

Advanced Dungeons & Dragons™
2nd Edition

Cenário de Campanha

FORGOTTEN REALMS™

OS REINOS ESQUECIDOS

CONQUISTANDO OS REINOS

Ed Greenwood e Jeff Grubb

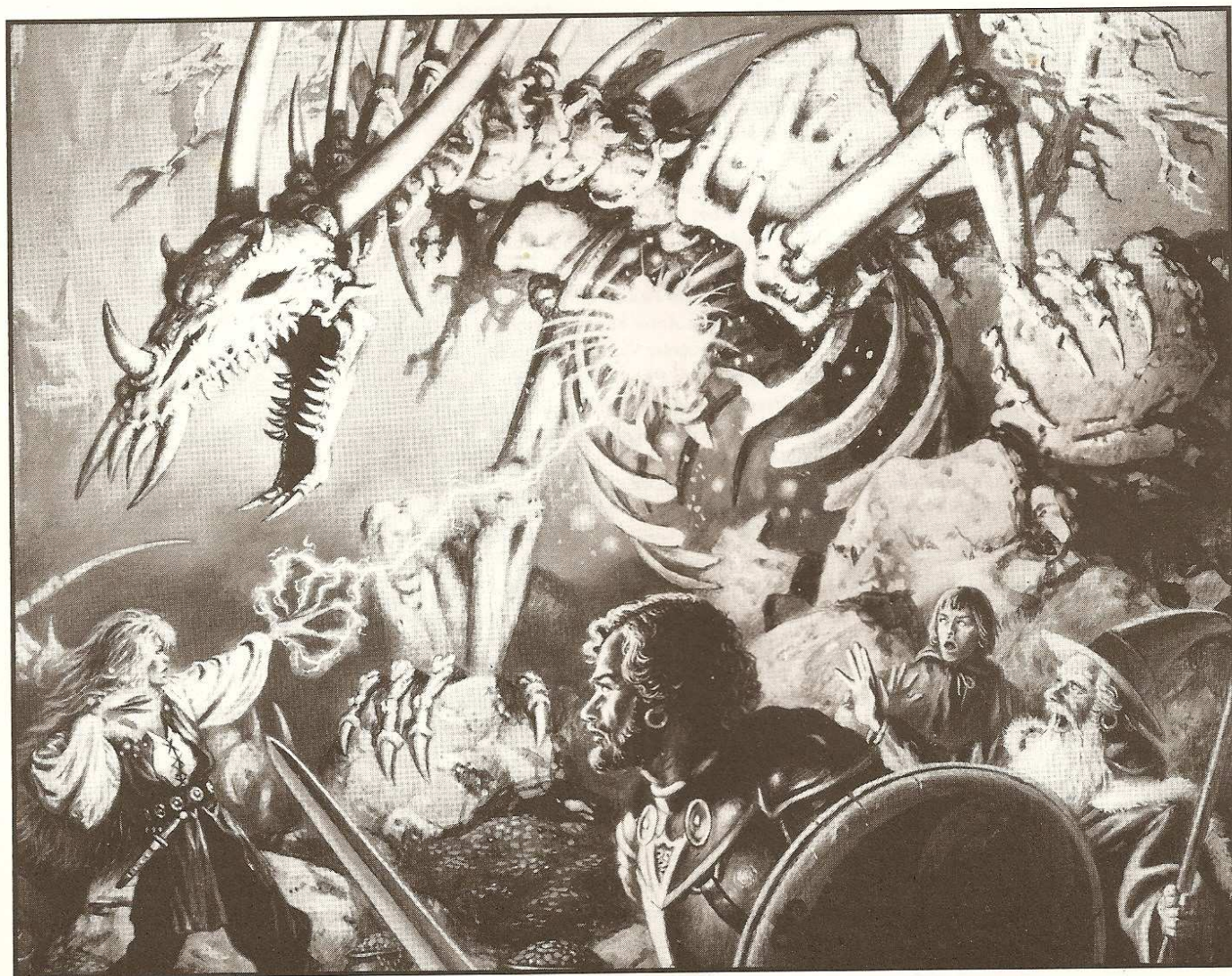
Abril Jovem

Advanced Dungeons & Dragons™
2nd Edition

Cenário de Campanha



CONQUISTANDO OS REINOS™



Ed Greenwood e Jeff Grubb

Créditos

Criação Original dos Reinos: Ed Greenwood
Criação e Desenvolvimento do Projeto: Jeff Grubb
Criação e Desenvolvimento de Conquistando os Reinos: Ed Greenwood e Jeff Grubb
Ilustração da Capa: Clyde Caldwell
Novos Desenhos Internos: James Crabtree e Eric Hotz
Desenhos Internos: Dennis Beauvais e Tim Conrad
Cartografia Colorida: Cynthia Felegy e Dennis Kauth
Cartografia Interna: Cynthia Felegy, Dave Sutherland, Dawn Murin, Dennis Kauth, Diesel e Steve Beck
Cartas Coloridas dos Símbolos: Renee Kousek
Novas Runas e Símbolos: Eric Hotz
Runas e Símbolos: Paula M. Holz

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGON, GEN CON, FORGOTTEN REALMS
e o logo da TSR são marcas registradas da TSR, Inc., usadas sob licença.
© 1993,1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.



Abril Jovem

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati
Diretor-Superintendente: Fabio Mendia

Grupo Livros Abril Jovem
Diretor: Júlio de Andrade Filho
Editora-Chefe: Flávia Muniz
Editor: Claudinei Montes
Preparadora de Texto: Silvana de Gouveia
Chefe de Arte: Simone Leandro
Assistente de Arte: Vandrê de Oliveira Silva
Coordenador de Produção: Ramilto Biondo
Diretor de Marketing: Walter Thomé
Gerente de Produto: Otto Mercadante Busch
Gerente de Desenvolvimento de Mercado: Ari Caleffi
Gerentes de Novos Canais: Nelson de Carvalho, Rodolpho Koch e Vivian Graf
Analista de Produto: Wanderlei dos Santos
Gerente de Comunicações e Serviços de Marketing: Maria L. Volponi
Diretor Responsável: S. Fukumoto
Produção Externa: Francisco José de Siqueira, Marcelo Del Debbio, Marcelo Hingerfelt e Ricardo Del Debbio (Tradução). Marcelo Hingerfelt, Renê Belmonte e Rodolpho Koch (Revisão).
Coordenação de Tradução e Revisão Técnica: Adventurers' Guild.
Colaboradores: Alexander Dupas, André Alves, Andrea Modena, Fátima Campos, Ivaldo Soares, Marcelo Mastroti, Maria Eugênia Régis e Mariângela Troncarelli.
Produção Gráfica: Desearte - Assessoria Editorial Ltda.

Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S.A.
Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações.
Você poderá adquirir as demais edições desta coleção por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à DINAP S/A - C. Postal 2505, Osasco - SP, fax (011) 810-4800, telefone (011) 810-6800, onde poderá obter informações sobre estoques, preços e prazos. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners.
Atendemos mediante disponibilidade de estoque.

ISBN - 85-7305-220-1



são marcas registradas da TSR, Inc., usadas sob licença.



Índice

Entrando em Forgotten

Realms 6

Montando uma Campanha 8

Campanhas para Jogadores	
Iniciantes	8
Campanhas para Jogadores	
Experientes	10
Personagens de Outros	
Mundos	10
Como Usar os Mapas	11
Como Usar as Grades	
Hexagonais	11
Movimentando-se pelos	
Mapas	12
Encontros nos Reinos	12
Lista de Prioridade de	
Encontros	12
Tabelas de Movimento	13
Custos de Movimento dos	
Terrenos	13
Tabela do Resumo dos	
Custos dos Terrenos	13
Magia Selvagem e Magia	
Morta	14
Regiões de Magia Morta	14
Regiões de Magia	
Selvagem	15
Tabela dos Efeitos de Magia	
Selvagem	15

A Linha do Tempo de Forgotten

Realms 16

Novidades dos Reinos 21

Grupos do Poder Secreto 27

O Culto do Dragão	27
<i>Anel dos Dragões</i>	28
Os Harpistas	27
Os Arautos	28
O Trono de Ferro	28
A Aliança dos Lordes	29
Os Magos de Halruaa	29
Os Arcanos Vermelhos	30
As Sete Irmãs	30
Os Ladrões das Sombras	30
Os Zhentarim	31

PdMs Seleccionados 32

Sumário dos PdMs	33
Ailoth	32
Alías	32
Arthagus	33
Asbras Hlumin	33
Aurora	33
Aubaerus	33
Azargatha Nimune	34
Azoun IV	34

Brandon	34
Doust Sulwood	35
Drizzt Do'Urden	35
Elminster	35
Eregul	36
Flama	36
Florin Falconhand	36
Fzoul Chembryl	36
Garth	37
Gunthor	37
Guthbert Golthammer	37
Islif Lurelake	37
Jelde Asturien	38
Jhessail Árvore de Prata	38
Khelben "Cetro Negro"	
Arunsun	38
Lanseril Manto de Neve	39
Llewellyn o Eloquentes	39
Manshoon	39
Manxam	40
Maskar Wands	40
Maxer	40
Merith Strongbow	40
Miraun	41
Mourngrym Amcathra	41
Naglatha	41
Neiron	41
Osper Linthalam	42
Paloma Falconhand	42
Piergeiron	42
Rairun	42
Randal Morn	43
Ren o'Blade	43
Rhauntides	43
Sememmon	43
Shaerl Amcathra	44
Simbul	44
Storm Silverhand	44
Temmi Dharimm	45
Thentias	45
Thurlock	45
Vangerdahast	45
Volothamp Geddarm	46
Yorel	46
Zandess Danthir	46

Poderes dos Deuses 47

Entendendo os Cartéis	47
Grandes Poderes	48
Chauntea	48
Cyric	48
Lathander	48
Mystra	49
Oghma	49
Shar	50
Silvanus	50
Sune	50
Talos	51
Tempus	51
Tyr	52
Poderes Intermediários	52
Beshaba	52
Gond	52

Helm	53
Ilmater	53
Mask	53
Mielikki	54
Selune	54
Tymora	54
Umberlee	55
Poderes Menores	55
Auril	55
Azuth	55
Deneir	55
Eldath	56
Liira	56
Loviatar	56
Malar	56
Milil	57
Talona	57
Torm	57
Poderes Mortos	57
Bane	57
Bhaal	58
Leira	58
Myrkul	58
Walkeen	58
Quase-Poderes	59
At'ar	59
Amazona Vermelha	59
Baelros	59
Entropia	59
Garagos	59
Garagauth o Foragido	59
Gwaeron Tempestade	
de Ventos	60
Hoar	60
Jergal	60
Lyachtu Xvim	60
Mãe Natureza	60
Moander	60
Savras o Que Tudo Vê	61
Sharess	61
Shaundakul	61
Shiallia	61
Siamorphe	61
Tchazzar	61
Uthgar	61
Valkur	62
Cultos das Feras	62
Cultos Elementais	63
Sobrepoderes	63
Ao	63
Outros Sobrepoderes	63
Poderes Não-Humanos	63
Entidades Élficas	63
Entidades Anãs	64
Entidades Halflings	64
Entidades Gnomas	64
Entidades Orcs	65
Outras Entidades	
Não-Humanas	65
Panteões Alienígenas	66
Novos Deuses	66



Entrando em Forgotten Realms

Bem-vindo ao início da Terceira Era do FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha, o mundo de fantasia mais popular da história dos jogos de AD&D™. Os Reinos tiveram início há muito tempo, na década de 70, pela mente criativa do bibliotecário canadense Ed Greenwood, que criou uma pequena obra de ficção, várias campanhas de D&D® e teve inúmeros artigos publicados na revista DRAGON®. Foi a partir desses artigos que surgiu a idéia de se usar os Reinos como base para uma campanha de AD&D™ e, posteriormente, para a 2ª edição do jogo de AD&D™. Isso aconteceu em 1986.

Um dos princípios básicos dos Reinos é enfatizar a palavra “compartilhado”, na expressão mundo compartilhado. Essa foi uma maneira encontrada pelos editores para esclarecer que existem muitas histórias dentro dos Reinos, não apenas uma. Queríamos mostrar que escritores (tanto de romances, quanto de jogos) poderiam ser revelados ao estabelecer partes desse mundo. Queríamos ter vários eventos acontecendo simultaneamente, garantindo que sempre houvesse alguma coisa para prender o interesse das pessoas. Tínhamos vastas extensões de terreno nos Reinos, que não passavam de um nome e umas poucas frases escritas por Ed em suas incontáveis anotações. Muitas vezes, os escritores ainda estavam martelando os últimos pregos em suas masmorras, ao mesmo tempo em que grupos de aventureiros se dirigiam para abrir a porta da frente.

Mas, sabendo de tudo isso, por que essa é a Terceira Era dos Reinos? Somente há dez anos, o cenário original foi estabelecido — apesar desses dez anos terem sido marcados por uma invasão mongol, a descoberta de um novo continente e uma guerra dos deuses. Vou definir os fatos sob meu ponto de vista.

A pré-Era foi antes de 1987, quando os Reinos existiam apenas na mente de um homem e seus jogadores. Você irá conhecer alguns desses personagens dentro deste livro, como Storm Silverhand, Florin, Paloma e, é claro, Elminster. Esse era o coração dos Reinos, algo de que nós da TSR gostamos de lembrar com muito carinho, pois foi o primeiro jogo com o qual nos deliciamos.

A Primeira Era começou com a Velha Caixa Cinza (nos Estados Unidos, vários itens de um conjunto de RPG são lançados em caixas de papelão) e o romance de Doug Niles, *Darkwalker on Moonshae* — o livro antecedeu a caixa de jogo em um mês e recebeu os créditos por ter sido o primeiro produto oficial de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha. Durante esse tempo, nós (Ed e TSR) estávamos literalmente amarrando e juntando as coisas, enquanto explorávamos Waterdeep, os Impérios das Areias, as Moonshaes, Cormyr e a Vastidão. Éramos exploradores de uma nova terra, descrevendo pela primeira vez, às vezes, até criando, novas nações e povos.

A Primeira Era terminou com um estrondo, com a Crise do Avatar e a introdução oficial da 2ª edição do AD&D™. Isso foi como uma fronteira, um ponto decisivo para os Reinos. O mundo era como um avião, construído por várias pessoas, e que finalmente começava a voar sozinho. Para os Reinos, a divisão entre a Primeira e a Segunda Era foi estabelecida pelos campeões de vendas, os romances do Avatar e o livro *Aventuras de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha*, que adaptou completamente a campanha às regras da 2ª edição.

A Segunda Era foi um período de maior exploração, tanto através do tempo, como do espaço. Kara-Tur foi oficialmente ligada ao leste do continente e Maztica surgiu a oeste. A Horda apareceu e marchou pelos territórios, deixando para trás feridas que ainda não terminaram de cicatrizar. Personagens envelheceram e tiveram filhos, que também cresceram. Zakhara, a Terra do Destino, ao sul, foi mais bem detalhada. E, com tudo isso, os Reinos continuavam a crescer e se desenvolver para a satisfação de milhares de Mestres e jogadores.

Agora a Segunda Era chega ao fim, após cinco anos de “tempo real” e dez de “tempo de jogo”. Assistimos ao lançamento dos livros de capa dura, que foram campeões de vendas, jogos de computador e novos lançamentos, como *Volo's Guides*. Esse produto, com o romance *Prince of Lies*, marca o término da Segunda Era e o início da Terceira.

O que nos espera nessa nova era? Tanto o surgimento de novas áreas como um retorno às velhas regiões, desenvolvendo uma melhor compreensão das Terras Centrais e de seus povos. Mais aventuras, mais produtos e mais diversão para aqueles que trabalharam nos Reinos por vários anos, isso é o que nos espera. Para ser totalmente sincero, não tenho a mínima idéia para onde iremos depois. Só o que sei é que será bom demais!

Já me estendi um bocado, mas preciso fazer agradecimentos por tudo o que esta obra contém.





Para Ed e, é claro, Julia. E para Karen Boomgarden, nossa editora original e que agora é a gerente do grupo de produtos do FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha. Aos autores Doug Niles, Bob Salvatore, Kate Novak, Elaine Cunningham, Anne Brown, Jane Cooper Hong e Scott Ciencin (nos livros); Steve Perrin, George MacDonald, Paul Jacquays, Scott Bennie e Tim Beach (nos jogos); e Troy Denning, Jim Ward, Jean Rabe e especialmente Jim Lowder (em ambos).

Meu tempo e espaço já se esgotaram. Sejam bem-vindos aos Reinos.

— Jeff Grubb

Uma Introdução aos Reinos

Estás cansado do mundo a teu redor? Sê bem-vindo a meu mundo, onde reina a magia e dragões voam pelos céus. A beleza enche teus olhos e qualquer um pode buscar a glória de um trono! Ah, sim, podes fazer isso em teu mundo também — mas é muito mais divertido aqui. — Elminster.

Bem-vindo ao FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha, provavelmente o maior e mais detalhado mundo de fantasia jamais criado. Para mim, é o meu lar.

Tudo teve início em 1967, quando comecei a escrever contos sobre terras magníficas, magias inacreditáveis e heróis de língua afiada. Quando o jogo AD&D™ surgiu, adaptei a ele meu universo imaginário. Iniciamos uma campanha de RPG em FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha, em 1978, e que continua até hoje, apesar das sessões de jogo terem se tornado cada vez mais raras e valiosas.

Meus jogadores queriam explorar um mundo que possuísse vida, onde seus atos teriam conseqüências históricas, onde caravanas transportariam mercadorias de um lugar a outro e as pessoas teriam sonhos e fantasias — assim como os monstros. Eles queriam um mundo que parecesse de verdade.

Fazer os Reinos parecerem autênticos era meu trabalho... e ainda é. Tenho criado contos sobre os Reinos para a revista DRAGON® desde 1979 ("The Cursed" — edição Nº 30) e em uma grande gama de produtos FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha desde então. Outros escritores, agora, encontram-se lado a lado comigo, acrescentando seus próprios contos — de modo que meu mundo, finalmente, surpreendeu até a mim mesmo!

Agora exploro os recônditos abandonados dos Reinos, dizendo a um curioso elfo de Poughkeepsie a cor da roupa de baixo do Rei Azoun e, a um pretense conquistador de Portland, o que guardam os *grimoires* de Elminster.

Quando coloco o chapéu de Elminster na convenção de jogos GEN CON® (convenção anual de RPG que acontece na cidade norte-americana de Lake Geneva, sede da TSR.) todos os anos (a barba é realmente minha), as pessoas freqüentemente me perguntam o que eu mais gosto nos Reinos. Sem dúvida são as boas lembranças vividas a partir de risadas, amigos, coisas engraçadas, astutas e até nobres que seus personagens fizeram, como:

- Meus melhores amigos reunidos em minha velha cabana de jogos na floresta, em uma noite tão quente que pingávamos de suor, pulando e gritando, enquanto os Cavaleiros de Myth Drannor derrotavam o último arcano Zhentarim para salvar Randal Morn do Vale da Adaga;

- Uma jovem, cujo nome eu nunca soube, na IX Convenção de Jogos GEN CON®, declarando que seu paladino de baixo nível iria tentar resgatar alguém do ataque de 46 orcs — o que significava morte certa para o personagem. Lágrimas brilhavam em seus olhos ao dizer emocionada "Meu trabalho está terminado. Adeus, meus amigos, foi muito bom ter compartilhado tantas aventuras gloriosas com vocês.";

- Falando animadamente em restaurantes e corredores de hotéis, até altas horas da madrugada, sobre a criação de reinos que existem apenas em nossas mentes, dando detalhes a Mestres ansiosos e desejosos por retratar fielmente um local ou personagem;

- As inúmeras pessoas, ao redor do mundo, que escreveram para mim agradecendo-me pela diversão que havia lhes proporcionado e fazendo perguntas ou pedindo para ver desenhos de um personagem ou um local.

Os Reinos são compostos também das gentis pessoas que já deram a Elminster um velho cachimbo de barro, como prova de amizade, ou um pergaminho, ou mesmo uma proposta de casamento!

Eu poderia encher páginas e páginas e ainda não conseguiria agradecer a todos os amigos que fiz com os Reinos, desde Chris e Lisa a Yves e Manon, Capucine, Guy, Chris e Leo, Bruce e Beatrice, Steve e Terry... viu só? Meus mais profundos agradecimentos a todos vocês.

Na TSR, Jeff Grubb, Karen Boomgarden, Jim Lowder, Steve Schend e Julia Martin que direcionaram e retocaram os Reinos, após terem sido liberados por seus gênios criadores. Eu os agradeço e parablenizo. Recebam meu aplauso! Este produto é o resultado do duro trabalho de Jeff Grubb — ele merece agradecimentos especiais.

Conforme seus contos e tramas se desenrolam, os autores criam pequenas chamas que iluminam os cantos dos Reinos. Jeff Grubb e Kate Novak o fizeram com Olive Ruskettle e Alías; Bob Salvatore com Zaknafein; Elaine Cunningham com Arilyn e Danilo; Mark Anthony com Caledan, Mari e Morhion; Scott Ciencin com Myrmeen e Krystin; e Allen Varney o fez dando vida completa a Waterdeep na aventura *Knight of the Living Dead*. Dessas pequenas chamas nascem fogueiras que aquecem nossas amizades. Obrigado!

Devo agradecer também a todos que, metaforicamente, vieram sentar-se ao redor de uma fogueira em algum lugar dos Reinos. Foi seu interesse que tornou possível essas histórias serem contadas. Este agora é seu mundo. Continue a exigir sempre o melhor possível. Diga-nos o que você quer ver e saber e nós procuraremos e lhes mostraremos.

Ah, sim, quanto ao elfo de Poughkeepsie: Azoun me disse que ele já experimentou uma grande variedade de roupas de baixo ao longo dos anos, mas prefere calças justas de seda, nas cores azul ou vermelho, enfeitada com — o que mais poderia ser? — um dragão roxo em sua braguilha. Ele também gostaria de saber *por que* você deseja saber isso! Portland: nem ao menos pense nisto!

Eu ainda sorrio ansiosamente quando me sento para escrever um romance, livro, caixa de jogo ou aventura dos Reinos, e me deleito enquanto a imaginação traz à realidade imagens vivas. Porque, meus amigos, foi muito bom ter compartilhado tantas aventuras gloriosas com vocês.

— Ed Greenwood



Montando uma Campanha



ada campanha em FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha deve ser diferente, refletindo a personalidade e desejos dos jogadores e seu Mestre. Alguns grupos preferem que suas campanhas sejam feitas para aventureiros lutando dentro de uma masmorra, sem se preocupar muito com o mundo à sua volta, enquanto outros se deliciam ao contar histórias detalhadas e ao mergulhar em antigas lendas.

Existem, ainda, aqueles que preferem interpretar personagens de alto nível, desafiando poderes superiores, governando gigantescos impérios e envolvendo-se em trapaças políticas. O ambiente de campanha de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha serve como base para todos os tipos de aventuras, fornecendo um alicerce sobre o qual o Mestre construirá seu mundo como desejar. Não existe regra alguma dizendo que todas as campanhas de AD&D™ ou de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha devam ser idênticas. A região dos Reinos é muito grande, com espaço suficiente para inúmeros personagens e campanhas se desenvolverem.

Além disso, as terras de Faerun utilizam as regras da 2ª edição do AD&D™. Existem terras a leste, sul e oeste que formam outros ambientes de campanha e que usam versões alteradas dessas regras.

Uma campanha pode ser montada de várias formas, dependendo da experiência dos jogadores e do Mestre. Algumas dessas opções serão discutidas abaixo.

Campanhas para Jogadores Iniciantes

Ao montar uma campanha para aqueles que jogarão pela primeira vez, o segredo é simplificar. Muitas normas e idéias são apresentadas nos livros de regras de AD&D™ e essa enorme quantidade de informações pode ser desencorajadora no início.

Os requisitos básicos para uma campanha são um ponto inicial e uma área para os personagens explorarem e se aventurarem (uma masmorra, por exemplo).

Esse ponto inicial não precisa ser um local grande ou importante e, na verdade, usar uma das inúmeras pequenas cidades existentes nos Reinos para começar, tem várias vantagens. O Mestre não precisa se preocupar em criar ou controlar vários PdMs — personagens do Mestre — no início e os aventureiros de nível baixo são especiais e podem ser consultados por governantes locais — ou até escolhidos para tal função. Uma das regiões é o Vale das Sombras, uma pequena comunidade agrícola, com poucas pessoas de nível alto — como Elminster o Sábio — que às vezes contratam aventureiros para serem seus protetores — como o Bando de Maine e os Cavaleiros de Myth Drannor. O Vale das Sombras também é analisado e explicado com detalhes em seu próprio livro completo, com mapas locais da vila e descrições de seus habitantes, dando aos jogadores uma sensação de estarem em um lugar real.

O Mestre pode preferir criar sua própria vila para as aventuras iniciais. Esse procedimento requer um pouco de trabalho, mas terá a vantagem de garantir um resultado mais próximo dos seus desejos e idéias. Qualquer uma das comunidades dos Vales está adequada para esse fim, inclusive o Vale da Névoa, o Vale do Arco e o Vale da Pena — o Vale da Adaga costuma ser bastante isolado e o Vale da Cicatriz recentemente sofreu derrotas em uma grande guerra. As cidades menores de Cormyr, como Hilp e Immersea, também são adequadas, bem como as pequenas cidades de Sembia e os Caminhos de Comércio, vilas de Soubar, Triel ou Borda do Morro.

Para as primeiras campanhas, será necessário apenas uma descrição resumida da cidade, detalhando coisas como uma ferraria, uma loja de utensílios gerais — onde a maioria dos itens podem ser encontrados no *Livro do Jogador* — e um mago — se houver. Deixe algumas casas e áreas em branco para a introdução de novos PdMs, ou para serem usadas pelos próprios personagens — como uma fazenda abandonada, que podem comprar com seus tesouros e usar como uma base para um possível castelo.





O segundo requisito é a masmorra. Os Vales (e muitas outras áreas) são repletas de cavernas e reinos subterrâneos, impérios perdidos sob a terra, torres obliteradas de arcanos loucos e ruínas de cidades esquecidas pelo tempo. Qualquer um desses locais pode servir de base para uma aventura e recomenda-se que exista alguma entrada por perto — não tão perto a ponto de representar um sério risco à cidade, mas o suficiente para escoar o roubo de algumas cabeças de gado, no meio da noite, ou criar instigantes rumores sobre as grandes riquezas a serem encontradas sob seu solo.

Shadowdale é o livro do próximo conjunto que contém uma aventura para jogadores iniciantes chamada “Sob a Torre Retorcida”, criada por Don Bingle. Essa aventura se inicia nos porões da própria Torre de Ashaba e cria uma base para várias noites de aventura, que certamente desafiarão novos jogadores e deliciarão os mais experientes.

Algumas observações pertinentes, quanto a conduzir uma campanha inicial:

- Vá com calma. Jogadores e Mestres iniciantes não se lembrarão de todas as regras do jogo de AD&D™. Se uma regra for esquecida e lembrada posteriormente, apenas continue a aventura e mantenha a regra em mente para a próxima vez que for necessária.
- Não sobrecarregue os jogadores, seja com detalhes ou com desafios. Muitos dos monstros do AD&D™ são adequados a personagens de nível alto e o encontro com alguns — como dragões —, significará desastre para um grupo de 1º nível. Tenha bom senso na hora de determinar

encontros ocasionais com o grupo; como regra geral, não mandando para os personagens mais dados de vida de monstros do que o total de níveis de experiência do grupo. Mesmo que um encontro casual seja o ataque de oito trolls contra um grupo de oito personagens de nível baixo. Somente uma dessas criaturas já será um desafio suficiente para eles. Essa regra também vale para encontros predefinidos. A maioria dos monstros posicionados propositalmente presume em que condições o grupo os encontrará. Se o grupo não for numeroso, ou estiver seriamente ferido, ajuste o poder dos monstros de acordo.

- Seja justo com os jogadores. Grandes histórias precisam começar de algum lugar, e se os personagens morrerem cedo e com frequência, não desenvolverão uma personalidade. Entretanto, não recompense jogadas tolas. Pode ser de grande utilidade manter um clérigo de alto nível por perto, durante as primeiras aventuras, para ressuscitar os personagens que ainda estão aprendendo com seus erros.
- Descreva a situação. Nos encontros, não dê apenas a informação essencial. Enfeite o evento, faça com que os personagens entrem no clima da masmorra e da aventura. Compare esta descrição:

“Você abre a porta e vê uma sala de 3 x 3 metros com um kobold dentro”.

Com esta:

“Você cuidadosamente empurra a porta, que revela um pequeno aposento com paredes de pedra, em cujo centro encontra-se uma pequena criatura parecida com um





lagarto de chifres na cabeça. A criatura emite um baixo grunhido e saca sua espada.”

Uma descrição criativa já é meio caminho andado para uma boa batalha. Descreva aquilo que os personagens estão vendo, ouvindo, cheirando e sentindo nas circunstâncias. Isso também permite que o Mestre engane os jogadores, deixando-os presumirem coisas que não são necessariamente corretas.

- Interpretando seu papel. A melhor oportunidade para que os jogadores comecem a interpretar seus personagens é na cidade. Eles precisam de suprimentos, treinamento e, muitas vezes, informações. Crie alguns personagens locais com características vagas: um mercador expansivo, um misterioso capitão mercenário, um mago desatento, etc. Crie vozes e sotaques engraçados. Divirta-se, e seus jogadores logo pegarão o espírito da aventura e agirão de acordo.

Campanhas para Jogadores Experientes

O segundo tipo de campanha de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha envolve jogadores e um Mestre que já tenham participado de jogos de AD&D™ — seja com suas próprias campanhas ou com módulos de aventuras — e que entendam razoavelmente bem as regras do jogo. Esses jogadores escolhem personagens de 1º nível e já devem ter experiência de como interpretá-los e conduzi-los.

O início de uma campanha para jogadores experientes pode ocorrer em qualquer vila ou cidade dos Reinos, de acordo com a preferência do Mestre. Muitos preferem uma área pequena e limitada para começarem, outros podem preferir cidades grandes como base.

Várias cidades são descritas em *Uma Viagem aos Reinos*, incluindo Arabel e Suzail, em Cormyr e Scornubel, nos Caminhos de Comércio. Os Mestres podem usar essas cidades como uma base de operações para os personagens, ou podem criar suas próprias cidades. Repare que a maioria da nação de Sembia e suas cidades foram deixadas em aberto para que os Mestres as desenvolvam, se assim desejarem.

