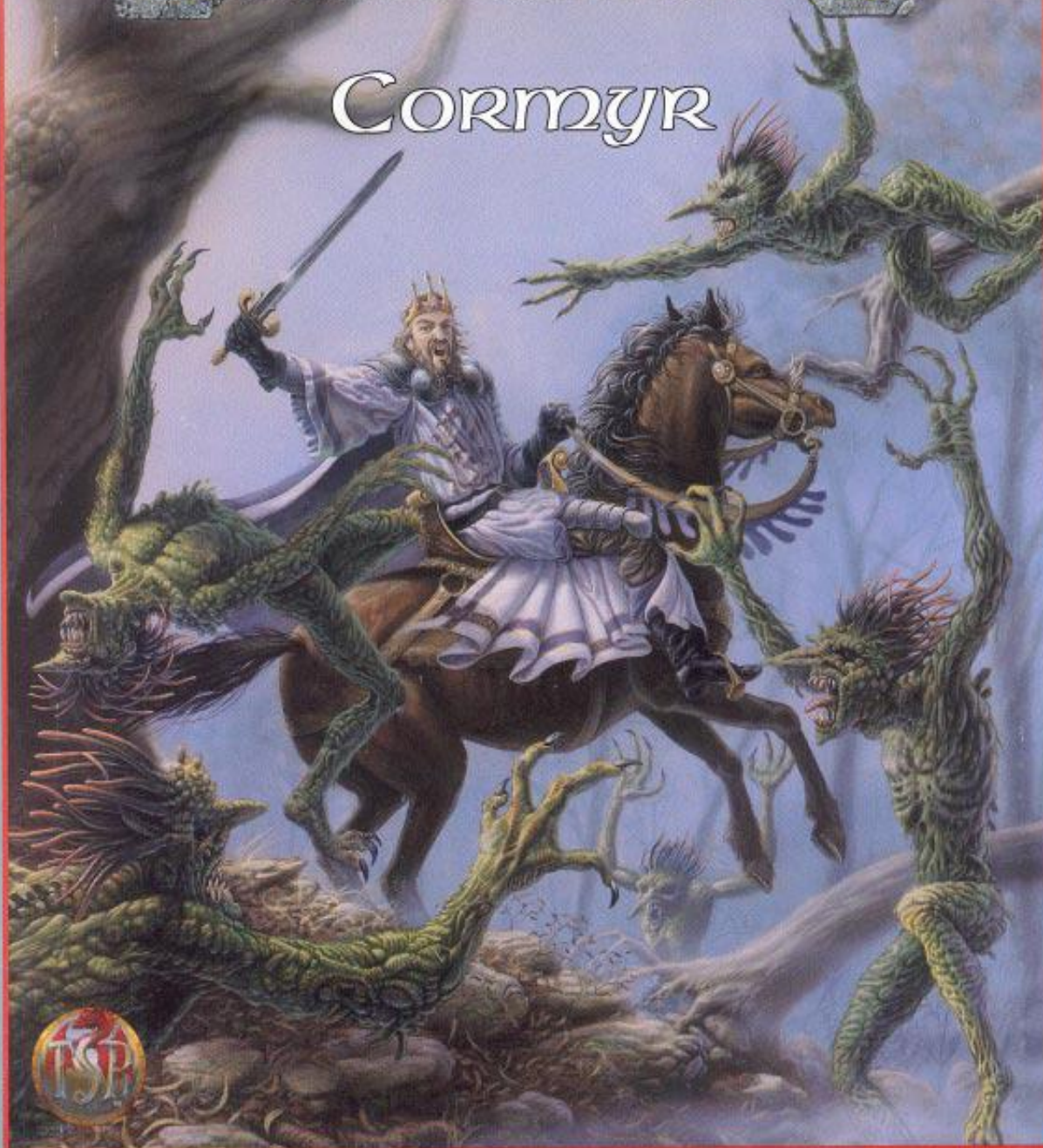


Usable for all levels of play

FORGOTTEN REALMS
Official Game Accessory

CORMYR





Cormyr

Índice

Introdução.....	4	Povo Comum.....	44
Geografia.....	5	O Exército.....	48
História de Cormyr.....	11	Magos em Cormyr.....	53
Sociedade de Cormyr.....	27	Aventureiros e Aventuras.....	56
A Classe Governante.....	34	Mapas.....	60





Créditos

Edição Original:

Criação: Eric Haddock
Cartografia: David C. Sutherland III
Edição: Jim Musser e Karen S. Boomgarden
Impressão: Angelika Lokotz
Arte Interior: Dan Coordenação
Coordenação de Arte: Peggy Cooper
Conceito Original da Capa: Den Beauvais
Arte da Capa: Paul Jaquays
Coordenação gráfica: Sarah Feggestad

terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrito da Wizards of the Coast Inc. Esse produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas é mera coincidência. ©2000-2013, Wizards of the Coast Inc.

Este material é apenas um brinde concebido gratuitamente pelo Blog Drakóntinos RPG, portanto não é autorizada sua comercialização ou reprodução indevida.

www.wizards.com/dnd

Edição Traduzida:

Tradução: Arnaldo Ferrão e Fernando Brauner
Revisão: Arnaldo Ferrão
Edição: Arnaldo Ferrão

Comunidade Drakóntinos – Equipe de Tradução
<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32396447>

Blog Drakóntinos RPG
drakontinosrpg.blogspot.com

Dungeons & Dragons e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast Inc. O logo D20 system é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É



Nota dos Tradutores

É com enorme prazer que finalmente conseguimos disponibilizar esta tradução. Demorou um pouco, somente uns 3 anos, mas finalmente saiu. Agradecemos o apoio daqueles que sempre estavam nos cobrando sobre quando iríamos finalizar este projeto de tradução. Ainda estamos com muitos outros projetos em mente, a maioria voltada para o D&D 3,5.





Introdução

Cormyr é um dos mais antigos e interessantes Reinos dentre os Reinos Esquecidos. É uma terra de fantasia clássica, com um forte Rei que rege os seus assuntos de forma razoável e uniformemente, com nobres lutando uns contra os outros por uma parte do poder do Rei, e com aventureiros alegando limpar as terras cheias de monstros ferozes por uma pequena parte do tesouro da coroa.

Este livro deverá permitir-lhe viajar pela Floresta do Rei e pelos becos de Suzail. Deve também ajudá-lo a narrar suas aventuras em Cormyr ou, se você estiver jogando, para visualizar melhor sua campanha.

Este livro apresenta material extra com informações revisadas de *FORGOTTEN REALMS® - Reinos Esquecidos* e novas informações não apresentadas anteriormente, adaptadas para a edição 3,5 de Dungeons & Dragons.

Aventurando-se em Cormyr

Informações aos jogadores sobre se aventurar em Cormyr.

Rei Azoun IV, o regente de Cormyr, não permite grupos de indivíduos armados vagarem pelo seu país à vontade. Para evitar rebeliões, o Rei ficou especialmente rígido sobre tais coisas desde que Gondegal, um renegado, decidiu lutar contra Cormyr e deixando assim um largo caminho de destruição em sua rebelião.

Todos que portem armas em Cormyr têm que se registrar com a Coroa. Isso traz uma sensação de segurança em Cormyr, especialmente para os personagens dos jogadores. (Esteja seguro que todos os jogadores estão familiarizados com as restrições e práticas esboçadas em Cormyr).





Geografia

Limites e Fronteiras

Cormyr, às vezes chamado de Reino da Floresta, jaz entre o Reino desértico de Anauroch no norte, a Lagoa do Dragão no sul, os Picos das Tempestades a oeste e os Picos do Trovão a leste.

Cormyr está relativamente segura, mas os Cormyreanos estão em guerra contra a Horda Tuigan, e há disputas constantes de fronteiras que requerem a atenção do exército.

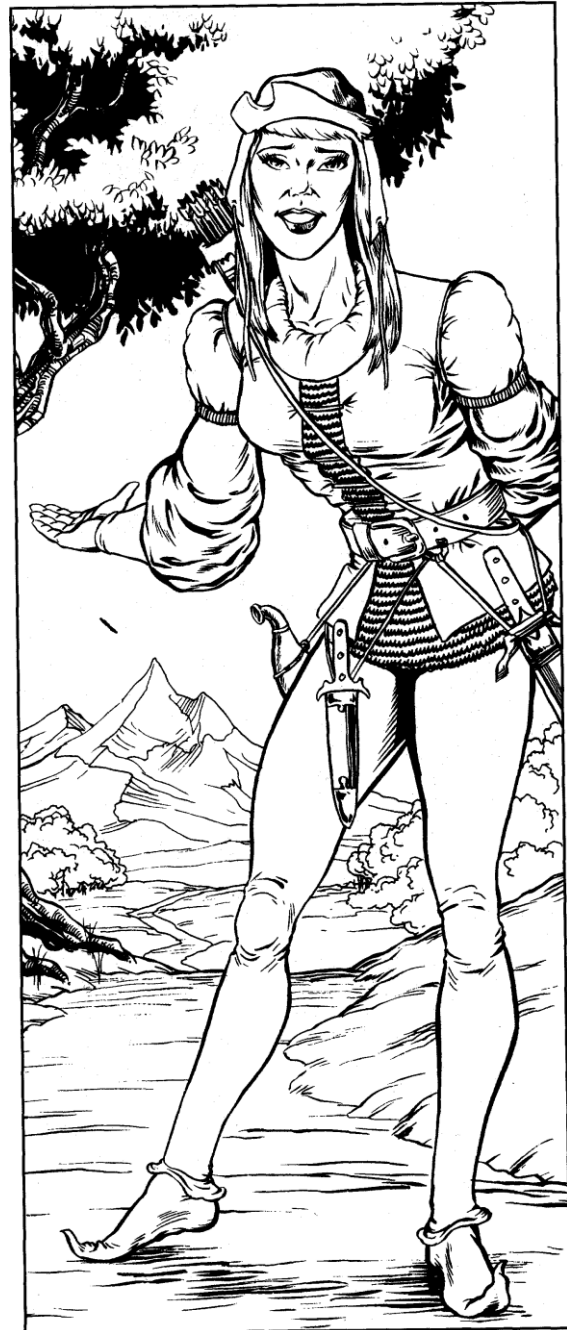
Clima

Cormyr é uma terra úmida, temperada, recebendo chuva abundante no verão e primavera, e neve abundante no inverno; tem invernos longos, frios, mas verões quentes. A suave primavera e outono criam ricas florestas verdes que rendem campos esplendidamente coloridos e saudáveis, como também colheitas abundantes.

Topografia

Cormyr já foi fortemente arborizada, mas gerações de cultivo reduziram a floresta em duas, uma na região central, Floresta do Rei, e outra na porção oriental, conhecida como Floresta Hullack. As florestas provêm ao Reino uma ampla quantidade de madeira e recursos, mas só por um regulamento rígido da coroa. Criaturas monstruosas ainda vagam pela Floresta Hullack, e os cormyrianos buscam madeira e outros recursos só em sua extremidade ocidental. As porções mais densas ainda são perigosas. Cercando as florestas estão milhares de campos de fazendas e pastos que compõem Cormyr.

Há vários rios, grandes e pequenos, correndo através de Cormyr. O rio mais significativo é o Água Estelar que percorre o sul dos Picos das Tempestades até a Lagoa



dos Dragões em Marsember. O Água Estelar percorre o centro de Cormyr atravessando a Floresta do Rei e é o rio mais usado dentro do Reino. Duas estradas principais cruzam este, e Cormyr é o Reino que mais desfruta do comércio que o rio proporciona.

Os dois importantes corpos de água em Cormyr é a Lagoa do Dragão e o Águas





do Wyvern. A Lagoa do Dragão forma a região sul de Cormyr dando acesso ao mar às suas duas maiores cidades, Suzail e Marsember. A lagoa é o principal ponto de embarcação para o Mar das Estrelas Cadentes, o qual conduz ao resto do mundo.

Águas do Wyvern é um lago com formato semelhante a uma estrela malformada. Quatro rios principais - dois que são o Rio do Trovão e o Rio Wyvern - deságuam neste lago, e provê acesso para quatro cidades principais, inclusive o centro comercial de Arabel.

Há duas principais regiões montanhosas dentro de Cormyr: os Picos do Trovão e os Picos das Tempestades.

Ambas as extensões servem como fronteiras para Cormyr. Os Picos das Tempestades percorrem de sul para norte, antes fazendo uma curva de oeste a leste, separando Cormyr de um território ao norte conhecido como Terras Rochosas. Embora Cormyr reivindique as Terras Rochosas, viajar na região é difícil e poucos cormyrianos vivem lá.

Violentas tempestades assolam a região dos Picos das Tempestades. Nunca houve nenhuma previsão de tempestades, elas acontecem em qualquer estação e podem se formar a qualquer momento. Tempestades já rolaram em um céu claro, desferindo ensurdecedores raios, e terríveis ventos, e acabam num espaço de meio dia ou menos.

Tempestades terríveis sítiam igualmente os Picos do Trovão. Cada um destes Picos tem suas histórias de horror, como grupos de exploradores que foram dizimados por raios vindos do céu.

Muitos rumores cercam dois lugares misteriosos nos Picos do Trovão. O primeiro é sobre a fortaleza destruída da falecida Marchayn de Archendale, conhecida como a Bruxa Louca dos Picos do Trovão. O outro local misterioso é uma caverna que dizem ser a casa de Aubaerus, um seguidor de Silvanus que, por gastar muito do seu tempo assumindo a forma de um corvo (dizem), é conhecido como Mestre dos Corvos.

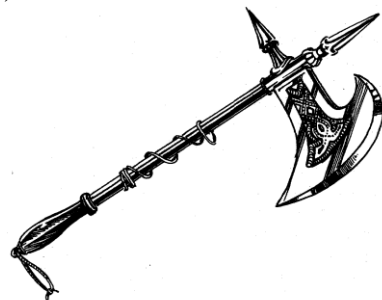
O Pântano do Mar Distante e o Pântano de Tun

Estes dois lugares desolados não são reclamados, mas geralmente são considerados parte de Cormyr por causa da proximidade.

Lendas locais dizem que ambos os pântanos pertenciam a antigas civilizações, mas até mesmo os elfos não apresentam nenhum registro sobre isso. No entanto, tem havido muitos relatos de edifícios fantásticos e ruínas localizadas dentro dos pântanos. Há histórias de pináculos¹ extraordinariamente adornados, feitos de vidro tão forte quanto aço. Infelizmente, nunca houve um esforço combinado para explorar qualquer pântano e catalogar as maravilhas lá existentes, de todas as pessoas que têm se aventurado profundamente nos pântanos, nenhuma é conhecida por viver por muito tempo depois de sair desses lugares. Os pântanos contêm muitos tipos de doenças, infestações, e pestilência as quais ninguém parece imune.

Apesar dos perigos, alguns fora da lei têm usado o entorno do Pântano de Tun como base para saques a caravanas mercantes. O líder deles é um homem sem escrúpulos, nomeado Thaalim Torchtower, há rumores de que ele tem uma rede de espões em Cormyr, que passam as rotas das viagens programadas por ricas caravanas.

¹ Ponto mais alto de um edifício (nota do tradutor).





Floresta do Eremita

Localizada ao leste de Marsember, esta floresta tem uma característica: rumores sobre atividades fantasmagóricas. O fantasma geralmente é descrito como um humano velho vestido em roupões cinza levando uma lanterna que produz uma luz azul antinatural.

Há muita especulação sobre a origem – e a existência - do espírito. A explicação mais comum é que o fantasma seja o espírito de um ermitão que foi o primeiro habitante da floresta, e que a sua morte fora resultado de algo terrível, antinatural, algo que ainda existe em algum lugar dentro da floresta. Pessoas que sustentam esta teoria citam o fato de que a Floresta do Eremita é destituída de qualquer coisa inteligente. Eles acreditam que monstros saibam instintivamente que não devem construir uma morada dentro da floresta.

Apesar do perigo de morte e a maldição do fantasma, cormyrianos exploraram a floresta pesadamente e retiraram seus recursos sem incidentes.

Floresta Hullack

Esta floresta, já foi à fronteira leste de Cormyr, é uma terra de muitos segredos e coisas jamais vistas através de olhos mortais. A civilização está invadindo em um ritmo sempre crescente. À medida que Cormyr cresce, aumenta sua demanda por madeira e recursos. Por causa disso, a coroa encoraja companhias aventureiras e outras entidades a limparem a floresta de monstros e outros seres (como os orcs e as tribos de Goblins) e investigar mais profundamente esta região. Assim que a floresta esteja limpa e os rumores de perigos sejam dados como falsos, a floresta poderá ser usada em toda sua extensão. Para este fim, a coroa tem suspenso muitas de suas regras sobre se aventurar, encorajando o máximo de participação em empenhos para limpar a área dos monstros.

Floresta do Rei

Antigo lar de elfos e outros, a Floresta do Rei é agora completamente habitada por humanos. Carvalho, e outras árvores são encontradas aqui. Há pequenas vegetações rasteiras, e a idade da floresta criou copas altas, e bonitos cenários. Uma rede de estradas corre pela floresta, conectando muitas cidades pequenas e fazendas.

A floresta é densamente habitada assim porque não há nenhuma ameaça natural. Os animais maiores como ursos e monstros não-inteligentes não existem nessa floresta. A área está cheia de recursos. Porém, a coroa é muito séria nessa atividade. Toda a caça é proibida, e penalidades normalmente incluem trabalho forçado.

Esse é um dos poucos lugares em Cormyr que não é encontrada nenhuma ruína ou outros atrativos para aventureiros.

Terras Rochosas

Completamente inadequada à agricultura, a terra aqui está seca e largamente composta de barro. Além disso, a superfície da terra está quase coberta com pedregulhos de todos os tamanhos. Alguns são até mesmo tão grandes quanto cabanas, e eles se espalham por todos os lugares.

Ao contrário de outras áreas rochosas que são bonitas, as terras rochosas são feias. Os pedregulhos são de cor uniforme, a terra se parece doente, e a sempre presente cobertura de nuvem obscurece o amanhecer e o pôr-do-sol. Só um tipo de criatura chama tal lugar de casa: os agressores das fronteiras. “Agressores das fronteiras” é um termo aplicado coletivamente para as muitas espécies de monstros inteligentes, tribos selvagens de meio-humanos, e outras criaturas más que infestam a área. A mais notória destas organizações são os Zhentarim, a Rede Negra. Os Zhentarim usam as Terras





Rochosas como base de operações, Cormyr constantemente compete o controle da área. Um recente rumor afirma que uma particular ameaça seja verdadeira, que os Zhentarim estão usando furiosos beholders para limpar as terras. Os Cormyrianos regularmente montam extraordinárias patrulhas para prevenir beholders furiosos de entrar no acampamento e desintegrar todo mundo com sua visão. Porém, estas patrulhas não viram nenhum dos beholders na área.

Um tesouro que atrai os aventureiros as Terras Rochosas é a lendária Cripta do Guerreiro. Embora até mesmo seu local aproximado seja desconhecido, gerou muitas expedições para estas terras.

Outra visita freqüente para as Terras Rochosas é um guerreiro solitário denominado Emperel (Gue 16, humano), que vaga freqüentemente só para derrotar os seres maus que moram aqui, impedindo eles de achar uma caverna que é a casa dos Senhores Adormecidos. Emperel espera achar este lugar de descanso, os destruir, e pilhar suas cavernas, prevenindo assim o cumprimento da profecia em que estes homens maus despertarão e varrerão Cormyr, transformando-a em ruínas.

O Pântano da Vastidão

Esta extensão das terras ocidentais é ignorada, nem mesmo tem um nome próprio. Separa Cormyr e Sembia, ao menos nenhum Reino Reivindica qualquer parte no território do pântano, nem faz qualquer expedição séria nele.

Todo tipo de criatura habita o Pântano da Vastidão. Talvez os mais numerosos sejam os povos lagartos, trolls, robGoblins, e gnolls, e os mais ameaçadores são dragões negros e beholders.

Terras Agrícolas

As fazendas são a força subjacente do Reino, como também a principal formadora de sua topografia. A agricultura é o principal responsável por reduzir as florestas de Cormyr. Na verdade, a área entre a Floresta do Rei e a Floresta Hullack, já foi completamente coberta de árvores. Agora, a região é composta principalmente de fazendas e pastos.

Principais Cidades

Suzail

Suzail é a capital real do Reino de Cormyr e o local do castelo do Rei Azoun IV. É a maior cidade de Cormyr, com 129.000 residentes registrados, Suzail é em todos os sentidos o centro do poderio de Cormyr e não é contestada por outras cidades desse país em termos de riqueza, beleza e importância.

A Sede do Poder

Suzail é o lar da sua Alteza Real Azoun IV (hm Gue 20), Rei de Cormyr, Protetor de Tilverton, e Vencedor das Incurções da Horda.

O Castelo do Rei é uma estrutura fortalecida que está bem separada do resto da cidade pelo Lago Azoun (que serve como um tipo de fosso), dos famosos Jardins Reais, e dos vários castelos da nobreza menor. O castelo é bonito e é freqüentemente caracterizado pelas artes vendidas em Cormyr. A Tesouraria Real sob o castelo é assunto de muita especulação, há rumores de grandes riquezas protegidas por magia, monstros, e armadilhas lá dentro, mas poucos conseguem chegar perto o bastante para contar histórias. Os Jardins Reais são fontes de rumores por terem sido usados como cemitérios em algumas ocasiões (mais no passado que agora), e então pode ser a fonte de muitas riquezas na forma de jóias e coroas.





Suzail vê muitos nobres irem e virem por suas muralhas, a maioria busca favores do Rei. Também, pelo menos um membro de cada família nobre tem que manter uma residência em Suzail. Isto remete a uma antiga prática de reféns políticos, mas isso quase não é lembrado atualmente. Em vez disso, as residências nobres são mantidas para que famílias nobres sempre possam visitar Suzail, talvez um pouco mais.

Algumas das famílias nobres são muito antigas e mantêm pequenos castelos em Suzail por muitas gerações. Há muitos rumores, alguns totalmente fantásticos, sobre riquezas mantidas em baixo de alguns destes castelos. Algumas famílias nobres têm grandes propriedades fora de Suzail e colhe grande riqueza dessa terra, mas outros são pobres e dependentes da coroa para manter um castelo ou residência.

As famílias nobres Coroa Prateada, Caça Prateada, e Prata Verdadeira apresentam Casas Reais devido ao seu sangue vinculado com a Coroa. Porém, a maior família nobre em Cormyr é a Cormaerils, com membros na estrutura governante de Cormyr e vários familiares que se tornam notáveis aventureiros.

Outras famílias nobres incluem Bleth, Dauntinghorn, Emmarask, Hawklin, Huntcrown, Illance, Rowanmantle, Espada Prateada e Wyvernspur. Frequentemente Barandos Hawklin (LN, hm, Fet 7) ganha "favores" especiais da corte.

Fazendo o papel principal de estabilizar o governo de Azoun sobre Cormyr e Suzail está Vangerdahast (LB, hm, Mag 17), mago real e Regente do Colégio dos Arcanos de Guerra. Para saber mais sobre Vangerdahast. Para obter mais informações sobre esses magos, consulte "O Conselho dos Magos".

Outro sócio importante da casa real é Alaphondar (NB, hm, Mag 1), maior erudito da Corte Real. Azoun frequentemente chama Alaphondar para pedir conselhos, especialmente em assuntos envolvendo disputas entre as casas nobres.

Comércio

As mais poderosas casas mercantes em Cormyr são: Orla do Olho do Dragão, os Sete Sóis, a Seis Cofres, Escudo de Proteção, e as famílias comerciantes de Irvan, Zathchos, Skatterhawk, Jhassalan, Faeri, e Ossper.

As companhias dominam o comércio de Cormyr e suas propriedades não estão apenas em Cormyr, mas também em outras terras. As companhias formam a coluna vertebral da economia de Cormyr e o então poder prático da nobreza. Sem a cooperação das casas comerciantes, a coroa não pode cobrar os impostos. Porém, a base da coroa é sua nobreza, e as casas mercantis respeitam a nobreza e se rendem à coroa. Então, o exército da coroa também protege os interesses dos comerciantes.

Os artigos mais populares no comércio são esculturas de marfim e produtos de pano. O marfim é trazido de terras distantes e levado para cidade pela Lagoa do Dragão. Coisas feitas de pano são tecidas em Suzail.

Comerciantes proeminentes incluem Bezenttar (CN, hm, Gue 3), um sócio do Olho do Dragão; Fallas de Thentia (LN, hm, Gue 2), um comerciante de rendas, sedas e bijuterias; Maerun Stoutbold (CB, hm, Gue 5), que possui uma marina e concessionária de barco; Saszesk (NM, hm, Gue 3), contrabandista de bens e pessoas; e Thentias (CN, hm, Gue 2), empresário e proprietário que fará qualquer coisa por lucro.

