais.

Acostumados desde cedo a vigília, ao longo dos anos desenvolveram uma conexão com a natureza e os animais, desenvolvendo sentidos muitas vezes sobrenaturais, e guardando para que sua tribo passe intacta ante o Surgimento.

Apesar de passarem a maior parte da vida em suas tribos e vilas, muitas vezes os sentinelas dos ermos são vitais em um grupo de aventureiros que se arrisque por regiões realmente perigosas... Dificilmente um sentinela será pego de surpresa, e se quiserem matá-lo, terá de ser em um combate justo.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um sentinela dos ermos o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Ouvir: 9 graduações

Observar: 9 graduações

Procurar: 5 graduações

Sobrevivência: 4 graduações

Conhecimento (natureza): 4 graduações

Concentração: 3 graduações

Talentos: Prontidão

Perícias de Classe

As perícias de classe de um sentinela dos ermos (e a habilidade chave para cada perícia) são Adestrar Animais (Car), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (local) (Int), Concentração (Cons), Cavalgar (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Leitura Labial (Int), Intimidar (Car),

Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Int

Características da Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um sentinela dos ermos sabe usar todas as armas simples e comuns, e armaduras leves. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre - 1 de penalidade a cada 2,5 quilos de armadura e equipamento carregado.

Tabela 1-15: Sentinela dos Ermos

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Sentidos Apurados
2	+1	+0	+3	+0	Procura Rápida, Esquiva Sobrenatural (bônus de Destreza para a CA)
3	+2	+1	+3	+1	Visão da Coruja, Sempre Alerta
4	+3	+1	+4	+1	Sexto sentido, Esquiva Sobrenatural (não pode ser flanqueado)
5	+3	+1	+4	+1	<i>Detectar magia</i> , Sentidos Apurados
6	+4	+2	+5	+2	Audição do Morcego
7	+5	+2	+5	+2	<i>Alarme</i>
8	+6	+2	+6	+2	Mestre dos Sentidos, Esquiva Sobrenatural (+1 contra armadilhas)
9	+6	+3	+6	+3	Faro do Chacal
10	+7	+3	+7	+3	<i>Visão da verdade</i> , Sentidos Apurados

Sentidos Apurados (Ext): No primeiro, quinto e décimo níveis o sentinela dos ermos se aprimora em um de seus sentidos, a sua escolha. Cada vez que ganha essa habilidade, pode escolher uma das vantagens abaixo (note que não se pode escolher a mesma vantagem duas vezes):

Sentidos Apurados (Visão): o sentinela pode enxergar normalmente até 3 vezes mais distante do que antes, ganhando +4 em todos os testes de Observar. Ele também pode ignorar a penalidade dos 2 primeiros incrementos de distância de sua arma de ataque a distância (ou seja, os primeiros -4 de penalidade devido a distância). Caso possua a habilidade Visão da Coruja, manterá esses bônus mesmo em condições de baixa iluminação.

Sentidos Apurados (Audição): o sentinela pode ouvir normalmente até 3 vezes mais distante do que antes, ganhando +4 em todos os testes de Ouvir. Caso possua a habilidade Audição do Morcego, poderá lutar contra oponentes invisíveis como se tivesse o talento Lutar às Cegas.

Sentidos Apurados (Olfato): o sentinela possui um elevado senso de olfato, podendo detectar venenos líquidos apenas pelo cheiro (fazendo um teste de Sabedoria contra CD 15. Caso possua a perícia Alquimia, poderá somar +4 nos testes para identificar qualquer veneno detectado dessa forma). Também poderá detectar gases venenosos ou mal-cheiro a grandes distâncias (considere sempre um bônus de +4 em qualquer teste desse tipo). Caso possua a habilidade Faro do Chacal e o talento Rastrear, também ganhará +4 nos testes de Sobrevivência para rastrear pelo cheiro.

Sentidos Apurados (Tato): o sentinela possui um elevado senso de tato, ganhando +4 em todos os testes de Procura para detectar armadilhas ou pequenos objetos (como uma

agulha num palheiro, por exemplo), assim como nos testes de Abrir Fechaduras e Operar Mecanismo. O sentinela poderá também realizar outras façanhas como ler runas esculpidas em pedra sem a visão, ou reconhecer uma moeda de ouro falsa com o mero contato das mãos.

Sentidos Apurados (Paladar): o sentinela possui um elevado senso de paladar, podendo detectar venenos pela leve ingestão (fazendo um teste de Sabedoria contra CD 15. Caso possua a perícia Alquimia, poderá somar +4 nos testes para identificar qualquer veneno detectado dessa forma). Caso seja sucedido em detectar o veneno, poderá evitar seus efeitos se parar imediatamente de ingeri-lo. O sentinela também poderá saber quando uma comida está estragada ou a quanto tempo foi cozinhada pela mera ingestão, ganhando +4 nos testes de Fortitude para evitar doenças enquanto está em território selvagem (tendo de caçar para se alimentar).

Procura Rápida (Ext): O sentinela pode fazer testes de Procura em uma área de 1,5m x 1,5m como uma ação de movimento, e pode combinar essa ação com uma ação parcial (como puxar uma espada da bainha, por exemplo). Todos os testes de Procura realizados pelo sentinela tem a duração reduzida pela metade.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Essas habilidades são idênticas às habilidades de ladino de mesmo nome (ver página 48 do Livro do Jogador).

Visão da Coruja (Sob): O sentinela ganha a habilidade de Visão na Penumbra dos elfos dourados, podendo enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.

Sempre Alerta (Ext): Com seus sentidos sempre aguçados, o sentinela pode fazer um teste de Procurar sempre que passar a 1,5 metro de uma porta secreta ou escondia, ou uma armadilha não-mágica, mesmo que não as estivesse procurando. Essa habilidade é muito semelhante a habilidade dos elfos dourados, os sentinelas porém são capazes de detectar armadilhas não-mágicas dessa forma.

Sexto sentido (Ext): Os sentidos do sentinela se tornam tão apurados, que ele aumenta o seu tempo de reação ao perigo intuitivamente. O sentinela ganha +4 de bônus de intuição nas jogadas de iniciativa. Esse bônus é cumulativo com o bônus do talento Iniciativa Aprimorada.

Detectar Magia (SM): Através da concentração, o sentinela pode tentar detectar a presença de magia no ambiente à sua volta. Até três vezes ao dia, ele pode *detectar magia* como se fosse um conjurador de nível equivalente a metade de seus níveis de sentinela.

Audição do Morcego (Sob): O sentinela pode detectar a presença de oponentes que não consegue ver, apenas através de sua audição sobrenatural. Num raio de 9m, o sentinela não precisará de testes de Ouvir ou Observar para detectar a presença de uma criatura, contanto que nenhuma barreira esteja entre eles.

Quando o sentinela detecta criaturas dessa forma, a exata localização delas não é revelada – apenas sua presença em algum lugar dentro da distância. O sentinela pode usar uma ação de movimento para detectar em que direção está o oponente. Caso o sentinela passe a 1,5m do oponente, poderá detectar sua localização exata. Criaturas invisíveis ainda terão camuflagem total contra o sentinela, mesmo quando detectadas por sua audição sobrenatural.

Alarme (SM): Através da concentração, o sentinela pode se fundir mentalmente a uma área de 7,5m de raio, e receber um alarme mental sempre que uma criatura de tamanho Miúdo ou maior entrar ou tocar a área. Essa habilidade por ser utilizada 1 vez por dia, e tem a duração de 1 hora por cada nível de sentinela.

Mestre dos Sentidos (Ext): Com absoluto domínio de seus sentidos, o sentinela pode sempre Escolher 10 em qualquer teste de Observar, Ouvir ou Procurar. Essa habilidade só pode ser utilizada quando o sentinela tem consciência que está realizando um teste, portanto não se aplica a testes intuitivos como os da habilidade Sempre Alerta.

Faro do Chacal (Sob): O sentinela ganha a habilidade olfativa de animais como o chacal ou o lobo. Ele pode detectar inimigos se aproximando, detectar um oponente escondido através de seu cheiro, e rastrear através do olfato. O sentinela pode identificar odores familiares como antes identificava visões familiares.

Ele pode detectar um oponente a até 9m pelo sentido do olfato. Caso o oponente esteja à favor do vento, a distância aumenta para 18m; Caso esteja contra o vento, ela cai para 4,5m. Cheiros fortes, como fumaça ou carne decomposta, podem ser detectados ao dobro dessa distância.

Quando o sentinela detecta criaturas pelo cheiro, a exata localização delas não é revelada – apenas sua presença em algum lugar dentro da distância. O sentinela pode usar uma ação de movimento para detectar de que direção vem o cheiro. Caso o sentinela passe a 1,5m da fonte do cheiro, ele poderá detectar sua localização exata. Criaturas invisíveis ainda terão camuflagem total contra o sentinela, mesmo quando detectadas pelo cheiro.

Caso o sentinela possua o talento Rastrear, ele poderá seguir trilhas pelo cheiro, fazendo testes de Sobrevivência para achar ou seguir um rastro. A CD típica para uma trilha fresca é 10. Essa CD aumenta ou diminui de acordo com a força do cheiro, o número de criaturas que o emanam, e a quantas horas o rastro foi deixado. Para cada hora em que o rastro foi deixado, a CD aumenta em 2. Essa habilidade segue as regras para o talento Rastrear em todos os outros aspectos (ver página 86 do livro do jogador). O sentinela pode ignorar as condições do terreno e a visibilidade quando rastreia pelo cheiro.

Visão da verdade (SM): Através da concentração, o sentinela pode ver as coisas como elas realmente são, ignorando diversos efeitos mágicos e não-mágicos, como ilusões ou escuridão. Uma vez por dia, ele pode usar essa habilidade similar a magia como um conjurador de nível equivalente a metade de seus níveis de sentinela. Em todos os sentidos, ela funciona exatamente da mesma forma que a magia arcana de mesmo nome, *visão da verdade*.

Kit Sentinela dos Ermos (Daemon)

Custo: 4 pontos de aprimoramento, 220 pontos de perícias.

Perícias: Machados 30%/20%, Arcos 40%, Camuflagem 20%, Escutar 30%, Esquiva 20%, Esportes (Boxe 10%, Caça 10%), Furtividade 20%, Rastreo (Floresta 20%).

Aprimoramentos: Detecção de Magia 2, Sentidos Aguçados (escolher 2 sentidos) 2.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 0

Mestre de Batalhas

Muitos são os guerreiros que buscam a glória em combate, mas poucos são os que realmente chegam a se tornar mestres exímios na arte da guerra. Dentre os muitos espadachins de grande habilidade, bárbaros de força brutal ou arqueiros de boa mira, somente uns poucos chegam ao nível de maestria em batalha que essa classe representa.

Após anos de luta, tal guerreiro experiente finalmente acumulará conhecimento suficiente da arte da guerra para aprender novas habilidades especiais, segredos da arte dos vencedores de grandes combates, somente disponíveis para quem se tornou realmente um Mestre de Batalhas.

Devido aos elevados pré-requisitos, esta classe é obviamente destinada somente a classes que se especializam nas habilidades de combate: guerreiros, bárbaros e rangers são os que podem melhor se aproveitar dos benefícios dessa classe. No entanto, monges, clérigos e ladinos com grande experiência em combate podem também conseguir os pré-requisitos necessários e se especializarem na arte da guerra.

Dado de Vida: d10

Pré-requisitos

Para se tornar um mestre de batalhas o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +14.

Talentos: Esquiva, Mobilidade, Ataque Poderoso, Transpassar, Especialização, Tiro Certo, Foco em arma (qualquer uma).

Arte da Guerra (Ext): Com seus anos de experiência em combate, o mestre de batalhas desenvolveu habilidades únicas, que refletem seu conhecimento dos segredos da arte de se guerrear. Cada uma dessas habilidades confere ao mestre de batalhas grande vantagem em combate. No primeiro, terceiro, quarto e quinto níveis, o personagem poderá escolher uma das habilidades especiais de combate abaixo (note que não se pode escolher a mesma habilidade duas vezes):

Arte da Guerra (Raciocínio Rápido): você adiciona o seu modificador de Inteligência as suas jogadas de iniciativa como um bônus de intuição.

Arte da Guerra (Mestre da Defesa): quando você passa sua rodada somente se defendendo, pode adicionar o dobro do seu modificador de Inteligência a sua CA como um bônus de esquiva. Quando você luta defensivamente, pode adicionar metade do seu modificador de Inteligência (arredondando para baixo, mínimo de 1) a sua CA como um bônus de esquiva. Esses bônus são cumulativos com os bônus normais de tais manobras de combate.

Arte da Guerra (Mestre do Ataque): como uma ação parcial, você pode realizar um único ataque de grande precisão, adicionando seu modificador de Inteligência como um bônus de intuição a sua jogada de ataque.

Arte da Guerra (Mestre da Sobrevivência): você adiciona o seu modificador de Inteligência aos testes de Resistência como um bônus de intuição.

Arte da Guerra (Dano Preciso com Arma): escolha uma arma com a qual você possui o talento Foco em arma (incluindo ataque desarmado). Com essa arma, você pode realizar ataques visando infligir o máximo de dano. Uma vez por rodada, você pode atacar e adicionar o seu modificador de

Inteligência ao dano, caso acerte o ataque. Caso possa atacar mais de uma vez na mesma rodada, somente um dos ataques receberá o benefício dessa habilidade. Para armas de ataque a distância, esta habilidade só se aplica a ataques realizados em no máximo 9m de distância do alvo.

Arte da Guerra (Dano Crítico com Arma): escolha uma arma com a qual você possui o talento Foco em arma (incluindo ataque desarmado). Com essa arma, uma vez por dia para cada nível de Mestre de Batalhas, em um de seus ataques críticos o multiplicador para sucessos críticos sobe em um nível. Por exemplo, um machado de batalha terá seu multiplicador aumentado de x3 para x4 com essa habilidade. Essa habilidade deve ser declarada antes de se rolarem os dados para o dano de um sucesso crítico.

Arte da Guerra (Mestre de Combate com Armaduras): não importa o tipo de armadura que você use, ela não irá reduzir seu deslocamento básico durante um combate. O valor máximo de modificador de Destreza de qualquer armadura que você use será elevado em 2 pontos. Por exemplo, um toraniano com Des 17 usando uma armadura de batalha em combate poderá, ainda assim, mover-se 9m por rodada e utilizar todo o seu modificador de Destreza (+3) em sua CA. Esta habilidade só se aplica as armaduras descritas no Livro do Jogador.

Arte da Guerra (Mestre de Combate sem Armaduras): quando estiver lutando sem armaduras ou escudos, e tiver uma mão livre, você adiciona seu modificador de Inteligência a sua CA como um bônus de esquiva.

Arte da Guerra (Transpassar Supremo): você pode dar um passo de 1,5m entre seus ataques quando estiver usando os talentos transpassar ou transpassar aprimorado.

Arte da Guerra (Ataque Furtivo +2d6): essa habilidade funciona exatamente como a

habilidade de Ladino de mesmo nome, exceto pelo fato que ela confere um bônus maior. Um personagem ladino soma esse bônus ao seu bônus total de ataque furtivo. *Arte da Guerra (Oportunismo)*: essa habilidade funciona exatamente como a habilidade de Ladino de mesmo nome (ver página 48 do Livro do Jogador).

Arte da Guerra (Mestre do Combate a Distância): escolha uma arma de ataque a distância com a qual você possui o talento Foco em Arma. Com esta uma arma em mãos, você ameaça uma área de 9m à sua volta. Qualquer oponente que passe por essa área estará sujeito a um ataque de oportunidade com sua arma. Você só pode usar essa habilidade para realizar um único ataque de oportunidade por rodada. Esta habilidade só é efetiva caso você não esteja ameaçado por nenhum oponente adjacente.

Arte da Guerra (Tiro Reflexivo): escolha uma arma de ataque a distância com a qual você possui o talento Foco em Arma. Com esta arma em mãos, quando sofrer qualquer ataque em que esteja surpreendido (normalmente em emboscadas), você tem o direito de dar um ataque de oportunidade (com sua arma) contra quem o atacou, contanto que possa ver seu oponente. Você só pode usar essa habilidade para realizar um único ataque de oportunidade por rodada.

Arte da Guerra (Tiro Curto em Combate): escolha uma arma de ataque a distância com a qual você possui o talento Foco em Arma. Com essa arma, você pode atacar em uma área ameaçada sem provocar ataques de oportunidade.

Arte da Guerra (Mestre Guerreiro): para todas as outras habilidades de Arte da Guerra que possuir, considere seu valor de Inteligência como se fosse 4 pontos maior (ou seja, aumentando em +2 o modificador de

Inteligência para todas as habilidades descritas acima baseadas nele).

Talento de Guerreiro: No segundo e no quinto níveis, o mestre de batalhas poderá escolher qualquer talento (exceto Especialização em Arma) da lista de talentos da classe de guerreiro.

Kit Mestre de Batalhas (Daemon)

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 220 pontos de perícias.

Perícias: Armas Brancas (escolher entre Facas, Espadas, Machados, Maças, Martelos ou Lanças) 40%/30%, Armas Brancas (escolher entre Arcos ou Bestas) 40%, Escudos 30%, Esquiva 30%, Esportes (escolher entre Artes Marciais ou Boxe) 30%, Manipulação (Intimidação 20%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 3 por nível

Andarilho de Dara

Nas terras escaldantes do Mar de Areia, muitos consideram o clima inóspito e as tempestades de areia uma grande praga, e se isolam em oásis esporádicos, mantendo contato com o resto do mundo apenas quando as Caravanas da Areia Negra vem fazer o comércio com as vilas e cidades no meio do grande deserto de Dara. Sem muita alternativa para suprir sua alimentação, o povo do deserto aceita trocar metais preciosíssimos, tapeçarias exóticas e artesanatos primorosos por comida e água trazidas de fora do Mar de Areia, além de um sempre crescente imposto cobrado pelo serviço. Trata-se de uma troca injusta, mas poucos arriscam se rebelar contra Khitz Kopesh e a

Areia Negra, visto que eles tendem a acabar rapidamente com qualquer início de rebelião, muitas vezes assassinando os rebeldes a sangue frio.

Diferentemente de seu povo, os andarilhos de Dara não aceitam facilmente o jugo da Areia Negra, e vivem como nômades pelos desertos, intocáveis como uma miragem, e mortais como o veneno de um escorpião. Os andarilhos de Dara raramente se juntam com outros rebeldes ou andarilhos, mas tem entre si um mútuo respeito, e se consideram os últimos defensores dos antigos místicos que um dia reinaram sobre o povo do deserto. Diferentemente dos terríveis Al'Jhazeen, esses magos eram os grandes sábios e defensores de seu povo, e cada um governava uma vila ou cidade ao longo do deserto. Reuniam-se anualmente apenas para discutir coisas triviais como a descoberta de uma nova jazida de metais preciosos ou uma nova nascente de água, e se incumbiam de defender seus territórios dos ataques dos Al'Jhazeen, magos a serviço dos gênios do fogo... Mas não souberam se defender das lâminas furtivas dos assassinos da Areia Negra.

Os antigos místicos de Dara foram mortos um a um por Khitz Kopesh e a Areia Negra, sendo que os poucos que restaram são hoje os últimos mestres das artes arcanas de seu povo, e passaram seu conhecimento aos andarilhos de Dara na esperança que um dia possam retomar seu lugar à frente dos dardees.

Mestres do deserto e das ilusões, os andarilhos de Dara lutam para livrar os dardees do jugo sombrio da Areia Negra, e farão tudo ao seu alcance para levar a rebelião adiante.

Dado de Vida: d6



Tabela 1-17: Andarilho de Dara

Nível	BBA	Fort.	Reflexo	Vontade	Especial	Magias por dia
1	+0	+2	+0	+2	Magias (Foco Natural), <i>Miragem 10%</i> , Olhos do Deserto	
2	+1	+3	+0	+3	<i>Passo da Alma</i> (caminhar)	+1 nível de Foco Natural
3	+2	+3	+1	+3	Detectar Nascente de Água	
4	+3	+4	+1	+4	<i>Miragem 15%</i> , Picada do Escorpião	+1 nível de Foco Natural
5	+3	+4	+1	+4	<i>Passo da Alma</i> (correr)	
6	+4	+5	+2	+5		+1 nível de Foco Natural
7	+5	+5	+2	+5	<i>Miragem 20%</i> , Investida da Cobra	
8	+6	+6	+2	+6		+1 nível de Foco Natural
9	+6	+6	+3	+6	<i>Passo da Alma</i> (flutuar)	
10	+7	+7	+3	+7	<i>Miragem 25%</i>	+1 nível de Foco Natural

Pré-requisitos

Para se tornar um andarilho de Dara o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Dardee (humano)

Tendência: Qualquer não leal

Bônus Base de Ataque: +3

Sobrevivência: 4 graduações

Conhecimento (História): 4 graduações

Conhecimento (Local, Dara o Mar de Areia): 5 graduações

Conjuração: Habilidade para conjurar magias de Foco Natural, incluindo *nublar* e três outras ilusões diferentes.

Talentos: Foco em Magia (ilusão).

Especial: O andarilho precisa ter uma ligação natural com sua terra natal, Dara o Mar de Areia (ver a classe de feiticeiro).

Perícias de Classe

As perícias de classe do andarilho de Dara (e a habilidade chave para cada perícia) são

Alquimia (Int), Blefar (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (todos) (Int), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Espionar (Int) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Int

Características da Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: um andarilho de Dara é proficiente com todas as armas simples e a cimitarra.

Magias (Foco Natural): Para cada 2 níveis de andarilho de Dara, o personagem ganhará mais 1 nível de conjurador de Foco Natural em sua classe anterior (em Karanblade essa classe será sempre a classe de feiticeiro). O andarilho somente ganhará novas magias por dia, novas magias conhecidas e o

aumento no nível de conjurador, não ganhando nenhuma outra habilidade especial de sua classe anterior. O andarilho continua conjurando suas magias da mesma forma, considerando todas as regras para conjurar magias pelo Foco Natural (ver Capítulo 2: Magia, para mais detalhes). Note que por ser uma classe de prestígio, e não uma classe básica, o andarilho de Dara permite que um personagem feiticeiro volte a ganhar classes de feiticeiro após ganhar níveis nessa classe.

Miragem (SM): O andarilho de Dara consegue se mesclar ao deserto, pouco a pouco se tornando uma imagem borrada de si mesmo. Tudo não passa de um truque ilusório, que ele vai aprimorando à medida que se torna mais experiente nas artes arcanas. No nível 1, ele ganham 10% de camuflagem contra todos os ataques enquanto estiver em qualquer área com a qual possua uma ligação natural (ele pode se afastar a até 1,5Km por nível de conjurador de sua área de ligação natural e manter essa habilidade normalmente). No nível 4 esse bônus sobe para 15%, no nível 7 ele sobe para 20%, e finalmente, no nível 10, esse bônus chega a 25% (ou seja, de 1 a 5 em 1d20).

Essa habilidade não requer concentração para ser mantida, e pode ficar ativa indefinidamente. Para ativá-la, no entanto, o andarilho precisa gastar uma ação parcial.

O bônus de camuflagem dessa habilidade não é cumulativo com o bônus de camuflagem da magia *nublar* (a magia concede 20% de bônus de camuflagem, mas tem duração limitada).

Caso seja dissipada, essa habilidade ficará não-funcional por 10 minutos.

Olhos do Deserto (Sob): Com o longo tempo de viagem pelo grande deserto de Dara, o andarilho desenvolve uma visão mais resistente à luz e a areia, ignorando a

clareza excessiva e as tempestades de areia dos desertos. Ele pode ignorar qualquer bônus de camuflagem causado por tempestades de areia, atacando seus oponentes normalmente. O andarilho também ganha +4 nos testes de Resistência contra qualquer efeito luminoso ou clarão de luz (como os das magias *brilho* e *leque cromático*, por exemplo).

Passo da Alma (SM): Através de intensa meditação, o andarilho de Dara desenvolve a capacidade de levitar a até meio metro do solo desértico (ou qualquer outro tipo de solo). Ele pode usar essa habilidade similar a magia por até 1 hora por nível de conjurador ao dia. Essas horas não precisam ser usadas em seqüência, ele pode, por exemplo, usar o Passo da Alma 4 horas pela manhã e mais 2 horas durante a noite (nesse caso tendo 6 níveis de conjurador). Para essa habilidade ser efetiva, ele precisa estar em uma área com a qual possua uma ligação natural (ou estar a no máximo 1,5Km por nível de conjurador afastado dela).

No nível 2, o andarilho pode no máximo caminhar enquanto usa essa habilidade, portanto se movendo não mais do que o seu deslocamento básico por rodada. Caso tente correr, ele irá parar de levitar automaticamente.

No nível 5, o andarilho se movimenta normalmente enquanto usa essa habilidade, podendo inclusive correr até o limite de sua capacidade física.

No nível 9, além de poder correr a meio metro do solo, o andarilho pode ignorar buracos ou grandes declives pelo qual passe, como se estivesse sobre o efeito da magia *queda suave*, conjurada por um feiticeiro de nível igual ao nível de conjurador do andarilho.

Essa habilidade requer uma ação parcial para ser ativada.

Caso seja dissipada, essa habilidade ficará não-funcional por 10 minutos.

Detectar Nascente de Água (Sob): A vida de nômade no deserto escaldante de Dara faz com que o andarilho precise achar fontes de água rapidamente enquanto se desloca pela areia sem fim. Com o tempo, ele desenvolve a habilidade sobrenatural de detectar qualquer nascente de água ou oásis em até 100 metros por nível de conjurador. Nessa distância ele é capaz de saber a exata localização da nascente. Porém, em distâncias maiores, a até 1,5Km por nível de conjurador, ele também é capaz de detectar a direção (norte, sul, noroeste, etc...) em que a nascente mais próxima se encontra.

Picada do Escorpião (Sob): Até 3 vezes por dia, o andarilho pode encantar uma arma perfurante ou cortante (como uma adaga ou cimitarra) com um veneno debilitante. Essa habilidade requer uma ação parcial para ser ativada, e tem uma duração de 1 rodada por nível de conjurador do andarilho. Caso acerte qualquer ataque com a arma durante esse período, o veneno fará efeito, sendo dissipado em seguida. Para usar outro ataque venenoso o andarilho precisa gastar mais um uso diário dessa habilidade.

A CD para se resistir ao veneno com um teste de Fortitude varia de acordo com o nível de conjurador do andarilho, assim como o dano inicial e secundário do veneno (sempre um dano de Constituição). A tabela a seguir lista esses valores.

Nível de Conjurador	Tipo de Veneno	Dano Inicial	Dano Secundário
8° ou inferior	Ferimento CD 15	1d2 Cons	1d4 Cons
9°-10°	Ferimento CD 18	1d4 Cons	1d6 Cons
11°-12°	Ferimento CD 21	1d6 Cons	1d8 Cons
13°+	Ferimento CD 24	1d8 Cons	2d6 Cons

Investida da Cobra (Sob): Uma vez ao dia, o andarilho pode realizar um ataque especial com sua arma, seguido por uma magia de toque. Como uma ação de rodada completa, ele pode atacar com sua arma e conjurar uma magia de toque através de sua arma. Caso o valor do ataque seja suficiente para acertar o oponente como um ataque de toque, a magia de toque fará efeito. Caso o valor de ataque seja suficiente para acertar o oponente considerando seu valor total de CA, ele sofrerá o dano da arma e o efeito da magia de toque simultaneamente.

Magias de toque conjuradas durante o ataque gastam seu uso diário normalmente. Somente para esse ataque, o andarilho não estará sujeito a sofrer ataques de oportunidade ao conjurar a magia de toque.

A Investida da Cobra pode ser usada conjuntamente com uma arma sob o efeito da Picada do Escorpião, resultando em um ataque realmente devastador!

Kit Andarilho de Dara (Daemon)

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 200 pontos de perícias.

Perícias: Facas 20%/10%, Espadas 30%/10%, Ciências (História 20%), Ciências Proibidas (Oculto 20%, Rituais 20%),

Esquiva 20%, Furtividade 20%,
 Sobrevivência (Deserto 30%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos
 (Tradição Feiticeira, ver capítulo de Magia
 para mais detalhes) 2, Senso de Direção 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 1 por nível

Pontos Heróicos: 0

Bardo de Tempus Fugit

*Lordes dos dez infernos riram acima dos montes
 Enquanto o exército de Ayon rastejava em terra
 molhada*

*Nós tínhamos a esperança de achar um esconderijo
 para fugir do mal*

*Mas em nossos corações, nós sabíamos que seríamos
 achados.*

Nós choramos por uma terra distante

Nós choramos por uma raça perdida

Nós cantamos essa canção ao fim

Uma canção para uma terra distante

*Trecho de "Uma Canção para uma Terra
 Distante", por Andrea Ollem*

Os bardos de Tempus Fugit são uma sociedade de artistas circenses que viajam pelo mundo fazendo shows em cidades e vilarejos. Eles são mais lembrados pelas suas roupas chamativas e esquisitas do que pelos seus dotes musicais, embora muitos entre eles sejam realmente músicos sem igual. A sociedade de Tempus Fugit foi fundada à algumas décadas pelo famoso bardo de Právókia, Andrea Ollem. Sua intenção é guardar, através das canções e da arte, toda a história de Terra Próxima. Dizem que as canções de Ollem são por demais dramáticas e épicas, mas é exatamente o que ele queria quando as compôs: dar a Terra

Próxima um registro de tempos imemoriais, dos anos esquecidos do antigo reino de Torannia e de tudo o que existia e se perdeu com o primeiro Surgimento.

Muitos criticavam os bardos de Tempus Fugit por cantarem sobre lendas e mitos à muito esquecidos, mas com o segundo Surgimento, muitos céticos foram forçados a rever suas teorias, particularmente os sábios de Talanta e da Casa da Maga, que nunca acreditaram nas lendas da primeiro Surgimento. Com a crescente onda de ataques demoníacos, mais e mais pessoas se juntaram aos bardos e a Andrea Ollem, apesar de nem todos serem exatamente grandes artistas, alguns deles detêm realmente um talento especial para tocar a sensibilidade de seu público.

Com a crescente popularidade dos bardos de Tempus Fugit, muitos governantes e donos de feudos passaram a procurá-los e oferecer-lhes moradia luxuosa e comida farta para que mantivessem o povo "entretido e feliz". Os bardos, no entanto, invariavelmente recusam tais ofertas, pois só lhes interessa registrar os fatos passados e presentes ocorridos em seu mundo. Eles são neutros por natureza.

Essa classe de prestígio detalha os maiores bardos e artistas dentre aqueles que formam o Tempus Fugit, e isso é refletido pelos pré-requisitos para se ganhar esta classe.