Jogadores mais experientes têm necessidades e desejos para uma campanha que variam de um grupo para outro. Alguns preferem, no início, aventuras em masmorras, enquanto outros se aventuram por lugares inóspitos, procurando encontros casuais, e há, ainda, os que preferem receber missões de indivíduos mais poderosos, para servirem como guarda-costas, mercenários, ou em tropas de mercadores.

O primeiro caso, de aventuras em masmorras, é parecido com o explicado para os jogadores inexperientes. Mas a masmorra não precisa, necessariamente, estar localizada perto da base dos personagens.

O segundo caso, em que eles vagam ao acaso, pode ser conduzido em seu nível mais básico, usando tabelas de encontros casuais, como aquelas encontradas no *Livro dos Monstros*. Os Mestres podem querer usar as tabelas, com as condições

preestabelecidas em masmorras, ou encontros e eventos especiais, direcionando o grupo. Por exemplo, os personagens podem ouvir, em Arabel, sobre o desaparecimento dos elfos da Corte Élfica, ou do abandono de Myth Drannor, e se dirigirem para lá, onde poderão vivenciar uma aventura, escolhida pelo Mestre.

Na última das situações, os personagens recebem uma missão de outra pessoa e serão recompensados por completá-la. Isso proporciona uma boa história de fundo para o Mestre, que poderá guiar seus personagens na direção desejada, através de PdMs conselheiros/empregadores.

Para ajudar a conduzir aventureiros experientes, aqui vão algumas dicas:

- Conheça as regras. Isso não quer dizer que você deva decorá-las, ou ser capaz de manter longas e convincentes discussões a respeito delas. Procure se informar, tanto através dos livros como de outros produtos do AD&D™.
- Esteja preparado para dar asas à sua imaginação. Mesmo as mais completas regras e histórias não são capazes de prever cada situação, e os jogadores frequentemente querem que seus personagens façam coisas que não são previstas por regra alguma. Esteja pronto para inventar. Se não funcionar, tente algo diferente da próxima vez. Se funcionar, continue usando. Muitas campanhas, tanto as de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha quanto outras, possuem algumas regras próprias.
- Interpretando seus papéis. Os jogadores já têm noções de como conduzir seus personagens; portanto, incentive-os a pensarem como os personagens. Uma boa técnica para isso é fazer um acordo com o grupo e determinar que aquilo que um jogador disser será considerado dito pelo personagem, a menos que ele se dirija ao Mestre, ou a outro jogador, chamando-o por seu nome verdadeiro.
- Usufrua do mundo. As várias lendas, relatos e descrições em FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha existem com o propósito de gerar um ponto inicial para as aventuras criadas pelo Mestre. Uma lenda sobre o vasto tesouro de um antigo — e, espera-se, há muito morto — dragão pode instigar os personagens a explorarem uma determinada área. Crie suas próprias lendas locais. Os territórios mais recentes dos Vales e Cormyr têm pouco mais de 1 000 anos de idade, enquanto Waterdeep tem apenas algumas centenas de anos. Antigos reinos de humanos e elfos já existiam muito antes desses novos territórios.

Personagens de Outros Mundos

Jogadores experientes podem querer levar personagens de outras campanhas para participarem de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha, e podem querer vir para cá devido à destruição de seu mundo nativo, à descoberta de um portal para os Reinos ou simplesmente por terem ficado poderosos demais para permanecerem em sua terra natal. O mundo do ambiente de campanha de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha, Abeir-Toril, possui uma vasta quantidade de portais e outros mecanismos semelhantes,



que o conectam com outras áreas dentro dos Reinos, com os planos externos e com outros Planos Primordiais da Matéria, que compõem outras campanhas de AD&D™. Personagens dessas campanhas podem descobrir um método para viajar até os Reinos (através do plano Astral, usando objetos ou entrando em portais fixos) e iniciar suas aventuras num novo mundo.

Ao fazer sua transição para os Reinos, certos itens são adquiridos e outros são perdidos na viagem.

- Personagens que fazem esta transição, por qualquer meio, ganham a habilidade de falar a língua comum dos Reinos, bem como o equivalente às línguas dos elfos, anões e outras. Idiomas falados anteriormente são perdidos, a menos que não exista um equivalente nos Reinos.
- O FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha é um mundo que se baseia nas regras da 2ª edição do AD&D™, portanto, personagens que não se encaixem rigorosamente nessas regras — como um anão clérigo/ladrão/ilusionista/paladino com Força natural 24 — não podem entrar nos Reinos sem sofrer as modificações necessárias para adaptarem-se. As classes não permitidas seriam perdidas, os valores de habilidades seriam reduzidos até as limitações raciais — apesar de poderem ser aumentados posteriormente, através de magias ou outras formas — e habilidades especiais, superiores àquelas concedidas normalmente aos personagens por sua classe ou por um kit, serão removidas. O Mestre, à sua escolha, poderá permitir que tais indivíduos entrem em FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha. Por exemplo, pode permitir que um kender de Krynn, ou um meio-gigante de Athas, faça a transição.
- Da mesma maneira, itens mágicos pertencentes a um mundo específico podem não perdurar após a viagem até os Reinos, sendo destruídos, devolvidos a seu plano original, ou removidos do personagem e colocados em algum lugar nos Reinos. Para ocorrer qualquer um desses eventos o Mestre deverá decidir. Em geral, essa prática é reservada a itens extremamente poderosos e, principalmente, artefatos.
- As leis físicas, em vigor nos Reinos, são ligeiramente dissonantes com as de outros planos, de modo que vários objetos desenvolvidos tecnologicamente e que dependem de eletrônica não funcionarão. Aparelhos equivalentes podem ser desenvolvidos pelos personagens. Os Mestres devem pensar, cuidadosamente, sobre o que permitirão entrar em sua campanha. Mestres podem resolver eliminar a pólvora (e seu equivalente mágico, a pólvora mágica) dos Reinos, se assim desejarem.
- Os poderes (divindades) de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha têm uma mente relativamente aberta — até onde é possível, para uma divindade, ter a mente aberta. Clérigos com credos diferentes daqueles relacionados como sendo as principais religiões dos Reinos, ainda poderão receber suas magias normalmente, mas não terão os benefícios de pertencerem a uma hierarquia organizada e podem ser convocados a explicarem a natureza de sua fé com mais frequência que aqueles que pertencem às religiões oficiais.
- Ao se fazer a viagem, itens grandes como castelos,

bibliotecas, laboratórios e montes de tesouro são geralmente deixados para trás. Personagens que fazem a transição devem levar somente itens que normalmente carregariam consigo — talvez uma única montaria. Graças à existência de bolsas do espaço infinito, isto pode significar uma grande quantidade de objetos.

Personagens de outras campanhas podem ser desde viajantes de nível baixo, até seres com forças de nível extremamente alto e que já chegaram a desafiar divindades em seus mundos originais. O estilo da campanha é determinado pelo nível e poder desses indivíduos. Se um Mestre resolver permitir indivíduos incrivelmente poderosos, quase semideuses, recomendamos que pelo menos retire a maioria das riquezas desses personagens.

Como Usar os Mapas

Os mapas incluídos no conjunto 2 e aqueles encontrados em outros livros e produtos relacionados, são feitos sem as grades hexagonais. Em vez disso, duas folhas plásticas transparentes, com uma grade hexagonal e uma escala para cada um dos mapas é fornecida para ser usada em conjunto. Essas grades podem ser usadas para determinar distâncias e o tempo de viagem. Existem cinco hexágonos por polegada — aproximadamente 3 centímetros —, de modo que cada hexágono representa 10 quilômetros nos mapas aproximados e 30 nos mapas afastados.

Existem dois grupos de mapas grandes no conjunto 2 do FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha. O primeiro é um mapa geral de Faerun, do ponto de vista do povo das Terras Centrais — a região que vai dos Vales até a Costa da Espada. É um retrato de Faerun visto da maneira como os personagens, agindo nessa área, o identificariam. As regiões mais próximas de Cormyr e Waterdeep são mais detalhadas. Mas quanto mais longe se vai no mapa, menos se conhece de suas terras. A escala desses mapas é de 1 polegada = 150 quilômetros.

O segundo grupo apresenta as regiões principais detalhadas no livro *Uma Viagem aos Reinos*, preocupando-se, principalmente, com a região das Terras Centrais, incluindo as nações de Cormyr e Sembia e desde a cidade independente do Portão Ocidental, no sul, até as cidades e regiões do Mar da Lua, ao norte. A escala desses mapas é de 1 polegada = 50 quilômetros.

Como Usar as Grades Hexagonais

Os mapas podem ser usados sem as grades, para discussões gerais e explicações durante o jogo, mas estas são usadas ao se viajar pelo mapa.

Quando quiser usar as grades para determinar uma distância reta, posicione a ponta marcada com um “X” sobre o local de onde o personagem iniciará sua viagem — geralmente, uma cidade. Use uma linha reta de hexágonos a partir do “X” e conte quantos hexágonos existem até o ponto de chegada.

Infelizmente, estradas, rios e outros métodos, normalmente usados para viajar, não seguem linhas retas, de modo que a distância “real” entre dois pontos pode ser maior do que a calculada. Para determiná-la coloque o “X” no ponto inicial e o ponto final em outro hexágono. Siga o caminho usado para a



viagem, contando cada hexágono pelo qual a pessoa passar, como um hexágono a ser percorrido. Para distâncias menores, de alguns dias de viagem entre uma cidade e outra — como dentro de Cormyr, ou Sembia — esse método pode ser usado para cada dia de viagem. Para viagens mais longas — de Scornubel a Iriaebor, por exemplo — pode ser necessário prender levemente a grade — não recomendamos o uso de fita adesiva, uma vez que ela pode danificar o mapa ao ser removida. Para viagens extremamente compridas, várias paradas podem ser estabelecidas pelo caminho e, a distância entre elas, ser medida separadamente.

Cada campanha de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha deve refletir a personalidade e desejos do Mestre e seus jogadores. Portanto, os Mestres devem sentir-se à vontade em anotar e fazer alteração em seus mapas para refletir as mudanças em seu mundo. Se um grupo de personagens estabelecer sua base em uma torre abandonada e não marcada no mapa, nas Terras Rochosas, o Mestre poderá anotar a torre no mapa e usá-la como um marco, ou ponto de partida. Da mesma maneira, se um grupo empreendedor resolve construir um império, ao redor do Mar da Lua, melhorando as estradas e influenciando as ações das cidades-estados, isto também poderá ser anotado no mapa.

Movimentando-se pelos Mapas

O tempo que leva para chegar-se a um lugar é determinado pela taxa de movimento do grupo e o custo de movimento pelo terreno que o grupo está atravessando. O custo de movimento é explicado em detalhes nas seções Influência do Terreno sobre a Movimentação e Modificadores de Terreno, no capítulo de Tempo e Movimento do *Livro do Mestre* e apresentado na Tabela de Movimento. A maioria dos custos de movimento é 1/2, 1, 2, 4, 6 e 8, mas modificadores especiais, como ravinas, calor excessivo e chuva podem aumentar esse custo.

Encontre o número apropriado usando a taxa de movimento do grupo — deve-se levar em consideração se os personagens estão ou não carregando equipamentos ou usando montarias — e o custo de movimento para aquele tipo específico de terreno. O resultado será o número de hexágonos que podem ser atravessados por dia ou o número de dias necessários para se atravessar aquele hexágono. A lentidão de movimento, ao passarem por áreas sem estradas ou trilhas, demonstra por que as pessoas movimentam-se pelas estradas e por que existem áreas tão grandes nos Reinos, nas quais a torre de um arcano ou uma colônia de monstros possam aparecer sem que ninguém perceba.

Viagens Através de Terrenos Variados: Um grupo pode decidir permanecer num certo tipo de terreno para determinar

seu movimento — um grupo em um hexágono, contendo colinas e planícies, pode permanecer nas colinas. Isto é válido até o ponto em que eles precisam mudar de terreno e quando todas as penalidades aplicáveis entrarão em efeito. Um grupo em um hexágono contendo planícies e um pântano podem permanecer nas planícies, mas se precisarem atravessar o pântano, sofrerão as penalidades de movimento impostas pelo novo terreno.

Movimento na Água: As regras gerais para movimento aquático são dadas no *Livro do Mestre*. Entretanto, um assunto importante a ser discutido aqui é a *linha das quedas*. Muitos dos rios, como o Rio Lis, que liga o Mar da Lua ao Mar das Estrelas Cadentes, são navegáveis por galeras e navios em toda sua extensão. Outros são navegáveis somente até as últimas cascatas, que são chamadas de linha das quedas-d'água e, após esse ponto, navios marítimos comuns não podem navegar. Pequenas jangadas, esquifes e barcas rasas poderão navegar rio acima, após a linha das quedas, mas estarão sujeitos a outras cascatas, quedas ou obstruções.

Quando os jogadores decidirem viajar por um rio ainda não mapeado, inclua na tabela de encontros a chance da existência de cascatas, corredeiras ou quedas, de acordo com a área pela qual o rio passar. Marque os locais no mapa (uma vez que esses, ao contrário de monstros, permanecerão ali) para futuros viajantes.

Existem três exceções a essa regra. O Rio Lis desde o Mar da Lua até a Orla do Dragão é livre e desobstruído, pois suas quedas foram reduzidas por arcanos das cidades do Mar da Lua. O Rio Chionthar entre a Costa da Espada e Scornubel também é uma “artéria principal” e sua área larga e lamacenta não possui quedas repentinas. A bifurcação ao sul de Chionthar, que vai de Scornubel a Iriaebor, possui um obstáculo maior, uma cascata próxima à cidade de Berdusk. É onde as barcas das duas maiores cidades param e descarregam. Suas mercadorias são recarregadas em outras barcas, que ficam do outro lado das cascatas e de onde prosseguem rio acima ou abaixo.

Encontros nos Reinos

Pessoas viajando através dos territórios podem encontrar várias aventuras inesperadas. Esses encontros casuais podem ajudar ou ferir os personagens, ou até garantir uma aventura para uma noite inteira. Esta seção explica como determinar quais criaturas são encontradas e como os Mestres podem criar suas próprias tabelas para encontros casuais.

O sistema de encontros casuais a seguir poderá ser usado se o Mestre quiser. Se vários encontros seguidos e sem propósito — por exemplo: “Você avista cinquenta orcs — de novo.” — arriscarem tirar o dinamismo do jogo, ignore-os. Se um ataque repentino for uma boa idéia para esquentar o jogo de aventureiros entediados (ou presunçosos), realize-o. Encontros casuais, muitas vezes, testam a experiência do Mestre, pois ele literalmente tira os monstros e situações do nada, para tornar as coisas mais interessantes para seus jogadores.

As regras para a criação e uso das tabelas de encontros aleatórios são dadas na seção de Encontros Aleatórios do

Lista de Prioridade de Encontros

- Pântano
- Floresta
- Planície
- Deserto
- Colinas
- Montanhas



Tabelas de Movimento

Para mapas com escala de 1 polegada = 50 quilômetros
e 1 hexágono = 10 quilômetros

CM/TM	3	6	9	12	15	18	21	24
1/2	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2d	1	1	2	2	3	3	4
2	4d	2d	1	1	1	1	2	2
3	6d	3d	2d	1	1	1	1	1
4	8d	4d	3d	2d	2d	1	1	1
5	10d	5d	3d	2d	2d	2d	1	1
6	12d	6d	4d	3d	2d	2d	2d	1
7	14d	7d	5d	3d	3d	2d	2d	2d
8	16d	8d	5d	3d	3d	2d	2d	2d
9	18d	9d	6d	4d	4d	3d	3d	2d
10	20d	10d	7d	5d	4d	3d	3d	2d
11	22d	11d	7d	5d	4d	4d	3d	3d
12	24d	12d	8d	6d	5d	4d	3d	3d

Para mapas com escala de 1 polegada = 150 quilômetros
e 1 hexágono = 30 quilômetros

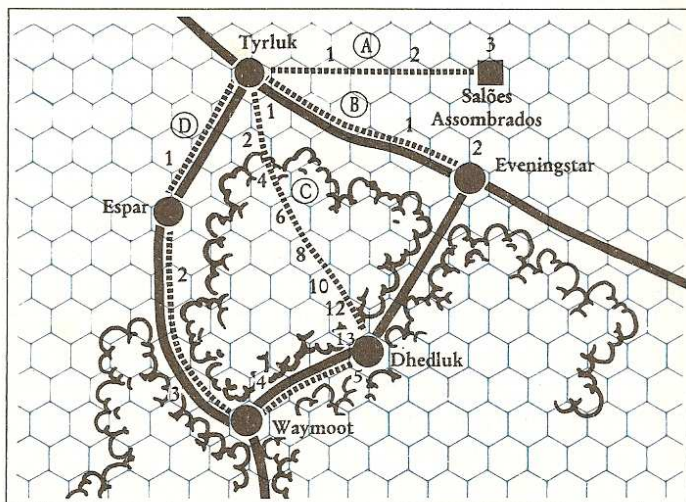
CM/TM	3	6	9	12	15	18	21	24
1/2	3d	1	1	1	2	2	2	3
1	6d	3d	2d	1	1	1	1	1
2	12d	6d	4d	2d	2d	2d	2d	1
3	18d	9d	6d	4d	4d	3d	3d	2d
4	24d	12d	8d	6d	5d	4d	3d	3d
5	30d	15d	10d	7d	6d	5d	3d	3d
6	36d	18d	12d	9d	7d	6d	5d	4d
7	42d	21d	14d	10d	8d	7d	6d	5d
8	48d	24d	16d	12d	10d	8d	7d	6d
9	54d	27d	18d	13d	11d	9d	8d	7d
10	60d	30d	20d	15d	12d	10d	9d	7d
11	66d	33d	22d	16d	13d	11d	9d	8d
12	72d	36d	24d	18d	14d	12d	10d	9d

CM: Custo de movimento do terreno (coluna vertical).

TM: Taxa de movimento do indivíduo (coluna horizontal).

No.: Número de hexágonos que podem ser percorridos em um dia.

No. + d: Número de dias necessários para atravessar aquele hexágono.



Custos de Movimento dos Terrenos

Terreno	Custo	Terreno	Custo
Aberto	1	Ondulado	2
Deserto rochoso	2	Selva densa	8
Deserto arenoso	3	Selva média	6
Fazendas	1/2	Brejo, pântano	8
Floresta densa	4	Charco	4
Floresta aberta	2	Montanhas altas	8
Floresta média	3	Montanhas baixas	4
Geleira	2	Montanhas médias	6
Campo	1	Estradas	1/2 (sobre estrada)
Colinas, colinas baixas	4	Trilhas	1/2 do custo do terreno a seu redor

Resumo dos Custos dos Terrenos

Custo	Tipo de Terreno
1/2	Estradas (sobre a estrada)
1	Planícies, campos
2	Florestas abertas, desertos rochosos (Anauroch), geleiras, ondulados
3	Desertos arenosos (Raurin), florestas médias
4	Florestas densas, colinas baixas, charcos, montanhas baixas
6	Selvas médias, montanhas médias
8	Selvas densas, pântanos, brejos, montanhas altas

Exemplo de Movimento

O Grupo A, montando cavalos médios (Movimento 15), sai em direção aos Salões Assombrados, a partir de Tyrluk. Posicionando a grade sobre o mapa, com escala 1 polegada = 50 quilômetros, os Salões Assombrados estão a seis hexágonos de distância de Tyrluk e, de acordo com as tabelas de movimento, um grupo com taxa de movimentação (TM) 15 atravessa dois hexágonos por dia, em terreno aberto — custo de movimento (CM) 1. O grupo chegará nos Salões Assombrados ao término do terceiro dia.

O Grupo B, parecido com o anterior, se põe a caminho de Eveningstar pela estrada. A viagem por esse tipo de terreno é muito mais rápida — de acordo com as Tabelas de Movimento, pode-se percorrer cinco hexágonos por dia —, portanto chegam a seu destino na metade do segundo dia de viagem.

O Grupo C é formado por um bando de contrabandistas de queijo, a pé, (TM 9) e está indo de Tyrluk a Dhedluk, evitando as estradas e as patrulhas de Cormyr. Os contrabandistas atravessam um hexágono no primeiro dia, em terreno aberto, e um no segundo — apesar desse hexágono conter floresta, eles permanecem no terreno aberto o máximo possível. A partir do terceiro dia de viagem, levarão dois dias para atravessar cada hexágono, devido ao custo de movimento numa floresta média. Portanto, levarão treze dias — presumindo-se que Dhedluk esteja no meio do hexágono — para alcançarem seu destino.

O Grupo D, de vendedores, considerado mais respeitável, consegue andar facilmente pelas estradas, atravessando Espar e Waymoot chegando em Dhedluk em cinco dias. Por isso, é mais comum encontrar pessoas civilizadas viajando pelas estradas.



capítulo de Encontros do *Livro do Mestre*. Os poucos casos em que elas precisam ser modificadas, para seu uso nos Reinos, são dados abaixo.

O encontro é determinado pelo tipo de terreno do hexágono ocupado. Alguns podem estar presentes num mesmo hexágono. Portanto, use o conceito da hierarquia dos terrenos. Certos tipos têm prioridade quando utilizados para encontros. Veja a lista de Prioridade de Encontros fornecida na página 12.

Num hexágono onde se encontrem vários tipos de terreno será considerado, quando dos encontros, aquele que ocupar a posição mais elevada na tabela. Se uma região tiver pântanos e planícies, o terreno será considerado como de pântano. Sempre se considera que estradas e trilhas são, na verdade, iguais ao terreno a seu redor no que diz respeito a encontros. Assim, um grupo atravessando um pântano por uma estrada, não se movimenta como se estivesse dentro dele, mas encontra com monstros dessa parte.

Uma vez que o tipo de terreno tenha sido determinado, deve-se verificar se o encontro será numa área civilizada ou selvagem. Regiões civilizadas são aquelas que se encontram sob o controle de humanos, ou raças aliadas a humanos. Essas regiões possuem patrulhas adequadas, são povoadas e têm defesas contra a maioria das criaturas invasoras. Áreas num raio de 30 quilômetros das cidades principais e 10 quilômetros das pequenas cidades são consideradas civilizadas.

Regiões selvagens são aquelas que não estão sob o controle de nenhum grupo de tendência *leal* e, geralmente, são áreas de vasta proliferação de feras perigosas, como as Colinas dos Trolls e os Charcos Elevados — a maior parte de Cormyr é considerada civilizada quando usada para encontros.

Se o hexágono em questão estiver dentro de uma área civili-

zada, quaisquer encontros que nele ocorram serão considerados civilizados — quando uma tabela de encontros civilizados existir, haverá lugares em que as pessoas poderão sair de suas casas e encontrar mantícoras. Qualquer hexágono que não esteja em uma área civilizada é considerado selvagem.

A diferença entre encontros civilizados e selvagens será determinada pelo Mestre. Sua decisão irá relevar a natureza, o terreno, a história e a situação atual daquela região. Um encontro civilizado em um reino que há muito vive em paz, provavelmente envolverá patrulhas e mercadores, enquanto um encontro em um reino recentemente invadido por exércitos inimigos terá um resultado muito mais arriscado.

Após determinar o terreno e o tipo do encontro, deverá ser usada a tabela apropriada para determinar o tipo de monstro encontrado. Mestres podem ter tabelas específicas para certas localidades dos Reinos, criadas por eles mesmos, ou podem usar as excelentes tabelas fornecidas no *Livro dos Monstros*.

Magia Selvagem e Magia Morta

Uma última característica, inerente aos Reinos, refere-se à existência de áreas de magia selvagem e de magia morta. São áreas relativamente pequenas e raras, sendo a maior de magia selvagem, as Terras de Helm, ao norte de Arabel, e a maior de magia morta o norte de Tantras, onde dois deuses explodiram. O mais comum, porém, é encontrar áreas de magias, morta ou selvagem, com apenas alguns metros de largura.

Regiões de Magia Morta

Nenhuma magia pode ser usada, ou ativada, dentro de uma área de magia morta. As que forem lançadas dentro dessa área serão perdidas, assim como cargas de varinhas, anéis e outros objetos. Magias lançadas de fora para dentro também não funcionam e as magias que os efeitos abrangerem tanto regiões normais quanto mortas, não surtem efeito na região de magia morta.

Essa restrição é válida para magias arcanas, divinas e habilidades parecidas com magias de monstros e deuses. Ninguém é capaz de se teleportar, usar Portal, ou sair e entrar magicamente em uma área de magia morta.

Magias da escola de Adivinhação não funcionarão, se o alvo estiver dentro de uma área de magia morta. Ilusões também não fazem efeito nessas áreas, mas podem ser vistas por pessoas dentro delas se a magia tiver sido lançada fora da área. Sopros de Dragão e as habilidades de petrificação de gorgons e medusas não são afetados nesses locais.

Magias que já estavam em funcionamento são dissipadas assim que surge na região uma área de magia morta. No entanto, as de efeito em uma pessoa, ou objeto, antes de entrar na área, continuam a funcionar normalmente. Uma criatura sob os efeitos de *Velocidade*, *Feitiços*, *Tarefa* ou qualquer outra forma de magia, continuará sob seus efeitos, mesmo que ela não possa ser lançada dentro, de dentro para fora, ou de fora para dentro da área.

Criaturas encantadas, como golens, não são danificadas fisicamente ao entrar nessas áreas, mas sentem-se desconfortáveis



e querem sair dela o mais rápido possível. Essas criaturas não podem usar magias, ou habilidades mágicas, enquanto estiverem no local.

Objetos encantados que não usam cargas, ou cujos efeitos mágicos estão sempre ativos, também não são afetados pela região de magia morta. Uma espada +1 continua com seu bônus, mas se ela também for capaz de emitir luz uma vez por dia, essa habilidade não poderá ser usada dentro da área. Espadas, armaduras, poções consumidas antes de entrar na área, alguns anéis e vários itens mágicos, continuam a funcionar da mesma maneira.

Personagens com habilidades mágicas que entrem em uma região de magia morta, percebem imediatamente onde estão, pois sentem uma aguda dor de cabeça, como consequência de sua perda de contato com a natureza mágica dos Reinos. A maioria tenta sair o mais rápido possível.

Áreas de magia morta são invisíveis e costumam ter forma esférica, prolongando-se, na mesma distância, acima e abaixo do solo. Algumas dessas áreas têm formas irregulares, e podem aparecer em qualquer lugar, desde profundos subterrâneos ou até em pleno ar.

Regiões de magia morta são difíceis de se destruir, mas a utilização de uma *Desejo* pode remover uma esfera com um diâmetro de 4 metros — cerca de 30 metros cúbicos —, enquanto *Desejo Restrito* pode remover uma esfera com metade desse diâmetro.

Regiões de Magia Selvagem

Parecidas com as áreas de magia morta, são aquelas em que a magia se torna descontrolada e seus efeitos são imprevisíveis. Essas áreas — chamadas de regiões de magia selvagem — são menores que as de magia morta (poucas têm mais de 100 metros de diâmetro), mas encontram-se espalhadas por todos os Reinos. Somente as magias usadas dentro da área de magia selvagem são afetadas por suas características. Magias arcanas, divinas e as habilidades mágicas de criaturas são afetadas. Magias lançadas de fora da área de magia selvagem contra pessoas dentro dela não são afetadas. Quando uma magia for usada dentro dessa área, o Mestre deve jogar 1d100 e consultar o resultado na Tabela de Efeitos de Magia Selvagem para determinar o efeito da área sobre a magia.

Ao contrário das áreas de magia morta, as regiões de magia selvagem não são imediatamente detectáveis. Personagens com habilidades mágicas e criaturas encantadas podem entrar e sair delas sem perceber que estão em uma área de magia selvagem e, também, sem sofrer qualquer efeito nocivo, até que tentem usar uma magia dentro dessa.

Áreas de magia selvagem são mais suscetíveis aos efeitos de magias — *Dissipar Magia*, usada com sucesso, fechará a área por um a quatro turnos e *Desejo Restrito* ou *Desejo* conseguem eliminá-la por completo. Devido ao trabalho dos seguidores de Mystra, a maioria dessas áreas, localizadas em lugares civilizados, foi descoberta e destruída ou marcada ostensivamente com um símbolo de aviso. Mesmo assim, ainda existem muitas áreas espalhadas pelos Reinos, apesar de estarem em locais isolados e inóspitos, a uma grande profundidade da superfície de Faerun.

Efeitos de Magia Selvagem

Resultado do d100	Efeito
01-19	A magia volta contra quem a lançou, com efeito normal. Se a magia não puder afetar quem a lançou, jogue os dados novamente.
20-23	Uma fenda com 3 metros de largura surge sob os pés de quem usou a magia. A fenda cresce 1,5 metro de profundidade para cada nível do personagem.
24-27	O alvo (ou alvos) da magia é atacado por uma chuva de flores vermelhas, folhas ou plantas, que desaparecem imediatamente após atingi-lo. As flores ou outros projéteis não causam dano, mas o alvo não poderá atacar com armas de arremesso, nem usar varinhas, enquanto estiver sob esse ataque.
28-31	A magia afeta um alvo aleatório. O Mestre escolhe outro alvo dentre os possíveis, ou posiciona a magia em uma área diferente de 10 a 60 metros de distância — use a Tabela de Efeitos de Projéteis de Área, capítulo Combate, no <i>Livro do Mestre</i> .
32-35	A magia funciona normalmente, mas os componentes materiais — se houverem — não são consumidos e a memória da magia não se perde, isto é, poderá ser lançada novamente. No caso de habilidades mágicas, elas poderão ser usadas novamente. Itens mágicos não perdem uma carga.
36-39	A magia não funciona, em vez disso, todas as criaturas, num raio de 10 metros de quem a lançou — seja amiga, ou inimiga —, recebem os efeitos de uma <i>Curra Completa</i> .
40-43	<i>Escuridão</i> (o reverso de <i>Luz</i>) e <i>Silêncio</i> surgem ao redor da pessoa que a lançou em um raio de 30 metros, com duração de duas a oito rodadas. A magia não funciona.
44-47	<i>Inverter a Gravidade</i> afeta qualquer ser dentro de 30 metros da pessoa que a lançou, incluindo ela própria durante uma rodada. A magia não funciona.
48-51	Cores cintilantes surgem diante da pessoa que usou a magia, cegando-a, assim como todos dentro de um raio de 3 metros durante uma a quatro rodadas.
52-59	Nada acontece. A magia não funciona. Componentes, memória da magia e cargas são perdidas.
60-71	Nada acontece. A magia não funciona. Componentes, memória da magia e cargas não são perdidas.
72-98	A magia funciona normalmente.
99-100	A magia funciona com o máximo de efeito possível. O dano é total e a duração, máxima. Testes de resistência a essa magia são realizados com penalidade de -2.

