



O conto de Zac Kalintz Brado

Calnat por quem viveu

Introdução

Comecei à escrever sobre o Conto de Kalintz, com intuito de trazer à tona um pouco do amor e carinho que tenho pelo conteúdo histórico de Grand Chase, a Trama revela o que ocorreu em Calnat, em seu período pós-Guerra, até o Despertar de La Geas, como uma espécie de clamor, aos jogadores, espero que com esse pequeno gesto de gratidão, traga felicidade aos leitores, e que desperte o interesse na Leitura, e na história do jogo, todos sabemos o quanto foi divertido passar nossa maior parte da infância jogando, mas o melhor, é poder dividir os conhecimentos que possuímos sobre o jogo com os amigos e companheiros de batalha.

Um pouco mais de amor e compaixão, leia mais, e garanta um futuro repleto de informações, expanda seus horizontes, veja o mundo de um modo totalmente novo, e inesperável, assim não só conhecerá coisas novas, mas se surpreenderá todos os dias, tenha uma vida saudável e repleta de aventuras, emoções, romances, e até mesmo ficção.

Ler Faz Bem

“A vida pode passar em um piscar de olhos, quando se vive bem o tempo é injusto, se acelera.”

Aprimorando a magia através da tecnologia se alcança o conhecimento para a perfeição.

Este era o lema de toda uma civilização outrora esquecida com o passar do tempo, ao menos é o que se ouvia através das gerações, porém nos últimos séculos ouvia-se um boato sobre algumas runas visionárias que talvez houvesse um indivíduo cuja vida não fora levada pela morte com o passar dos séculos. Seu nome era Zac Kalintz Brado, O Portador do conhecimento.

Nossa que história mais sem graça, vovô podemos ir brincar lá fora?

Quietos! Ouçam calados ou terei de forçar-los a ouvir.

Kalintz Zac Kalintz Brado era um dos anciões do conselho mágico de Quirrel, uma cidadela independente que se localizava no lugar atualmente conhecido pelas ruínas de Calnat, anteriormente conhecida como **O Lar dos Deuses**, por fazer parte do Reino Celeste à maioria dos cidadãos de Quirrel tinham acesso ao conhecimento sobre a Tecnologia Arcana que na maioria das vezes chamada de Engenharia Mágica pelos leigos no assunto, eram os únicos capazes de enfrentar os Calnatianos e os Duelistas de Calnat no **Grande Torneio Mágico** que ocorria a cada 10 anos, para que o conselho mágico pudesse avaliar o progresso tecnológico de toda sua nação, e também uma maneira de selecionar os melhores para se tornarem parte da Guarda Real de Calnat, os famosos **Tecnomagos**. Seres humanos que dominavam com perfeição a Tecnologia Arcana em suma qualidade de invocação de máquinas e técnicas de combate a curta e média distância, tornando-os exímios combatentes.

- Mas se eram tão bons como o senhor diz, como eles foram esquecidos?

- Vovô, o senhor estava lá? Quantos anos você tem?

Mas o quê?

Fique calado, só sabe dizer asneira, este torneio acontecia a mais de 400 anos, não tem como eu ter presenciado nenhum deles, quantos anos acha que eu tenho?

Continuando a história antes que eu pegue o meu cajado e arremesse a cabeça de vocês [...]

Esta grande civilização foi destruída por conta de uma catástrofe interna que ocorreu durante a **Grande Guerra Mágica** onde criaturas demoníacas de ellyos invadiram Calnat com o intuito de conquistar e destruir todos os seres vivos no mundo, na qual o mesmo fracassou, no entanto por causa da ganância pelo poder de um homem chamado **Bardinar** que usou centelhas da vida dos deuses para ativar um tipo de **armamento divino** que somente os próprios deuses da criação poderiam controlar, acabou perdendo o controle por conta de o imenso poder que emanava do Martelo de

Ernasis que causou uma explosão tão grande que devastou toda Calnat, destruindo até mesmo a **Ponte Sephira**, que ligava a Dimensão Celestial, na qual os Deuses existiam ao nosso mundo, condenando assim toda a humanidade...

Mas vovô, o que é a ponte Sephira?

Vejo que consegui a atenção de vocês, jovens hoje em dia só se interessam por histórias quando envolvem guerras sangrentas, quando não tem tamanho nem para caçar sozinhos.

Bem, começando do principio da criação, existiam ao todo quatro Deusas Supremas, chamadas:

Ernasis, Lisnar, Armenian e Agnécia – As Grandes Deusas da criação de nossa Existência.