As pessoas comuns de Suzail trabalham para si mesmas, principalmente, com numerosos bazares espalhados pela cidade. Estas feiras ao ar livre são o sustento de muitos em Suzail, e os clientes acham quase qualquer artigo à venda em algum lugar da cidade.

A principal moeda em Suzail e em toda Cormyr é a moeda real, carimbado com um dragão de um lado e uma hortelã datada, do outro. Dez peças de cobre (PC) valem um falcão de prata (PP). Dez falcões são





equivalentes a um olho azul (PL). Dois olhos azuis valem um leão dourado (PO), e cinco leões dourados valem uma tríplice-coroa (PP).

Segurança

A força de segurança de Suzail consiste em uma guarnição de 4.500 Dragões Purpuras comandada por Sthavar (LB, hm, Gue 15), senhor magistrado da cidade. A cidade também é o porto para a Marinha Imperial de Cormyr, 14 navios e suas tripulações, totalizando mais de 2.500 guerReiros no mar.

Sthavar é o lorde mestre de Suzail, encarregado com o cotidiano do governo. Xorn Hackhand (CB, hm, Rgr 14) é Arauto de Sthavar, e ele tem seis guardas de 5º nível. Sthavar mora em uma cabana perto do palácio.

Sthavar sabe de tudo que ocorre em Suzail. Ele às vezes entra em desacordo com os comerciantes da cidade, que procuraram mais espaço para armazenagem. Sthavar é inflexível se tratando de proteger as residências contra o comércio em expansão.

Sociedade

Suzail funciona como duas cidades diferentes: o castelo real e as casas nobres que o cercam, e o resto da cidade.

O local mais popular na cidade é o Passeio, uma longa rua semicircular que divide a porção real do resto da cidade. Todos os tipos de pessoas caminham ao longo da estrada para verem o Palácio Real, a Corte Real, e os vários castelos e residências dos nobres.

Na parte comum da cidade, duas hospedarias, a Mandíbula do Dragão e a Moça Risonha, são os centros da atividade social entre habitantes e viajantes. A hospedaria Mandíbula do Dragão é mais conhecida por suas competições noturnas. Há muitos jogos esportivos oferecidos como: lançamento de machado, arremesso de gnomo ou halfling, e outros jogos animados e muita diversão.

Outros lugares importantes de refúgio e de encontros em Suzail incluem pousadas como a Dama Oculta, o Pilar Inclinado, o Portão Noturno, Seis Velas, e a Roda das Lamentações.

Cidadão notável

Argul (hm, LN, Mag 13) é um mago conhecido por ter uma vasta coleção de rolos de pergaminhos mágicos. A extensão da sua coleção é desconhecida, talvez até mesmo para ele. Ele vende rolos de pergaminhos, especialmente duplicatas, mas cobra preços exorbitantes.

Religião

Dois templos, um para Tymora e outro para Deneir, dominam a vida espiritual de Suzail. O templo para Tymora é o maior, e é chamado de as Torres da Boa Fortuna. Esse conduzido por Manarech Eskwuin (hm, CB, Clr 12) e 14 outros clérigos, com 240 seguidores. O templo de Deneir é conhecido como o Quarto Silencioso. Esse conduzido por Thaur Khelbor (hm, NB, Clr 10). Tem quatro clérigos e 42 seguidores.

Além de Tymora e Deneir, Suzail tem templos dedicados a Lliira, Malar, Milil, Oghma, e Tempus.





História de Cormyr

As histórias de Cormyr e Suzail são muito parecidas. Consulte a história de Cormyr para a história de Suzail.

Marsember

A segunda maior cidade em Cormyr foi construída em uma série de ilhas arenosas, estas cercadas por uma rede de canais. A população fica entre 46.000 e 53.000 pessoas, quando os navios chegam em Marsember durante estação de pesca.

A rede de canais que divide as ilhas de Marsember também funciona como um esgoto comum. Durante o verão, o fedor dos canais pode estar dominando em algumas seções da cidade. Porém, o esgoto tem o efeito positivo de inibir a formação de gelo durante o inverno, mantendo as linhas de comércio da cidade abertas.

Embora haja pontes que conectam tudo, o melhor meio de transporte em Marsember é o bote, um barco-dirigível, que possui em média 4 metros de altura e 9 metros de largura. Um bote típico marsembiano pode conter dois mastros e dois remos para propulsão, e um pano de cobertura que pode ser usada como uma vela se equipada corretamente usando os dois postes. Há uma variação espantosa entre cada botes, com símbolos que indicam a qualidade destas.

MJs deveriam tratar um bote Marsembiano típico como um barco. Podem ser usados tanto no ar como na água, queimam lentamente (-1 em todo o dano por fogo), mas eles afundam rapidamente se furados ou submergidos. Botes de alta qualidade são usados pela marinha e por comerciantes no rio mercantil como balsas.

Não há nenhuma taxa para operar um bote dentro de Marsember, mas há custos de construção e manutenção. A taxa por ancorar

em Marsember é de 1 PO por mês para um bote com 9 metros de largura. Um bote maior é cobrado o dobro ou não podem ancorar, o que significa que a carga só pode ser descarregada ou carregada através de barcos de transporte público, um processo longo e tedioso. O preço de Marsember é a metade dos de Suzail, fazendo Marsember o porto mais popular em Cormyr.

Comércio

Marsember é mais conhecida por seus temperos. Na realidade, às vezes chamada de a Cidade dos Temperos. O comércio levou as companhias mercantes de Marsember para muitas terras distantes em missões para arranjar sementes raras e exóticas, além de cascas, que são transformadas em temperos altamente desejados. Também, há muita pesca na Lagoa dos Dragões por Marsember, o que aumenta o número de navios nos portos da cidade. Marsember também tem um considerável comércio de mobílias e perfumes.

Tudo isto faz de Marsember a cidade mais avançada e o porto mais ocupado em Cormyr. As centenas de canais dentro da cidade estão ocupados com botes. Também é o principal porto naval e centro de conserto. Suzail tem a mais importante construtora de barcos, Maerun Stoutbold, com grande importância também em Marsember.

A companhia de maior comércio em Marsember é o mercado Seis Cofres Priakos (parente firme da companhia de comercio os Seis Cofres em Suzail). O chefe das operações em Cormyr é Szwentil de Marsember (hm, NM, Gue 3), um dos seis fundadores dos ricos comércios das diferentes terras.

Segurança





Ildool (Hum, CN, Gue 7) é o representante da coroa, mas ele ainda tem que se proteger. Reclamações sobre ele, inclusive acusações de desviar imposto, fundos, enchem bibliotecas com rolos de papel. Embora os Harpistas locais tenham Ildool como um sujeito bastante honesto, pois ele é altamente desconfiado.

A verdadeira administração da cidade está nas mãos de Bledrin Scoril (hm, LB, Gue 9), o arauto Ildool, e Kyler (hm, LB, Mag 12), como também os Harpistas. Outro funcionário importante em Marsember é Ayesunder Truesilver (hm, LB, Gue 14), que é Diretor do Porto. Ele é responsável por observar a segurança de 12 navios da Marinha Imperial localizada em Marsember.

Ele também comanda a guarnição de 3.000 Dragões Purpuras que foram tReinados especialmente para trabalhar em Marsember. Eles usam armadura de couro e tem capacetes e peitoral de metal. Nenhuma muito difícil de remover caso o soldado seja submergido acidentalmente. Todo o mundo que entra na guarnição dos Dragões Purpuras em Marsember aprende a nadar.

Os soldados patrulham os canais de Marsember a bordo de botes, com cada Dragão Púrpura portando vinte ganchos militares longos [“ganchos da lei”]. Um bastão com um gancho de metal na extremidade usado para agarrar barcos transportadores, ou como uma arma quando necessário.

Usando suas habilidades, os Dragões Purpuras mantêm a paz dentro de Marsember e, mais importante, agem como agentes de alfândegas entre as centenas de docas na cidade. Eles têm uma merecida reputação pela sua honestidade e vigilância. Truesilver tem a sua própria reputação de um chefe que foi capaz de passar sua honestidade às suas tropas.

Sociedade

A Jarra Transbordada é uma grande hospedaria muito popular entre os habitantes

locais e os visitantes. Tem três andares e entradas múltiplas. Habitantes locais usam uma entrada e visitantes de Marsember outra. Dentro há danças e muita diversão, em geral nos primeiro dois andares. O andar superior contém quartos, mas o espaço é limitado e bastante caro. A Jarra Transbordada foi construída por um nobre que adquiriu um grande terreno para a construção da hospedaria. Seu dono atual é um antigo aventureiro, Polinar Kirin (hm, CB, Gue 10). Outras localidades populares são as hospedarias: Grifo Rugindo, Carvalho Velho, o Escudo Rachado, e a Hospedaria Barril de Pedra, esta última é muito usada por Gnomos e tem qualidade particularmente pobre.

Cidadãos Notáveis

Marsember tem uma boa quantidade de “Cidadãos Notáveis”, cujas reputações às vezes vão além dos muros da cidade.

Elestra Blaebur (hm, CB, Brd 6) é uma cantora e dançarina em festas. Ela também é, secretamente, uma mensageira para os Magos da Guerra e Harpistas. Ela tem uma misteriosa habilidade para entregar mensagens à pessoas que são bem-vigiadas ou inacessíveis.

Há rumores sobre a habilidade de Blaebur em conseguir achar os indivíduos que são muito difíceis de localizar e também sobre possíveis atividades secundárias.

Vindala Chalanther (elf, NB, Mag 15) é uma maga aventureira que se retirou de sua posição para uma menos perigosa, a posição de tutora, para ensinar aos Magos mais jovens. Embora sua habilidade com magia e a habilidade pedagógica à sustente bem, Chalanther ocasionalmente anseia pela excitação perdida de se aventurar, sendo contratada ocasionalmente por grupos com falta de uma Maga. Quando não está ensinando novatos, Chalanther relaxa freqüentemente na hospedaria Jarra Transbordada.

Delthrin “o Mestre Morto” (hm, NM, Mag 12) é um Necromante pouco conhecido que





veio a Marsember para defendê-la contra um ataque de piratas, animando grandes números de mortos-vivos para lutar. Aparentemente aborrecido pela sua nova fama e popularidade, Delthrin retirou-se para vida de monge.

Tannuth Ormbyr (hm, CN, Gue 8) é o homem para procurar se você estiver atrás de trabalho com algum risco. Algumas pessoas ricas ocasionalmente precisam contratar um grupo de aventureiros, mas não querem ser envolvidos. Ou, caso eles queiram manter a missão em segredo. Por uma alta taxa, Ormbyr recruta os aventureiros e protege suas privacidades.

Filfaeril “Tempestade Ondulante” (hm, CB, Fet 16) uma feiticeira aposentada da vida de aventuras. Ela usa seu conhecimento para fabricar artigos mágicos e vendê-los. Lá não há item, rolos de pergaminhos ou poção que ela não possa obter através de comércio ou por sua própria fabricação. Suprindo à multidão aventureira, ela tem ficado bastante próspera e rica, sua principal despesa é a compra de componentes mágicos para fabricar os itens para seus clientes.

Blenra Waelbuckler (Elf, CB, Fet 9) em Marsember é a inimiga mais notável dos piratas. Agente dos Harpistas, ela trabalha frequentemente junto com Chansobal Dreen, lorde do Corredor da Névoa.

Religião

Como outras cidades grandes, Marsember é completamente inadequada em dirigir as necessidades religiosas de seus cidadãos e visitantes. Porém, com a perpétua escassez de terras, não surpreende que as igrejas adquiram menos prioridade do que lojas mercantis, armazéns, ou hospedarias.

Há só uma verdadeira igreja em Marsember: o templo para Lathander conhecido como “O Corredor da Névoa da Manhã”. Esse conduzido pelo Alto Senhor da Névoa, Chansobal Dreen (hm, NB, Clr 12), que tem cerca de 16 Clérigos. Dreen é conhecido pelo

seu ódio por piratas. Também há templos a Tymora e Umberlee.

História

A cidade já foi nomeada de Pântano de Marsember, pois era um pântano desolado. A cidade cresceu para servir como um porto do rio **Águas Estrelares**. Porém, durante seus anos iniciais, temporais varreram regularmente as ilhas e seus edifícios. Isto parou quando o Rei Palaghard II, bisavô do Rei Azoun IV, ordenou a criação de barreiras de pedras para apoiar o crescimento das ilhas. Desde aquele tempo, Marsember prosperou como um porto; e a Coroa quis que aquela nova construção fosse de pedra.

O pântano, em que Marsember esteve uma vez, é uma fonte popular para histórias de fantasmas. Há ainda pântanos nas áreas mais baixas da cidade, e é aí que surgem muitas histórias de fantasmas e assombrações, contam que vozes atraem pessoas aos pântanos para morrerem.

Claro que, não há nenhuma veracidade aos muitos boatos sobre tesouros que estão perdidos na área, até mesmo nos canais de Marsember. Sempre que se está transportando algo por lá, ouvem-se histórias de tesouros afundados.

Arabel

Arabel é uma cidade com 17.000 a 25.000 habitantes que vivem em edifícios cercados por fortificações.

É situada na porção oriental de Cormyr, na encruzilhada da Estrada de Calantar e Estrada Leste.

Comércio

Situada em uma posição geográfica importante, Arabel é o principal centro de comércio da região. Também serve como um organizado ponto para muitos grupos de





aventureiros que usam a cidade como um atalho para o norte e para o leste.

O maior empreendimento comercial é o Comércio das Mil Cabeças, que tem extensivas propriedades em Arabel para uso em sua rota de comércio de Waterdeep para Hillsfar, via Scornubel, Berdusk, Iriaebor, Priapurl, Arabel, e Essembra. Nesta rota percorrem milhares de caravanas, sendo que cada caravana é vigiada por aventureiros contratados, ou mercenários.

A cidade também é conhecida por suas refinadas jóias, principalmente as produzidas na Casa de Thond, atualmente, administrada por Peraphon (hum, CN, Gue 3). Também é um principal ponto de abastecimento de carvão minado no **Desfiladeiro Gnoll**. Dominando o comércio de carvão na cidade e sendo o local mais rico está a Casa Misrim, que tem três grandes armazéns, e tem ampliado seu comércio em uma variedade larga de artigos.

A importância do comércio em Arabel é demonstrada pelas grandes instalações locais de extensivas companhias de comércio como: Olho do Dragão, Casa de Ferro (proprietária do Trono de Ferro), Seis Cofres Priakos, e Escudo Verdadeiro Priakos, além da Mil Cabeças. Estas companhias regularmente contratam grupos para explorarem e manter os seus interesses por toda parte de Cormyr.

Várias casas de famílias comerciantes fundadas dentro de Arabel são localmente proeminentes, mas concentram seus negócios perto de Arabel em vez de expandir suas atividades ao longo de Cormyr. Estas casas incluem o Baerlear (queijo), Bhela (armas e armadura), Gelzunduth (vinhedo), Hiloar (cervejaria), Kraliqh (imóveis), Misrim (cavalos), e Nyaril (grãos).

Arabel também tem vários empresários que construíram negócios prósperos sem o benefício de um fundo familiar mercantil. O principal entre eles está Lheskar Bhaliir (hum, N, Gue 3), que possui vários empreendimentos que operam às margens da lei. Suas lojas geralmente vendem uma grande variedade de mercadorias e é bastante cercada

de rumores por envolvimento em operações de mercadorias roubadas. Ele também possui duas tavernas proeminentes, O Dragão Dançante e O Dracolich Dançante que não fazem nenhum esforço para conter clientes sombrios.

Outro homem de negócios importante é Blaskin, o Audaz. (Hum, LN, Gue 1), um contratante independente que se especializou em estruturas de madeira. Com a pouca qualidade de vida fora das paredes de Arabel, Blaskin fez uma fortuna construindo estacadas e cercas para fazendeiros na área.

Uma loja incomum, diferente de qualquer outra em Cormyr, é a Exótica Elhazir, uma cara loja de presentes, que vende artigos como Escudos de Escama de Dragão e Ovos de Wyverns pintados. Clientes que ganhem a confiança de Elhazir (Hum, CN, Mag 15) podem adquirir uma chance de comprar alguns dos artigos únicos, mantidos guardados em um aposento atrás da loja.

A Lâmpada, loja de artigos que ganhou clientes leais, segue oferecendo grandes consertos à preços competitivos. Seu dono, Khelve (Hum, CN, Gue2), é bem conhecido e respeitado na comunidade.

Com tantos grupos de aventureiros usando Arabel como base, contratar grupos de mercenários é uma grande parte da economia da cidade. O maior empregador é a Companhia Mercenária Corvo Vermelho, que tem uma impressionante sede na cidade.

Segurança

Myrmeen Lhal (Elf NB Rgr 14) é a popular e eficiente senhora de Arabel. Ela mantém um ambiente seguro para os negócios. Ela faz bem o seu trabalho. Westar, Arauto de Arabel (Hum NB Gue 8), ajuda Myrmeen Lhal e tem centenas de deveres bem executados. Westar tem uma reputação de honestidade e probidade. Ele também é bem conhecido por nunca trabalhar primeiro dia de cada mês. A razão para este comportamento incomum é desconhecida, ele já foi muito interrogado sobre o assunto, mas o trabalho exemplar dele





ao longo do resto do mês tem merecido sua excentricidade.

Liderando a guarnição de Dragões Purpuras está o Barão Thomdor (Hum LB Gue 17), o primo do Rei e Diretor das fronteiras Orientais, Thomdor é um líder duro e justo. Auxiliando-o está Dutharr (Hum LB Gue 11), o chefe de polícia em Arabel. Os dois guerreiros têm uma boa relação e trabalham muito bem juntos, embora Dutharr prefira interagir com Thomdor em lugar de Lhal por causa de um leve conflito de interesses entre eles.

Patrulhas regulares partem de Arabel para o norte das Terras Rochosas. Uma patrulha típica é uma força de 40 - 60 Gue 3 ou 4, e comandados por um Gue 6 ou 7, e bem apoiados pelos **Magos da Guerra** e Clérigos. Existindo ao lado da milícia local está uma força de mercenários conhecidos como os Corvos Vermelhos, situados em Arabel. Os Corvos são uma companhia mercenária possuidora de uma longa história em Cormyr e uma boa relação com o Barão Thomdor e Myrmeen Lhal. O seu objetivo primário em tempos recentes é limpar as Terras Rochosas de ameaças potenciais para os cidadãos Cormyrianos. Este contrato é patrocinado pelo Rei Azoun, mas ele deixa frequentemente a administração do contrato para Myrmeen Lhal. Assim, em longo prazo, os Corvos Vermelhos tiveram êxito, mas os seus números (100-300, dependendo das circunstâncias) lhes impedem de cumprir depressa com seu contrato. O líder dos Corvos é Rayanna Rose (Elf LN Gue 16), que é conhecida por suas façanhas durante a Cruzada da Horda. Ela mantém os Corvos estando de boa posição com Arabel e o Rei.

Sociedade

Hospedarias e tavernas dominam o cenário social de Arabel. Por causa do grande número de aventureiros e visitantes em Arabel a toda hora, a cidade tem um grande número e variedade de hospedarias e tavernas.

A hospedaria mais prestigiosa é a “Orgulho de Arabel” que também é a mais cara e o lugar favorito da elite da cidade. Uma refeição na Hospedaria Orgulho renderá contato com pessoas importantes dentro dos conselhos governantes e dos poderosos líderes das companhias de comércio. Algumas hospedarias de qualidade um pouco abaixo da hospedaria Orgulho de Arabel são: Hospedaria de Elfskull, Repouso do Falcão, e o Cavaleiro Cansado. Porém, a mais popular de todas as hospedarias é a Serpente Mundial, às vezes conhecida como Ganso Selvagem. Apesar de sua sovínice, a reputação da Serpente Mundial por ocorrências estranhas é estendida bem além das fortificações de Arabel e então atrai muitas visitas à cidade. Outras hospedarias de qualidade comparável incluem Maça Azul; Hospedaria Lua Alta, Nove Fogos, e Portão Oscilante. Para os de menos recursos, há a Hospedaria Lobo da Noite, Guerreiro Velho, Viajante Cansado, Bandeira do Viajante, Lince Alerta, e Hospedaria da Encruzilhada.

Outras residências incluem o Manticore Assassinado, Hospedaria Bandeira Laranja, Stirge Vermelho, Lança Escarlata, e Roda Assobiante. Hospedarias muito evitadas incluem a Hospedaria do Relógio Leste, Hospedaria de Irriphar, Assado de Rolo, e Três Barras.

Da mesma maneira que a população visitante de Arabel mantém um grande número e variedade de hospedarias, a cidade também tem uma abundância de tavernas. A taverna mais freqüentada pelos residentes locais é o Dragão Dançante, o centro da vida noturna de Arabel. O mais popular evento mensal da hospedaria é uma dança com fantasia.

Muitas histórias intrigantes giram ao redor dos que aparecem no evento da dança, por isso foi por muito tempo alvo de rumores sobre os nobres da cidade que chegam fantasiados para mascarar as suas identidades. Aumentando esses moinhos de rumores está o fato que ninguém é obrigado a se desmascarar durante ou depois da dança.





Arabel tem dúzias de outras tavernas, das quais a mais popular é o Arco Curvado, Barril Preto, Máscara preta, Lâmina Ardente, Chicote Enrolado, Marfim, Camelo Manco, Lagarto Preguiçoso, Espada Vermelha, Caneca Prateada, Crânio Esfumaçado, Soldados Descalços, Cobra Notável, Leão de Duas Cabeças, e o Piscada e Beijo.

Além das hospedarias e tavernas, os Banhos em Arabel são populares lugares de reuniões. Os Banhos e instalações relacionadas, inclusive um ginásio e um complemento cheio de barbeiros e outros serviços para cuidado pessoal, são luxuosos nos seus compromissos e modo de relaxar.

Cidadãos Notáveis

*Adolphus (Hum LN Drd 10) é um sábio dedicado ao estudo da astronomia e ciências físicas. Ele é também o perito na identificação de metais e minerais mais básicos, como também madeira e plantas, especialmente, em propriedades que podem ser útil a homem. Adolphus compartilhará o conhecimento dele, mas por altas taxas. Ele é um bom amigo do Rei Azoun, mas os detalhes da relação não são conhecidos.

*Asgetrion, o Instruído (Hum, NB, Fet 15) é conhecido como um perito em Gorgons e tem a maior coleção de pergaminhos contra petrificação do que qualquer outra pessoa em Cormyr. Os **Magos de Guerra** e outros aventureiros necessitam freqüentemente dos seus conhecimentos quando esperam encontrar Gorgons nas suas viagens. Asgetrion não vende seus pergaminhos, mas, os acumula gananciosamente.

*Elmdaerle, chefe da Guilda dos Naturalistas, (Hum, NB, Mag 12), é em Arabel, e talvez em toda Cormyr, o maior perito em flora e fauna cormyriana. Elmdaerle é extensamente conhecida como uma alma amigável, que pode falar eternamente sobre qualquer assunto que pertença à botânica e pequenas criaturas. O seu mais famoso momento foi ao visitar nobres envenenados através da comida, conseguindo para eles um antídoto botânico.

Sua Guilda de Naturalistas está crescendo cada dia mais forte dentro de Arabel, e a guilda administra freqüentemente expedições para a zona rural circunvizinha para juntar espécimes e examiná-las depois.

*Raynaar Marliir (Hum, LN, Gue 6) é o atual chefe da Casa de Marliir, a mais poderosa, família nobre na área de Arabel. Embora a família Marliir chame pouca atenção na corte de Suzail, eles têm extensas propriedades dentro de Arabel e especialmente de fazendas cercando a cidade. A família Marliir ganhou o respeito dos cidadãos locais e trabalha bem com os representantes locais da Coroa. Raynaar tem sido um proprietário benevolente aos seus fazendeiros inquilinos e permanece em boas condições com todos, menos com alguns exploradores das companhias mercantis.

*Doust Sulwood, Cavaleiro de Myth Drannor (Hum, CB, **P9**, Tymora), é um aventureiro que decidiu parar sua perigosa carreira e viver em Arabel. A sua sociedade com os Cavaleiros de Myth Drannor deu-lhe uma formidável reputação. Há algumas especulações sobre o porquê dele suspender sua carreira de aventuras para relaxar em Arabel. Alguns dizem que Doust não está relaxando, mas esperando por algum evento particular ocorra, e que esse evento acontecerá em Arabel. Doust nega isto, mas constantemente é questionado por informações sobre estes misteriosos rumores. Outros dizem que Doust está fazendo boas ações anonimamente e por motivos próprios.