Dado de Vida: d6

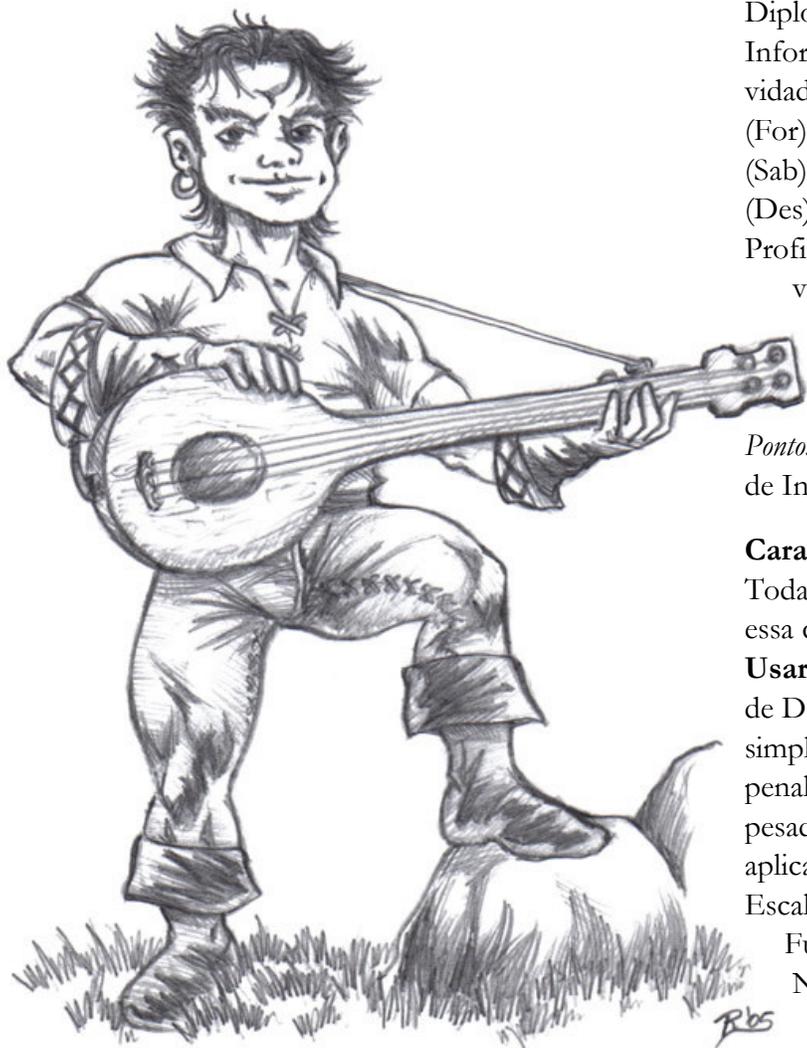
Pré-requisitos

Para se tornar um bardo de Tempus Fugit o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Neutro e bom, Neutro ou Neutro e mau

Atuação (cantar, tocar instrumento ou recitar poesia): 9 graduações

Conhecimento (História): 6 graduações



Diplomacia: 4 graduações

Falar Idioma: Torak Antigo.

Conjuração: Habilidade para conjurar magias de Foco Artístico.

Talentos: Foco em Perícia (atuação), Magia Sem Gestos.

Especial: Ser membro dos bardos de Tempus Fugit, e doar 10% de seus ganhos anuais em PO para a sua sociedade.

Perícias de Classe

As perícias de classe do andarilho de Dara (e a habilidade chave para cada perícia) são Alquimia (Int), Avaliação (Int), Blefar (Car),

Concentração (Cons), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Obter Informação (Car), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Conhecimento (todos) (Int), Ouvir (Sab), Observar (Sab), Atuação (Car), Punga (Des), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Espionar (Int), Sentir Motivação (Sab), Falar Idioma (Int), Natação (For), Sobrevivência (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Int

Características da Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: um andarilho de Dara é proficiente com todas as armas simples e armaduras leves. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre - 1 de penalidade a cada 2,5 quilos de armadura e equipamento carregado.

Magias (Foco Artístico): Para cada nível de bardo de Tempus Fugit, o personagem ganhará mais 1 nível de conjurador de Foco Artístico em sua classe anterior (em Karanblade essa classe será sempre a classe de bardo). O bardo de Tempus Fugit somente ganhará novas magias por dia, novas magias conhecidas e o aumento no nível de conjurador, não ganhando nenhuma outra habilidade especial de sua classe anterior. O bardo continua conjurando suas magias da mesma forma, considerando todas as regras para conjurar magias pelo Foco Artístico (ver Capítulo 2: Magia, para mais detalhes).

ros de viagem ou aventuras para ser o Herói Lendário de suas narrativas épicas. Para esta habilidade ser efetiva, o personagem precisa passar ao menos 1 semana com o seu companheiro, e depois não se afastar de sua companhia por mais de 1 dia. Caso isso ocorra, precisará de mais 1 semana de convívio para tornar efetiva essa habilidade. O bardo pode trocar seus heróis livremente, apenas considerando o tempo de 1 semana de convivência para poder escolher um outro herói.

O efeito desta habilidade é simples: sempre que um ou mais de seus heróis lendários forem beneficiados pela sua habilidade Música de Bardo, todos os bônus conferidos aos heróis serão dobrados. Sempre que eles forem alvos de uma magia conjurada como um poema, todos os bônus conferidos aos heróis serão potencializados como se houvessem sido beneficiados pelo talento Potencializar Magia. Por exemplo, caso o bardo de Tempus Fugit conjure uma magia *força de touro* (como poema) para aumentar a força de um de seus heróis lendários, o bônus de força ganho através da magia será multiplicado por 1,5 (arredonde para baixo). Magias conjuradas dessa forma não ocupam o lugar de magias de níveis superiores, mas só tem o efeito potencializado caso tenham heróis lendários do bardo como alvo.

Uma magia já potencializada através do talento Potencializar Magia não tem nenhum acréscimo em seu bônus caso seja conjurada em favor de um dos heróis lendários do bardo.

Harmonia (Ext): Os bardos de Tempus Fugit são acostumados a cantar ou atuar em grupos, alcançando uma harmonia perfeita em suas melodias e poemas. Sempre que um ou mais bardos de Tempus Fugit usam sua habilidade Música de Bardo (para criar o mesmo efeito) juntos, nenhum deles gasta o

uso diário dessa habilidade. Essa habilidade extraordinária pode ser usada até 3 vezes ao dia, ou seja, os bardos podem usar a Música de Bardo até 3 vezes adicionais por dia, contanto que estejam atuando conjuntamente.

Idioma Adicional: Os bardos de Tempus Fugit estão sempre estudando outras culturas e línguas enquanto viajam pela Terra Próxima. No nível 4, e a cada 4 níveis adicionais, o bardo poderá escolher um idioma adicional sem gastar pontos de perícia.

Obs: Caso esteja usando a regra opcional de Lingüística (ver pág.51), considere essa habilidade como um bônus de competência para os testes de Lingüística equivalente a metade dos níveis de bardo de Tempus Fugit.

Contador de Histórias (Ext): Os bardos de Tempus Fugit são exímios historiadores, e costumeiramente se valem de seus vastos conhecimentos para tornarem suas narrativas mais profundas e tocantes. Para cada 5 graduações que possui em Conhecimento (História), o bardo ganhará +2 de bônus de sinergia em seus testes de Atuação e Diplomacia. Esse bônus representa a habilidade única do bardo de Tempus Fugit de unir seu conhecimento histórico com suas narrativas, e por isso não segue as regras normais dos bônus de sinergia (que nunca passam de +2).

O mestre pode desconsiderar esse bônus caso o bardo esteja em terras por demais selvagens, onde poucos conhecem as histórias antigas dos países civilizados. Em um vilarejo próximo a Talanta essa habilidade seria perfeitamente efetiva, já nas cavernas dos Ermos Profundos dificilmente o bardo encontraria alguém receptivo o suficiente para entender suas histórias.

Mestre das Artes (Sob): No nível 10, o bardo de Tempus Fugit atinge um estágio de grandeza artística sem igual, e se torna

um mestre das artes. Uma vez por dia, ele pode clamar por sua inspiração artística e adicionar metade do seu nível de conjurador a qualquer teste de Atuação, Ofícios ou Profissão relacionado às artes ou ao artesanato.

Ex-Bardos de Tempus Fugit

Um bardo de Tempus Fugit que adquira tendências leais ou caóticas não poderá mais adquirir níveis nessa classe de prestígio, mas retém todas as suas habilidades de bardo.

Kit Bardo de Tempus Fugit (Daemon)

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 250 pontos de perícias.

Perícias: Facas 20%/10%, Artes (Atuação 10%, Canto 20%, Dança 10%, Instrumentos Musicais 30%, Poesia 20%), Ciências (História 30%, Literatura 20%), Etiqueta 10%, Idiomas (escolher idiomas adicionais, distribuindo os pontos) 50%, Manipulação (Empatia 20%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos (Tradição Divina, ver capítulo de Magia para mais detalhes) 2 *, Talento (Instrumentos Musicais) 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 1 por nível

Pontos Heróicos: 0

* Somente neste caso o personagem não necessariamente precisa escolher um deus, ele pode reverenciar as artes e a música e retirar daí a energia para realizar seus rituais (na verdade algum deus ligado às artes estará sempre lhe auxiliando, mesmo que o personagem em si não reze para ele).

Alto Magistrado

A Casa da Magia 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 e muitas vezes se utilizam de seus conhecimentos para melhor se protegerem de seus inimigos.

Apesar de ser subordinada aos interesses de Talanta, a Casa da Magia aceita muitos não-torianianos 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.

Essa classe de prestígio relata as habilidades únicas que somente os mais experientes e capazes dentre os magistrados conseguem desenvolver, como Biamindua (o primeiro magistrado e homem de maior poder político dentre os magos toranianos) ou Luminar (o atual segundo magistrado, que tenta realizar uma reforma no ensino de magia na Casa). Um alto magistrado é antes de tudo

um mestre exímio nas artes arcanas, e um mago de grande reputação mesmo fora dos salões e bibliotecas da Casa da Magia.

Dado de Vida: d4

Pré-requisitos

Para se tornar um alto magistrado o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Conhecimento (arcano): 15 graduações

Identificar Magia: 15 graduações

Alquimia: 6 graduações

Diplomacia: 5 graduações

Talentos: Foco em Perícia (Conhecimento - arcano), Foco em Magia (qualquer escola de magia, exceto Necromancia), Pelo menos 2 talentos metamágicos.

Conjuração: Habilidade para conjurar magias de Foco Cristal, incluindo ao menos uma magia do sétimo nível.

Especial: Ter estudado e se graduado na Casa da Magia, assim como pertencer a Ordem Interna dos Magistrados.

Perícias de Classe

As perícias de classe do alto magistrado (e a habilidade chave para cada perícia) são Alquimia (Int), Concentração (Cons), Diplomacia (Car), Obter Informação (Car), Conhecimento (todos) (Int), Identificar Magia (Int), Procurar (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Espionar (Int).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Int

Características da Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: um alto magistrado não ganha proficiências adicionais com nenhuma arma ou armadura.

Magias (Foco Cristal): Para cada nível de alto magistrado, o personagem ganhará mais 1 nível de conjurador de Foco Cristal em sua classe anterior (em Karanblade essa classe será sempre a classe de mago). O alto magistrado somente ganhará novas magias por dia e o aumento no nível de conjurador, não ganhando nenhuma outra habilidade especial de sua classe anterior.

Tabela 1-19: Alto Magistrado

Nível	BBA	Fort.	Reflexo	Vontade	Especial	Magias por dia
1	+0	+0	+0	+2	Magias (Foco Cristal), Casa e Comida, Recursos (laboratório alquímico)	+1 nível de Foco Cristal
2	+1	+0	+0	+3	Recursos (acesso a bibliotecas secretas), Poder Mágico +1	+1 nível de Foco Cristal
3	+1	+1	+1	+3	Recursos (cristal soluakh grande), Foco em Metamagia	+1 nível de Foco Cristal
4	+2	+1	+1	+4	Poder Mágico +2	+1 nível de Foco Cristal
5	+2	+1	+1	+4	Recursos (cristal soluakh grande, perfeito), Foco em Metamagia	+1 nível de Foco Cristal

O magistrado continua conjurando suas magias da mesma forma, considerando todas as regras para conjurar magias pelo Foco Crsital (ver Capítulo 2: Magia, para mais detalhes).

Casa e Comida: O alto magistrado poderá, quando em tempos de guerra ou em missão oficial, requerer casa e comida para qualquer cidadão do país de Torann, por até 3 dias ou enquanto estiver ferido. Para tal, bastará provar que é um mago da Ordem Interna dos Magistrados, normalmente mostrando o brasão de sua ordem ou um grimório com o selo de sua ordem gravado.

Recursos: A Casa da Magia dispõe de riquezas e recursos suficientes para ter seus magistrados sempre bem equipados e com acesso a laboratórios e bibliotecas arcanas. Para requerer ou usufruir qualquer dos seus recursos, o magistrado precisa estar presente na Casa da Magia.

No primeiro nível, o magistrado ganhará acesso aos laboratórios alquímicos da Casa da Magia, reservados somente para os seus magistrados e professores mais antigos. Enquanto estiver em seu laboratório dentro da Casa, o magistrado poderá criar itens mágicos ou preparar poções gastando apenas metade do valor normal em PO (o valor em XP e o tempo de criação são inalterados). No segundo nível, o magistrado ganhará acesso às bibliotecas arcanas secretas da Casa da Magia. A vantagem concedida aqui é idêntica a do talento Graduado na Casa da Magia, descrito nesse mesmo capítulo. Caso o personagem já possua esse talento, ele poderá escolher 5 novas magias para adicionar ao seu grimório sempre que passar em um nível como mago ou alto magistrado.

No terceiro nível, o magistrado ganhará um *crystal soluakh grande*. Caso venha a perder o cristal, poderá requerer outro. Ele então receberá outro dentro de 3 a 5 meses.

No quinto nível, o magistrado ganhará um *crystal soluakh grande (perfeito)*. Caso venha a perder o cristal, poderá requerer outro. Ele então receberá outro dentro de 9 meses a 1 ano.

Poder Mágico (Ext): Adicione o valor indicado a CD de todas as magias conjuradas pelo alto magistrado, assim como em seus testes de execução para passar pela resistência à magia de seus oponentes.

Foco em Metamagia (Ext): O magistrado deve escolher um de seus talentos metamágicos que melhore ou altere suas magias, como Potencializar Magia ou Acelerar Magia. Com esse talento, ele poderá conjurar magias ocupando o espaço de uma magia 1 nível inferior ao nível normal. Por exemplo, como Foco em Metamagia (Acelerar Magia), ele poderá conjurar magias aceleradas ocupando o espaço de uma magia apenas três níveis superiores, ao invés de quatro.

Essa habilidade não pode diminuir o aumento de nível do espaço de magia utilizado por um talento metamágico para menos que 1 nível. Portanto é inútil escolher Foco em Metamagia para talentos metamágicos como Estender Magia ou Magia Silenciosa.

Quando o magistrado ganhar essa habilidade uma segunda vez, deverá escolher outro talento metamágico para aplicá-la. Ou seja, não poderá diminuir em 2 níveis o espaço de magia ocupado por um talento metamágico.

Se preferir, o magistrado pode trocar essa habilidade por qualquer talento adicional, contanto que seja um talento metamágico ou de criação de item.

Kit Alto Magistrado (Daemon)

Custo: 5 pontos de aprimoramento, 240 pontos de perícias.

Perícias: Animais (Montaria 10%), Armas Brancas (escolher Facas, Espadas ou Caxados) 20%/10%, Artes (Ilusionismo 10%), Ciências (distribuir os pontos, com pelo menos 10% em História) 50%, Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Oculto 20%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%), Etiqueta 10%, Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Poderes Mágicos (Tradição Arcana, ver capítulo de Magia para mais detalhes) 3, Status 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 1 por nível

Pontos Heróicos: 0

Talentos

Nem todos os guerreiros de Terra Próxima lutam em armaduras pesadas ou carregando escudos enormes. Muitos aprendem a tirar maior vantagem de sua destreza e mobilidade para melhor combaterem, e técnicas de lutas sem armadura são conhecidas tanto nas Terras da Caça quanto no Mar de Arcia, ou mais ao oeste, nas terras de Alundra. Alguns arqueiros de Mahul Maakh são lendários por sua perícia com o arco, e conseguem atacar furtivamente mesmo a grandes distâncias. Outros, magos da Casa da Magia, conseguem alterar suas conjurações destrutivas para que seus aliados possam escapar ilesos...

Os talentos são um componente de regra primordial no sistema d20, representam habilidades especiais adquiridas com a experiência, e assim como no Manual do Jogador, os talentos de Karanblade podem ser adquiridos por qualquer personagem que obtenha seus pré-requisitos.

Alguns talentos são específicos de uma região do mundo de Karanblade, que serão listadas em sua descrição. Para um perso-

nagem obter esses talentos, precisará ter nascido e vivido na região durante sua infância. Um personagem poderá pegar talentos de outras regiões que não a sua região natal após o primeiro nível. Com pelo menos 2 graduações em Conhecimento (local) o personagem estará apto a escolher qualquer talento da respectiva região. Note que isso deve ser permitido pelo mestre e devidamente interpretado pelo jogador: em realidade dificilmente um aventureiro terá tempo para adquirir conhecimento do local se não passar ao menos algumas semanas morando nele.

Os talentos regionais definidos como [Geral, Guerreiro] poderão ser obtidos como um talento adicional da lista do guerreiro. De qualquer modo, o guerreiro precisará ser familiarizado com a região para obter esses talentos dessa forma.

Acuidade [Geral, Guerreiro]

Sua habilidade com armas de ataque a distância lhe permite atacar furtivamente a distâncias maiores.

Pré-requisito: Des 15+, Tiro Certeiro, Precisão, Ataque Furtivo +2d6.

Benefício: A distância máxima em que você poderá acertar um ataque furtivo com sua arma se estende a 18 metros, ao invés de 9 metros.

Amigo dos Animais [Geral]

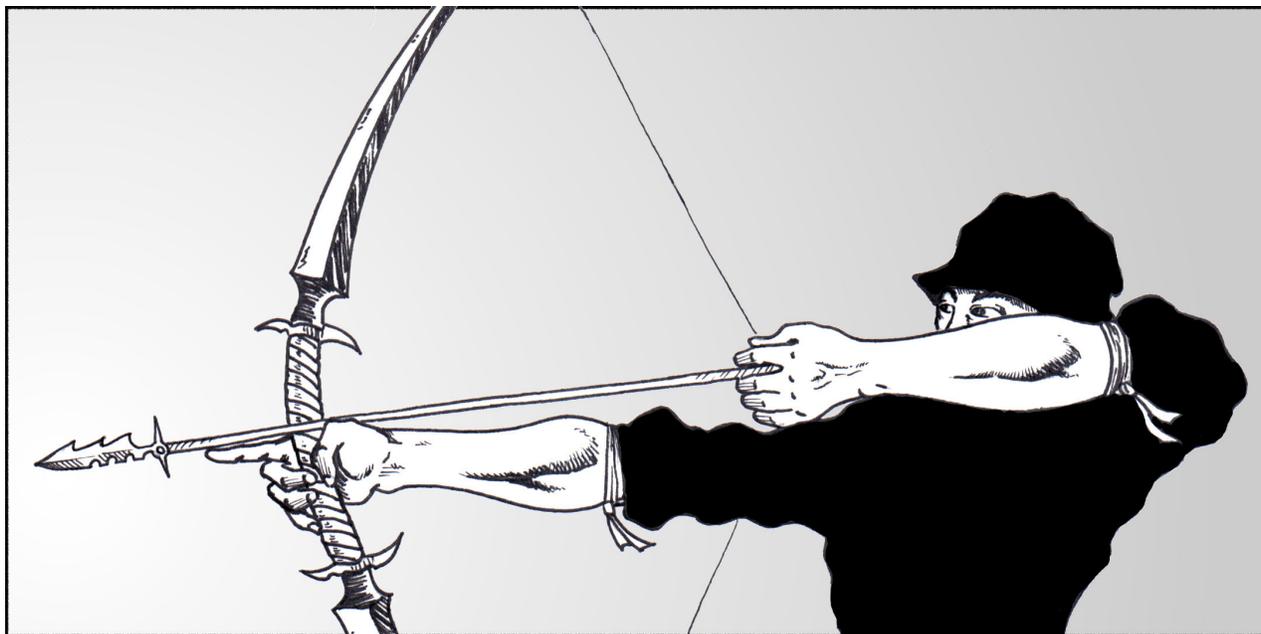
Você conhece os animais selvagens como ninguém, e aprendeu com os uldras a ter uma afinidade intuitiva para com eles.

Pré-requisito: Car 13+, Conhecimento (natureza) 5+.

Regiões: Floresta Uldaran (Pontepedra).

Benefício: Um animal selvagem (de Inteligência igual ou inferior a 3) nunca o atacará a não ser que você o ataque primeiro.

Este talento não impedirá um animal esfo-



meado de atacar seus aliados. Mesmo que você ataque um animal selvagem sem ele perceber, intuitivamente ele saberá que está ameaçado e você poderá se tornar seu próximo alvo normalmente. Animais enfeitados por magia ou invocados poderão atacá-lo normalmente caso sejam ordenados.

Aparato Gnomo [Geral]

Você aprendeu ciências com os renomados artífices gnomos. Através dos seus conhecimentos você é capaz de criar engenhocas mecânicas que parecem terem sido feitas exatamente para a situação em que se encontra.

Pré-requisito: Int 13+, qualquer Ofício 4+.
 Regiões: Porto do Céu (Pontepedra).

Benefício: Uma vez por dia você pode declarar o uso de um aparato ou engenhoca mecânica que você poderá montar em 10 minutos e usar quando lhe for conveniente. Ao fim do dia, todo aparato não utilizado será perdido (afinal em 10 minutos não dá para se montar nada que dure muito

tempo). Esse aparato pode ser quase qualquer coisa:

Se for uma arma (como uma espécie de bastão de fogo improvisado), terá as seguintes estatísticas: dano 1d10 (perfurante), incremento de distância 9m, sucesso decisivo x2. O gnomo que a criou sabe automaticamente como usá-la (mas outros personagens não), sendo que a arma precisa de um teste de ataque à distância para acertar o alvo.

Se for uma engenhoca mecânica, considere que – para o efeito de regras somente – ela pode imitar as características de uma magia arcana de 1º nível lançada por um conjurador de nível 1, como *patas de aranha* (sapatos com pregos e luvas especiais), *área escorregadia* (um frasco com gordura especial), ou mesmo *salto* (botas com molas). Por ser criada à partir de tecnologia, a engenhoca será imune a *dissipar magia*.

Cada aparato só pode ser usado uma vez. Quando utilizados eles normalmente eles duram por todo um combate ou durante 10 rodadas (o que for menor). Após isso eles normalmente quebram, ficam gastos, etc. Não importa o método, ele se torna inútil.

O gnomo artífice precisa ter sua mochila ou bolsa com equipamentos para poder montar e guardar um aparato. O mestre tem todo o direito de vetar aparatos absurdos demais, ou que simulem efeitos não tecnológicos (como *encantar pessoas*, por exemplo).

Ataque Baixo [Geral]

Você sabe usar de sua pequena estatura para fazer oponentes maiores baixarem a guarda. Pré-requisito: Esquiva, Mobilidade, Bônus base de ataque 4+.

Regiões: Montes dos Halflings (Pontepedra).

Benefício: Como uma ação de rodada completa, você pode entrar em uma área ocupada por um oponente com pelo menos uma escala de altura maior que a sua (por exemplo, um ogro no caso de você ser um humano, ou um humano no caso de você ser um halfling). Você poderá então realizar um único ataque com o seu maior bônus de ataque contra o oponente, que será considerado surpreendido contra esse golpe. Após o ataque, você retorna 1,5m de volta na direção em que você entrou na área ocupada pelo oponente. Este talento provoca ataques de oportunidade normalmente.

Ataque Coordenado [Geral, Guerreiro]

Você é treinado em táticas de combate em conjunto, ensinadas nas escolas de guerra de Bak e Talanta, e sabe tirar proveito de ataques coordenados para vencer oponentes poderosos.

Pré-requisito: Bônus base de ataque 3+.

Regiões: Talanta (Torann), Bak (Pontepedra).

Benefício: Quando dois ou mais de seus aliados estão flanqueando um oponente, você poderá atacá-lo como se o estivesse flanqueando, mesmo que não possua um

outro aliado do lado oposto lhe conferindo essa condição.

Especial: Para esse talento ser efetivo, você ou um de seus aliados precisa estar apto a gritar ordens durante o combate. Aqueles que não podem ouvir as ordens do líder não recebem o bônus conferido por esse talento.

Ataque sem Pensamento [Geral, Guerreiro]

Você é treinado no estilo de luta dos grandes samurais de Katai, e pode iniciar um combate de maneira devastadora.

Pré-requisito: Des 13+, Iniciativa Aprimorada, Bônus base de ataque 5+.

Regiões: Katai.

Benefício: Caso obtenha a maior iniciativa no início de um combate, você poderá realizar uma jogada de ataque extra como uma ação livre e utilizando seu maior bônus de ataque. Para ser efetivo, o ataque deve ser sempre direcionado a um oponente surpreendido, e sua iniciativa precisa ser maior do que de todos os seus oponentes.

Aura de Fúria [Geral]

Você pode canalizar o mana a sua volta para aumentar sua ferocidade em combate, assim como a de seus aliados mais próximos.

Pré-requisito: Expulsar mortos-vivos, Habilidade de conjurar qualquer magia com Foco Divino, Car 15+.

Benefício: Gastando dois usos diários de expulsar mortos-vivos, você pode gerar uma aura de ferocidade à sua volta, afetando você e quaisquer aliados num raio de 3 metros. Vocês receberão +1 de bônus de moral no dano de suas armas e nos testes de Fortitude.

Ativar a aura de fúria é uma ação equivalente a movimento que não provoca ataques de oportunidade. A aura ficará ativa por um número de rodadas equivalente a 3 + seu

modificador de Carisma, e não pode ser anulada, a não ser por magias como *milagre* e *desejo*. Enquanto a aura estiver ativa, você não poderá expulsar mortos-vivos ou ativar outras auras. Você pode desativar a aura em qualquer momento.

Aura de Prudência [Geral]

Você pode canalizar o mana a sua volta para aumentar sua defesa em combate, assim como a de seus aliados mais próximos.

Pré-requisito: Expulsar mortos-vivos, Habilidade de conjurar qualquer magia com Foco Divino, Car 15+.

Benefício: Gastando dois usos diários de expulsar mortos-vivos, você pode gerar uma aura de proteção à sua volta, afetando você e quaisquer aliados num raio de 3 metros. Vocês receberão +1 de bônus de moral na Classe de Armadura e nos testes de Reflexos.

Ativar a aura de prudência é uma ação equivalente a movimento que não provoca ataques de oportunidade. A aura ficará ativa por um número de rodadas equivalente a 3 + seu modificador de Carisma, e não pode ser anulada, a não ser por magias como *milagre* e *desejo*. Enquanto a aura estiver ativa, você não poderá expulsar mortos-vivos ou ativar outras auras. Você pode desativar a aura em qualquer momento.

Aura de Resolução [Geral]

Você pode canalizar o mana a sua volta para aumentar sua acuidade em combate, assim como a de seus aliados mais próximos.

Pré-requisito: Expulsar mortos-vivos, Habilidade de conjurar qualquer magia com Foco Divino, Car 15+.

Benefício: Gastando dois usos diários de expulsar mortos-vivos, você pode gerar uma aura de inspiração à sua volta, afetando você e quaisquer aliados num raio de 3 metros.

Vocês receberão +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e nos testes de Vontade. Ativar a aura de resolução é uma ação equivalente a movimento que não provoca ataques de oportunidade. A aura ficará ativa por um número de rodadas equivalente a 3 + seu modificador de Carisma, e não pode ser anulada, a não ser por magias como *milagre* e *desejo*. Enquanto a aura estiver ativa, você não poderá expulsar mortos-vivos ou ativar outras auras. Você pode desativar a aura em qualquer momento.

Caminho Contemplativo [Geral, Guerreiro]

Você é treinado no estilo de luta dos monges yinai, do reino de Katai, e sabe usar a harmonia de espírito no lugar da força bruta durante o combate.

Pré-requisito: Qualquer tendência não-caótica, Des 13+, Sab 13+, Esquiva, Ataque Desarmado Aprimorado ou Usar Arma (qualquer arma leve).

Regiões: Katai.

Benefício: No início de cada rodada de combate você pode declarar que irá usar seu modificador de Sabedoria no ataque ou no dano, no lugar dos modificadores convencionais (normalmente Força ou Destreza para ataque e Força para dano). Este talento somente se aplica a ataques desarmados ou com armas leves.

Canção de Guerra (Rotuniana) [Geral]

Você conhece as canções ancestrais dos guerreiros rotunianos, e costuma entoá-las durante o combate para afastar o medo.

Pré-requisito: Atuação (canto) 5+.

Regiões: Montanhas Rotun, Floresta do Sul, Ilhas do Inverno (Pontepedra).

Benefício: Durante a batalha, caso você e pelo menos um outro aliado estejam entoando uma canção de guerra rotuniana,

ambos receberão +1 de bônus de moral nos ataques e +4 de bônus de moral nos testes de Vontade para resistir ao medo. O efeito dura enquanto ambos puderem cantar, e até 5 rodadas após pararem de cantar (ou caso a canção seja interrompida por um deles). Enquanto está cantando você pode lutar, mas não pode conjurar magias, ativar itens mágicos que requeiram leitura (como pergaminhos) ou comandos vocais (como varinhas mágicas).

Carga Brutal [Geral, Guerreiro]

Você sabe realizar a temida carga dos orcs áridos, usando seu vigor e resistência para aumentar o impacto de seu golpe. Muitos exércitos da Terra Próxima tombaram frente a tais ataques.

Pré-requisito: Con 13+, Bônus base de ataque 1+.

Regiões: Montanhas Áridas (Torann), Floresta do Sul (Pontepedra).

Benefício: Quando realizar um ataque de investida você pode adicionar seu modificador de Constituição ao dano. Quando utilizar esse talento você sofrerá uma penalidade adicional de -2 em sua CA (total de -4) durante uma rodada.

Combate Não-Letal [Geral, Guerreiro]

Você é hábil em usar suas armas sem o intuito de matar.

Benefício: Você ignora a penalidade de -4 em suas jogadas de ataque para usar uma arma de dano normal para infligir dano por contusão.

Conhecidos em Cada Estrada [Geral]

Você já viajou muito pelas cidades e portos da Terra Próxima e fez vários amigos.

Pré-requisito: Car 13+, Obter Informação 5+, Diplomacia 5+.

Benefício: Uma vez por semana você pode declarar conhecer um PdM em qualquer cidade, vila ou porto que se encontre. O mestre pode negar isso caso considere muito absurdo que o personagem conheça alguém na cidade em questão (uma coisa é um toraniano declarar que conhece alguém da guarda de Bak, outra é ele declarar que conhece um PdM numa vila isolada de Alundra).

Defensor da Fé [Geral]

Você vem de Soldur, a cidade de todos os deuses, e não tem problemas em lidar com fiéis das mais diversas igrejas.

Pré-requisito: Sab 13+, Car 13+, qualquer tendência não má.

Regiões: Soldur (Pontepedra).

Benefício: Você recebe um bônus de +4 em todos os testes de Diplomacia para lidar com criaturas que rezem para algum deus (exceto os deuses de tendência má).

Defesa Coordenada [Geral, Guerreiro]

Você é treinado em táticas de combate em conjunto, ensinadas nas escolas de guerra de Bak e Talanta, e sabe tirar proveito de formações defensivas para vencer oponentes poderosos.

Pré-requisito: Bônus base de ataque 3+.

Regiões: Talanta (Torann), Bak (Pontepedra).

Benefício: No início sua rodada, caso você esteja a 1,5 m de qualquer aliado, poderá conceder +2 de bônus de competência na CA deste durante uma rodada como uma ação livre. Caso vocês se distanciarem mais de 1,5 m durante a rodada, o benefício dessa habilidade será anulado. Enquanto você estiver usando esse talento você sofre -1 de penalidade em sua CA.

Disparo à Queima Roupa [Geral, Guerreiro]

Você consegue um grande potencial destrutivo com seu bastão de fogo quando atinge seus oponentes de perto, perfurando suas armaduras.

Pré-requisito: Des 13+, Tiro Certeiro, Usar arma exótica (Bastão de Fogo), Ofícios (Armas de Pólvora) 2+.

Regiões: Porto do Céu (Pontepedra).

Benefício: Quando você disparar em um alvo a uma distancia de 4,5 metros ou menos com seu bastão de fogo, você poderá ignorar quaisquer bônus de armadura ou armadura natural da CA do seu oponente. Note que os bônus de encantamento mágico ainda contam, portanto uma *cota de malha +3* ainda confere +3 a CA do oponente.

Especial: A perícia Ofícios (Armas de Pólvora), pré-requisito para este talento, é exclusiva dos gnomos. Ver a descrição dos Bastões de Fogo no Capítulo 5: Guia do Mestre para mais informações.

Esquiva Aprimorada [Geral, Guerreiro]

Sua habilidade de evadir ataques é ainda mais excepcional.

Pré-requisito: Des 15+, Esquiva.