Modificadores do Resultado do d100

Modificador	Condição
+1	Para cada nível da pessoa que usou a magia ou dado de vida da criatura.
-2	Para cada nível da magia sendo usada (habilidades parecidas com magias ignoram esse efeito).
+6	Se a magia vier de um item mágico.
+12	Se a magia vier de um artefato.
+2	Se a magia for de Alteração.
-5	Se a magia for de Invocação.



Linha do Tempo de Sorgotten Realms



Todas as datas são baseadas no Cômputo dos Vales (CV). Os nomes dos anos, se existirem, são fornecidos. O emergente Calendário Atual (CA) estabelece o Tempo das Perturbações — 1358 CV — como 0 CA.

- | | | | |
|---------|--|--------|---|
| -2637 | Fundação de Mezro, em Chult, por Ubtao. | 10 | Império de Shoon, em Calimshan. |
| -2488 | Destruição do Império de Raurin (Imaskari, Artífices). | 20 | <i>O Ano dos Sonhos.</i> |
| -2135 | Fundação de Mulhorand. | | <i>O Ano da Fúria Vencida.</i> |
| -2087 | Fundação de Unther. | | O Encontro dos Escudos torna-se uma data importante, em Faerun. |
| -1967 | Primeira Guerra entre Mulhorand e Unther. | 25 | <i>O Ano das Várias Runas.</i> |
| -1961 | Mulhorand e Unther chegam a um acordo quanto a suas fronteiras. A paz reina entre as nações até os dias de hoje. | | Fundada a igreja de Deneir. |
| -1088 | Primeiro registro de comércio, onde futuramente seria Waterdeep. | 26 | <i>O Ano das Portas Abertas.</i> |
| -1075 | Guerras dos Portões dos Orcs, em Thay. | | Cormyr é fundada pela família Obarskyr. |
| -1071 | O deus orc Gruumsh mata Re, a divindade de Mulhorand. É o primeiro caso registrado do assassinato de um deus. | 75 | <i>O Ano da Morte Pegajosa.</i> |
| -1069 | Orcs de Thay são derrotados e muitos fogem para o norte e oeste. | | Pragas assolam os Reinos civilizados (Impérios das Areias, Vilhon). |
| c. -900 | Ascensão de Narfell e Raumathar. | | Alaundo o Visionário chega ao Forte da Vela. |
| c. -700 | O Vastar dos orcs na Vastidão. | 112 | <i>O Ano da Presa de Marfim.</i> |
| -734 | Gilgeam torna-se rei de Unther. | | Data do mapa mais velho já conhecido de Cormyr e dos Vales. |
| c. -400 | Augathra o Louco viaja pelo mundo. | 163 | <i>O Ano do Grito do Arganz.</i> |
| c. -200 | Registros indicam que a família real Tethyriana governa Tethyr. O Forte da Vela é fundado e o calendário de Harptos inicia-se. Os primeiros habitantes dos Vales atravessam a Orla do Dragão e chegam em Cormanthor. | | Último uso registrado do anel do inverno, em Cormyr. |
| c. -150 | Destruição de Narfell e Raumathar. | c. 200 | Relatos informam que Anauria foi destruída por goblins. Bárbaros do sul invadem Unther e Mulhorand. |
| -137 | Saque da cidade Chultiana de Mezro. | 261 | <i>O Ano das Estrelas Voadoras.</i> |
| -52 | Surgem as primeiras fazendas permanentes, na área de Waterdeep. | | A Queda de Mythal em Myth Drannor. Myth Drannor é criada para todas as raças. |
| 1 | <i>O Ano da Aurora.</i> | c. 300 | Registros de que Asram e Hlondath foram destruídas pelo deserto — a data exata é desconhecida. |
| | Erigida a Pedra do Acordo. O Cômputo (calendário) dos Vales inicia-se. | c. 350 | Criação do Forte Setentrional. Guerreiros de Shoon lutam nos Campos dos Mortos. |
| | | 400 | <i>O Ano do Escudo Azul.</i> |
| | | | O Forte Setentrional afunda sob as ondas. |
| | | c. 450 | Colapso do Império de Shoon, onde agora é Calimshan. |
| | | 500 | <i>O Ano da Labareda.</i> |
| | | 600 | <i>O Ano do Fogo e do Gelo.</i> |
| | | 640 | <i>O Ano da Presa da Fera.</i> |
| | | | Primeiro acampamento de mineração e comércio, no Forte Zhentil. |
| | | 661 | <i>O Ano da Presa Sangrenta.</i> |



	Morte do Lorde Eltargrim dos elfos.		O Culto do Dragão cria os primeiros dragões liches.		Guerras dos Assassinos, no Sul.
	Apogeu de Myth Drannor.	906	<i>O Ano do Arado.</i>		Muitos sátrapas são mortos por ladrões armados de bestas.
679	<i>O Ano da Faixa Escarlate.</i>		Drows são expulsos da Torre Retorcida.	1020	<i>O Ano das Magias Ardentes.</i>
	Fim do segundo Império de Unther.		Fundação do Vale das Sombras.		Thay desenvolve muitas de suas magias únicas do fogo.
712	<i>O Ano da Lança Perdida.</i>	913	<i>O Ano do Corvo Observador.</i>	1021	<i>O Ano do Grito do Machado.</i>
	Início do ataque liderado pelos nicaloths, em Myth Drannor, pelo Exército das Trevas.		Sembia é fundada sob a bandeira do Corvo.		Thay ataca os Harpistas. Dragões liches caminham pelas Terras Centrais.
714	<i>O Ano da Perdição.</i>	922	<i>O Ano dos Peixes Saltitantes.</i>		Os Harpistas fogem para os subterrâneos.
	Queda de Myth Drannor.		Batalha de Thazalhar, em Thay.		Os Harpistas fogem para os subterrâneos.
720	<i>O Ano da Rosa do Amanhecer.</i>		Os Arcanos Vermelhos declaram Thay independente de Mulhorand.	1022	<i>O Ano do Wyvern Vagante.</i>
	Reunião dos deuses, no Local das Danças.	929	<i>O Ano dos Olhos Piscantes.</i>	1030	<i>O Ano dos Gerais.</i>
	Fundação dos Harpistas.		Chessenta revolta-se contra Unther.		Os zulkirs se estabelecem em Thay.
756	<i>O Ano do Poste Torto.</i>		<i>O Ano da Chacina do Fogo.</i>		Aencar torna-se general do Vale das Batalhas.
	Primeiros pescadores se estabelecem em Aglarond.	932	Primeira Guerra dos Trolls, no Norte.	1038	<i>O Ano da Primavera Crescente.</i>
796	<i>O Ano das Névoas Cinzentas.</i>		<i>O Ano da Magia Perigosa.</i>		Aquecimento do mundo.
	O Vale Feliz torna-se o Vale da Adaga, após uma infestação de vampiros.	934	Primeira invasão thayviana de Rashemen.		As terras de Narfell, Vaasa e Damara ficam totalmente livres do gelo.
800	<i>O Ano do Punho Negro.</i>	937	<i>O Ano da Virada da Roda.</i>		Inicia-se uma migração, em grande escala, para Vaasa e Damara.
	Ascensão ao poder de Bane, pelos Reinos.		Fundação de Thesk, ao longo da Rua Dourada.		Aencar inicia a unificação dos Vales e recebe o título de "O Rei de Manto".
834	<i>O Ano do Pulo do Leão.</i>	940	<i>O Ano das Garras Frias.</i>		<i>O Ano das Farpas Cantantes.</i>
	Castelo da Derrota é construído na fronteira do Vale das Sombras.		A Segunda Guerra dos Trolls, no Norte.	1044	Aencar o Rei de Manto morre.
863	<i>O Ano do Mar Maravilhoso.</i>	974	<i>O Ano da Harpia Assombrada.</i>		Os Vales separam-se em comunidades independentes, mas continuam aliados.
	Desaparecimento da cidade Chultiana de Mezro.		Construção do Castelo Waterdeep.	1065	<i>O Ano da Floresta Observadora.</i>
864	<i>O Ano do Galbo Quebrado.</i>	975	<i>O Ano da Moeda Torta.</i>		Brindor torna-se o primeiro rei de Aglarond.
	Destruição do Castelo da Derrota pelos drows.	976	<i>O Ano das Magias Mortais.</i>	1074	<i>O Ano do Punho Fechado.</i>
882	<i>O Ano da Maldição.</i>		Invasão de Thay por tropas de Mulhorand é repelida.		Zulkirs reprimem rebeliões e passam a governar Thay.
	Construção do Forte de Nimoar, na baía de Waterdeep.	992	<i>O Ano do Elmo Vigilante.</i>	1090	<i>O Ano da Chacina.</i>
884	<i>O Ano das Flechas Sibilantes.</i>		Criação dos Brasões de Faerun.		A Batalha dos Ossos.
	Os elfos derrotam uma grande força mercenária, em Sembia.	1000	<i>O Ano dos Gemidos dos Ventos.</i>		Seguidores de Malar promovem a Grande Caçada.
896	<i>O Ano da Mão Vazia.</i>	1001	<i>O Ano do Despertar.</i>	1095	<i>O Ano da Dança do Alvorecer.</i>
	Grande pobreza e fome até 900 CA.		Muitas ruínas são descobertas. Velhas magias e mortos-vivos são libertados.		Imphras unifica as cidades de Impiltur.
900	<i>O Ano da Espada Sedenta.</i>	1018	<i>O Ano da Fúria dos Dragões.</i>	1097	<i>O Ano da Coroa Brilhante.</i>
	Guerras espalham-se. Surgimento de fortes líderes.		Suposta morte de Tchazzar, unificador de Chessenta.		Imphras é coroado rei de Impiltur.
902	<i>O Ano das Lágrimas da Rainha.</i>		Fúria dos dragões, em Faerun e Terras Centrais.	1099	<i>O Ano dos Inquietos.</i>
	A Guerra Podre, em Chondath, dizima o país.		Destruição de Peleveran, ao sul de Chessenta, durante a Fúria dos Dragões.		Surgimento de novas rotas de comércio.
	Chondath renuncia à reivindicação das cidades-estados sembianas.	1019	<i>O Ano da Flecha Certeira.</i>	1100	<i>O Ano da Rosa de Sangue.</i>



- | | | | | | |
|------|--|------|---|------|--|
| 1104 | <i>O Ano da Aurora das Trevas.</i>
Nascimento do Zulkir Szass Tam, de Thay. | | | | |
| 1110 | <i>O Ano dos Campos Sangrentos.</i>
Conforme as profecias, muitas batalhas foram travadas nesse ano. | 1220 | <i>O Ano da Árvore Derrubada.</i> | 1245 | <i>O Ano do Sofrimento.</i>
O culto a Loviatar ganha popularidade. A maioria dos novos templos, encontrados no Norte, foi construída nesse ano. |
| 1116 | <i>O Ano da Bainha Vazia.</i>
Os Arautos separam-se dos Harpistas. | 1221 | <i>O Ano da Flor Congelada.</i> | 1246 | <i>O Ano do Aço Ardente.</i>
Primeiro registro de bombardeiros feitos por Lantan. |
| 1117 | <i>O Ano do Mandato dos Doze.</i>
Chessenta divide-se em cidades-estados. Essa situação perdura até 1154 CV. | 1222 | <i>O Ano do Chifre.</i>
As Guerras da Harpa das Estrelas terminam com a morte do Rei Harpista. | 1247 | <i>O Ano do Basilisco Roxo.</i>
Anaglathos é derrubado, em Turmish, por uma revolta popular e assassinado por aventureiros. |
| 1150 | <i>O Ano do Flagelo.</i>
Pragas espalham-se pela Costa da Espada.
Espalha-se o culto a Talona e Loviatar. | 1223 | <i>O Ano da Árvore Oscilante.</i> | 1248 | <i>O Ano da Cocatriz.</i>
Morre Verovan, último rei do Portão Ocidental.
Guildas organizaram-se em Waterdeep. |
| 1161 | <i>O Ano da Terra Silenciosa.</i>
Nascimento de Merith Strongbow, o mais velho dos Cavaleiros de Myth Drannor. | 1224 | <i>O Ano das Estrelas Inchadas.</i> | 1249 | <i>O Ano do Cavaleiro Corajoso.</i> |
| 1164 | <i>O Ano das Sombras Compridas.</i>
Immursk, o maior dos piratas do Immersea, inicia sua carreira de pilhagens.
Fundação de Voonlar. | 1225 | <i>O Ano do Verme Alado.</i> | 1250 | <i>O Ano da Caveira Partida.</i> |
| 1180 | <i>O Ano dos Naufrágios.</i>
Sembia perde navios de sua frota, nas Ilhas dos Piratas. | 1226 | <i>O Ano do Cervo Negro.</i> | 1251 | <i>O Ano dos Ventos Vagantes.</i> |
| 1181 | <i>O Ano da Árvore do Escudo.</i> | 1227 | <i>O Ano da Muralha.</i> | 1252 | <i>O Ano da Taça Vazia.</i>
Uma praga nos parreirais destrói a colheita de uvas. Os Reinos ficam sem vinho! |
| 1182 | <i>O Ano da Tumba.</i>
As cidades de Calimshan reconhecem o poder do paxá do Porto de Calim. | 1228 | <i>O Ano das Bandeiras Rasgadas.</i> | 1253 | <i>O Ano do Aceno da Morte.</i>
Pragas espalham-se em Cormyr, Sembia e Vastidão. |
| | O Malaugrym aparece em Faerun. | 1229 | <i>O Ano da Gralha de Rapina.</i> | 1254 | <i>O Ano do Aço Silencioso.</i>
O crescente poder das guildas de ladrões resulta em vários assassinatos. |
| | Guerras da Harpa das Estrelas. | 1230 | <i>O Ano da Longa Vigília.</i>
Jovens elfas saem para um passeio e não retornam mais. Esse fato inspira o poema épico "A Longa Vigília". | 1255 | <i>O Ano das Chamas Destruidoras.</i> |
| 1194 | <i>O Ano da Onda Sangrenta.</i>
Batalha das Areias Cantantes.
Aglarond vence Thay. | 1231 | <i>O Ano da Estrela Brilhante.</i> | 1256 | <i>O Ano do Trono Empoeirado.</i> |
| 1195 | <i>O Ano das Névoas.</i> | 1232 | <i>O Ano das Esposas Lastimosas.</i>
Destruição do Vale Sessren pelo Vale do Arco. | 1257 | <i>O Ano da Onda Assassina.</i>
Vagalhões, provocados por um maremoto, atingem Calimshan. |
| 1196 | <i>O Ano do Aço.</i> | 1233 | <i>O Ano dos Vários Monstros.</i> | 1258 | <i>O Ano das Flores Murchas.</i> |
| 1197 | <i>O Ano dos Escudos Partidos.</i>
Batalhas das Cabeças Rachadas.
Aglarond vence Thay, novamente. | 1234 | <i>O Ano da Jarra Cheia.</i> | 1259 | <i>O Ano do Punho Vigilante.</i> |
| 1198 | <i>O Ano das Bolsas Vazias.</i> | 1235 | <i>O Ano da Horda Negra.</i>
A maior horda de orcs, de toda a história, deixa o Norte.
Waterdeep é sitiada e Calimshan ameaçada. | 1260 | <i>O Ano da Lâmina Quebrada.</i>
Vários tratados de paz são assinados nesse ano.
Halacar, de Aglarond, é envenenado. Sua irmã, Ilione, tutora de Simbul, assume o trono. |
| 1199 | <i>O Ano do Cinturão.</i> | 1236 | <i>O Ano do Gongo.</i> | 1261 | <i>O Ano dos Sonhos Felizes.</i> |
| 1200 | <i>O Ano do Broquel.</i> | 1237 | <i>O Ano da Gruta.</i>
Thesk e Aglarond formam uma aliança. | 1262 | <i>O Ano do Vento Negro.</i>
Uma tempestade assassina é convocada por um mago calishita. |
| 1201 | <i>O Ano das Brasas.</i>
Morte de Immursk O Pirata. | 1238 | <i>O Ano da Vela Solitária.</i> | 1263 | <i>O Ano do Tressym.</i>
Como previsto por Alaundo, essas criaturas espalham-se por toda parte. |
| 1209 | <i>O Ano das Bandeiras Resplandecentes.</i>
Batalha Naval dos Derrotados. | 1239 | <i>O Ano da Espada Ensanguentada.</i> | 1264 | <i>O Ano do Altar Despedaçado.</i> |
| | | 1240 | <i>O Ano do Sol Brilhante.</i> | | |
| | | 1241 | <i>O Ano da Dama Perdida.</i>
Uma respeitada nobre tethyriana é capturada e assassinada pelos orcs. Em represália, os assassinos são devastados pelo Sul, em uma grande chacina. Os orcs chamam este de o Ano em que Fomos Longe Demais. | | |
| | | 1242 | <i>O Ano da Rosa Amarela.</i>
Fundação do Mosteiro da Rosa Amarela, em Damara. | | |
| | | 1243 | <i>O Ano do Dragão Azul.</i>
A respeitada serpente Anaglathos governa em Turmish. Até 1247 CV, o período fica conhecido como a Época da Serpente naquela nação. | | |
| | | 1244 | <i>O Ano da Cidadela Rebelde.</i> | | |



- Espalha-se a prática de roubos de
tumbas e sacrilégios.
- 1265 *O Ano das Flores.*
 1266 *O Ano do Sapo Saltitante.*
 1267 *O Ano do Rangido da Carroça.*
 Ano de fartas colheitas.
 1268 *O Ano das Estrelas Diurnas.*
 1269 *O Ano do Fosso.*
 1270 *O Ano do Dente.*
 1271 *O Ano da Muralha Partida.*
 1272 *O Ano do Guardião.*
 1273 *O Ano da Carroça.*
 Fundam-se os Magistérios, em
Waterdeep.
 Joadath é reconhecido como o
lorde do Vale das Sombras.
- 1274 *O Ano da Rã Roxa.*
 1275 *O Ano da Lâmina.*
 1276 *O Ano da Fortaleza em Ruínas.*
 Reconstrução da Cidadela do
Corvo.
- 1277 *O Ano do Beholder.*
 1278 *O Ano dos Vários Ossos.*
 1279 *O Ano do Rugido do Dragão.*
 1280 *O Ano da Mantícora.*
 Thay quase conquista Mulho-
rand, mas são expulsos.
 Construção da Taverna do Velho
Crânio, no Vale das Sombras.
- 1281 *O Ano da Alma Fria.*
 1282 *O Ano das Muitas Névoas.*
 1283 *O Ano das Nuvens.*
 1284 *O Ano das Estrelas Agonizantes.*
 1285 *O Ano da Serpente Negra.*
 1286 *O Ano da Rocha.*
 1287 *O Ano da Lua Enevoada.*
 1288 *O Ano do Rugido da Trompa.*
 Queda do último ogro tharkul.
 Estabelece-se o reino humano de
Thar.
- 1289 *O Ano do Suspiro da Serpente.*
 1290 *O Ano da Opressão.*
 A Queda do Castelo Lança do
Dragão.
- 1291 *O Ano do Falcão Encapuzado.*
 1292 *O Ano das Ondas Vagantes.*
 1293 *O Ano da Caveira Falante.*
 1294 *O Ano da Lua Secreta.*
 1295 *O Ano da Serpente Orm.*
 1296 *O Ano do Cão Negro.*
 1297 *O Ano do Canto da Caveira.*
 Primeiro registro de relatos so-
bre Drizzt Do'Urden.
 Massacre do Posto de Observa-
ção de Tyristas por Joadath.
- 1298 *O Ano do Osso Pontudo.*
- 1299 *O Ano da Garra.*
 1300 *O Ano da Estrela Cadente.*
 Guilda de ladrões é destruída em
Waterdeep.
 Joadath, do Vale das Sombras,
morre.
 Aumry e Sylune tornam-se lorde
e dama do Vale das Sombras.
- 1301 *O Ano da Trombeta.*
 1302 *O Ano do Elmo Quebrado.*
 1303 *O Ano do Sol da Tarde.*
 Queda do reino humano de
Thar.
- 1304 *O Ano do Alce.*
 1305 *O Ano das Presas Rastejantes.*
 1306 *O Ano do Trovão.*
 Guerra do Mar da Lua.
 Uma aliança de cidades destrói
Mulmaster.
 Vangerdahast, de Cormyr, fun-
da os Magos de Guerra.
- 1307 *O Ano da Maça.*
 Nasce Azoun de Cormyr.
- 1308 *O Ano das Catacumbas.*
 A exploração de masmorras tor-
na-se freqüente.
 Lhestyn torna-se Lorde Notório
de Waterdeep.
 Inicia-se a construção do Palácio
de Lhestyn (posteriormente de
Piergeiron).
- 1309 *O Ano dos Ventos do Crepúsculo.*
 1310 *O Ano das Tempestades.*
 1311 *O Ano do Punho.*
 1312 *O Ano do Grifo.*
 Fortaleza Negra é capturada pela
Rede Negra.
 Fundação de Teziir, no Lago do
Dragão.
 Os Cintas Vermelhas agem em
Waterdeep.
- 1313 *O Ano do Carvalho Destruido.*
 1314 *O Ano do Sombreado.*
 A árvore de mesmo nome viceja
esse ano.
 Piergeiron torna-se o Lorde Sem
Máscara.
 Rhigaerd II, Rei de Cormyr, der-
rota os invasores das fronteiras.
- 1315 *O Ano do Sangue Derramado.*
 1316 *O Ano do Gulagoar.*
 1317 *O Ano da Serpente Vagante.*
 Grande Praga do Mar Interno,
também chamada de Praga do
Dragão.
- 1318 *O Ano do Ente Cansado.*
- 1319 *O Ano da Queda do Trono.*
 O reinado de Sossal termina com
muito derramamento de sangue.
- 1320 *O Ano do Frio Observador.*
 Simbul torna-se rainha de Agla-
rond.
- 1321 *O Ano dos Grilhões.*
 Os Harpistas reorganizam-se.
 Fundação da Sala da Penumbra,
em Berdusk.
- 1322 *O Ano da Morte à Espreita.*
 Monstros voltam a atacar após
cinquenta anos.
- 1323 *O Ano das Teias dos Sonhos.*
 Fim da Grande Praga.
 Arcanos thayvianos tentam
controlar os outros através dos
sonhos. São descobertos e
destruídos.
- 1324 *O Ano do Grimoire.*
 Livros antigos e mágicos são des-
cobertos nesse ano, reacendendo
o interesse pela magia.
- 1325 *O Ano das Grandes Colheitas.*
 A cerveja e o vinho desse ano
tornam-se lendários.
- 1326 *O Ano do Ataque do Gavião.*
 1327 *O Ano da Chama Azul.*
 1328 *O Ano da Víbora.*
 1329 *O Ano do Elmo Perdido.*
 1330 *O Ano da Lua Marchante.*
 1331 *O Ano do Golfinho Saltitante.*
 1332 *O Ano da Espada e das Estrelas.*
 1333 *O Ano do Ataque do Falcão.*
 Guerra Comercial de Amn.
 Fundação do Conselho dos Seis
e unificação de Amn.
- 1334 *O Ano do Archote Flamejante.*
 1335 *O Ano dos Ventos da Nevasca.*
 O Decreto de Evereska reclama
a posse das Colinas do Manto
Cinzento para os elfos.
 Rhigaerd II morre nos últimos
dias desse ano.
- 1336 *O Ano do Manto Sublime.*
 Azoun IV assume o trono de
Cormyr.
- 1337 *O Ano da Donzela Vagante.*
 Charles Oliver O'Kane torna-se
prefeito de Ravens Bluff.
- 1338 *O Ano do Vagante.*
 Construção de Wyvern Vagante,
em Sevenecho.
 A Rainha Sambryl toma o tro-
no de Impiltur.
- 1339 *O Ano das Lágrimas da Lua.*



- Aumry é assassinado. Jyordhan torna-se lorde do Vale das Sombras.
- 1340 *O Ano do Leão.*
Batalha do Rio Crescente no Vale da Pena, entre as tropas de Sembia e as do Culto do Dragão. Morte do arcano Mhzentul.
- 1341 *O Ano do Portal.*
- 1342 *O Ano do Behir.*
- 1343 *O Ano da Bota.*
- 1344 *O Ano da Queda da Lua.*
Inicia-se o recuo dos elfos de Cormanthor.
- 1345 *O Ano da Sela.*
Jyordhan é assassinado por Khelben Arunsun de Waterdeep. Época Sem Lorde, no Vale das Sombras. O período dura até 1348.
- 1346 *O Ano do Pássaro Sangrento.*
Bhaal é banido das Ilhas Moonshae.
Kendrick torna-se o rei supremo das Moonshaes.
Construção do Braço Amigo.
Batalha Naval das Areias de Lisen.
Selfaril torna-se o Grande Cavaleiro de Mulmaster.
- 1347 *O Ano da Lâmina Brilhante.*
Surge Zhengyi, o Rei-Bruxo, em Vaasa.
Alemander IV morre em Tethyr. "Os Dez Dias Negros de Eleint". Início da Guerra Civil Tethyriana.
- 1348 *O Ano das Esporas.*
Khelben dá o Pendente de Ashaba aos Cavaleiros de Myth Drannor.
Doust Sulwood é escolhido para ser o lorde do Vale das Sombras.
- 1349 *O Ano das Rédeas.*
- 1350 *O Ano da Maça-Estrela.*
- 1351 *O Ano da Coroa.*
Descoberta da Cripta do Bruxo. Praga em Portal de Baldur.
- 1352 *O Ano do Dragão.*
Gondegal, o Rei Desaparecido de Arabel.
Bárbaros das Pradarias eliminam uma tropa de Zhentarim a caminho de Glister.
- 1353 *O Ano da Abóbada.*
Randal Morn mata Malyk do Vale da Adaga.
- Doust Sulwood isola-se em Arabel.
- Mournrym Amcathra torna-se lorde do Vale das Sombras.
- 1354 *O Ano do Arco.*
Colheitas prosperam pelos Reinos.
A "Nova Frota" de Mulmaster é destruída em batalha.
Maalthiir governa das Colinas Distantes.
Fundação da Casa da Dama (Tymora), no Vale das Sombras.
- 1355 *O Ano da Harpa.*
O Forte Zhentil toma a Cidade-la do Corvo.
Auge do recuo dos elfos de Cormanthor.
Eclosão da Guerra Civil em Yulash.
O Forte Zhentil e Colina Distantes mandam tropas para Yulash.
Shaerl Manto de Romã é enviada por Vangerdahast ao Vale das Sombras.
Casamento de Shaerl e Mournrym.
- 1356 *O Ano do Verme.*
Selfaril de Mulmaster e a tharquionesa do Tharch de Eltabbar, conhecida como a Primeira Princesa de Thay, trocam presentes, em Thay.
O Vale da Cicatriz tenta dominar os Vales e é esmagado.
Cormyr captura Tiverton.
Lyran o Pretensor ataca o Vale das Sombras.
Dragões voam sobre os Vales e o Mar da Lua.
Morte de Sylune, do Vale das Sombras.
- 1357 *O Ano do Príncipe.*
Aumark Lithyl unifica Ruathym.
Morte do Rei Virdin, de Damara, em batalha com Zhengyi.
Horustep III — com onze anos de idade — assume o trono de Mulhorand.
- 1358 *O Ano das Sombras.*
Tempo das Perturbações. Deuses andam pelos Reinos.
Destruição de Bane, Bhaal, Myrkul e talvez outros deuses.
Ascensão de Cyric.
- Áreas de magia morta e magia turbulenta surgem pelos Reinos. Nasce Scotti, filho de Mournrym e Shaerl.
- 1359 *O Ano da Serpente.*
Zhengyi é destruída.
Damara é unificada por Gareth Dragonsbane.
Horda tuigan é unificada sob o comando de seu Khahan.
- 1360 *O Ano da Torre.*
Horda tuigan invade Faerun.
Cruzada contra os tuigans.
O Rei Azoun IV mata Khahan.
- 1361 *O Ano das Donzelas.*
Morte de Bane, provocando a Guerra Sagrada no Forte Zhentil.
Adoradores de Bane são forçados a refugiarem-se nos subterrâneos da cidade.
A Revelação do Verdadeiro Mundo de Maztica.
- 1362 *O Ano do Elmo.*
- 1363 *O Ano do Wyvern.*
Destruição da Estalagem do Meio do Caminho, por hordas da Lança do Dragão.
A Batalha de Vau da Adaga.
O anel do inverno reaparece em Chult.
- 1364 *O Ano da Onda.*
Reconstrução da Estalagem do Meio do Caminho.
- 1365 *O Ano da Espada.*
Alicia torna-se a Rainha Suprema das Moonshaes.
- 1366 *O Ano do Cajado.*
Casamento da Primeira Princesa de Thay com Selfaril de Mulmaster.
- 1367 *O Ano do Escudo.*
O ano passado.
- 1368 *O Ano da Bandeira.*
- O Futuro**
- 1369 *O Ano da Manopla.*
- 1370 *O Ano da Caneca.*
- 1371 *O Ano da Harpa que Não Foi Tocada.*
- 1372 *O Ano da Magia Selvagem.*
- 1373 *O Ano dos Dragões Ladinos.*
- 1374 *O Ano das Tempestades Elétricas.*
- 1375 *O Ano da Ascensão dos Elfos.*
- 1376 *O Ano da Lâmina Torta.*
- 1377 *O Ano da Assombração.*



Novidades dos Reinos

As seções a seguir informam sobre os eventos do ano de 1367 CV/9 CA, nove anos após o Tempo das Perturbações. Os Mestres podem usar as informações como um pano de fundo para as suas aventuras nos Reinos, ou fazer os personagens começarem em Hammer, deixando-os viver por um ano na cidade, enquanto outros acontecimentos ocorrem. As seções a seguir devem ser tratadas como rumores — uma vez que, realmente, não passam de boatos. Os Mestres poderão modificá-las e ajustá-las à sua campanha.