*A esposa de Doust é Islif Lurelake (Elf, NB, Gue 8), ex-capitã da milícia do Vale das Sombras. Islif é famosa por ter se distinguido nas batalhas contra **Zhentil Keep e Scardale**. Ela se aposentou, pelo menos temporariamente, para criar seu filho, Jhaok Sulwood.

Religião

A mais poderosa organização religiosa em Arabel é o templo que adora Tymora: Casa da Senhora. Um avatar da Senhora da Sorte





apareceu e protegeu Arabel durante “O Tempo das Perturbações” e por causa disto, o templo e sua ordem cresceram significativamente na cidade.

Conduzindo a ordem está Darmos Lauthyr (Hum, CB, Pal 11), que tem 24 sacerdotes sob seu comando e mais de 300 seguidores. Uma figura popular em Arabel que é conectada fortemente à ordem é Doust Sulwood, um antigo Lorde do Vale das Sombras. Darmos é bastante sincero como um defensor. Ele recentemente se tornou o líder exigindo reconhecimento dos oficiais de Arabel e do Rei Azoun. Também, entre os templos para Tymora, ele acredita que o seu templo, Casa da Senhora, deveria ser venerado como o templo mais importante e sagrado da ordem. Estas idéias não o fizeram ganhar muitos amigos na ordem ou em Arabel. A coisa mais ultrajante que ele já fez foi dobrar as taxas do templo. Seguidores leais irão pagar as suas taxas, mas há rumores nas ruas sobre achar um novo sacerdote para a Casa da Senhora, e há rumores da criação de outro templo para Tymora em Arabel. Arabel também tem santuários à Chauntea, Deneir, Helm, Lliira, Milil, e Tempus.

História

O Reino de Gondegal espalhou-se muito sobre Cormyr. Porém, ele também tentou anexar muitos territórios, mesmo com a oposição de Cormyr, Sembia, Vale da Adaga, Tilverton, e outros. O fato é que, o governo de Gondegal em Arabel durou só oito dias e terminou sem matança. Gondegal fugiu antes de sua captura, e sua condição é desconhecida, mas sempre houve rumores em tavernas sobre seu aparecimento em caravanas, ou em atividades de bandidos.

Embora o império de Gondegal não tenha durado; isso teve uma mão no nascimento do Reino de Cormyr. Um dos erros do jovem Rei Azoun IV era a sua relutância em prestar atenção a assuntos fora de Suzail, a capital. Mas quando houve uma rebelião armada dentro de Cormyr, o Rei foi forçado a tomar

nota e agir. Ele conduziu pessoalmente as tropas dele contra Gondegal - desintegrando sua força. Este era Azoun mostrando a primeira exibição das suas tropas, e a libertação de Arabel do governo de Gondegal é uma memória agradável e um sentimento que ele mantém guardado até hoje no seu coração.

Tilverton e a Abertura de Tilver

Os Picos do Trovão têm três passagens principais: Abertura do Trovão no sul, Abertura da Sombra e a Abertura de Tilver no norte. Tilverton, um protetorado de Cormyr, com uma população de 12.000 habitantes, localiza-se na interseção das estradas entre a Abertura de Tilver e a Abertura da Sombra.

Debaixo de Tilverton jaz um gigantesco labirinto de esgotos para se caminhar. Também abaixo da cidade, estão as ruínas de uma antiga civilização élfica, rodeando a Fortaleza de Tilvara, pertencente a um Arquimago Humano. Agora em ruínas, a Fortaleza é conhecida como Palácio de Tilver. Os esgotos abrigam muitos bandidos e monstros, incluindo alguns morto-vivos poderosos. Competindo pelo controle de vários setores da rede de esgoto, esta um grupo de trolls e um grupo de **Ghouls** liderados por um Rei **Ghast**.

Comércio

Em Tilverton, o principal homem de negócios é Brieth Tanalar (Hum, CN, Gue 6), criador de cavalos e rancheiro. Seus cavalos atraem clientes de longe, mas os compradores têm que superar primeiro a sua forte desconfiança nos estranhos.

Os outros principais produtos da área são peles de animais das florestas próximas, pedras preciosas mineradas dentro das montanhas; e cerâmica.





Segurança

Senhora Regente Alasllyn Rowanmantle (Meio-elfa, CB, Gue 9), prima de Shaerl Rowanmantle do Vale das Sombras, governa o protetorado e vigia um conselho local.

Alasllyn é ajudada pelo seu arauto, Cuthric Snow (Hum, NB, Gue 2), um homem jovem enviado pela coroa para assegurar os interesses de Cormyr, e reportando depois tudo corretamente. Tilverton tem uma guarnição de 850 Dragões Purpuras, que mantém patrulhas constantes dentro e ao redor da cidade. Na cidade, uma patrulha típica consiste em 10 a 20 Guerreiros (3), e um ou dois Clérigos da Guerra, comandados por um Guerreiro (5).

Uma dor de cabeça nesta área, é o conflito constante entre os soldados de Cormyr e os únicos membros de uma Guilda de Ladrões na cidade de Cormyr: os Ladinos de Tilverton. Os membros são 70 Ladinos de níveis 2 a 5, e 3 a 12 Guerreiros de níveis 3 a 10.

Sociedade

A cidade fronteiriça de Tilverton contém só três hospedarias, cada uma com clientela distintiva. Vingança do Grimwald é possuída pelos Ladinos de Tilverton que a usa como um lugar de reunião, fazendo conexões com líderes de caravanas e aventureiros. Apresenta rumores de ter centenas de compartimentos secretos, quartos, e passagens que os Ladinos usam.

A Bruxa Sussurrante é conhecida por estranhas ocorrências. As quatro pessoas que fundaram a hospedaria são todas Harpistas. Sendo eles, as irmãs Aluana Nithrin (Melf, CB, Mag 7) e Jhansabella Nithrin (Melf, NB, Mag 6), o cozinheiro Alstigar “o Silencioso” (Hum, NB, Brd 9), e o mestre estável Kheldrar Ghaudelar (Hum, LN, Brd 8).

Também há uma taverna em destaque, o Flagon Alto Organizado. O taverneiro não mede esforços em espulsar os piores elementos da sociedade, e esses, mesmo com

seus modos doentios, conseguem se comportar na maioria do tempo enquanto estão nesta taverna. Por causa da sua atmosfera calma e clientes diversos, o Flagon Alto Organizado frequentemente serve como um local neutro, onde as pessoas de classes sociais diferentes podem se encontrar sem chamar a atenção.

Cidadãos Notáveis

*Andalara (Hum, CB, Rgr 9) é um Harpista que viaja com seis lutadores meio-elfos. Eles caçam por diversão, ou por qualquer mal negligenciado pelos Dragões Purpuras. Quando não estão caçando, Andalara gasta muito do seu tempo na loja de armas do seu irmão, Dundar (Hum, CB, Gue 6).

*Hasantasser Bloodshoulder (Hum, NB, Lad 7) comanda a Vingança de Grimwald como principal sócio dos Ladinos de Tilverton. Ele tem o passatempo incomum de manter rãs enjauladas, libertando uma sempre que os Ladinos registram um grande roubo.

*Filani de Tantras (Melf, N, Mag 9, Conhecimento em: Políticas e história da Costa do Dragão e Norte de Mar da Lua) vende suas informações, mas não venderá artigos mágicos ou seus serviços mágicos. A sua informação é segura, e a quantia oferecida determina quantos detalhes ela pode ter.

*Artur “o Homem Gordo” (Hum, N, Lad 10) é o incontestado líder dos Ladinos de Tilverton.

*Lharae “a Macia”, (Melf, CB, Lad 8) é filha de Artur, e usou todo seu carisma para ganhar a confiança do Clero de Gond e da Guarnição de Tilverton. Desta posição próxima do poder, ela consegue informações ao pai dela e aos Ladinos de Tilverton durante anos.

*Gahlaerd Mossmere (Hum, NB, Mag 12) é conhecido por duas coisas: pesquisar novas magias e negociar com qualquer um de baixa reputação que aparece no seu caminho. Ele tem negócios regulares com os Ladinos, enquanto os ajuda com magia e uma casa segura.





Religião

O templo principal de Tilverton é para Gond “Arauto das Maravilhas”, conduzido por Burlan Almaether (Hum, N, Clr 12) e os seus 26 sacerdotes. Templos menores incluem um para Helm, Lathander, Silvanus, e Tymora. Mask e Cyric são supostamente representados em locais secretos dentro dos esgotos.

História

Desde sua ocupação em 1357 DR, Tilverton tem se tornado um crescente ponto estratégico e importante para Cormyr. Para este fim foi cercado com muralhas e ruas pavimentadas. Uma guarnição de 850 Dragões Purpuras está situada lá, e patrulhas terrestres são comuns em suas ruas.

Tilverton estava originalmente ocupada pelo Duque Bhereu por causa de ataques de Lashan do Vale da Cicatriz e Zhentil Keep contra os interesses de Cormyr.

A realidade é que Cormyr ocupou Tilverton antes que seus inimigos tivessem uma chance para ocupá-lo. Os Vales e Sembia aprovaram a ocupação, mas cada um está preocupado que Cormyr se torne muito poderosa nesta área.

Cidades menores

*Castelo do Desfiladeiro

Situado na porção norte-central de Cormyr, Castelo do Desfiladeiro é um defensivo posto avançado construído para manter longe os intrusos das Terras Rochosas.

Aproximadamente 500 membros dos Dragões Purpuras e um destacamento de Arcanos de Guerra estão situados aqui, conduzidos por Bren Espada-Ampla (Hum, LN, Gue 10). Ele é conhecido como um chefe que dá broncas regulares e que está completamente confortável em manter a ordem a todo custo. Se o Castelo do Desfiladeiro é atacado, Espada-Ampla confia que as forças de Arabel

sejam capazes de reforçar a sua posição ou poder derrotar qualquer força de invasão que consiga passar do posto avançado.

Para assegurar que mensagens de pedidos de ajuda alcance Arabel, Espada-Ampla mantém um psiônico em posição de estabelecer contato com um membro da guarnição de Dragões Purpuras de Arabel. Se necessário, o psiônico pode transmitir o pedido de reforços mentalmente para Arabel. Suzail também está estudando este sistema, e tem obtido bastante êxito, a coroa pode decidir contratar psiônicos para transmitir mensagens de um chefe para outro em todas as partes do Reino.

Porém, alguns em Suzail se opõem a este sistema por temerem que a introdução formal de psiônicos venham expor o Status do Exército de Cormyr, introduzindo uma arma que poderá passar mensagens para as Terras Rochosas e para Zhentil Keep. Eles asseguram que defender seus chefes de ataques psiônicos se tornaria muito caro e impediria seus esforços em comandar.

Também há a eterna pergunta sobre a lealdade dos psiônicos, por que se algum deles trair Cormyr, poderia incapacitar seu exército.

*Castelo do Chifre Alto

Este antigo castelo nas Montanhas dos Picos da Tempestade, próximo ao Castelo do Desfiladeiro, já foi o local de muitos feitiços estranhos e ações abomináveis, mas agora está em ruínas, dinamitado por magia.

A fundação do castelo permanece, e suas paredes, embora esmigalhadas, revelam a forma do castelo e algumas das estruturas dentro de suas paredes. Chifre Alto era um simples quadrado projetado com cada parede de 500 m de largura. Teve um portão central pesado em uma das paredes. Deste portão, uma ponte levadiça atravessa sobre um lago raso. Além disso, torres se levantam á cada canto das paredes do castelo.

Dentro das paredes há muitas estruturas, incluindo um grande corredor que cerca um pátio central (que é agora coberto de





vegetações como videiras trançadas e um misto de vegetações mortas).

Outras estruturas internas estão quase escondidas, tão esmigalhadas que poucas pedras permaneceram intactas. Essa destruição, como a origem do castelo, certamente é de natureza mágica.

Os níveis do subsolo do castelo é um assunto diferente. Quartos e corredores estão quase intactos em algumas áreas, e em ruínas em outros lugares.

Houve alguns esforços para explorar os níveis abaixo do Castelo, mas estes grupos de busca têm retornado de mãos vazias ou faltando integrantes. Porém, houve um relato de um sobrevivente que disse que eles tinham descoberto uma câmara secreta que contém uma piscina mística.

Infelizmente, esta pessoa ficou quase catatônica depois da experiência, com dificuldades para descrever adequadamente o local do quarto ou o que tinha acontecido aos companheiros dele.

***Dhedluk (Olho-Morto)**

Esta cidade de 100 edifícios no coração da Floresta do Rei é rodeada por estacas de madeira [muralha de madeira] com um único portão.

Na cidade o principal cidadão é Thiobar (Hum, NB, Gue 8), um aventureiro aposentado que administra uma hospedaria chamada a Moça Tímida. Thiobar conhece todo mundo em Dhedluk, fazendo da Moça Tímida um valioso lugar para se ir.

Porém, Thiobar cobra pelo benefício de suas conexões de acordo com o conhecimento e experimenta do personagem (em condições de jogo, 200 PO por nível do indivíduo que está ajudando). Ele não ajudará qualquer ameaça contra a coroa, e na realidade relatará à milícia, qualquer um que exiba tal intenção.

A Moça Tímida é visitada até mesmo por nobres e representantes da Corte, na realidade Thiobar é o senhor da cidade. Thiobar oferece seu conhecimento para qualquer um, mas economiza os seus melhores segredos

para Vangerdahast, um amigo e informante. Ajudando Thiobar como arauto e também na Moça Tímida está Ildul Pedra Gigante (Melf, LN, Gue 1).

***Espar**

Espar apresenta 120 edifícios de pedra espalhados por uma região de fazendas. Hezom (Hum, LB, Drd 10) é o regente desta calma comunidade agrícola, e presta serviços em nome da coroa. Ele ainda mantém um santuário pequeno para Helm. O ajudando, e agindo como seu arauto, está um ladino reformado chamado Gzelder “Mão Amarela” (Hum, NB, Lad 8). Há também Quiral (Hum, NB, Gue 5), é um ferreiro com algum renome para excelentes espadas. Porém, ele cria espadas lentamente e cuidadosamente. Ele foi um aventureiro durante um tempo e foi capaz de se aposentar com o que conseguiu das pilhagens. Então, fazer espadas é para ele mais um passatempo do que um negócio, ele forjará apenas uma espada se assim desejar.

A Olho Alerta é a única hospedaria de Espar.

***Estrela Vespertina**

Esta cidade tem cerca de 50 edifícios sem fortificação e fica situada no cruzamento das estradas entre os Picos das Tempestades e a Floresta do Rei.

Estrela Vespertina fica situada perto dos Salões Assombrados, um complexo subterrâneo multi-nivelado que foi um lugar seguro para muitos bandidos e companhias aventureiras. Embora livrada dos monstros e várias outras ameaças por gerações, ainda há rumores que um vasto tesouro tende a ser descoberto. Os Salões Assombrados é de fato uma fortaleza dentro de um paredão e não aparenta ser nada além de uma caverna vazia. Tessaril Winter (Melf, CB, Gue 10) é a boa senhora de Estrela Vespertina. Ela tem o seu arauto, Tzin Tzummer (Hum, NB, Bbr 7), e o atendente da cidade, Morim (Hum NB Gue 3) para ajudar. Winter gosta dos contos a





respeito dos Salões Assombrados, e ajudará qualquer aventureiro que deseje ir lá. Ela acredita a anos que ainda possa haver algum tesouro esperando para ser descoberto.

Vinho, pergaminho, e lã aumentam o Comércio de Estrela Verpertina com cidades próximas, como Suzail e Daerlun. Graças principalmente ao número de fazendas circunvizinhas.

Economia

Embora Estrela Verpertina seja pequena, apresenta uma grande variedade de boas hospedarias. As três melhores são a “Caneca Solitária”, dirigida por Duman Kiriag (Hum, NB, Gue 5), o “Unicórnio Dourado”, dirigida por Selda e Imyara, e a “Aperto de Mãos” que atualmente foi reconstruída após uma briga entre dois magos.

A cidade tem um único grande templo, “A Casa da Manhã” que serve Lathander. Conduzindo a igreja está Charisbonde “Verdadeira Serva” (Melf, NB, Pal 11). Um residente do templo é Jelde Asturien de Lathander (Hum, NB, Pal 8). Ele atua como o marechal do templo e era um Cavaleiro de Myth Drannor. Ele é conhecido por portar um anel mágico de armazenar feitiços que contém três magias “**Criar Mortos-Vivos**” e duas magias “Bola de Fogo”.

***Chifre Alto**

A concentração mais forte do exército de Cormyr no oeste, fica situada no topo das Montanhas Picos da Tempestade, em um forte chamado Chifre Alto.

Chifre alto é um enorme complexo situado a 1,000 metros de altura e consistindo-se de torres múltiplas e várias estruturas de defesa. Moram aproximadamente 400 soldados (100 arqueiros e 300 misturados). Há um cavaleiro (Gue 3) para cada grupo de 10 homens, e os cavaleiros respondem ao Lorde de Chifre Alto, Lorde Comandante, Thursk Dembarron (Hum, LB, Pal 15).

O seu arauto é Dhag Barba Cinzenta (Hum, LN, Rgr 10). Durante o inverno, o forte serve como lar para metade do exército de Cormyr, durante toda a estação.

Os Arcanos de Guerra também fazem de Chifre Alto uma base. Há pelo menos três deles a qualquer hora (cada um de 6º nível ou superior, com 50% de chance do Arcano ser de 7º a 12º nível).

Os guardas de Chifre Alto, previnem especificamente invasores vindos da fronteira e homens-lagartos vindo dos Pântanos, de entrarem pela passagem onde Chifre Alto está localizado. Também há rotas para minas reais de pedras preciosas.

Há instalações para abrigar viajantes, mas eles são totalmente separados e o exército atende só as cortesias mais básicas. A atmosfera é disciplinada desde que o Lorde Comandante começou a aperfeiçoar suas forças dentro de Chifre Alto, levando em conta a força crescente dos Zhentarim no Oeste.

Talvez porque Chifre Alto seja uma estrutura defensiva, nunca teve que enfrentar um grande ataque.

***Hilp**

Esta pacata aldeia está presente na estrada entre Suzail e Marsember, foi nomeada por um aventureiro que livrou a área de Trolls e estabeleceu o povoado.

O Lorde de Hilp, Doon Dzavar (Hum, NB, Gue 2), não é um nativo de Cormyr, mas é, no entanto, popular por seu entusiasmo e liderança. O seu arauto é Baldask Delzantar (Hum, NB, Fet 5).

Hilp tem uns negócios ainda ativos. Alguns são bem conhecidos por fabricarem barris de vinho.

***Imersea**

Uma cidade, sem muralhas, de aproximadamente 100 edifícios, Imersea, serve principalmente como um ponto de





parada ao longo da estrada entre Arabel e Suzail.

Imersea é parada obrigatória para todos os tipos de seres, a cidade contém muitas hospedarias pequenas e tavernas que deixam os viajantes terem uma noite de sossego. A hospedaria mais conhecida é a Cinco Belos Peixes, que prepara sua própria cerveja e tem apreciadores leais.

O lorde de Immersea é Samtavan Sudacar (Hum, LN, Gue 3), que não é bem aceito entre as pessoas da cidade, porque ele não é um nativo de Imersea (mas de Suzail), e a sua forma de governar da cidade é completamente inadequado. Se não fosse pelos diligentes e preocupados esforços do arauto de Sudacar, Geldroon Cultspiiir (Hum, CN, Gue 2), a cidade seria virtualmente desgovernada.

***Noktil**

Uma aldeia a meio caminho entre a cidade de Arabel e a ponte perto da Floresta Hullack, Noktil tem apenas 50 edifícios sem defesas e uma pequena população residente que permanece firme com o passar das estações. Realmente, a população da cidade que é de aproximadamente 400 pessoas, tem mudado pouco nos últimos séculos.

Noktil é conhecida como uma fonte de madeira boa, pão doce e outros produtos de padaria. Há várias rodas de água ao longo do rio, que ajudam nos moinhos de farinha. Padeiros de Noktil fazem bastante pão para exportar a toda Cormyr.

A madeira de Noktil é surpreendentemente macia e flexível quando está verde. Mas quando seca, a madeira endurece e fica bastante forte, provavelmente a madeira mais forte em Cormyr. Isso gerou um comércio de madeira que provê produtos customizados de madeira principalmente para nobres em Suzail.

Noktil é governada pelo domínio de Arabel, mas a maior quantidade de comércio está com Imersea.

Há um rumor de que um mestre arqueiro elfo vive em Noktil e está instruindo o povo da

cidade a fazer arcos usando a sua madeira excepcionalmente forte.

Os aldeões que compõem a milícia voluntária são principalmente os arqueiros que tem uma reputação pela precisão que excede a habilidade de companhias de arqueiros profissionais, aumentando a crença deste rumor. Nenhuma pessoa da cidade vai falar no assunto, porém os arcos de Noktil são famosos por terem um puxado difícil, mas um incrível alcance, e os cabos das flechas e a madeira do arco são lendários por serem quase tão forte quanto ferro.

Todos os anos há um pequeno número de aventureiros e os exploradores chegando a Noktil que esperam fazer sua base lá, enquanto eles se arriscam na Floresta Hullack. A cidade tem só uma hospedaria, e sua loja de equipamento provê mais instrumentos de fazenda do que equipamentos pra aventureiro. Os aldeões são frios com exploradores porque eles temem contra ataques pelos seres da Floresta Hullack.

***Pedra Trovão**

Esta cidade sem fortificação na extremidade sulista da Floresta Hullack é freqüentemente usada como uma base de operações para expedições nos bosques, por companhias mercantis e pelos Dragões Purpuras.

A população de Pedra Trovão durante o inverno é de aproximadamente 900 pessoas, mas da primavera ao outono, a população aumenta consideravelmente com a chegada dos Dragões Purpuras, exploradores, companhias mercantis, aventureiros, armadores, e outros que vêm à cidade indo em direção a floresta. Também há uma justa quantia cobrada pelo tráfego nos Vales através da Pedra Trovão, com comerciantes e contrabandistas fazendo seu caminho para o resto de Cormyr. A maioria deste tráfego acontece no inverno, depois que os Dragões Purpuras deixarem a cidade.

A cidade supre seus visitantes e viajantes com uma variedade de hospedarias, tavernas, e lojas de equipamento. O principal negócio da





cidade está em cumprir as necessidades dos aventureiros.

Infelizmente, a guarnição de Dragões Purpuras, incluindo aproximadamente 100 tropas terrestres, tem uma reputação ruim em Pedra Trovão por criar perturbações. O líder do contingente de Dragões Purpuras que vem a Pedra Trovão, Faril Laheralson (Hum, CN, Gue 5), está mais interessado em manter as suas tropas com espírito de disciplina. Por causa disto, eles freqüentemente saem de seu controle.

Pedra Trovão não tem nem milícia, nem senhor. Ao invés disso, Sarp Barba Vermelha, representa os interesses da coroa em Pedra Trovão, tão bem quanto ele pode. Os aldeãos solicitaram que Barba Vermelha repreenda Laheralson pela conduta das suas tropas. Barba Vermelha falou com Laheralson, mas o líder tem o Rei a seu favor, e Barba Vermelha não está em nenhuma posição para forçar um confronto.

A coroa tem uma base em Pedra Trovão para manter a trilha que atravessa a Floresta Hullack, até que esta seja livrada das ameaças. Embora o oficial da coroa, Thiodor Hurm (Hum, LB, Gue 2), seja um bom guardião de registros, e um aventureiro de meio período que também se arrisca na floresta, sendo quase impossível para ele adquirir um quadro preciso sobre tudo que é encontrado lá.

***Waymoot**

A maior cidade dentro da Floresta do Rei, Waymoot situa-se no centro da floresta. A característica mais notável é a muralha no centro da cidade, que também é a residência para um senhor de força incomum, Filfar Marca de Madeira (Hum, LB, Gue 10), fez a sua reputação quando ele ainda era jovem, ao repelir um ataque de Trolls à cidade. Dhag Barba Cinzenta serve de arauto tanto para Marca de Madeira, como também para Chifre Alto.

A economia de Waymoot é feita por comerciantes que vem para a cidade com

cavalos e carruagens. Os cavalos criados e tReinados aqui, muitas vezes são destinados ao Exército de Cormyr.

Para entretenimento, a Piscada Prateada é a hospedaria mais popular em Waymoot. Outras incluem a Xícara & Colher, o Homem Velho, e a Lua & Estrelas. A hospedaria Piscada Prateada é a mais popular porque é a hospedaria que Lorde Marca de Madeira freqüenta. Sempre há uma multidão ansiosa para ver as exibições de força do Lorde.