Benefício: Você ganha +1 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra todos os oponentes visíveis ou +2 bônus de esquiva na Classe de Armadura contra um adversário escolhido por você. Você deve determinar que opção usará durante a sua ação. O bônus conferido por esse talento substitui o bônus conferido pelo talento Esquiva.

Expandir Aura [Geral]

Escolha uma de suas auras, permanentes ou temporárias. A aura terá um alcance maior.

Pré-requisito: Car 13+.

Benefício: O raio de qualquer aura que você pode gerar (como a Aura de Coragem do Paladino, a Aura de Desespero do Algoz, ou os talentos de Aura) é aumentado em 50%.

Por exemplo, um Paladino de nível 3 com Expandir Aura pode proteger seus aliados com sua Aura de Coragem em até 4,5 metros a sua volta.

Especial: Você pode escolher esse talento diversas vezes e seus efeitos se acumulam. Por Exemplo, um Algoz que adquira esse talento duas vezes poderá gerar uma Aura de Desespero com raio de 6 metros (não considere uma progressão geométrica, sempre que aplicar os 50% de aumento, aplique sobre o valor inicial de raio da aura).

Filho da Montanha [Geral]

O chão firme e antigo das montanhas lhe dá força e resistência devido a alguma ligação mística em seu sangue.

Região: O Elmo (Pontepedra)

Benefício: Desde que você esteja sobre terreno montanhoso, você ganha +1 de bônus em jogadas de ataque e testes de Fortitude.

Foco em Energia [Geral]

Escolha um tipo de energia. Suas magias de ataque baseadas nessa energia serão mais destrutivas.

Pré-requisito: Nível de Conjurador 8+.

Benefício: Escolha um tipo de energia: ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônica. Cada magia de ataque infligirá 1 ponto de dano a mais por cada dado de dano rolando referente a energia escolhida. Por exemplo, um feiticeiro de nível 12 com Foco em Energia (frio) infligirá 2d6+2 de dano de frio mais 3d6 de dano de impacto para cada *Tempestade Glacial* conjurada.

Especial: Você pode escolher esse talento diversas vezes e seus efeitos não se acumu-

lam. Cada vez que você o escolher, ele se aplicará a uma energia diferente.

Foco em Habilidade [Geral]

Escolha uma de suas habilidades similares a magia. Ela será mais poderosa que o normal.

Pré-requisito: Qualquer habilidade similar a magia inata ou ganha por sua classe.

Benefício: Some +2 para a Classe de Dificuldade de todos os testes de resistência contra sua habilidade similar a magia.

Especial: Você pode escolher esse talento diversas vezes e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você o escolher, ele se aplicará a uma de suas habilidades similares a magia (caso possua apenas uma não poderá escolher novamente esse talento até que ganhe outra).

Graduado da Casa da Magia [Geral]

Você estudou magia desde cedo na Casa da Magia, e devido ao seu grande potencial, seus mestres lhe deram acesso a algumas das bibliotecas arcanas secretas para estudar e aprender novas magias.

Pré-requisito: Int 15+, Habilidade de conjurar qualquer magia com Foco Cristal.

Regiões: Casa da Magia (Torann).

Benefício: Toda vez que você ganha um nível como mago, poderá escolher 4 novas magias para adicionar ao seu grimório.

Normal: Um mago pode escolher 2 novas magias para adicionar ao seu grimório cada vez que ganha um nível.

Especial: Você só pode escolher esse talento em seu primeiro nível de personagem.

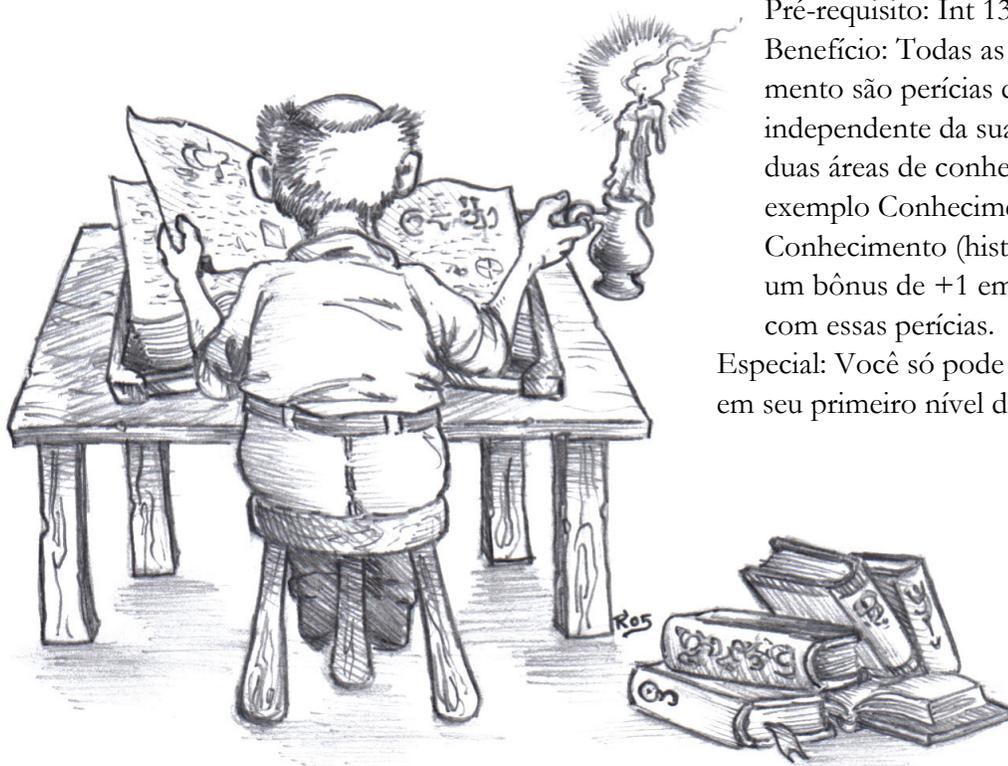
Grande Estudioso [Geral]

Você sempre se interessou pelo estudo das diversas áreas de conhecimento.

Pré-requisito: Int 13+.

Benefício: Todas as perícias de Conhecimento são perícias de classe para você, independente da sua classe. Escolha duas áreas de conhecimento, como por exemplo Conhecimento (arcano) e Conhecimento (história), você recebe um bônus de +1 em todos os seus testes com essas perícias.

Especial: Você só pode escolher esse talento em seu primeiro nível de personagem.



Grande Sábio [Geral]

Você foi treinado pelos grandes mestres da sabedoria da Terra Próxima. Seus conhecimentos não parecem ter limites.

Pré-requisito: Int 13+, Sab 13+, Conhecimento (qualquer um) 8+.

Regiões: Talanta, Casa da Magia (Torann), Mahul Maakh (Torann/Pontepedra), Soldur, Porto do Céu, Floresta Uldaran (Pontepedra), Katai.

Benefício: Escolha uma área da perícia Conhecimento em que tenha pelo menos 8 graduações. Uma vez por dia você pode adicionar +8 de bônus de intuição em um teste nessa área de conhecimento.

Especial: Você pode escolher esse talento diversas vezes e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você o escolher, ele se aplicará a uma área de conhecimento diferente.

Guarda Atenta [Geral, Guerreiro]

Desde que tenha uma arma de tamanho médio ou grande nas mãos, ou qualquer tipo de escudo, você pode tentar bloquear um ataque mesmo que tenha deixado sua guarda aberta.

Pré-requisito: Usar arma ou escudo, Prontidão, Reflexos de Combate.

Benefício: Uma vez por rodada, quando for o alvo de um ataque de oportunidade, role um ataque oposto com a sua arma ou escudo. Se o seu rolamento for superior ao do rolamento de ataque, você bloqueia o ataque e não sofre nenhum dano. Você não pode usar esse talento durante a conjuração de uma magia.

Especial (regra opcional): Note que o mestre pode determinar que sua arma ou escudo pode se danificar caso bloqueie um ataque muito poderoso (ver página 136 do Livro do Jogador).

Guerreiro Audaz [Geral, Guerreiro]

Dizem que os dardee, o povo do deserto, luta com o mesmo ardor com que o sol queima suas terras. Poucos não são abalados por sua audácia em combate.

Pré-requisito: Bônus base de ataque 1+.

Regiões: Dara (Dardeeh).

Benefício: Uma vez por dia você pode declarar que irá usar um ataque audaz. Você sofre instantaneamente um ataque de oportunidade de todos inimigos que o ameacem, mas pode realizar um ataque adicional com seu melhor bônus de ataque. Esse talento é ideal para ser utilizado em uma investida, pois assim evitam-se os ataques de oportunidade (contanto que o personagem inicie seu movimento longe dos oponentes).

Impostor [Geral]

Você pode, de forma quase sobrenatural, fingir ter habilidades e conhecimentos que não tem. E você finge tão bem que consegue fazer essas coisas!

Pré-requisito: Car 13+, Foco em Perícia (Blefar)

Região: Pravokia (Torann), Zelânia (Pontepedra)

Benefício: Graças a seu charme, magnetismo pessoal e superconfiança, você consegue convencer as pessoas (e a si próprio!) de que tem certas habilidades e conhecimentos, quando na verdade não tem.

Você pode substituir um teste de qualquer perícia contra uma CD máxima de 20 por um teste de Blefar. Caso seja bem-sucedido, você resolve o problema – não importa qual seja sua natureza. Por exemplo, usando Blefar em vez de Escalar, Equilíbrio, Identificar Magia, Conhecimento ou qualquer outra perícia, você inspira tanta confiança em si mesmo que consegue realizar a façanha. Você pode fazer isso uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Carisma (por

Especial: Personagens rotunianos podem, em troca de perder seus talentos de usar armaduras médias e pesadas ganhos por sua classe, ganhar este talento. Essa opção só está aberta no 1º nível de personagem. Quando você optar por esse método você não precisa preencher os pré-requisitos deste talento.

Magia Controlada [Geral]

Você é treinado em controlar a área de efeito de suas conjurações de ataque para limitar o dano aos seus aliados.

Pré-requisito: Magias em Combate, Int 15+.

Benefício: Quando conjurando magias de ataque de área, você pode controlar seu efeito e evitar o dano a seus aliados ou mesmo a objetos que não queira destruir. Para cada ponto de bônus de Inteligência que possuir, você poderá garantir +4 de bônus de circunstância ao teste de resistência de todas as criaturas e objetos em uma área de 1,5m. Caso elas sejam sucedidas em seus testes, não sofrerão nenhum dano, mesmo que a descrição da magia diga o contrário. Para conjurar uma magia dessa forma, um mago precisará sempre de uma rodada completa.

Por exemplo, um mago deseja conjurar uma *bola de fogo* em cima de uma área onde um guerreiro aliado luta contra 3 oponentes, e decide usar uma rodada completa e conjurá-la de maneira controlada, para dar +4 de bônus ao teste de Reflexo de seu aliado.

Caso o guerreiro suceda no teste, não sofrerá metade do dano como costumeiro, e sairá totalmente ileso da explosão.

Note que cada ponto de bônus de Inteligência lhe permite adionar mais uma área de 1,5m de proteção para aliados, e não aumentar os bônus conferidos acima de +4.

Magia Fortuita [Metamagia]

Você pode conjurar magias de potência altamente aleatória.

Benefício: A Classe de Dificuldade para resistir a uma magia modificada por esse talento é $1d20 +$ seu modificador de habilidade + nível da magia. Uma magia fortuita ocupa o espaço de uma magia um nível superior.

Normal: A Classe de Dificuldade para resistir a uma magia é $10 +$ seu modificador de habilidade + nível da magia.

Magia Personalizada [Metamagia]

Seu conhecimento arcano lhe permite mudar alguns aspectos de suas magias.

Pré-requisito: Conhecimento (arcano) 7+.

Benefício: Você pode alterar a aparência visual e sonora de suas magias, desde que não aumente a efetividade ou a potência delas. Por exemplo, você pode conjurar uma *bola de fogo* de chamas azuis e que emita o som de um rugido de leão ao explodir, mas não pode fazê-la causar dano de frio pelas chamas serem azuis, ou assustar seus oponentes com o rugido de leão (muito embora uma bola de fogo seja sempre assustadora). Devido à aparência única de sua magia, conjuradores rivais sofrem -2 de penalidade em testes de Identificar Magia, e em testes de dissipar magia. Uma magia personalizada não ocupa o espaço de magias de nível superior.

Mão Santa [Geral]

Você dispõe de uma conexão direta com seu deus quando reza para realizar uma cura, e sua habilidade de curar pelas mãos é mais poderosa.

Pré-requisito: Habilidade de *curar pelas mãos*, Car 13+.

Benefício: Sempre que usar sua habilidade de curar pelas mãos, considere seu Carisma como se fosse 2 pontos maior.

Mestre das Facas [Geral]

Você é hábil no uso de facas, adagas e punhais para aplicar golpes sorrateiros.
Pré-requisito: Des 15+, Esquiva, Mobilidade, Usar arma (adaga, adaga de soco ou arma parecida).

Regiões: Ilha dos Ossos Cruzados, Ilhas de Scylla, Zelânia (Torann).

Benefício: Caso esteja lutando com uma adaga (ou arma parecida) você ganha a habilidade ataque furtivo assim como um ladino de 1º nível, mas apenas para ataques corpo a corpo com as armas mencionadas acima.

Isto quer dizer você que causa um dano adicional de +1d6 toda vez que a vítima não puder se beneficiar do seu bônus de Destreza na CA ou quando estiver flanqueada.

Você ainda sofre todas as limitações que a habilidade ataque furtivo implica. Por exemplo, esse talento não funciona com criaturas imunes a sucessos decisivos ou que estejam camufladas. O dano adicional desse talento acumula com o dano de ataque furtivo dos ladinos.

Nocaute Furtivo [Geral]

Você pode deixar um oponente inconsciente com uma pancada de bastão.

Pré-requisito: Ataque Furtivo +1d6, Usar arma (bastão, ou qualquer arma pequena usada para infligir apenas dano por contusão).

Benefício: Toda vez que acertar um ataque com um bastão em um oponente surpreendido, você poderá tentar deixá-lo inconsciente. Para o ataque ser efetivo, você deve ignorar todo o bônus de ataque furtivo e usar apenas o dano normal do porrete, acrescido de sua força e quaisquer outros

bônus mágicos. O alvo deverá realizar um teste de Fortitude contra um CD igual a 5 + o dano total do ataque. Caso ele falhe, cairá inconsciente por um número de rodadas igual à metade do seu nível. Caso ele suceda, ainda assim sofrerá o dano. Todo o dano causado por um nocaute furtivo é considerado dano por contusão. Um nocaute furtivo exige uma ação de rodada completa para ser realizado.

Presença Marcante [Geral]

Você tem uma tendência natural de atrair outras pessoas, e costuma se valer disso em suas conjurações.

Pré-requisito: Car 19+.

Regiões: Bosque das Ninfas (Torann), Mahul Maakh (Torann/Pontepedra).

Benefício: Some +2 para a Classe de Dificuldade de todos os testes de resistência contra qualquer Encantamento (Compulsão) conjurado por você.

Retirada Estratégica [Geral]

Fugir hoje para lutar amanhã é o seu lema.

Pré-requisito: Des 15+, Esquiva, Mobilidade.

Regiões: Ilhas de Scylla, Ilha dos Ossos Cruzados (Torann).

Benefício: Você não sofre ataques de oportunidade caso se mova para abandonar um combate. Não importa por quantas áreas ameaçadas por outros inimigos você passe, se apenas fugir você estará imune a ataques de oportunidade durante sua rodada. Esse talento não lhe permite correr sem receber ataques de oportunidade, apenas será eficaz caso se mova no seu movimento normal.

Sangue Fervente [Geral]

Sua fúria é aprimorada de modo que o seu corpo reage diferentemente do normal quando sofre dano.

Pré-requisito: Con 13+, Fúria 3/dia.

Benefício: Ao final de cada Fúria Bárbara, você poderá converter 2d6 pontos de dano em dano por contusão, ou curar automaticamente 2d6 pontos de dano por contusão.

Esse talento pode ser usado antes do barba-ro perder os Pontos de Vida Temporários de sua fúria, algumas vezes podendo evitar sua morte.

Sempre em Casa [Geral]

Talvez por viver em uma cidade de sangue misto, você aprendeu a agir de acordo aqueles ao seu redor.

Pré-requisito: Car 15+, Blegar 4+, Diplomacia 4+

Região: Pravokia (Torann)

Benefício: Você sabe se misturar em um ambiente como poucos. A não ser que esteja em um local dominado por uma raça hostil ou muito diferente (como em vilas de ogros ou do povo lagarto), você sabe agir como um nativo ou velho habitante da região.

Todos os PdMs com quem você interagir terão uma atitude inicial melhorada em um nível. Por exemplo: PdMs hostis se tornam pouco amistosos, e PdMs pouco amistosos se tornam indiferentes. Obviamente, uma atuação ruim de sua parte pode piorar essa reação inicial.

Sempre Sóbrio [Geral]

Você conhece as técnicas desenvolvidas pelos anões foliões do Elmo, que são mestres em beber as bebidas mais potentes sem nunca perderem a compostura.

Pré-requisito: Con 15+.

Regiões: O Elmo (Pontepedra).

Benefício: Sempre que fizer um teste de Fortitude (ou qualquer outro tipo de teste) para resistir aos efeitos do excesso de bebida, você receberá um bônus de +4. Sempre que fizer um teste de Fortitude (ou qualquer outro tipo de teste) para resistir aos efeitos de venenos, toxinas ou excesso de bebida e falhar, você pode tentar imediatamente um segundo teste.



Tolerância a Mana Aprimorada [Geral]

Você desenvolveu um nível de tolerância à mana acima do normal.

Pré-requisito: Con13+, Tolerância, Habilidade de conjurar magias (qualquer Foco).

Benefício: Você ganha +4 de bônus em seu nível de Tolerância a Mana.

Normal: A Tolerância a Mana (TM) de um conjurador equivale ao valor da sua habilidade de Constituição + o seu nível do conjurador. Feiticeiros somam também seu modificador de Carisma ao valor total. Para maiores detalhes sobre a TM consulte o Capítulo 2: Magias.

Tabela 1-20: Talentos Regionais

Região	Talentos Regionais
Zelânia	Impostor, Mestre das Facas
Ilhas de Scylla	Retirada Estratégica, Mestre das Facas
Ilha dos Ossos Cruzados	Retirada Estratégica, Mestre das Facas
Montanhas Rotun	Luta sem Armadura (Rotuniana), Canção de Guerra (Rotuniana)
Floresta do Sul	Luta sem Armadura (Rotuniana), Canção de Guerra (Rotuniana), Carga Brutal
Ilhas do Inverno	Luta sem Armadura (Rotuniana), Canção de Guerra (Rotuniana)
Alundra	Luta sem Armadura (Alundreana ou Dardee)
Dara	Luta sem Armadura (Alundreana ou Dardee), Guerreiro Audaz
Katai	Ataque sem Pensamento, Grande Sábio, Caminho Contemplativo
Talanta	Ataque Coordenado, Defesa Coordenada, Grande Sábio
Bak	Ataque Coordenado, Defesa Coordenada
Soldur	Defensor da Fé, Grande Sábio
Mahul Maakh	Língua das Fadas, Presença Marcante, Grande Sábio
Casa da Magia	Graduado da Casa da Magia, Grande Sábio
O Elmo	Filho da Montanha, Sempre Sóbrio
Porto do Céu	Aparato Gnomo, Disparo à Queima Roupa, Grande Sábio
Floresta Uldaran	Grande Sábio, Amigo dos Animais
Montanhas Áridas	Intimidação Orc, Carga Brutal
Monte dos Halflings	Ataque Baixo
Pravokia	Sempre em Casa, Impostor
Bosque das Ninfas	Presença Marcante, Língua das Fadas

Aprimoramentos (Daemon)

Os aprimoramentos são um componente de regra do sistema Daemon muito parecido com o que seriam os talentos no sistema d20. A grande diferença é que no sistema Daemon eles são em sua maioria ligados diretamente ao background do personagem, e nem sempre servem apenas para dar uma vantagem em combate ou um novo poder mágico.

Os livros do sistema Daemon já trazem a lista de aprimoramentos comum a todas as suas campanhas. Assim como algumas campanhas Daemon possuem uma lista própria de aprimoramentos, a campanha de Karanblade traz aqui a sua lista.

Afinidade com demônios

4 pontos: o Personagem, por alguma razão oculta, é totalmente ignorado pelas hordas demoníacas que invadem a Terra Próxima. Contanto que não ataque os demônios, eles não os atacarão. Essa lei não se estende para os amigos ou familiares do Personagem, assim como para ataques em larga escala (exemplo: caso o Personagem esteja refugiado em um casebre com outras pessoas, nada impede que as hordas ponham fogo no casebre para atingir as outras pessoas e acabe por machucar o Personagem indiretamente).

Cabe ao Mestre criar um background secreto que explique o porquê do Personagem ter essa afinidade com demônios. Não é aconselhável que mais de um personagem por campanha tenha este mesmo aprimoramento.

Amigo dos Animais

2 pontos: Um animal selvagem nunca o atacará a não ser que você o ataque primeiro. Este aprimoramento não impedirá um

animal esfomeado de atacar seus aliados. Mesmo que você ataque um animal selvagem sem ele perceber, intuitivamente ele saberá que está ameaçado e você poderá se tornar seu próximo alvo normalmente. Animais enfeitiçados por magia ou invocados poderão atacá-lo normalmente caso sejam ordenados.

Conhecidos em Cada Estrada

1 ponto: O Personagem já viajou muito pelas cidades e portos da Terra Próxima e fez vários amigos. Uma vez por semana você pode declarar conhecer alguém em qualquer cidade, vila ou porto que se encontre. O Mestre pode negar isso caso considere muito absurdo que o Personagem conheça alguém na cidade em questão (uma coisa é um toraniano declarar que conhece alguém da guarda de Bak, outra é ele declarar que conhece um místico numa vila isolada de Alundra).

Grande Estudioso

2 pontos: O Personagem possui vastos conhecimentos em diversas áreas de pesquisa, e pode diminuir em um nível a dificuldade de qualquer teste de perícias de Ciências, Ciências Proibidas, Idiomas ou Pesquisa, uma vez por semana. Um teste difícil se tornará um teste normal, e um teste normal passará a ser apenas um teste fácil. O Mestre pode determinar que o Personagem deve passar alguns dias (até mesmo a semana inteira) trancafiado em bibliotecas ou salas de estudo apenas focado em sua pesquisa, de acordo com a dificuldade de se obter informação acerca do assunto estudado.

Prontidão

2 pontos: O Personagem possui uma espécie de “sexto-sentido” que sempre lhe tenta

alertar quando está em perigo iminente. Sempre que o Personagem puder fazer um Teste de Percepção para não ser surpreendido, diminua em 1 nível a dificuldade do teste (por exemplo, um teste normal se torna um teste fácil). Sempre que o Personagem estiver em perigo, terá direito a um Teste de Percepção para notar o perigo, mesmo que numa situação normal ele não tivesse direito ao teste.

Algumas criaturas extremamente poderosas podem negar essa habilidade e anular qualquer tipo de teste, caberá sempre ao Mestre a palavra final.

Recursos

Este aprimoramento representa a posição social e quantidade de recursos que o Personagem possui a sua disposição. O histórico do personagem precisa detalhar de que forma ele conseguiu estes recursos, herança de família, espólio de batalhas, roubo de jóias raras, etc...

Para algumas raças será bem complicado explicar um valor de pontos elevado nesse atributo. Encontrar um toraniano ou elfo dourado com grande quantidade de recursos é bem mais comum do que encontrar um rotuniano ou orc árido como tall!

Note que, caso o Personagem se dedique somente a aventuras e viagens afins, pode ser complicado manter sua renda mensal. Cabe ao Mestre decidir quando diminuir ou aumentar o valor de pontos do Personagem neste atributo.

1 ponto: Recursos equivalentes a um grande carregamento de artigos de valor como seda ou vinhos nobres. Renda mensal equivalente a de um comerciante médio, itinerante.

2 pontos: Recursos equivalentes a uma grande loja de armas ou uma tenda de produtos exóticos vindos de terras ermas. Renda mensal equivalente a de um grande

comerciante, com clientes cativos na própria cidade.

3 pontos: Recursos equivalentes a uma enorme propriedade comercial ou fazenda. Renda mensal equivalente a de um fazendeiro de médio porte ou um nobre com posto médio no governo de uma cidade-estado.

5 pontos: Recursos equivalentes a várias propriedades comerciais ou fazendas. Renda mensal equivalente a de um grande fazendeiro que vende diretamente as grandes cidades, ou um nobre com alto posto no governo de uma cidade-estado.

Tolerância a Mana Aprimorada

O Personagem desenvolveu um nível de tolerância à mana acima do normal. Note que os valores abaixo estão já adaptados para o sistema Daemon. Para maiores detalhes sobre a TM consulte o Capítulo 2: Magias.

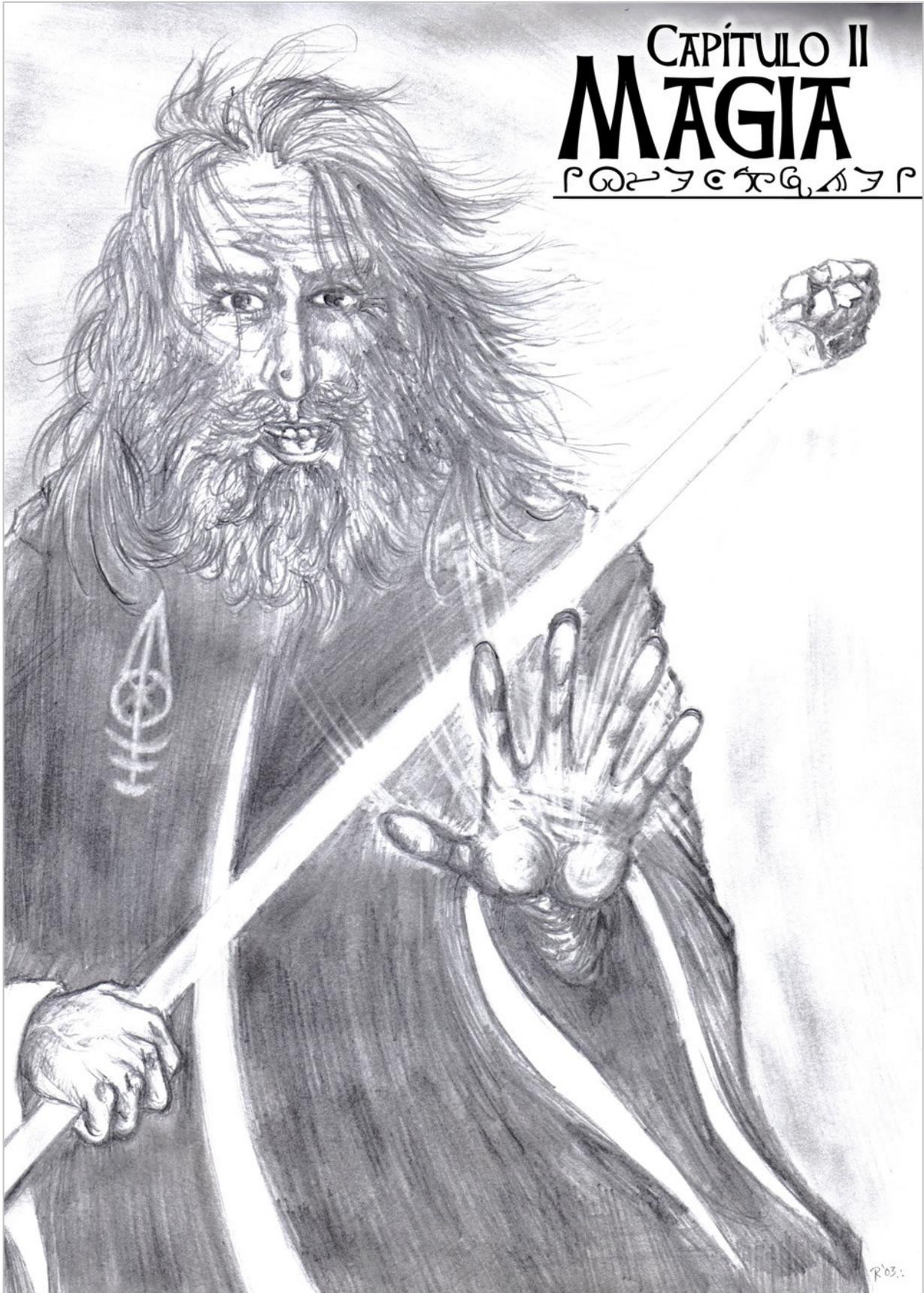
1 ponto: +2 pontos de TM.

2 pontos: +4 pontos de TM.

3 pontos: +7 pontos de TM.

CAPÍTULO II
MAGIA

ರೋಪುತೇನು, ಸುರಪುತೆ



Apresentação

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 de Soldur e sua crença delirante de que os deuses podem realmente nos ajudar, a magia é uma questão de fé. Para os bardos de Tempus Fugit, e suas melodias poéticas, a magia vem da inspiração artística e de suas canções um tanto quanto sedutoras. Para os druidas da Floresta Uldaran, a magia é uma extensão do próprio poder divino da natureza, e eles a manipulam para protegê-la. Para os pobres feiticeiros nômades, a magia é uma maldição de nascença, que os ligou eternamente a lugares de intensa energia natural, e eles assim acreditaram que as artes arcanas são somente um conjunto de truques que herdaram da natureza. 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.

*Kory Luminar, Segundo
 Magistrado da Casa da Magia*

Esse capítulo se dedica a detalhar a magia da Terra Próxima, possuindo como base em sua descrição o Sistema d20. O funcionamento da magia no Sistema Daemon segue os mesmos princípios e possui suas diferenças e detalhes destacados no final do capítulo.

De onde vem a magia de Terra Próxima?

A magia do mundo é produto de sua energia natural ambiente, que pode ser sentida e canalizada pelos feiticeiros, servir de inspiração para os bardos, 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. Nessas regiões os feiticeiros podem estabelecer uma ligação natural e canalizar tal energia para conjurar suas magias. Os bardos, com seu dom artístico, simplesmente canalizam essa energia natural através de sua música e poesia. Os magos conseguem, através dos cristais soluakh, canalizar a energia da mesma forma que os feiticeiros fazem naturalmente. Já os deuses, criaturas muito além das fronteiras mortais, simplesmente manipulam essa energia a seu bel prazer, apenas sendo censurados 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 e rangers 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 de 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 Livro do Jogador, na página 148). Sempre que um personagem conjurar uma magia sem o foco apropriado, consulte as regras neste capítulo para conjurar magias sem foco.

Foco Artístico

Os bardos da Terra Próxima são seres especiais, que através de sua visão única da arte e da beleza (muitas vezes uma beleza mórbida) presentes no mundo, conseguem extrair inspiração não só para compor suas músicas e poemas, como também canalizar mana para conjurar magias.

Classes que conjuram magias com Foco Artístico: Bardos.

Tipo de magia do Foco Artístico: Arcana. A nível de conceito, e não de regra, elas são consideradas um misto de arcana e divina.

De onde vem o mana do Foco Artístico: Da energia natural inerente do mundo,

canalizada através da inspiração artística. Tentar explicar a forma como um bardo conjura sua magia talvez seja tão complexo quanto explicar a forma como um pintor realiza sua obra, ou um artesão confecciona seu artesanato.

Muitos sábios, no entanto, acreditam que o verdadeiro responsável pelo mana do foco artístico seja Kaldinsky, o ministro divino das artes e do conhecimento, também responsável pela administração do fluxo de mana do mundo. Os bardos seriam então uma espécie de clérigos da arte, segundo estes sábios pelo menos.

Equipamento necessário para conjurar magias de Foco Artístico: Exceto pelos componentes de cada magia, não é necessário nenhum equipamento adicional, embora muitos bardos costumam dedilhar seus alaúdes (ou outros instrumentos musicais) quando conjuram magias.

Não é necessário memorizar magias com antecedência para conjura-as pelo foco artístico, e portanto, os bardos, assim como os feiticeiros, não usam grimórios.