Hammer

- O Salão das Sete Espadas em Memnon — Calimshan — foi partido ao meio, durante uma grande batalha de magia entre Yuthrygg dos Muitos Milagres e Galthaunt o Manto Severo. Nenhum dos arqui magos foi morto, mas ambos gastaram a maior parte de seu poder. Seus raios e criações mágicas confrontaram-se pelas ruas da cidade, durante a maior parte do dia, enquanto os moradores fugiam aterrorizados. Dizem que a batalha começou quando Yuthrygg — que vivia isolado nas Montanhas de Marcha, por quase cinco décadas — declarou-se Rei Supremo de Tethyr. Galthaunt, que também vinha reunindo suas forças no centro de Tethyr, declarou que sua magia podia trazer paz e justiça para uma terra massacrada por vilões.
- Myrmeen Lhal, de Arabel, rejeitou um pedido da igreja de Helm para construir um templo dentro da cidade. A igreja dizia que a existência de uma área de magia selvagem, conhecida como as Terras de Helm, era perigosa e precisava ser guardada com a presença dos sacerdotes de Helm. O lorde de Arabel respondeu que a região tinha esse nome por um bom motivo. Muitas pessoas achavam que o deus Helm foi o responsável pela criação daquela área de magia selvagem. A comissão deixou a cidade sem maiores discussões.
- Uma praga, fora de época, surgiu durante um curto período de tempo e tirou vinte vidas, antes de ser contida pela ação conjunta dos templos locais. A doença, chamada de Praga das Pintas, era detectada pela ruborização da pele da vítima, que também ficava coberta por pústulas brancas, levando à morte 24 horas após o aparecimento dos sintomas. As igrejas de Eldath, Selune e Chauntea mobilizaram-se para lutar contra a praga, convocando todos os sacerdotes disponíveis para ajudar.

A presença de uma praga virulenta, no meio do inverno, fez com que algumas pessoas acreditassem que ela havia surgido por magia ou enviada por deuses. Homens e mulheres com tatuagens foram vistos vagando pela cidade, algumas semanas antes do surgimento da praga. Talona é acusada.

Alturiak

- Uma caravana de trenós, que atravessava uma região de neve densa a oeste de Priapurl, em busca de um acampamento seguro, foi atacada por um grupo com quarenta drows, ao pôr-do-sol, há dez dias. Somente a presença de dois arcanos de pequeno poder tirou a vitória certa dos drows, que atacaram com setas de besta, embebedas em veneno de sono, e azagaías. Somente após várias *Bolas de Fogo* serem lançadas, e inúmeros drows mortos em combate corpo a corpo, é que os atacantes fugiram.
- Como prova de sua história, os arcanos levaram os corpos de quatro drows para Priapurl. Vários grupos de aventureiros saíram à procura dos drows e a guarda de todas as caravanas, que circulavam na área, foi triplicada.
- Aconteceu uma desordem civil em Mulmaster contida por arqueiros e arcanos da cidade. A causa dessa desordem foi, aparentemente, a indiscrição de um membro da delegação de Thay, um Arcano Vermelho, a serviço de uma tharquionesa — esposa do Grande Cavaleiro Selfaril Uoumdolphin. A crescente animosidade com os Arcanos Vermelhos e thayvianos, logo culminou quando uma multidão se enfureceu. Enquanto o arcano era assassinado, outras pessoas de Thay foram perseguidas e espancadas. Também tentaram queimar a Casa Feita de Ouro, o antigo templo de Waukeen. O povo local temia que o templo fosse entregue aos thayvianos para ser usado pelos seus deuses elementais das trevas.





Durante essa tentativa, as tropas da cidade, auxiliadas pelos Encapuzados e Arcanos Vermelhos, defenderam o prédio lançando *Bolas de Fogo* em direção à multidão. Muitos danos foram causados naquela área e algo entre 100 e mil habitantes de Mulmaster morreram, manchando a neve com o sangue. Vários Encapuzados e Arcanos Vermelhos também morreram e as partes acusaram uma a outra de ataques traiçoeiros, enquanto a multidão se rebelava.

Ao final da rebelião, foi estabelecido um toque de recolher em Mulmaster, e as pessoas de Thay deveriam permanecer em seus domicílios, pelos próximos dois meses. Nenhuma decisão foi tomada quanto ao templo.

Ches

- O templo de Oghma, no Vale Profundo, informa uma série de relatórios provenientes do Forte Zhentil e da região do Mar da Lua. Escribas foram chamados pelo Círculo das Trevas ao templo de Cyric no Forte Zhentil, para algum projeto desconhecido. A maioria deles não é ligada a igreja alguma — como de Oghma ou Deneir —, mas alguns escribas dessas religiões, que foram recrutados para aquele serviço, foram expulsos da ordem. Os que foram contratados não foram vistos novamente.

Parte do recrutamento é involuntário e o seqüestro de escribas e outras pessoas cultas tornou-se comum em todo o Mar da Lua e Vastidão. Arcanos, assim como sacerdotes, parecem estar livres desse recrutamento. Tentativas de penetrar esse véu de mistério foram frustradas e, em um caso, fatal. O Sábio Patriarca Hasicor Danali, do Templo de Oghma, aconselha todos os homens e mulheres intelectuais a se precaverem.

- Rhalaglingalade um arquimago barbudo e de voz suave que recentemente se estabeleceu em Neverwinter, anunciou uma importante criação: a *Esfera do Verão*, que é composta por uma série de magias complicadas, criando uma esfera de força transparente, onde plantas podem ser cultivadas com calor e umidade controláveis, durante todo o inverno. Elas também permitem o cultivo de frutos e flores tropicais, nas regiões do norte.

Desde que anunciou sua descoberta, o arquimago foi atacado três vezes por assassinos calishitas — em especial Thyruin das Flores Brancas, que escapou e acredita-se estar vagando furioso, pelo norte — e sobreviveu a tentativas de captura realizadas por vários mercadores de Amn, Luskan e até Thay. Rhalaglingalade pediu a proteção da Aliança dos Lordes e lhe foi enviado um grupo de guarda-costas composto por aventureiros contratados (cada um recebe 2 mil peças de ouro por mês). Vários membros da guarda já foram mortos enquanto repeliavam ataques, mas parece que não faltam candidatos para essa posição, incluindo membros das famílias nobres de Waterdeep.

Tarsakh

- Drows atacaram a cidade de Assam, ao norte de Ormath, nas Planícies Reluzentes, com tropas nume-

rosas e foram repelidos. Várias baixas foram anotadas nos dois lados. A Irmandade do Punho Cerrado, um grupo mercenário local, foi contratada, às pressas, por um mercador de Ormath, cuja família e armazéns de mercadorias ficaram presos em Assam. As rajadas de flechas de fogo e os ataques do Punho Cerrado, pela retaguarda, enfraqueceram as tropas dos drows. Governantes do Portão Ocidental, Costa do Dragão e Orla de Vilhon estão preocupados, achando que esse ataque pode significar uma nova invasão dos drows ao mundo da superfície e estão se armando, fazendo seus planos de guerra.

- A ação de bandidos nas Terras de Tun — o vale do Rio Tun, a oeste de Cormyr — cresceu durante as últimas atividades comerciais, o que levou a um aumento das patrulhas de Cormyr, na Ponte dos Vencidos, ao norte. Patrulhas de Ala Alta percorrem a área regularmente e os ataques contra tribos bárbaras aumentaram. O Senhor da Guerra, Thaalim Torre da Tocha, jurou vingar-se de Azoun pelas ações de seu país, uma vez que em um desses ataques seu filho mais novo morreu.

Mirtul

- Em Schamedar (Calimshan), o arcano aventureiro Shond Tharovin anunciou a descoberta de um rubi lapidado, brilhante, do tamanho da cabeça de um homem, nas ruínas situadas na Floresta de Mir. Ele encontrou a pedra flutuando no ar, em um templo subterrâneo destruído, e acredita ser a gema conhecida pelos manuscritos antigos como a Pedra Viva. Ela flutua pelo ar de acordo com suas ordens e Shond Tharovin a levou em reuniões com o conselho governamental local.
- Drows foram vistos pelas ruas de Calaunt durante a noite. Boatos de que os líderes da cidade formavam uma aliança secreta com eles se espalham. Navios estranhos surgem na cidade e atracam em locais protegidos, permanecendo quietos durante o dia, mas à noite se transformam no centro de grandes atividades. Alguns mercadores da região da Orla do Dragão afirmam que reconhecem alguns dos navios como sendo embarcações pertencentes a piratas do Mar das Estrelas Caden-tes. Um grupo de aventureiras, as Damas do Escudo Verde, foi morto recentemente perto de Calaunt e o assassinio foi atribuído, por alguns, a um grupo de drows que agiu no período noturno.
- Noites frias, de céu limpo, tem assolado Melvaunt trazendo geadas fortíssimas, matando pássaros e elevando em muito o preço da lenha. Esse clima é um grande contraste se comparado à primavera quente sob a qual se encontra seu vizinho Thentia. Algumas pessoas acreditam que o frio foi trazido por uma magia poderosa, ou pela vontade de Auril — cujo culto é malvisto na cidade.
- Relatos informam que o Rei Ghellin, da Casa de Ferro, está acometido de uma doença fatal e debilitante, que resistiu a todos os tipos de curas medicinal e clerical. Informações dizem que ele está vivendo com os anões nas Colinas Distantes, e que se encontra muito magro e pálido, com um semblante sombrio. Sua doença tem



incentivado os anões mais velhos a planejarem a retomada de Tethyamar, ocupada pelos orcs e goblins, devolvendo o trono ao rei doente.

Rythorn

Shond Tharovin proclamou-se vizir de Schamedar (Calimshan). O conselho governamental da cidade parece ter desaparecido. Tharovin fez aparecer um enorme espelho frente à assembléia reunida para ouvir sua proclamação no palácio. Nele podia-se ver uma caravana, que seguia apressada pelas colinas arenosas, e a figura cansada do antigo vizir Artouk Fanzir. Tharovin, então, declarou que Fanzir era um traidor da honra de Schamedar e lançou uma rajada de *Bolas de Fogo* na Pedra Viva, que flutuava por perto. A imagem da gema subitamente apareceu no espelho, flutuando em frente a Fanzir, e disparando as esferas flamejantes que o incineraram em instantes.

O novo vizir sugeriu que seria prudente, por parte dos cidadãos de Schamedar, ajoelharem-se perante a ele e que o servissem se quisessem evitar um destino parecido. Com um sorriso malicioso, acrescentou ainda que podia ver qualquer lugar de Faerun enviar a Pedra para o local e realizar seu serviço. Todos os cidadãos ajoelharam-se rapidamente, e Tharovin ordenou que eles o servissem “em todas as coisas, pequenas ou grandes, para que Schamedar cresça e governe toda Calimshan!”.

Uma expedição de caça retornou de mãos vazias a Arrabar, vinda de Floresta Chondal. Seus componentes contavam histórias de uma enorme criatura, semelhante a um dragão cinza de duas cabeças. Magos contratados pelos patrocinadores da expedição para interrogarem magicamente os caçadores, afirmam que eles acreditam realmente terem visto aquilo que descreveram: um monstruoso réptil alado, com o comprimento de cinco navios, com uma cauda terminando com um ferrão ósseo, que planou nas montanhas distantes para pegar as jaulas dos caçadores, destruindo suas barras de aço como se fossem gravetos secos, devorando todos os animais que tinham sido capturados.

Sábios consultados em Arrabar não encontraram registro algum sobre a criatura nos livros do conhecimento de Chondath e ninguém, até agora, conseguiu identificar o monstro como uma das espécies conhecidas de dragões.

Tropas do Forte Zhentil informam ter obtido êxito em suas operações contra grupos de não-humanos que atacavam os postos dos lenhadores do Forte, na Floresta da Fronteira. Disseram que tropas de centauros e sátiros foram destruídas, com pouquíssimas baixas do lado dos humanos, conforme o relato dado por um conselheiro de Lorde Chess.

Slamerule

Ghalivar Braceltar, um mercador de Selgaunt, está vendendo uma doce bebida leitosa conhecida naquela região como vinho do gelo. Ele afirma — com um sorriso

— que é o leite com o qual os remorhazes amamentam seus filhotes (uma afirmação que os sábios ridicularizam). A bebida costuma ser vendida por 1 po cada garrafa, ou 4 pp a taça, se for bebida em uma taverna, e ficou muito popular em Sembia. O interesse pelo vinho do gelo vem crescendo nas cidades em volta do Mar das Estrelas Cadentes e se tornou um item básico nas despesas dos navios.

Em Calimshan, Shond Tharovin prometeu uma era de grandeza para Schamedar, se seus cidadãos adorarem a Pedra Viva como ele o faz. Sacerdotes com mantos nas cores do arco-íris começaram a aparecer pelas ruas e já está sendo construída a Casa da Pedra, um templo em forma de gema, em frente ao palácio do vizir. Shond Tharovin afirma que a Pedra Viva é sua mais sábia e confiável conselheira. Ela lhe diz que tem grandes planos para “o futuro poder de Calimshan”.

Uma reação típica dos cidadãos do Porto de Calim — uma risada com desdém e o comentário “Adorar uma jóia? Ha! Eu sabia desde o início que era louco. Espere até que ele comece a discutir com os pingos de chuva!”.

No Forte Zhentil ocorreu a maior queima de hereges desde a Morte de Bane, sete anos atrás. Cinquenta e três seguidores de Bane, não arrependidos, foram declarados culpados de heresia contra Cyric e traição contra o Forte Zhentil. Eles foram confinados em jaulas de ferro e queimados, um de cada vez, em frente a uma multidão de fiéis, que aplaudia alvoroçadamente. A cerimônia foi supervisionada por Fzoul Chembryl, um antigo sacerdote de Bane e líder dos Zenthariim, que agora serve ao Príncipe das Mentiras.

Eleasias

A região campesina, a leste de Schamedar, revoltou-se contra Shond Tharovin e contra o culto à Pedra Viva. Homens que se proclamavam os Sete Sátrapas subiram ao poder nas vilas e cidades, ao longo do Rio de Gelo, e prometeram lutar até a morte contra o “poder maligno” de Shond Tharovin.

Desde a proclamação pública dos Sete Sátrapas, várias criaturas monstruosas apareceram nos céus, vindo matar e destruir. Arcanos locais e aventureiros eliminaram a maioria, mas parece que existe um estoque sem fim delas. Acredita-se que sua fonte seja as magias de Shond Tharovin.

A Rainha Suprema Alicia, das Ilhas Moonshae, mandou um representante a Waterdeep, com a finalidade de fundar uma embaixada e fazer preparativos para sua ida àquela cidade. Apesar de sua natureza cosmopolitana, os cidadãos de Waterdeep estão agitados com a visita oficial, que deve ocorrer no próximo Ches. Em todo seu reinado, essa será a primeira viagem da rainha suprema ao continente; e foi Lorde Piergeiron quem moveu esforços, no sentido de unir os povos de Waterdeep e Moonshae. Os nobres já planejam grandes festas e mercadores pensam em produzir itens comemorativos.

Um enorme monstro, negro como piche, que um sá-



bio local denominou de dragão das profundezas, foi arrastado para as praias por redes de pesca perto de Luskan. Dizem que ele tem asas, uma cauda e se parece bastante com um imenso dragão negro. Quando foi levado à superfície, ele reviveu, esticou seu comprido pescoço e devorou um pescador que estava próximo demais. Guerreiros e arcanos locais foram rapidamente convocados, enquanto a criatura percorria as ruas da cidade. Eles lutaram com flechas, lanças e magias.

O monstro está morto, mas os planos de abrir seu corpo à procura de algum tesouro foram detidos, pois um bando de morcegos carnicheiros apareceu para devorar o cadáver. Além disso, uma estranha doença, que faz as pessoas ficarem sonolentas e a pele com um brilho branco-esverdeado, foi detectada em vários pontos da cidade. A maioria do povo acredita que essa doença tem alguma relação com o dragão — talvez uma maldição —, seu sopro, ou até mesmo sua presença.

Eleint

As forças de ocupação, no Vale da Cicatriz, têm entrado cada vez mais em conflito direto. A cidade está sob o controle de uma união de forças, vindas de várias regiões: do Forte Zhentil, dos Vales, de Cormyr e de Sembia. A rivalidade instalou-se, principalmente, entre as guarnições de Cormyr e Sembia, resultando em brigas e discussões abertas entre os dois grupos. As tropas ficam confinadas em seus quartéis quando não estão em patrulha.

O arquimago Yoond Salshymmyr morreu enquanto lançava uma poderosa maldição em Shond Tharovin, de Schamedar, transformando o vizir da Pedra Viva em uma criatura amorfa.

O arquimago foi encontrado, por um aprendiz, no que restou de sua câmara de magias. Seu corpo foi transformado em uma esfera vibrante, de ossos desmontados, pequenas chamas e relâmpagos, que são liberados de vez em quando, devido à grande imolação que levou sua vida.

O preparo dessa poderosa maldição envolveu o sacrifício voluntário de Yoond. Relatos de Schamedar informam que Shond Tharovin foi transformado em uma criatura que grita continuamente com suas várias bocas — como os horríveis monstros conhecidos pelos humanos como matraca.

Os sátrapas e aventureiros de outras regiões estão tentando descobrir se isso realmente aconteceu, se é apenas um boato, ou, ainda, se é Tharovin querendo enganá-los.

Os sacerdotes dos mantos de arco-íris da Pedra Viva estão muito agitados. Eles mataram pelo menos uma dúzia de pessoas nas ruas da cidade, aparentemente escolhidas ao acaso, para demonstrarem que a Pedra ainda mantém o poder de lançar magias mortais à distância. Eles gritavam: “A Pedra vive!”. Parece que a missão deles, agora, é deixar claro que o Culto da Pedra Viva continuará. O povo de Calimshan não parece muito satisfeito com essa idéia.

Houve uma repentina onda de mortes em Portão Ocidental. As pessoas foram encontradas em galerias subterrâneas e, posteriormente escondidas, ou firmemente trancadas em armários e salas de tesouros sem apresentar indícios de violência. Bunsilber Wyrldar, um naturalista, sugeriu que uma grande quantidade de bichos da fechadura, monstros que se parecem com moedas, deve ter sido misturada às moedas correntes da cidade. Outros temem que seja algum plano sinistro dos drows para enfraquecer a cidade e depois invadi-la. E ainda existem aqueles que acreditam na maldição de um arcano, que infesta a todos que entrarem em contato com a pessoa amaldiçoada. Uma coisa é certa, as pessoas estão constantemente olhando para os lados em Portão Ocidental hoje em dia.

Uma aranha-lobo gigante, de tamanho realmente assustador e com uma coloração amarela mágica, foi morta nas florestas ao sul do Vale das Sombras. Seu brilho permaneceu mesmo após sua morte e empalhamento. Atualmente ela se encontra na Taverna da Velha Caveira, como um troféu. O herói que a matou trocou-a por uma semana de hospedagem e toda a cerveja que conseguisse beber. O taverneiro Jhaele Barba de Prata vive dizendo: “Foi uma pechincha, não mais do que isso.”.

Marpenoth

Shond Tharovin está preso, aparentemente por toda a eternidade, na forma de matraca — e os assustados cidadãos de Schamedar o forçaram a se esconder nas catacumbas semidestruídas dos esgotos de água salgada, sob a cidade. Dizem que ele ainda comanda vários itens mágicos somente com a força da mente. Foi assim que conseguiu fazer cair blocos de pedra sobre as várias pessoas que tentaram matá-lo nos esgotos.

Na superfície, o Culto da Pedra Viva está tentando estabelecer seu poder absoluto sobre a cidade e está se deparando com a resistência desorganizada, mas determinada, da população. O Sumo Sacerdote Ong Thwarba escapou por pouco das mãos de uma multidão armada de facas, quando pediu à Pedra Viva que o teleportasse para longe dali.

Alguns sábios e aventureiros notaram que os sacerdotes deste culto não possuíam a magia concedida por um deus, dependendo somente da Pedra. Alguns já morreram, porque a gema estava ocupada ajudando outro sacerdote. “Isso não é um sacerdócio verdadeiro”, disse Talask Alamber, um sacerdote de Sune de Almraiven, “mas um bando de ladrões baratos correndo para se esconder atrás de uma única arma. Se fossem cercados, descobririam que seu poder é pequeno demais para todos eles!” Os Sete Sátrapas, que governam as terras perto da cidade, estão organizando grupos armados para atacar os sacerdotes da Pedra, que em contrapartida parecem estar contratando mercenários e organizando grupos de trabalho para melhorar as fortificações de Schamedar.

O Trono de Ferro foi proibido de operar até o inverno



do próximo ano. A misteriosa companhia mercantil tem se envolvido em negócios suspeitos e perigosos, desde sua fundação, culminando com a contratação de assassinos para destruir a firma Mirksha, Mirksha e Mirksha (os três Mirkshas sobreviveram ao atentado), do Vale do Arco. Foi decretado pelo Rei Azoun que os escritórios do Trono de Ferro fossem fechados, suas mercadorias confiscadas e quaisquer caravanas sob a bandeira do Trono de Ferro, ou usando seus agentes em Cormyr, fossem capturadas. O Trono de Ferro afirma que foi vítima de calúnia e que irão recorrer. Esse último comentário levou Vangerdahast a um ataque de risos. “Recorrer? Eles acham que estão em Sembria, onde uma sacola de ouro é capaz de comprar a justiça?”

Em Thay, um Arcano Vermelho desenvolveu uma poderosíssima magia mortal, que chamou de *Vento Vermelho*, e usou para destruir todas as formas de vida de duas vilas — uma construída ao redor da torre de um arcano rival e a outra em volta da mansão de um autocrata. A eliminação de dois rivais de uma só vez causou temor nos corações da nobreza de Thay. Vários zulkirs exigiram publicamente que o Arcano Vermelho responsável — Rooltasz Tesurpar — entregasse os segredos dessa sua magia, senão seria executado.

Até agora, parece que Rooltasz não tem pressa alguma em atendê-los e, pelo menos, três Arcanos Vermelhos já morreram tentando entrar em sua torre repleta de armadilhas mágicas. Algumas pessoas da região acreditam que Rooltasz já tenha saído de sua torre, deixando-a apenas como armadilha para eliminar seus inimigos. Ele tem se mantido escondido desde uma fantástica batalha de magias em pleno ar, na qual matou um Arcano Vermelho rival com uma chuva de esferas ácidas, parecida com uma *Chuva de Meteoros*. Rooltasz não foi visto desde sua vitória, apesar das mais profundas buscas mágicas realizadas por vários Arcanos Vermelhos.

Em todos os níveis de poder dos Reinos, há uma certa preocupação quanto a essas novidades. Tal magia poderia ser usada para devastar cidades, castelos, ou exércitos, tornando qualquer trono inseguro. Como disse um mercenário veterano, em Tsurlagol, “Seria melhor para todos se esse Rooltasz simplesmente desaparecesse, levando sua magia consigo. Se isso não acontecer, todas as pessoas dos Reinos, que desejam permanecer livres, devem mantê-lo longe das mãos dos governantes de Thay, ou todo Faerun se tornará parte de Thay!”.

Um fato interessante é que Simbul, rainha de Aglarond, também não foi vista desde a última aparição de Rooltasz.

Uma praga atingiu Procampur, matando centenas de pessoas, a maioria no Distrito dos Pobres. Uma possível omissão de socorro dos outros distritos é considerada a causa das mortes. A praga é chamada de plumas do pulmão, pois ela mata as pessoas, fazendo com que os pulmões fiquem cheios de carne em decomposição, causando asfixia. Clérigos de Torm e Helm trataram daqueles que conseguiram chegar ao templo — espalhando a praga. Orn Thavil, de Tymora, e Baniya Dolester, de Liira, montaram uma capela auxiliar no

Distrito dos Pobres para cuidar diretamente do problema. Dizem que seus esforços, unidos aos dos outros sacerdotes, evitaram que a doença se espalhasse ainda mais, mas foram repreendidos pelo thultryl — o governador de Procampur — por violar os costumes e tradições do lugar, que são mais velhos que muitas divindades dos Reinos.

Durante o tumulto, uma mulher acusada de ser uma sacerdotisa de Talona foi enforcada por uma multidão em pânico. A mulher, que apresentava tatuagens em seu rosto, afirmava ser uma marinheira de Prespur — ou seja, uma pirata. Mas isso não fez as pessoas mudarem de idéia. Antes de morrer, ela amaldiçoou a multidão para que sofresse ainda mais no futuro.

Uktar

A colheita em Chessenta foi tão grande, que navios sobrecarregados estão navegando pelo Mar das Estrelas Cadentes, para vender legumes a preços baixíssimos, enquanto uma caravana tenta atravessar Shaar, para levar o excedente aos mercados dos portos do Lago do Vapor. Bandidos atacaram essa caravana várias vezes, mas pelo fato dela ser tão grande, seus batedores formaram um pequeno exército, e com suas espadas e magias expulsaram os atacantes, mas sofreram muitas baixas. Fazendeiros por todas as Terras Centrais estão avisados de que cestas de cenouras, nabos, beterrabas, batatas e outros legumes semelhantes conseguirão apenas uma peça de cobre, ou até menos, em qualquer terra que seja facilmente alcançada por um navio, ou carroça.

A grande aranha amarela empalhada, do Vale das Sombras, — apelidada de Otto — está em posse de Lorde Mourngrym, após uma série de incidentes e travessuras. Jovens vinham roubando-a da estalagem e jogando-a em vários quartos pela cidade, assustando os habitantes que dormiam. As brincadeiras continuaram até que um grupo ousou jogá-la no Mago do Vale das Sombras, Elminster, que ficou visivelmente abalado e os jovens ainda se recuperam de seus ferimentos. Lorde Mourngrym pretende expor a aranha como um troféu, longe dos olhos e das mãos de curiosos.

Em Calimshan, Schamedar está sendo sitiada. A Pedra Viva tem sido vista com frequência sobre os muros da cidade, lançando *Relâmpagos* ou chamas mortais em seus atacantes. Nessas lutas, um novo fato foi descoberto sobre a jóia: se alguém se atirar em sua direção, para tentar despedaçá-la, ela poderá absorver a pessoa para dentro de si, num piscar de olhos!

A Pedra Viva e seu culto ainda sobrevivem, mas os sonhos de Shond Tharovin de governar Calimshan parecem estar perdidos para sempre. Não se sabe se ele ainda está vivo sob a cidade, ou se outro emergirá para usar a gema em uma tentativa de conquistar Calimshan e outras regiões.

Existem relatos que Mongo, parente de Ghellin, um guerreiro anão, entrou na Fortaleza da Garra de Ferro e encontrou seus ocupantes. Ele apareceu espancado na taverna Mandíbulas do Dragão, em Suzail, dizendo



ter escapado usando um artefato de teleportação. Conseguiu balbuciar apenas algumas palavras. Segundo as testemunhas, o anão teria dito que a Garra de Ferro estava repleta de monstros que entoavam os nomes daqueles que estavam para morrer.

Mongo começou a delirar e foi posto em uma cama. Na manhã seguinte, os restos de seu corpo foram encontrados espalhados pelo quarto. Fora isso, o aposento estava em ordem e não havia qualquer indício de outro tipo de violência.

Nightal

Uma Caçada Voadora saiu de Nimbral e atravessou o Mar Reluzente, atacando as Ilhas dos Piratas de Nelanther, pela primeira vez. Habitantes das tribos do Deserto de Calim informaram terem visto os cavaleiros, com armaduras de vidro, dirigindo-se ao norte e voando ao longo da costa. Uma caravela altamente armada fazia a perigosa rota do Portal de Baldur para o sul. Até Memnon, não perceberam nenhuma atividade de piratas, apenas encontraram vários navios à deriva, pegando fogo, com todos os tripulantes mortos.

O trabalho da Caçada foi aplaudido por todas as religiões. Mas, com a aprovação da missão, vieram, também, os murmúrios: Onde atacarão agora? Alguém está a salvo de seus ataques?

Desde a Caçada, foram vistos navios voadores, vindos da terra dos magos, Halruua, e indo em direção a Nimbral. Talvez os arcanos queiram discutir os planos futuros, frente a frente, com os governadores do Reino da Caçada Voadora.

No Porto de Calim, o mago que vem monitorando a situação em Schamedar (que continua sitiada), informa que Shond Tharovin escapou em direção ao mar e ainda está se escondendo na área.

O arcano Nardulkyn do Vento Leste disse ter inventado uma magia capaz de localizar Tharovin, quando o antigo vizir estiver na forma humana. Suas observações sugerem que Tharovin parece ter dominado a habilidade de mudar de forma conforme desejar, e que, na forma do monstro ele pode nadar, boiar ou rastejar pelo fundo do oceano, com condições de sobreviver em suas profundezas.

Nardulkyn diz que Tharovin está indo diretamente para oeste e já passou pelo Porto de Calim. Os boatos apontam direções variadas para onde Tharovin teria ido, como Tethyr — onde tentaria subir ao poder —, Nelanther — para reconstituir seu poder em isolamento —, ou para o Porto dos Crânios e os perigosos níveis da Undermountain sob Waterdeep — para propagar o mal, aliado aos beholders, que dizem fazer suas tocas bem debaixo das movimentadas ruas da cidade.

Uma monstruosa criatura caiu em Arabel, pouco depois do Festival da Lua. Esse monstro tinha a cabeça de uma serpente, o corpo de um enorme corvo e transpirava sangue. Após sobrevoar a cidade por várias vezes, caiu, sem um motivo aparente, esmagando várias casas, inclusive o armazém da Casa Misrim, que já se en-

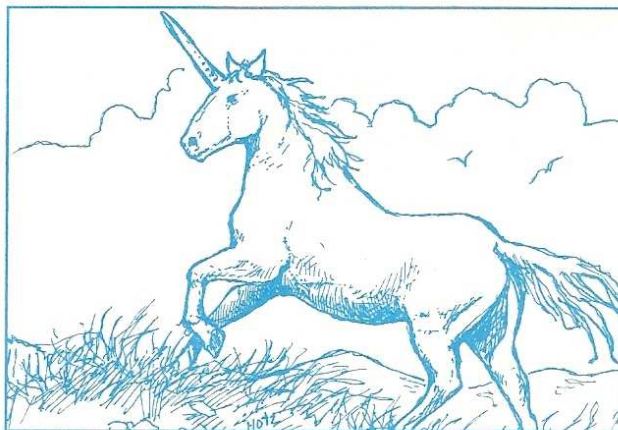
contra em fase de reparos. Presume-se que ela tenha morrido de algum ataque mágico, apesar de ninguém ter visto coisa alguma e nenhum mago, até agora, ter reclamado a honra do trabalho. O monstro veio do norte e é provável que sua origem tenha sido das odiadas Terras de Helm.

Vários viajantes, ao sul de Waterdeep, disseram ter visto um unicórnio brilhante, de cor branca-azulada, que saiu de trás das árvores para analisar cuidadosamente o grupo que passava pela estrada. Segundo os relatos, seus cascos não produziam ruído algum nem tocavam o chão. Elzund Glimmercloak, um sacerdote vagante de Mielikki que passava por Waterdeep, ficou empolgado com as histórias. Ele disse que o unicórnio só pode ter sido uma manifestação de Mielikki — a Dama da Floresta —, e que todos os fiéis deveriam rezar para ela, pedindo uma explicação desse sinal.