Há só dois templos na cidade, um para Tymora e outro para Lliira. A Mão que Abriga é o templo de Tymora, administrada por Gothric de Tymora (Hum, CN, Clr 7) e três outros clérigos que o apóiam. O Sons de Alegria serve Lliira, e Hezarai Lunar (Melf, NB, Clr 8) é sua líder. O Sons de Alegria era dedicado a Waukeen, como sua sacerdotisa. Porém, depois de um sonho febril que Lunar se recusa a discutir, ela decidiu reorientar as suas preces para Lliira.

Apesar da limpeza das áreas circunvizinhas a Floresta do Rei e a paz geral presente em Waymoot, a cidade retém um pouco de seu passado caótico. Uma vez Waymoot foi conhecida por suas grandes e ativas guildas de ladinos. Este Reinado do mal terminou com a destruição do deus Bhaal. Rumores de tesouros escondidos persistem na cidade até estes dias.





Histórias em Cormyr

O que antes era conhecida como a Casa de Obarskyr, ajudou na unificação do território conhecido hoje como Cormyr, que era baseado ao redor de uma pequena cidade fortificada, Suzail, e alguns postos avançados. Tornando-se o centro de poder para o Reino de Cormyr.

A Casa de Obarskyr começou a linhagem de Reis que se estende até os dias de hoje. E governando Cormyr está o Rei Azoun IV. Rei Azoun é o 71º da sua linhagem.

No princípio, o governo de Cormyr era difícil. Realmente, foram tempos quando o Rei era forçado a não reinar do seu trono em Suzail, mas se mudar para um dos postos avançados, como Arabel ou Marsember. Intriga, rebeliões, e outros fatores contribuíram para o Rei mudar seu local de reinado.

O Rei Perdido

Um exemplo de rebelião foi o breve reinado de Gondegal que também é conhecido como o Rei Perdido.

Em 1352 (o Ano do Dragão), Gondegal tentou estabelecer o seu próprio Reino dentro de Cormyr. Gondegal quis ser Rei e viu só um método de alcançar sua meta: conquistar terras pela força e se instalar como Rei.

Gondegal usou Arabel como base de suas operações, enquanto começava recrutar mercenários por toda Cormyr e as Terras dos Vales. Em troca de prestarem serviço para o exército, Gondegal prometia para seus soldados qualquer pilhagem que eles poderiam achar no caminho, e para os chefes deles, títulos de nobres e lotes de terra.

Gondegal conduziu muitas guerrilhas ao tentar invadir Cormyr por todos os lados e foi bastante próspero na sua ascensão inicial ao poder. As forças de Gondegal levaram sua bandeira ao norte distante pelas Montanhas Boca do Deserto, além do leste pelo Pântano da Vastidão (capturando Imersea e Pedra

Trovão), oeste pelas fazendas ao redor de Estrela Vespertina (entretanto a própria Estrela Vespertina resistiu ao ataque de Gondegal), e a nordeste por Tilverton. A tropa de Gondegal, embora formada por mercenários, executou muito bem a tarefa de conquistar um considerável número de territórios, e causando assim muita miséria nas cidades que eles ocuparam.

As tropas também compreenderam as palavras de Gondegal, pilhando tudo que eles puderam, deixando muitas das cidades e fazendas em ruínas e muitas pessoas mortas.

Gondegal caiu devido a dois enganos. Primeiro, ele prometeu para os seus mercenários qualquer pilhagem que eles poderiam achar. Isso esvaziou as cidades que eles atacavam, fazendo-as inúteis como pontos de provisão para operações da tropa. Segundo, tropas de Gondegal, atacavam de repente e moviam-se depressa, significando que Gondegal pôde obter muitos territórios, ele reagiu mais depressa que as forças residentes de Cormyr, os Dragões Purpuras. Porém, isto significou que a vingança dos Dragões Purpuras vinha como uma onda massiva, uma vez eles puderam se agrupar, se administrar como uma única unidade e trazendo reforços de outras terras. Com quase todo exército em Chifre Alto na ocasião, havia uma considerável dificuldade em juntar as tropas para desafiar Gondegal. Cormyr tinha estado preparada para um ataque externo, não para um inimigo de dentro.

Gondegal também transformou o poder na região, e nos outros Reinos. Sembia, Vale da Adaga, Tilverton e outros, se combinaram para derrubar o renegado.

Gondegal conseguiu estabelecer um trono em Arabel. Este reinado durou apenas oito dias, e Gondegal só esteve realmente em Arabel por cinco dias como Regente do seu Reino improvisado.

Finalmente, os Dragões Purpuras e os aliados dos outros Reinos marcharam contra Gondegal. Começaram avançar simultaneamente por Chifre Alto, Terras dos Vales, Fenda do Trovão, e Tilverton (suas





forças sobreviventes retornariam as suas cidades depois que Gondegal fosse capturado).

Como os Dragões Purpuras marcharam em território ocupado, eles foram recebidos com visões de destruição e desesperança. Tropas de Gondegal tiveram que fugir, saqueando tudo que podiam antes de se retirarem, esperando achar pilhagem em outros locais.

Na realidade, uma porção significativa das tropas de Gondegal foi rendida, e lhes oferecida a chance de se unirem aos Dragões Purpuras em troca de comida e abrigo.

As forças de Gondegal iam sendo dizimadas conforme os Dragões avançavam. Durante o avanço simultâneo das tropas, não houve uma única batalha principal, e nenhuma batalha durou mais que uma hora ou perdeu-se mais de 100 vidas. A maioria das tropas renegadas só decidiu lutar após não terem nenhuma outra opção, escolhendo morrer em batalha, ao invés de retornarem em desgraça para as suas casas. Os Dragões Purpuras, conduzidos pessoalmente pelo Rei Azoun IV, marcharam em direção a Arabel esperando uma batalha ou uma longa resistência da fortaleza de Gondegal. Ao invés disso, os Dragões Purpuras não encontraram nenhuma resistência. Gondegal tinha fugido, mais provavelmente durante a noite ou talvez até mesmo um dia ou dois antes, deixando as suas tropas por sua própria sorte. As tropas mercenárias de Gondegal não tiveram nenhum argumento para lutar por Arabel. Eles lutavam só pelo ouro, e a fonte desse ouro tinha fugido de Arabel. Os Dragões Purpuras ocuparam Arabel sem derramar uma gota de sangue.

Paz no Reino

Cormyr esteve oficialmente em paz por muitos anos, desde que Rhigaerd expulsou os últimos invasores da fronteira. Porém, forças cormyrianas tomaram mais porções de terra, com as muitas ações nas regiões próximas, a nação cormyriana reuniu suas forças para

ocupar Tilverton, na fronteira das Terras dos Vales, e conduzir uma cruzada contra as grandes Hordas de Tuigan, invadindo os Reinos do Leste. Parecia piada, sim, o Reino estava em paz, mas o exército tem que se manter ocupado.

Por causa dessas ações principais, patrulhas cormyrianas entram freqüentemente em conflito com bandidos nas estradas no norte e oeste, e no momento estão batalhando contra Orcs e outras criaturas do norte e leste de Cormyr, na Fenda de Tilver e na Fenda da Sombra. Ambas as áreas são ameaçadas constantemente por invasores que ameaçam Cormyr, caso eles invadam Tilverton. Cormyr construiu uma fortaleza, o Castelo do Desfiladeiro, para defender o Reino contra ataques nessas passagens, e mantém Chifre Alto para se proteger contra ataques vindos do Oeste.

Um Reino em Expansão

Cormyr começou com a cidade-estado de Suzail e algumas comunidades circunvizinhas. Desde então, Cormyr aumentou significativamente seu tamanho.

Seu principal esforço de expansão estava no que é agora chamada de Floresta do Rei. Esta floresta que na ocasião era muito maior que seu tamanho atual, era infestada de monstros, um esconderijo de bandidos, e lar de outras ameaças para habitação humana.

Pelos concentrados esforços de Suzail e das comunidades próximas, a floresta foi livrada dos monstros, e se fez segura para habitação humana.

Pessoas atraídas pelos bons recursos e madeira rica, construíram pequenas comunidades que existem até hoje.

A coroa criou fortes com guarnições protegendo as fronteiras de Cormyr. Dois destes locais são conhecidos como Castelo do Desfiladeiro e Chifre Alto.

Chifre Alto foi o primeiro e levou mais tempo para ser construído. Situado em uma passagem a 1.000 m em cima das montanhas,





Chifre Alto apresentou um difícil problema de engenharia: construir as torres e paredes do complexo e aplanar o terreno montanhoso circunvizinho.

Construir o castelo e a estrada que conduz até ele gastou quase uma década. Castelo do Desfiladeiro, uma estrutura menor e em um terreno mais plano, levou menos tempo para ser construído.

Estes postos avançados representaram a mais distante expansão das forças cormyrianas por muito tempo.

Enquanto estes postos avançados estavam sendo construídos, fazendeiros cormyrianos começaram a cultivar a terra nas margens do Lago Wyvern. Este território não era reivindicado por qualquer outro Reino (Sembia, uma possível escolha, reivindicou terras apenas até o Pântano da Vastidão) e a expansão de Cormyr nesta área era inevitável. A migração foi gradual, e as poucas comunidades ao longo do Lago Wyvern são orientadas para produção agrícola.

Um esforço concentrado foi feito para varrer a área dos monstros e criar um lugar para habitação, muito parecido com a Floresta do Rei.

Expansão Futura

Cormyr está continuamente crescendo para leste e nordeste. Isto significa que a Floresta Hullack e a região até Tilverton se tornará mais segura sob o controle de Cormyr. Com o crescimento de Cormyr, inicia-se a extração

de madeira da Floresta Hullack para abastecimento.

Com a recente aquisição de Tilverton, Cormyr passa a olhar para as Terras Rochosas como seu próximo sério esforço depois da Floresta Hullack. As Terras Rochosas é mais íntima com Tilverton e apresenta um maior risco à segurança daquela área.

A principal dificuldade em anexar essas terras, são que elas estão terrivelmente incontroláveis e os esforços atuais não deram resultados. Só um sério esforço militarista traria, provavelmente, essas áreas para o controle de Cormyr. Tipo de atividade que, provavelmente mais adiante, enfureceria os Zhentarim, o povo do Vale da Adaga, e Sembia.

A região dos Vales, incluindo o Vale das Sombras, ficariam alarmados se, Cormyr e os Reinos previamente mencionados, fossem a guerra com os Vales, transformando-os em um campo de batalha.

Pior, nem Cormyr nem seu inimigo, em tal guerra, poderiam deixar de reivindicar os territórios conquistados.

A costa ao longo da Lagoa dos Dragões entre Marsember e Urmlaspyr provavelmente irão ver grandes comunidades crescerem. Com o controle de mais navios no lago, haverá mais demanda para portos.

Também, haverá maior necessidade para um porto além da Lagoa dos Dragões, significando a construção de um porto em cada cidade como: Portão Ocidental e Urmlaspyr. Cormyr planeja a criação de mais um porto para proteger as embarcações de transportes das atividades piratas.





Sociedade de Cormyr



Mentalidade de Cormyr

As características predominantes do povo de Cormyr é o seu contentamento com o seu Reino, e a convicção que o seu sistema de governo é o melhor.

Isso deu aos Cormyrianos a reputação de ser os elitistas, acreditando que os outros Reinos sejam inferiores ao seu. Certo grau de convicção é fundamentado na realidade.

Os Vales, o Pântano da Vastidão, e a Costa do Dragão, por exemplo, são desorganizados para provocar duradouras mudanças nos seus Reinos. Se qualquer destes se organizasse sob o controle de um regente e adotasse o sistema de um Rei forte como o de Cormyr, um forte exército, e cidadãos coletivamente contentes, eles poderiam se tornar Reinos mais fortes.

Cormyrianos são cidadãos responsáveis, que levam os assuntos do Reino a sério e participam dos afazeres da comunidade. Cada cidade em Cormyr tem um forte senso de comunidade que é difícil de quebrar. Esta unidade é uma das maiores forças de Cormyr. Esta unidade também é evidente na classe nobre, consciente de sua liderança e governo. Nobres vêem o seu papel em Cormyr como mais que um dever para os seus compatriotas, algo mais por direito de herdar (e abusivo) poder.

Cormyrianos também se orgulham do seu nível de civilização. Eles honram as leis com compaixão e diligência, mas não como os criminosos soltos ou os prisioneiros, que temem por suas vidas quando vão para prisão.

Costumes

Alguns costumes Cormyrianos são mais comuns que outros.





Para se misturar e ganhar aceitação, os visitantes têm que aprender e tentar se lembrar dos costumes a seguir. (Veja Milícias locais para informação de como visitantes têm o seu conhecimento das leis Cormyrianas e costumes).

*Cidadãos de ambos os sexos curvam suas cabeças para realeza. Isso é de fato uma lei, qualquer Cormyriano obrigará os visitantes a fazê-la, não importando quem eles sejam. Cormyrianos respeitam enormemente seus líderes, e eles querem mostrar este respeito a todos que visitam seu Reino.

*Enterros são seguidos com excitação. Cormyrianos vêem a morte como o fim de uma agradável viagem para um Reino maravilhoso, esse fato não está longe da verdade.

Certamente, varias crenças têm práticas de enterros diferentes, mas o comum em Cormyr é a crença que alguma manifestação divertida deve seguir um enterro, pois a pessoa morta deveria ser lamentada quando viva, mesmo o seu espírito se mantendo vivo ou não. Mas ao mesmo tempo, a vida em Cormyr deve ser celebrada e as festividades que acompanham o enterro é usada para lembrar a todos os participantes de como eles são afortunados em ser cormyrianos.

*Gatos são os olhos e mensageiros dos deuses. Cormyr respeitam os gatos desde muito tempo atrás, mais do que qualquer um possa se lembrar. Gatos são venerados dentro de Cormyr como nenhum outro animal, e essa reverência estende-se nas crenças religiosas. Gatos são sagrados e nunca devem ser mortos. Estes também têm a fama de poder incitar os deuses a intervir por alguém no caso de uma tragédia. Então, muitos cidadãos em Cormyr têm pelo menos um gato, e os gatos

são deixados livres pela casa e nunca mantidos em gaiolas. Deve-se notar que maltratar gatos é considerada uma grande ofensa. Orelhas cortadas, mudar a cor do pêlo, especialmente dos rabos, são causa para o banimento (do ofensor, não da vítima!) em algumas cidades. Também, a capacidade de reprodução dos gatos não deve ser perturbada, os deuses determinarão quantos gatos deve haver em Cormyr.

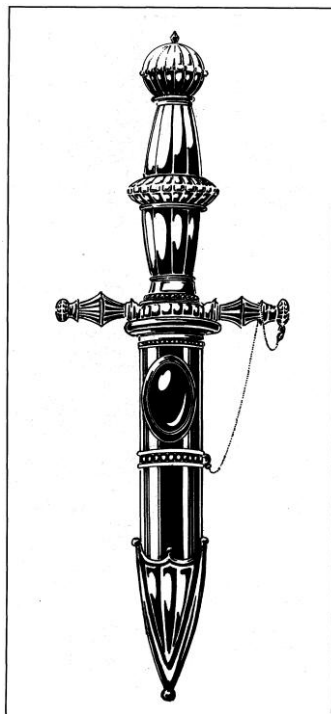
Certamente seria um grande problema manter os gatos, a eles são permitidos correrem livres e se reproduzirem à vontade. Felizmente, longe da preocupação das condições de vida humana, gatos tem muitos predadores naturais

que limita sua quantidade, assim eles não chegam a interferir demais com as condições de vida da população, especialmente em cidades grandes.

* Mulheres interessadas em achar companheiros usam lenços roxos. Esse é outro antigo costume de origem desconhecida. Uma explicação moderna do costume é que quando uma mulher deseja um companheiro, ela usa a cor da bandeira de Cormyr para lembrar os homens das suas obrigações para com o Reino: arrumar uma companheira e aumentar a população de Cormyr. Certamente não são todas as mulheres que seguem esse costume, isto é usado

principalmente por mulheres que se consideram jovens e aventureiras. Amantes [no sentido de casado] também dão freqüentemente lenços roxos como presentes, como sinais de afeto.

*Convidados sempre aderem às regras da casa. Quando se é convidado para ir à casa de um compatriota, o convidado é responsável por não perturbar a rotina diária do dono da casa. Cormyrianos acreditam que sua casa é um lugar sagrado, e sua manutenção é necessária para que a família continue feliz.





Convidados não devem, então, fazer coisas que interfiram com o modo de viver da família do anfitrião.

*Caçar em terras privadas é proibido. A população de animais às vezes está escassa em certas partes de Cormyr, e a coroa regula o período de caça com rigor, especialmente na Floresta do Rei.

A violação deste costume é equivalente a uma traição entre vizinhos e resulta em banimento de baixo nível (As pessoas podem não cruzar a rua para evitar o ofensor, mas é provável que eles passem a ignorar a presença dele). Há casos onde os indivíduos são perdoados, oferecendo um banquete a sua cidade local e permitindo que outros cacem nas suas terras.

* O uso de moeda corrente estrangeira é mal visto.

Cormyrianos devem usar a própria moeda do seu Reino e não confiar na moeda corrente de outros, talvez inferiores, Reinos. Tentar passar uma moeda estrangeira é um modo sutil de infiltração, dando ao outro Reino um papel na vida diária de Cormyr. Isso não deve ser tolerado, e visitantes que chegam a Cormyr são rapidamente instruídos por donos de comércio em converter suas moedas para cunhagem de Cormyr. Trocar para moeda corrente é quase exclusivamente feito em um joalheiro ou um local oficial, como o escritório de um arauto local, pois só eles tem o equipamento necessário para testar corretamente, pesar, e avaliar a legitimidade da moeda corrente estrangeira e determinar seu valor relativo à moeda corrente de Cormyr.

Suzail, Marsember, Arabel, e Tilverton, os centros comerciais de Cormyr, são exceções notáveis para esse costume. As suas economias baseadas nas trocas dependem da cunhagem de fora de Cormyr, como a cunhagem real.

Cada uma destas cidades tem grandes centros de troca de dinheiro, permitindo os estrangeiros caminhar por Cormyr sem

cometer o erro de pagar com moeda estrangeira.

Entretenimento

Cormyrianos são pessoas civilizadas, e por causa disso eles não desfrutam de esportes sangrentos, como os cidadãos de outros Reinos desfrutam. Então, você não vai achar sequer uma arena em Cormyr.

Ao invés disso, o entretenimento gira em redor de festivais. Há festivais para uma variedade de feriados e celebrações de aniversários reais. Este amor por festivais se estende por religiões, e Cormyrianos participam freqüentemente de festividades que celebram eventos fora de sua própria fé.

Atividades festivas normalmente são grandes em comunidades, especialmente em cidades menores, com todo mundo assumindo deveres, seja com decorações ou preparação de comida. Pessoas que podem criar decorações elaboradas são altamente veneradas na sociedade de Cormyr, porque eles contribuem com o festival como nenhuma outra pessoa pode. Em cidades menores, normalmente há uma pessoa que é conhecida como decorador, que vigia todas as decorações festivas. Algumas cidades apóiam o decorador financeiramente, assim a pessoa pode trabalhar em tempo integral em novos projetos.

Lei e Ordem

As leis e a execução delas são a base para a grandeza de Cormyr. Para um Cormyriano, a lei é concebida pelo Rei e cobrada pelos seus Dragões Purpuras e outras milícias, que domaram a selvageria de Cormyr e deixaram a região sob uma organizada e calma existência.

Leis nacionais





Várias leis são comuns ao longo de Cormyr. Naturalmente, algumas destas leis são mais rigorosas que outras, e cada cidade difere seu tratamento com os violadores. Alguns multam, outros preferem banir o infrator.

Algumas leis nacionais são:

* Cidadãos de ambos os sexos curvam suas cabeças para realeza.

* Visitantes curvam suas cabeças ao senhor local.

* Aventureiros armados que seguem em paz usam Fitas Brancas da Paz ao redor dos cabos de suas espadas que (em teoria) impedem as espadas de serem sacadas rapidamente. Este é em grande parte um gesto simbólico, para eles nada interfere em um saque rápido de armas. Uma emboscada contra um grupo com Fitas Brancas da Paz, não seria tão diferente que uma emboscada contra esse mesmo grupo sem Fitas Brancas da Paz.

* Todo o mundo tem que se submeter a um pedido de busca pela Milícia.

* Moeda corrente estrangeira só será comercializada em negócios próprios para isso. Isso é feito para prevenir a introdução de moeda estrangeira na população geral, que poderia desvalorizar a própria moeda corrente de Cormyr.

A Corte Jurídica

Um das maiores realizações de Cormyr é seu sistema de tribunal. De todos os sistemas jurídicos de Faerûn, o de Cormyr é o que trabalha melhor. Seus assuntos são uma questão de debate, mas os trabalhos do sistema são bons tanto na prática, quanto na realização de seu papel desde sua fundação.

Um tribunal como esse, trabalha muito em outros Reinos. O senhor local, ou nobre local, faz o julgamento e aplica o castigo.

Pode-se exigir que o nobre seja aprovado por um Rei ou um júri de seus semelhantes (outros governantes ou Arcanos de Guerra). Se eles conseguirem o veredicto, a aprovação

tem que ser a de um júri de uma dúzia de cidadãos escolhidos pessoalmente pelo Rei.

Porém, Cormyr é incomum em dois aspectos. Primeiro, o acusado não é tido como culpado ou inocente até que provem o contrário. Ao invés, o suspeito é requerido a responder pelos custos e o acusador é requerido a comprovar os custos. Segundo, há algumas integrações no processo. Um proprietário de terra (quem paga impostos para o Rei) é intitulado a integrar o julgamento numa posição mais alta na cadeia de autoridade jurídica.

Os chefes de milícia são frequentemente usados como acusadores. Em cidades pequenas, isto significa que o acusador também é o juiz. Algumas cidades têm reputação de lugares ruins, as quais estão carregadas com sérios crimes.

O Reino não provê o acusado com quaisquer instalações. O acusado é responsável por fazer o seu caso ao juiz e persuadi-lo para que não seja visto como culpado.

A Corte Real

A essência de Cormyr é sua liderança. Sem isto, Cormyr não seria a entidade organizada que é.

Em Suzail, há aproximadamente 30 castelos pequenos em que moram as famílias nobres. Estes castelos cercam o Rei, formando uma cidade dentro de outra. Além destes, há a Corte Real, que é uma grande estrutura interconectada de moradias de nobres visitantes de outros locais em Cormyr e também alguns sócios oficiais da Corte Real. Um nobre pode ter três ou mais residências: uma na Corte Real, um castelo próximo ao Rei, e uma residência em outra cidade, onde ele pode ser o senhor.

Há 25 famílias nobres, e elas tendem a casar-se com membros de dentro da família. Isso às vezes complica a linhagem real. Quase todo mundo nas principais famílias nobres têm algum tipo de Reivindicação pelo trono. Caso o Rei e seus herdeiros imediatos morram de





repente, haveria certamente algum tipo de conflito para decidir o herdeiro legítimo, apesar do fato de que são mantidos meticulosos registros genealógicos.

Nobres são natos, e não feitos. As exceções para estes são os lordes locais que são os indivíduos designados pelo Rei para governar uma cidade ou grupo de cidades em nome do Rei.

A pessoa designada para esta posição normalmente é um sócio das famílias nobres e alguém em quem o Rei confia, mas às vezes a pessoa nomeada é alguém que o povo da cidade recomendou, ou é o líder da cidade, por falta de uma pessoa mais influente na cidade, por exemplo. (Este é um meio para que comerciantes se tornem sócios da classe nobre em Cormyr.).

Um senhor local deve ser um nobre. Então, selecionando-se um senhor local, o Rei garante a pessoa um título de nobre (se ela ou ele já não portam um). Com o título ou poder de um nobre, esta pessoa é conhecida como o senhor de sua cidade. Embora qualquer influência e poder possam ser ganhos ou perdidos durante o passar dos anos. A corte tem a função de conselheira, onde um nobre tem a atenção do Rei e pode influenciar a história de Cormyr através da sabedoria (ou raramente, insignificantes metas pessoais). Esta pessoa sempre será conhecida pelo Lorde de Arabel, até que o nobre não se mantenha mais nesta posição. (Note que o gênero não é revelado através do título; mulheres e homens são todos chamados: senhor/lorde).

O Rei também designa nobres para vários deveres dentro da Corte Real. Quando um nobre ou senhor local trai a confiança do Rei ou de nobres da sua categoria, ele não é deposto do seu título. (Isso indicaria que o Rei tomou uma decisão ruim ao conceder o título, e nunca se permitiu dizer isso de um Rei de Cormyr). Ao invés, esta pessoa é mandada cumprir algum tipo de dever oculto em nome do Rei. Este geralmente é algum tipo de dever militar nas fronteiras, como passar o inverno em Chifre alto com os Dragões Purpuras ou observar a manutenção

da Marinha Imperial em Marsember durante o verão.