Quando um conjurador de Foco Artístico fica sem foco: Da mesma forma que os clérigos, os bardos podem perder seu foco de conjuração caso se distanciem de sua causa, que é a propagação e apreciação da arte. Toda vez que um bardo fica mais de uma semana sem realizar nenhuma obra artística ele estará sujeito a perder seu foco artístico e ter de conjurar magias sem foco. Ele deve realizar algum tipo de arte no mínimo uma vez por semana, seja compor um poema ou simplesmente tocar uma música tradicional para algum viajante durante uma noite na estrada. Caso fique sem nenhum contato com a arte por um tempo maior, a critério do mestre, um bardo estará sujeito a perder sua habilidade de conjurar magias totalmente (mesmo sem

foco). Ele deverá realizar algum ato artístico de importância, que reflita seu espírito, para recuperar suas habilidades (novamente, a critério do mestre).

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.

Classes que conjuram magias com Foco Divino: Clérigos, Druidas, Rangers e Paladinos.

Tipo de magia do Foco Divino: Divina.

De onde vem o mana do Foco Divino: 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.

Equipamento necessário para conjurar magias de Foco Divino: Exceto pelos componentes de cada magia, não é necessário nenhum equipamento adicional. É necessário memorizar magias com antecedência para conjura-as pelo foco divino, muito embora não seja necessário registrá-las em um grimório.

Quando um conjurador de Foco Divino fica sem foco: 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 feiticeiros, 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.

Classes que conjuram magias com Foco Cristal: Magos.

Tipo de magia do Foco Cristal: Arcana.

De onde vem o mana do Foco Cristal:

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.

Equipamento necessário para conjurar magias de Foco Cristal: 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.

Quando um conjurador de Foco Cristal fica sem foco: 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

Um feiticeiro possui o poder inato de canalizar o mana natural presente em uma região de magia natural latente para poder conjurar suas magias. Sem o auxílio da natureza, um feiticeiro só poderá conjurar magias sem foco.



Classes que conjuram magias com Foco Natural: Feiticeiros.

Tipo de magia do Foco Natural: Arcana (não confundir foco natural com foco divino em um deus da natureza).

De onde vem o mana do Foco Natural: Da energia natural latente em uma região a qual o feiticeiro realizou uma ligação natural, canalizada através do próprio feiticeiro.

Equipamento necessário para conjurar magias de Foco Natural: Apenas os componentes de cada magia. A própria conexão com o mana cuida do resto.

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

Quando um conjurador de Foco Natural fica sem foco: Para conjurar suas magias normalmente, um feiticeiro precisa estar até 1,5 Km por nível de feiticeiro próximo do local (ou locais) em que tenha uma ligação natural (ver Capítulo 1: Personagens). Caso se afaste desse limite por mais de um dia (ou seja, caso se afaste tempo suficiente para necessitar dormir), o feiticeiro passará a conjurar suas magias sem foco.

Conjurando 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 comporta-

mento 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 conseqüências mais drásticas.

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

Conjuradores multiclasse somam todos os seus níveis de conjurador para determinar sua TM. Por exemplo: um paladino 4/clérigo 5 com valor de Constituição 16 possui TM 22 (lembre-se que um paladino de 4º nível possui nível de conjurador 1).

Como feiticeiros constantemente se vêem forçados a conjurar magias sem foco, eles se mostram mais resistentes à canalização de mana. Por esse motivo, feiticeiros podem somar seu modificador de Carisma ao seu total de TM. Por exemplo: um feiticeiro de 3º nível com valor de Constituição 13 e Carisma 18 (modificador +4) possui TM 20.

Tolerância a Mana (TM)

Não-feiticeiros: Total da habilidade Constituição + nível de conjurador*

Feiticeiros: Total da habilidade Constituição + nível de conjurador* + modificador de Carisma

*somando-se todas as classes e classes de prestígio do conjurador

Conjurando a Magia

Magias sem foco requerem um maior controle por parte do conjurador e por isso demoram mais para serem conjuradas. Se o tempo de execução normal da magia for de uma ação, sua conjuração sem foco exigirá uma ação de rodada completa. Para tempos de execução mais longos, a versão sem foco da magia requer uma ação de rodada completa adicional para ser lançada.

Cada vez que um personagem conjurar uma magia sem foco, ele subtrairá o nível da magia conjurada +1 ponto da sua TM.

Talentos metamágicos alteram o nível da magia, pois ela acaba sendo conjurada em nível mais alto. Por exemplo: um mago que conjurar teia (2º nível) subtrairá 3 pontos da seu TM, enquanto que um mago que conjurar bola de fogo potencializada (5º nível) subtrairá 6 pontos da seu TM.

A TM se recupera à taxa de 1 ponto por hora de descanso.

Conjurando magias sem foco

Custo: 1 + Nível da magia* TM

Não-feiticos: Recuperam 1 TM por hora de descanso

Feiticos: Recuperam 1 TM por hora ou 2 TM por hora de descanso

*considerando talentos metamágicos

Dano 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 dano 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 de mana.

Conjuradores que sofram dano resultado de conjuração sem foco não precisam fazer testes de Concentração para verificarem se perderam a magia.

Caso um personagem fique com pontos de vida negativos e morra 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.

Dano de Mana

Todo dano causado por conjurações de magias sem foco após o conjurador ter sua TM reduzida a 0

Cura: O dano de mana só pode ser recuperado por cura natural ou *milagre*

Não-feiticos: Fatigados em TM 0

Feiticos: Nenhum efeito adicional em TM 0

Dica: O jogador deve sempre anotar o dano de mana em separado, para saber qual parcela de seus pontos de vida pode ser recuperada com magias de cura.

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 ou Queimadura de Mana.

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 *restauração maior*, *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. Um mago pode ganhar um cabelo dourado metálico, um clérigo da deusa da lua pode ganhar olhos de gato, um druida pode ganhar chifres etc. 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 de um valor de habilidade. Por exemplo: um mago pode ganhar uma língua bifurcada e assim perde 1 ponto de Carisma, ou adquirir chagas pelo corpo e perder 1 ponto de Constituição.

Os pobres desafortunados que acumulam uma terceira Marca Mística sofrem de verdadeiras maldições. Eles podem ser vulneráveis a certas substâncias (sofrendo +1d6 pontos de dano quando feridos por elas), terem debilitações maiores (perderem 2 pontos em uma habilidade ou terem penalidades de -2 em duas perícias), precisarem de condições especiais para recuperarem magias diárias (como beber sangue ou comer pequenas gemas) etc. O mestre é o árbitro final aqui.

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

Marcas Místicas

Cada 10 pontos de dano de mana provoca o aparecimento de 1 Marca Mística

Não-feiticosos: Podem ter diversas marcas místicas

Feiticosos: Tem sempre apenas a primeira marca mística

Exemplo: Dukil, um mago da Casa da Magia (Mago 3º nível com valor de Constituição 13 e TM 16) é cercado por três “patrulheiros” orcs de Sûr na estrada. Antes que possa reagir um orc o derruba de seu cavalo. Ao cair, Dukil percebe que perdeu o pequeno cristal soluakh que mantinha preso ao pescoço. Sem chance de lutar com os orcs, o mago se vê forçado a apelar para conjuração sem foco.

Dukil conjura sem foco a magia *sono* e coloca 2 orcs para dormir, mas perde 2 pontos do seu TM (agora 14). Os outros orcs, no entanto, atacam o mago com seus bastões e o ferem. Vendo que terá poucas chances, Dukil foge para ganhar terreno e conjura sobre si *armadura arcana* e *escudo arcano*, tirando mais 4 pontos de TM pelas 2 magias de 1º nível (TM agora em 10).

Digamos que Dukil tenha conseguido botar os orcs para correr com mais uma ou duas magias (que reduziram sua TM para 6), mas esses lhe roubaram seu cristal. Horas mais tarde, o azarado mago encontra na estrada um enorme urso negro. Durante a batalha Dukil resolve usar medidas drásticas e conjura sem foco uma *bola de fogo*, seguida na rodada seguinte de uma *flecha ácida de Melf*. A bola de fogo de 3º nível lhe retira 4 pontos da TM, que passa para 2, e a *flecha ácida de Melf* de 2º nível lhe retira mais 3 pontos, o que zera a TM e causa 1 ponto de dano de mana, além de deixar o mago fatigado. Caso ele não encontre um cristal substituto, e seja forçado a conjurar mais magias sem foco, faltam apenas mais 9 pontos de dano de mana antes que Dukil sofra sua primeira Marca Mística.

Benefícios dos Feiticeiros

Os feiticeiros da Terra Próxima são a classe conjuradora que mais utilizará magias sem foco durante sua carreira. Para compensar esse fato, feiticeiros possuem certas vantagens:

1. Feiticeiros podem adicionar seu modificador de Carisma (caso positivo) ao valor da sua TM.
2. Feiticeiros não ficam fatigados quando sua TM atinge 0.
3. Feiticeiros recuperam 1 ponto de TM por hora mesmo em atividade, e 2 pontos de TM por hora enquanto descansam.
4. Feiticeiros são vulneráveis somente à primeira Marca Mística, ou seja, ganham no máximo uma pequena alteração cosmética em sua aparência. Afora isso, não ganham outras Marcas. Muitos feiticeiros inclusive gostam do “toque exótico” de portar uma Marca Mística.
5. Finalmente, por correrem o risco de sofrerem mais dano de mana do que outras classes, o Dado de Vida de classe do feiticeiro foi aprimorado para o d6.

Habilidades similares à magia

Todas as habilidades similares à magia extraem seu mana diretamente da energia natural latente do mundo, sendo portanto consideradas de Foco Natural. Ao contrário dos feiticeiros, no entanto, toda criatura que possua uma habilidade similar à magia poderá conjurá-la em qualquer parte de Terra Próxima, sem a necessidade de ligações naturais.

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. Uma habilidade similar à magia nunca poderá ser conjurada sem foco, ou seja, caso os usos diários dela acabem, ela só poderá ser usada novamente após oito horas de sono.

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 luminosos, assim como aumentar a potência de suas magias.

Existem três tamanhos de cristais soluakh: pequenos, grandes e enormes; Assim como dois formatos: irregular e perfeito.

Independentemente do tamanho ou formato, todos os cristais soluakh possuam as seguintes características mágicas quando usados por um mago:

usam para conjurar magias a distâncias enormes, dessa forma evitando que ladinos se aproximem de seus laboratórios alquímicos ou fortalezas.

Magias focadas através de cristais muito pesados costumam ter efeitos além dos efeitos descritos no Manual do Jogador, exigindo rituais arcanos complexos e demorados para serem realizadas. Em uma campanha de Karanblade, é recomendado que apenas personagens não-jogadores (normalmente de níveis altos) tenham acesso a esses cristais.

Um cristal enorme normalmente pesa de 50 a até 300 Kg.

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

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

Formato irregular

A grande maioria dos cristais encontrados no mundo são de formato irregular, ou seja, sem faces simétricas (ao contrário de, por exemplo, um d20 ou um d8). Esses cristais não conferem ao mago nenhuma outra habilidade.

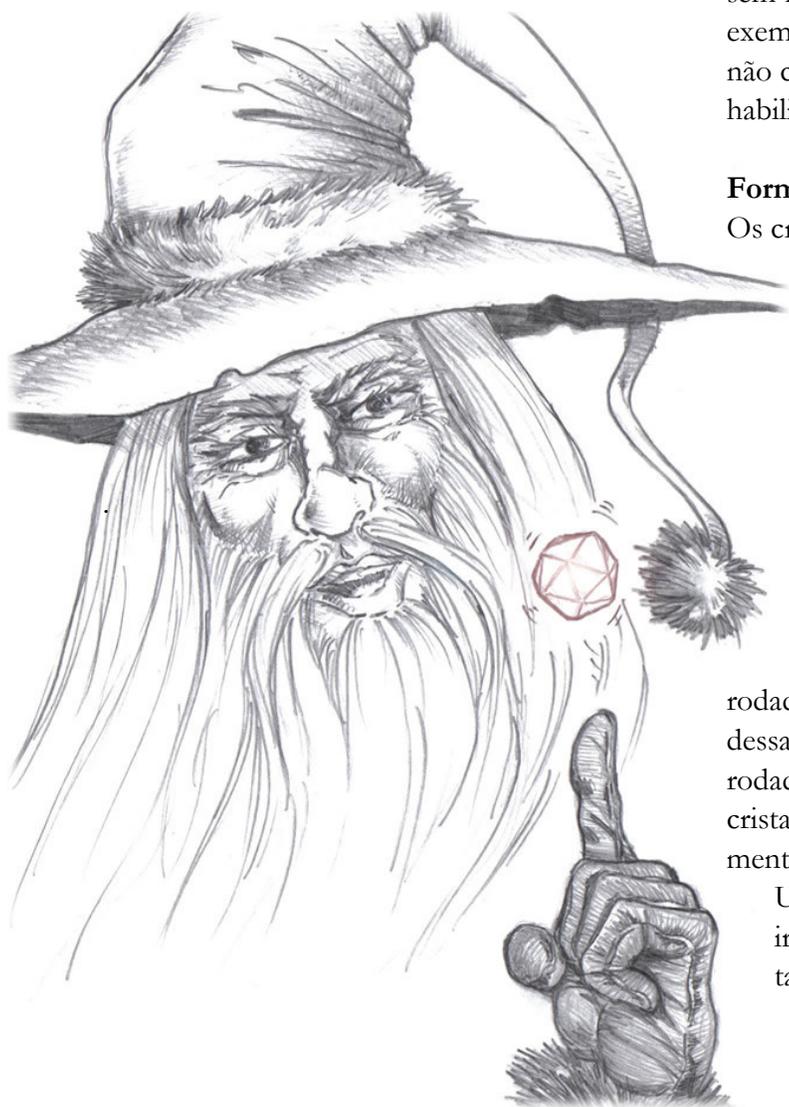
Formato perfeito

Os cristais de formato perfeito, com todas as faces simétricas, são ainda mais raros de se achar. Normalmente os cristais perfeitos são pequenos ou grandes, nunca ouviu-se falar de um cristal perfeito enorme.

Com um cristal perfeito, um mago não precisa gastar uma rodada apenas se concentrando para focar magias (aumentando seu nível efetivo de conjurador).

Ele precisa somente de uma ação de rodada completa para conjurar uma magia dessa forma, lançando-a ao final da mesma rodada em que começou a se concentrar. Os cristais perfeitos absorvem mana mais facilmente que os irregulares.

Um cristal perfeito custa o triplo de um irregular, e costuma pesar apenas a metade de seu peso costumeiro.



Nomenclatura

Para anotar um cristal soluakh na ficha de um personagem, utilize a seguinte nomenclatura: *crystal soluakh [tamanho do cristal]*, ou *crystal soluakh [tamanho do cristal] (perfeito)* para denotar cristais de formato perfeito.

Exemplo: *crystal soluakh pequeno*, *crystal soluakh pequeno (perfeito)*, *crystal soluakh grande (perfeito)*, *crystal soluakh enorme*.

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... Um cristal soluakh pequeno tem Dureza 15 (ignora os primeiros 15 pontos de dano) e 80 Pontos de Vida. Um cristal soluakh grande tem a mesma Dureza, e 160 Pontos de Vida. Um cristal soluakh enorme tem Dureza 25 e 800 ou mais Pontos de Vida.

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*.

Itens mágicos raros (Regra Opcional)

No mundo de Terra Próxima, os itens mágicos são raríssimos, e por essa razão, são mais caros de se comprar e muito mais complexos de se criar. Dessa forma, uma *espada longa +5*, por exemplo, será quase um artefato, com história conhecida e muitas vezes registrada nos tomos arcanos da Casa da Magia e de outros estudiosos, assim como, na maior parte das vezes, um nome. Se ao acaso um personagem conseguir uma espada dessas, poderá anotá-la em sua ficha

pelo seu nome, colocando seus atributos mágicos entre parênteses.

Para refletir o fato dos itens mágicos serem raros na campanha de Karanblade, também é aconselhável usar uma regra bastante simples: basta dobrar o preço de mercado de todos os itens mágicos. Dessa forma, os tempos de criação e o custo em pontos de experiência também serão aumentados.

Afora esse detalhe, basta seguir as regras do Livro do Mestre. Essas regras são opcionais, no final das contas é o mestre quem decidirá quais itens mágicos existirão em sua campanha. Caso não seja muito “generoso” com os itens mágicos, é bem capaz de nem precisar usar tais regras.

Mesmo que essa regra não seja usada, a criação de itens mágicos na Terra Próxima é um segredo bem guardado, e um personagem não pode simplesmente comprar os talentos de criação. Ele deve conseguir um mentor que esteja disposto a lhe ensinar tal arte. Fora em locais como a Casa da Magia, é muito difícil achar um mestre disposto a dividir seu conhecimento.

Magias combinadas (Regra Opcional d20)

Apesar de raros, os conjuradores de Terra Próxima existem em número suficiente para que possam ser distinguidos entre ordinários e extraordinários. Os conjuradores ordinários são aqueles que apenas lançam suas magias de maneira previsível e comum, nunca arriscando algo novo, e talvez por isso mesmo nunca conquistando a fama de serem grandes conjuradores.

Já os conjuradores extraordinários, sejam eles magos da Casa da Magia, clérigos de Ayon ou bardos de Talanta, são conhecidos por sua criatividade na maneira como lan-

çam suas magias, muitas vezes surpreendendo seus oponentes com efeitos mágicos totalmente imprevisíveis.

Há muito tempo alguns conjuradores experientes descobriram que as magas podem ser conjuradas de forma combinada, tendo da mesma forma seus efeitos acontecendo simultaneamente após a conjuração. A arte de se conjurar magias combinadas é antiga e rara, pois são poucos os que possuem criatividade suficiente para aproveitá-la da melhor forma.

Para conjurar magias combinadas, um conjurador (qualquer conjurador) deve anunciar que está conjurando uma magia inicial. A magia inicial nada mais é do que a primeira magia de uma série de magias que tem de ser conjuradas em ordem, uma em cada rodada, para serem lançadas simultaneamente ao final da conjuração, isso caso o conjurador consiga manter sua concentração intacta.

Para cada 5 graduações em Conhecimento (arcano) (para magias de foco cristal, natural ou artístico) ou Conhecimento (religião) (para magias de foco divino) o conjurador estará apto a adicionar mais uma magia em sua conjuração combinada. Por exemplo, com 10 graduações em Conhecimento (arcano) um mago poderá adicionar até duas magias após a magia inicial, lançando até três magias simultaneamente ao final de sua conjuração combinada.

Para conseguir realizar a conjuração combinada, um conjurador deve manter sua concentração até que todas as magias que queira lançar estejam conjuradas. Ao final da última rodada de concentração, caso tenha sucesso em manter sua concentração, ele lançará todas as magias que conjurou simultaneamente. Caso perca a concentração em qualquer momento, o conjurador irá falhar em lançar todas as magias que havia

conjurado até então, inclusive perdendo seus usos diários.

Ao final de cada rodada após a rodada de conjuração da magia inicial, o conjurador deverá fazer um teste de Concentração contra uma CD equivalente a $10 + \text{nível das magias combinadas}$ até aquela rodada. Para cada magia que adiciona a sua conjuração combinada, o conjurador deve perder mais uma rodada se concentrando, e ter sucesso em seu teste de Concentração, que ficará progressivamente mais difícil, a medida em que ele adiciona magias a sequência.

Por exemplo, um clérigo que queira combinar uma magia de nível 3 após uma rodada em que conjurou uma magia inicial de nível 2 deverá, ao final da segunda rodada de conjuração combinada, ter sucesso em um teste de Concentração contra uma CD de 15 ($10 + 2 + 3$). Caso tenha sucesso e queira lançar as duas magias combinadas, poderá o fazer ao final da sua segunda rodada. Caso queira adicionar uma terceira magia, deverá permanecer em concentração por mais uma rodada, e fazer outro teste de Concentração para poder lançá-las.

Enquanto está se concentrando para fazer uma conjuração combinada, o conjurador não pode andar mais do que 1,5m em sua rodada, ou perderá a concentração. Da mesma forma, deverá suceder em sucessivos testes de Concentração toda vez que sofrer dano ou for distraído, conforme as regras normais para conjuração de magias.

Não é possível conjurar magias combinadas de forma defensiva, dessa forma o conjurador ainda estará sujeito a receber ataques de oportunidade de oponentes adjacentes.

Caso consiga suceder em todos os testes de Concentração, o conjurador será recompensado com o prazer de ver várias de suas magias serem lançadas simultaneamente,

muitas vezes surpreendendo totalmente seus oponentes.

Note que a área de efeito ou o alvo das magias devem ser determinados na mesma rodada em que elas são conjuradas. Ou seja, o conjurador de uma magia combinada não poderá deixar para escolher a área ou o alvo das magias ao final da conjuração combinada. Dessa forma, se um possível alvo escapar a sua visão durante a sua concentração, a magia não terá mais efeito quando lançada.

Exemplo: Em seus dias de aventureiro, Kory Luminar (Mago 13º nível), hoje segundo magistrado da Casa da Magia, era conhecido por ser um mago de combate extremamente efetivo. Num dos relatos do bardo Andrea Ollem, que na época fazia parte de seu grupo aventureiro, Kory e seu grupo estavam tentando escapar de uma emboscada armada por drows ladinos nos Ermos Profundos. Tinham entrado lá em busca de um tesouro perdido, mas depois souberam se tratar de uma tramóia dos drows para roubar (e possivelmente matar) Kory e seus amigos. Fugindo por um corredor escuro, chegaram a um salão subterrâneo de onde poderiam sair dos subterrâneos e finalmente voltar a ver a luz do sol. Infelizmente, este salão tinha portões de carvalho enormes, guardados por 6 drows armados com espadas longas e arcos com flechas envenenadas. Felizmente, Andrea pôde se esgueirar e contar o que vira a Kory e o resto do grupo, sem alertar aos malditos elfos noturnos. Isso possibilitou que Kory pensa-se em uma maneira de escapar dali rapidamente, antes que mais drows ouvissem o som de luta e aparecessem.

O grupo, formado por Kory, Andrea, e mais 3 guerreiros toranianos, avançou para o salão e atacou. Kory já havia conjurado uma magia para se proteger das flechas, e orde-

nou que o resto do grupo mantivesse os drows ocupados (seus amigos estavam acostumados com as estratégias de Kory).

Durante três rodadas, Kory esteve se concentrando para conjurar 3 magias combinadas na seguinte ordem: Primeiro, a magia inicial, era a magia de 7º nível *inverter a gravidade* (conjurada como um cone de gravidade inversa bem em cima da área onde os drows lutavam). Na segunda rodada conjurou a magia de 4º nível *muralha de fogo* (conjurada como uma muralha vertical na mesma área onde o cone de gravidade inversa viria a aparecer), e teve de passar em um teste de Concentração contra CD 21 (10 + 7 + 4). Na terceira e última rodada, conjurou a magia de 2º nível *invisibilidade* (conjurada em si mesmo, para evitar que possíveis drows furtivos o atacassem), e teve de passar no último teste de Concentração contra CD 23 (10 + 7 + 4 + 2).

Como sucedeu em seus testes de Concentração, e não foi alvo de nenhuma ataque que pudesse distraí-lo durante a conjuração combinada, ao final da terceira rodada Kory fez 5 dos 6 drows (um havia escapado da área de *inverter a gravidade*) “caírem” para o alto do salão, chegando quase até o teto, onde ficaram flutuando enquanto eram queimados pela muralha de fogo vertical. Os poucos que conseguiram pular foram mortos ou gravemente feridos ao caírem no chão, pelas lâminas ágeis dos guerreiros toranianos. Nesse meio tempo Andrea teve tempo de destrancar os portões e todos conseguiram fugir, sendo que os pobres drows nem mesmo puderam ver quem havia conjurado tais magias infernais em cima deles.

Alguns drows sobreviventes daquele dia acham até hoje que foram alvo de um demônio das profundezas, com suas magias mortíferas!

Caso um jogador use costumeiramente a mesma seqüência de magias combinadas, ele pode anotar as informações em sua ficha, para facilitar e agilizar o combate. À seguir, um exemplo:

Pedra da Escuridão Escorregadia (seqüência de magias combinadas de mago ou feiticeiro)
 Magia inicial: *escuridão* (conjurada em uma pequena pedra).

Segunda magia: *área escorregadia* (conjurada na região onde a pedra será arremessada) - CD de Concentração: 13.

Efeito: Ao final da segunda rodada, o conjurador arremessa a pedra na direção da área escorregadia (ataque à distância contra CA 10) e, se acertar, criará uma área ao mesmo tempo escorregadia e totalmente escura, provavelmente causando pânico a quem quer que esteja dentro dela.

Magias Alteradas de Terra *Próxima*

A magia de Terra Próxima é uma força primordial e misteriosa. Magos, clérigos e outros conjuradores são raros e seus feitos são sempre memoráveis. Nunca a magia é tratada de forma leviana. Para manter essa aura mística e levando em conta a natureza rara da magia de Karanblade, algumas modificações são necessárias. As seguintes magias do Livro do Jogador funcionam de maneira diferente em Karanblade.

Magias Permanentes

Em Karanblade se exige o uso de poderosas substâncias mágicas para que o mana empregado numa magia possa continuar funcionando indefinidamente. Em termos de jogo, todas as magias com duração “Perma-

nente” possuem um componente material extra.

Esse componente material é pó de cristal soluakh, normalmente no valor de 500 PO por nível de magia. Por exemplo: a magia *chama contínua*, conjurada por um mago ou feiticeiro (2º nível), além de seu componente material habitual exige 1000 PO em pó de cristal soluakh. Da mesma forma, efeitos tornados permanentes com a magia *permanência* (5º nível) exigem 2500 PO em pó de cristal soluakh. Use os preços médios dos cristais soluakh mostrado nesse capítulo para determinar o quanto de pó cada cristal pode fornecer. É importante lembrar que soluakhs usados para fornecer esse material ficam danificados e totalmente inúteis para funcionarem como foco cristal.

Ao gosto do mestre, podem existir outras substâncias mágicas capazes de servirem como componentes materiais; Ou mesmo outros métodos arcanos, como por exemplo aprisionar um pequeno elemental de fogo a uma magia de *chama contínua*.

Devido a esses requisitos, magias permanentes são coisas raras na Terra Próxima, nunca sendo usadas levianamente.

Magias de Teletransporte

As poderosas magias de teletransporte são de difícil uso em Karanblade e cobram um preço especial do conjurador. Os planos de existência, e principalmente o plano astral, não são um lugar para mortais ficarem brincando ou viajando sem sofrerem conseqüências. Criaturas extra-planares antigas reinam há incontáveis eras nesses domínios. Anjos, demônios e servos dos deuses vigiam o plano astral a procura de boatos que levem até a Espada do Fogo Eterno, mantendo-o barrado aos mortais. Isso impossibilita o uso de *teletransporte*, pois essas magias exigem uma passagem pelo plano astral. Da

mesma forma, magias como *palavra da recordação* e *viagem planar* não funcionam na Terra Próxima.

Para que conjuradores possam se teletransportar ou usar magias que envolvam atingir outros planos, eles precisam de um patrono. Este patrono é uma criatura extra-planar à qual o conjurador jura lealdade e presta serviços e informações (normalmente um anjo ou demônio). Em troca o patrono lhe concede um talismã planar: uma runa que serve como foco para magias que dão acesso a outros planos. Um talismã planar funciona como foco somente para as magias daquele conjurador em particular. Um patrono pode ser procurado através de uma magia de *âncora planar* ou *aliado extra-planar* conjurada com este propósito. Como poucos magos estão dispostos a servirem seres extra-planares, magias de teletransporte permanecem raras entre os mortais. É importante lembrar que alguns extra-planares não confiam em seus servos, e podem obrigá-los a juramentos mágicos ou lhe darem talismãs planares que só dão acesso a alguns planos. Devido a essas limitações todas as magias com a descrição [Teletransporte], que dão acesso ao plano astral ou que precisam cruzar esse plano ganham um novo componente: Foco (Talismã Planar).

A última limitação de magias de *teletransporte* é que nenhuma delas é capaz de transportar alguém para regiões onde deuses jazem aprisionados. A magia residual que aprisionou estas divindades impede isso. Por esse motivo magias de *teletransporte* não funcionam para entrar ou sair de locais como a terra maldita de Dordread ou as Terras Selvagens.

Ressuscitando os Mortos

Provavelmente o maior feito das magias divinas é trazer os mortos de volta à vida. Em Karanblade, essas magias são poderosas e somente os maiores conjuradores divinos são capazes de usá-las.

Não existem em Karanblade as magias *ressurreição* e *ressurreição verdadeira*. A única magia deste tipo remanescente é *reviver os mortos*, que passa a ser uma magia de 7º nível.

Reviver os mortos requer dois novos requisitos para funcionar em Karanblade. Primeiro, ela só funciona caso o alvo a ser revivido reze para o mesmo deus do conjurador divino, ou pelo menos para um deus que lhe seja aliado ou simpatizante. Segundo, ela só pode ser conjurada dentro de um templo da divindade do clérigo ou em um lugar abençoado com a magia *santificar*.

Uma magia *milagre* permite reviver alguém que tenha morrido há mais tempo do que é permitido por *reviver os mortos*. No entanto, ainda é necessário que o corpo do alvo esteja disponível e conservado. É comum em certas culturas antigas a preservação do corpo em rituais necromânticos ou por bênçãos divinas.

Reviver personagens que não sigam nenhuma divindade é uma tarefa quase impossível. Não há uma magia para resolver isso, os amigos do personagem falecido devem viajar para o domínio de um deus e fazer uma missão em troca da ressurreição de seu aliado (normalmente em um pacto com algum ser extra-planar poderoso como um titã, demônio ou anjo). Somente heróis lendários conseguiram realizar tal feito.

Milagres são, afinal de contas, milagres...

Um lembrete importante para o mestre é que a magia *milagre* é vista como o equivalente divino do *desejo*, que pode ser mal interpretado e condenar o ganancioso ou tolo conjurador arcano. *Milagre* não possui esse risco, mas envolve atrair o poder da divindade diretamente e essa pode não ficar satisfeita com esse uso descabido de suas bênçãos. Assim sendo, na Terra Próxima a magia *milagre* costuma ser usada somente em datas sagradas ou dentro de templos da divindade convocada. Fora essas situações, apenas emergência como guerras ou invasões extra-planares forçariam um sacerdote poderoso o suficiente a usar a magia *milagre*.

- 7. Forma Sombria
- 8. Evocação de Sombra Maior
- 9. Sombras

Domínio da Justiça

Deus: Mallakaist

Poderes Concedidos: Sentir Motivação passa a ser uma perícia de classe. Você não sofre -4 de penalidade em jogadas de ataques para causar dano de contusão com armas de dano normal. Quando for preparar uma magia ofensiva, você pode escolher que ela cause dano de contusão ao invés de dano real, sem alterar o nível da magia.

Novos Domínios de Terra Próxima

Os domínios a seguir pertencem às novas divindades apresentadas no capítulo 4, estando disponíveis para novos personagens.