Elzund foi contestado firmemente por Mhair Nalath, uma sacerdotisa vagante de Lurue o Unicórnio (uma das várias divindades das religiões, conhecidas como Cultos Pagãos), que afirmou que os viajantes só podem ter visto a própria Lurue, cuja aparição marca um crescimento no poder e importância do Unicórnio em Faerun.

O grupo de aventureiros, conhecido como Lâmina do Unicórnio, e que partilha da mesma fé que Mhair, concordou com ela. Eles já destruíram três grupos de caça de orcs e um sacerdote de Malar em nome do Unicórnio, para celebrar esse sinal dos deuses.

Em Vau da Adaga, o druida Galass Tholt disse que o unicórnio era simplesmente um amigo, que acabou recebendo os efeitos de *Fogo das Fadas* e estava procurando um arcano gentil que pudesse neutralizar a magia. Afirmou, também, que os sacerdotes eram muito bons em fazer afirmações absurdas sobre eventos em Faerun, sem antes pensar e confirmar as coisas; e que todo esse tumulto e derramamento de sangue poderia ter sido evitado se eles se redimissem, assim como os deuses fizeram, no Tempo das Perturbações. Nalath o acusou de ser apenas um “velho druida louco”, mas vários mercadores que ouviram suas palavras concordaram.





Grupos do Poder Secreto



Além das várias cidades, nações e povos mencionados em *Uma Viagem aos Reinos*, existem outros grupos de poder. Todos agem em prol de seus objetivos e muitas vezes ignoram as fronteiras nacionais. São sociedades secretas, cultos e companhias de aventureiros que buscam completar seus planos e fazer os Reinos avançarem na direção em que desejam. Para o Mestre, eles são iscas para as aventuras, vilões modestos para desafiar os jogadores e aliados secretos.

O Culto do Dragão



Essa organização semi-religiosa foi fundada por Sammaster, um poderoso arcano abençoado pelos deuses com grandes poderes, assim como Elminster e Khelben Arunsun. No caso de Sammaster, entretanto, o acréscimo de poder o levou à loucura e a ter ilusões, que o fizeram acreditar que era um deus. Ele acabou propagando que “dragões mortos, um dia, iriam dominar o mundo” e começou a se preparar para esse momento. Sammaster morreu, voltou como um lich e foi destruído, mas seu culto continua e ameaça as Terras Centrais.

O Culto do Dragão venera dragões em geral, principalmente os malignos e, acima de todos, aqueles que já morreram. Eles são reanimados como poderosos e mortais dragões liches. Os seguidores do culto agem como uma rede de informações para seus “mestres” dragões, trazendo gemas e riquezas como oferendas e incentivando-os a se tornarem dragões liches.

Esse Culto é ativo através dos Reinos, mas é especialmente poderoso nas Terras Gélidas e no Norte, onde os dragões existem em grandes quantidades. As atividades dos seus membros incluem obter informações sobre rotas de caravanas especialmente ricas — que serão atacadas —, roubar objetos preciosos para serem oferecidos a seus mestres e comandar ataques contra seus inimigos — que são todos aqueles que se oponham à total liderança dos dragões.

Membros antigos do Culto do Dragão são conhecidos como Guardiões do Tesouro Secreto e a eles é dado o segredo da criação dos dragões liches. Cada um desses membros também possui um anel dos dragões, que usam para se proteger dos inimigos.

Os Harpistas



Os Harpistas são uma sociedade amorfa, quase secreta, sem uma base operacional principal. Existem há incontáveis gerações e, através dos anos, já viram seu poder político crescer e diminuir. Eles são de tendência *boa*, aliada a várias igrejas do bem e vêm recebendo apoio de indivíduos *neutros* poderosos, incluindo círculos de druidas. Seu objetivo é controlar os perigos que afetam a civilização, como ataques de goblins, dragões e o pérfido controle de outros grupos como os Arcanos Vermelhos e o Culto do Dragão.

Os Harpistas acreditam no poder dos indivíduos, no equilíbrio entre o selvagem e o civilizado, e na bondade da raça humana e das outras raças a ela aliadas. Também crêem na importância de preservar as histórias do passado, para que se possa aprender com elas e aplicá-las no futuro. Eles atraem uma grande variedade de pessoas, mas essa sociedade é mais interessante para elfos, rangers e bardos.

Os Harpistas estão espalhados por todo o Norte e pelas Terras Centrais, agindo, muitas vezes, em segredo. Com exceção de quando lutam contra seus inimigos tradicionais, não se importam que seu nome esteja ou não ligado às suas ações, mas fazem questão de frisar tais feitos em seus contos e canções.

Dois lugares comuns usados pelos Harpistas são Berdusk, onde possuem um centro na Sala da Penumbra — um complexo de prédios espalhados, sob o controle oficial do templo local de Deneir — e o Vale das Sombras, onde têm poderosos aliados. Membros ou aliados dessa sociedade são





Anel dos Dragões

Esse anel de latão, quando esfregado de determinada maneira, emite um sinal reconhecido por dragões malignos, que indica a localização de seu usuário. Ele é usado pelos membros antigos do Culto do Dragão para pedir ajuda. Esse chamado não significa, de forma alguma, que um membro do culto conseguirá controlar o dragão. O anel também permite que seu usuário fale em qualquer idioma utilizado por essas criaturas, e se comunique telepaticamente com qualquer dragão verdadeiro, que mantenha contato visual.

O usuário também pode projetar uma *Força Fantasmagórica* de um dragão a até 240 metros de distância. É uma ilusão que não possui substância e não é capaz de causar dano. Essa habilidade geralmente é usada para salvar a vida dos membros antigos, distrair inimigos, passar mensagens e dar sermões de uma maneira imponente.

figuras importantes como Khelben Arunsun, Elminster e Mournngrym, do Vale das Sombras, e Lorde Piergeiron, de Waterdeep.

Os Harpistas são uma força que preserva o bem nos Reinos, e os personagens de tendência *boa* podem ser ajudados por aliados invisíveis se seus assuntos forem de interesse da organização. As únicas pistas da identidade desses aliados são a harpa e a lua, que é símbolo do grupo.

Os Arautos

Os Arautos são um grupo de historiadores e juízes originalmente aliados aos Harpistas, que se separaram quando o grupo original adotou sua forte tendência ao bem, atrapalhando o equilíbrio necessário para alcançarem seus interesses de justiça.

Os Arautos foram oficialmente estabelecidos para organizar a heráldica dos Reinos e registrar os escudos de armas dos nobres. Enquanto as famílias mais velhas e tradicionais de Cormyr, Calimshan e Sembia tratam a heráldica com respeito, os novos ricos de Waterdeep a vêem como um símbolo de status. Por isso houve uma avalanche de novos escudos de armas, símbolos e bandeiras nos últimos séculos.

Os Arautos são reconhecidos como os juízes oficiais da precedência e exatidão da armaria.

Esse conhecimento se estende às outras áreas dentro da vida na corte, de modo que, freqüentemente, são chamados como juízes imparciais em torneios e disputas legais. Em alguns países, como Cormyr e Impiltur, são incorporados ao próprio governo, como assistentes e conselheiros para os governadores locais. Apesar de se presumir que a lealdade desses assistentes seja primordialmente com sua localidade, eles também são responsáveis por passar informações para a Organização, ou se for do interesse dessa, podem colocar um ou outro aventureiro na pista certa.

Os Arautos são liderados por cinco Arautos Supremos: do Unicórnio, Viseira Negra, Manto da Crescente, Velha Noite e Dragão Vermelho. De todos, o Velha Noite é o mais conheci-

do pelo povo, pois freqüentemente ordena e organiza a heráldica dos Reinos e, geralmente, é um arcano sábio, de idade avançada e poderes altíssimos. O Velha Noite faz seu lar na Fronteira Selvagem, em uma fortaleza escondida, conhecida como a Amarra dos Brasões.

Os Arautos desejam alcançar a neutralidade em um grau máximo, tentando manter a ordem atual, em vez de se estenderem com novas conquistas. Eles podem aconselhar seus lordes como desejarem e mesmo estando em lados opostos de um conflito, mantêm seu poder como Arautos, enquanto forem imparciais. No passado, eles já serviram como regentes para reis e rainhas jovens demais para tomar posse. No entanto, são proibidos de manter tal poder uma vez que o herdeiro adequado seja encontrado, assim como não podem realizar ataques diretos contra outros Arautos. Já houve abusos a essas restrições no passado e os Arautos Supremos provaram ser poderosos o suficiente ao punir os culpados.

O Trono de Ferro



Mercadores independentes costumam ser indivíduos que lidam diretamente com o valor real das mercadorias e são — na opinião do povo — honestos. Costumam, também, ficar longe da política, com exceção de alguns favores pedidos. Eles confiam em sua própria sorte, mas contratam mercenários para protegê-los e uma quantidade suficiente de suas mercadorias passa a salvo, tornando seus negócios lucrativos. O governo das terras por onde andam fica a cargo dos outros, incluindo membros aposentados de sua profissão, de quem esperam uma boa hospitalidade.

Aparentemente, uma exceção a essa definição é o Trono de Ferro, uma misteriosa organização que vem agindo durante a última década. Apesar de sua longa existência, pouco se sabe sobre seu propósito, ou a identidade de seus líderes.

O Trono de Ferro opera através de seus agentes — a maioria bandidos e gatunos — que apenas recentemente firmaram contrato legítimo e entraram para o serviço dos mercadores. A renovação do pessoal é constante, uma vez que os agentes do Trono de Ferro freqüentemente voltam a seus velhos hábitos. O Trono nega qualquer cumplicidade com os atos criminosos de seus agentes e os substitui regularmente, pois deseja manter uma fachada de respeitabilidade, não importando o quão frágil seja.

Essa imagem se tornou realmente enfraquecida após as acusações de tentativa de homicídio de seus competidores, extorsão, roubo, comércio de armas com tribos de não-humanos, tráfico de pólvora mágica, veneno e drogas, praticadas por seus agentes. Existem relatos freqüentes de conflitos entre caravanas do Trono e seus agentes, contra aquelas patrocinadas pelos Zhentarim; disputas com as tribos do Norte, e das Marchas Goblin, culminaram com a recente proibição ao Trono de agir durante um ano dentro de Cormyr.



O Trono de Ferro pode entrar na vida dos aventureiros como um agente procurando guardas para uma caravana, ou alguém para realizar uma missão. No entanto, as ações dessa organização são bastante suspeitas, pois não se importam em usar pessoas de todas as raças, como peões, em seus planos. Os membros do Trono também podem ser inimigos, pelo fato de estarem tentando roubar o mercado do comércio clandestino de escravos de Zhentarim, não se importando muito com suas vítimas.

Os mestres do Trono de Ferro até hoje não foram revelados e vêm resistindo a todas as tentativas de adivinhar suas identidades ou intenções, mesmo através de magia. Isso indica um certo nível de habilidade ou proteção mágica por parte deles. Alguns dizem que os membros do Trono de Ferro são agentes secretos dos Zhentarim, ou de Cormyr, e que as ações praticadas anteriormente contra esses grupos foram apenas para despistar suas intenções. Outros alegam que algum deus está envolvido — como Cyric ou Liira — ou que alguma divindade morta está usando o Trono de Ferro como um estágio para sua ressurreição. Alguns falam de beholders mortos-vivos, lagartos inteligentes, ou gigantes do mar azul-claro como sendo os mestres verdadeiros da companhia mercantil e a fonte de seus poderes secretos.

A Aliança dos Lordes

Esse grupo também é conhecido como o Conselho dos Lordes e os barões do comércio, e foi criado para se opor aos Zhentarim e seus agentes. É uma aliança de tendências *leais* e essencialmente *boas*, formada pelos governantes das cidades do Norte e das Terras Centrais do Ocidente, que incluem Waterdeep, Mirabar, Neverwinter, Lua Prateada, Portal de Baldur, Elturel, Berdusk, Iriaebor e Sundabar. A Aliança dos Lordes não deve ser confundida com os Lordes de Waterdeep — ver Capítulo de Waterdeep em *Uma Viagem aos Reinos* —, apesar dos seus membros pertencerem ao primeiro grupo.

A Aliança comunica-se através de enviados oficiais usando os pombos treinados de Piergeiron, o Lorde Sem Máscara de Waterdeep e através das magias de Khelben “Cetro Negro” Arunsun. Dessa maneira, os agentes da Aliança coordenaram, com sucesso, operações militares contra a anexação pelos Zhentarim, de uma rota comercial exclusiva, limitando-os a sua base em Lorkh. Apesar dos lordes permanecerem firmes contra o crescimento da Rede Negra, eles são menos coesos em outros assuntos. Os Zhentarim esperam se aproveitar das opiniões divergentes quanto ao comércio, magia e o tratamento de não-humanos, para conseguirem quebrar a aliança.

Os agentes da Aliança dos Lordes são bastante variados e, geralmente, juram lealdade primeiramente a um lorde específico e, então, à organização como um todo. Ainda assim, exis-

tem várias companhias de aventureiros e paladinos que atacam os Zhentarim “em nome da Aliança dos Lordes”.

A cidade costeira de Luskan, ao norte de Neverwinter, não é um membro desse grupo, uma vez que recebe a maioria de suas mercadorias pelo mar. Isso valoriza bastante sua independência, e impede qualquer aliança firme. É também conhecida por atacar caravanas por conta própria. Os reinos de Amn e Calimshan são indiferentes à Aliança. Correm boatos de que o Império das Areias alia-se secretamente aos Zhentarim, por razões econômicas — enquanto existir competições comerciais no Norte, as rotas terrestres, dentro de suas fronteiras, serão enriquecidas.

Os Magos de Halruaa

Uma presença crescente em Faerun vem do sul, da mística e quase lendária terra de Halruaa. Dizem que essa terra é controlada por poderosos arcanos e, lá, as artes mágicas são incorporadas ao dia-a-dia, tornando-se de uso comum. É um lugar onde os castelos flutuam nas brisas, a água corre colina acima, e até as empregadas sabem alguns truques para ajudar em seu trabalho.

A verdadeira natureza de Halruaa é melhor descrita por aqueles que já penetraram em suas fronteiras montanhosas. Em Faerun, esses magos são mais conhecidos por seus navios voadores, suspensos por grandes sacos cheios de gases voláteis, que são a marca registrada dos magos de Halruaa e, frequentemente, aparecem nas costas de muitas cidades portuárias pelos Reinos, como as outras embarcações, mas permanecendo “superior a todas as outras”.

Os magos mercadores que controlam essas embarcações parecem não se importar tanto com seus negócios, comercializando apenas alguns itens, muitas vezes de pouco valor para seus donos, e pagam preços exorbitantes. Dizem que eles procuram os componentes perfeitos para suas poderosas magias, ou que suas negociações são simplesmente para acobertar as ações sinistras que fazem enquanto o navio está atracado. A única certeza é que todos os marinheiros a bordo possuem habilidades mágicas.

Torna-se cada vez mais aparente que os magos possuem outros agentes sob suas ordens, operando sigilosamente dentro das grandes cidades mercantis do Norte e das Terras Centrais — vendedores, mercadores e comerciantes comuns, que agem como se fossem os olhos e ouvidos dos magos, mantendo-os informados dos fatos e sobre o surgimento de novos itens mágicos. Tais artefatos são procurados regularmente pelos halruaanos, mas não se sabe se é para pesquisá-los, destruí-los, ou simplesmente mantê-los longe das mãos dos outros. O que se sabe é que, frequentemente, após uma relíquia poderosa ter sido descoberta, a cidade em que apareceu recebe uma visita dos grandes navios flutuantes dos Magos de Halruaa.



Os Arcanos Vermelhos



Os Arcanos Vermelhos são os governantes de Thay e os poderosos líderes zulkirs daquelas terras são escolhidos dentre seus membros. Eles se espalham pelos Reinos como espiões e agentes de suas terras.

Supostamente, suas ações visam o bem do seu governo, mas cada um persegue seus próprios objetivos.

O ideal declarado dos Arcanos Vermelhos é fazer com que Thay se torne a força política e mágica dominante nos Reinos. Historicamente, o principal oponente é Mulhorand, uma vez que Thay já foi um principado desse antigo país. Mas, recentemente, suas atenções têm se voltado para o oeste, para as cidades de Cormyr e Sembia, e na direção de fortes concentrações de magia no Mar da Lua, nos Vales, em Nimbral e Halrua.

Os Arcanos Vermelhos são arrogantes, fanfarrões, barulhentos, insultadores, perigosos e indiscretos. É necessário que estejam em grande perigo, para que tenham um mínimo de humildade, para tolerarem até as mais superficiais contestações à superioridade do povo de Thay. Fora isso, sempre existirão Arcanos Vermelhos para desafiar os aventureiros.

As Sete Irmãs

A organização mais mágica e exclusiva dentro dos Reinos é composta por, supostamente, sete irmãs que partilham um dom de grande poder divino, além de uma pequena quantidade de outros mortais que servem como seus aliados. São caracterizadas pelo cabelo prateado, grande beleza, sabedoria e um envelhecimento incrivelmente lento — talvez sejam, até, imortais. Seis delas se envolveram em assuntos importantes e ganharam grande fama dentro dos Reinos, enquanto a sétima é desconhecida. As Sete são:

- Storm Silverhand, barda do Vale das Sombras.
- Paloma Falconhand, ranger do grupo de aventureiros conhecido como os Cavaleiros de Myth Drannor.
- Simbul, a Rainha de Aglarond.
- Alustriel, a Suprema Dama da Lua Prateada.
- Laeral, amada de Khelben Arunsun.
- Sylune, a bruxa do Vale das Sombras — já morta e sem chances de ressurreição. Porém, nos Reinos, a morte não leva, necessariamente, ao fim de uma carreira.
- A sétima, desconhecida por enquanto, é considerada a ovelha negra da família.

As Sete possuem grandes habilidades mágicas, que até hoje parecem ter estragado todas as tentativas, por parte dos Arcanos Vermelhos, Halruaanos, Zhentarim e outros grupos de descobrirem sua verdadeira natureza. Seus poderes parecem estar intimamente ligados à Mystra e parecem não ter sido reduzidos, nem um pouco, com o Tempo das Perturbações.

Cada uma das irmãs tem sua personalidade e vida própria. Simbul, a irmã incontrolável, costuma desaparecer por longos períodos de tempo para resolver alguma crise que se abateu sobre seu reino, geralmente trabalhando secretamente. Alustriel, a pensativa, lidera seu povo das ameias de seu castelo e dedica-se a preservar a beleza e conhecimento de sua amada Lua Prateada. Laeral recuperou-se de um incidente com um artefato maligno, sob os cuidados e tutela de Khelben Arunsun, com quem passou a viver. Sylune morreu lutando contra um grande dragão no Vale das Sombras, mas seu espírito parece não conseguir descansar em paz, pois é visto regularmente perto do monumento sob a Torre Retorcida. Storm aposentou-se no Vale das Sombras, aparecendo só para lidar com as mais perigosas ameaças ao local, isolando-se ainda mais desde a morte de sua irmã. Paloma ainda viaja com seu marido Florin Falconhand e, apesar de muitos dos Cavaleiros já estarem aposentados, ambos estão ativos dentro da floresta dos elfos de Cormanthor.

Outros mortais podem ter recebido o dom de Mystra, sendo Elminster e Khelben os mais mencionados. Dizem que o fundador do Culto do Dragão, Sammaster, recebeu a sabedoria dos deuses, mas que foi poder demais para ele, levando-o à loucura e ao mal que ainda vive mesmo na morte.

Muitos aventureiros ou companhias de aventureiros se estabelecem como um agente ou aliado das Sete Irmãs, trabalhando com o objetivo de fazer os Reinos atingirem a estabilidade e conseguirem o uso pacífico da magia.

Os Ladrões das Sombras



Os Ladrões das Sombras são uma guilda bastante variada — composta de ladrões, espiões e assassinos — que realizam empreendimentos especialmente perigosos de tendência *maligna* e lucrativos. Suas ati-

vidades, ao contrário da maioria das outras guildas de ladrões, não se limitam a uma única cidade e se estendem por toda a Costa da Espada, desde Luskan até Porto de Calim.

São um grupo diretamente oposto aos Lordes de Waterdeep e todos os seus aliados. Os Ladrões das Sombras têm sua base em Athkatla, Amn, onde possuem um enorme complexo de treinamento e um local de testes para os assassinios que patrocinam.

Esses ladrões eram os membros da guilda dos Ladrões de Waterdeep, até serem expulsos ou mortos pelos Lordes daquela cidade. Os Ladrões das Sombras vêm patrocinando uma guilda de assassinos em Athkatla com o objetivo de, eventualmente, matarem todos os Lordes de Waterdeep. Enquanto isso, essa misteriosa organização parece ter conseguido algum tipo de acordo com os reis-mercadores de Amn, que provavelmente gostariam de ver um tumulto crescer em Waterdeep, seu rival comercial, ou talvez desejem também ficar fora da lista de alvos desses assassinos. Através desse pacto, os reis-merca-



dores deixam os Ladrões das Sombras em paz e vice-versa.

Essa guilda age de cima a baixo em toda a Costa da Espada. Sua marca registrada é uma máscara de seda negra, cravada em uma adaga — geralmente usada nos assassinatos ou deixadas na cena do crime se tiverem preferido usar estrangulamento ou veneno. Não se sabem nomes, níveis, ou mesmo quantidade. Acredita-se que existam poucos agentes de alto nível.

Os Zhentarim



A Rede Negra dos Zhentarim é um grupo não muito secreto de magos, sacerdotes e guerreiros dedicados à tarefa de dominar o comércio e, assim, manterem o poder em toda a região das Terras Centrais.

Trabalham para derrotar uma lista sempre crescente de oponentes, incluindo os Vales, os Harpistas, cidades rivais do Mar da Lua, o Culto dos Dragões, Cormyr, Sembia e qualquer outro que se intrometa em seu caminho. Aquilo que não puder ser controlado deve ser coagido para obedecer, ou destruído.

A Rede Negra possui três bases operacionais principais. A Fortaleza Negra foi estabelecida como uma dessas bases, nas Colinas Distantes, um terminal na porção oeste das Terras Centrais para receber as caravanas dos Reinos a norte, leste e sul. A Cidadela do Corvo, quase na fronteira com Thar, é outra grande base militar. O terceiro quartel-general — e também berço da organização —, o Forte Zhentil, tornou-se menos influente nos últimos anos devido ao crescimento da igreja de Cyric. Apesar de terem um importante representante dessa igreja sob suas ordens, os Zhentarim não têm conseguido dominar essa nova fé, em contraste com o controle que exerciam no Templo de Bane. Por isso, a maioria dos atos de perversidade da Rede Negra vem dos dois outros lugares, que têm a vantagem adicional de não possuírem população nativa para se meterem em seu caminho e iniciarem uma revolta.

Existem três membros do círculo interno dos Zhentarim supervisionando todas as operações dentro da rede, os quais são: Lorde Manshoon (V hm A19), que age na Cidadela do Corvo; Sememmon (V hm A15), que atualmente controla a Fortaleza Negra e Fzoul Chembryl (V hm S15), de Cyric, que mantém a organização no Forte Zhentil.

As atividades da Rede Negra incluem várias ações legais e ilegais. O comércio é um componente principal da renda dos Zhentarim e não se restringe ao simples transporte de minérios da região do Mar da Lua e mercadorias acabadas de Waterdeep e do Norte. Eles também fazem ótimos negócios com venenos, drogas proibidas, armas e escravos. Caravanas exibindo a bandeira negra dos Zhentarim podem ser encontradas por todas as Terras Centrais, principalmente em áreas longe dos olhos de curiosos e de viajantes comuns — como as Fronteiras Goblins, as Terras Rochosas e as planícies em volta do Rio Tun.

Conquistas também ocupam um lugar de importância nos



planos dos Zhentarim. Para isso, usam as tropas do Forte Zhentil, ou outro peão como Voonlar ou Lorkh. Fazem grande uso de tribos de não-humanos e mercenários, prometendo pagar, geralmente, com os espólios da batalha, quando essa terminar. O objetivo principal dessas lutas é punir seus inimigos, ou enfraquecer seus rivais. Esse recurso é usado quando falham em suas tentativas de conquistar a comunidade por dentro. Os ataques contra o Vale das Sombras cessaram durante o reinado de Jyordhan, um fantoche dos Zhentarim, mas se intensificaram após aquela época.

Assassinatos, roubos, chantagens, seqüestros e torturas são métodos aceitáveis para ajudar os Zhentarim a alcançarem seus objetivos. Os Zhentarim não têm escrúpulos quanto a se esconderem atrás de nomes falsos, ou de jogarem seus rivais uns contra os outros. No entanto, gostam de deixar seus oponentes saberem quem foi o responsável por sua queda.

Os personagens provavelmente conquistarão o ódio dos Zhentarim, ao estragar uma de suas várias tramas. A Rede Negra mantém uma lista sempre crescente de inimigos e, após algumas caravanas de escravos terem sido atacadas, ou um grupo de aventureiros travar uma luta de espadas com alguns dos seus enviados, agentes especiais podem ser designados para lidar com o problema. Os Zhentarim já se infiltraram em várias guildas de ladrões por todas as Terras Centrais e pelo Norte, portanto, possuem agentes na maioria das cidades principais. Além disso, têm aliados não-humanos monstruosos e um bom relacionamento com os beholders, que também contribuem para suas ações.



PdMs Seleccionados



FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha é um mundo vivo e crescente. Lar de milhares de seres com nomes e feitos, naturezas e histórias, do qual o personagem do jogador é uma pequena, porém importante, parte. Mais que qualquer outra coisa, esses indivíduos são os Reinos. Os rápidos textos, aqui mencionados, foram incluídos para propiciar ao Mestre um punhado de possíveis tutores para os personagens, umas poucas pessoas de importância para eles encontrarem, alguns possíveis inimigos e as biografias dos membros mais antigos de uma das mais bem-sucedidas companhias de aventureiros dos tempos modernos, os cavaleiros de Myth Drannor.

Os indivíduos dessa lista estão em ordem alfabética. As datas são fornecidas pelo Calendário dos Vales — cujo presente é o ano de 1367 CV — e se concentram naquela região do Mar Interno.

Ailoth



Arcano Vermelho de Thay

V hm A6 (resumo de habilidades)

Mar da Lua, Terras dos Vales, Sembia

Ailoth é um mago baixinho, com cabelos brancos, que coleta informações de Sembia e Colinas Distantes para os Arcanos Vermelhos de Thay. Atua como agiota e comprador de mercadorias quebradas ou defeituosas. Em oposição à natureza soturna dos Arcanos Vermelhos, Ailoth é jovial e de boa índole, divertindo-se com os problemas que as pessoas arrumam antes de contratarem seus serviços.

Os contatos de Ailoth com os Arcanos Vermelhos são bem-conhecidos, tanto em Colinas Distantes como em Sembia, mas um novato na região, ou um aventureiro precisando de dinheiro, pode precisar de seus serviços e desconhecer sua verdadeira natureza.

Para seus serviços como agiota, dispõe de considerável reserva de dinheiro. Ele é mais do que propenso a permitir que um indivíduo pague uma enorme dívida em troca de um favor, ou dois. Quanto maior a dívida, mais perigoso o favor.

Alías



Alías de Portão Ocidental e dos Estigmas de Azure

H hf G8

Terras dos Vales, Cormyr

Alías de Portão Ocidental é uma criatura mágica, na forma de mulher guerreira com cabelos ruivos. Ela surgiu de uma aliança entre indivíduos diabólicos, que pretendiam transformá-la no perfeito servo, através de uma gama de tatuagens azure em seu braço direito, mas esses planos caíram por terra quando ela mostrou ter vontade própria e conseguiu a destruição de todos aqueles que tentaram controlá-la.

Alías tem todas as características humanas, salvo o fato de irradiar uma aura que a protege, bem como a todos que estiverem próximos, de qualquer forma de detecção corporal, mesmo que sejam magias de adivinhação, transformando-a no agente ideal em um mundo repleto de proteções mágicas.

Alías pode ser encontrada em Cormyr, ou nos Vales onde trabalha como mercenária, geralmente junto de seu companheiro — um paladino sauróide chamado Isca de Dragão (J saur m P9). A última informação que se tem da dupla, é que estão trabalhando com uma colônia de sauróides que habita o Vale Perdido.





Arthagus



Arthagus dos Milagres
I hm A I 7
Sembia

Esse senhor de barbas brancas e olhos verdes é gentil até ser desafiado. E já o foi tantas vezes que, atualmente, acredita que ocultar a verdade é uma necessidade no mundo de hoje. Ele vive em Yhaunn, Sembia, ocasionalmente treinando ilusionistas de menor habilidade e estudando incansavelmente suas artes, com o intuito de aprimorar este ou aquele efeito ilusionário, auxiliando também os governantes do Reino.

Seus conhecimentos de ilusão estendem-se até a arte de espalhar rumores, habilidade útil em questões como manipulação de massas e táticas de poder exterior. Como muitos em Sembia, ele detesta elfos, meio-elfos e os aliados da corte élfica.

Arthagus possui vários itens mágicos, a maioria de proteção. O mais curioso, talvez, seja um cachorro de ônix.

Asbras Flumin



Mago do Culto do Dragão
E hm A 6
Mar da Lua, Terras dos Vales, Vastidão

Esse mago usa de meios mágicos para ocultar sua tendência e seus propósitos, dizendo-se *bondoso*. Ele aparenta estar continuamente preocupado com o conforto, saúde e segurança daqueles que o cercam, mesmo que, na verdade, prefira qualquer criatura que não seja réptil, morta.

Ele gentilmente treinará, ajudará e até mesmo se juntará — por curtos períodos — a grupos de aventureiros que estejam operando na área, para aprender tudo que puder sobre eles. Então, os trairá em algum local perigoso, esperando que sejam mortos, para que possa roubá-los. Uma parte do tesouro ficará guardada com ele e a outra será doada para o culto.

Aurora

Aurora de Waterdeep
J hf A 16

Uma feiticeira dedicada, que arrumou uma curiosa forma de

Sumário dos PdMs*

Nome
Títulos e apelidos, se houver
Resumo de habilidades (veja *Uma Viagem aos Reinos*, pág. 29)
Base de operações
* PdMs: personagens do Mestre

aposentadoria: montou uma série de empórios mágicos de itens comuns e incomuns ao longo dos Reinos. Ela estabeleceu lojas de vendas por catálogo, em muitas grandes cidades, cada uma com um ajudante sorridente — magos de baixo nível — e cópias de seu mostruário. Os pedidos são feitos e enviados magicamente



para Aurora ou para seus agentes no armazém central. Então, os itens encomendados são teleportados para a entrega — algumas vezes, os objetos são magicamente recolhidos para facilitar o transporte.