O que poucos sabem, é que ao terminar sua criação as Deusas se dividiram em direção aos quatro cantos do mundo, para avaliar e desfrutar de seu trabalho exemplar ao criar toda uma nova existência, no entanto a Deusa Agnécia, encontrou próximo à ponte Sephira a maldade em sua forma pura e bruta, de tal maneira que nós seres humanos não consigamos imaginar nem tão pouco descrever tal absurdo, Agnécia tentou todo o tipo de feitiço para deter aquele mal, mesmo sabendo que só havia uma única opção para a resolução daquela catástrofe, - então Agnécia após dias batalhando para deter aquele mal, não teve alternativa, conjurou um feitiço de selamento interno, onde todo o mal encontrado fora selado dentro de si, levando assim sua vida comum, seu único propósito agora era jamais deixar enfraquecer o selo que havia feito com sua própria liberdade, fadada a renascer geração a geração Agnécia veem reencarnando desde o inicio dos tempos para proteger a todos deste mal que outrora nos ameaçava tão silenciosamente.

Os anciões que escreveram o conto da criação omitiram tal parte da história por achar que este mesmo mal fora algum descuido dos Deuses, para não enfraquecer a fé dos humanos, mas este segredo fora passado entre os anciões do conselho de geração em geração até que o TABU foi quebrado e o segredo revelado pelo próprio Rei.

Hadunak Mu Onette – O Governante do Lar dos Deuses na Terra.

Anos após aconteceu, à invasão das tribos demoníacas e deu-se inicio à Grande Guerra Mágica, todos os combatentes Calnatianos foram convocados para se aliar a favor do Reino e começou o massacre, de ambos os lados havia inúmeras mortes, não suportando tal crueldade o Rei implora em suas orações pela ajuda das Deusas da Criação que por muito os abençoaram com o passar de tantos anos de devoção.

Suas orações chegaram até elas e então as Ernasis desceu de sua dimensão celeste portando um Grande Martelo que emanava uma imensa aura de poder e destruição, e com apenas um único golpe devastou grande parte das tribos demoníaca, e infelizmente boa parte dos humanos, dado ao grande poder de seu martelo, o mesmo não possuía ataques precisos e esta fora a única alternativa, o mesmo consumia centelhas de vida do seu portador, podendo-se ativar somente uma única vez, o que fora suficiente para que as tribos demoníacas recuassem devido a grande devastação do seu exército, tal armamento divino foi confiado aos Humanos para que fosse guardado a todo custo como prova do amor e fidelidade dos Deuses para com sua criação.

Mas Bardinar possuía outros planos para o poder que emanava de tal armamento, como pertencia a nobreza e possuía um grande cargo de confiança do Rei, havia então conseguido acesso ao Armamento para estudos apenas acadêmicos, com o intuito de aprimorar o conhecimento tecnológico do reino, quando na verdade tinha outros planos...

Ano após ano, Bardinar se tornava cada vez mais obcecado pelo poder do Martelo de Ernasis, e quanto mais o conhecia mais o cobiçava, ele queria aquele poder para si, e isto acabou o dominando, fazendo com que se afastasse de seus amigos, família e obrigações, Bardinar ficou confinado em uma das grandes bibliotecas de Calnat estudando o poder do martelo e dos demônios que foram deixados para trás na Guerra, alguns diziam ouvir gritos demoníacos vindos da casa de Bardinar, dizia-se que fazia experimentos desumanos com os seres demoníacos que de certa maneira sobreviveram à explosão, outros ouviam boatos que os experimentos eram feitos até mesmo em seres humanos, e Bardinar fazia com que seus familiares fossem informados que suas vítimas não suportaram aos ferimentos da Guerra.

Nunca se soube ao certo o que realmente ocorrera no laboratório de Bardinar, uma vez que os humanos só conseguiram acessá-lo através das Ruínas após a Grande Explosão que devastou Calnat por inteiro, sem deixar rastros do que os atingira e tão pouco meios para se defender.

Há algumas especulações de que os experimentos ou parte deles eram feitos em seu próprio corpo, segundo informações encontradas nos destroços, Bardinar – O Louco por Poder, como foi nomeado pelos estudiosos, na busca por uma alternativa da centelha de vida dos Deuses, utilizou as almas demoníacas combinando com centelhas de vida humana para energizar o martelo, cerca de 3.000 almas humanas foram usadas para que o martelo fosse energizado novamente.