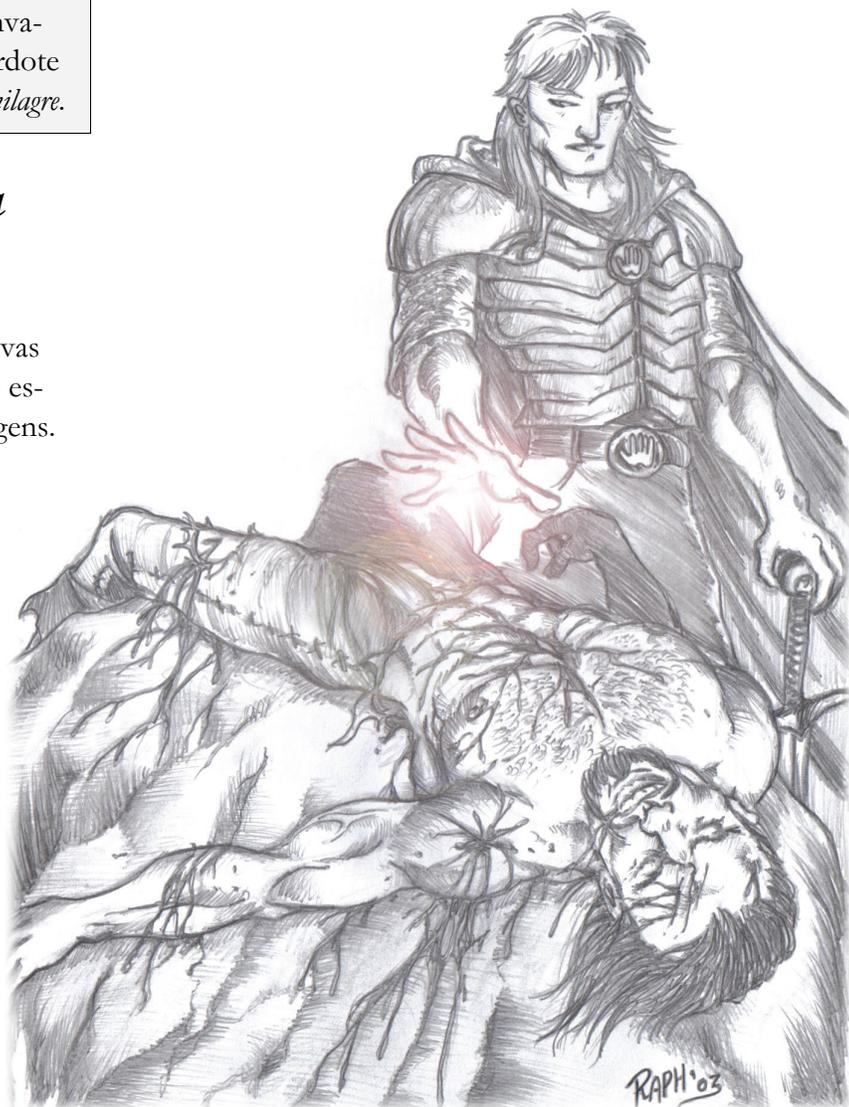
Domínio das Sombras

Deus: Odda

Poderes Concedidos: Furtividade e Esconder-se passam a ser perícias de classe. Você ganha visão no escuro, 18 m. Caso já possua visão no escuro, seu alcance é dobrado.

Magias do Domínio das Sombras

- 1. Escuridão
- 2. Reflexos
- 3. Escuridão Profunda
- 4. Tentáculos Negros de Evard, Os
- 5. Proteção Contra Sombras
- 6. Caminhar pelas Sombras



Magias do Domínio da Justiça

1. Zona da Verdade
2. Imobilizar Pessoas
3. Purgar Invisibilidade
4. Aura de Confissão
5. Marca da Justiça
6. Imobilizar Monstros
7. Ditado
8. Palavra do Poder, Atordoar
9. Aprisionamento

Novas Magias de Terra Próxima

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

Aura de Confissão

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Justiça 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0 m

Área: Emanação de 9 m de raio centrada em um ponto no espaço

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade parcial ou anula (ver texto)

Resistência à Magia: Sim

Essa poderosa magia é descrita com horror pelas guildas de ladrões, sendo um dos motivos pelo qual nenhum ladrão passa perto de um dos impiedosos clérigos do deus da justiça. *Aura de confissão* possui três efeitos: Primeiro, qualquer criatura questionada pelo conjurador em seu interior deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade para não contar a verdade. Esse teste deve

ser feito a cada nova pergunta que o alvo sofrer (mas não contra perguntas repetidas). Segundo, qualquer mentira contada no interior da área da magia, por menor que seja, provoca uma dor agonizante ao seu emissor, que sofre 5d6 pontos de dano de contusão e fica nauseado durante 1d6 rodadas. Não existe resistência contra esse efeito. Finalmente, nenhuma criatura localizada na área da magia ou que venha a entrar nela pode sair sem a autorização do conjurador. Um teste de resistência de Vontade anula esse efeito.

Axioma Ilusório

Ilusão (Sombra)

Nível: Brd 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Efeito: Cria um item ilusório que só existe para o conjurador

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia teria sido criada por um ilusionista insano de eras antigas que atendia pelo impronunciável nome de Kwetsoclok.

Tamanho era seu poder ilusório que não se sabia sua verdadeira raça, apenas que ele era obcecado com o poder de sua própria imaginação.

Essa magia funciona como a magia *criar itens temporários*, mas um item complexo criado por ela não requer um teste da perícia Ofício para ser feito. Além disso, todo item criado por *axioma ilusório* é na verdade uma ilusão para todos, menos o conjurador. Assim, caso você crie uma ponte para cruzar um abismo, a ponte será real somente para você, mas não para ser perseguidores.

O conjurador pode apontar uma outra criatura a cada dois níveis para a qual o item criado também é real. Itens de *axioma ilusório* não podem interagir com qualquer outra criatura, ou com objetos segurados por outras criaturas. É possível assim criar um conjunto de ferramentas para se abrir uma cela. No entanto não seria possível criar uma barra para segurar uma porta, ou criar uma espada para desarmar um oponente, a não ser que o conjurador tenha apontado o oponente como um dos afetados pela magia. Dessa forma, seria possível criar uma corda com *axioma ilusório* que existe somente para o conjurador e para a criatura amarrada nela. Aliados da criatura não veriam a corda, apenas a criatura inexplicavelmente presa.

Benção da Vida

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 5

Componentes: V, G, FD, XP

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Criatura recém morta

Duração: Instantânea (ver texto)

Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)

Resistência à Magia: Não (benéfica)

Apenas os maiores clérigos da Terra Próxima possuem o dom supremo de trazer de volta à vida os mortos. No entanto, isso não quer dizer que um conjurador divino de poder não possa impedir a morte de tocar aqueles mortalmente feridos.

Benção da vida deve ser conjurada em uma criatura que tenha morrido a um número de rodadas igual ou menor ao modificador de Sabedoria do conjurador. Por exemplo: Daltus, um clérigo de Ayon de Sabedoria 18, pode usar *benção da vida* em qualquer criatura morta a não mais do que 4 rodadas.

Essa magia impede que a alma da criatura deixe seu corpo, dando tempo para o clérigo curar seus ferimentos. O alvo fica em um sono profundo durante as próximas 24 horas, ficando totalmente indefeso e sendo impossível acordá-lo. Enquanto se encontra literalmente entre a vida e a morte, seus ferimentos devem ser curados para no mínimo 1 ponto de vida. Caso tenha sido curado dessa forma, ele acorda a salvo após as 24 horas.

Como o alvo nem chegou a morrer, ele não perde nenhum nível de personagem.

Custo de XP: 100 XP

Bloquear Teletransporte

Abjuração

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 rodada completa

Alcance: 0 m

Alvo: Cubo de 6 m/nível

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Você cria uma área onde nenhuma forma de teletransporte, viagem extra-planar, magias de convocação ou invocação funcionam. Todos esses efeitos simplesmente falham, seja para entrar ou sair da área afetada pela magia.

Componentes Materiais: O equivalente a 1000 PO em ouro em pó.

Brilho Ofuscante de Darion, O

Evocação

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Pessoal

Área: Explosão de 3 m de raio

Duração: Instantânea (ver texto)

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Não

Essa ingênua magia já salvou a vida de muitos aprendizes. Ao partir o componente material o conjurador causa uma pequena mas potente explosão de luz dentro da área da magia, cegando todos os alvos que falharem no teste de resistência por 1d6 rodadas.

Componentes Materiais: Um pequeno espelho que deve ser quebrado durante a conjuração.

Bola de Gelo

Evocação [Frio]

Nível: Fet/Mag 4

Como *bola de fogo*, exceto pelas seguintes alterações:

A *bola de gelo* é uma explosão de gelo, que detona com um ruído seco (seguido de estilhaços se chocando com o solo) e causa 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 10d6). Metade desse dano é causado pelos cristais de gelo que são liberados na explosão (dano de perfuração), a outra metade é considerada dano por frio. Todos os alvos pegos na área da magia também devem fazer um teste de resistência de Fortitude para evitarem ficarem atordoados por 1 rodada devido ao intenso frio gerado momentaneamente na área.

Obviamente, uma *bola de gelo* não incendeia combustíveis. Essa magia tem suas origens em Katai, onde é conhecida como *Esfera do Impiedoso Inverno*.

Componentes Materiais: Uma pequena bola de gelo (que não pode estar derretida no momento da conjuração).

Consertar Soluakh

Transmutação

Nível: Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: Especial (ler abaixo)

Alcance: Toque

Alvo: 1 cristal soluakh danificado

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

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). Para cada Ponto de Vida a ser consertado, você deve permanecer 1 minuto em intensa concentração.

Corromper Soluakh

Transmutação

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: Cristal soluakh

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto) (ver texto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

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 um teste de resistência a Vontade. Caso falhe a magia é considerada como conjurada sem foco. O portador deve fazer um novo teste de Vontade cada vez que conjurar uma magia com um cristal sob efeito de *corromper soluakh*.

Componentes Materiais: um cristal soluakh, que é destruído no processo.

que resista aos efeitos da magia, sua duração acabe, ou um dos aliados do drow o ataque.

Foco: Algum item que pertença ao alvo da magia ou que esse tenha jogado fora a menos de 1 dia.

Foco em Evocações de Kory, O

Evocação

Nível: Mag 7

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Pessoal

Duração: 1 rodada/nível

Você se torna mais receptível ao mana de seu cristal soluakh, aumentando o poder de suas magias de evocação. Durante o efeito dessa magia, qualquer outra magia de evocação conjurada que cause dano terá um bônus mágico de +2 para cada dado rolado, além de +2 na CD.

Devido à natureza do efeito mágico dessa magia, magias de outras escolas conjuradas enquanto *o foco em evocações de Kory* está em efeito serão tratadas como conjurações de magia sem foco. Ou seja, você só poderá usar seu cristal soluakh para conjurar magias de evocação enquanto essa magia estiver em efeito.

Essa magia não pode ser dissipada conscientemente pelo conjurador, embora um *dissipar magia* possa ser usado para isso.

Para cada vez que você conjurar essa magia, terá 1% de chance de destruir o cristal soluakh usado como foco no processo (não cumulativo). O mestre pode determinar que cristais especialmente raros são imunes a esse efeito.

Forma do Aliado Natural

Transmutação

Nível: Rgr 4

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 hora/nível

Como *metamorfose*, exceto pelas seguintes alterações:

Você é capaz de adquirir somente a forma do seu companheiro animal.

Forma Sombria

Transmutação

Nível: Sombras 7, Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/nível (D)

O conjurador é capaz de canalizar a energia do sinistro Plano das Sombras através do seu corpo. Você, assim como todo o seu equipamento, se transforma em uma sombra, camuflando-se em qualquer área sombria e se tornando completamente invisível em regiões escuras. Em áreas muito iluminadas ou sob a luz do dia você se assemelha a uma sombra vertical levemente transparente.

Você mantém seu deslocamento, podendo andar sobre qualquer superfície, incluindo paredes, tetos, ou mesmo sob a água. Seu tamanho não se modifica e você se torna bidimensional, sendo capaz de passar por frestas.

Você perde toda a consistência física e não pode afetar ou ser afetado pelo mundo físico, apesar de ainda ser vulnerável a efeitos de força. Enquanto durar a *forma sombria* você adquire redução de dano 10/magia e visão no escuro 18 m. Você se torna imune a sucessos decisivos, ataques furtivos, dano de habilidade, doença, sufocamento e veneno. Você sofre somente metade do dano por ácido, eletricidade e frio.

Proteção Contra Sombras

Abjuração

Nível: Sombras 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O alvo fica imune a todas as magias e efeitos com a característica escuridão, e a todas as ilusões do tipo sombra. Ele, portanto, ignora áreas de escuridão e pode ver através delas, além de não sofrer dano de efeitos e criaturas criadas com magias de sombra. Essa magia não tem nenhum efeito contra criaturas originadas no Plano das Sombras, ou que tenham ligação com esse elemento.

Sacrifício Soluakh

Evocação [Energia]

Nível: Mag 8

Componentes: V, G, M, XP

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0 m

Área: Explosão de 6 m de raio centrada em você

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Não

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 conseqüências seriam aterradoras, de acordo os sábios. Magos que tentarem conjurar essa magia várias vezes em curtos intervalos de tempo podem sofrer alguma conseqüência, como aparição (temporária ou permanente) de Marcas Místicas, similar ao que ocorre com conjuradores sem foco, ao gosto do mestre. *Componentes Materiais:* um cristal soluakh, que é destruído no processo.

Custo de XP: 1000 XP

Traçar Teletransporte

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Área: Círculo de 30 m de raio + 3 m/nível centrado no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você reconhece automaticamente o destino da última magia (ou habilidade similar à magia) de teletransporte conjurada dentro da área de efeito. Você também detecta quando

essa magia foi conjurada. Caso deseje, e tenha a devida magia, você pode se teletransportar para a o destino do teletransporte detectado como se tivesse “visto casualmente” o local.

Você pode reconhecer teletransportes conjurados a até 1 dia/nível no passado.

Vantagem Estratégica de Kory, A

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O alvo dessa magia ganha um bônus de melhoria em a sua iniciativa de $1d3 +$ o modificador de Inteligência (Mag) ou Carisma (Fet) do conjurador. Dessa forma, um mago com Inteligência 16 conjurando essa magia em si mesmo ganharia $1d3 + 3$ de bônus de encantamento a sua Iniciativa pela duração da magia.

Componentes Materiais: Um peça do jogo de xadrez em prata sólida, no valor de 3 PO (não pode ser um peão).

Zona de Lentidão de Biamindua, A

Abjuração

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: Cubo de 6m de largura por 6m de altura

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você cria uma esfera no espaço onde o movimento ocorre muito mais lentamente do que o normal. Flechas e outros objetos arremessados perdem sua velocidade e caem no solo ao passar pela área. Magias de evocação, como uma *bola de fogo*, flutuam por 1 rodada caso passem dentro da área (enquanto podem ser detonadas por algum outro ataque) e depois se dissipam sem qualquer efeito.

Uma criatura desavisada que passe dentro da área de efeito será pega pelo seu efeito de lentidão, tendo seu deslocamento reduzido a apenas 1,5 m por rodada (como na magia *névoa sólida*). Dentro da área da magia, e para cada rodada em que termine seu movimento dentro dela, a criatura não pode realizar ações físicas diferentes de tentar se mover, e será considerada indefesa contra qualquer ataque externo (contanto que o ataque não passe pela área da *zona de lentidão*, logicamente).

Durante sua rodada, uma criatura pode simplesmente decidir retornar no sentido contrário ao que entrou na área da magia. Nesse caso, ela terminará seu movimento exatamente a 1,5 m fora da área, no mesmo lugar por onde entrou. Uma criatura que tenha optado em se embrenhar mais na área da magia não saberá ao certo até que ponto deverá se movimentar para se ver livre do seu efeito de lentidão, visto que sua área é invisível (apenas alguém sob o efeito das magias *detectar magia*, *visão arcana*, ou *visão da verdade* poderá reconhecer sua área).

Mesmo indefesa, uma criatura dentro da zona de lentidão estará imune a golpes de misericórdia, já que o próprio efeito da magia impede que esses golpes sejam desferidos com a devida eficácia. Ataques feitos de áreas adjacentes e fora da área da magia são resolvidos normalmente. Note que a

zona de lentidão afeta mesmo ao próprio conjurador.

Alguém que caia de uma altura enorme em cima de uma *zona de lentidão* sofrerá apenas 1d6 pontos de dano não letal, não importa o tamanho da queda.

Essa magia foi criada por Biamindua para servir de defesa contra inimigos em carga de ataque. Com o tempo, porém, se mostrou bastante eficaz também como arma ofensiva, principalmente quando usada juntamente com uma *bola de fogo de explosão retardada*.

Magia no Sistema Daemon

A magia não é usada no Sistema Daemon da mesma forma que no Sistema d20. Não há escolas de magia, usos diários, ou a exigência de se preparar magias, entre outras coisas. A coisa mais próxima de uma magia do Sistema d20 são os rituais do Sistema Daemon, que, contudo, possuem outro propósito. Dada essa abordagem radicalmente diferente, as campanhas de Karanblade com o Sistema Daemon possuem outro tom. As devidas mudanças necessárias às regras de magias são, portanto, descritas a seguir.

Todas as regras de magia do Sistema Daemon são usadas, com as seguintes alterações:

As Tradições de Magia

A magia das raças mortais de Karanblade pode ser praticada somente por meio das chamadas Tradições de Magia. Cada tradição representa uma forma única de conhecimento, aprimoramento e comunhão com os fluxos de mana da Terra Próxima. Existem ao todo três Tradições: A Tradição Arcana,



A Tradição Feiticeira e a Tradição Divina.

Um mortal que pratique magia é comumente chamado de místico.

Um personagem místico deve escolher uma única tradição para seguir pelo resto de sua vida. Cada tradição permite a canalização de mana por meio de um foco de magia específico. Como descrito anteriormente, um místico sofre grande perigo ao tentar canalizar o mana sem o uso de um foco.

A Tradição Arcana

Tradição equivalente aos conjuradores do Foco Cristal do Sistema d20. São aqueles que adquirem seu poder mágico através do estudo e do acúmulo de conhecimento místico. Seus membros são chamados de

“magos”, e são os mestres dos Caminhos de Magia Elementais de Karanblade.

Um místico da Tradição Arcana somente pode distribuir seus Pontos de Focus nos Caminhos de Magia Elementais (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas) e no Caminho da Metamagia.

Para realizarem suas magias, eles precisam de um cristal soluakh. Qualquer magia invocada sem um desses cristais ocasiona em dano de mana.

A Tradição Feiticeira

Tradição equivalente aos conjuradores do Foco Natural do Sistema d20. São aqueles que nascem com dom de controlar os elementos sem a necessidade de estudo ou de algum item de poder místico. São chamados de “feiticeiros” e aprendem a canalizar o poder da própria Terra Próxima.

Um místico da Tradição Feiticeira somente pode distribuir seus Pontos de Focus nos Caminhos de Magia Elementais (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas). O Caminho Principal de um feiticeiro é mais poderoso do que o praticado por outros místicos. O feiticeiro adquire 1 Ponto de Magia extra no 1º nível e a cada dois níveis que só pode ser usado em seu Caminho Principal. O feiticeiro também pode utilizar seus Pontos de Magia para aumentar os seus Pontos de Focus em seu Caminho Principal temporariamente. Ele pode gastar 2 Pontos de Magia a mais para elevar seu Círculo de Magia no Caminho Principal em 1. Esse efeito dura 1 rodada e somente 2 Pontos de Magia podem ser usados dessa forma.

Em contrapartida, feiticeiros precisam estar até 1,5 Km por nível de personagem próximos do local (ou locais) em que tenham uma ligação natural. Caso se afaste desse limite por mais de um dia (ou seja, caso se afaste tempo suficiente para necessitar dor-

mir), o feiticeiro passará a sofrer dano de mana ao invocar suas magias.

O feiticeiro deve escolher um local com o qual possui uma ligação natural da dentre as seguintes regiões de magia natural latente existentes na Terra Próxima: Ilhas do Inverno (ilha), O Lago das Lágrimas (lago), Rio Galduk (rio), Montanhas Rotun (montanhas ou subterrâneo), As Cinco Mortes (ilha), Os Ossos Cruzados (ilha), Floresta Uldaran (floresta), As Ilhas de Scylla (montanhas ou ilha), Mahul Maakh (floresta), A Baía das Fadas (mar), Os Ermos Profundos (subterrâneo), Os Montes Gêmeos (montes), A Baía do Azul Eterno (mar), Picos das Águias (montanhas), Pântanos da Névoa Púrpura (pântano), Floresta das Ninfas (floresta), Dara o Mar de Areia (deserto), Ilha dos Dragões (ilha), Mar dos Santos (mar), Alundra (vários terrenos, o país inteiro é latente em magia natural), A Grande Queda (rio), Floresta Alta (floresta), Pântano dos Lagartos (pântano), Vale dos Gigantes (planície), O Deserto Negro (deserto), Floresta de Nakhat (floresta), Ryukhat (floresta), Rio Ankai (rio), Pântanos de Yin-po (pântano), Montanhas Yin (montanhas), O Khun-po (montanhas), Dordread (vários terrenos, o continente demoníaco é todo latente em magia natural). Caso o mestre deseje, poderá considerar outras regiões da Terra Próxima como regiões latentes em magia natural. No 5º e 10º níveis, ele pode escolher uma outra localidade para estabelecer uma ligação natural.

A Tradição Divina

Tradição equivalente aos conjuradores do Foco Divino do Sistema d20. São aqueles que adquirem seu poder mágico através da comunhão com as divindades de Terra Próxima. Seus membros são chamados de “sacerdotes” e dominam os Caminhos de Magia mais exóticos de Karanblade.

Tabela 2-1: Deuses e Caminhos de Magia

Divindade	Caminhos de Magia Concedidos
Alysia	Água, Animais, Ar, Humanos, Luz
Akun	Água, Animais, Humanos, Terra, Spiritum
Amaran	Ar, Fogo, Humanos, Luz, Spiritum
Ayon	Animais, Humanos, Luz, Plantas, Spiritum
Celenia	Animais, Ar, Humanos, Luz, Trevas
Deuses Negros*	Arkanum e outros 4 Caminhos ao gosto do mestre
Diadria	Arkanum, Humanos, Terra, Trevas, Spiritum
Ellenyre	Água, Animais, Ar, Terra, Plantas
Kaldinsky	Arkanum, Humanos, Luz, Metamagia, Spiritum
Mallakaist	Ar, Fogo, Luz, Humanos, Terra
Maetsuru	Animais, Água, Luz, Plantas, Terra
Meldread	Animais, Ar, Humanos, Luz, Spiritum
Odda	Animais, Humanos, Trevas, Terra, Spiritum
Raert	Animais, Fogo, Plantas, Terra, Trevas
Sembral	Ar, Fogo, Humanos, Metamagia, Terra
Samach	Animais, Ar, Fogo, Humanos, Luz
Thrundaar	Ar, Fogo, Terra, Humanos, Trevas
Verinon	Água, Ar, Arkanum, Spiritum, Trevas

*Os Deuses Negros são seguidos apenas por personagens não-jogadores

Um místico da Tradição Divina somente pode distribuir seus Pontos de Focus entre os Caminhos de Magia permitidos por sua divindade (veja a tabela). Ao contrário de outros místicos, um sacerdote pode aprender Caminhos opostos, caso ambos sejam concedidos por sua divindade (como os Caminhos da Água e do Fogo).

Para realizarem suas magias, sacerdotes precisam respeitar o dogma de sua divindade, detalhado na seção de Foco Divino de cada deus. Os que quebrarem tal comportamento sofrem dano de mana ao invocar suas magias.

Para maiores informações sobre os deuses de Karanblade, não deixe de adquirir o Tomo II da campanha.

Nota: Não existe um equivalente do Foco Artístico no sistema Daemon.

Invocando magias sem foco

Da mesma forma que os conjuradores no Sistema d20, os magos, feiticeiros e sacerdotes do Sistema Daemon invocam suas magias sem foco quando não obedecem ao requisito de sua Tradição Mística.

Tolerância a Mana

Todo místico em Karanblade possui um atributo especial chamado Tolerância a Mana (TM), que indica o quanto de mana ele pode canalizar por seu corpo antes de sofrer conseqüências mais drásticas.

O TM é igual à metade do atributo de Constituição do personagem (arredondado para baixo). Por exemplo: um mago com Constituição 15 possui TM 7.

Como feiticeiros constantemente se vêem forçados a conjurar magias sem foco, eles se mostram mais resistentes à canalização de mana. Por esse motivo, feiticeiros podem somar o seu nível de personagem ao TM. Por exemplo: um feiticeiro de 3º nível com Constituição 13 possui TM 9.

Invocando a Magia

Magias sem foco requerem uma rodada extra de concentração pelo místico para serem invocadas.

Dano de Mana

Cada vez que um personagem invoca uma magia sem foco, ele sofre dano de mana. O dano de mana é igual ao número de Pontos de Magia gastos na magia. Esse dano é aplicado primeiramente no TM do personagem, que serve como uma forma de proteção contra as forças do mana.

O TM se recupera à taxa de 1 ponto por hora de descanso. Quando o TM atinge 0, qualquer futuro dano de mana passa a atingir os pontos de vida do personagem, que também passa a sofrer uma penalidade de –2 em todos os seus atributos físicos. Essa penalidade desaparece após uma noite de descanso (mas retorna caso ele perca novamente pontos de vida devido a dano de mana).

Dano de mana e não pode ser recuperado por magia ou tratamento, somente por uma intervenção divina ou cura natural.

Caso um personagem fique com pontos de vida negativos e morra como resultado de dano de mana, ele terá seu corpo desintegrado numa pequena implosão mágica, e não poderá ser revivido sem ajuda divina.

Marcas Místicas*

Marcas Místicas são deformações e distorções provocadas no místico que abusa da invocação de magias sem foco. Um personagem ganha sua primeira Marca Mística quando tiver acumulado 3 pontos de dano de mana (após seu TM atingir 0). Caso sofra 3 pontos de dano de dano e já possua uma Marca Mística, o personagem adquire uma segunda, e assim por diante.

Em termos de regra, o efeito da primeira Marca Mística é meramente cosmético.

Normalmente ela está relacionada com o Caminho Principal do personagem, sua divindade (caso seja um sacerdote) ou a terra com que possui uma ligação natural (caso seja um feiticeiro). Por exemplo: um mago do fogo pode ganhar um cabelo dourado metálico, um clérigo da deusa da lua pode ganhar olhos de gato e um feiticeiro das Ilhas do Inverno pode ganhar uma pele pálida e gélida.

A segunda Marca Mística é mais forte e provoca também a perda de 2 pontos no valor de um atributo ao gosto do mestre. Por exemplo: um místico pode adquirir cascos nos seus pés e perder 1 ponto de Agilidade. Aqueles que adquirem uma terceira Marca Mística sofrem uma maldição. Eles podem ser tornar vulneráveis a certas substâncias (sofrendo 1d4 pontos de dano ao se em contato com elas), sofrer penalidades maiores (como a perda de 4 pontos em um atributo), ou necessitar de condições especiais para recuperar Pontos de Magia ou pontos de vida (como beber sangue ou comer pequenas gemas). A escolha cabe ao mestre. A partir deste ponto, cada Marca Mística adicional provoca um efeito de poder equivalente ao resultado da terceira Marca Mística. Em tese, rituais de cura raros e poderosos poderiam remover Marcas Místicas.

* Nota: Feiticeiros (místicos da Tradição Feiticeira) são vulneráveis somente à primeira Marca Mística, ou seja, ganham no máximo uma pequena alteração cosmética em sua aparência. Afora isso, não ganham outras Marcas. Muitos feiticeiros inclusive gostam do “toque exótico” de se portar uma Marca Mística.

Novos Rituais

As regras para rituais em Karanblade permanecem inalteradas, com os mesmos podendo ser utilizados por qualquer personagem místico.

Amigo de Demônio

(*Controlar Arkanum 3*)

Pontos de Magia: 2

Requisitos: uma unha, tufo de cabelo ou pedaço de pele de qualquer demônio ou criatura vinda de Dordread.

Tempo de Preparo: 1 rodada

Duração: 10 minutos

Esse ritual extremamente perigoso tenta fazer com que as hordas demoníacas vejam o místico como um demônio, e o ignorem totalmente a não ser que o místico as ataque. Qualquer demônio que tenha contato visual com o místico tem direito a um teste inicial de WILL vs. 3D para descobrir a farsa... Caso vários demônios vejam o místico ao mesmo tempo, considere realizar apenas um teste, utilizando o demônio com o maior valor de WILL e deduzindo 1 ponto de seu teste para cada 10 demônios que estejam com ele, até um máximo de -5% no teste.

Caso um demônio tente se comunicar com o místico, este tem a opção de se fazer passar por um demônio sem cordas vocais, caso não saiba falar o mesmo idioma. Este ritual pode ser realizado também em outros alvos humanóides ou animais.

Benção da Cura

(*Controlar Humanos 3-6*)

Pontos de Magia: 2-3

Requisitos: o símbolo sagrado da religião do místico, ou algum objeto que represente sua crença.

Tempo de Preparo: 3-6 rodadas, de acordo com o número de pontos de focus utilizado.

Duração: Imediato

Esse ritual possui diversas técnicas diferentes de preparo, de acordo com a religião do místico. É largamente utilizado tanto por curandeiros como por aventureiros precavidos.

O místico é capaz de curar até 1D por focus utilizado (3D-6D) de Pontos de Vida de si próprio, ou de qualquer outro humanóide ou animal que não tenha uma religião diametralmente oposta a sua própria.

Benção da Vida

(*Controlar Humanos/Spiritum 6*)

Pontos de Magia: 4

Requisitos: o símbolo sagrado da religião do místico, ou algum objeto que represente sua crença.

Tempo de Preparo: 1 rodada

Duração: 1 dia

Esse ritual deve ser conjurado em uma criatura (humanóide ou animal) que tenha morrido a um número de rodadas igual ou menor do que o WILL do místico dividido por 4 (arredonde para baixo). Por exemplo: Daltus, um clérigo de Ayon de WILL 18, pode conjurar esse ritual em qualquer criatura morta a não mais do que 4 rodadas (18 dividido por 4 dá 4,5, arredondando para baixo dá 4).

Esse ritual impede que a alma da criatura deixe seu corpo, dando tempo para o místico curar seus ferimentos. O alvo fica em um sono profundo durante as próximas 24

horas, ficando totalmente indefeso e sendo impossível acordá-lo. Enquanto se encontra literalmente entre a vida e a morte, seus ferimentos devem ser curados para no mínimo 1 Ponto de Vida. Caso tenha sido curado dessa forma, ele acorda a salvo após as 24 horas.

Caso esse ritual seja conjurado para tentar salvar uma criatura de religião diametralmente oposta a do místico que o conjurou, terá o efeito oposto, terminando por selar de vez a vida do alvo, e causando 3D pontos de dano ao místico.

Detectar Soluakh

(Entender Metamagia 1 ou Entender Terra 1)

Pontos de Magia: 1

Requisitos: nenhum

Tempo de Preparo: 1 rodada

Duração: Imediato

Esse ritual simples permite que o místico detecte a presença de cristais soluakh num raio de 10m à sua volta.

Presente do Mago

(Controlar Metamagia 1)

Pontos de Magia: 1

Requisitos: o objeto a ser presenteado

Tempo de Preparo: 1 rodada

Duração: 1 semana

O místico encanta um pequeno item (como uma moeda, talismã, medalha ou broche) e o oferece para o alvo, que deve aceitá-lo de bom grado (não pode ser intimidado, mas pode ser enganado). Você deve oferecer o presente até 10 minutos depois de ter conjurado esse ritual sobre ele. Uma vez que presente seja aceito e o alvo o carregue, você é capaz de determinar sempre a sua direção e uma pequena noção da sua proximidade (precisão de 10Km – exemplo: o alvo está aproximadamente 50Km ao sul).

A magia termina quando sua duração expira ou quando o alvo perde o presente.

Regeneração da Floresta

(Criar Plantas 4)

Pontos de Magia: 2

Requisitos: uma mão cheia de visgo.

Tempo de Preparo: 1 dia

Duração: 1 mês

Este ritual é largamente utilizado pelos defensores da natureza para regenerar as áreas florestais dizimadas pelo uso indevido de magia de fogo natural. Após 1 dia de meditação e cânticos ritualísticos (geralmente druídicos), o místico consegue apressar a regeneração de um raio de 100 metros de floresta à sua volta.

Durante o próximo mês, essa área de floresta se recuperará como se houvessem passado 10 meses, ou seja, até 10 vezes mais rapidamente do que o normal.

Além disso, se durante o próximo mês algum feiticeiro tentar usar da energia natural dessa área para amplificar seus rituais, ele receberá 4D pontos de dano e se encontrará incrivelmente incomodado em estar presente na área do ritual.

Teletransporte

(Criar Metamagia 4)

Pontos de Magia: 2

Requisitos: um pouco de terra retirada do local de destino do teletransporte (considere uma área de 1km quadrado à volta de onde a terra foi originalmente retirada).