Relações inter-classe

Cormyr tem uma reputação em outros Reinos de ser bastante esnobe. A percepção é que os cidadãos de Cormyr crêem que o seu Reino é melhor que os outros Reinos por causa do seu sistema de governo.

Este sentimento de possuir um Reino superior é passada na estrutura das classes. A seguir, uma breve explicação de como cada classe vê os outros. Para mais detalhes veja os capítulos: a Classe Governante, o Povo Comum, e o Exército.



Os Nobres

Nobres geralmente sentem que são melhores que os abaixo deles. Porém, a origem desse sentimento tem menos a ver com o nascimento e diReito divino, do que com a responsabilidade da situação do nobre e sua importância na sociedade Cormyriana.

Um nobre poderia dizer: eu nasci nesta situação. Embora minha carne não seja melhor que a carne de um fazendeiro, minha responsabilidade para meus assuntos e para meus companheiros nobres me fazem mais importante que o fazendeiro.

Nobres servem numa variedade de funções na sociedade de cormyr, especialmente como senhores locais. A sua principal





responsabilidade de poder é perceber as visões e metas do Rei.

Isso se estende às funções diárias, com o empenho dos pensamentos dos nobres em todo Reino.

Nobres ocupam todos os cargos de liderança. Porém, se um cidadão assumir uma função importante na sociedade de Cormyr, esta pessoa vai ser trazida para dentro da Corte Real como um nobre.

Então, nobres caminham exclusivamente pelos corredores do poder, raramente vendo as pessoas que eles governam.

Feiticeiros de Guerra superiores e jovens nobres, que gostam de caçar e explorar dentro de seu Reino são exceções a isso.

Isso causou uma divisão na sociedade de Cormyr.

Nobres geralmente vêem os cidadãos como pessoas que não valem muito. Por causa disso, cidadãos se preocupam por não receberem tanta atenção como os nobres.

Muitos dos nobres de Cormyr, especialmente os velhos e as mulheres, gastam quase todo seu tempo em Suzail, onde toda família nobre tem uma formidável residência perto, quando possível, do palácio.

A maioria dos nobres vivem em Suzail, ou em suas próprias propriedades, não indo muito para fora das suas terras. Isso lhes impede de ver diretamente as verdadeiras condições do Reino.

Ao invés, eles confiam na informação provinda pelos senhores locais. Estes senhores são nobres do povo de Cormyr. Afinal quem é mais confiável em testemunhar as condições do Reino? Isso aumenta a distância entre nobres e a população geral, e aumenta a importância do Senhor Local.

Os Senhores Locais

Há uma subdivisão de classes que divergem os governantes normais dos nobres. Esses são os Senhores Locais que governam cidades e vilarejos em nome do Rei.

Esses indivíduos têm contato diário com as pessoas que eles governam, e estão intimamente conectados em todos os níveis. Embora o Senhor possa residir em uma fortaleza, separado por paredes e convenções sociais, suas decisões afetam o povo da cidade, dos quais as ações afetam de volta o Senhor.

Além disso, Senhores Locais são responsáveis pela manutenção de estradas, cuidar de forças hostis e manter a paz dentro das cidades e vilarejos.

O dever mais importante para o Senhor Local é coletar impostos para o Rei. Neste dever, alguns senhores são naturalmente mais exigentes que outros, mas todos os senhores percebem que têm que governar sua cidade sabiamente para os cidadãos poderem prover os impostos que o Rei espera. O taxa geral de imposto para cada cidadão é 1 PP [peça de prata] por ano. Como cobradores de impostos do Rei Azoun, cada Senhor pode manter 40 homens armados e até seis capitães (tipicamente Rangers familiarizados com a zona rural que circunda a cidade).

Um dever secundário que os Senhores Locais têm que prestar é de cuidar de um cavalo rápido para uso dos mensageiros do Rei. Este cavalo é usado apenas por um mensageiro do Rei ou, em emergências, pelo próprio Rei.

Senhores Locais que querem manter seu status precisam ser populares entre os cidadãos. Em mais de uma ocasião, os cidadãos de uma cidade forçam a remoção de um Senhor que não estava cuidando dos seus interesses.

Ao mesmo tempo, alguns nobres olham com desprezo os Senhores Locais pelo seu envolvimento em negócios insignificantes do povo comum.

O Povo Comum

Qualquer um que não seja um nobre ou um Senhor Local é considerado uma pessoa comum.





Nobres andam com o Rei em Suzail e o aconselham no que fazer. Senhores locais cumprem as decisões do Rei e protegem as pessoas.

Porém, o povo comum é a verdadeira força do Reino. Eles formam os Dragões Purpuras, as milícias, e os fazendeiros que alimentam o Reino.

É tradição em Cormyr, fortemente endossada por Azoun IV, que todos os cidadãos possam falar livremente com qualquer nobre, ou com o próprio Rei, sobre qualquer assunto e esperar ser ouvido e respondido educadamente, como se eles se sentassem no trono do Dragão Púrpura.





A Classe Governante



A Monarquia e a Nobreza

Rei Azoun IV (Hum, LB, Gue 20) tem 71 gerações antes dele como governante de Cormyr.

A Família Real

Rei Azoun IV é o filho de Rhigaerd II e Tanalusta Truesilver, ambos estão mortos. Ele nasceu em 1307 DR, cinco anos depois de sua irmã, Sulesta que também está morta.

Azoun mistura uma aparência comum com um comportamento real. Um homem atarracado com cabelo marrom grisalho e uma barba cheia, Azoun tem uma grande inteligência e um sorriso pronto, com alegria em seus lábios. Apesar desta aparência, Azoun é cuidadoso e prático no seu governo, e os seus gostos caros só puderam ser cultivados em uma renda real.

Azoun está raramente só, sendo frequentemente achado na companhia de um de seus conselheiros e quase sempre na presença dos seus guarda-costas pessoais, seis guerreiros (8).

A posse mais estimada do Rei é a sua extensa coleção de espadas mágicas e itens mágicos que ele porta; inclusive anéis e braceletes que provêm imunidade a ataques. Ele também tem a reputação de ter um feitiço de teletransporte quando estiver sob sério perigo. A Rainha de Azoun é Filfaeril Selazair, que é quatro anos mais jovem que ele. Eles tiveram três crianças: Foril, o filho que morreu com 2 anos de idade, e duas filhas: Tanalasta, nascida em 1334, e Alusair Nacacia um ano depois.

Tanalasta é uma conselheira íntima do Rei. Tanalasta é uma ajudante vital, executando muitos deveres oficiais em nome dele. Ela age





com desdém em relação a matrimônios, rejeitando todos os cortesãos.

Determinada em forjar sua própria vida, a rebelde Alusair fugiu para longe da Corte Real de Cormyr. Ela teve muitas aventuras, retornando a Cormyr mais sábia nos caminhos de Faerûn, como muitos aventureiros.

Alusair balançou sua espada nas Guerras Tuigan, provando ser faminta por batalha e capaz no que faz, muitos em Cormyr a vêem como uma futura líder dos Dragões Purpuras, ou até mesmo do Reino inteiro. Entre os cidadãos e os Dragões Purpuras, ela só está atrás de Azoun em respeito autoritário.

Uma pessoa que não é um parente consanguíneo, mas é praticamente um sócio da família é Vangerdahast, o Mago Real do Rei e líder do Conselho dos Magos.

Os dois são muito próximos, e o Rei não toma nenhuma decisão sem consultar o seu Mago. Vangerdahast é leal a Azoun e Cormyr. Vangerdahast criou Azoun e tem ensinado ambas as suas filhas.

No começo do seu reinado, Azoun tinha abandonado a prática de viajar pelo seu Reino, disfarçado com algo que ele tinha feito ao longo da sua mocidade, como um sócio de um grupo de aventureiros, conhecido como os Homens do Rei. A campanha para derrotar Gondegal, fez o Rei perceber que ele tinha se distanciado de seus deveres, e quando a campanha terminou, Azoun retomou as suas correrias secretas nas cidades e vilarejos de Cormyr.

Por causa dessas excursões, Azoun sabe de assuntos distantes melhor que a maioria dos governantes em Faerûn. Ele é sensível às suas necessidades e interesses, e vai frequentemente moldar a política estatal para corrigi-la até descobrir o melhor modo. Azoun é determinado em fazer de Cormyr o Reino mais seguro e mais calmo possível.

Para fazer estas correrias por uma próspera Suzail, o Rei recruta a ajuda de Alusair e Vangerdahast.

Alusair atrapalha os assuntos do Rei por certo tempo, com combinadas interrupções regulares nas atividades como: o Rei está se

sentindo doente, tem um assunto familiar para resolver, ou está indisponível para o resto da corte.

Enquanto isso, Vangerdahast usa magia para mudar a aparência do Rei, para qualquer um que o Rei desejar. Geralmente o Rei toma a forma de um aventureiro. Ele foge de Suzail à noite e entra na zona rural como um homem livre.

Enquanto na zona rural, ele somente visita os locais que quer ver diretamente, e avalia a situação por lá. No passado, ele viajou para Tilverton e Chifre Alto, para ver o cenário militar ali, e para Marsember quando as atividades piratas estavam em crescimento.

Quando o Rei faz tais excursões, ele às vezes faz isso com a ajuda de um anel mágico que o habilita a se teletransportar para os locais que ele desejar. Ele quase sempre usa o anel à noite para reduzir as chances de que alguém possa vê-lo se teletransportando. Em uma emergência, o Rei vai se teletransportar de volta para Suzail, mesmo se houver alguém ali para ver isso.

Assim, o disfarce do Rei não foi quebrado. Mas há rumores ao longo da Corte Real sobre como o Rei está fazendo estas viagens além das paredes da cidade e no interior da zona rural.

Para silenciar estes rumores, o Rei chamou alguém para ser um álibi quando ele estiver fora. A sua esposa e filhas frequentemente participam nesse empenho.

O Rei acredita ter adquirido um conhecimento íntimo de Cormyr fazendo viagens incógnitas fora de Suzail, descobrindo assim sobre uma rede de espiões operando dentro de Cormyr, menos em Estrela Vespertina, onde a maioria dos aldeões conhecem o seu Rei como um amigo pessoal.

Como governante, o Rei é muito capaz, especialmente desde o incidente com Gondegal. Lá foi outro, mas breve, episódio militar onde ele organizou a cruzada contra a Horda de Tuigan em 1360 DR. O Rei conduziu pessoalmente suas tropas novamente, e quando o sangue foi derramado, o Rei conseguiu, no interior da batalha,





desafiar o líder dos inimigos para um combate individual, que o Rei ganhou.

As Famílias Nobres

Da linha original da nobre família governante de Cormyr, permanece somente Rei Azoun IV, suas duas filhas, e seus primos de terceiro grau, Duque Bhereu e o seu irmão Thomdor. O Rei compartilha sua determinação de ação com estes dois homens. Eles são fortes, companheiros de espada e armadura.

Bhereu é o Alto Lorde Marechal do Reino, chefe dos Dragões Purpuras, e um soldado endurecido. A sua lealdade para com a coroa não pode ser abalada até mesmo pelo uso de magia (Feiticeiros já tentaram).

Quando Cormyr está em paz, ele frequentemente viaja entre Chifre Alto, Castelo do Desfiladeiro, e a Fortaleza em Suzail, mantendo suas tropas alertas e contentes. Nada espanta sua calma, nem tombos ou poeira nos seus olhos, quando ele cavalga.

Thomdor permanece na Corte Real, vigiando a coleta de impostos nas principais cidades de Cormyr. Thomdor parece gostar de trabalhar com números e é um bom gerente, que exerce a sua autoridade como foi encarregado.

Um irritante constante para Thomdor é Sarp Barba Vermelha, o senhor de Wheloon. O registro de Barba Vermelha, sobre o número de pessoas que vivem dentro de seu domínio é notavelmente vago. Adequadamente, as quantias de impostos pagos para Coroa por Barba Vermelha, oscilam. Thomdor acredita que Barba Vermelha tem intenções honradas; ele não estaria desviando dinheiro para elevar o seu próprio exército privado ou qualquer coisa do tipo. Só que Barba Vermelha mantém poucos registros.

Nobres Importantes

A seguir estão algumas das figuras importantes de Cormyr, pessoas que fazem um papel no governo da nação.

*Vangerdahast

O líder do Conselho dos Magos, e principal ajudante do Rei Azoun, tendo uma longa e honrada história de servir Cormyr.

Quando Vangerdahast ainda era uma criança em Espar, ele assistiu um festival onde um mago executou truques antes de uma audiência. Arrebatado pelos feitos do mago, Vangerdahast resolveu se tornar um.

Ainda nos seus estudos, Vangerdahast descobriu que a pessoa que executou a magia realmente era só um artista. Vangerdahast achou que havia magia real para ser aprendida.

Vangerdahast viajou para o Vale das Sombras para buscar instrução do, talvez, mais famoso mago de todos, Elminster. Elminster não o ajudou pessoalmente, mas o guiou até onde ele pôde aprender a como se tornar um Mago. Elminster contou para Vangerdahast que uma vez que ele tivesse alcançado certo ponto nos seus estudos, ele deveria voltar ao Vale das Sombras para uma importante informação que iria ajudá-lo durante a vida.

Vangerdahast fez como lhe foi dito e retornou para Elminster, que também fez como havia prometido. Que segredos Elminster deu a Vangerdahast só é conhecido pelos dois, Vangerdahast nunca falou do tempo que ele gastou com o famoso Mago. O pai do Rei Azoun, Rhigaerd II, chamou Vangerdahast para corte, com promessas de recursos ilimitados, financeiros e políticos, então designou o Feiticeiro para se tornar o tutor de Azoun em história, ética, e nos usos políticos e militares da magia.

Um dia, Rhigaerd enganou Vangerdahast, vendo a oportunidade de moldar a mente do futuro monarca.

O príncipe se rebelou frequentemente contra os ensinamentos de Vangerdahast, especialmente sobre assuntos de éticas.





Mas o Mago tornou-se rapidamente o conselheiro mais confiado e confidente de Azoun.

Quando Azoun tomou o trono, em 1336 DR, Vangerdahast ganhou o título oficial de Mago Real de Cormyr e líder do Conselho dos Magos. Ele também tomou o comando dos temidos Arcanos de Guerra de Cormyr.

Os Arcanos de Guerra é um grupo de magos que apóiam os Dragões Purpuras com combate mágico.

Além disso, eles são responsáveis por policiarem os Magos de Cormyr, e nisso Vangerdahast tem especial cuidado. Todo mago de 5º nível ou maior tem que se registrar com Vangerdahast.

Vangerdahast percebeu que a magia organizada é uma força que, como o Conselho dos Magos, pode ser muito poderoso. Então, ele monitora o progresso e associações de muitos Magos residentes em Cormyr, já alerta de possíveis coligações políticas de poder que se formam entre os magos.

***Alaphondar**

O sábio mais erudito da Corte Real, Alaphondar, é um dos membros mais respeitados da corte, só atrás de Vangerdahast em prestígio.

Alaphondar não é um Mago, e não possui conhecimento de segredos místicos, mas ele é a pessoa de Cormyr mais instruída em assuntos relacionados à lei, genealogia, e história de Cormyr. Sem dúvidas, ele é o maior estudioso da história de Cormyr.

Alaphondar cresceu em Suzail e estava ansioso para aprender mais sobre o mundo.

Embora ele tenha considerado por um tempo entrar para os Dragões Purpuras, para assim ele poder ver o interior de Cormyr, ele percebeu que isso o ensinaria pouco sobre as suas áreas principais de interesse: lei e história de Cormyr.

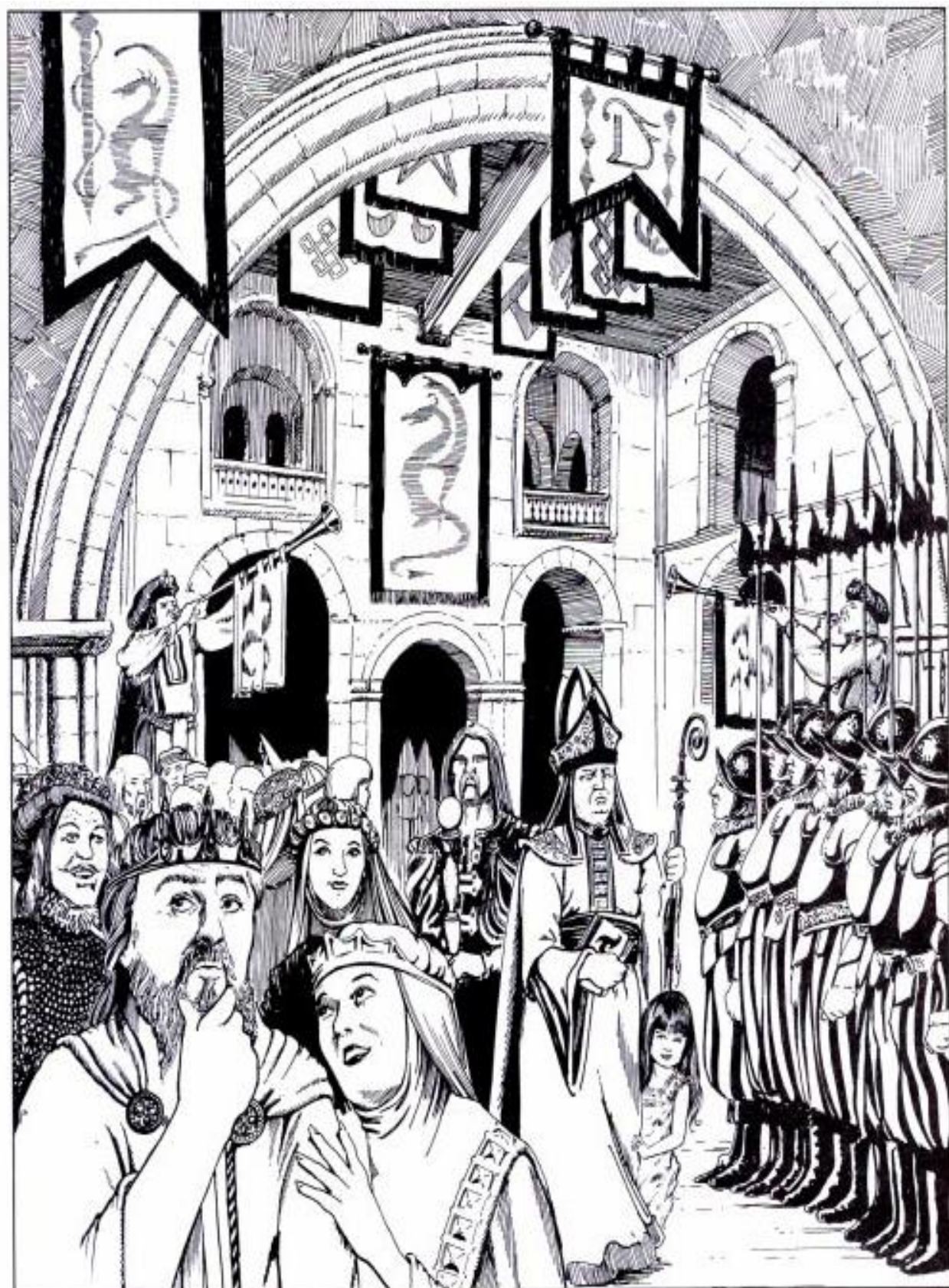
Ele se lançou nos seus livros, aprendendo mais em um ano do que outros aprendem em quatro. Com sua mente aguçada e excelente memória, ele rapidamente se tornou uma

autoridade na lei e história geral de Cormyr. Quando ele ainda estava na academia, ele foi comissionado para empreender uma pesquisa genealógica das famílias nobres de Cormyr. Não havia nenhum registro de herança para resolver esta tarefa não política, somente pela procura que Alaphondar foi capaz de fazer isso.

Completando o estudo, ele se tornou o primeiro perito na genealogia de Cormyr. Quase todos nobres de Cormyr quiseram aprender mais sobre as suas histórias, e todos eles chamaram Alaphondar para esta informação. Quando haviam falado que Alaphondar poderia ser designado a um posto na Corte Real, ele começou a intensificar os seus estudos das leis de Cormyr. Alaphondar foi designado para ser assistente da Sabia Mais Erudita da Corte Real, Ziounilaksir. Quando Ziounilaksir morreu, Alaphondar tomou sua posição. Até lá, ele já tinha adquirido todos dos atributos da velha sábia, embora ele só estivesse no meio de seus 40 anos.

Rei Azoun usa as perícias de Alaphondar quase todos os dias. Além de lei, história e genealogia, Alaphondar é bastante instruído na arte da diplomacia e é especialista em achar soluções para problemas políticos. Em cinco ocasiões, Alaphondar foi enviado como um embaixador em terras estrangeiras, normalmente Sembia, para representar os interesses de Cormyr, e para resolver alguns problemas. Alaphondar é um homem alto com curtos cabelos brancos. Ele sempre usa o seu roupão de sábio, com um desenho simples, de pano roxo com faixas pretas que o cobrem do pescoço aos pés. Ele tem uma assistente, Dier de Emmarask, que é a sua protegida.







Outras Famílias Nobres

Há muitas famílias nobres em Cormyr. A seguir estão descrições breves das mais importantes.

Bleth

A família Bleth é poderosa e rica, pois os membros familiares controlam uma das maiores companhias mercantis de Cormyr: a companhia de comércio Sete Sóis. Apesar de seu poder econômico, a família participa pouco nos assuntos da Corte Real. Ao invés, os membros familiares se concentram em adquirir mais território mercantil e controlar os mercados financeiros de Cormyr, e nisso eles tem êxito.

O principal membro da família Bleth é Lorde Gruen Bleth (Hum, N, Mag 6), que vive na Propriedade Bleth, perto do castelo do Rei, em Suzail, mas gasta a maior parte do seu tempo nos escritórios da Sete Sóis, supervisionando os negócios da família. O principal adversário da família Bleth é a família Rowanmantle. Por causa de um feudo de baixo nível que existiu entre os dois por algum tempo.

Cormaeril

Cormaeril é a maior das famílias nobres, e é a maior proprietária de terras em Cormyr, com exceção da Coroa. A maioria das propriedades de Cormaeril são terras cultivadas amplamente em áreas ricas, que provêem renda abundante.

Os Cormaerils acumulam este dinheiro e usam seu escasso poder, mas efetivamente.

Isso tem feito sua família famosa e temida entre as outras famílias nobres.

A Cormaeril é uma das famílias nobres mais reservadas. Ela se mantém fora dos olhos públicos o máximo possível, e interage com outras famílias nobres somente durante as funções oficiais, que ela é requisitada a assistir.

A exceção exclusiva para isso é Lamiril (Hum, NB, Lad 6), o perito nas finanças da família. Ele comercializa os produtos da família (principalmente colheitas) no mercado e por causa disso é totalmente proeminente. Ele nunca fala do resto da família, e se retira para a Cormaeril em Suzail ao fim de cada dia, onde ele fica até o próximo dia para começar tudo novamente.

Coroa de Prata

A Coroa de Prata, um das três famílias reais em Cormyr, limita as suas atividades, principalmente, na Corte Real. Conduzida pela matriarca autoritária Kimba Coroa de Prata (Melf, N, Mag 3), os poucos remanescentes da Coroa de Prata raramente se aventuram fora do seu Castelo em Suzail.

A guarda, Maniol de Suzail (Hum, LN, Gue 4), defende a grande propriedade da família próxima da cidade, mas a manutenção e os trabalhadores consomem quase toda a renda da propriedade. A vasta fortuna familiar da Coroa de Prata é mais que suficiente para sustentar o estilo de vida no Castelo Coroa de Prata.

Como as outras famílias reais, a Coroa de Prata automaticamente se aliará com Rei Azoun em qualquer disputa.

Dauntinghorn

A família Dauntinghorn é muito perspicaz em ampliar os interesses das embarcações de Cormyr. A sua meta como família é aumentar presença oficial da marinha de Cormyr na Lagoa do Dragão e ir mais além.

Eles estão intimamente conectados com Ayesunder Truesilver, diretor do porto em Marsember. Os Dauntinghorns e Truesilvers são aliados em tentar persuadir o Rei que Cormyr deve ter uma maior presença na água. Uma das suas idéias é ter as embarcações de Cormyr oficialmente protegidas, de forma que qualquer ataque pirata contra um navio de Cormyr seria um ato de guerra, e então





permitir a Marinha Imperial conduzir caçadas regulares aos piratas.

Outros na Corte Real consideram esta idéia uma solução muito militarista para o problema da pirataria, e a maioria é a favor do uso da Marinha Imperial apenas escoltar navios mercantis privados ao invés disso. O Dauntinghorns acreditam nos interesses privados, assim como a família Bleth, influencia muito para que os navios mercantis recebam escoltas, os quais são deixados à sua própria sorte.