O catálogo de Aurora tem sido um grande sucesso onde quer que apareça e, apesar dos mercadores com-

uns olharem esse método com grande suspeita, raridades e pequenos itens de luxo são os mais vendidos — nada com que um mercador honesto, ou um traficante desonesto iriam enriquecer. Como forma de precaução, ela muda a localização de seu armazém todo ano, para estar sempre um passo à frente da concorrência — e dois passos à frente dos ladrões.

Aurora é mais conhecida por seu trabalho do que por sua aparência, gerando várias descrições conflitantes. Talvez ela prefira assim, pois facilita o estabelecimento de novos negócios em Faerun.

Aubaerus



O Mestre dos Corvos
N hm D 16
Cormyr (Picos do Trovão)

Esse homem rude e solitário vive em uma caverna remota, no lado leste dos Picos do Trovão, bem acima do lago Sember. Ele é um hierofante entre os círculos druídicos, apesar de não manter seguidores. Não

gosta da companhia humana e nunca auxilia, ou se une a essa raça quando está nessa forma, apesar de se unir a elfos e outros druidas. Se for procurado em busca de ensinamentos por esses



últimos, irá propor um alto preço em troca, esperando desencorajá-los.

Aubaerus passa a maior parte de seu tempo na forma de um corvo negro, voando sobre Cormyr, Sembia e os Vales. Parece gostar da companhia dessas aves. Não é membro dos Harpistas — apesar de seus interesses muitas vezes coincidirem —, ou qualquer outra organização, ou grupo. Aubaeus deve ser muito rico, pois ele não tem motivos para gastar dinheiro, ou pagar por qualquer coisa. Recebeu muito ouro e magias como pagamento por treinar druidas.

Azargatha Nimune



H hf A10

Terras dos Vales (Vale Profundo)

Membro, ou aliada dos Harpistas, Azargatha é geralmente vista em companhia de rangers membros dos Harpistas. Alta e de cabelos vermelhos como o fogo, tem uma personalidade tão forte quanto seu corpo. Ela adora lutar e uma

vez derrotou Randal Morn, do Vale da Adaga, na melhor de três da competição do Encontro do Escudo.

Azargatha reside em Lua Alta, no Vale Profundo, e sempre carrega um bastão mágico de algum poder — geralmente um cajado de magia. Ela é dona de uma loja de brinquedos em Lua Alta, onde vende peças elaboradas em madeira, manufaturadas por ela ou pelos elfos sobreviventes da Corte Élfica.

Azoun IV



Dragão Púrpura, Rei de Cormyr

J hm G20

Cormyr

Azoun, o quarto com esse nome a governar Cormyr, o reino da floresta, é um homem forte e barbado, de altura mediana e cabelos castanho-grisalhos. É *justo* e de boa índole, mas, às vezes, imprudente, movido por

seu temperamento intempestivo. Para ele, é melhor uma ação errada do que nenhuma ação. É aconselhado pelo mago chefe Vangerdahast, e possui uma coleção de espadas mágicas.

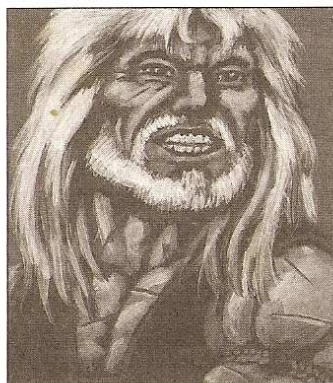
Azoun é devotado à sua esposa Filfaeril Selzair — a Rainha Dragão — e a grande dor de suas vidas foi a perda do primeiro filho, Foril. O casal tem duas filhas, Tanalesta e Alusair Nacacia

— essa última abandonou a corte para se aventurar pelos Reinos, mas retornou para lutar ao lado de seu pai contra a horda tuigan. Os pais de Azoun — Rhigaerd II e Tanalusta Truesilver — e sua irmã, Sulesta, estão mortos.

Cormyr era tranqüila, mas ultimamente se encontra marcada por muitas guerras. A rebelião de Gondegal, em Arabel, deu a Azoun o gosto de estar à frente de seu exército e desde então houve várias ameaças ao reino, sendo a mais séria a invasão tuigan de 1360 CV. Nessa ocasião, Azoun liderou uma aliança multinacional e multirracial contra os bárbaros, derrotando seu líder em combate direto.

Os vizinhos de Cormyr, apesar de reconhecerem a habilidade de Azoun, tanto em combate como em negócios, estão preocupados que ele tente ampliar os limites de seu reino e citam a anexação de Tilverton como exemplo. Em Cormyr, Azoun é saudado como um rei justo, que merece o amor e a lealdade de seu povo.

Brandon



Senhor da Guerra

I hm G8

Costa do Dragão (Priapurl)

Esse jovem mestre das táticas de combate é um chefe de batalhas de aluguel, de longa e boa reputação nas ilhas do Mar Interno. Tem Priapurl como base — “Um lugar pequeno o suficiente para me agüentar.”, como

diz — Brandon odeia viajar ou combater no mar, mas pode ser encontrado em qualquer lugar próximo ao Mar Interno — e ao longo das rotas comerciais, a oeste da Costa da Espada —, que tenha terra firme, lutando por este ou aquele patrão.

Os feitos de Brandon incluem a destruição da lich Tharuighagh nas colinas próximas a Saerb, a invasão da cidade de Jhassilm Onespear — chefe bandoleiro nas Terras Rochosas — e o resgate do mago Rhondenthar Windrider de uma masmorra em Portão Ocidental. Ele tem prazer em contar e recontar suas façanhas para todos aqueles que tiverem paciência de ouvir.

Brandon realiza todo tipo de trabalho para qualquer um que o contrate — vinte peças de ouro por dia, metade se falhar, mais quatro peças de ouro por algum auxiliar que precise trazer. Ele tem seu próprio código de honra e é muito astuto. Jamais fará algo que prejudique a paz geral da região, pois se acontecesse uma guerra em larga escala, seu trabalho ficaria mais perigoso, a concorrência aumentaria e as pessoas pagariam menos por seus serviços.

Ele serviu ao lado de Gayrlana, na sua companhia mercenária Mindulgulph (veja Priapurl no Capítulo da Costa do Dra-



ção em *Uma Viagem aos Reinos*). Apesar de respeitar a Lady Espada Sanguinária, ele não se dá bem com seus soldados inumanos.

Doust Sulwood



Doust de Tymora
H hm S8
Cormyr (Arabel), Terras dos Vales

Nascido em Espar, filho de um soldado aposentado e cuja mãe morreu ao dar à luz, Doust cresceu sozinho e com medo de seu pai alcoólatra. Quando alcançou maturidade suficiente, saiu para procurar fortuna

junto com outros de sua idade — incluindo Florin Falconhand e Semoor Dente de Lobo. Após dois anos junto com os cavaleiros de Myth Drannor, Doust tornou-se o líder do Vale das Sombras, escolhido por seus companheiros, depois que Khelben “Cetro Negro” Arunsun ofereceu o posto a um dos membros do grupo.

Doust casou-se com Islif Lurelake e com ela teve um filho, Jhaok (veja Islif Lurelake). Ele instituiu uma corte de lordes e um encontro semanal, onde o povo do Vale podia falar abertamente. Foi admirado pelo povo, apesar dos tumultos de seu curto reinado — durante o qual, o Vale das Sombras foi atacado repetidas vezes pelas forças do Forte Zhentil.

Por achar as responsabilidades de um governo difíceis de conciliar com a filosofia de Tymora, renunciou ao seu título — apesar de continuar lorde do Vale das Sombras, assim como seus companheiros, um título que mereceram —, em favor de um jovem companheiro, o guerreiro Mourngrym Amcathra.

Doust aposentou-se dos cavaleiros e mudou-se com Islif para Arabel, recentemente recuperada de uma rebelião em Gondegal. Lá, ajudou a reconstruir a fé e prestou mais serviços à igreja do que quando era lorde. Doust sabia que estando livre de suas obrigações de governante teria mais tempo e segurança para cuidar de seu filho e passar algum tempo com sua esposa. Até hoje está em Arabel ocupando-se desses assuntos.

A paz, porém, não parece ser o destino de Doust, pois Arabel foi agitada durante o Tempo das Perturbações, pela presença de sua deusa, Tymora. Se ambos conversaram, ou se a deusa foi ríspida, é incerto, mas ele pareceu ter se tornado mais aplicado depois da experiência. Hoje, o ex-líder do Vale das Sombras passa a maior parte de seu tempo acalmando as águas agitadas por seu superior Daramos Lauthyr, que acredita que a igreja de Tymora de Arabel, por ter sido abençoada pela deusa, deve ser suprema. Doust necessita de todas as habilidades que ganhou como lorde do Vale das Sombras para manter a religião unida.

Drizzt Do'Urden



Drizzt o Elfo Negro
H e(drow)m R15
O Norte, Terras Centrais do Ocidente

Um drow ranger renegado, que escapou do regime opressivo de sua terra subterrânea, Drizzt Do'Urden está entre os elfos negros mais conhecidos dos Reinos devido aos seus feitos na superfície. Ele habita

Mithril Hall, com os seus aliados Rei Bruenor Martelo de Batalha e Wulfgar, o bárbaro do Vale do Vento Gelado. Porém, ele pode ser encontrado fora dessa região, enquanto realiza desafios, como expulsar as tribos de goblins e as de humanos malignos do norte. Sua fama e o ódio de sua tribo natal o tornaram um alvo para outros drows, que esperam matá-lo e, assim, ganhar crédito com sua deusa negra Loth — também chamada Lolth.

Drizzt veste uma cota de malha de mithril +4, presente do Rei Bruenor. Ele usa duas cimitarras simultaneamente, que são: “Morte Gélida”, uma espada de gelo +3, e Faísca, uma espada defensora +5, que brilha quando seus inimigos estão perto. Sua posse mais valiosa é uma estatueta de poderes incríveis, em forma de uma pantera de ônix chamada Guenhwyvar.

Elminster



Elminster o Sábio
H hm A29
Os Vales, o Vale das Sombras, e os Planos Conhecidos

A idade exata do sábio Elminster é desconhecida. Por suas histórias, suspeita-se que tenha aprendido as artes mágicas com Arkhon o Velho, que faleceu há 500

anos, onde agora é Water-

deep, e deve ter estado em Myth Drannor perto dos dias finais do reino mágico. A natureza dessas histórias é incerta, mas nativos dos Reinos, que o conhecem, consideram Elminster uma força eterna no mundo.

O sábio habita uma pequena comunidade de fazendas no Vale das Sombras, vivendo num sobrado com seu assistente e escriba Lhaeo. Ele quase sempre está fora, vagando pelo mundo, ou pelos planos, onde reúne-se com os grandes e os não tão grandes sábios, numa incansável busca por conhecimento.

Elminster é o indivíduo mais bem-informado dos Reinos. Sua



opinião é sempre levada em consideração nas discussões com outros. Suas especialidades são os Reinos, seus habitantes, ecologias de vários sistemas, itens mágicos, suas histórias e os planos de existência conhecidos. Elminster não trabalha como tutor nem por aluguel, salvo em casos extremos. Ele preza sua independência e solidão, mas em várias ocasiões abriu as portas de sua casa para recém-chegados e visitantes — esses, geralmente, estão no meio de alguma aventura, quer eles saibam ou não.

Muitos dos ex-alunos e aliados de Elminster incluem alguns dos mais poderosos indivíduos dos Reinos, incluindo os lordes de Waterdeep, de Simbul, a governante de Aglarond, o grupo conhecido como os Harpistas e muitos magos e feiticeiros poderosos.

Eregul



V hm A11
Cormyr, Terras dos Vales e Sembia

Eregul é um mago alto, de barbas negras, fala sardônica, olhar rude e fortes ambições pessoais. Ele trabalha para os Zhentarim como autônomo, servindo aos interesses deles e aos seus próprios. Viaja pelas terras civilizadas de Cormyr,

Sembia e Terras dos Vales, procurando por informação, magia e poder, que lhe serão úteis.

Eregul é o inimigo perfeito para personagens de nível médio, pois seus planos são numerosos e é apenas questão de tempo para que um aventureiro, ou outro, tropece em um deles. É vingativo e se delicia em arruinar a reputação de suas vítimas, antes de matá-las.

Flama



E hm L17
Sembia

Esse jovem de cabelos escuros vive em Selgaunt, onde arranja para que as pessoas sejam escondidas e transportadas em segurança, ou sequestradas e mantidas para resgate. Flama trabalha com um pequeno grupo de homens de confiança, incluindo, pelo menos, quatro com

poderes mágicos — magos de 3º a 5º nível.

Flama pode ser contatado através da estalagem Manopla Verde, nas docas a leste de Selgaunt, cidade na qual operava como um

sabotador, até que uma força combinada de magos e clérigos o convenceram do erro de suas ações — com uma série de *Colunas de Chamas* e outras desgraças. Após um breve exílio para se acalmar, Flama mudou-se para um trabalho mais calmo na cidade e continua atento aos magos e clérigos.

Florin Falconhand



H hm R9
Terras dos Vales, Cormyr

Florin, nascido na cidade de Espar, é filho de Hethcarter Falconhand — um capitão aposentado do exército de Cormyr — e da maga meio-elfa Skydusk (Florin é humano em todos os aspectos). Desde jovem, ele se interessa por elfos, flores,

criaturas da floresta, e sua mãe o encorajou a praticar a jardinagem. Seu pai achou que ele deveria aprender algo rentável e o apresentou a um famoso armeiro: Pedra de Gavião. Florin preferia as florestas à forja e passeava horas por elas. Por isso, ganhou o apelido de silencioso.

Hábil com a espada comum e a de duas mãos, Florin saiu atrás de fortuna com vários companheiros e rapidamente tornou-se o líder deles, tanto nas batalhas como nos assuntos de diplomacia, um papel que ainda representa como líder veterano dos Cavaleiros de Myth Drannor. Nos anos de aventura, Florin ganhou um cavalo telepata chamado Espuma de Fogo, e lhe foi oferecido o governo do Vale das Sombras, por Khelben “Cetro Negro” Arunsun — que recusou o cargo e o ofereceu para seus companheiros, que votaram em Doust Sulwood para ocupá-lo. Florin é alto, com cabelos crespos, voz e maneiras corretas. Uma pessoa honesta, decente e educada.

Florin serviu Doust por alguns anos, como Guardião do Vale das Sombras e chefe da diplomacia, até casar-se com a ranger Paloma. Após ganhar magias de clérigo, através do treinamento com seu companheiro, o cavaleiro Lanseril Manto de Neve, ele adquiriu a companhia fiel de um falcão chamado Menestrel. Ele está, atualmente, em Espar com sua esposa e cuidando dos filhos, mas ainda pode ser conquistado com a promessa de aventuras.

Fzoul Chembryl

Fzoul de Cyric

V hm S15

Mar da Lua, Forte Zhentil

Fzoul é um membro do círculo interno dos Zhentarim e sua influência é tão grande quanto a de Lorde Manshoon. Antes do Tempo das Perturbações, ele era uma grande força dentro



da igreja de Bane, responsável pelo aumento da influência dos Zhentarim sobre aquele culto. Após a morte da divindade e um proveitoso encontro com o novo deus Cyric, Fzoul passou a seguir os comandos do novo Príncipe das Mentiras. Acredita-se, porém, que essa mudança religiosa não ocorreu de forma tão completa como Cyric gostaria, e muitos Zhentarim fiéis a Bane têm sido capturados e mortos na presença de Fzoul.

Fzoul é traiçoeiro, carismático, musculoso, ruivo e bonito. Ele sempre usa braceletes de defesa +4 e uma armadura completa, quando há iminência de uma batalha, carregando, também, uma maça +4 para combates. Fzoul é leal primeiro a si mesmo, aos Zhentarim em segundo e a seu deus em terceiro. Mas responderá diretamente às necessidades de seu senhor.

Garth



Garth o Arisco, a Cobra de Selgaunt

E hm L4

Cormyr e Sembia

Garth é um ladino loiro, de aparência frágil, mas com incrível Destreza e muita astúcia, que age em Selgaunt, Massember, Suzail, Sembia e Cormyr, viajando de um reino ao outro para fugir de vítimas

vingativas, perseguidores ou credores. Sua reputação é de ter um excelente serviço de inteligência clandestino entre essas cidades e é consultado, por indivíduos respeitáveis e honestos, sobre escavações e achados. Também tem contatos com vários bandidos dessa região, em particular aqueles que lidam com incêndios em armazéns e revenda de artigos danificados pelo fogo. Garth é esperto e tem muitos esconderijos. Ele mantém contato na Taverna Garanhão Negro, em Selgaunt, no Grifo que Rosna, em Massember, e em qualquer taverna nas docas de Suzail. Logo, quem precisar de seus serviços poderá procurá-lo nesses lugares.

Gunthor

J am G12

Terras dos Vales, Vale das Sombras

Esse ferreiro anão estabeleceu seu nome em Colinas Distantes e muitos guerreiros, na área do Mar da Lua, têm abraçado o



seu trabalho. Quando Maalthiir subiu ao poder, em Colinas Distantes, o novo governante aprisionou o anão, que estava arrumando suas coisas para fugir da cidade e escapar do seu reinado. Florin Falconhand, do Vale das Sombras, comprou a liberdade de Gunthor, que agora vive na torre de Ashaba, também no Vale, e serve ao Lorde Mourngrym como ferreiro da torre. Gunthor e seus assistentes trabalham extensivamente e têm equipado as forças da cidade durante a última década. Eles farão trabalhos adicionais apenas se todos os outros ferreiros estiverem ocupados e se Mourngrym permitir.

Guthbert Golthammer



I hm G6

Mar da Lua, Terras dos Vales, Terras Centrais do Ocidente

Esse homem de ombros largos, 150 quilos e 2,10 metros de altura é forte como um touro “e não muito mais esperto que um”, como seu pai, Elzund Golthammer, costumava dizer. Elzund, um nobre do

Forte Zhentil, era capitão de guerra da cidade até ficar aleijado em uma batalha. Sem o menor respeito, seu filho tomou seu posto. Os Zhentarim cuidaram para que ele liderasse tropas descartáveis, ou forças que estivessem em posições menos importantes, para não serem prejudicados por um inapto.

Atualmente, Guthbert comanda uma força mercenária de 2 mil soldados com base nas Ruínas de Tesh, que batalham contra as forças rebeldes de Randal Morn, na região do Vale da Adaga. As habilidades de Guthbert em combate corpo a corpo são respeitáveis — ele tem Força 18/36 e Constituição 18 —, mas, como tático e comandante, é extremamente limitado e por isso é auxiliado por um corpo de veteranos Zhentarim, incluindo Asdag (V hm S6), um sacerdote de Cyric, comandado com rédeas curtas por Fzoul Chembryl. Guthbert é amigável, corajoso, e dizem que tem os olhos no domínio do Forte Zhentil, uma aspiração bem maior do que a sua competência lhe permite.

Islif Lurelake

B hf G8



Cormyr, Arabel

Esposa de Doust Sulwood e capitã da milícia do Vale das Sombras, Islif está aposentada temporariamente das aventuras para cuidar de seu filho, Jhaok Sulwood, nascido em 22 de Marpenoth, no Ano do Verme (1356 CV). Islif era durona com seus companheiros, em suas aventuras.

Sua lâmina estava sempre pronta, e se destacou como uma líder capaz e uma guerreira selvagem nas batalhas contra o Forte Zhentil e o Vale da Cicatriz.

Ela é alta, tem ombros largos, um corpo forte e musculoso, e nasceu em Espar, Cormyr, filha dos comerciantes Buckman e Tesha Lurelake.

Jelde Asturien



Semoor Dente de Lobo, o Inclinado, Jelde de Lathander

B hm S9

Cormyr, Eveningstar

Nascido Semoor Dente de Lobo, em Espar, Jelde passou grande parte de sua juventude pescando nos riachos locais, o que lhe valeu o apelido de "inclinado", por se encontrar

sempre nessa posição. Ele é fascinado por elfos desde pequeno, e aprendeu a falar a língua deles o melhor que pôde. Juntou-se a seus amigos Florin, Islif, Doust e outros jovens de Espar, para uma viagem ao leste em busca de fortuna e, com o passar dos anos, descobriu sua fé e vocação como seguidor do Deus da Manhã. Quando tornou-se sacerdote, trocou de nome — Jelde Asturien —, que lhe foi revelado por seu deus e passou a ser um nobre do Vale das Sombras.

Ao descobrir que a vida de aventuras era incompatível com a dedicação a seu deus, Jelde aposentou-se como aventureiro e passou a residir em um templo de Lathander, em Eveningstar, para servi-lo melhor. Depois disso, ele subiu rapidamente na hierarquia do clero. Jelder possui um anel de armazenar magias, conquistado durante suas aventuras e, às vezes, pega em armas para defender as obras de Lathander dos perigos das Terras Rochosas.

Jhessail Árvore de Prata

Jhessail Cabelos de Fogo, Dois-dentes



H hf A8

Terras dos Vales

Jhessail nasceu dos mateiros e amigos dos elfos, Craig e Lhanna Árvore de Prata, em Espar. Desde cedo ela demonstrou interesse e habilidade para a magia, quando os elfos a testaram. Então, foi treinada por Hezom de Espar. Conhecida pelos amigos de infância

como Dois-dentes, ela cresceu e tornou-se uma linda mulher de olhos verde-acinzentados e cabelos castanho-alaranjados, que lhe valeram o apelido de Cabelos de Fogo. Seus pais a incentivaram a conhecer o mundo e ela acompanhou Florin, Doust e outros, de sua idade, em busca de aventuras.

Um cuidadoso treinamento trouxe à tona suas habilidades naturais para primeiros socorros, adestramentos de animais, resistência e montaria. Ela se tornou poderosa e respeitada por seus companheiros. Casou-se com Merith Strongbow, dando à luz uma menina, Veluthil Arco de Prata, no primeiro dia do mês de Mirtul, Ano do Príncipe (1357 CV). Diferente de outros cavaleiros aposentados, uma crise atrás da outra tem merecido a atenção da mais poderosa maga dos cavaleiros de Myth Drannor.

Jhessail não é de ficar em casa ou perder aventuras. Dona de uma vontade de ferro, e muita paixão, tem treinado várias magas jovens, além de preparar sua filha para trilhar os caminhos da magia.

Khelben "Cetro Negro" Arunsun



Provável Lorde Secreto de Waterdeep, Lorde Mago de Waterdeep

J hm A27

Waterdeep e o universo conhecido

Khelben é o mais poderoso e influente mago da Costa da Espada e um dos governantes de Waterdeep — apesar de não admitir abertamente, muitos no

norte acreditavam que sim. Um Harpista, cuja função é manter a Aliança dos Lordes intacta, está sempre trabalhando para influenciar este ou aquele acontecimento, enxergando anos à frente. Ele é um mateiro, pintor e ensinou vários magos de prestígio — inclusive lendários, como Malchor Harpell, Savengriff e Nain. Sua mais importante aluna é Laeral Silverhand (H hf A25), que conquistou sua atenção e seu coração. Laeral é uma das Sete Irmãs e Khelben firmou laços pro-



fundos com ela quando ficou enlouquecida por influência de um artefato, a *Coroa de Chifres*. Laeral importa-se com Khelben, apesar da principal preocupação do mago ser Waterdeep, enquanto ela se preocupa com o mundo inteiro.

Khelben é alto, musculoso, barbudo e com um princípio de calvície. Ele tem uma faixa grisalha no centro de sua barba e age de maneira distinta. É sábio, não gosta de pompas e é totalmente inteirado das histórias, lendas e tradições da magia, desde seus primórdios. Suas ações são de um homem que faz tudo para garantir a segurança de sua cidade e população, colocando em risco seus próprios homens, se preciso for.

Lanseril Manto de Neve



N mem D8
Terras dos Vales

Lanseril nasceu no pequeno vilarejo de Manto de Neve, no limite da Floresta da Fronteira, ao norte do Vale da Adaga. Seu pai Raunaeril o Rosa, era um dos elfos perdidos — que habitavam a Floresta da Fronteira. Sua mãe era uma linda jovem do Vale da Neve, que pereceu

junto com o marido durante uma batalha sangrenta, contra as forças da Cidadela do Corvo, deixando para trás o menino, então com 6 anos.

Lanseril adorava brincar nas florestas, com os elfos, e odiava o pouco que viu das cidades. Um druida, Haemfaest Holloweye Sarthun, que vivia na floresta próxima a Manto de Neve, o adotou e o integrou à fé do deus Silvanus, que Lanseril preferiu ao culto élfico do deus Rillifane.

Quando perdeu os pais, ele foi cuidado pelo druida até que este morreu um ano depois, atacado por uma matilha de lobos. Perseguido pelos lobos — que odeia até hoje —, Lanseril correu em direção ao sul e, finalmente, atingiu as florestas de Lua Alta, no Vale Profundo. Lá, encontrou emprego como treinador de animais para um mercador local. Um ranger, Briador do círculo druídico do Vale das Sombras, viu Lanseril cuidando de um potro, com ervas e carinho, e pediu para o jovem acompanhá-lo até o Vale. Ele aceitou e se juntou aos aventureiros, tornando-se um bravo cavaleiro de Myth Drannor, mostrando ser um astuto diplomata e estrategista, com uma memória fenomenal para rostos, nomes e conversas escutadas ao longo dos anos.

Lanseril ainda atua na floresta de Cormanthor. Ele veste a Coroa de Fogo, um aro, cujas gemas emitem dois raios de fogo por dia — que fazem 18 pontos de dano em um alvo de tamanho humano, ou menor, e 12 contra um maior, teste de resistência para metade. Lanseril ganhou a Coroa dos gigantes da Torre de Fogo.

Lewellyn o Eloquent



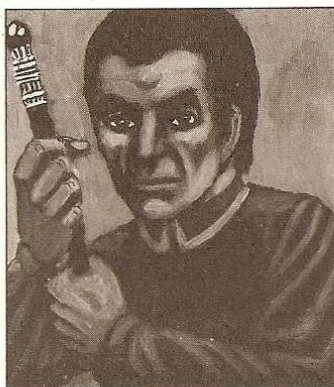
Lewellyn o Sonoro
B hm B6
Terras dos Vales,
Cormyr, Mar da Lua,
Sembia

Um turbulento e amigável cavaleiro, com uma língua ferina e um inegável talento para a construção de frases, Lewellyn é um menestrel e divulgador de rumores, fornecendo infor-

mações a quem tem interesse e dinheiro. Ele viaja de povoado a povoado e de cidade em cidade, com cuidado para ser sempre bem-vindo e nunca abusar da paciência do governante local.

Quanto mais se paga por suas informações, mais detalhes revela. Ele nunca mente, mas pode fornecer informações incompletas, ou imprecisas, se não for bem pago. “Você recebe pelo que paga.”, é a máxima de Lewellyn o Sonoro.

Manshoon



Manshoon da Rede Negra
V hm A19
Mar da Lua, Cidadela do
Corvo

Esse homem cruel e calculista comanda os Zentharrim. Seu poder e sucesso são frutos de incontáveis esforços pessoais, que o tornaram rico. Manshoon, um nobre do Forte Zhentil, matou seu irmão Asmuth e as-

sumiu o controle dos conselhos, que comandam a cidade através de intrigas, alianças — com Lorde Chess, um velho amigo — e a ajuda de uma facção de sacerdotes do então deus Bane, liderados por Fzoul Chembryl, além de ser auxiliado por beholders, como Manxam. A aliança de Manshoon com as nagas negras e suas manipulações dentro do Culto do Dragão aumentaram sua influência e lhe forneceram o tempo necessário para desenvolver suas habilidades mágicas, sem permitir que rivais assumissem o controle da cidade, antes que ele estivesse pronto para isso.

Sua biblioteca arcana é do tamanho da de Khelben Arunsun, e seu arsenal de itens e armas de magia é o maior possuído por um único mago nos Reinos — apesar de estar espalhado, escondido e protegido por magias e monstros. Sabe-se que ele possui um cajado dos magos, veste um manto dos arqui-magos de cor negra, possui um anel de armazenar magias e um anel de magia — que dobra magias de 4º e 5º nível.



Apesar de seu arsenal, Manshoon evita combates. Muitos tentaram destruí-lo e sempre falharam. É cuidadoso, nunca deixa a emoção interferir na razão e está sempre alerta. Parece ser um inimigo indestrutível. Muitos enfrentam perigos para servir a seus comandos e ele não demonstra ter problemas. Mesmo a confusão no Forte Zhentil não atrapalhou seus planos, pois muito antes ele havia mudado sua base de operações para a Cidadela do Corvo, longe das guerras entre sacerdotes e seus deuses nervosos.

O símbolo de Manshoon parece um "m" estilizado, com uma volta na perna direita da letra. Na verdade, é o desenho de uma serpente e a cabeça e a volta, os ziguezagues do seu corpo.

Manxam



V Beholder

Mar da Lua

Possivelmente o mais poderoso olho tirano, ao norte do Mar Interno, Manxam lida com a política humana, porém com poucos rendimentos e servos, e pode ser encontrado nas Ruínas de Tesh. Ele não aprova muito os planos de expansão dos Zhentarim, pois acha que le-

varão a uma inevitável aliança entre os inimigos de Zhentil, culminando com a derrota e destruição do Forte. Ainda assim, ele considera os Zhentarim como aliados relativamente confiáveis.

Os beholders têm se aliado às forças negras do Forte Zhentil por eras. Manxam não está satisfeito com o domínio de Manshoon e prefere a mão firme de Fzoul — na verdade, sente falta dos velhos tempos do Culto de Bane, quando os beholders eram tratados com o respeito que eles mereciam. Ainda assim, os Zhentarim são preferíveis aos Vales, que sempre se rebelam contra o olhar do mais poderoso dos beholders.

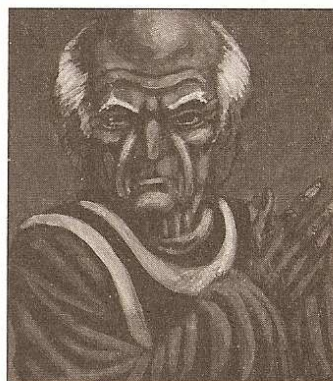
As habilidades e poderes de Manxam são desconhecidos, mas tem o dobro dos pontos de vida de um beholder normal e isso já é um começo.

Maskar Wands

B hm A21

Waterdeep

Patriarca da casa nobre dos Wands, em Waterdeep, Maskar é uma figura imponente, que valoriza a privacidade e o respeito do seu lar acima de tudo. Ele desaprova o uso selvagem e sem restrições de magias, achando que é mais próprio e correto usá-las apenas para o propósito das mesmas e somente quando necessárias. Deixa que Khelben, Elminster e outros salvem o mundo. Ele fica contente em criar uma nova magia, um item mágico, ou, ainda, cuidando dos membros de sua grande família.