Tempo de Preparo: 10 minutos

Duração: Imediato

Os místicos capazes de realizar tal ritual são muito valorizados tanto por grupos de aventureiros quanto por sociedades secretas e nobres ricos. Ele permite que o místico transporte um número de criaturas (humanóides ou animais) equivalente ao seu WILL

dividido por 4 (arredondando para baixo) através de um portal mágico que ligará o local atual ao local de onde a terra usada no ritual foi retirada.

Para funcionar, o místico precisa passar 10 minutos desenhando um pentagrama no solo (esse ritual precisa ser feito em contato com o solo) e mentalizando o local de destino do teletransporte (o místico precisa ter estado nos arredores do local de destino por pelo menos 1 dia anteriormente); Caso seja interrompido durante o processo de evocação, o Mestre pode determinar que o ritual falhou, ou pior, que os aventureiros foram parar num local muito distante do desejado. Este ritual só pode ligar 2 pontos de Terra Próxima, não servirá nunca para viagens extra planares ou coisa do gênero. Após ser realizado, o ritual deixa um resíduo mágico na área de conjuração durante até 1 dia, que pode ser facilmente captado por outros místicos (*Entender Metamagia 1*), os quais saberão imediatamente a região de destino do ritual de teletransporte.

Apresentação

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 kataianos do reino gélido de Katai, por exemplo, são separados do resto do seu mundo pelas exóticas e perigosas Terras Selvagens. Já os dardees do Mar de Areia só mantem sua ligação com Torann através dos mantimentos e utensílios trazidos pelas caravanas da Areia Negra, enquanto que o povo místico de Alundra prefere manter-se totalmente isolado, sem sequer estabelecer qualquer rota comercial com outros povos.

Nos países de Torann e Pontepedra, 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 de Soldur, também iremos achar duas raças de seres pequenos, vivendo suas vidas ao largo dos grandes acontecimentos do mundo. Lá os gnomos e os halflings buscam apenas a paz que foi roubada do resto de Terra Próxima com o advento do Surgimento Demoníaco. 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 Profun-

dos, 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.

Dasko Crispi, Desbravador da Terra Próxima e Mestre do Conhecimento de Bak

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 trêns 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 freqüentemente 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 e gnomos 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 nos últimos anos, eles têm voltado.

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.

Hoje em dia já foram registrados até ataques de demônios a cidades próximas das estradas principais, como as que ligam Talanta a Bak... Calcula-se que seja uma questão de alguns meses até que se registre a primeira incursão demoníaca a uma cidade-estado toraniana, e portanto, o medo e a procura por proteção imperam em cidades como Bak, Talanta, ou mesmo Soldur, onde nem mesmo a fé foi capaz de acalmar a população.

Com o novo Surgimento, o futuro de Terra Próxima promete 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 sacrificar para defender o mundo do 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!

Pontepedra

Dizem que o grande país de Pontepedra 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 Pontepedra. A vila onde a ponte foi construída hoje é uma cidade chamada de Passagem de Tireas, em homenagem ao seu fundador.

Wick o Velho, Famoso contador de histórias

O país de Pontepedra 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 gnomos, assim como a cidade-estado de Soldur, a cidade de todos os deuses.

No extremo oeste, temos as terríveis ilhas das Cinco Mortes, assim como o reino dos goblins. No norte central, há Bak, a cidadela murada, e a Floresta Uldaran... Finalmente, no nordeste, iremos nos deparar com a cidade ladina de Zelânia, o Portão dos Ossos. O clima em Pontepedra 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, que são tão frias quanto o distante e gélido reino de Katai.

Cultura e Sociedade

Sendo o berço de muitas e variadas raças, a cultura de Pontepedra é melhor definida pelos costumes de cada uma de suas raças. A exceção dos toranianos de Bak e Soldur, que seguem as leis determinadas por Talanta, todas as outras raças tem sua própria cultura. A melhor forma de aprender mais sobre as culturas de Pontepedra é ler a descrição de suas raças, seja no Capítulo 2: Personagens, seja no Livro dos Monstros.

História

Assim como a maior parte da história de Terra Próxima, os registros dos povos que habitaram Pontepedra 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, assim como em alguns mosteiros e igrejas de Soldur. De qualquer forma, esse conhecimento não é difundido ao povo, e são poucos os que têm acesso a ele.

Dizem que os governantes de Soldur e 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 Pontepedra 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 Pontepedra 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. Dizem que os gnomos são primos distantes dos anões, e migraram para regiões mais planas, a sudoeste das Montanhas Rotun. Já os halflings são uma total incógnita, nem mesmo eles próprios sabem dizer de onde vieram, ou de qual tronco racial descendem.

Geografia

Pontepedra 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.

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 Pontepedra, 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 situação relativamente pacífica, numa espécie de “pacto

de não-agressão” firmado à muitas décadas pelos chefes das tribos bárbaras do sul com as tribos de orcs e goblins do norte. 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 e monges dos monastérios Sanandan, que veneram a natureza e servem também de curandeiros para as tribos em necessidade, e portanto, são respeitados tanto por rotunianos quanto por orcs e goblins.

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. Dizem que os demônios estão atacando dentro da floresta, e que ela nunca foi tão perigosa...

Terras da Caça: Situadas na península sudeste de Pontepedra, 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 Pontepedra, 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 carneiros, 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 Pontepedra, 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 Pontepedra 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 gnomos de Porto do Céu e os 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 Pontepedra por ser ao mesmo tempo agradável e incrivelmente pacata, ao ponto em que quase nenhuma raça parece se acostumar com sua quietitude. Dizem que os halflings sempre viveram em suas terras e nunca foram afetados pelos grandes cataclismas do mundo, talvez se vivessem em outra região, não tivessem tido tanta sorte.

Apesar de também viverem nos Montes dos Halflings, os gnomos constroem suas vilas e cidades na parte mais elevada dos montes, muitas vezes em vales e encrustadas nas rochas, como fazem os anões. Alguns chamam tais montes por Montes do Povo Pequeno, mas como os viajantes em sua maioria encontram apenas os halflings por lá, já que estes vivem na parte mais baixa, o nome acabou pegando como Montes dos Halflings.

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 hoje se ergue a cidade-estado de Solder. Muitos morreram lá mesmo, já que 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.

O Arco dos Goblins: Ao norte da península oeste de Pontepedra, o povo goblin criou o seu reino há incontáveis anos. É quase certo que os goblins um dia detiveram grande poder nas cavernas dos Ermos Profundos, em Torann, mas eles foram expulsos pelos orcs áridos, que não toleravam outra raça em seus domínios.

Sem ter para onde ir, os goblins migraram para essa pequena cordilheira de montanhas, e formaram um estranho reino, onde os sacerdotes necromantes detêm enorme poder. Os goblins tem hoje diversas tribos por entre as montanhas do Arco, sendo que alguns ainda vivem em cavernas profundas, como seus ancestrais.

Ao contrário dos seus primos da Floresta do Sul, que são bárbaros ou caçadores, os goblins do Arco são extremamente religiosos, apesar de venerarem estranhos deuses da morte e de causas sombrias. Dizem que o Surgimento começou primeiro nas Cinco Mortes, e depois dominou a região do Arco dos Goblins. É inevitável associar a estranha religião dos goblins do Arco com os seres bestiais que vem do além-oeste do Oceano

da Sombra, de Dordread, a terra da danação.

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 Pontepedra. 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... quem sabe da própria Dordread? Que mal os magos das Cinco Mortes podem ter despertado, não se sabe, mas os

piratas de Sederack falam de homens sombrios, vestidos de armaduras vermelho-sangue e comandados pelos mortos. Claro, tudo pode não passar de mais um conto pirata...

Montes do Corvo: Esses montes estão na região mais próspera de toda Pontepedra, 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 de Bak, que cuidam para que toda a região continue próspera e bem guardada... Infelizmente, nos dias que se seguem, os ataques demoníacos tem minado a confiança de muitos soldados, e mesmo fazendeiros 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 tranqüila. 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 Pontepedra 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 Pontepedra.

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 druidico, 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.

Locais Importantes

O clima temperado e o solo fértil permitiu que diversas cidades e vilarejos toranianos fossem erguidos ao norte de Pontepedra, mas essas cidades não são os únicos locais famosos da região. Há quem diga que a grande maravilha arquitetônica de Pontepedra é a magnífica cidadela dos anões, o Elmo; Enquanto outros elegem a cidade de todos os deuses, Soldur, como o local de maior importância para a região, já que abriga boa parte dos templos aos deuses do mundo; Adoradores das eras antigas, no entanto, sem dúvida se maravilham mais com as incríveis Ruínas dos Titãs.

salvaguardada de uma invasão dos temíveis orcs vindos do mar.

Nos dias atuais, Zelânia vive sob um governo de fantoche, já que todos sabem que é nos acertos noturnos que o destino da cidade é estabelecido. Dizem que hoje o governador, Zius Iunbar, é subordinado aos 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 guardas de Bak defendem a cidade do ataque dos orcs de Scylla, enquanto os clãs ladinos se escondem nos subterrâneos, esgotos, e casebres abandonados. Mas basta o sol se pôr para que as ruas de pedra da cidade se transformem num perigoso palco de guerra entre ladinos sanguinários. Zelânia vive sob o toque de recolher, e só os mais lunáticos ousam aventurar-se pela cidade ladina sob a luz da lua.

O Elmo (82.000 hab. – 96% anões, 2% gnomos, 1% toranianos, 1% outros):

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.

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 cidade dos anões à quase cinco décadas.

Passagem de Tíreas (18.000 hab. – 77% toranianos, 10% anões, 6% halfings, 4% meio-elfos, 3% outros): Fundada pelo

lendário explorador toriano Augustin Tíreas, essa cidade até hoje simboliza as relações de amiazade entre os humanos de Torann e os anões do Elmo. A famosa ponte em formato de arco, que dá nome ao país de Pontepedra, e até hoje um ponto muito

visitado por historiadores e curiosos de toda Terra Próxima.

Apesar de ser uma cidade relativamente pequena, a Passagem de Tíreas 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 seus cavaleiros, a Passagem de Tíreas luta hoje contra ataques dos clãs ladinos de Zelânia, que visam causar confusão entre seus habitantes, desviando a atenção da guarda de Bak para fora de Zelânia.

Muitos aventureiros em busca das famosas armas e armaduras forjadas pelos anões vêm até a cidade para negociá-las com o grande número de armeiros anões que migraram do Elmo. 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 Tíreas.

Passagem de Aureas (16.500 hab. – 90% toranianos, 5% meio-elfos, 3% halflings, 2% outros): 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 dobro de sua população atual...

Mas veio o Surgimento, e a até então tranquila cidade de Aureas passou a sofrer cons-



tantes ataques das criaturas bestiais. Vindo em seu socorro, a guarda de Bak a princípio conseguiu contornar a situação, mas depois viu-se que seria inviável proteger a todas as fazendas nas proximidades de Aureas, pois Bak não dispunha de tantos soldados assim. Nos dias atuais os fazendeiros de Aureas estão formando uma guarda própria, formada por mercenários e aventureiros das mais diversas regiões, além de muitos meio-elfos banidos de Mahul Maakh... Eles esperam fazer frente aos ataques dos demônios, e triunfar onde mesmo a guarda de Bak falhou.

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 (8.500 hab. – 100% rotunianos): 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 penaguins, 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 Pontepedra.

Porto do Céu (32.000 hab. – 88% gnomos, 6% toranianos, 4% halflings, 2% outros): Até poucos anos atrás essa cidade era conhecida como Porto dos Pequenos Anões, única na Terra Próxima a ser controlada pelos gnomos. O novo nome no entanto, Porto do Céu, condiz mais com a principal maravilha do local, os Barcos Balões, uma visão hoje famosa em várias grandes cidades de Pontepedra.

Porto do Céu fica localizada sobre um grande paredão de pedra que se ergue sobre o mar. Característica única da região, os gnomos já tinham suas moradas escavadas na rocha há muitos séculos, uma maneira de se protegerem dos bárbaros da Floresta do Sul. Os barcos do povo dos pequenos anões eram famosos por serem erguidos por ganchos até ancoradouros acima no paredão. Hoje, com a ajuda de seus temidos e barulhentos bastões de fogo e com o apoio dos cavaleiros de Bak, os gnomos construíram uma bela cidade no topo do paredão.

Porto do Céu é uma visão incrível e intrigante. A cidade é construída literalmente para cima. Torres e mais torres, ligadas a outras torres, algumas literalmente suspensas sobre o mar através de estruturas de sustentação construídas sobre a borda do paredão. Um rio subterrâneo – o Veio Fundo – que deixa o paredão da rocha é usado pelos gnomos para mover todo tipo de engenhoca. Uma muralha construída distante da cidade cerca toda a região. A muralha fora construída em parte com a ajuda de homens de Bak e de anões do Elmo. No entanto os gnomos adicionaram novamente sua engenhosidade ao projeto. Ao invés de torres espalhadas em intervalos, a muralha de Porto do Céu conta com as famosas Torres Andantes. São grandes estruturas de madeira sólida, pedra e ferro que se movem sobre grandes rochas e “patrulham” a extensão da

muralha. Os gnomos clamam com orgulho que nenhuma magia foi usada em sua construção, apenas os conhecimentos sagrados escondidos pelos deuses no mundo (a estranha ciência dos gnomos como alguns chamam). As Torres Andantes fazem um enorme barulho e soltam grandes nuvens de fumaça a medida que se movem, o que as torna meio inúteis de acordo com alguns batedores de Bak. Mas as Torres Andantes somadas aos Barcos Balões e a outras criações afastam a maioria dos bárbaros e animais, que consideram Porto do Céu um lugar agourento.

Porto do Céu ainda conta com muitas outras maravilhas, todas guardadas como segredo absoluto pelos gnomos. Estrangeiros devem ter a autorização dos cavaleiros de Bak e depois dos gnomos para entrar na cidade e devem mostrar papéis de autorização praticamente a cada passo que dão no local. Os gnomos compartilham parte do seu saber com os humanos de Bak, mas mesmo assim somente os próprios pequenos é que tem acesso aos mecanismos e engenhocas usadas nas cidades humanas.

Soldur (44.000 hab. – 80% toranianos, 5% halflings, 4% meio-elfos, 3% gnomos, 3% elfos dourados, 3% anões, 2% outros): A cidade de todos os deuses, como é comumente chamada pelos que à visitam todos os anos, é um conglomerado de templos e igrejas que tentam conviver em paz e harmonia. Seria um lugar utópico e irreal, não fosse pela grandiosa coragem de seus habitantes e Eleanor, a sumo-sacerdotisa, de sempre ensinar a tolerância àqueles que tendem a resolver suas diferenças no fio de uma espada.

Criada pelos primeiros exploradores toranianos a chegarem as paragens de Pontepedra, Soldur foi, desde sua fundação, um exemplo de como a união dos povos de Terra Próxi-

Os Bastões de Fogo de Porto do Céu

Provavelmente o invento mais curioso dos gnomos é o chamado “bastão de fogo”. Na verdade existem vários tipos de bastões de fogo e eles são as primeiras armas de fogo feitas em Terra Próxima. O que impressiona os vários povos é que os pequenos anões clamam que um bastão de fogo não usa magia (claro, qualquer pessoa sensata sabe que eles estão mentindo...).

Todas as armas de fogo e itens renascentistas mostradas no Capítulo 6 do Livro do Mestre estão disponíveis com os gnomos com os seguintes nomes:

- Bastão de Fogo Menor*** – Pistola
- Bastão de Fogo Maior*** – Mosquete
- Bomba de Fogo*** – Bomba
- Bomba de Fumaça*** – *mesmo nome*
- Pó de Fumaça*** – Pólvora

Todos esses itens são raríssimos e por isso não tem preço. Praticamente não se vê um bastão de fogo fora das mãos de um gnomo. Por serem tão únicos, muitos desses itens carregam nomes e “apelidos”. Não é incomum um gnomo chamar sua pistola de Dragonete ou uma série de bastões de fogo maior levar o nome de seu criador. Lembre-se quando usar essas armas que elas são quase obras de artes e não itens produzidos em massa.

Há ainda outras criações do povo de Porto do Céu, como canhões e até mesmo mecanismos movidos a vapor, mas esses nunca são vendidos fora da cidade.

ma pode ser possível, e de como essa união pode determinar o rumo da história. Em Soldur, diversas igrejas de doutrinas e deuses diferentes (embora nenhum deles mal ou caótico) estão edificadas à poucos metros umas das outras, e esse convívio entre

Bastões de Fogo no sistema Daemon

Considere as seguintes informações para Bastões de Fogo utilizados no sistema Daemon:

Bastão de Fogo Menor

(Munição: .490 bola, #pente: 1, Alcance: 25m, Peso: 1,8Kg, ROF: 1, Dano: 1d6+1)

Bastão de Fogo Maior

(Munição: .690 bola, #pente: 1, Alcance: 50m, Peso: 4Kg, ROF: 1, Dano: 3d6)

Bomba de Fogo

(Fragmentos: 100g, Tempo de Espera: 3s, Peso: 500g, Arremesso: 30m, Dano: 3d6 pulso 1/1, Obs: 80% de chance de incendiar materiais inflamáveis)

Bomba de Fumaça

(Fragmentos: 0, Tempo de Espera: 4s, Peso: 400g, Arremesso: 30m, Dano: 0, Obs: Gera uma Corina de fumaça em um raio de até 6m)

devotos de diferentes deuses deu a cidade um ar espiritual tão magnético e profundo, que milhares de devotos são atraídos para a cidade para uma visita anual: o Dia do Lamento.

Dizem que o Dia do Lamento foi criado alguns anos após o primeiro Surgimento, e que era uma forma de lembrar e homenagear os mortos da grande tragédia que se abateu sobre o mundo antigo... Mas com o passar dos anos, os sumo-sacerdotes de Sol dur trataram de desviar o sentido desse dia para algo mais proveitoso. Hoje em dia o Dia do Lamento é um dia especial, onde devotos dos mais variados deuses vêm lamentar por todos os erros cometidos durante as últimas quatro estações, e costumam “comprar” o seu perdão divino com generosas doações em peças de ouro, com as quais suas igrejas se sustentam por quase o ano todo.



É até desnecessário dizer que não são poucos os que discordam veementemente dessa “prática religiosa”, mas os clérigos de Soldur não têm como deixar de realizar as cerimônias anuais do Dia do Lamento, pois sem essa migração de devotos e seus generosos donativos, provavelmente Soldur não se sustentaria de maneira tão luxuosa.

Saneta (12.000 hab. – 94% toranianos, 2% meio-elfos, 2% elfos dourados, 2% outros): Enquanto Soldur é a cidade procurada pelos devotos dos deuses, essa pequena cidade às margens do Lago das Lágrimas é o grande centro do pensamento filosófico de toda Pontepedra. 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. A principal razão disso é, obviamente, pelos filósofos de Saneta defenderem o fim do dízimo e do Dia do Lamento... Muitos dos sábios de Saneta dizem que Soldur não é mais a cidade de todos os deuses, mas antes o “mercado” de todos os homens!

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.

Forte Salomon: Esse forte delimita as fronteiras entre as regiões seguras, a leste, e as regiões onde os goblins do Arco vivem, ao noroeste. Ele é mantido pelos cavaleiros da Cruz Branca, a guarda de Soldur, e nos últimos anos tem sofrido constantes ataques de milícias goblins vindas do norte. Dizem que os goblins nunca foram tão organizados em seus ataques, tanto que alguns conselheiros de Soldur, e mesmo de Bak, temem que o povo goblin esteja se organizando para

tentar uma invasão as regiões férteis do leste de Pontepedra, dominada em sua maioria pelos toranianos.

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 e Ordens

Regida pelos governadores das cidades-estado toranianas, que em última instância se reportam ao governo de Talanta, Pontepedra também abriga grupos de grande influência política, como os Anciões do Elmo e o Grande Conselho Tribal das tribos rotunianas do sul da Floresta do Sul.

O Governo Republicano das cidades-estado de Pontepedra : As cidades-estado de Pontepedra, governadas pelos toranianos, seguem uma forma de governo

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 da Floresta do Sul: 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 Baldin a Grande Rocha, um lendário guerreiro da tribo de Terralta.

Os clãs ladinos de Zelânia: Os clãs ladinos se escondem nos subterrâneos, esgotos, e casebres abandonados. Mas basta o sol se pôr para que as ruas de pedra da cidade se transformem num perigoso palco de guerra entre ladinos sanguinários. Há muito o governo fantoche de Zelânia não consegue mais evitar que os reais detentores do poder político da cidade ladina travem 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 alguns dos principais clãs e guildas ladinas de Zelânia:

- **Liga do Comércio Marítimo:** Uma das guildas mais ricas de Zelânia, lucra com o 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 os clãs de Zelânia, e muitas vezes se dá ao luxo de contratar mercenários e aventureiros para fazer o “serviço sujo”. A figura de maior poder político em Zelânia, o homem cha-mado 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 outros clãs. Dizem que a admissão nesse clã 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 Pontepedra 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 Zirmândia. 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 Zirmândia, e não obstante a constante vigilância dos guardas de Bak, é exatamente lá que os assaltos são mais corriqueiros. Esse é um título genérico dado a todos os pequenos grupos de ladinos que agem nessa rua.

- **A Lótus Púrpura:** Um grupo de mercadores ladinos 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 Pontepedra. 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 druidicos, 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 monges que seguem os ensinamentos de Sananda, um antigo místico que andou por Terra Próxima pregando o amor aos seres e a natureza, e realizando diversos milagres. Eles são bem vistos em todas as regiões de Pontepedra, já que fazem um trabalho de assistência a pobres e doentes, assim como feridos em batalhas. Ironicamente, é exatamente em Soldur que esses monges encontram opositores, já que segundo a doutrina de Sananda, as igrejas não deveriam existir: Cada ser deveria ser livre para conquistar sua paz de espírito apenas com o amor e a caridade, sem recorrer a preces ou dízimos.

Dizem que muitos membros da guarda da Cruz Branca, insatisfeitos com os rumos de Soldur, têm abdicado de seus postos e se juntado aos monges na proteção e assistência dos mais pobres.

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. Dizem que tem uma base na Terra Maldita de Dordread, e que possuem informantes em várias cidades-estado toranianas... Ultimamente muitos deles têm sido vistos perambulando pela costa oeste de Pontepedra, sempre de passagem e apressados.

Rumores e Boatos

Dizem que nenhum outro país de Terra Próxima guarda tantas oportunidades para um aventureiro do que Pontepedra. Como se já não bastasse a diversidade de povos convivendo próximos uns dos outros, e muitas vezes guerreando entre si, o 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 se sua ausência para tramarem contra os governantes.

Os Orcs pedem Ajuda: Um grupo de orcs áridos fortemente armados foi visto no portão principal de Bak. Eles foram prontamente presos, mas não ofereceram nenhuma resistência. Dizem que vieram buscar ajuda dos toranianos, algo antes inpensável, mas a única solução para livrar suas tribos na Floresta do Sul do ataque constante de demônios.

O Segredo dos Monges: Os monges Sanandan do mosteiro Luz Divina, na Floresta do Sul, descobriram um segredo sobre os demônios de Dordread que pode mudar o curso da luta contra o Surgimento. Dizem que uma ex-cavaleira da Cruz Branca está tentando levar a mensagem até Bak, e

que os demônios farão de tudo para impedi-la.

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 terremores provavelmente são grandes trechos do caminho subterrâneo desmoronando. No entanto, nem mesmo seus mestres engenheiros saber o dizer o que pode estar provocando isso.

Torann

Memórias, nada mais do que memórias perdidas em meio à 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 bordas 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.

Ludwig o Triste, Bardo de Talanta

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 e 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 meio-elfos, dardees e mesmo alguns meio-orcs.

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...

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.

Se é verdade que alguns povos se adequaram muito bem ao sistema de vida toraniano, como é o caso com os anões do Elmo ou mesmo com os meio-elfos em Pravokia, 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, Niádia, e outras cidades toranianas, 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 Fugit trataram de salvaguardar 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 Pontepedra. 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.

Geografia

Torann é um região de muita diversidade geográfica. Ao norte tem uma extensa baía, com uma península coberta por grandes montanhas, onde as águas 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 regiões 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 Pontepedra.

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

Não que seja comum verem-se elfos em Mahul Maakh. Muito pelo contrário: Assim como fazem os uldras, os elfos dourados evitam ao máximo o contato com estrangeiros. Suas vilas mágicas parecem “desaparecer e reaparecer” dentro da extensão de sua floresta, de acordo com a vontade do Conselho Mahul, formado sempre pelos maiores anciãos dentre as famílias élficas tradicionais. Os poucos afortunados que

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

Ao contrário de seus primos drows, os elfos dourados acreditam que o mana natural de sua floresta não deve ser explorado a exaustão, e fazem muitos séculos (talvez uma geração de suas famílias) que o Conselho Mahul se decidiu por proibir a prática de magia sem o uso de cristais soluakh, como o fazem os humanos. 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.

A Baía das Fadas: Essa grande baía está situada na costa leste do estreito que liga Torann a Pontepedra. 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 meras 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;

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 árca esqueletrica 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 escalar, sendo acessíveis apenas para aqueles que tem o dom de voar. No entanto, não são dragões ou pégasus que dominam tais montanhas, e sim as esplendorosas águias gigantes de Torann.

Sábias e bondosas, as águias gigantes defendem a natureza com o mesmo afincamento que os elfos e uldras, e não permitem que os passaros 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 do 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.



Mas em Talanta nem todos vivem do passado, e não são poucos os problemas enfrentados por Ultar Brigtarm, seu atual e polêmico governador: O Surgimento, a tomada de Sûr por Zurtak, a ameaça dos piratas e clãs ladinos em Zelânia, as disputas comerciais com as caravanas da Areia Negra, e finalmente o descontentamento de sua própria população com a suposta corrupção do governo.

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 e o sul, ora arriscando-se em guerras contra Sûr ou mandando

soldados para fronteiras próximas onde há indícios do surgimento de demônios. Além de todo seu poder político, Ultar ainda exerce grande influência sobre a Casa da Magia (que depende cada vez mais da Ordem Real para sua própria proteção), ou mesmo sobre Bak e Suldur (cidades que são excessivamente dependentes do comércio com Talanta). Para o bem ou para o mal, Ultar é hoje o homem mais poderoso de toda Terra Próxima.

O governador conta com uma equipe de conselheiros para ajudar em sua árdua tarefa, dentre os quais está o famoso Tellius Tolken, ex-explorador 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 e os maiores 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 a nova ameaça demoníaca, os toranianos precisam mais do que nunca da ajuda de Talanta e sua Ordem Real.

Sûr (140.000 hab. – 44% orcs áridos, 38% toranianos, 8% meio-orcs, 10% outros):

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 Pontepedra, 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.

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”. Ainda que fosse somente essa a ameaça de Zurtak, Talanta já não lhe seria tolerante, mas além disso, é evidente que o orc planeja reunir um exército ainda maior, e continuar invadindo cidades toranianas pelo caminho.

Não é preciso ser um sábio para predizer que uma guerra entre homens e orcs esta se armando no horizonte do país de Torann.

Pravokia (pronuncia-se PRA-VÔ-HIA) (9.000 hab. – 77% toranianos, 13% meio-elfos, 4% halflings, 3% elfos dourados, 3% outros): 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, definir a construção de estradas por entre a floresta, ou mesmo fazerem comércio. Com o 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 somente surgiu como um lugar de abrigo para os meio-elfos, filhos de elfos e toranianos que eram rejeitados pelo Conselho Mahul, e entregues a famílias de fazendeiros que viviam do cultivo de ervas medicinais da região. Outros acreditam 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. Pravokia conta com uma guarda própria, composta principalmente por rangers 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 (7.500 hab. – 85% toranianos, 10% meio-elfos, 3% halflings, 2% outros): 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 pro Talanta e os toranianos.

Dizem alguns boatos que Sr. Riggs não morreu, apenas desistiu de confrontar-se com 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, 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.

Forte do Aço: Este posto avançado da guarda real de Talanta foi rapidamente erguido nas imediações de Sûr, assim que a cidade foi tomada pelos orcs. Ele guarda a única estrada que liga Sûr ao restante do continente... Como Sûr é rodada por montanhas, não há outro caminho para o resto de Torann que não margeando os rios Alto ou Naran. Dessa forma, para Zurtak passar com um exército digno de invadir Talanta, terá primeiro de avançar pelo Forte do Aço. Dizem as más línguas que Zurtak não está muito preocupado com isso.

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 (12.000 hab. – 95% toranianos, 3% meio-elfos, 2% outros): Essa pequena cidade, localizada na estrada entre Talanta e a Casa da Magia, é sobretudo um local de comércio marítimo com Pontepedra, mais precisamente com a cidade ladina de Zelânia.

Dizem que os magos da Casa da Magia são seus mais assíduos freqüentadores, 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 cataclisma 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 (18.500 hab. – 92% toranianos, 3% dardees, 2% meio elfos, 3% outros): 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 na cidade ladina de Zelânia. Os clãs ladinos e os piratas das Ilhas de Scylla já assolaram Zelânia por tempo demais... Com a queda de Sûr ante os orcs, a cobrança por uma política de proteção a outras cidades toranianas foi imediata. Não se sabe ao certo, no entanto, quando as novas embarcações vão zarpar rumo a Pontepedra. 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).

Niádia (25.000 hab. – 88% toranianos, 8% dardees, 4% outros): 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 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

Torann elegerem seus governantes através de uma eleição realizada pelos nobres e grandes comerciantes, por todo o lado ainda se vêem 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 é presidida pelo primeiro magistrado, Marcus Odissey Biamindua, que enfrenta a oposição ferrenha 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.

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 rangers 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 rangers 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 anciões.

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 clãs 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 jóias 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 rangers de Pravokia e pelos elfos de Mahul Maakh.

Rumores e Boatos

O país de Torann sempre foi o centro das atenções de Terra Próxima, ou ao menos o tem sido desde o último Surgimento. Lá as alianças secretas são consolidadas e desfeitas, os artefatos roubados e negociados por enormes fortunas em ouro, e os pergaminhos secretos de uma era há muito perdida são disputados por curiosos e também por homens que ambicionam o poder.

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

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

Caçada ao Dragão: Dizem que um enorme dragão de escamas negras foi visto sobrevoando os arredores de Talanta, e

rumando para o norte... Como o outono se aproxima, os membros da Liga dos Caçadores da cidade se animaram e colocaram a cabeça do dragão como o grande alvo da temporada. Não é de hoje que os dragões costumam atrair idiotas para as suas tocas, a tática sempre surte efeito...

Dardeeh

“Que bons ventos e altas dunas o levem”.

- Uma velha maldição dardee

Dardeeh, o Reino do Mar de Areia. Dardeeh, a Impiedosa. Dardeeh, a Terras das Incontáveis Histórias. Encontre mil andarihos 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 cadeira de montanhas conhecida como a Muralha, que separa os dardees das amaldiçoadas Terras Selvagens, e das distantes Katai e Alundra. A única entrada para Alundra é o Estreito do Dragão, uma faixa fina entre o Mar dos Santos e Muralha, que liga Dardeeh com as Planícies dos Leões e o resto de Alundra. Para Katai a opção mais

comum é contornar a Muralha pelas planícies entre as montanhas e a floresta de Anahul Maakh. 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.

Cultura e 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.

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.

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 de Katai 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.

O grande Rio Sav corta essas montanhas com imensa quantidade de água que desboca 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.

Os magos Al'Jhazeen mantêm sua base a noroeste de Dara, na base da Muralha e próximo ao Estreito do Dragão. 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 ankhegs, javalis atrozes e outros animais selvagens. O rio por sua vez é o lar de várias serpentes e nags, 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 (pronuncia-se 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 nutri-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 idos 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, e mesmo contos de um rei dríade, algo estranho já que nunca foi visto uma dessas fadas do sexo masculino.

Forte da Gema: Esta velha ruína é famosa até mesmo nos confins de Pontepedra. 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.