Um dos sócios mais proeminentes da Família Dauntinghorn é Hector “o Marinheiro” (Hum, LB, Gue 9), o Comodoro de um esquadrão da Marinha Imperial fundada em Marsember.

Emmarask

Esta família tem grande poder político entre os nobres. Pode ser dito que essa família é composta de políticos de carreira e governadores de todos os tipos.

Esta família tem uma longa tradição em servir o governo de Cormyr de várias formas. A realização da sua coroação é Alaphondar, o Sábio Mais Erudito da Corte Real, que é um membro dessa família.

Os Emmarasks esperam que todos seus jovens sigam os passos de seus antepassados e tomem gosto pela carreira na política. Além disso, os que já tenham posições são encorajados a conceder posições para outros membros familiares.

Surpreendentemente, esta prática não encontrou muita desaprovação entre os outros nobres. O principal argumento para isto é a proeminência de Alaphondar. De certo modo, foi pensado que se alguém tão grande quanto Alaphondar pode vir da família Emmarask, então talvez haja outra pessoa que, da mesma maneira, espera cumprir o mesmo destino familiar. Neste caso, é a assistente de Alaphondar, Lorde Dier Emmarask (Melf, LB, Gue 2), que está esperando para seguir os passos desta tradição familiar.

Além disso, ninguém na família Emmarask já abusou do seu ofício ou poder, e essa

reputação gera respeito entre as outras famílias nobres.

Hawklin

Obtendo o status de nobreza mais recentemente do que as outras famílias nobres de Cormyr. Gerações de Hawklins vem almejando entrar para os Dragões Purpuras ou se aventurar em serviços para a coroa.

O atual líder da família, Barandos Hawklin (Hum, LN, Gue 7), é somente a terceira geração a ser considerada nobre.

No comando das Cartas garantidas aos grupos de aventureiros pela Coroa, Barandos se distinguiu na Floresta Hullack e nas Terras Rochosas. A inteligência de Barandos junto com seu charme juvenil lhe fez o favorito na Corte Real.

Embora faltem propriedades produtoras de rendas ou negócios, a família Hawklin é alvo de alguns rumores: tem acumulado uma fortuna nas abóbadas da Casa Hawklin, de riquezas ganhas como recompensa ou pilhadas em aventuras bem sucedidas.

Huntcrown

Essa é uma família com diversos interesses por toda Cormyr. Como tal, Huntcrowns são freqüentemente os nobres que melhor estão informados sobre o andamento da nação. Infelizmente, essa também é a família nobre que espalha a maioria das fofocas e rumores.

Huntcrowns estão sempre envolvidos na maioria dos escândalos das famílias nobres.

Naturalmente, a maior adversária deles é a família Cormaeril, cujos membros guardam preocupadamente sua privacidade.

Para a aflição de algumas famílias, os Huntcrowns parecem bem fortificados na estrutura nobre. Suas propriedades financeiras e políticas são diversas, nenhuma calamidade provocaria a queda da família.





Espada Prateada

Um das três, mais antigas, famílias reais de Cormyr, os Espada Prateadas foram por muito tempo associados com a administração dos recursos florestais do Reino. Em tempos antigos, foram os Espada Prateadas que organizaram o desenvolvimento sistemático das florestas para o cultivo das terras.

O atual comandante da família, Maestoon Espada Prateada (Hum, LB, Drd 7), é o diretor dos recursos na Floresta do Rei. Outros membros familiares o ajudam neste trabalho, enquanto outros têm papéis proeminentes em supervisionar a limpeza da Floresta Hullack.

O Espada Prateadas raramente aparecem na Corte Real, somente em ocasiões especiais ou em assuntos relativos à floresta.

Illance

A família Illance foi lentamente perdendo influência na Corte Real por gerações. Fracos líderes familiares também fizeram um pobre trabalho em administrar e investir a fortuna da família. A Casa Illance, está quase em ruínas, carece da elegância das outras propriedades nobres em Suzail.

A melhor esperança para inverter esta tendência é Martin Frayault Illance (Hum, LN, Gue 4), um dos mais bonitos e jovens homens na Corte Real. Martin está obviamente tentando conseguir seu “bem”, visando algum benefício para sua família, mas ambos estão longe de se concretizar, pois as filhas do Rei Azoun o rejeitaram, e a maioria das outras famílias na corte advertiram as mulheres solteiras para se manterem longe dele.

Porém, é só uma questão de tempo antes que alguma jovem mulher nobre deixe o seu coração de lado, aceite os interesses da família dela e concorde em se casar com Martin.

Marliir

A família Marliir tem sua base de poder e riqueza ao redor de Arabel. Como algumas outras famílias ancoradas em Suzail e Marsember, os Marliirs sempre foram estranhos á Corte Real.

Na área de Arabel, porém, essa é uma história diferente. Propriedades familiares, especialmente extensas terras cultivadas e negócios relacionados, dão aos Marliirs grande poder sobre a sociedade e economia de Arabel e as áreas circunvizinhas. O chefe da família, Raynaar Marliir, gasta a maior parte do seu tempo em Arabel, não na Corte Real em Suzail, dando maior ênfase para família em sua própria base de poder, não em intrigas da Corte.

Rowanmantle

Embora sendo uma das famílias nobres de Cormyr, os Rowanmantles têm extensas propriedades fora de Cormyr. As maiores posses da família estão no nordeste de Cormyr, Tilverton, e arredores, e fora do Reino, principalmente no Vale das Sombras, onde Shaerl Rowanmantle (Melf, LN, Lad 6) compartilha o poder com seu marido, Mourngrym Amcathra.

O membro mais famoso da família em Cormyr é a Senhora Regente Alaslyn Rowanmantle, que rege o protetorado e vigia um conselho de Tilverianos.

Os Rowanmantles têm vínculos íntimos com a Coroa de Cormyr, devido a Tanaeth Rowanmantle, que foi a mãe de Bhereu e Thomdor.

Espada Prateada

Esta família é bastante antiga na história de Cormyr, mas por várias razões nunca ascendeu ao topo.

Espada Prateadas freqüentemente ocupam cargos importantes (apesar dos esforços da família de Emmarask), mas sempre parecem cair pela dificuldade de se fixarem ao poder de Cormyr.





Em tempos recentes, muitos membros da família vão se aventurar em Cormyr e em terras estrangeiras, uma prática que rebaixou os Espada Prateadas aos olhos de algumas outras famílias nobres.

De todos os membros dessa família, só Narlan Espada Prateada desapareceu sem deixar rastros, supostamente em uma missão dentro de Myth Drannor. Ele foi visto pela última vez em Tilverton. O que aconteceu com ele, ou se ele foi mesmo para as ruínas, é um mistério.

Truesilver

A mais ativa das três famílias reais, os Truesilvers tiveram uma longa tradição militar.

Por gerações, os Truesilvers distinguiram a si mesmo pela sua lealdade ao Rei e por sua façanha militar.

Várias vezes na história, Truesilvers comandaram os Dragões Purpuras. O atual chefe da família, Ayesunder Truesilver, é diretor do porto de Marsember, comandando a

maior parte da Marinha Imperial. Outros membros da família possuem posições de comando em várias unidades de Dragões Purpuras situadas ao longo de Cormyr.

Tão forte quanto à tradição militar, é a prática de deixar um membro aposentado representar os Truesilvers na Corte Real. Os efeitos práticos disso fazem essa família a mais leal ao Rei, e assegura que seu representante normalmente perca o vigor dos jovens para dar aos Truesilvers muitas chances políticas.

Wyvernspur

Esta família possui a maioria das terras que cercam o Lago Wyvern e o Fluxo de Wyvern. Essas propriedades trazem riquezas significativas e influência política para os Wyvernsurs.

O Rei frequentemente chama essa família para fundar projetos nas suas terras e perto da Floresta Hullack. Os Wyvernsurs estão muito contentes por servirem o Rei em troca de posições na Corte Real e em outros assuntos.





Lordes de Cormyr

O Rei rege por meio de senhores designados, um em cada cidade, e pelos membros da nobreza em Cormyr e os senhores mercantis ricos. A nobreza em Cormyr é extensa, tal que a maioria pode reivindicar uma gota ou duas de sangue real nas suas veias. Os senhores mercantis são a caravana mais rica e donos de negócio do dia e mudam com as trocas de fortuna.

Cada senhor local é responsável por defender as fazendas locais, espalhando a justiça do Rei, mantendo a paz, servindo como os olhos e orelhas do Rei, e mais importante, coletando impostos para o Rei e para ele mesmo (1 PP/cabeça/ano). O Senhor também tem que manter ajustado um cavalo rápido da melhor qualidade, para o uso dos mensageiros do Rei

(que montam rapidamente, lhes exigindo que mudem de montaria em toda parada).

Cada senhor é permitido manter até 40 homens armados e seis guias/capitães (normalmente rangers).

Esses podem servir como guardas da cidade. Os soldados voluntários da cidade são conhecidos como Relógios; e o Senhor pode isentá-los de impostos caso seus serviços forem valiosos.

A relação entre a nobreza e os senhores locais designados é geralmente boa, embora muitas famílias tratem os servos locais da coroa como não mais que necessitados reais, para serem mandados ou lisonjeados como precisam ser.

Os nomes dos senhores locais e arautos (seus assistentes) são listados em cada cidade e vilarejo





Povo Comum



Se a pessoa não é um nobre, um senhor local, um membro do exército, um mago, ou um aventureiro, este normalmente será referido como cidadão.

Fazendeiros

Os fazendeiros de Cormyr é talvez o mais estável grupo de pessoas em Faerûn. O próprio Reino de Cormyr é conservador, civilizado, e agrário. O Fazendeiro típico em Cormyr vive uma vida simples, cultivando a terra, normalmente bem distante de qualquer cidade. Cormyrianos fazendeiros têm maior lealdade para a Coroa em todo Reino.

Lealdade

Fazendeiros são extremamente leais ao Rei de Cormyr. Eles prontamente oferecerão se unir aos Dragões Purpuras em tempos de emergência, como ocorreu quando Gondegal ameaçou Cormyr.

Se houver uma maior lealdade nas suas vidas, esta é para suas famílias e comunidade.

O fazendeiro em Cormyr, embora freqüentemente vivendo longe de uma cidade, se orgulha e se interessa pelo que a sua cidade natal pode realizar com a ajuda dele.

Unidade

Fazendeiros apóiam cada necessidade e interesse do outro, quase como nenhuma outra guilda ou classe faz. A sua existência é tão frágil e dependente do clima econômico e político, como também do tempo, eles normalmente se unem em assuntos de interesses próprios.

Então, quando um Senhor Local ou talvez um Nobre em Suzail tente ordenar uma lei ou decreto que são prejudiciais até mesmo a um





único fazendeiro, todos os fazendeiros falam contra.

Geralmente os bens dos Senhores Locais e da nobreza é dependente do sucesso dos fazendeiros, assim eles raramente agem contrário aos desejos dos fazendeiros. Um Senhor popular entre fazendeiros é Sarp “Barba Vermelha”, de Wheloon, que freqüentemente age independentemente de Suzail e geralmente apóia os fazendeiros. Muitos fazendeiros vivem dentro do domínio de Barba Vermelha.

Festivais

A vida do fazendeiro são os festivais das cidades. Há muitos festivais ao longo do ano em cada cidade de Cormyr, com muitas pessoas celebrando a agricultura, ou alguma outra celebração.

Porém, para um fazendeiro, um festival é a oportunidade não só para celebrar, mas também para falar com outros fazendeiros sobre assuntos de preocupação mútua, novas técnicas, e claro que, do tempo.

Enquanto os festivais oferecem uma boa oportunidade para ficarem juntos, festivais freqüentemente são o único tempo para os fazendeiros se reunirem. Isso pode impedir esforços para responder rapidamente á situações como inundações ou incêndios.

Artesãos

Cormyr tem uma longa tradição de artesãos que é respeitada por serem presenteados pelos deuses com talentos para transformar materiais mundanos em produtos que são úteis ou decorativos (ou ambos, no caso de belas artes).

Várias cidades em Cormyr são centros de algum tipo de arte. Há uma grande concentração de artesãos em Wheloon, a qual é conhecida pelos artesãos por produzirem bons barcos, cestas, velas, e panelas de barro.





Cada cidade normalmente tem pelo menos uma guilda de artesãos. As guildas cuidam dos interesses dos seus sócios, combatendo taxas e tentando melhorar as condições de trabalho, materiais, e oportunidades de venda. Essas guildas não são muito poderosas em Cormyr. Aqui, guildas são principalmente semelhantes a benevolentes organizações fraternais: grupos de pessoas que praticam a mesma arte, que se unem à organização para interação social e a oportunidade para melhorar suas perícias.

A maioria dos chefes de guilda estão contentes por saber que suas organizações dão para os seus sócios um senso de camaradagem e uma jurisdição nas quais eles podem melhorar sua arte entre os seus semelhantes.

O conceito “sindicato” é quase desconhecido em Cormyr. Quase desconhecido porque as guildas descobriram o grau de influência que elas podem exercer na política local. Tais guildas cuidam dos seus próprios interesses com uma paixão e conhecimento, de modo a manipularem as situações para terem alguma vantagem.

Comerciantes

A classe mais poderosa fora os nobres, os comerciantes são a energia que giram as rodas da economia e progresso em Cormyr.

Em muitas sociedades que têm uma classe governante nobre e outra classe comum, a classe comerciante cresce até ficar tão poderosa quanto à nobre.

Isso é verdade em Cormyr, onde os comerciantes têm ficado bastante poderosos e as suas riquezas certamente enfurecem algumas famílias nobres.

O que distingue o comerciante Cormyriano dos outros é que cada comerciante é primeiro, um cidadão de Cormyr, e em segundo, um mercante.

Essa lealdade para o Reino significa que um comerciante quase sempre se curvar aos grandes interesses dos nobres e para o Rei em particular.

Eles não pensariam em arriscar Cormyr pelos seus próprios interesses. Certamente, parte desta lealdade surge da estima dos comerciantes pelo favorável ambiente comercial mantido pelos seus governantes.

Enquanto nobres e comerciantes têm boas relações entre si, não há nenhuma paz semelhante dentro da classe mercantil. Ninguém pode ver maior competição que entre dois comerciantes de Cormyr.

Comerciantes na Política

Embora nobres estejam no topo da pirâmide de poder, comerciantes exercem considerável influência, e isso está aumentando.

Um exemplo de influência mercantil acontece quando uma casa mercantil vê uma família nobre em dificuldade.

Um parente poderia ter tido uma grande perda, por exemplo, um desastre natural poderia ter arruinado as terras cultivadas pela família, fazendo com que a renda fosse substancialmente menor que a esperada.

A casa mercante frequentemente irá oferecer, secretamente, uma compensação pela perda de renda. Trocando alguma quantia pelo controle de um local possuído por um membro da aflita família.

O maior envolvimento desse tipo está na distribuição de espaço para armazéns em cidades cercadas (menos em Suzail onde Lorde Magister é aparentemente incorruptível) e outras importâncias semelhantes.

Os comerciantes e a Expansão de Cormyr

O mais recente esforço para domar a Floresta Hullack foi de abrir um novo caminho para passagem de recursos, iniciada com uma expedição mercantil.

Comerciantes são os melhores indicadores que Cormyr necessita em termos de recursos como madeira e metal. Ninguém mais, nem





mesmo o exército, consome tanto quanto as casas mercantis.

Então, quando as casas mercantis começam a olhar com seriedade para mais recursos, a Coroa toma nota, para que isso seja feito antes do exército e outras agências oficiais comecem sofrer de escassez.

A mercadoria em baixa é suprida pela terra cultivada.

Há uma necessidade constante por mais dessas, e comerciantes reconhecem as terras cultivadas como um valioso recurso. Isso não significa somente uma provisão regular de comida e renda, mas também renda de alugueis e impostos para a coroa. Quanto mais taxa a pessoa paga, maior será sua influência com a coroa.

Companhias mercantis fundam o maior número de grupos de exploradores e aventureiros possíveis. Grupos de exploração são usados para colher informação sobre novos locais que poderiam ser satisfatórios para cultivo ou aquisição.

Expansão Marítima

O contato de Cormyr com outros Reinos é devido principalmente à atividade e influência de comerciantes.

Foram as remessas de marfim vindas de terras distantes que trouxe a atenção de Cormyr para negócios além de suas fronteiras. Infelizmente, a presença de navios mercantis de Cormyr na Lagoa dos Dragões fez crescer a quantidade de atividades piratas por lá, fazendo da lagoa um lugar mais perigoso.

Há muitos rumores que piratas no lago são na verdade um disfarce para navios mercantes rivais.

Não há nenhum modo de comprovar tais rumores sem capturar um navio pirata e interrogar o capitão, que ainda tem que confirmar tal rumor.

Navios da Marinha Imperial às vezes escoltam navios comerciantes de um lado ao outro, até a saída da Lagoa.

Ayesunder Truesilver, diretor do porto de Marsember, decide quais os navios mercantes necessitam de escolta, e já houve acusação que suas escolhas são frequentemente motivadas por motivos políticos.





O Exército



Para executar as leis, Cormyr mantém um grande exército em alerta, que aumentou dramaticamente na última década.

Há mais de 12.000 Dragões Purpuras (denominados por causa da sua bandeira) alojados nas cidades principais e fortificações. Uma Marinha Imperial de 25 navios patrulham a Lagoa dos Dragões, a Guarda do Palácio mantêm 150 guerreiros de elite treinados, e ainda mantém uma força montada de 500 guerreiros treinados em esgrima e arquearia; conduzidos por 30 cavaleiros de fora da Corte Real. A maioria dessas unidades de elite é veterana da Cruzada contra a Horda, membros da Ordem do Caminho Dourado, um prêmio militar comemorando essas batalhas. Mas a mais mortal das unidades no exército são os temidos Arcanos de Guerra, uma unidade de Magos reconhecidos pelos seus roupões preto-roxos.

O Lorde Alto Oficial do Reino, Duque Bhereu, comanda o exercito real.

Os Dragões Purpuras

Táticas

Ao longo de história de Cormyr, o exército lutou poucas batalhas. Historicamente, os Dragões Purpuras lutam usando táticas de guerrilha, fazendo ataques rápidos nas áreas sensíveis dos inimigos e movendo-se depressa para outro local.

Muitos dos adversários dos Dragões Purpuras usam táticas semelhantes. Duque Bhereu acredita firmemente que mantendo as suas forças tão móveis quanto possível, possa prevenir os seus homens de serem emboscados, ou caso contrário flanqueados. Duque Bhereu vê o exército que luta com velhas táticas, campos pré-arranjados da





batalha e linhas de homens cuidadosamente organizados enfrentarem um ao outro, seja um convite para o desastre.

Antes de Bhereu ter estabelecido sua reputação, suas táticas foram chamadas de menos que honradas. Os resultados das táticas, os benefícios da baixa taxa de vítimas, e a eficiência e rapidez de alcançar os objetivos, suprimiram todos os rumores sobre as velhas regras de guerra.

Missões

A missão do exército do Rei Azoun é simplesmente uma: defender Cormyr. A realização desta meta, porém, é complexa.

Terras Rochosas

A ameaça mais significativa para as fronteiras de Cormyr vem das Terras Rochosas, uma área de solo rochoso, vales escarpados, planaltos, e terreno hostil. Esta topografia cria esconderijos ideais para bandidos, monstros, e outros seres abomináveis.

Invasores das Terras Rochosas têm molestado os interesses de Cormyr durante décadas. Em particular perigo estão as caravanas que viajam na estrada entre Tilverton e Castelo do Desfiladeiro. A guarnição do Castelo do Desfiladeiro vigia os invasores que vem do Deserto de Anauroch, mas pode fazer muito pouco em relação ao tráfego nas estradas até Mar da Lua. Cormyr ocupou Tilverton em 1357 DR, declarando Tilverton um protetorado, e estabeleceu 850 Dragões Purpuras lá.

Estas tropas agora fazem patrulhas regularmente nas Terras Rochosas em um esforço para livrar a região de monstros e bandidos. Assim longe, os resultados estiveram misturados. Há ainda ataques em caravanas e há ainda informações sobre fortalezas de monstros dentro das Terras Rochosas, mas não há nenhuma dúvida que as atividades de bandidos organizadas tenham

substancialmente sido diminuídas. Isto mudará no futuro, porém, os Zhentarim e outros grupos tentam organizar suas guildas criminosas dentro das Terras Rochosas, contra os Dragões Purpuras.

Esta área no norte de Cormyr foi uma ameaça para a segurança de Cormyr desde o fundamento do Reino. Hoje, as Fronteiras dos Goblins é uma sombra da ameaça que eles foram uma vez.

Há muito tempo, as fronteiras estavam cheias de tropas do organizado Império Goblin que conduziam invasões regulares mais ao sul, como Suzail, até então um agrupamento quase indefeso de edifícios. À medida que Cormyr cresceu, ficou mais efetivo repelir as invasões dos Goblins. Com a criação do Castelo do Desfiladeiro, Cormyr acabou com as invasões dos Goblin nas áreas ao sul de Cormyr.

Castelo do Desfiladeiro se tornou o local mais importante do exército em Cormyr.

Com o passar do tempo, o Deserto de Anauroch cresceu, tomando conta do local onde ficava o Império dos Goblins. O Império começou se separar, e facções migraram para outras regiões ou se dissiparam. Como a ameaça Goblin minguou, assim fez-se importante a criação do Castelo do Desfiladeiro.

Castelo do Desfiladeiro fica posicionado vigiando contra invasões por Goblins ou outros bandos de monstros. Há aproximadamente 500 Dragões Purpuras e um grupo de Arcanos de Guerra no castelo.

Esta força previne o progresso de qualquer tribo de Goblins aparecer, mas há dificuldades no horizonte para o Desfiladeiro. Os Zhentarim estão recrutando tribos Goblins e alguns grupos invasores nas Terras Rochosas.

Se este exército ficar poderoso e organizado o bastante, passaria a ser uma ameaça séria para Cormyr.





Chifre Alto

Invasores das fronteiras sempre foram um problema constante.

Eles vinham do oeste, através da passagem nas Montanhas Picos da Tempestade, e invadiram cidades como Estrela Vespertina, e Arabel.

Chifre Alto foi construído para prevenir tal invasão. É um volumoso complexo de paredes e edifícios que pode abrigar a metade do exército de Cormyr.

Estão posicionados aproximadamente 400 Dragões Purpuras, além de Arcanos de Guerra e outras forças.

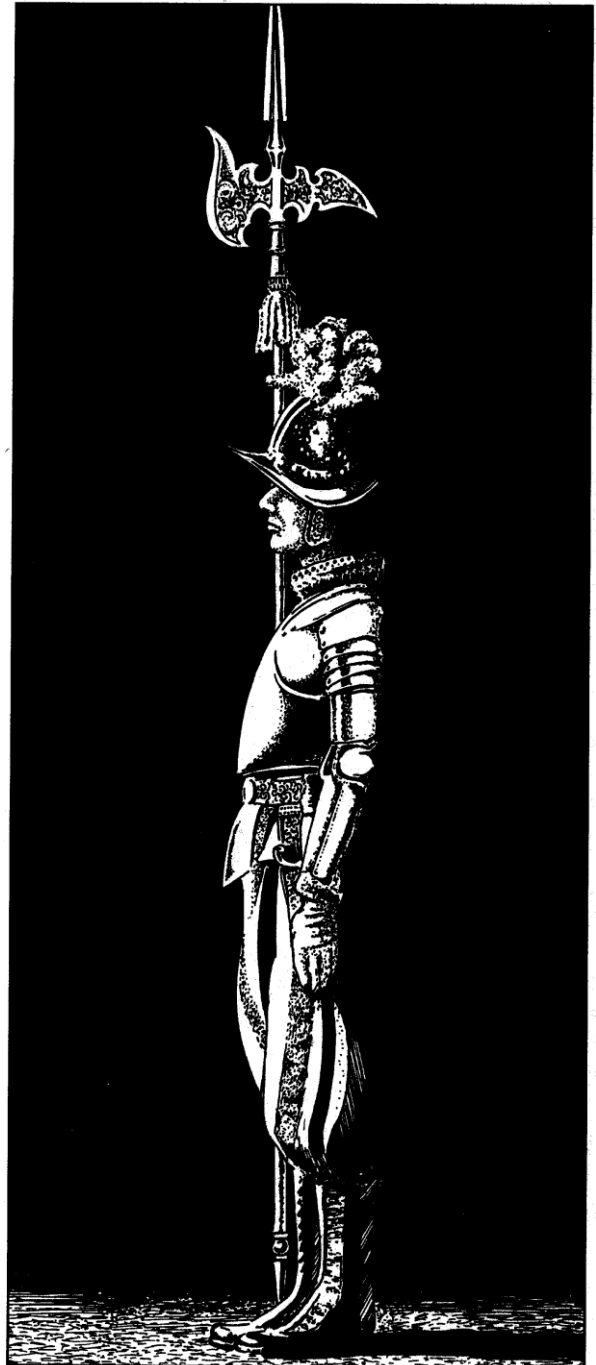
Desde a fundação de Chifre Alto, todas as tentativas de invasões pelos Picos da Tempestade, são bloqueadas.