Maskar aceita aprendizes, mas costuma encorajar pretensos magos a procurar outro campo e buscar propósitos mais seguros. Daqueles que ensina, não cobra dinheiro, mas serviços, como buscar uma magia antiga em uma cidade em ruínas, ou restaurar uma tumba. Como resultado, os estudantes não se amonto-

am na sua porta.

Dizem, também, que Maskar possui um cajado dos magos e um tapete voador.

Maxer



Defensor de Suzail

B hm A E 11

Cormyr (Suzail)

Esse respeitado mago reside em Suzail. Após uma juventude espetacular, de grandes feitos de magias e grandes aventuras em muitos planos, incluindo batalhas contra as nagas negras, o semideus Gargoth e o Culto do Dragão, ele se retirou para dedicar-se aos estudos da magia. O Culto do Dragão tentou vingança enviando dragões contra Cormyr e as Terras dos Vales e, não menos que quatro, atacaram Suzail. Maxer destruiu todos, ganhando, assim, o título de defensor.

Esse mago não é um homem agressivo ou aventureiro. Ele passa a maior parte de seu tempo ensinando novos alunos, ou pesquisando suas magias. Inventou vários itens mágicos nas últimas décadas. O refúgio de Maxer é um sótão escondido. Ele prefere ser contatado através da Corte Real de Suzail.

Merith Strongbow

H em G6/A6

Terras dos Vales

Merith, filho de Laerune e Lianthorn Strongbow, nasceu às margens do rio Duathamper, em Cormanthor, há 194 anos. Treinado para a batalha por seu pai (um dos batedores humanos que exploravam a floresta como enviados de Terras dos Vales e Mar da Lua) e na arte, pelas damas cinzas do Lar do Sember, Merith foi escolhido pela corte élfica, após a morte de seus pais, para aliar-se a um grupo de aventureiros e influenciá-los a proteger os elfos e suas florestas.

Sendo assim, Merith tornou-se um Cavaleiro de Myth Dran-



nor. Casou-se com Jesshail Silvertree dos Cavaleiros e sua filha meio-elfa é Veluthil Silverbow — seu primeiro nome significa beleza da tarde e seu sobrenome é a junção dos de seus pais.

Desde que os elfos abandonaram a corte élfica, Merith tornou-se mais impiedoso nos combates e seu ódio pelos drows e pelos Zhentarim aumentou. Ele tem um olho verde e o outro azul, e possui um gato chamado Garas de Sombras. Sua arma preferida é a espada longa — particularmente uma espada longa +3 de prata, chamada Sylabra — e torna-se muito perigoso quando irritado.

Miraun



Miraun do Forte Zhentil C hm A9

Sembia, Terras dos Vales

Miraun é um homem jovem e atraente, que possui um gosto por roupas finas e caras. Faz parte de uma casta rica do Forte Zhentil, os Dannacasters, apesar de ser ilegítimo e não ostentar o nome da família. Miraun tem um jeito ardiloso e di-

plomático, esperando ganhar por mérito o que lhe foi negado por nascimento pelos Zhentarim. Ele carrega consigo uma varinha da anulação.

Mourngrym Amcathra



Lorde do Vale das Sombras B hm G6

Jovem nobre de Waterdeep, Mourngrym era um aliado dos Harpistas, admirava Khelben "Cetro Negro" Arunsun, que o enviou para juntar-se a Doust Sulwood, Lorde do Vale das Sombras, para ser um dos seus companheiros de aventura, ser-

vindo, assim, à causa do bem, na região da Orla do Dragão e buscando sua própria fortuna. Com o passar do tempo, e por seus bons serviços, Doust ofereceu-lhe a liderança do Vale, para

que ele e seus companheiros pudessem se aposentar e voltar às aventuras como Cavaleiros de Myth Drannor. Mourngrym aceitou e provou ser um governante cauteloso, inteligente, diplomático, com autoridade e visão.

Mourngrym casou-se com Shaerl Manto de Romã, com quem teve um filho, Scotti. Depois de dez anos como líder da cidade mais famosa das Terras Centrais, ele entendeu porque Doust queria tanto se livrar do cargo.

Naglatha



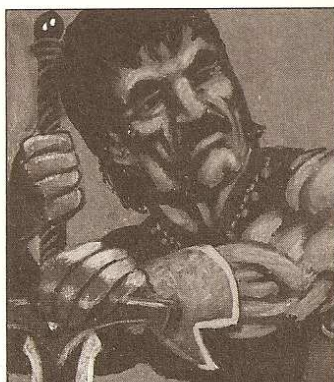
Arcana Vermelha de Thay V hf A7

Sembia, Cormyr, Terras dos Vales

Essa jovem mulher, de cabelos e olhos negros, subiu rapidamente na hierarquia dos Arcanos Vermelhos graças ao seu empenho, quase fanático para com as causas daquela ordem e,

também pelo modo cruel e impiedoso como as resolvia. A devoção de Naglatha, assim como sua identidade, é desconhecida pelas autoridades da Orla do Dragão. Ela se passa por uma mercadora de curiosidades e raridades do Sul, enquanto, na verdade, está recrutando mercadores e soldados para a causa dos Arcanos Vermelhos, e é quase certo que esses tramam ataques rebeldes e organizam uma força, que jogará os inimigos de Thay uns contra os outros.

Neiron



Neiron o Conspirador B hm R12

Vastidão, Terras Centrais do Ocidente, Costa do Dragão

Neiron é um dos mais poderosos rangers da região da Orla do Dragão, que não faz parte dos Harpistas. Seus objetivos e suas atividades são misteriosos. Ele possui vários esconderijos,

tanto ao norte como ao sul do Lago do Dragão, e viaja sempre sozinho e incógnito pelo extremo oeste do Mar Interno. Neiron tem muitos contatos entre os druidas e mateiros e é conhecido por todos aqueles que ajudou através dos anos, seja nas florestas ou nas montanhas.

Seus feitos incluem a destruição, em combate desarmado, do chefe robgoblin Gorthag e seus 42 guarda-costas, bem como



a igualmente espantosa destruição dos gigantes de gelo Gurll e Kuthar, nas Terras Rochosas. Neiron está planejando fixar-se em algum lugar e erguer uma fortaleza. Dizem que ele possui muitas magias, incluindo um colar de projéteis, uma espada mágica e um anel, que libera vários efeitos mágicos.

Osper Linthalam



B hm A9
Sembia

Esse rico e poderoso mago devota pouco tempo às suas artes, preferindo dedicar seus dias à intriga política e acordos mercantes. Homem esperto e urbano, que adora um bom vinho e uma boa festa, Osper exerce poder em Sembia de sua mansão, em Ordulin. Ele tem, pelo

menos, três golens e muitos tesouros em sua casa. Possui um cajado do poder e é sempre lembrado em Selgaunt, pelo uso que fez dele, destruindo um navio pirata que tentava saquear um de seus depósitos durante uma inspeção. Osper está ficando careca e sua barba e grossas sobrancelhas tornaram-se brancas. Usa muitos anéis, alguns dos quais podem ser mágicos.

Paloma Falconhand



H hf R11
Terras dos Vales,
Cormyr

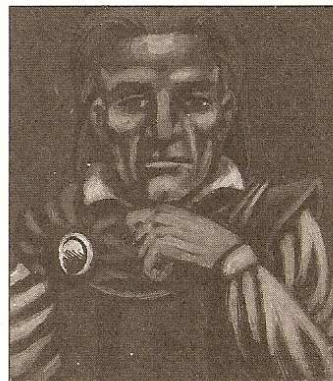
Paloma, uma das Sete Irmãs, é uma agente dos Harpistas e por muitos anos tem sido inimiga dos Zhentarim e das criaturas malignas das terras do Mar Interno. Muitas vezes, suas aventuras levaram-na a encontrar um certo grupo de Espar, em

Cormyr, conhecidos mais tarde como os Cavaleiros de Myth Drannor.

Durante esse período, ela serviu de tutora para o líder deles, um jovem ranger de nome Florin Falconhand, e ficou muito impressionada. Depois que os cavaleiros a resgataram da prisão, em Voonlar, ela se uniu ao bando e casou-se com Florin.

Paloma retirou-se temporariamente para Espar — a fim de criar seu filho, onde se encontra agora, com Florin, em semiaposentadoria. Continua alta e atlética, com voz calma e firme, gentil e corajosa nas batalhas. Ela é uma aliada próxima dos povos elfos e uma das poucas mortais a visitar Evermeet e voltar para contar a história.

Piergeiron



Piergeiron o Filho do
Paladino, o Dourado, o
Lorde de Waterdeep
B hm P 14

Piergeiron é o único Lorde de Waterdeep cuja identidade é conhecida por todos. Ele governa a grande cidade portuária com habilidade e justiça, o que lhe conferiu o respeito da maioria de seus habitantes. Sua

casa é um castelo separado do Castelo de Waterdeep, o lar oficial dos governantes. Mas, nem por isso, é menos impressionante. Lá ele serve como chefe de justiça da cidade e diplomata para os assuntos exteriores, motivo pelo qual muitos embaixadores, nervosos por terem de tratar com os lordes secretos de Waterdeep, ficam aliviados ao se encontrarem com a sua, figura sorridente e honesta.

O pai de Piergeiron era o famoso Athar, o Cavaleiro Brilhante do exército de Tyr, o que lhe valeu o apelido de Filho do Paladino. Ele se esforça para honrar a reputação de seu pai e, pelo modo como dirige a Cidade dos Esplendores pelos tempos, Athar deve estar orgulhoso.

Rairun

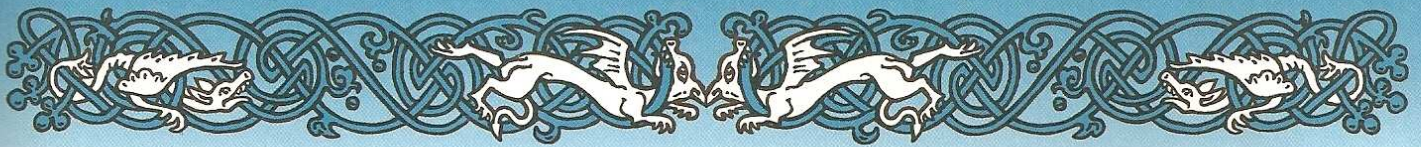


Rairun Marrom Escuro
N hm D7
Terras dos Vales,
Sembia, Vastidão

O viajado Rairun perambula pelas terras do Mar Interno, como um pobre sem-teto, procurando sempre preservar as florestas das depredações humanas. Ele geralmente trabalha com os elfos remanescentes, perto

de Terras dos Vales, os sacerdotes de Chauntea, em Voonlar e Sembia, e outros druidas da região. Rairun ensinou a maioria dos druidas que agora vivem na região oeste do Mar Interno, e usa da sua influência sobre eles para conseguir o que deseja.

Ele é o autor da ideia de replantar as árvores, de forma que a floresta seja preservada e não destruída. Essa ideia foi aceita em alguns Vales e ao norte de Sembia — que já esgotou seu suprimento de madeira. Rairun é carismático, tem força pessoal e convicção suficientes para defender seus ideais. Suas viagens e o seu trabalho lhe deram total domínio das línguas da floresta. Ele também tem contatos com alguns sátiros.



Randal Morn



Randal Morn do Vale da Adaga
B hm G7/L7
Terras dos Vales (Vale da Adaga)

Governante de uma terra conturbada — cercada pelas forças orcs ao noroeste, os exércitos do Forte Zhentil ao nordeste e o poder de Cormyr ao sudoeste — Randal Morn é um homem

sozinho e mal-humorado. Tem altura mediana, longos cabelos castanhos, é atraente, músico e cantor talentoso.

Randal confia apenas em sua irmã mais nova, Silver Morn, Florin e Mourngrym, do Vale do Punhal, Mirt, Durnan e Khelben, de Waterdeep — esses três o ajudaram a libertar o Vale do Punhal de um usurpador, Malyk, há muitos anos. Mas sua terra ainda está sob ataque dos Zhentarim, o que torna Randal Morn mais um líder rebelde que um governante. Muitas pessoas em quem ele confiou o traíram e também a seus companheiros, fazendo com que ficasse desconfiado de estranhos na região.

O próprio povo é desconfiado, abatido e endurecido. A guerra é uma constante em suas vidas e por isso estão sempre vigilantes. Randal Morn já foi um aventureiro que ainda sonha em voltar às aventuras enquanto procura desesperadamente por ajuda contra as forças inimigas do Vale.

Ren o'Blade



B hm R15/L10
Mar da Lua

Nativo de Waterdeep, Ren começou sua carreira como um ranger, mas rapidamente entrou no submundo por influência de uma jovem ladra. Dominando as habilidades dos ladrões, deixou tudo para trás após a morte da ladra. Vagando para o leste, ele retomou seu amor pela natureza e estabeleceu-se como ranger na região do Mar da Lua.

Quando age assim, Ren usa uma cota de malha élfica. Porém é mais conhecido pelo par de adagas mágicas que carrega, uma em cada bota. Essas adagas são arremessadas como se fossem normais, porém, errando ou acertando, elas sempre voltam para sua bota e podem ser arremessadas novamente, na próxima rodada.

Ren tem 1,90 metro de altura, cabelos castanhos-claro e olhos azuis. É muito atento à natureza e ao tratamento dispensado a

ela pelos invasores civilizados. Ele sempre está pensando no futuro e disposto a ajudar os recém-chegados a estabelecerem-se e sobreviverem nas áreas hostis do Mar da Lua.

Rhauntides



Sábio do Vale Profundo
H hm A12
Terras dos Vales (Vale Profundo)

Esse calmo e gentil homem vive no Vale Profundo, numa pequena e ornamentada torre de pedra, erguida — com o auxílio de poderes mágicos — há 30 invernos, onde estuda tudo o que pode sobre magia e a história

de sua prática: os grandes magos do passado, seus feitos, pensamentos, magias, conquistas e escritos.

Rhauntides é um homem alto e magro, atraente, de profundos olhos azuis e uma pequena e pontuda barba branca. Raramente se aventura para fora dos Vales, preferindo passar seu tempo estudando seus novos escritos ou ensinando sua sucessora e amante Shaunil Tharn (H hf A7).

Rhauntides já foi um viajante aventureiro, que explorava cidades abandonadas, tumbas antigas e ruínas, procurando por novas magias. Rapidamente progrediu na arte com suas buscas. Agora, aventureiros lhe trazem os livros de magia que encontram, pois sabem que ele paga bem. A fortuna de Rhauntides, assim como a maneira que a protege, é desconhecida. Porém, com certeza, é considerável, e dizem que ele possui itens mágicos de incrível poder. Aos interessados, ele já destruiu, pelo menos, dezesseis poderosos magos e grupos de aventureiros, que foram à sua torre com o intuito de aliviá-lo da posse de itens “tão perigosos”.

Sememmon



Lorde de Darkhold
V hm A12
Terras Centro-Orientais da Fortaleza Negra

Esse membro dos Zhentarim é um mago arrogante e impiedoso, que treinou muitos magos Zhentarim no decorrer dos anos e já foi morto várias vezes por seus problemas. O Sememmon atual é um clone do original.

Manshoon confia nele, tanto quanto em qualquer outro. Ele está isolado no segundo posto da hierarquia dos Zhentarim,



no círculo interno de poder. É subordinado apenas a Manshoon e Fzoul Chembryl.

Sememmon tem muitos itens de magia e muitos guardiões que os protegem. Ele está sempre tramando e planejando coisas e é um oponente formidável. Sob seu comando, Fortaleza Negra se tornou praticamente impenetrável, cheia de armadilhas e defesas mágicas. Sememmon raramente sai da torre e quando o faz, vai disfarçado, para realizar tarefas que não confiaria a subalternos — em outras palavras, vai espionar Manshoon. Seu selo pessoal é um triângulo equilátero negro, virado para cima, com sua base inscrita numa oval.

Shaerl Amcathra



Lhairhavenn, Shaerl
Manto de Romã, Dama
do Vale das Sombras
O hf L6

Terras dos Vales, Vale
das Sombras

Shaerl é uma jovem, membro da nobreza de Cormyr, nascida e criada em Suzail, onde, enfadada pela vida, tornou-se ladra por diversão. Seus feitos em

Cormyr eram detectados e observados por capitães da guarda da cidade, que se reportavam a Lorde Thomdor. Este teve um encontro secreto com Shaerl, e, sem informar aos pais dela, ofereceu-lhe algo de útil e emocionante para fazer em sua vida: iria ao Vale das Sombras como emissária de Cormyr e tentaria se aliar a Mourngrym, Lorde do Vale. Lá, aprenderia tudo que pudesse sobre ele e o Vale, revelaria algo sobre os interesses de Cormyr, na área, e voltaria para informar tudo a Thomdor. Caso não aceitasse, seria aprisionada e humilhada publicamente por seus crimes.

Shaerl aceitou, mas acabou se apaixonando por Mourngrym e ficou com ele. Ela morreu para salvá-lo de um ataque inimigo. Porém, foi ressuscitada e casou-se com o Lorde do Vale das Sombras. Eles têm um filho chamado Scotti.

Thomdor está satisfeito, e Shaerl é bem-vinda em Cormyr, apesar de seus relatórios sempre serem gerais e baseados em rumores, revelando poucas informações que a corte do Dragão Púrpura realmente possa usar. Seus pais têm poucas notícias a seu respeito, mas estão felizes em saber que ela pertence à nobreza de algum lugar e que teve um papel importante a ser- viço de Azoun, pois isso enobrece o nome da família.

Simbul

Rainha de Aglarond

I hf A30

O leste (Aglarond, ou perambulando pelos Reinos)



Simbul é a governante de Aglarond, uma dama alta e de cabelos de prata, com incríveis poderes arcanos — e uma impressionante coleção de itens mágicos, que ela raramente usa, ou necessita — cujo poder pessoal impediu que as forças de Thay tomassem seu reino. Ela é uma arquimaga solitária e misteriosa. Seu nome verda-

deiro só é conhecido por suas irmãs. Sua aparência normal — ou a que ela toma como normal — é a de uma mulher jovem e delicada, com cabelos prateados e olhos azuis, que ficam totalmente brancos e sem pupilas quando está nervosa, ou usando magias poderosas.

Simbul viaja por muitos planos, mudando de forma constantemente, para trabalhar em fins compreensíveis apenas para ela, que age melhor incógnita. Quando os Arcanos Vermelhos conseguem uma nova forma de poder, ela desaparece e só retorna depois, quando as circunstâncias do destino fizeram com que esse poder desaparecesse. Durante a invasão Tuigan, muitos planos dos Arcanos Vermelhos foram descobertos e destruídos por essa arquimaga.

Simbul carrega uma espécie de magia que lhe dá imunidade a todas as magias de encantamento. O total de seu arsenal mágico é desconhecido.

Storm Silverhand



Harpista do Vale das
Sombras

B hf B22

Terras dos Vales

Antiga residente do Vale das Sombras, Storm Silverhand usou seu lar como base para longas e distantes aventuras — especialmente quando era jovem — e para auxiliar os Harpistas.

Tem cabelos com tons de prata e olhos azuis cinzentos. Ela usa um anel de prata, uma tiara, um bracelete de prata no seu pulso direito, que também carrega seu distintivo — uma lua e uma harpa, ambas de prata em fundo negro.

Storm é uma das Sete Irmãs, mas já está aposentada. Seu companheiro, Maxan, foi recentemente destruído por inimigos dos planos inferiores e ela se afastou das aventuras, que tanto gostavam de fazer juntos. A duração de seu luto — por Maxam e Sylune, bruxa do Vale das Sombras — não tem previsão.



Temmi Dharimm



Temmi o Escravizador
E hm G5

Mar da Lua, Terras dos Vales, Vastidão

Temmi é nativo de Turlagol e passou longos e árduos anos como um bandido, na região do Mar da Lua, onde adquiriu um pequeno grupo de animais treinados que trabalham a seu favor: três lobos ancestrais, dois disenchanters e seis gaviões sangüinários.

Temmi mudou-se para as florestas da corte élfica, perto de Colinas Distantes, onde opera como mercador de escravos. Ele vende suas presas para os Zhentarim, que os levam para o Norte, em carroças disfarçadas. Temmi é discreto em suas operações, humanos e semi-humanos capturados são amarrados, vendados, amordaçados e presos pelo pescoço, com uma corrente em um longo tronco de madeira, que devem carregar. Ele planeja ampliar suas operações e contratar algum aliado — que pense ou aja de forma semelhante à sua.



Thentias

I hm G2

Cormyr, Suzail, Sembia, Yhaunn

Conhecido em Cormyr, Sembia e nas Terras dos Vales como um mercador proeminente de princípios morais e éticos elevados, Thentias é rico e, no decorrer dos anos, tem construído

casas e mais casas nas ruas de Suzail e Yhaunn, tentando controlar grandes blocos, ou grandes faixas de construções, em áreas estratégicas da cidade. Se ficar aleijado, ou incapacitado para prosseguir seus negócios, ele se aposentará, confortavelmente, apenas com o dinheiro cobrado por aluguéis.

Com o passar dos anos, Thentias, sempre cortês e tolerante com os diferentes clientes, constituiu um numeroso e leal grupo de mercadores, que preferem trabalhar com ele a qualquer outro, e um grupo de servos tão leais, que só o trairão se forem compelidos a isso magicamente. Entre os servos está o guardacostas Rhair Felsonn (O hm G5). Thentias mora em uma enorme mansão, em Suzail.

Thurlock

Thurlock a Adivinha



O hf A(A)12

Mar da Lua (Colinas Distantes)

Thurlock habita os bairros nobres de Colinas Distantes, mantendo uma enorme casa com grandes passagens e câmaras subterrâneas. Apresenta-se como uma cartomante, desejando — por um preço — investigar mistérios e revelar o es-

condido. Ela está sempre à procura de itens mágicos de adivinhação — para ajudá-la nos negócios — que ela geralmente troca por informações. Thurlock é ajudada em suas tarefas por Thondar Escudo Reluzente (O mem S8 de Deneir). As câmaras abaixo de sua mansão, acredita-se, contêm pergaminhos e escritos que revelam lendas antigas e segredos atuais. Mas estão protegidos por toda sorte de criaturas mágicas e armadilhas.



Vangerdahast

Mago Real de Cormyr, Mago da Corte do Dragão Púrpura, Líder dos Magos de Guerra
O hm A17

Cormyr

Vangerdahast é o líder do Conselho de Magos de Suzail e chefe conselheiro de Azoun IV. É um homem de meia-idade, gordo, de

barbas brancas e maneiras gentis, apesar de formais. Ele deve lealdade vitalícia à Coroa, tendo servido ao pai de Azoun. Vangerdahast foi um dos tutores de Azoun nos assuntos de história e linhagem de Cormyr e nos assuntos de magia. Até hoje, exerce essa função de professor, para o seu rei, que ajudou na juventude e apoiou no governo. Respeitado por seus colegas magos, e pelo povo de Cormyr, Vangerdahast é calmo e discreto, a não ser durante cerimônias da corte, onde costuma ser grande, solene e impressionante.

Vangerdahast possui muitas varinhas mágicas e equipou o rei com anéis, também mágicos — não há dúvidas de que alguns dos anéis que o próprio Vangerdahast usa sejam mágicos. Muito da magia ganha por Cormyr, ao longo dos séculos, é guardada nas câmaras do mago real, sob o palácio de Suzail.

Depois de um desagradável acidente, em uma zona de magia morta, Vangerdahast está tentando encontrar um meio de prolongar sua vida, que já dura centenas de anos, sem auxílio de efeitos mágicos.



Volothamp Geddarm



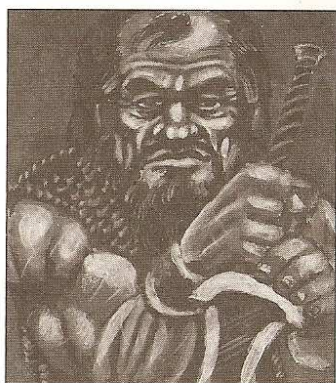
Volo
H hm A5
Através dos Reinos

Um mago viajante, conhecido pela barba bem-aparada, boina, e sua língua afiada, Volo é uma figura breve nos Reinos, pois sua honestidade rapidamente o coloca em conflito com mercadores e magos. Ele escreveu vários livros, inclu-

indo uma popular série de guias para várias cidades. Também escreveu o "guia Volo para as coisas mágicas", uma obra que retrata a magia e é destinada às pessoas comuns.

Volo é um sábio, que se preocupa com os magos, com a geografia e com o folclore dos Reinos. Como resultado, é uma fonte de conhecimento nesses assuntos e está disposto a dividir essas informações com quem quer que se interesse. Ele está constantemente viajando para permanecer vivo, o que aumenta cada vez mais seus conhecimentos de geografia. Heróis podem encontrá-lo em qualquer lugar dos Reinos, geralmente fugindo de algum mago ou taberneiro zangado.

Yorel



E hm G6
Terras dos Vales, Mar da Lua

Um musculoso e maltratado homem de grande coragem e modos joviais, apesar de falsos, Yorel é um guerreiro veterano a serviço do Forte Zhentil. Ele serviu como sargento de uma guarnição em Voonlar e Yulash, para diferentes

lordes e governantes, quando o Forte Zhentil tomou e retomou o controle dessas cidades. Se os chefes de guerra decidem tomar de assalto uma importante caravana, ou organizar uma patrulha e precisam de um guerreiro veterano e cauteloso, ao invés de um jovem corajoso e descuidado, Yorel é o homem.

Ele secretamente sonha em montar uma fortaleza, casar, ter muitas filhas e, pelo menos, um menino para se orgulhar. Assim, ele tomaria as armas e uma fileira de lordes se ajoelharia perante ele, não por medo, mas por admiração. Yorel é esperto o suficiente para perceber que isso nunca vai ocorrer, apesar dele estar esperando uma chance de conseguir muito dinheiro e fugir para um lugar distante e mais quente — como Tethyr, ou as terras a oeste de Vilhon.

Ele é especialista na arte de organizar e chefiar pequenos grupos, especialmente em analisar e antecipar as ações de seus oponentes, e conhece as terras do norte e do Mar Interno, como poucas pessoas vivas, talvez tanto quanto os druidas e rangers da região. Yorel, no momento, está liderando várias tropas e grupos de ataque para o Forte Zhentil, ao sul do Mar da Lua e ao norte de Terras dos Vales.

Zandess Danthir



Zandess, Braço Forte de Tyr

J hf PAL 5
Costa do Dragão, Terras Centrais do Ocidente

Nascida de pais nobres em Thetyr, Zandess rebelou-se contra eles e o modo como estava sendo criada. Fugiu ao encontro dos sacerdotes de Tyr, em Amn, que a criaram para ser um braço da

justiça. Após um treinamento completo foi mandada para as terras sem lei, do Mar Interno, para trabalhar à vontade de Tyr e ajudar os sacerdotes locais.

Zandess é uma mulher de altos princípios, que viaja sozinha apenas com seu cavalo de batalha, um de carga e outro sobresalente, e totalmente armada e preparada, como manda a sua classe. Usa o símbolo de Tyr que é como o seu: uma balança, cujo centro é um martelo. Ela deseja muito juntar-se a outros, com suas mesmas atitudes perante a justiça, por curtos períodos de tempo. Mas quem viaja ao seu lado deve operar dentro do espírito e da luz da lei.

Laebos



Batha



Nechasma



Poderes dos Deuses

Como todas as outras coisas nos Reinos, a natureza dos deuses é abrangente e diversa. Existem mais de trinta deuses, isto é, dentre aqueles deuses cujos nomes são facilmente reconhecidos, que possuem igrejas e sacerdotes e tiveram um papel importante durante o Tempo das Perturbações. Acrescente a esses nobres uma vasta gama de deuses menores, divindades locais, heróis imortalizados, reis-deuses, deuses alienígenas e você terá uma infinidade de criaturas, com poderes divinos sobrenaturais.

Os deuses — também conhecidos como Poderes — dos Reinos podem ser divididos em várias categorias. As primeiras três terão um efeito maior sobre o aventureiro e seu grupo. Essas entidades são as que estabeleceram igrejas e adoradores. As que possuem o maior poder sobre Faerun são: os grandes poderes, os poderes intermediários e os pequenos poderes.

Outra coisa a respeito dos deuses é que nem mesmo eles são imortais e imutáveis. No recente Tempo das Perturbações, uma guerra entre deuses alterou a estrutura dos Reinos em si, muitos deuses caíram e novos apareceram. Muitos dos poderes ficaram mais fortes e, outros, como os intermediários e pequenos, diminuíram. Textos antigos indicam que essa não foi a primeira vez que isso ocorreu, nem há indicações de que o estado presente os acompanhe até o final dos próximos séculos.

Grandes poderes: Os grandes poderes são as mais poderosas entidades que interagem e são dependentes dos seguidores mortais. Eles são os mais poderosos deuses dos Reinos e seus cartéis — áreas de influência e controle — são geralmente muito abrangentes, cobrindo grandes continentes.

Poderes intermediários: Os poderes intermediários ficam um pouco atrás dos grandes poderes em quantidade de fiéis. Em geral, seus cartéis são limitados e especializados e, normalmente, um poder intermediário agirá em serviço de um grande poder.

Pequenos poderes: Os pequenos poderes são mais fracos, mas, mesmo assim, é sabido que mesmo um deus “fraco” pode destruir uma cidade inteira, sem esforçar-se. Muitos dos pequenos poderes servem aos deuses intermediários e grandes poderes, geralmente interagindo com os mortais.

Poderes mortos: Os poderes mortos são deuses que, para todos os efeitos, encontram-se mortos ou destruídos. Seus cartéis foram roubados, seus seguidores estão escondidos ou mortos, e sua influência nos Reinos foi reduzida a delírios de fiéis iludidos. Algumas vezes, os seguidores de algum deus morto terão suas preces atendidas. Mas, geralmente, pelo poder que está com o cartel do deus caído. Eventualmente, os seguidores acabam se convertendo a novos deuses.

Quase-poderes: Os quase-poderes são uma mistura de deuses antigos, semideuses, deuses esquecidos e poderes locais. Cada um é bastante poderoso sozinho, mas, por alguma razão, não quis entrar nos conflitos entre as entidades mais poderosas. Como uma regra, os quase-poderes são tão poderosos quanto os semideuses e, em alguns casos, terão as mesmas habilidades dos deuses intermediários em seus territórios.

Todo-poderosos: Os todo-poderosos são um mistério. Eles são indivíduos, seres, ou entidades venerados pelos deuses. Muito pouco é conhecido desses seres, haja visto que eles não possuem interesse, ou assunto a tratar com os mortais.