Pântano do Fim do Mundo: Uma imensidão de ilhotas, bosques retorcidos e lagos estagnados forma este pântano, que recebeu seu nome devido à sua localização e ao fato de ser o último local na face da Terra Próxima que qualquer um precisaria ir. O Pântano do Fim do Mundo é comumente referido mais como uma praga do que um lugar, simplesmente porque nada de bom ou útil vem de suas águas enegrecidas.

O pântano é infestado por uma miríade de reinos kobolds e é provavelmente a terra natal dos pequenos e covardes saqueadores. Dizem que hordas inteiras destes humanóides habitam sua extensão.

Aqueles com mente mais perspicaz dizem que se existe um lugar na Terra Próxima onde alguém precisasse esconder algo muito importante, seria nas águas deste pântano... Afinal, com hordas de humanóides carniceiros, enxames pestilentos e bestas desagradáveis, quem pensaria em procurar algo valioso aqui?

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 (65.000 hab. – 86% dardees, 6% alundreanos, 8% outros): 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. Mesmos bens de Katai ou até de Alundra podem ser encontrados aqui. A maior cidade de Dardeeh está hoje tomada pelos homens da Areia Negra e o próprio Kopesch 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 Kopesch nas ruelas e becos sombrios de Shadzak, assim como nos subterrâneos escavados na rocha nua abaixo da cidade.

Malek (15.000 hab. – 90% dardees, 10% outros): Essa vila era o ponto de encontro de tribos dardees na fronteira mais ao norte 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 Kopesch e seus homens para sobreviver.

A Cidade dos Profetas de Yrad (? hab.): 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



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.

O Reino Gélido de Katai

Saudações para todos aqueles que, assim como eu, têm um ávido interesse pelas misteriosas terras de Katai. Chamo-me Dasko Crispi, um historiador de Bak que veio para o Norte Gélido procurando pela

lendária cultura e conhecimento espiritual que dizem fazer escondida entre as neves. Enquanto prosseguia com minha busca, fui capaz de fazer algumas notas sobre este reino de Katai, notas que podem servir para esclarecer alguns dos seus vastos segredos para os povos do sul. Lendas sobre humanos descendentes de deuses, dragões guardiões e lordes feiticeiros demoníacos são apenas uma das facetas das várias histórias que ouvi.

Dasko Crispi, Desbravador da Terra Próxima e Mestre do Conhecimento de Bak

Fundada há milênios pelos deuses, ou assim clama seu povo, as Terras Puras, a Gélida, Katai, é um reino como nenhum outro sobre a face da Terra Próxima. Localizada no chamado Norte Gélido, Katai é considerada uma lenda. Como poderia um reino de tamanha riqueza e poder existir em meio ao inverno eterno? Muitos do sul chamam Katai de “O Reino Fantasma” por acharem que apenas os mortos poderiam viver lá. Mas Katai existe e o próprio inverno é como uma fronteira em torno do reino, mantendo sua pureza espiritual intocada pela corrupção que permeia o resto da Terra Próxima. Não é por menos que os kataianos vêm a neve como um símbolo de pureza e a cor branca como uma cor sagrada. Katai faz fronteira ao sul com as temíveis Mikachi, as Terras Selvagens, vastidões tão profanas e caóticas quanto a própria Terra Maldita de Dordread. As Terras Selvagens separam Katai da cadeia de montanhas conhecida como a Muralha e da floresta dos elfos negros, Anahul Maakh. Ao norte, Katai é limitada por dois poderosos conjuntos de montanhas que se estendem até a Grande Geleira. Os kataianos dizem que o caminho para as moradas dos deuses e dragões sagrados se localiza na Grande Geleira e evitam tal região. A oeste Katai é

banhada pelo Mar de Yu ou Mar do Poente e a leste pelo Mar dos Dragões. A passagem por ambos os mares é tumultuosa seja por estranhas tempestades ou por bestas colossais, o que impede muito contato marítimo.

Cultura e Sociedade

A sociedade kataiana é construída sobre os ideais de honra e fidelidade. Um kataiano se porta com honra em todo momento de sua vida, mesmo dentro de suas casas, frente aos seus filhos e sua mulher. Todo kataiano sabe que nasceu com um lugar definido pelo Rei dos Céus e procura cumprir tal demanda. Questionar a sua posição é questionar ao seu lorde e assim questionar os deuses ao qual este serve. Kataianos são portanto extremamente ordeiros.

Os renegados são exilados das cidades reais e terminam ou por perecer nos ermos, ou por se juntar aos grupos de guerreiros e bandidos desonrados – ronins – ou aos Clãs das Sombras.

Kataianos vivem numa sociedade de castas. Acima de todos está a Família Real e o Rei de Katai, servido pelos lordes samurais e pelos sacerdotes. Abaixo destes estão os samurais, os renomados guerreiros kataianos. Abaixo das chamadas castas nobres existem os servos: mestres de caravana, artífices e camponeses (nessa ordem). Os samurais de Katai seguem o chamado Caminho do Guerreiro – Bushido; um código de virtudes que deve guiar o bravo lutador em cada instante de sua vida e mantê-lo preparado para a morte honrada em batalha.



O Bushido possui 7 mandamentos centrais. Cada um deles foi ensinado por um dos Sete Dragões Sagrados e leva o seu nome: Gi (Honestidade), Yu (Coragem), Jin (Compaixão), Rei (Cortesia), Meyo (Honra), Makoto (Sinceridade) e Chugo (Dever). Existindo numa posição estranha estão os misteriosos e temidos magos reais – um mal necessário para muitos frente à ameaça dos Clãs das Sombras. A magia arcana não vem dos deuses, sendo por isso considerada corrupta. Todos os magos kataianos devem servir a um lorde samurai ou serão considerados automaticamente renegados. A magia arcana é algo controlado fortemente pela casta guerreira. Um mago portanto tem uma posição acima dos servos, mas é tratado como um.

Devido às castas, um estrito código de etiqueta surgiu. Este código é tão complexo que é fácil cometer erros. Estrangeiros costumam serem perdoados nesses casos. Num geral, o código exige que nunca alguém de uma casta inferior dirija a palavra a alguém de uma casta superior, somente com autorização. É proibido também o contato físico entre nobres e servos (e entre qualquer com os magos). Por último existe uma série de títulos e ordem de assuntos que devem ser obedecidos numa conversa. Por exemplo: Mestres de caravana ao se encontrarem devem fazer juntos um desjejum. Após este devem conversar sobre a qualidade da comida de cada um e sobre os feitos da família de cada um durante o ano. Somente depois podem tratar de negócios. Essas exigências fizeram com que os kataianos desenvolvessem um alto grau de sutileza. É possível que dois mestres de caravana passem horas comentando sobre a qualidade da comida de cada um enquanto que, para o observador atento, se percebe que estão falando sobre problemas com assaltantes na estrada de

Nomes Kataianos

Nomes em Katai são divididos em três partes. A primeira parte denomina o nome do indivíduo, a segunda denomina sua família, e a terceira denomina uma posição especial. Apenas membros das classes nobres (a Família Real, clero e samurais), magos reais, espíritos e deuses podem ter tais denominações finais. Abaixo seguem algumas das denominações mais usadas:

“-kami” Usada apenas por tennyo (anjos), onis (demônios), espíritos e deuses. Um exemplo clássico é o próprio Rei dos Céus, Amaran-kami.

“-ju” Somente membros da Família Real.

“-do” Denominação comum para lordes samurais. Os mais próximos da Família Real usam “-jo”.

Mestres de caravana possuem apenas seu nome individual e o nome de sua família. Por exemplo: Kin-Toshi ou Ume-Daiza. Os camponeses e demais possuem apenas o nome individual (normalmente seguido de uma alcunha como “O Ferreiro”, que designa sua profissão). Camponeses de famílias tradicionais podem ter nome de família como um mestre de caravana.

Finalmente existem algumas denominações que merecem nota:

“-fu” Uma denominação extinta. Usada pelos assassinos da Família Real. Com o fim de sua função séculos atrás, parou de ser usada. No entanto, o assassino do último rei a usava, talvez como uma vingança pelo fim de sua casta.

“-kuen” Usada por ronins bandoleiros normalmente, quer dizer “demônio”.

Existem incontáveis outras denominações, tão vastas quanto a etiqueta kataiana.

suas cidades. Os renegados e os Clãs das Sombras por sua vez se guiam pela velha lei

do mais forte. Estrangeiros vão se sentir ironicamente em casa próximo desses exilados.

Como os kataianos dão tanta importância à idéia de pureza, eles evitam contato com qualquer força corruptora, como os poderes caóticos de Odda e seus servos, demônios e demais seres extraplanares caóticos ou malignos, mortos-vivos e conjuradores arcanos. Caso entrem em contato com tais seres, a maioria dos kataianos procura se purificar rapidamente em algum templo, com medo de uma maldição.

História

Contam os anais reais que Katai foi fundada quando Amaran, o Rei dos Céus, desapontado frente às criações dos outros deuses, singrou para o Norte Gélido. Lá, num local esquecido pelos deuses, ele criou uma terra abençoada e uma nova estirpe de humano: mais pura e mais divina. Assim Amaran teria criado o primeiro kataiano. Textos sagrados dizem inclusive que ele teria reinado sobre os primeiros habitantes de Katai e que, ao subir de volta aos Céus, deixara herdeiros para manter a linhagem real. Esses herdeiros por sua vez tiveram a ajuda dos lendários Sete Dragões Sagrados – poderosíssimos dragões metálicos de grande idade – que acompanharam Amaran e sua hoste. Seis deles até hoje protegeriam Katai e seu povo. Muitos foram os perigos enfrentados pelos primeiros kataianos. Katai passará seus primeiros séculos se defendendo das hordas de inimigos do Rei dos Céus, pois muitos deuses rivais escaparam o aprisionamento nas Mikachi, as Terras Selvagens, e demônios antigos ainda rondavam o reino. Quando o último demônio tombou na Batalha da Floresta de Sangue, o Rei Tao-Dotsu-ju decretou o fim da Era dos Demônios, e

grande paz e prosperidade vieram. A maioria das cidades reais foi construída após esse período.

Mas Katai ainda encontraria seu inimigo mais persistente: Odda, Rei das Sombras.

Um deus que clamava que cada humano deveria governar a si e instituía um reino de lobos contra lobos, Odda nunca surgiu face a face contra Amaran e os Reis de Katai, mas agia através de seus servos mortais: os lordes das sombras, os temidos imortais que governam os clãs renegados do norte.

Através de seus assassinos lâminas da noite e de feiticeiros negros, eles vêm lutando pela queda da monarquia há vários séculos.

O pior inimigo de Katai, no entanto, fôra o chamado Último Deus, Khun Kurak, algo como “Veneno da Ruína da Luz” em Torak. Tendo escapado da guerra dos deuses contra o Rei dos Céus, o Lorde dos Venenos construiu um grande exército e assaltou Katai menos de cinco séculos atrás. A batalha foi devastadora e kataianos, kenkus e ryunnai se uniram (alguns dizem até que os Clãs das Sombras ajudaram com seus assassinos). O exército de Khun Kurak, formado por homens-escorpiões demoníacos das profundezas e seus lordes extraplanares, fôra somente detido na Passagem de Meyo. Na batalha final, Khun Kurak foi derrotado pelo grande rei e guerreiro Han-Matsu-ju, junto com um dos Sete Dragões Sagrados. Tanto o valoroso guerreiro quanto o nobre dragão tombaram em batalha após a queda de Khun Kurak. Relatos narram que antes de se dissipar no Vazio, o Último Deus usou suas forças restantes e se transformou no lendário Anel do Escorpião Negro. Dizem que na verdade Han-Matsu-ju teria tombado envenenado ao tomar o anel para si. Essa fôra a última grande batalha a ocorrer no reino de Katai.

Um evento mais contemporâneo vem afetando lentamente Katai. Há cerca de 10 anos o pirata orc de Scylla, Asgrat a Serpente, conseguiu cruzar o Mar dos Dragões e atingir a pequena cidade de Yon-Hai, que desde então se tornou um porto movimentado. No entanto, somente Asgrat consegue cruzar o Mar dos Dragões sem ser assolado por suas bestas, o que tem mantido o contato entre kataianos e sulistas ainda mínimo.

Geografia

Katai é dominada ao centro por extensas planícies, a única exceção sendo as Colinas Sagradas da Passagem de Meyo. Essas planícies, que são o centro das poucas plantações do reino, são cortadas por rios finos mais numerosos vindo das montanhas ao norte e do grande rio Ankai. À medida que se caminha para o norte se atingem as tundras e os territórios mais rochosos, com raros vales tomados por frios charcos, até as montanhas Yin e Khun-po.

Caminhando para o sul, as planícies vão se tornando onduladas até formarem a miríade de colinas e vales que encontram as Montanhas Yang e finalmente as temidas fronteiras das Mikachi.

Montanhas Yin: A porção ocidental da cadeia de montanhas que serve como fronteira norte para Katai é o lar dos monges yinai e dos lendários ki-rin, criaturas semelhantes a grandes cabritos e dotadas de um chifre dourado na testa, que seriam os mensageiros dos deuses. Antigos templos para os vários deuses kataianos também podem ser encontrados aqui.

Essas montanhas são a parte mais desolada de Katai, sendo igualmente o lar dos maiores monstros e dos últimos demônios do Norte Gélido. Aquele que conseguir cruzá-las, no entanto, pode tentar encontrar a

cidade de um dos Sete Dragões Sagrados, que dizem guardar a entrada para a morada do próprio Amaran, o Rei dos Céus.

Pântanos Yin-Po: Além do rio Ankai, entre as montanhas Yin e a Cidade Real e capital de Dai-Khai, encontra-se os pântanos Yin-Po, o que poderia ser traduzido como “Destino Glorioso” em Torak, mas estes pântanos são convidativos apenas para os monges yinai, sendo o único caminho para se atingir os monastérios da ordem no interior das montanhas Yin.

Dizem que esses pântanos foram criados pelo deus Akun para proteger os monges yinai e garantir que eles teriam a paz necessária para dedicar sua vida ao conhecimento profundo dos caminhos espirituais. Assim, somente para os monges yinai, os pântanos parecem sempre indicar a direção correta, mas para qualquer outro eles podem ser tornar muito, mas muito perigosos. Visões, antigos sonhos e pesadelos parecem tomar vida nesses pântanos frios e enevoados.

Há ainda rumores que clamam que os pântanos são vigiados do alto das montanhas Yin pelos poderosos e sagrados ki-rin, que são creditados como sendo os grandes protetores de todos os yinai, mantendo a fronteira entre o sagrado e o profano intacta. Se as lendas estiverem corretas, então as terras dos monges permanecem imaculadas enquanto que toda mácula que lá tentou chegar se concentra hoje nos pântanos Yin-Po.

Montanhas Khun-po: Essas montanhas são o refúgio dos Clãs das Sombras e seus exércitos. Localizadas no extremo nordeste das Terras Puras, são chamadas de montanhas Khun-po, que em Torak quer dizer “Destino Negro”. Dizem que a entrada para a morada do próprio deus Odda se localizaria no centro dessas montanhas labirínticas. Não somente os clãs criminosos dos Lordes das Sombras vivem aqui, mas também o

povo trapaceiro kenku e as pequenas cidadelas dos anões tetsujins (“povo de metal”, em Torak, ou anões duergar, como são conhecidos no sul). Os Clãs das Sombras já são aliados dos kenkus locais e os usam como espiões nas Cidades Reais, em troca de proteção contra os constantes ataques dos tetsujins, antigos adversários dos kenkus de Khun-po. Os anões procuram a todo custo exterminar os kenkus tanto das cavernas quanto dos cumes das montanhas, atacando covardemente seus ninhos. Os tetsujins também nutrem um ódio pelos Clãs das Sombras, mas como vilas destes são construídas fora das montanhas, próximo ao rio Fing-po, eles toleram sua presença contanto que não interfiram muito nas batalhas contra os kenkus.

Montanhas Yang: As montanhas ao sul de Katai são um excelente reservatório de metais resistentes e preciosos, como o incrível metal cristalino Cion usado nas lendárias katanas.

Há algumas criaturas perigosas vivendo nas profundezas abaixo, pois foi destas montanhas que os exércitos do Último Deus saíram para atacar a capital de Dai-Khai. Mas enquanto os poucos anões tetsujins locais puderem ser confiados, não há motivos para temores, porque eles sempre protegeram os mineiros de Mir-Khai em troca de boas quantidades de tesouros recebidos do Rei todos os anos.

As montanhas Yang guardam ainda na sua extremidade oriental o povo bárbaro dos darjins. Humanos com a pele de um tom quase dourado, são considerados pouco melhores que os ronins. Os darjins adoram antigos demônios chamados efreetis e guardam com um zelo suicida suas terras entre as montanhas Yang e o Mar dos Dragões. Um sábio do sul clama que eles seriam um povo mestiço de dardees e kataianos.

Floresta de Ryukhat: A floresta gélida de Ryukhat é o lar dos seres conhecidos como ryunai, ou “ogros magos”, em Torak. Lendas falam que toda a raça dos ogros seria na verdade descendentes distantes dos trolls de Torann. Os ogros seriam trolls que decidiram abandonar as cavernas das Montanhas Áridas e viajaram até o Norte Distante, onde o deus Odda decidiu criar uma nova raça e tentou transformá-los em vis e gigantescas criaturas, com inteligência suficiente para dominar magias ilusórias e destrutivas! Mas mesmo o poder de Odda não foi suficiente para criar uma nova raça mágica, e apenas 1 em cada 333 ogros nascidos retinha seu poder mágico. O Rei das Sombras queria construir um exército de ryunai e ficou muito desapontado com os resultados de seu plano, até que por fim se cansou, e procurou destruir toda as suas criações. Mas o benevolente deus Akun interferiu, salvando os ogros, e mandando os ryunai para a floresta de Ryukhat, enquanto outros voltaram para as terras de Torann.

O ryunai estão vivos ainda hoje no interior de Ryukhat, e alguns boatos recentes dizem que eles são governados por um conselho nos mesmos moldes dos elfos de Mahul Maakh, longe dessas terras. Fora os senhores de Ryukhat, a própria floresta parece dotada de vida própria, e suas árvores abraçam o frio e o inverno como as árvores do sul abraçam o sol. Criaturas amantes do frio a usam como lar, igualmente. A lição que deve ser tomada dessas lendas: nunca adentre na floresta de Ryukhat.

Floresta de Nakhat: É o nome da floresta que circunda a cidade de mesmo nome: Nakhat. Construída por ronins – guerreiros caídos que perderam sua honra – de todos os cantos de Katai, a antes cidade ladina de Nakhat é hoje aceita pelo Rei como parte das Cidades Reais. Isso ocorreu em grande

Cion, o Aço Cristalino

Encontrado apenas no reino de Katai e em suas profundezas, o Cion é considerado um metal sagrado (somente ferreiros abençoados por clérigos podem forjá-lo em armas de corte ou perfuração). O Cion em estado bruto lembra um cristal enegrecido, mas se tratado devidamente no fogo irradia um brilho branco e fica totalmente cristalino. Katanas e outras armas da nobreza são feitas de Cion.

Usando um processo difícil e demorado, que requer normalmente um mês de trabalho e Ofícios (forjar armas) com 8 ou mais graduações, é possível imbuir no Cion pó de jade ou de rubi. Isso gera o Cion Jade e o Cion Rubro, com propriedades próprias. Abaixo seguem as qualidades de cada material

Cion Puro: parece um cristal, mas tem resistência similar ao aço. Possui Dureza 10 e 30 pontos de vida a cada 3 centímetros. Armas feitas com Cion Puro emanam um brilho como o de uma tocha e aumentam a chance de sucesso decisivo de uma arma em +1. Caso seja colocada a venda (uma heresia para um samurai), uma arma de Cion Puro custaria 3.000 PO a mais.

Cion Jade: lembra uma lâmina de cristal esmeralda, com as mesmas propriedades físicas e qualidades do Cion Puro. Armas feitas com Cion Jade são renomadas entre os samurais como lâminas “corta-fantasmas”. Elas possuem a habilidade *toque espectral*. Caso acerte um sucesso decisivo, ela causa 1 ponto de dano temporário de habilidade em Sabedoria, não importa se o adversário é incorpóreo ou não. Uma arma de Cion Jade a venda custaria 9.000 PO a mais.

Cion Rubi: lembra uma lâmina de cristal de uma cor vermelha “viva como sangue” no dizer dos kataianos. Possui as mesmas propriedades físicas e qualidades do Cion Puro. Fornecem +1 de bônus de melhoria no ataque e dano, e são capazes de ultrapassar a Redução de Dano de quaisquer criaturas extraplanares. Uma arma de Cion Rubi a venda custaria 9.000 PO a mais.

Cion no sistema Daemon

Considere as seguintes informações para o Cion usado no sistema Daemon:

Cion Puro: Aumenta consideravelmente a resistência da arma (+10 IP) e aumenta em 5% o índice crítico de quem empunha a arma. Exemplo: Um samurai com 40%/30% Espadas usando uma Katana feita de Cion Puro vai ter um índice crítico de 15% ($40\% / 4 = 10\%$; $10\% + 5\% = 15\%$).

Cion Jade: Permite que a arma acerte seres incorpóreos como se fossem seres normais.

Cion Rubi: Possui as mesmas características do Cion Puro. Além disso, aumenta em 5% a chance de acerto com a arma, e em 1 ponto o dano. Ignora até 20 pontos de IP de quaisquer criaturas extraplanares.

parte devido aos esforços de Hia-Jutso-do, um bravo guerreiro que conseguiu transformar Nakhat em uma cidade honrada, exilando todos os criminosos e renegados para a floresta.

O problema é que esses renegados não ficaram nem um pouco satisfeitos com essa nova filosofia, e eventualmente começaram a construir campos escondidos na floresta para tornar a vida de Hia-Jutso-do o mais difícil possível. Alguns dizem que esses exilados são até auxiliados pelos Clãs das Sombras.

A floresta de Nakhat é famosa devido às suas ervas raras que podem encantar aqueles que as usam com poderes mágicos misteriosos, existindo ervas com efeitos de cura soberbos também. Algumas famílias kenku mantêm lares no coração de Nakhat.

Colinas Sagradas: Esses pequenos montes se localizam no meio do caminho entre as Cidades Reais de Dai-Khai e Urk-Hai, sendo cortados pela estrada real. É no seu centro, numa ravina profunda por onde passa a estrada, que se localiza a Passagem de Meyo, onde o Dragão Sagrado de Cobre de mesmo nome morava. Um dos lendários Sete Dragões a ajudar Amaran, Meyo era o mais próximo dos kataianos e uma vez por ano recebia samurais para dar-lhes conselhos. Ele caiu em batalha honradamente junto com o Rei Han-Matsu-ju contra Khun Khurak e sua horda. As colinas em torno da passagem foram batizadas de Colinas Sagradas devido ao grande número de altares e templos construídos em homenagem aos mortos, incluindo o Altar da Honra, construído para o próprio Dragão Sagrado, na Passagem de Meyo.

Locais Importantes

Katai é formada principalmente por suas belíssimas e esplendorosas Cidades Reais, mas não só de castelos de muito ouro e prata se faz um reino. Abaixo seguem as principais cidades de Katai e algumas de suas localidades de interesse.

Cidade dos Reis de Dai-Khai (188.000 hab. – 96% kataianos, 2% anões do norte, 2% outros): O centro do poder real, Dai-Khai é a maior cidade de Katai, onde se encontra o palácio e os famosos jardins do Rei, que florescem eternamente mesmo sobre o mais forte inverno. Dai-Khai é um lugar não só belo como seguro. Foi construída há muito tempo nas margens do rio Ankai, sofrendo assim sempre invernos rigorosos, mas os raros dias de clima agradável são muitos bem aproveitados. Na verdade, as proximidades do rio Ankai são muito férteis, mas só podem ser usados

por curtos períodos dos gélidos anos de Katai, portanto os camponeses trabalham o máximo possível nas plantações nessa época. Dai-Khai mantém também relações comerciais com outros das cidades reais, e foram os antigos governantes que construíram as estradas que a conectam com Mir-Khai e Urk-Hai.

Dai-Khai é chamada também de Trono Dourado, pois o Castelo de Qinshiro, a morada dos Reis, brilha como um farol dourado no coração da cidade. Dai-Khai é organizada na forma de círculos concêntricos, sendo dividida por 7 muralhas. A última muralha, encantada por Amaran e pelos Sete Dragões, separa as moradas dos maiores lordes samurais e sacerdotes da rica Cidadela Real, onde se localiza o Castelo de Qinshiro. Quanto menos nobre for a casta, mais afastado da Cidadela Real ela será.

Mir-Khai (64.000 hab. – 90% kataianos, 9% anões do norte, 1% outros): Construída aos pés das montanhas Yang, a cidade real de Mir-Khai vive para minerar seus metais preciosos, particularmente o Cion. Esse metal se parece a princípio com cristal, mas é sólido como aço anão. É usado na construção das melhores katanas de Katai. Quando misturado a pó de jade ou de rubi, gera katanas com lâminas de cristal verdes ou rubras, que parecem emanar um leve brilho.

Os moradores de Mir-Khai são muito devotados às artes militares, e dentro de suas muralhas vivem os mais famosos samurais de Katai, que servem o Rei contra os Clãs das Sombras. Aqui também moram ferreiros e forjadores de armas e armaduras de qualidade excepcionais, especialistas na criação das armas mais letais já vistas.

Vários campos de cultivo existem próximos à cidade, mas as terras não são tão férteis quanto em Dai-Khai. O General Yinn-Kan-

do, um lorde samurai veterano, é o responsável por Mir-Khai quando o Rei não se encontra na cidade. Há ainda alguns poucos anões tetsujins que descem de suas cidadelas nas montanhas para visitar Mir-Khai e negociar.

Urk-Hai (28.000 hab. – 98% kataianos, 1% kenkus, 1% outros): A leste de Dai-Khai, nos morros Haiyai, jaz a cidade de Urk-Hai. Sendo a cidade real mais próxima do território dos Clãs das Sombras, Urk-Hai mantém um grande número de soldados, sendo bastante vigiada, com duas enormes muralhas de pedra, e algumas das melhores armas que Katai pode produzir, como catapultas e carros de guerra.

O General Hiak-Soto-do governa Urk-Hai, sendo um guerreiro de perícia insuperável e filho de camponeses (um fato sobre o qual mantém o maior sigilo possível). Muitas batalhas estouram entre a monarquia e os Clãs das Sombras logo ao norte da cidade, próximo ao rio Fing-po.

De tempos em tempos o Rei envia mais tropas para substituir samurais que sucumbem à loucura na vigília constante. Apesar disso, Urk-Hai gera uma grande quantidade de pescado, além de possuir alguns campos de cultivo ao sul.

Nakhat (23.000 hab. – 84% kataianos, 11% anões do norte, 4% kenkus, 1% outros): Criada por ronins de todo reino, a antes cidade renegada de Nakhat é hoje totalmente aceita pelo Rei. Isso ocorreu em grande devido ao trabalho de Hia-Jutso-do, um bravo guerreiro camponês e hoje lorde que conseguiu transformar Nakhat em uma cidade honrada, exilando todos os ladrões e bandidos para a floresta de mesmo nome. Nakhat vive do comércio de raras ervas e pequenas plantações. Há ainda uma boa atividade de pescaria sendo estabelecida. Kenkus, anões do norte e até mesmo um ou

outro tetsujin são vistos na cidade. É o único lugar de Katai onde magos são aceitos como comuns, pois numa terra de ronins poucos se importam se o aliado usa ou não magia arcana, o que importa é se ele é útil.

Yon-Hai (14.500 hab. – 77% kataianos, 13% orcs de Scylla, 5% kenkus, 4% anões do norte, 1% outros): Antes uma pequena vila em torno de fontes térmicas ao sul de Urk-Hai, hoje Yon-Hai não é nada menos do que uma cidade em pleno desenvolvimento. Sua muralha está quase totalmente construída. Tudo isso devido à vinda, 10 anos atrás, do pirata Asgrat a Serpente. O orc de Scylla trouxe consigo alguns artefatos interessantes para os kataianos, como armaduras de batalhas de aço de Bak e bestas de Talanta. Yon-Hai é a única cidade kataiana com uma população estrangeira considerável. Os samurais do Rei mantêm uma forte vigília para evitar entradas clandestinas no reino.

Shurd-Kai (10.000 hab. – 94% anões do norte, 5% kataianos, 1% outros): Essa surpreendente cidade de anões akaijings, os anões do norte, surgiu graças ao crescente comércio agrícola entre os anões que cultivam nas planícies à volta do rio Nai-po e as cidades do reino de Katai. O que começou com uma organização de líderes de vilarejos akaijings para formar uma cidade mercantil acabou se tornando um grande centro de comércio de mantimentos e ervas medicinais, que exporta em caravanas guardadas por alguns samurais kataianos vindos do norte.

Com o crescente ataque dos Clãs das Sombras as fazendas katinas próximas ao centro do reinado, as exportações de mantimentos vindas de Shurd-Kai são cada vez mais valorizadas pelo rei e seus conselheiros.

Shurd-Kai não se assemelha com nada visto em Katai em termos de arquitetura. Ela é formada por um grande círculo de pedra, cercada pelos rios da região e rodeada de jardins. Suas construções são pequenas e possuem somente um nível, mas são espaçosas e abertas, protegidas por estátuas de vários seres mitológicos antigos, alguns desconhecidos em Katai.

Outra curiosidade sobre a cidade dos anões do norte é que ela acabou se tornando o primeiro ponto de parada daqueles que vem do sul de Terra Próxima, passando pelas Terras Selvagens para chegar até o reino de Katai. Na maior parte dos casos, as ervas medicinais dos anões akaijings são de grande valia para tais viajantes.

Governo, Organizações e Ordens

Katai pode ser a primeira vista uma terra unida sob o reinado da monarquia, mas vários grupos lutam por poder e influência (tanto material quanto espiritual) do Reino Puro.

A Monarquia de Katai: A monarquia do Norte Distante acredita ser escolhida pelo Rei dos Céus Amaran e sua Rainha Maetsuru – os fundadores da dinastia de Katai – e assim líderes por direito de todas as Terras Puras. Desde tempos antigos os Reis têm guerreado ferozmente contra os Clãs das Sombras, que acreditam no deus Odda e tentam trazer a dinastia de Amaran abaixo para que anarquia e caos, e assim liberdade, surjam em Katai.

Durante essa eterna batalha o jovem Mao-Tutso-ju acabou se vendo na mais alta posição de Rei de Katai ainda na tenra idade de 15 anos, após o assassinato de seu pai, o velho Rei Fyunna-Tutso-ju, pelo mestre assassino Hia-Kunn-fu. Por 9 anos, Mao-Tutso-ju reinou sobre as Terras Puras da

melhor maneira que pôde, e apesar de ainda jovem, é um sábio governante. O povo de Katai o serve com fervor até a morte, enquanto que os Clãs das Sombras querem levá-lo ao encontro dela.

A força de Katai é seu exército de samurais. Para mantê-lo, no entanto, é importante que as caravanas entre as cidades reais e pequenas vilas estejam sempre bem vigiadas e que as colheitas sejam feitas sem erro. Graças à dádiva da Rainha dos Céus Maetsuru, representada pela Lua, as colheitas kataianas prosperam. Mas os grandes mestres responsáveis por manter as colheitas mesmo nos inóspitos invernos são os akaijings ou anões do norte. É a magia desses pequenos sábios que ajuda o reino a se manter.

A religião em Amaran (e seu panteão) é uma com o governo da monarquia, e clérigos ocupam vários cargos na burocracia kataiana.

Monges Yinai: Escondidas na fronteira definitiva entre o reino e a Grande Geleira, os monges conhecidos como yinai construíram suas moradas. Sobrevivendo numa dos locais mais inóspitos de toda a Terra Próxima, esses monges dão suas vidas ao comando do benevolente deus Akun, em quem acreditam piamente e seguem do fundo de seus corações. Todos esses monges parecem atrair a atenção das pessoas com facilidade, sendo que o povo comum de Katai sempre fica curioso com suas personalidades calmas e sorrisos reconfortantes. O líder espiritual dos yinai, chamado de “O Lama”, é considerado a reencarnação do próprio deus Akun. Nenhum kataiano comum jamais viu o Lama.