Mantendo a Paz

Uma função importante dos Dragões Purpuras é assegurar a paz ao longo do Reino.

Isto significa manter o interior de Cormyr protegido de grupos invasores, de modo que uma companhia mercantil ou os fazendeiros possam viajar em segurança e retornar para casa com os lucros intactos.

Para este fim os Dragões Purpuras tem sido próspero. Certamente, os Dragões Purpuras não podem estar em todos os lugares ao mesmo tempo, e sempre há a ameaça de um ataque ocasional em algum lugar em Cormyr, mas o Reino tem a reputação de oferecer uma viagem bastante segura. Os Dragões Purpuras também são encarregados de prevenir rebeliões internas. Houve só um exemplo quando os Dragões Purpuras foram necessários para acabar com uma rebelião, quando eles acabaram, sem matança, com a revolta de Gondegal.





Aventureiros em Cormyr

Os Dragões Purpuras precisam manter a paz dentro de Cormyr. Para garantir que os fora da lei não comecem nenhuma confusão.

Os Dragões Purpuras são particularmente atentos aos grupos das pessoas que vagam na zona rural com suas próprias armas e ordens do dia. Grupos de aventureiros são talvez os mais perigosos, pois eles têm as suas próprias missões, são frequentemente de terras distantes, e quase sempre, pouco cuidadosos em Cormyr. O costume de amarrar uma fita no cabo e bainha da espada é de fato uma lei obrigada pelos Dragões Purpuras. Se os Dragões Purpuras avistarem qualquer um que porte essa fita nas armas, eles pararão tais pessoas e informarão do costume de Cormyr. Se os indivíduos armados foram contratados por uma companhia que é autorizada a contratar mercenários, eles podem portar armas sem a fita, mas tem que exibir a prova do seu emprego e empregador (normalmente um rolo de papel portando a marca da companhia e o número de indivíduos contratados como um grupo, e o nome do líder do grupo). Os Dragões Purpuras são autorizados a prender violadores e confiscar os seus bens. Note que aventureiros contratados por companhias, são permitidos portarem armas em Cormyr.

Floresta Hullack

Os Dragões Purpuras são encarregados com a principal responsabilidade de limpar a floresta e livrar a área de monstros. Uma vez que isto seja feito, as pessoas de Cormyr poderão explorar a floresta seguramente e usar seus recursos. Claro que a Floresta Hullack é grande, e os Dragões Purpuras não são o bastante para limpar a área inteira, mas eles são os encarregados com a limpeza da área para permitir que Cormyr use alguma parte dos recursos da floresta.

Os Dragões Purpuras não estão sós neste empenho. Várias companhias mercantis estão interessadas em achar as suas próprias fontes de madeira fresca. Estas companhias contratam aventureiros para limpar certas áreas específicas infestadas de monstros.

A Marinha Imperial

O dever principal da Marinha Imperial é proteger as embarcações de transportes Cormyrianos que passam pela Lagoa dos Dragões, entrando ou saindo de Cormyr. Comercializar temperos e outros bens é bastante produtivo para Cormyr, e certamente um bom investimento para a construção de navios e outras embarcações. Para proteger tais remessas dos piratas, Cormyr tem posicionado 12 navios de guerra em seu maior porto, Marsember.

Em qualquer hora, há muitos navios de guerra ancorados em Suzail, mas a maioria desses navios é para proteger famílias nobres ou o Rei pessoalmente.

Patrulhar ao longo da costa do lago é a maioria das missões para a Marinha Imperial. Ayesunder Truesilver é o chefe destas forças e geralmente é considerado o líder da Marinha Cormyriana. Ele constantemente pede ao Rei mais navios e guerreiros, de forma que ele possa patrulhar o lago com mais eficácia. Infelizmente, as atenções militares do Rei estão principalmente sobre as Terras Rochosas e o sul de Anauroch.

Milícias locais

Cada cidade, não importa se pequena, tem uma força de milícia responsável por manter a paz e defesa de emergência contra ataques externos.

Cada bandeira da milícia é na metade um Dragão Púrpura e na outra a própria bandeira da cidade, dividida verticalmente pela metade.

Um aspecto incomum das milícias Cormyrianas é que a maioria dos membros





deve saber como ler. Escrever é opcional, mas cada miliciano tem que ser capaz de ler boletins e ordens, dados pelos seus senhores e chefes locais. Em adição, sempre há pelo menos uma pessoa que possa escrever em qualquer agrupamento da milícia que parta da cidade. Os aventureiros não registrados são uma ameaça significativa para pequenas cidades. Para prevenir danos e confusões dos fora da lei, virtualmente toda cidade em Cormyr tem pelo menos um miliciano na fronteira da cidade.

Esta pessoa, normalmente chamada de Introdutor, é responsável por explicar, os que não sabem ler, sobre a cidade e suas leis.

O Introdutor

Também faz isto evitando comportamentos estridentes quem causem danos em propriedades (deliberado ou acidental), resultando em prisão e multas.

Dentro da cidade, os milicianos patrulham as ruas, mantendo um olhar especial na principal causa de problemas: viajantes que atravessam a cidade.

Talvez, a pior coisa que um grupo aventureiro ou companhia possa fazer é trazer forças hostis para a cidade.

Quando lidam com esta situação, milícias convocam os aventureiros para o serviço de defender a cidade. A milícia designa então aos aventureiros a tarefa mais perigosa de minimizar as vítimas locais.

Às vezes uma aldeia tem a sorte de ter um Arcano residente. Tais indivíduos, especialmente esses que possuem magias combativas ou poderes, são automaticamente considerados uma parte da milícia.

Arcanos de Guerra que se aposentaram para procurar as suas próprias metas são exemplos típicos na cidade.

Há um número surpreendente destes, e até mesmo os menores povoados podem ter um poderoso Arcano em algum lugar.





Magos em Cormyr

Magos são respeitados em Cormyr, não vistos como loucos, mas como indivíduos que passaram por um difícil treinamento para aprender os caminhos mágicos. De certo modo, eles são como os artesãos, mas o material que eles esculpem é energia mágica. Qualquer Cormyriano que viu um Arcano de Guerra trabalhando, sabe como os Magos são importantes para a vida cotidiana e a segurança em Cormyr.

De fato, quando Cormyrianos pensam em Arcanos, eles geralmente os associam com a execução da lei.

Os Arcanos de Guerra ou Milícia Local.

Desde a fundação do Reino, Arcanos foram importantes para Cormyr, em guerras e outros assuntos. Arcanos mais leais a Coroa assinam um acordo com o Rei e faz um juramento secreto que envolve magias arcanas, assim se tornando um Arcano da Guerra. Esses arcanos são parte integrante do exército de Cormyr, e eles são respeitados e temidos por todo reino.

Só Vangerdahast, Mago Real e Presidente Emeritus da Faculdade de Arcanos de Guerra, sabem quantos existem. Como líder deles, ele é o presidente das Reuniões de Magos da Guerra. Na ausência dele, o comando fica com Laspeera (Hum, NB, Mag 14).

Além desses dois, o Arcano de Guerra mais famoso é Maxer (Hum, NB, Mag 11), que derrotou quatro dragões que atacaram Suzail, ganhando do Rei Azoun o honorário título de Defensor de Suzail. Também muito conhecida é Valantha Shimmerstar (Hum, CB, Brd 13), que ganhou fama e notoriedade, não por façanhas militares, mas pelo seu bonito canto e a sua tendência por travessuras a festivais e outras reuniões.





Vangerdahast está vigiando

Vangerdahast cuidadosamente monitora as atividades de todo os Arcanos em Cormyr. Todo arcano de traumaturgia (5º nível) para cima, tem que se registrar com a Coroa.

A inscrição significa informar seu nome, domicílio, e paradeiro para Vangerdahast. Ele mantém uma enorme biblioteca de nomes de Arcanos que residem dentro de Cormyr e é diligente sobre manter essas listas atualizadas, até mesmo quando os Arcanos se esquecerem de atualizar suas inscrições. Vangerdahast tem uma rede de espíões informantes, ambos Magos, que mantem os olhos nos Arcanos mais poderosos.

Para conferir a precisão de suas informações, Vangerdahast faz visitas surpresa para poderosos Arcanos. Isto às vezes vem como um choque para os Magos Seniores que se retiraram para uma vida reclusa e não tiveram nenhuma intenção de tentar se manter escondidos do Mago Real. A possibilidade de tais visitas provou ser um impedimento efetivo para Arcanos que poderiam pôr os seus próprios interesses à frente de Cormyr.

O Conselho dos Magos

Vangerdahast comanda o famoso Conselho dos Magos, um grupo que aconselha o Rei nos assuntos relacionados à magia e ameaças mágicas dentro do Reino. O Rei também às vezes chama o Conselho para indagar uma questão particular ou achar informação que precise para fazer uma decisão.

História

O Conselho dos Magos teve sua fundação no início de Cormyr. Quando Suzail e comunidades vizinhas estavam se estabelecendo como um grupo aderente, elas sofriam ininterruptos ataques, de toda a sorte

de criaturas, saídas do que é agora conhecida como a Floresta do Rei. Homens armados não eram proteção suficiente.

O nascente Reino de Cormyr precisou da ajuda de magia para combater estas bestas.

Todos os Magos conhecidos foram agrupados então, e eles inventaram um plano de ataque que só usariam magia, e não os soldados a pé. Os seus esforços tiveram êxito, e o grupo de magos ficou conhecido como os Arcanos de Guerra, um representante permanente em Cormyr.

Os Arcanos de Guerra foram chamados para executar mais deveres para Cormyr. Estes incluíram criar artigos mágicos para o Rei, administrando questões, e ajudando com vários feitiços curativos. Eram também executados freqüentes deveres ligados ao combate.

Então, o grupo de Magos foi dividido em dois grupos, o Conselho dos Magos e os Arcanos de Guerra.

Hoje os dois são essencialmente conhecidos como um só grupo, mas Vangerdahast e os seus ajudantes são conhecidos como o Conselho dos Magos porque eles raramente lutam diretamente contra Magos malignos ou monstros poderosos ou outras ameaças.

Arcano de Guerra é um termo usado para os Magos que lutam ao lado dos Dragões Purpuras, defendendo os interesses da Coroa diariamente.

Atitudes sobre Arcanos e a magia

Por causa do seu papel importante na defesa de Cormyr, Arcanos tem grande respeito e admiração entre a população. Mas por causa do seu grande poder e seu mistério para o cidadão, os Arcanos de Guerra e outros arcanos também inspiram medo considerável em Cormyr.

Se o Conselho de Magos pode policiar os seus, os Arcanos de Guerra e outros magos, quais são os seus limites de poderes?





Embora o Conselho de Magos esteja vigiando todos os outros; quem está vigiando o Conselho? E como prevenir um grupo mais poderoso de Magos de vir a Cormyr e destruir o Conselho?

Estes argumentos criam o medo de que os Arcanos possam se tornar os próximos governantes de Cormyr. Alguns temem que os Arcanos cresçam descontentes com as suas funções de conselheiros e apoiadores, e decidam tomar a liderança.

Também, se há uma coisa que afasta poderosos adversários, é um Arcano.

O medo da morte é o que faz os Arcanos preservarem seus corpos. Já notaram que alguns deles não parecem envelhecer nem um dia? É uma observação comum. Algumas pessoas temem que o uso de magia transforme o equilíbrio natural do corpo e mente de uma pessoa.





Aventureiros e Aventuras

Primeiramente, sobre a condução de aventuras em Cormyr, deve-se saber que nenhum aventureiro pode operar como um grupo sem adquirir primeiro uma Escritura Real.

A execução rígida desta lei começou depois que Gondegal levou mercenários para dentro de Cormyr e tentou se rebelar contra o Reino. É obrigatório exigir uma escritura, para prevenir que este tipo de atividade volte a ocorrer. Qualquer grupo de cinco pessoas, ou mais, é exigido que se obtenha uma escritura.

Escrituras

Sem uma escritura, aventureiros podem ser apreendidos por qualquer força representando o Rei, inclusive os Dragões Purpuras, os Arcanos de Guerra, ou a milícia local. Dada à natureza calma de Cormyr e o poder destas forças, convém um grupo de aventureiros se registrarem e obter uma escritura. Esta pode ser feita pelo Lorde Comandante em Chifre Alto, o Diretor das Fronteiras Orientais em Arabel (o Barão Thomdor), ou o Chanceler ou Lorde Alto Oficial na Corte Real em Suzail, como também com o Rei.

Um grupo de aventureiros tem que revelar seus membros. Seus nomes e seu número na escritura. Isto faz o acréscimo de membros ao grupo especialmente difícil, assim que esses solicitam uma escritura, devem ser confiantes da integridade de seu grupo. Se alguém for somado, o grupo tem que ter certeza que o novo membro seja registrado em Suzail. Os registros são atualizados mensalmente. Indiferentemente, um grupo não pode ter mais que 30 membros.

Uma vez que um grupo é registrado, os sócios têm que usar o distintivo do grupo ou brasão a toda hora. Escrituras custam 1,000 Leões Dourados, com um imposto anual de 300 Leões Dourados, devido ao vencimento no registro da escritura. Há uma taxa de 20 Leões Dourados por dia para até 10 dias de atraso. Se o imposto não é pago, e as recentes

taxas não são pagas antes de 10 dias além da data de vencimento, a escritura é revogada.

Tendo sua escritura revogada não significa que o grupo seja impedido de se aventurar por Cormyr, mas que o grupo decidiu se opor a Coroa intencionalmente ao se recusar a renovar a escritura. O grupo é considerado fora de lei, e uma procuração é emitida para os membros. Apreensão e detenção. Uma vez preso, o grupo ainda pode pagar o imposto vencido e as recentes taxas. Se os membros pagarem, a sua escritura será restabelecida e o grupo poderá retomar suas atividades. Caso contrário, a escritura é revogada permanentemente, e o grupo pode ser preso enquanto portarem armas. Cormyr tem um perspicaz interesse em manter os olhos nos que andam pelo interior portando armas e que não têm nenhum outro propósito do que somente caçar aventuras. Os Dragões Purpuras geralmente repugnam aventureiros por causa das suas interferências na pacífica causa Cormyriana.

Qualquer um com poder para emitir uma escritura pode revogar a mesma, em qualquer hora, por qualquer razão. Um membro de um determinado grupo deve ser retirado automaticamente da escritura caso venha a cometer algum crime.





A escritura só dá para os aventureiros o direito de portar armas, não o direito para se comportar de maneira não civilizada.

Atitudes

As pessoas de Cormyr têm pouco respeito para a profissão de aventureiro. Realmente, o conceito de portar armas e viajar grandes distâncias só para pôr a vida em risco sério, por uma mera esperança de dinheiro, é bastante estranho para a população. Aventureiros que não são Cormyrianos são vistos com suspeita, mas também curiosidade.

Cormyrianos são intrigados com alguém que viaja de uma terra distante para Cormyr. Significa que Cormyr tem algo a oferecer que a pátria do aventureiro não tem, e esta é uma fonte de orgulho.

Possíveis Aventuras

A Mistura de Cormyr de áreas civilizadas e fronteiras indomadas oferecem muitas oportunidades para aventuras.

Exploração

A Floresta Hullack e as Terras Rochosas são as duas principais regiões de Cormyr que estão sendo exploradas. Note que as Terras

Rochosas é uma área particularmente violenta, onde os aventureiros estão sujeitos a emboscadas.

A Floresta Hullack também é conhecida por ser infestada com todos os tipos de monstros. A extensão da montanha Picos das Tempestades é um local popular para se aventurar. Há centenas de séries de montanhas, cada uma com uma história para contar e segredos para esconder. Os Picos do Trovão também oferecem um potencial para aventuras, mas esta extensão foi explorada menos que o Pico da Tempestade.

O Pântano da Vastidão também chama os exploradores para suportar os sofrimentos da difícil viagem por suas terras molhadas.

Proteção

Além da exploração, outra fonte de aventura está em combater os piratas na Lagoa dos Dragões. Isto pode ser lucrativo, e um grupo próspero ganhará a amizade dos oficiais cormyrianos e comerciantes.

Riquezas

Possíveis fontes secretas de ouro são as casas de jogos em Tilverton, mas as guildas de ladrões protegem-nas bem. Marsember apresenta muitos tesouros submersos, mas a água pode causar doenças.





Estatísticas das Principais Cidades

Mensageiro: "Mão Amarela" Yespar

Arabel

População: 17.000

Forças Armadas: 2.000 Dragões Purpuras, unidade de Arcanos de Guerra, milícia, Corvos Vermelhos.

Maior Templo: Tymora

Nobres Locais: Caçador de Recompensa, Marliir.

Comércio Local: Baerlear, Bhela, Olho do Dragão, Gelzunduth, Hiloar, Casa de Ferro, raliqh, Misrim, Nyaril, Seis Cofres, Thond, Mil Cabeças, Escudo Verdadeiro.

Senhor: Myrmeen Lhal

Mensageiro: Westar

Castelo do Desfiladeiro

População: apenas militares

Forças Armadas: 500 Dragões Purpuras, Arcanos de Guerra

Templos: nenhum

Nobres Locais: nenhum

Comércio Local: nenhum

Comandante Militar: Bren Tallsword

Mensageiro: nenhum

Dhedluk

População: 500

Forças Armadas: milícia apenas

Templos: nenhum

Nobre Local: Caçador de Prata

Comércio Local: pequeno

Senhor: Thiombur

Mensageiro: Ildul

Espar

População: 600

Forças Armadas: milícia apenas

Templo: Helm

Nobre Local: Caçador de Recompensa

Comércio Local: pequeno

Senhor: Hezom

Estrela Vespertina

População: 250

Forças Armadas: milícia apenas

Maior Templo: Lathander

Nobre Local: Cormaeril

Comércio Local: pequeno

Senhor: Tessaril Winter

Mensageiro: Morim

Gray Oaks

População: 100

Forças Armadas: nenhum

Templos: nenhum

Nobre Local: nenhum

Comércio Local: nenhum

Senhor: nenhum

Mensageiro: nenhum

Chifre Alto

População: somente militares

Forças Armadas: 400 Dragões Purpuras, Arcanos de Guerra

Templos: nenhum

Nobre Local: nenhum

Comércio Local: nenhum

Comandante Militar: Thursk Dembarron

Mensageiro: Dhag Barba-grisalha

Hilp

População: 250

Forças Armadas: milícia apenas

Templos: nenhum

Nobre Local: Cormaeril

Comércio Local: pequeno

Senhor: Doon Dzavar

Mensageiro: Delzantar

Hultail

População: 100

Forças Armadas: somente uma pequena milícia

Templos: nenhum

Nobre Local: Wyvernspur

Comércio Local: nenhum





Senhor: nenhum
Mensageiro: nenhum

Immersea

População: 600
Forças Armadas: somente milícia
Templos: nenhum
Nobre Local: Wyvernspur, Cormaeril
Comércio Local: Mrastos
Senhor: Samtavan Sudacar
Mensageiro: Culspiiir

Marsember

População: 46.000
Forças Armadas: 3.000 Dragões Purpuras, 12 navios, milícia
Maior Templo: Lathander
Nobres Locais: Dauntinghorn, Prata Verdadeira
Comércio Local: Seis Cafés, Maerun Stoutbold
Senhor: Ildool
Mensageiro: Scorigil

Suzail

População: 129.000
Forças Armadas: 4.500 Dragões Purpuras, Arcanos de Guerra, 14 navios, milícia
Majores Templos: Deneir, Tymora
Nobres Locais: todos; com poder centralizado em: Bleth, Corvo Prateado, Emmarask, Illance, Espada Prateada.
Comércio Local: Olho de Dragão, Faeri, Fallas, Iravan, Jhassalan, Ossper, Sete Sóis, Seis Cafés, Falcão, Maerun Stoutbold, Mil Cabeças, Escudo Verdadeiro.

Senhor: Sthavar
Mensageiro: Xorn Hackhand

Pedra do Trovão

População: 900

Forças Armadas: 100 Dragões Purpuras, sem milícia

Templo: nenhum
Nobres Locais: Hawklin, Caçador de Prata
Comércio Local: nenhum grande
Comandante Militar: Faril Laheralson
Mensageiro (não oficial): Hurm Thiodor

Tilverton

População: 12.000
Forças Armadas: 850 Dragões Purpuras, Arcanos de Guerra, milícia
Maior Templo: Gond Wonderbringer
Nobres Locais: Caçador de Recompensa, Rowanmantle
Comércio Local: Tanalar
Senhor: Alasyn Rowanmantle
Mensageiro: Cuthric Snow

Tyrluk

População: 200
Forças Armadas: somente milícia
Templos: nenhum
Nobre Local: Cormaeril
Comércio Local: nenhum grande
Senhor: Suldag o Boar
Mensageiro: "Tooth" Nzal Tursa

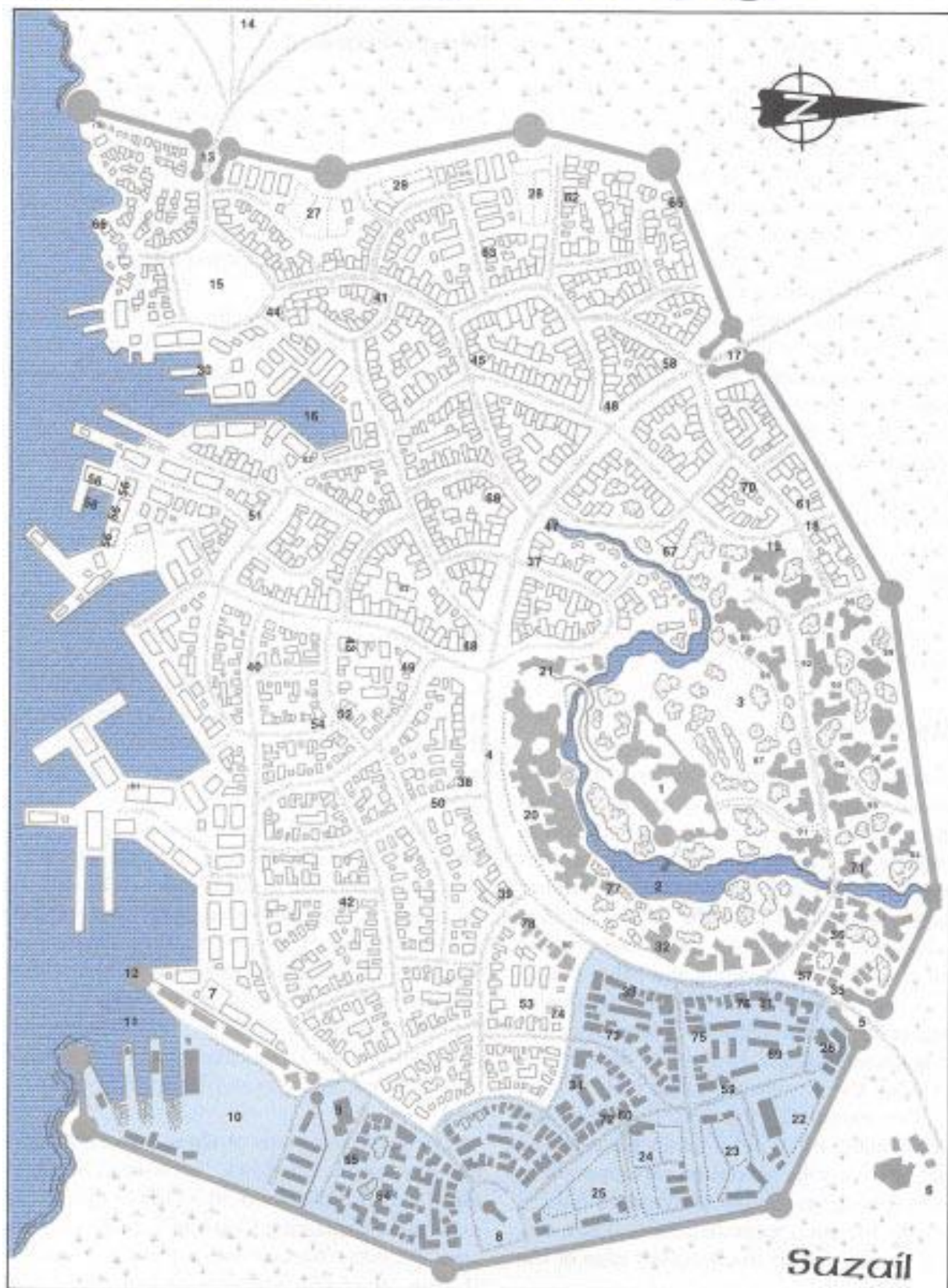
Waymoot

População: 1.000
Forças Armadas: somente milícia
Majores Templos: Lliira, Tymora
Nobre Local: Morler
Comércio Local: Jerlak, Mercado
Senhor: Filfar Woodbrand
Mensageiro: Dhag Barba-Cinzenta

Wheloon

População: 1.500
Forças Armadas: somente milícia
Majores Templos: Chauntea
Nobre Local: Caçador de Recompensa
Comércio Local: nenhum grande
Senhor: Sarp Barba-Vermelha
Mensageiro: Estsprit







Legenda para Suzail

1. Palácio Real
2. Lago Azoun
3. Jardim Floral
4. A Esplanada (da rua Eastgate para Horngate)
5. Eastgate
6. O Nightgate Estalagem
7. O Pátio (Mercado)
8. Mercado Municipal
9. A Cela (cadeia da cidade)
10. Cidadela dos Dragões Púrpuras (guarnição)
11. Docas Reais
12. Porto Torre
13. Portais de Campo
14. Campo da Morte (cemitério, fora do mapa para o Oeste)
15. Mercado
16. Bacia do Córrego
17. Horngate
18. Monumento: O Dragão Púrpura
19. Casa do Senhor Diretor da Cidade Sthavar
20. Corte Real (edifícios interligados)
21. Estábulos
22. Negociação Costa do Dragão (empresa comercial)
23. Mil Cabeças Negociando (empresa comercial)
24. Companhia Sete Sóis (empresa comercial)
25. Os Seis Cofres Negociação (empresa comercial)
26. Estábulos Rheuban
27. Pátio do Iravan (aluguéis)
28. Escudo Verdadeiro (empresa comerciante)
29. Talahon (aluguéis)
30. Estaleiros
31. As Torres da Boa Fortuna (Templo de Tymora)
32. A Sala Silenciosa (Templo de Deneir)
33. O Real Smithy
34. Santuário para Lliira
35. Santuário de Oghma
36. Santuário de Malar
37. Olho Piscante (taverna)
38. Anã Velha (taverna)
39. Boca do Dragão (taverna)
40. Olho do Tempo (taverna)
41. Goblin Dourado (taverna)
42. O Riso da Namorada (taverna)
43. Curral de Zhaelun
44. Choro da Bruxa (taverna)
45. Pisada (albergue)
46. As Seis Velas (albergue)
47. As Maxilas (Bueiro, indo para Bacia do Córrego, n.º 16)
48. Thelmar (albergue)
49. Selavar (albergue)
50. Zult (casa de câmbio licenciado)
51. O Rato Preto (taverna)
52. O Maré Residual (taverna)
53. Pátio
54. Texugo (salão de festas)
55. Sontravin (albergue)
56. Falcão - Docas
57. Santuário para Tempus
58. Roda das Lamentações (taverna)
59. Solar (salão de festas)
60. Cama Quente (albergue)
61. Falcão - Armazéns
62. Casa de Helve Dhasjarr, lutador
63. Casa de Cormmor Lhestayl, lutador
64. Antiga casa de Tethos & Almen (oficial de justiça); hoje o lar de um lutador, Lanneth, Murg
65. A Torre de Argul (a assistente)
66. Mancha Roxa (salão de festas)
67. Casa de Dolchar Dethantar
68. Danain (ferreiro)
69. Kriyeos Lathmil (estábulos)
70. Torre de Laspeera (Maga)
71. Casa dos Wyvernsipur
72. Santuário para Milil
73. Armazém de Jhassalan (óleos e perfumes)
74. Torre do Mago Baskor
75. Armazém de Faeri (marfim)
76. Armazém de Ossper (tecido fino)
77. Torre de Vangerdahast (Mago Real)
78. Quartos da Família Blackshield (residência da Corte)
79. Lady Oculta (pousada)
80. Fallas - Tesouros de Thentia (sedas)
81. Marina Stoutbold

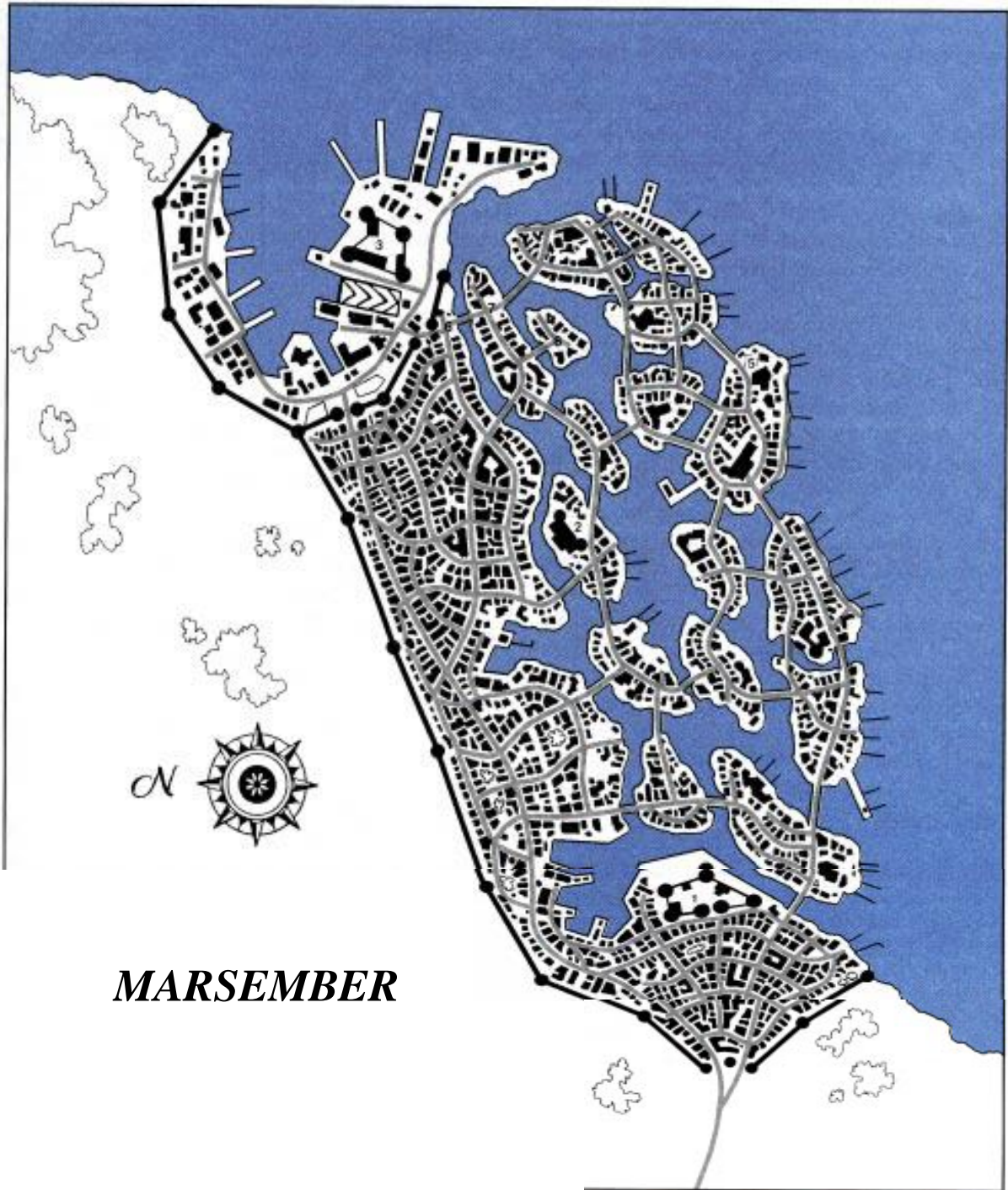




- 82. Casa de Saszesk (contrabandista)
- 83. Mansão Thentias
- 84. Castelo Rowanmantle
- 85. Estátua Espada Prateada
- 86. Castelo dos Coroa de Prata
- 87. Palácio Espada Prateada
- 88. Castelo Truesilver
- 89. Casa Hawklin

- 90. Estátua de Bleth
- 91. Complexo Cormaeril
- 92. Casa Dauntinghorn
- 93. Mansão Emmarask
- 94. Casa Illance
- 95. Estátua Huntcrown
- 96. Escola dos Arcanos de Guerra





MARSEMBER

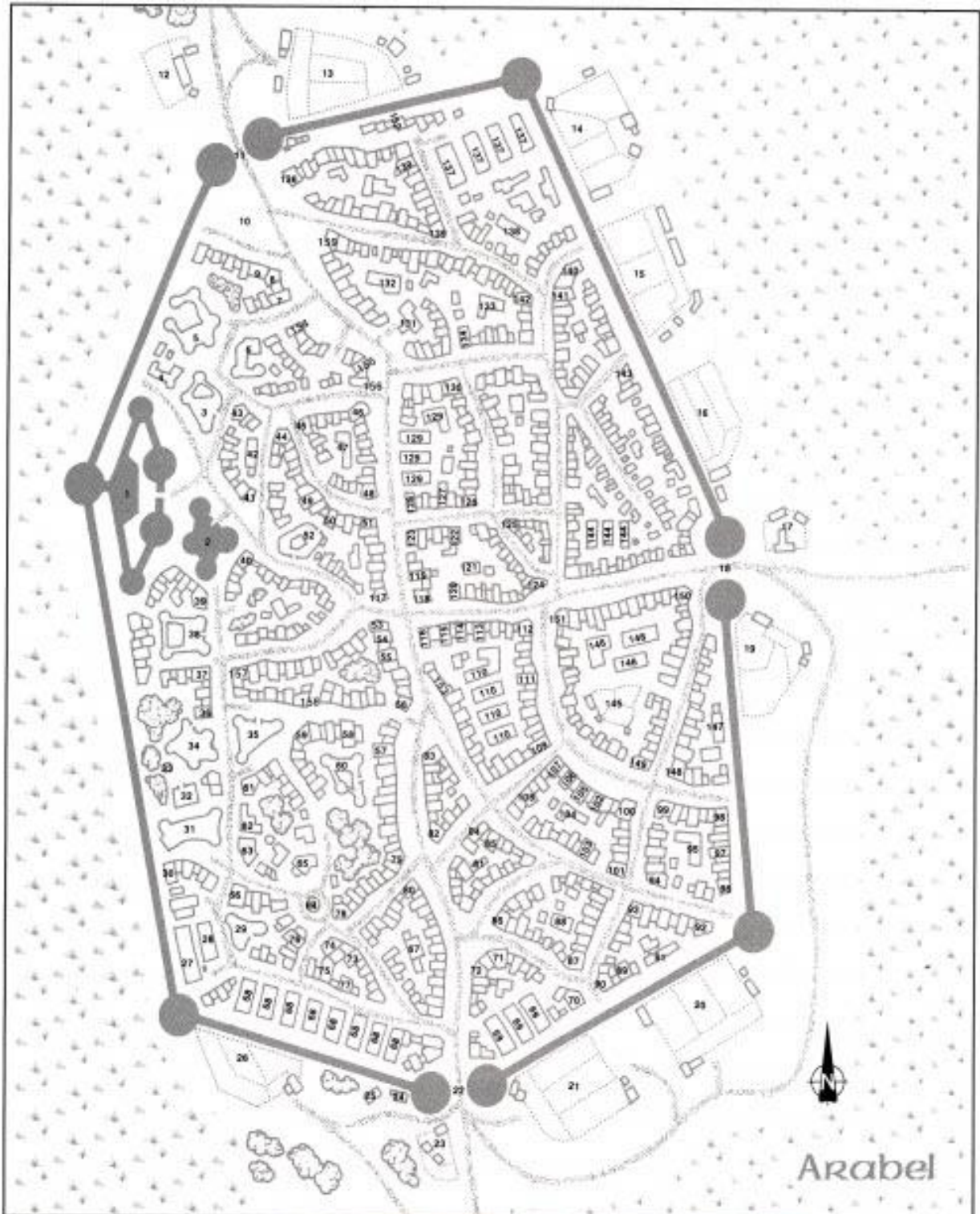




Legenda para Marsember

1. Torre do Rei (casa de Ildool, Sciril e Garrison)
2. Salão Névoa da Manhã (templo de Lathander)
3. Doca Naval e Fortaleza
4. O Rugido do Grifo (estalagem e taverna)
5. Escudo Rachado (estalagem e taverna)
6. Velho Carvalho (estalagem e taverna)
7. Barril de Pedra (estalagem e taverna)
8. Jarra Cheia (estalagem e taverna)







Legenda para Arabel

1. Cidadela (e prisão)
2. Palácio (quadra e salão)
3. Casa Marliir (Família Nobre)
4. O Cavaleiro Cansado (albergue)
5. A Casa da Sanhora (templo de Tymora)
6. O Lazer do Dragão (pousada e quartéis de propriedade da coroa, para repouso de convidados reais)
7. A Roda (albergue)
8. Bandeira Viajante (albergue)
9. As Lâmpadas (loja de ferragens)
10. O Bazar (mercado)
11. Eastgate
12. Pousada Atalaia
13. O Trono de Ferro (empresa comercial)
14. Pátio de Milzar (currais de aluguel)
15. Mil Cabeças, Negociação Costeira (empresa comercial)
16. Negociação Costa do Dragão (empresa comercial)
17. Pousada Crânio Élfico
18. Portão Calantar
19. Sede dos Corvos Vermelhos e da Empresa Mercenários
20. Negociações o Jardim Real (propriedade da Coroa, mas está disponível para locação)
21. Negociação Escudo Verdadeiro de Priakos (empresa comercial)
22. Portão Chifre Alto
23. Estalagem Lobo da Noite
24. Casa da Mãe Lahamma (pensão)
25. Beijo de Raspral (salão de festas)
26. Mercado Seis Cofres de Priakos (empresa comercial)
- 27 e 28. Armazém Gelzunduth
29. Casa de Gelzunduth (comerciante local)
30. Rhalseer (pensão)
31. Casa de Kraliqh (comerciante local)
32. Casa de Bhela (comerciante local)
33. Fonte
34. Casa de Misrim (comerciante local)
35. Casa de Hiloar (comerciante local)
36. Shassra (pensão)
37. Falcão Domesticado (pousada)
38. Casa de Nyaril (comerciante local)
39. Escudo Vigilante (aluguel de guarda-costas)
40. Dulbiir (trajes de aluguel e elegância, serviço de escolta)
41. Alfaiataria Mulkaer Lomdath
42. Caneca de Prata (taverna)
43. Mhaer Tzintin - loja de câmbio
44. Eighlar - Vinhos Finos
45. Jhamma - Sedas e Peles
46. Açougue de Dhelthaen
47. Forte da Hora (Aluguel de armazéns, fortemente vigiado)
48. Taverna Orgulho de Arabel
49. Orbul - Esculturas e Mobiliário
50. Cristais Khammath (loja)
51. Máscara Negra (taverna)
52. Casa de Thond (comerciante local)
53. Negociações Falcão (casa de penhores)
54. Szantel - cordas, cabos, correntes e malha
55. O Guerreiro Cuidadoso (armoaria)
56. Leão de Duas Cabeças (taverna)
57. A Serpente Atraente (taverna)
58. Chicote Enrolado (taverna)
59. O Sorriso Gentil (salão de festas de boa qualidade)
60. A Casa de Baerlear (comerciante local)
61. O Tambor Preto (taverna)
62. Bela Hundar - tapetes, perfumes e Lanternas
63. Mercenários Iardon (funcionários de aluguel, acompanhantes, carregadoras, levantadores ou mensageiros)
64. Monumento a Dhalmass, O Rei Guerreiro
65. Cavalo de Prata (loja de conveniência)
66. Medicamentos Ampola Verde (loja e clínica)
67. Mhaes (salão de festas)
68. Thond (mercado de jóias)
69. Mercado Seis Cofres de Priakos (empresa comercial)
70. Arco Curvo (taverna)
71. Pensão Laeduth
72. Espada Vermelha (taverna)
73. Vaethym Olorar, falcoeiro
74. Flores Saerdar
75. Guloso (restaurante)
76. O Cálice (metalurgia)
77. Rede de Pérolas (modista)
78. Nelzara (pensão)



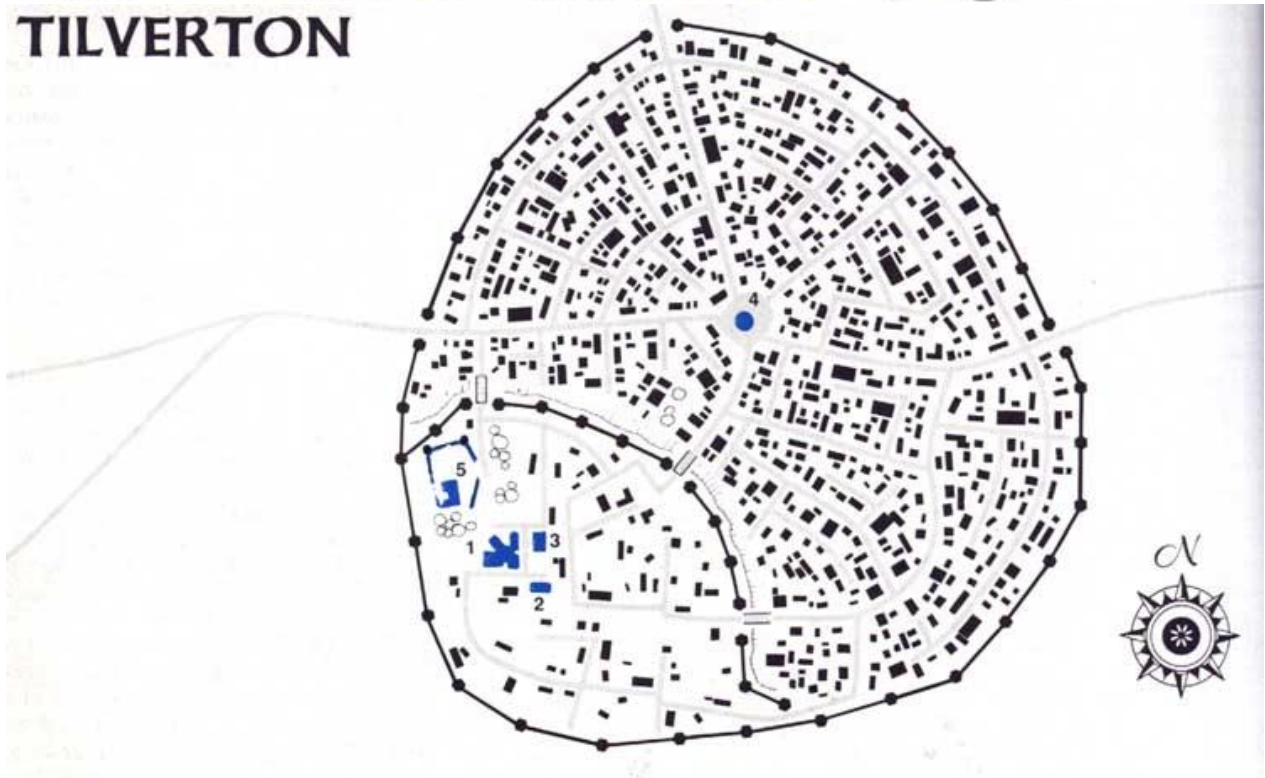


79. Buldo Cravan (açougue)
80. Olhos e Ouvidos de Arabel (serviço de mensageiro, serviço de contratação de caravana e serviço de entrega rápida dentro de Arabel)
81. Caça Kelsar (aves de caça)
82. Sarra (restaurante)
83. Estalagem Lua Cheia
84. Estalagem da Bandeira Laranja
85. A Senhora (roupas finas)
86. Soldados de Botas (taverna)
87. O Stirge Vermelho (albergue)
88. Armazém Misrim
89. O Sofá de Veludo (salão de festas)
90. Lâmina Ardente (taverna)
91. Armazém Nathscal
92. O Leão (salão de festas)
93. Crânio Fumegante (taverna)
94. Pousada Velho Guerreiro
95. Armazém Zelond
96. Zelzar (casa de penhores e produtos usados)
97. Naneatha (salão de festas)
98. Dragão Dançante (taverna)
99. Thael Diirim - pergaminhos e proclamações
100. Bolo Assado (pousada)
101. Daglar Maermeet (arameiro)
102. Orphast Ulbanath (escriba, cartógrafo, genealogista)
103. Toque Enluarado (salão de festas)
104. Armazém de Quezzo
105. Pensão Dhaliima
106. As Três Irmãs (casa de penhores)
107. Nuirouve Domar, oleiro
108. Fillaró Alimentos (peixes e frutos do mar)
109. Maça Azul (Armeiro)
110. Casa de Baerlear (armazém)
111. Casa de Lheskar Bhaliir
112. A Dança (taverna)
113. Caixaão Aberto (casa de penhores, bens usados, e bens roubados)
114. Estalagem Ghastar Ulvar
115. Carpintaria Baalimr Selmarr
116. Dazniir Relharphin (fabricante de rodas)
117. Cheth Zalbar (perfumaria, loções, e cosméticos)
118. Bracerim Thabbold (construtor de cama)
119. Mercado do Candelabro (lâmpadas e lanternas)
120. Tamthiir, Mercado de Couros (roupas finas feitas por encomenda)
121. Alfaiataria Psammas Durviir
122. Elhazir, a Exótica (albergue)
123. Os Banhos (albergue)
124. Estalagem da Encruzilhada
125. Jack Marfim (taverna)
126. Phaesha (pensão)
127. Botas Vondor
128. Conselho Festejando (restaurante)
129. Armazém Hiloar
130. Camelo Manco (taverna)
131. Lhaol (ferreiro)
132. Armazém Misrim
133. Armazém Kraliqh
134. Lança Escarlata (Armeiro)
135. O Lagarto Preguiçoso (taverna)
136. O Lobo Vigilante (Armeiro)
137. Armazém Nyaril
138. Armazém Misrim
139. Pousada Portão Oscilante
140. Nove Incêndios (pousada)
141. Três Barras (pousada)
142. O Viajante Cansado (pousada)
143. O Beijo (taverna)
144. Mil Cabeças, Negociação Costeira (armazém)
145. Mercado de Carne de Porco
146. Armazém Costa do Dragão (empresa comercial)
147. Armazém Ssantusas
148. Jardim de Dhalgim (combustível: madeira, carvão, óleos e gravetos)
149. Basilisco de Cobre (Ferragens)
150. Estalagem Irriphar
151. O Assassinado (Armeiro)
152. Estalagem Mundo Selvagem (também chamada de Ganso Selvagem)
153. Blaskin Carpintaria
154. Santuário para Chauntea
155. Santuário de Deneir
156. Santuário de Helm
157. Santuário para Lliira
158. Santuário para Milil
159. Santuário para Tempus





TILVERTON



Legenda para Tilverton

1. Templo de Gond
2. Resto do Senhor dos Ventos (DCI)
3. Filani o Sábio
4. O Mercado (com a Torre do Conselho em seu centro)
5. Palácio de Tilver (em ruínas)
6. Santuário de Helm
7. Santuário de Lathander
8. Santuário de Silvano
9. Santuário de Tymora
10. Finas Lâminas de Dundar
11. Vingança de Grimwald (pousada)
12. Bruxa Sussurrante (pousada)
13. O Frasco Elevado (taverna)





CORMYR

por Eric W. Haddock

Um dos mais antigos e mais interessantes Reinos no continente de Faerun, Cormyr é uma terra de fantasia clássica onde um forte Rei rege seus súditos de forma justa e imparcial, nobres lutam uns contra os outros pela partilha do pouco poder do Rei, e a chance de aventurar grupos contra os ferozes monstros da floresta por uma pequena parte do tesouro da Coroa. E há magia. Muita magia.

Este livro apresenta informações indispensáveis para qualquer campanha narrada no cenário Forgotten Realms, incluindo milícias e forças mágicas, dicas para que os aventureiros obtenham documentos (exigidos pela Coroa), e fatos sobre os Arcanos de Guerra e o Conselho de Magos.

Mapas detalham muitas cidades que não foram mencionados em Forgotten Realms - Reinos Esquecidos, proporcionando ao mestre idéias criativas com as quais distrair os jogadores por muitas noites de aventuras.

Forgotten Realms - Reinos Esquecidos, Livro do Mestre 3.5, Livro do Jogador 3.5 e Livro dos Monstros 3.5 são necessários para a plena utilização deste produto. Além de outros livros que o mestre possa permitir no decorrer das aventuras.