A monarquia de Katai mantém boas relações com os monges yinai, apesar destes discordarem totalmente das batalhas constantes entre o Rei e os Clãs das Sombras. Monges yinai são pacifistas e jamais retiram

uma vida. Rumores surpreendentes falam que os lâminas da noite sempre procuram manter distância desses monges, aparentemente porque estes provocam temor nos lendários assassinos!

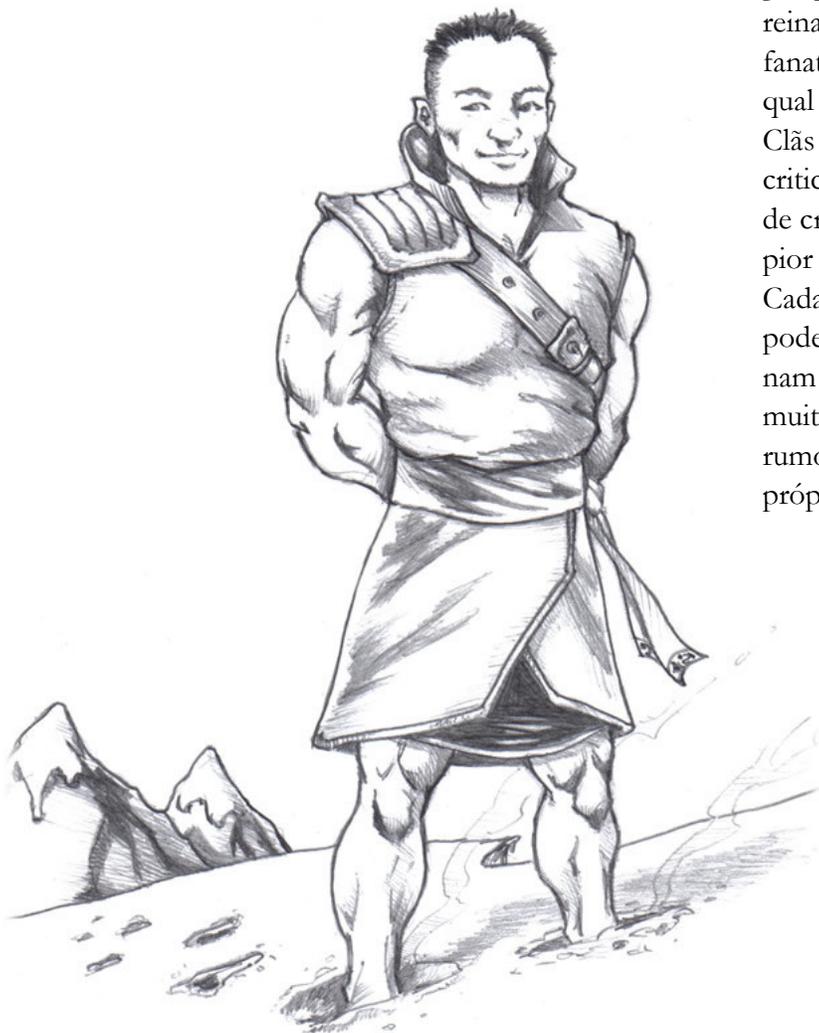
sinceras e de certa maneira heróicas, seus métodos de ação são covardes e totalmente criminosos.

A verdade é que os Clãs das Sombras não falam pelo povo kataiano como um todo, porque a maior parte do povo é feliz em ser reinada por seu Rei, em quem acreditam fanaticamente. Eles esperam que o Rei diga qual caminho devem tomar. Apesar dos Clãs das Sombras terem suas razões para criticar a monarquia, um reino sobre o jugo de criminosos poderia ser um pesadelo bem pior para todos os kataianos.

Cada Clã das Sombras é liderado por um poderoso e antigo feiticeiro, que se denominam de Lordes das Sombras. Senhores de muitos poderes mágicos desconhecidos, os rumores dizem que receberam seus dons do próprio deus Odda.

Uma menção especial merecem os chamados lâminas da noite, agentes especiais dos clãs das sombras encantados por seus lordes com estranhas habilidades sobrenaturais para ajudá-los na guerra contra o Rei. A maioria dos lâminas da noite são assassinos e saqueadores furtivos, mas muitos ainda têm algum honra em seus corações e acabam por se rebelar contra seus mestres. Claro, poucos destes sobrevivem para contar a história.

Um dos estratagemas mais empregados pelos clãs para enfrentar a monarquia é atacar as caravanas que trazem comida e mantimentos de uma cidade para a outra, enfrentando os exércitos reais de samurais que sempre protegem fortemente estas preciosas caravanas.



Clãs das Sombras: Os misteriosos Clãs das Sombras de Katai são formados por ferozes renegados que não querem nada menos do que derrubar o Rei e libertar o povo de seus códigos sociais e de honra opressivos. Os Clãs das Sombras abominam as restrições à liberdade de qualquer kataiano ou humano, e demandam o direito de traçar seus próprios destinos. Apesar de suas crenças parecem

Rumores e Boatos

As terras de Katai são cheias de maldições e raças antigas, além de velhos e vingativos deuses e demônios que aguardam aprisionados a chance para se vingarem dos descendentes de Amaran. Antigas artes marciais e feitiçaria também esperam nos becos das cidades reais.

Ladrões são ladrões: Alguns dos homens menos escrupulosos de Asgrat conseguiram fazer contato com membros dos Clãs das Sombras e começaram a trocar informações e equipamentos. Os lordes feiticeiros aparentemente estariam dispostos a emprestar alguns lâminas da noite para os piratas do sul em troca de equipamento bélico e alguns cristais soulakh (conhecidos entre os kataianos como cristais da alma) para treinar mais magos.

O Lorde Renegado: Um lorde samurai se rebelou de seu senhor em Mir-Khai. Ele se refugiou nas montanhas Yang, onde está reunindo um exército de goblins para explorar as profundezas. Ele busca algo abaixo das montanhas. Os poucos que o viram dizem que ele não é mais humano e que seu sangue é venenoso e mortal, sendo que ele se corta com sua katana negra antes de golpear inimigos. Seus adversários tombam logo após o primeiro ataque, envenenados. Boatos sombrios a cerca do Anel do Escorpião Negro começaram a surgir logo em seguida.

O Monge Negro: Alguns rumores dizem que tanto as caravanas reais quanto outros viajantes e mesmo servos dos Clãs das Sombras estão sendo atacados ao cruzar a ponte sobre o rio Fing-po, na estrada que liga Mir-Khai a Urk-Hai. Dizem que se trata de um monge yinai caído em desgraça, que quer testar suas habilidade de combate

contra todo guerreiro que cruze a ponte. Dizem que ele luta como ninguém.

Mikachi, as Terras Selvagens

A fronteira definitiva entre Katai e a grande cadeia de montanhas conhecida como a Muralha, as Terras Selvagens são uma barreira tanto física quanto espiritual entre o norte e o sul. Chamadas de Mikachi pelos kataianos e de Terras Selvagens pelos dardees, essa vastidão impede um contato permanente com o Norte Gélido.

Os kataianos afirmam em suas lendas que as Terras Selvagens são o local onde Amaran trancafiou os deuses e espíritos que desafiaram a criação de Katai. Isso explicaria o fato de que as Mikachi 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.

Akaikuen, 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.

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.

Apesar dos horrores maiores das Terras Selvagens estarem trancafiados, as criaturas mortais de seu interior muitas vezes acham a saída e infestam as regiões próximas, como algumas colinas ao norte em Katai, e a grande cadeia de montanhas da Muralha ao sul, próximo a Dara.

Alundra

“Enfim, o país de Alundra, se é que posso lhe dar tal título. Como seria de se esperar, temos uma visão bastante errônea dessa misteriosa terra a oeste. Alundra, o Reino Perdido, de onde se contam fábulas de reis dragões, de povos mais antigos e esplendorosos que a própria Torannia do passado. O pouco que descobri do Último Reino do Oeste foi através de dardees e eles não falavam de esplendor... falavam de deuses encarnados, de locais onde não havia diferença entre sonho e realidade, vivos e mortos. Claro, dardees sempre exageram em suas histórias. Seguindo minha jornada, pretendo desbravar e separar os mitos dos fatos reais desta terra misteriosa.”

- últimas palavras dos textos deixados por Dasko Crispi, Mestre do Conhecimento de Bak

Todo mapa possui seus confins, aquelas bordas onde os antigos escribas toranianos escreviam com toda a pompa “Aqui há dragões”. Pois bem, seguindo tal tradição, as terras de Alundra são as fronteiras definitivas da Terra Próxima, a verdadeira Terra



dos Dragões. O nome faz mais sentido do que muitos imaginam também. Chamada pelos elfos de “o Último Reino do Oeste” – pois a Terra Maldita além-mar nunca seria considerada um reino para o povo da floresta, Alundra é um mistério para os sábios do mundo. O pouco que se conhece do Reino Perdido vem de suas fronteiras, em especial do Mar dos Santos. Do seu interior restam lendas controversas e mistérios tragos pelos poucos alundreanos que cruzam o Estreito do Dragão. Alundra jaz no extremo oeste, acima de Torann e além de Dardeeh. É mais próxima do que a gélida Katai, mas suas fronteiras são mais difíceis de serem passadas. É rodeada ao norte, oeste e sul pelo Oceano da Sombra. Sua única entrada por terra é o Estreito do Dragão, no extremo nordeste de Dara, o Mar de Areia. É separada de Torann pela

grande bacia conhecida como Mar dos Santos, que serve para manter a maioria dos navegadores e piratas a distância. Mesmo que suas fronteiras sejam conhecidas, os magos de Torann afirmam que a verdadeira barreira entre Alundra e o resto da Terra Próxima é o próprio Reino Perdido... é como se essa terra lendária evitasse a chegada de forasteiros, se escondendo do mundo.

Cultura e Sociedade

Pouco se sabe sobre a cultura alundreana e sobre seus povos. Apesar do povo de pele escura que deixa esta terra se identificar como alundreano, sabe-se que o Reino Perdido é composto por várias nações e cidades, não muito diferente de Torann e PontePEDRA. Os alundreanos são famosos em Dardeeh e mesmo no norte de Torann por

serem ao mesmo tempo introspectivos e atentos. Um alundreano sempre vê além daquilo que lhe é dito ou mostrado, é da natureza do seu povo sempre procurar o significado ou o âmago interior de todas as coisas.

Alundreanos colocam um grande peso sobre o sagrado, mais do que muitos clérigos do sul. Na verdade a própria distinção entre sacerdotes e fiéis é estranha a eles. Mostre para um alundreano um clérigo e diga o que ele faz e é provável que você ouça a seguinte resposta: “Interessante, então em seu reino alguns poucos homens ficam se redimindo e se purificando perante os espíritos, para que todo o resto possa viver profanando sem sofrer as conseqüências?” Todo alundreano segue um código de conduta ditado pelos espíritos de sua casta. Esses verdadeiros tabus variam de tal maneira que a maioria dos sábios já desistiu de catalogá-los. Alguns alundreanos são proibidos de matar, enquanto que os outros devem sempre enfrentar e matar determinado tipo de besta. Outros seguem uma espécie de celibato, mas ao mesmo tempo tomam altas doses de bebidas alucinógenas para se “unir aos espíritos”. Essa quantidade de contradições faz com que muitos ignorantes tratem os alundreanos como meros bárbaros, um erro.

As lendas sobre alundreanos místicos se “unindo aos espíritos” (ou orixás, como os chamam) são outra característica dos estranhos poderes do Reino Perdido, assim como sua adoração aos ancestrais. Os alundreanos, ao contrário dos clérigos de Soldur por exemplo, não clamam seguir deuses. Eles dizem apenas pedir favores a espíritos e ancestrais em troca de seus poderes e conhecimentos. Muitos se permitem até possuir por esses espíritos. A própria idéia de ser possuído por um deus em troca de

favores é blasfema para os clérigos de Torann.

Outra tradição alundreana curiosa é a sua reverência pelo chamado Reino dos Espíritos, a maneira como os alundreanos chamam o anoitecer na Terra Próxima. O povo de Alundra vê a noite como o domínio dos espíritos, e seus místicos usam esse momento para entrar em comunhão e realizar antigos rituais.

A sociedade alundreana é aparentemente dividida em reinos, que por sua vez são divididos em castas. No entanto, tal divisão é outro mistério para os povos do leste.

História

Muitos clamam que Alundra seria o domínio de alguma divindade que quis se refugiar do Surgimento e por isso usou de seu poder para selar todo o Reino Perdido. Parece haver um pingão de verdade em tal lenda, pois a maioria dos alundreanos não se lembra de algo como o Surgimento Demoníaco. Eles possuem suas próprias lendas sobre demônios e espírito malignos, mas nada que se assemelhe ao cataclismo vivido pelos outros reinos da Terra Próxima. Sábios apontam que na verdade o Surgimento pode ter sido tão devastador em Alundra, que nem seus próprios habitantes se lembrariam do passado, pois seus impérios e sua história teriam sido perdidos.

A maioria das lendas alundreanas é contada na forma de músicas ou de cerimônias divinas. Os alundreanos têm uma visão bem particular do mundo. Eles acreditam que tudo na vida é cíclico. Nascimento e morte, criação e destruição, a existência é composta por ciclos que sempre se renovam. O próprio dia e noite, e o ato de acordar e dormir são vistos como um ciclo. Um exemplo é a visão que os alundreanos têm da morte.

que flutuavam acima dos céus num mar de nuvens. Essas ilhas celestiais podem ser a morada dos maiores dentre os dragões, ou podem guardar seus próprios segredos.

Planícies dos Leões: Manadas incríveis dos mais diversos animais rondam essas extensões, assim como bestas raras como elefantes, javalis e enormes gatos. Animais atrozés também são encontrados com uma frequência alarmante, principalmente leões atrozés, os verdadeiros senhores das planícies. Durante o Reino dos Espíritos – a noite alundreana – muitos dos animais da planície se revelam como lordes espirituais inteligentes e poderosos, regendo sobre seus súditos animais de mesma maneira que um lorde toraniano governa sobre seus servos.

A Passagem da Serpente: Essa região marca a fronteira entre as Planícies dos Leões e as selvas de Mabay Bjan. Suas extensões são compostas de savanas e matas esparsas. Ao norte da passagem podem ser vistas estranhas torres de pedra na forma de estátuas a poucos metros do litoral. Elas parecem ter sido fincadas a esmo no Oceano da Sombra por um deus negligente. Durante o dia a região é o ponto de encontro e confronto entre o povo lagarto dos Picos Kjamo e as tribos que cultuam as nags de Mabay Bjan. Durante o Reino dos Espíritos no entanto aqueles que habitam as torres de pedra clamam a passagem como seu território.

Picos Kjamo: Os que cruzam o Estreito do Dragão atingem uma parede de montanhas tão imponente quanto a Muralha. Aqueles que tentam se desviar da barreira devem cruzar o Mar dos Santos, ou tentar a sorte nas Planícies dos Leões. Os Picos Kjamo são o lar de um povo lagarto diferente dos encontrados em Torann. Exploradores falam de cidades, reis e lordes entre o povo lagarto. Cada um destes senhores presta

homenagem a um dos vários dragões do Mar dos Santos.

Mabay Bjan: Essa selva, única na Terra Próxima, se iguala em tamanho e majestade com os domínios dos elfos. Seu interior é a morada de incontáveis reinos controlados por grandes guerreiros, sacerdotes e feiticeiros, muitos sendo espíritos imortais ou criaturas bestiais como nags. As lendas alundreanas contam da Cidade de Ouro e Marfim de Kwano, dos Lordes de Ferro de Banjyo e da Morada das Serpentes, entre outras maravilhas. A selva é o domínio de outras raças, como meio-espíritos, o povomorcego e aranhas seculares de grande sabedoria.

Vale de Alluia: O vale sagrado de Alluia é o local mais tocado pela magia de Alundra, pois dizem que ele é o coração e alma do Reino Perdido. Aparentemente todas as raças mantêm um pacto de paz dentro do vale sagrado. Alluia é o único ponto de Alundra onde o Reino dos Espíritos é perpétuo, não sendo encerrado pelo amanhecer. A palavra Alluia parece significar “sol”, e é a coisa mais próxima de um deus nas lendas alundreanas.

Costa Lojami: A única região fértil de Alundra de acordo os andarilhos. Essa costa guarda a maior parte das vilas dos alundreanos conhecidos em Torann. Trata-se de uma grande planície que se estende do vale do grande rio Kjanjan até o Oceano da Sombra. As cidades que se localizam próximo ao mar vivem da pesca e constantemente chamam pelos orixás para se protegem do povo do mar devorador de homens.

Vale do Kjanjan: Esse vale é formado pelo rio Kjanjan, o maior de Alundra. Sua nascente fica escondida nos Picos Kjamo e é fonte de diversas lendas. O vale é dominado pelas únicas cidades do Reino Perdido. Todos os alundreanos conhecidos evitam

falar dessas cidades, verdadeiros impérios ao que tudo indica. O norte do vale é aparentemente assolado por pequenas nações de licantropos. Os alundreanos os vêem não como uma maldição, mas como um povo à parte. Os licantropos aparentemente são os principais adversários das cidades e seus poderosos magajis.

Ilha de Ashanbô: A oeste de Alundra jaz a ilha de Ashanbô, morada de um povo feroz e destemido. Os alundreanos dessa ilha aparentemente são governados diretamente pelo seu orixá, que a todo o momento possui algum dos temidos guerreiros do local. O Templo de Oxana, talvez o único desse tipo no reino, é considerado uma das maravilhas de Alundra. Dizem que suas espirais de pedra são eternamente coroadas por raios.

Locais Importantes

Alundra é uma terra de mistério, pouco compreendida. O viajante deve ter em mente que as informações seguintes, assim como tudo o que já foi dito sobre o Reino Perdido, pode não passar de lendas. A realidade pode ser bem diferente ou ainda mais incrível.

As Cidades de Sangali, Bunjami e Anjan (? hab.): Essas três cidades são os verdadeiros impérios de Alundra, possuindo proporções incríveis que rivalizam com as cidades toranianas. Construídas a pedra, barro ou mesmo ferro, possuem exércitos colossais. Dizem que seus magajis (reis) possuem o sangue dos dragões do Mar dos Santos e são capazes de feitos que beiram o divino. Eles guerreiam entre si e contra os licantropos ao norte.

Ponte do Totem: Essas ruínas servem como aviso de que as terras ao norte pertencem aos povos licantropos. Como a ponte é

a única passagem pelo imponente rio Kjanjan, as cidades ao sul acabam forçadas a usar barcas para fazer a travessia, apesar dos magajis enviarem esporadicamente soldados para tentar afastar os licantropos.

Governo, Organizações e Ordens

As poucas lendas que chegam dos viajantes alundreanos não permitem traçar os diversos grupos existentes no Reino Perdido. O que se sabe é que Alundra é provavelmente a terra mais sobre o controle do sobrenatural, com exceção de Dordread. Espíritos, extraplanares antigos, ancestrais, nagas, dragões e o povo lagarto são apenas alguns desses grupos.

Rumores e Boatos

Alundra pode ser pouco conhecida, mas os rumores e boatos desta terra não devem em nada para outros locais da Terra Próxima.

O Sábio Negro: Muitas pessoas fora de Alundra já dizem ter encontrado um alundreano de extrema idade, conhecedor de diversos segredos sobre os planos e seus habitantes. Esse misterioso andarilho sempre aparece com a alvorada e desaparece com o pôr-do-sol. O incrível é que tal mito é conhecido por desde bárbaros das Ilhas do Inverno no extremo sul até kataianos de Mir-Khai no extremo norte.

O Povo Fantasma: Algumas tribos a leste da Passagem da Serpente afirmam que as enormes estátuas de pedra no Oceano da Sombra marcam a entrada para a terra dos ancestrais. Durante o Reino dos Espíritos, esses ancestrais marcham sobre as planícies acima dos Picos Kjamo, enfrentando o povo lagarto com lanças espectrais e montando espíritos de grandes elefantes.

Os Oráculos de Alundra: Algumas lendas darde afirmam que é possível encontrar a resposta para qualquer pergunta com os seres espirituais que governam a noite de Alundra. O perigo é se aventurar por tempo demais nas terras dos espíritos e não encontrar o caminho de volta antes do nascer do sol.

A Cidade do Fogo Eterno: Uma história toraniana escrita por um bardo de nome desconhecido diz que Karanblade, a lendária espada capaz de deter o Surgimento, estaria escondida numa cidadela perdida nas montanhas de Alundra.

O Segredo dos Espíritos: Uma guilda de magos de Talanta diz que Alundra na verdade existe apenas parcialmente na Terra Próxima, e portanto, serviria como uma entrada para seres extraplanares. Esses magos se dividem entre aqueles que querem enviar exploradores para desbravar essa passagem e aqueles que acham que as cidades de Torann deveriam marchar contra o Reino Perdido frente à ameaça que ele representa.

Ilhas de Scylla

*“Qual bela terra,
 de verde vivo como os cabelos da dríade,
 de clima acolbedor como os braços da ninfa.
 E tal como a dríade,
 impiedosa para com estranhos.
 E tal como a ninfa,
 mortal para os que caem sobre seus encantos”.*

*- poema sobre Scylla de autor desconhecido
 encontrado nas bibliotecas de Talanta*

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 a 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 e 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 Pontepedra e possuir armas de Katai. Essa característica é bem visível no conto dos “Monges de Scylla”. Há cerca de um século alguns monges 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 monges – que deixaram a ilha poucos anos depois – a única coisa que os orcs aprenderam foi como quebrar crânios e chutar traseiros usando apenas as mãos. 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 mês-mo 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 Lordes 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, meio-elfos 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. O primeiro deles foi o desbravamento de uma rota entre Scylla e Katai pelo Lorde Pirata Asgrat, a Serpente. Isso rendeu ao pirata não só um novo comércio como uma quantidade pequena, mas bem útil, de assassinos lâminas da noite. Outro evento 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 dizem estar almejando a um domínio em terra, quem sabe a própria 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 afínco. 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 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 Pontepedra. 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, meio-elfos, 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 levantamentos 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 (não fossem os sahuagin). 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 Vol-doth, está a corrente marítima que propicia a rota mais curta para o continente de Pontepedra. 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 Pontepedra.

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 paranóicos 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 descenderam 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 Importantes

As Ilhas de Scylla são uma nação de piratas, onde a própria terra parece ser tão independente e imprevisível quanto seus habitantes. **Argjir (8.500 hab. – 75% orcs de Scylla, 10% kataianos, 7% toranianos, 4% meio-elfos, 3% outros):** Esta cidade enevoadada 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 estabelecimento de sua rota até Katai. O contato estrangeiro já deu frutos e Argjir tem um exótico ar

kataiano em algumas de suas construções, normalmente a morada de ronins e lâminas da noite renegados que hoje servem ao Lorde Pirata.

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 (11.000 hab. – 50% toranianos, 30% orcs de Scylla, 8% meio-elfos, 5% halflings, 2% anões, 5% outros.): 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. Até mesmo um ou dois clãs ladinos exilados de Zelânia 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 monges 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 (8.900 hab. – 90% orcs de Scylla, 8% toranianos, 2% outros.): 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 e Ordens

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 mandar 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 inverso – 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 porem seus olhos sob 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 antiqüíssimas 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 chamada 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.

Rumores e Boatos

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 humanóides de pele azulada e feições belas e harmoniosas, que trazem consigo pérolas e jóias 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?

Ossos Cruzados

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

Localizada entre Torann e Pontepedra, 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, a lei 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 ladinas 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 Soldur 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.

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.

Sederack (5.500 hab. – 65% toranianos, 19% orcs áridos, 8% meio-elfos, 4% orcs de Scylla, 4% outros): 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.

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 Surgimento, os sábios e estudiosos prontamente se interessaram em pesquisar mais sobre a Terra Demoníaca, quase como que se sentissem com 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.

Apesar de tantas histórias assustadoras, alguns estudiosos acreditam que Dordread não seja tão intransponível assim, e que existe um enorme interesse dos seres sombrios que lá habitam em manter os homens do continente afastados de seus afazeres. Ora, sabe-se que o Surgimento nasceu em Dordread e se espalhou pelos quatro cantos de Terra Próxima. 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 idéia se existe ou não uma fortaleza demoníaca em Dordread.



Não perca mais detalhes sobre Dordread e outros segredos de Karanblade no Tomo II, onde teremos os capítulos de Deuses, Guia do Mestre e Criaturas. Não deixe de completar sua campanha!

Tabela X-1: Guia de Ilustrações

Página(s)	Ilustração e Créditos
4	O Inferno (Hieronymus Bosch)*
13	Garlik (Rafael Cabral)
14	Personagens (Rafael Arrais)
17	Torianiano, Rotuniano, Dardee e Elfo Dourado (Rafael Arrais)
20	Alundreana e Kataiana (Rafael Arrais)
24	Elfa Dourada e Anã do Norte (Rafael Arrais)
26	Anão do Elmo e Orc Árido (Rafael Arrais)
32	Orc de Scylla, Meia-orc e Halfling (Rafael Arrais)
37	Gnomo (Márcio Guimarães de Castro)
39	Uldra (Márcio Guimarães de Castro)
45	Meia-ninfa e Kenku (Felipe Duarte)
56	Anjo com Alaúde - modificada (Albrecht Durer)*
62	Ranger (Rafael Arrais)
72	Saqueador Pirata (Rafael Arrais)
78	Samurais (Rafael Cabral)
81	Lâmina da Noite (Rafael Arrais)
88	Cavaleiro da Cruz Branca, Cavaleiro Real e Cavaleiro de Bak (Rafael Arrais)
97	Dançarino dos Ventos (Rafael Arrais)
105	Mestre de Batalhas (Rafael Arrais)
108	Andarilha de Dara (Rafael Arrais)
113	Bardo de Tempus Fugit (Rafael Arrais)
120	Acuidade (Rafael Arrais)
125	Grande Estudioso (Rafael Arrais)
130	Sempre Sóbrio (Rafael Arrais)
134	Magia (Rafael Arrais)
138	Batalha de Feiticeiros (Rafael Arrais)
144	Mago com Cristal Soluakh (Rafael Arrais)
150	Magia de Cura (Rafael Arrais)
159	Auto-retrato - modificada (Albrecht Durer)*
166	Castrovalva (M.C. Escher)*
180	Pont de Talavera (Jan Brueghel)*
183	São Pedro, Roma (M.C. Escher)*
196	Pátio do Castelo Innsbruck (Albrecht Durer)*
200	Casa da Magia (Rafael Arrais)
210	Foto de domínio público (autor desconhecido)
223	Monge Yinai (Rafael Arrais)
241	Un Porto di Mare (Paul Brill)*
243	O Inferno (Hieronymus Bosch)*
172, 189, 205, 214, 226 e 231	Partes do Mapa de Karanblade (Rafael Arrais)

*Arte histórica, de domínio público.

Para maiores informações sobre os artistas de Karanblade, consulte nosso site em <http://www.dndworld.com/karanblade>

Não perca Karanblade Tomo II: Guia do Mestre!

No próximo lançamento iremos finalizar os livros principais da campanha de Karanblade. No Tomo II, teremos mais 3 capítulos:

Deuses

- . Tudo sobre o lado divino de Terra Próxima
- . Deuses do Reino, Deuses da Natureza, Deuses Aprisionados, e muito mais...
- . Descrições altamente detalhadas de cada divindade, com símbolos, aspectos, domínios, armas prediletas, seitas e organizações, etc...
- . Conceito de multi-aspecto de um deus, de acordo com cada raça e religião. Exemplo: Thrundaar, o Deus da Montanha, pode ser uma coisa na doutrina dos anões do Elmo, e outra totalmente diferente para os bárbaros rotunianos, ou para os orcs áridos.

Guia do Mestre

- . A Campanha de Karanblade: Dicas para criação de personagens, condução de campanhas, objetivos da campanha, dicas de como proceder após o “fim” da campanha.
- . Os Segredos de Terra Próxima: Saiba tudo que os jogadores não podem saber, a não ser que passem nos testes de Conhecimento (CDs específicas de acordo com a profundidade do segredo!)
- . Personalidades de Terra Próxima.
- . A Espada do Fogo Eterno, e outras relíquias mágicas.
- . Trechos do Tomo do Décimo Inferno.
- . Regras Opcionais (incluindo classes de prestígio exclusivas de PdMs).

Criaturas

- . Diversos novos monstros para o uso do mestre, não apenas demônios!
- . Bamphozzah, o Inimigo de Terra Próxima (você terá mesmo coragem de ler sobre seus poderes?)

Quer ajudar Karanblade?

A campanha de Karanblade é um projeto sem fins lucrativos. Porém, esperamos uma contribuição simbólica de todos aqueles que realmente usem este livro digital, ou parte dele, como base para seus jogos.

Pelo Tomo I, fixamos esse valor em **5 reais**. Todo valor arrecadado com doações será distribuído com os autores da seguinte forma: *80% para os autores, 15% para os ilustradores, e 5% para os diagramadores*. Seguem as informações de nossa conta:

Rafael Sinésio Arrais – Banco Real* – Agência 0939 – Conta 9002878 – cpf 052491417-65

*Não esqueça de nos avisar antes do envio da contribuição, entrando em contato conosco pelo nosso site. Da mesma forma, caso tenha dificuldades em fazer um depósito, ou quiser ajudar de outra forma mais criativa, estamos sempre aguardando por você:

<http://www.dndworld.com/karanblade>

Open Game License 1.0a

Karanblade <http://www.dndworld.com/karanblade>

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. THE FOLLOWING IS HEREBY DESIGNATED AS OPEN GAME CONTENT, IN ACCORDANCE WITH THIS LICENSE:
Karanblade Tomo I: Guia dos Jogadores
Copyright Rafael Arrais (Registrado na Biblioteca Nacional).
Written by: Rafael Arrais e Tzimisce.
With special thanks to: Equipe Rede RPG, Tiago Thuin, Paulo André Vieira e nossos grupos de RPG.
Open Game License v 1.0a Copyright 2001, Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. d20 System rules and Content Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. System Rules Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
- a) All spells, monsters, races, classes, prestige classes, feats, their names, weapons, special abilities, and related mechanics, (Difficulty Class, etc.), are Open Game Content. The following elements in this item are hereby identified as "Product Identity": all unique character, item, and place names, histories, and all unique named events, as well as all artwork and graphic design, and the Karanblade Name and Logo. This Product Identity is not Open Game Content, and, reproduction or retransmission without written permission of the copyright holder is expressly forbidden, except for the purpose of reviews.
 - b) Other game mechanics wholly derived from the d20 System Reference Document, including alignment, abilities, saving throws, Armour Class, hit points, points of damage, miss chance, damage reduction, spell resistance, ability score damage, reach, and experience points, are Open Game Content.

"O mundo que você vê aqui é um excelente exemplo de como um Mestre do Jogo pode criar por si só a base de uma nova e excitante Campanha."

Gary Gygax, um dos criadores do D&D

Finalmente em português o mundo que conquistou uma legião de fãs desde 1998, quando foi publicado pela primeira vez na internet.

Não perca a chance de ajudar Terra Próxima a se livrar do terrível Surgimento Demoníaco. As lendas eram reais, a Guerra Vermelha realmente existiu, e o herói Galtar Karan realmente derrotou o Lorde Demônio Bamphozzah empunhando a lendária Espada do Fogo Eterno.

Mas agora os demônios retornaram, e os sábios buscam pelo grande herói que irá encontrar Karanblade e empunha-la uma vez mais, para salvar todo o mundo de mais um Surgimento. Será esse herói você?

Karanblade é uma Campanha de RPG para o Sistema d20 e o Sistema Daemon, dois dos sistemas de RPG mais difundidos e utilizados no Brasil. Muito embora possa ser facilmente adaptado para outros sistemas.

O Tomo I: Guia do Jogador traz 6 novas raças, 10 novas classes de prestígio, 10 novos kits, 44 novos talentos, 7 novos aprimoramentos, 22 novos feitiços e 7 novos rituais - Além de um novo sistema de magia e a descrição detalhada de Terra Próxima, o mundo onde se passa a Campanha!

Sistema
Daemon