Poderes não-humanos: Os poderes não-humanos são os deuses venerados pelos elfos, anões, halflings e gnomos. Eles possuem panteões mais organizados e formalizados que os humanos, de acordo com suas naturezas.

Poderes alienígenas: Os poderes alienígenas são os panteões de deuses venerados por aqueles não-nativos aos Reinos. Incluem os deuses da distante Zakhara e Maztica e os deuses dos antigos reinos de Unther e Mulhorand, entre outros.



Entendendo os Cartéis

Os deuses apresentados aqui estão divididos em três partes. Os poderes indicam o básico sobre a entidade: cartel, nível de poder, outros nomes, relação com outros deuses. A seção



Ensinaamentos define as tendências do deus, bem como quem os venera. A seção **Clérigos** fala sobre como está organizada a igreja, onde é mais poderosa e o que é esperado de seus sacerdotes e clérigos.

Grandes Poderes

Chauntea



Poderes: Chauntea é a deusa da agricultura e faz seu lar no plano do Elísio. Ela é de tendência *boa* e atrai seguidores de boa moral e de tendência igual. Chauntea possui dois símbolos: uma rosa envolta nos raios de um sol e um grão de trigo em um campo verde. O primeiro símbolo é mais usado que o segundo, que ainda pode ser encontrado em igrejas mais antigas e mais ortodoxas. É conhecida como a grande mãe e é vista como uma mulher de meia-idade e sábia, devido às suas experiências de vida. Ela é aliada dos outros deuses da natureza — Silvanus, Mielikki e Eldath — e inimiga de Auril e Talos.

Ensinaamentos: A seita de Chauntea é a de crescimento e da natureza. Os ditos populares e parábolas de fazendeiros baseiam-se em seus ensinamentos. Crescimento e colheita e o círculo eterno são os ensinamentos da seita. A destruição ou o desmatamento sem replantio são contrários aos princípios de Chauntea.

Os clérigos: A igreja de Chauntea possui duas vertentes. Uma dos clérigos que a veneram em cidades e vilarejos e outra dos druidas que atuam em áreas selvagens. Com o sucesso dos sacerdotes da cidade, os druidas foram ficando cada vez mais afastados. As relações entre ambos, porém, são cordiais.

Chauntea possui grandes templos e santuários, mas, geralmente, estão situados em cavernas, no meio de plantações, ou mesmo em campos abertos. Chauntea não é uma deusa de espetáculos ou festas, mas de atos de fé e devoção. Seus clérigos vestem-se de maneira simples e sem pretensões.

Cyric



Poderes: Cyric é o deus da morte, da mentira, tirania e assassinato, tendo tomado três cartéis de deuses mortos. Ele fez sua casa no plano de Hades, em um castelo feito dos ossos de um de seus predecessores. Seu reino é conhecido como a Cidade da Dor. Cyric é maligno e atrai seguidores de tendências similares. Seu símbolo é um sol negro com uma caveira sem mandíbula no centro. Ele já foi chamado de Sol Negro, mas comumente é chamado de Príncipe das Mentiras.

Cyric é um deus novo, com menos de uma década de idade

e nascido do Tempo das Perturbações. É um mortal elevado à condição de deus. Ganhou os seguidores de muitos outros deuses malignos e agora tenta manter a lealdade deles. Cyric chega a se mascarar como outra entidade para atrair novos seguidores e os poderes de tais adorações. Apesar disso, dez anos é pouco tempo para indicar se ele irá ter sucesso em suas tentativas de controlar seus novos poderes e cartéis.

Ensinaamentos: A seita de Cyric prega o controle por qualquer meio necessário. Força e trapaça são usadas em quantidades iguais para atingir seus objetivos. Ele — ou o personagem no qual se transforma — é altamente venerado pelos de coração negro e intenções malévolas — de ladrões de feira a chefes de estado ditadores.

Os clérigos: Cyric passou quase uma década para organizar a casa. Algumas áreas foram relativamente fáceis: Os Arcanos Vermelhos, de Thay, sabendo para que lado os ventos estavam soprando, eliminaram de seus templos os signos de Bhaal e começaram a cantar as hosiannas de Cyric. Com outros, porém, houve um certo conflito, principalmente com os seguidores de Bane na região do Mar da Lua. Uma rebelião religiosa ocorreu no Forte Zhentil, em 1361, na qual o culto a Bane foi oficialmente extinto. Cyric ainda concede suas magias aos rebeldes, somente porque precisa de seus poderes, mas planeja dominá-los totalmente.

Os mais devotados a Cyric são os jovens malignos, que procuram fazer seus nomes no mundo e tentam acumular a maior quantidade de poderes possível.

Os clérigos de Cyric vestem robes negros e braceletes de prata, para simbolizar sua escravidão ao deus maligno — em uma simbólica reprise da captura de Cyric.

Lathander



Poderes: Lathander, também conhecido como o Deus da Manhã, é o senhor da primavera, do amanhecer, nascimento e recomeço, tudo o que se relacione à concepção, vitalidade, juventude e perfeição. Ele é o comandante da criatividade, um deus poderoso e exuberante. Possui tendência *boa* e atrai a veneração das pessoas dessa tendência. Seu plano natal é o Elísio e é amigo de Chauntea, outra deusa de tendência semelhante.

O símbolo de Lathander é um disco rosado, cortado em quartzo, ou minerais semelhantes, e encantado para irradiar um brilho rosado.

Lathander é retratado, em velhos textos e murais, como um jovem de pele dourada e muito belo. Recentemente, foi descrito como uma névoa rosada com olhos dourados no centro.

Ensinaamentos: Lathander é o deus dos começos e mesmo indivíduos que cultuam outros deuses rezam a ele no início de



viagens e aventuras. Seu nome também é invocado para selar alianças e novas sociedades. Como resultado, o culto a esse deus é bastante difundido entre os negociantes.

Os dogmas de Lathander são cheios de histórias de otimismo e perseverança. É importante sentir-se bem com eventos que ainda virão. Um dos ensinamentos de Lathander é: “Hoje é o primeiro dia do resto de sua vida”.

Os clérigos: Rica e popular, a igreja de Lathander possui templos opulentos espalhados pelo norte. Alguns deles chegam no limite do bom gosto. As paredes principais dos templos são voltadas para o oeste e os rituais são sempre realizados ao amanhecer — com exceção de funerais, que são feitos ao anoitecer, seguidos de uma vigília que dura até o amanhecer do dia seguinte.

Os clérigos de Lathander preferem vestir vermelho cor de sangue, amarelo e rosa, que são as cores do amanhecer. Aqueles que se aventuram, usam cores um pouco mais escuras.

Mystra



Poderes: Mystra é a deusa da magia, o que a torna uma das mais poderosas entidades dos Reinos. Também conhecida como a Senhora dos Mistérios, ela ensinou o primeiro mago dos Reinos e permitiu a muitas raças que usassem magias.

Durante o Tempo das Perturbações, Mystra foi destruída e recriada como a mortal Meia-Noite, que ficou com os poderes e o cartel da deusa. Nesse momento, a tendência da deusa mudou de *bondosa*, mantendo um balanço do uso da magia, para *honrada*, refletindo os usos mortais dela. Ela mantém seu lar nos mundos mecânicos de Nirvana, e se vai mudar para um outro plano mais condizente com sua nova tendência ou não, é esperar para ver. Mystra é ajudada em suas tarefas pelo deus Azuth, o protetor dos magos.

O símbolo de Mystra era uma estrela azulada, antes da chegada dos avatares. Agora é um círculo de estrelas cercado uma névoa avermelhada, que se ergue no centro. Os dois símbolos são usados.

Ao contrário de Cyric, Mystra manteve as atitudes de sua predecessora, evitando conflitos com seus adoradores.

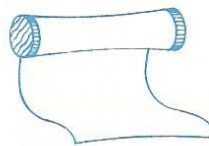
Antes do Tempo das Perturbações, Mystra era desenhada como um fogo-fátuo, capaz de realizar qualquer magia possível. Hoje, ela é desenhada em sua forma mortal, como uma bela mulher com pele radiante.

Ensinamentos: Mystra, por ser a deusa da magia, tornou-se também a deusa das possibilidades. É venerada por magos e por todos aqueles que usam magia, ou itens mágicos diariamente. Dizem que ela julga toda e qualquer magia, ou item novo; para determinar se ele deve ou não ser aceito nos Reinos. Escolha, decisão, sabedoria e bom senso fazem parte dos ensinamentos de Mystra.

Os clérigos: As hierarquias de Mystra incluem toda a forma possível de magias, incluindo clérigos, magos, bardos, rangers e paladinos. Somente aqueles que ganham seus poderes de uma força superior recebem-nos da deusa. Porém, todos são bem-vindos à seita. Magos, principalmente os bons, usam seu nome com venerada admiração. Eles são muito tolerantes a respeito do passado e das velhas simbologias, pois acham que conhecer o passado somente apressa o caminho para o futuro.

Dizem que Mystra tem uma relação especial com Elminster, o sábio, assim como as Sete Irmãs, que são poderosas magas. A verdadeira razão disso é desconhecida, mas deve ser notado que qualquer mago poderoso, seja ele o sábio do Vale das Sombras, ou Khelben Arusun de Waterdeep, é “tocado pela deusa”.

Oghma



Poderes: Oghma é o deus do conhecimento e da invenção. O criador de tudo o que é conhecido e patrono dos bardos. Ele é retratado de diversas maneiras, mas, geralmente, como um homem de pele negra vestindo roupas muito finas. Algumas vezes carrega um violão confeccionado em madeira branca.

Seu lar fica no plano das Oposições Concordantes, o plano daqueles de tendência puramente *neutra*. Seus domínios são chamados de Casas do Conhecimento. Como Mystra, Oghma decide se cada nova idéia deve ser liberada para o mundo ou confinada à mente de seu pensador.

Oghma é o mais poderoso deus do conhecimento nos Reinos — ou segundo. Se você considerar magia como conhecimento, então Mystra é a primeira. Deneir e Milil agem como intermediários, carregando novas informações para ele e para seus devotos.

Oghma mantém boas relações com o deus dos objetos, Gond Wonderbringer, que se tornaram um pouco tensas com a introdução de alguns artefatos novos pelos Reinos.

Seu símbolo é um pergaminho simples.

Ensinamentos: Conhecimento é uma forma suprema, principalmente na sua maneira mais crua, ou seja, a idéia. Uma idéia não tem peso, mas pode mover uma montanha. Não tem altura ou massa, mas pode governar uma nação e empurrar um império. Conhecimento é o maior instrumento da humanidade, suplantando qualquer objeto. Antes de um objeto existir, é necessário ter uma idéia.

Oghma é venerado por magos, sábios, e afins. Ele é particularmente adorado por bardos, que também prestam homenagens a Milil. Qualquer um que busque informações, principalmente idéias perdidas, ou esquecidas, deve dirigir suas palavras a Oghma e pedir sua bênção.

Os clérigos: Antes do Tempo das Perturbações, Oghma possuía estruturadas igrejas pelos Reinos. A principal estava locali-



zada em Procampur e era conhecida como a “Voz de Oghma”.

Durante o Tempo das Perturbações, os patriarcas desapareceram junto com o clero. Desde essa época, a igreja de Oghma está dividida em várias facções e subfacções. A mais poderosa facção é a da igreja em Sembia, e prega que o conhecimento deve ser testado, antes de ser declarado ao mundo. Conflitos entre as facções parecem mínimos, para os que olham de fora. Porém, nas décadas depois do Tempo das Perturbações, a situação entre os diversos grupos ficou muito pior. A casa do patriarca, em Procampur, tornou-se apenas um templo ao deus.

Clérigos de Oghma vestem roupas brancas e vestes negras, com faixas douradas. Também usam um pequeno chapéu, em forma de quadrado. Os da igreja de Oghma, em Sembia, usam, também, uma pequena máscara de arlequim.

Todos os clérigos de Oghma são chamados de mestres do conhecimento.

Shar



Poderes: Shar é a deusa da escuridão, da noite, da perda e do esquecimento. Como Cyric, ela possui tendências *malignas* e reside no plano Extradimensional de Hades. É venerada pelos que odeiam a luz e vivem na noite — como os goblins

e seus aliados — e pelos que se sentem sós e amargurados.

Seu símbolo é um disco negro com as bordas roxas. Essas cores também são usadas pelos clérigos e seguidores. Shar é retratada como uma mulher de cabelos negros e roupas escuras; também conhecida como a eterna inimiga de Selune.

Ensinaamentos: A perda é a natureza de Shar, das dores escondidas, mas não esquecidas, da vingança cuidadosamente articulada. Dizem que ela possui o poder de fazer seus seguidores esquecerem suas dores, mas a verdade é que ela os faz encerrar a dor como algo natural. Ela e seus seguidores vivem no anonimato. Escondidos, nunca se mostram — ao contrário de Leira, que se revela em disfarces.

Os clérigos: Shar é uma seita rica, apesar de não ser vista nos distritos de templos, pois seus melhores seguidores são aqueles que não são vistos por mortais. A hierarquia das igrejas é bastante diversificada e várias partes dela operam na mesma cidade. Se uma facção falhar, as outras rapidamente tentarão corrigir o erro.

O ódio de Shar por Selune se estende aos clérigos e suas relações com a igreja. Essa é uma guerra contínua entre as duas seitas e guerras santas, contra os membros da igreja de Selune, são comuns onde Shar é forte.

Silvanus

Poderes: Silvanus é um dos mais poderosos dos deuses de na-



tureza selvagem e só perdendo em poder para Chauntea, porque ela possui uma seita mais organizada. Os dois são aliados, como a maioria dos deuses *neutros* e do bem. Silvanus orgulha-se de sua neu-

tralidade e mantém seu lar no plano das Oposições Concordeantes. É servido por Mielikki e muitos dos seguidores de um deus veneram o outro.

Silvanus aparece como um jovem de dedos finos e compridos, vestindo uma armadura cujos gomos possuem a forma de folhas de carvalho. Ele também carrega um grande cajado. Seu símbolo é a folha de carvalho.

Ensinaamentos: A natureza e sua perfeita harmonia é o dogma de Silvanus, que tem em igual medida a seca e a enchente, o fogo e o gelo, a vida e a morte. Seus seguidores tendem a enxergar tudo como um macrocosmo, não se atendo a uma pessoa, ou nação. A perda de uma comunidade, num ataque goblin, é uma terrível tragédia, mas cria novas terras para serem reconquistadas e novos testes para heróis e heroínas. Isso não quer dizer que os clérigos de Silvanus não escolham um dos lados, numa batalha. Eles sempre se mantêm do lado da natureza selvagem, o estado natural das coisas, sobre qualquer força civilizada.

Silvanus é venerado por viajantes e aventureiros, exploradores e sábios, que procuram conhecimento na natureza e comunidades rurais afastadas da proteção dos nobres.

Os clérigos: Silvanus possui uma forte base entre os clérigos nas cidades e entre os druidas no campo. Como Chauntea, ele responde a ambos. Mas, nesse caso, os druidas são favorecidos pelos dois deuses. Os clérigos de Silvanus estão espalhados por várias comunidades e, algumas, se instalaram em grandes cidades, como Waterdeep. Sua igreja é notada pela armadura que imita o padrão das folhas de carvalho. Aventureiros podem escolher vestimentas menos ornamentadas, para viajar em áreas perigosas.

Sune



Poderes: Sune Cabelos de Fogo é a deusa da beleza, do amor e da paixão. Dizem que ela é a mais justa dos deuses e, quando representada, é mostrada como a mulher mais bonita dos Reinos, com cabelos vermelhos radiantes e um charme

incrível. Seu símbolo é sua própria face, a de uma donzela de cabelos de fogo. Sune possui tendência *boa* e mora no plano de Arvandor, lar do panteão élfico. Dizem que ela divide as águas de sua piscina sagrada, a Sempre Dourada, com a deusa Hanali Celanil. Os boatos são de que há uma rivalidade entre as duas, sobre a superioridade dos elfos, contra a beleza humana.



Ensinaamentos: A beleza é algo mais do que superficial, dizem os sunitas. Eles pregam que as pessoas devem mostrar suas verdadeiras faces para o mundo. Os seguidores de Sune acreditam no amor puro, almas gêmeas e em seguir o que manda o coração. Amores impossíveis e patinhos feios, que se tornam cisnes, fazem parte dos ensinamentos de Sune.

Os clérigos: Os seguidores de Sune são vistos como vazios e superficiais e conhecidos por saberem como animar uma festa. Os mais carismáticos são os líderes e suas vestimentas vermelhas são usadas para indicar isso.

Sune é a mais desorganizada das seitas, pois seus líderes mudam constantemente. Muitas vezes um líder larga tudo e sai para o mundo, em busca de alguma coisa, ou alguém. Se um clérigo quer participar de uma seita e possui poucos requisitos e muito potencial, a seita de Sune é altamente recomendada.

O maior templo de Sune, no Norte, é o Templo da Beleza, em Waterdeep.

Talos



Poderes: Talos é a força destrutiva da natureza. Ele é o deus das tempestades, incêndios, terremotos, tornados e da destruição. Seu lar fica no plano do Pandemônio. Sua tendência é *maligna e cruel*. Atrai destruidores, saqueadores e guerreiros como seus seguidores.

O símbolo de Talos é composto por três raios, cada um de uma cor, que irradiam de um ponto central. Quando retratado, é desenhado como um homem forte e barbudo, usando um tapa-olho. Dizem que ele carrega um conjunto de cajados, feitos do primeiro ferro forjado nos Reinos, com primeira prata extraída e do primeiro carvalho tombado. Ele os usa para deflagrar tempestades, fazer a água se agitar e dividir a terra, em fúria e ódio.

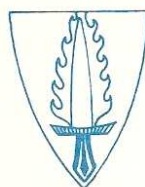
Ensinaamentos: Talos o Destruidor é o lado negro da natureza, a força destrutiva e incontrolável esperando para agir a qualquer momento. Seus ensinamentos se resumem a "Vá, destrua e conquiste". Esses termos são utilizados para se referir aos clérigos. A vida é feita de termos aleatórios e caos. Os devotos devem conquistar e manter o que puderem, pois, quem sabe quando Talos irá atacar e levá-los para um outro mundo?

Os clérigos: Talos é mais temido do que venerado, o que explica sua popularidade. Ele possui uma igreja estabelecida, que avisa, através dos clérigos, das destruições e cataclismos vindouros. Frequentemente eles estão certos, o que explica sua natureza viajante. Tais sacerdotes sempre se vestem de preto e prateado e são conhecidos como "Corvos do Destino" — denominação nunca expressada na frente deles.

A igreja de Talos crê na destruição selvagem da natureza como um todo, jogando sua própria sorte em favor ou detrimimento do deus. Os membros da seita são fatalistas e, como resultado, quase autodestrutivos. Além disso querem levar com eles o maior número de pessoas possível.

Uma escrita sagrada clama que Talos é o deus da morte violenta, um cartel reclamado por Cyric. Desde então, as mortes violentas aumentaram, principalmente entre os que espalham essas palavras.

Tempus



Poderes: Tempus é o deus das guerras, o Lorde das Batalhas, o martelo de combate. Ele é aleatório em seus favores, pois sua tendência *caótica* favorece os dois lados de uma batalha. Ele pode estar de um lado da batalha, em um dia, e, no dia seguinte, do outro.

Tempus aparece como um gigante de 4 metros de altura, vestindo uma pesada armadura de combate, banhada de sangue. Seu rosto está sempre escondido atrás de um capacete de combate. Seus braços e pernas estão cobertos de ferimentos. Porém isso não o afeta, quando entra numa batalha.

Tempus pode se manifestar antes da luta começar, aparecendo em um dos lados. Se ele está montado em seu cavalo branco — Veiros —, a batalha será triunfante. Caso monte seu cavalo negro — Deiros —, a derrota está por vir. Geralmente ele aparecerá montado sobre os dois cavalos, indicando a natureza caótica das batalhas. Seu símbolo é uma espada flamejante, em um campo vermelho. Ele é servido pelo Cavaleiro Vermelho (veja a seção dos quase-poderes).

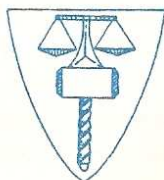
Ensinaamentos: A guerra é justa, pois ela esmaga as partes integrantes, igualmente. E em qualquer batalha, um mortal pode ser morto, ou se tornar um herói. A guerra não deve ser temida, mas encarada como algo natural, uma força humana, um tormento que a civilização atrai, devido à sua simples existência.

Tempus é chamado em todas as noites, antes das batalhas, e é venerado por todos os guerreiros, qualquer que sejam as tendências. Como consequência é um deus forte, exuberante e robusto, como um guerreiro.

Os clérigos: A vestimenta dos sacerdotes de Tempus é sempre uma armadura, vestida em batalha e semidestruída. Em regiões mais civilizadas, a armadura foi substituída por um capacete de metal em forma de crânio. Mas o propósito é o mesmo, indicar que são clérigos guerreiros. Seu lugar é nas trincheiras, com as tropas, empurrando-os para a frente. Clérigos de Tempus podem ser encontrados nos dois lados de uma batalha, pois nunca se sabe qual deles o deus está ajudando.



Tyr



Poderes: Tyr Grimjaws; Tyr o Justo; Tyr o Aleijado, e Tyr o Deus Cego. Todos esses nomes representam a natureza do deus da justiça. Ele é novo entre os deuses, tendo aparecido a menos de um milênio atrás. Apesar disso, tornou-se

temido e respeitado nos Reinos.

Tyr é representado por um guerreiro nobre, cuja mão direita está faltando — perdida como prova de sua resistência e força de espírito. Recentes relatos informam que ele está cego também, em decorrência do Tempo das Perturbações e dos avatares. Ele é o único dos deuses que possui tendência *honrada* e que mantém seu lar nas Montanhas dos Sete Céus.

O símbolo de Tyr é uma balança descansando sobre um martelo. É um reflexo de sua natureza. Justiça, pela força que a mantém. Tyr é servido pelo semideus Torm.

Ensinaamentos: Tyr e seus seguidores são devotados à causa da justiça, fazendo o que é justo e realizando vinganças. Isso não significa igualdade, ou justiça, mas a descoberta da verdade e a punição dos culpados.

Os seguidores de Tyr possuem uma visão muito fechada e tendem a colocar tudo como preto no branco.

Os clérigos: Tyr sobrevive muito bem no mundo civilizado e a maioria de seus templos está localizada em grandes cidades. Enquanto alguns paladinos acreditam na escolha do tudo ou nada a respeito de Tyr, ele é muito popular entre burocratas, juízes e mercadores, que fazem o sistema funcionar de forma mais eficaz.

As vestimentas de seus sacerdotes são robes azuis e roxos, com uma faixa branca. Uma luva, também branca, ou manopla, veste a mão direita, para representar a perda da mão do deus. Durante os rituais, finas tiras de linho adamascado são amarradas sobre os olhos dos clérigos, para lembrá-los da cegueira de seu deus.

Poderes Intermediários

Beshaba



Poderes: A Dama dos Infortúnios, deusa da má sorte e acidentes, é uma divindade de maldade aleatória e a filha ingrata de Tyche. Beshaba mantém sua casa no Abismo e, como deve ser notado em seu cartel, possui tendência *caótica*. Quando

representada, Beshaba é uma linda dama de cabelos cor de neve, cujas feições são distorcidas por sua loucura. Seu símbolo é um conjunto de chifres colocados sobre um triângulo vermelho.

Ensinaamentos: Seus ensinamentos são o contrário dos de Tymora. Coisas ruins acontecem a todos e somente seguindo Beshaba você, talvez, consiga evitá-las. Muita sorte é uma coisa ruim e, para equilibrar as coisas, o sábio deve planejar sempre as catástrofes. O que quer que aconteça, sempre pode ficar pior.

Os clérigos: Beshaba é uma deusa venerada mais por medo que por amor. Seus seguidores e clérigos estão espalhados pelos Reinos e podem ser encontrados em qualquer lugar, onde propósitos malévolos estão sendo planejados. Há rumores que Beshaba possui uma sociedade de assassinos dedicados ao seu nome.

Gond



Poderes: Gond Wonderbringer é o deus dos artefatos, mecanismos e construções. Ele é o patrono dos ferreiros, marceneiros e engenheiros. Nativo do plano da Oposição Concordante, ele é, geralmente, retratado como um senhor de barbas

vermelhas, com um martelo e forja descomunais, que lhe permitem moldar as estrelas.

O símbolo de Gond é uma roda dentada, em prata, osso, ou metal.

Ensinaamentos: Os ensinamentos de Gond podem ser resumidos no ditado: “As ações é que contam”. Intenções e pensamentos são outra coisa. No final existe o resultado, que fica depois que a espada é forjada. Isso que é importante. Para venerar Gond basta, continuamente, inventar novos aparatos e itens. Essa atividade acaba entrando no território de Mystra — que se ocupa com itens mágicos — e de Oghma — ligado à sabedoria. Porém, Gond possui boas relações com eles.

Os clérigos: Clérigos de Gond vestem-se com roupas que possuam muitos bolsos, onde guardam ganchos, porcas, pregos, metais e outras coisas, que um dia podem ser úteis.

O culto a Gond é a religião oficial das ilhas de Lantan, que é também berço de novas invenções e aparatos. Os novos arcabuzes são criações de Lantan e trazem marcado o símbolo desse deus.

A veneração a Gond é esporádica nos Reinos, mas tem ganho força rapidamente, com o passar dos anos, desde o Tempo das Perturbações. A natureza dos novos aparatos, vindos de Lantan, é preocupante. Principalmente para os que veneram Oghma, o deus da sabedoria. A eles, parece que algumas das invenções não são tão bem-vindas assim.



Helm



Poderes: Deus dos guardiões e protetores, ele é a utopia dos guardiões, o vigilante, o guarda e, nos últimos anos, tem sido venerado por pessoas que precisam vigiar o mal que está estacionado em suas portas. Helm está sempre vigilante, em-

penhando o espírito da lei. Mora no plano de Nirvana, em uma região próxima à de Mystra. Helm era muito mais poderoso antigamente, mas caiu por causa de duas ações. No Tempo das Perturbações, manteve seus poderes, enquanto os outros deuses tiveram os seus eliminados e confinados aos Reinos. Assim, foi ordenado a ele que barrasse os portais para os outros deuses. Cumpriu muito bem sua tarefa e grande parte da destruição resultante das divindades aprisionadas deve-se a ele.

Helm manteve-se forte, no sul, mas teve problemas durante a invasão do mundo novo de Maztica. Seus atos violentos e brutais contribuíram ainda mais para a sua má reputação. Ele ainda possui poderes intermediários, como era antes da chegada dos avatares, mas tem decaído visivelmente, enquanto Gond e Torm atraem novos seguidores. O símbolo de Helm é um olho aberto, pintado em uma manopla de metal.

Ensinaamentos: Helm ensina que todos devem estar sempre vigilantes e até preparados para um inimigo. Ele também serve aos que são pacientes e esperam. Planos cuidadosamente preparados sempre derrotam ações impensadas.

Os clérigos: Os clérigos de Helm, como os de Tempus, preferem armaduras como vestimentas. Porém, elas devem ser limpas e novas. Em algumas regiões, os clérigos pintam um olho dourado no peito da armadura. Os elmos são sempre abertos na face, possibilitando àqueles que o usam estarem sempre vigilantes.

Os clérigos de Helm perderam muito poder devido ao Tempo das Perturbações. Os que restaram, acreditam que esse é o mais favorecido dos deuses, pois foi ele o escolhido para manter seus poderes, a fim de conter os outros. Os clérigos de Helm estão tendo problemas com Maztica e com as batalhas com os príncipes selvagens, de uma terra distante — os relatos variam de acordo com o contador, mas esta é a verdade.

Ilmater



Poderes: Ilmater o Deus Chorão, da resistência, do sofrimento, do martírio e da perseverança, é quem oferece calma e energia aos que estão sofrendo, oprimidos ou carregando uma grande dor. Ele toma o lugar das pessoas que sofrem. É o

deus dos oprimidos e injustiçados.

Ilmater aparece como uma pessoa mutilada. Suas mãos estão esmagadas, porém ainda são úteis. Ele é aliado de Tyr e o ajuda em suas viagens, ensinando-o a viver sem a visão e confiando nos sentimentos. Ilmater possui tendência *honrada* e mora nos Paraísos Gêmeos.

Seu símbolo costumava ser um pano embebido em sangue. Agora, é um par de mãos amarradas com uma corda vermelha. O último símbolo acabou aumentando a sua popularidade nos Reinos.

Ensinaamentos: Os seguidores de Ilmater são conhecidos por seus sofrimentos intencionais, mas, na verdade, sabem muito sobre a natureza das curas e recuperações. Eles colocam a vida espiritual acima de qualquer coisa material.

Existem alguns servos de Ilmater que possuem uma visão negativa do mundo e a igreja também os aceita. Esses incluem os de humor duvidoso — como os que dizem: “Hoje é o primeiro dia dos que restam na sua vida.”

Os clérigos: Os clérigos de Ilmater são encontrados onde são necessários, o que, geralmente, acontece nas piores situações, ministrando seus ensinamentos aos pobres, doentes e necessitados. Eles se vestem de maneira simples, com elmos cinzas — ou vermelhos, quando são de uma categoria mais poderosa.

Clérigos de Ilmater podem ser encontrados junto a aventureiros e paladinos. Fazem missões de salvamento e resgate de pessoas pobres, sem condições de pagar uma recompensa. Não fazem isso por serem tolos, mas por se importarem com todas as coisas, exceto seus riscos pessoais.

Mask



Poderes: Mask é o deus dos ladinos, dos ladrões e da intriga. Ele é o Lorde das Sombras, um deus mau, que faz sua casa no reino de Hades. Seus domínios são conhecidos como o Templo das Sombras. É representado por um pequeno homem

vestido de preto e com uma capa de sombras. Ele sempre veste uma máscara preta de veludo, tingida de vermelho. Isso acabou se tornando seu símbolo. A capa lhe permite ficar invisível, voar e realizar qualquer ilusão que queira.

Ensinaamentos: Tudo o que ocorre nas sombras é visto por Mask. Cautela e desaparecimento são virtudes e as escritas de um de seus seguidores podem ser lidas de várias formas. Além dos ladrões e outros seres das sombras, diplomatas e negociantes também foram vistos evocando o nome de Mask, para poderem fazer negociações furtivas.

Os clérigos: A igreja de Mask, geralmente, vive na ilegalidade. Muitas delas estão escondidas dos transeuntes — e também dos inimigos. Nos lugares onde exista uma guilda de ladrões,



haverá sempre um templo de Mask.

Clérigos de Mask são encorajados a esconder sua verdadeira forma dos outros sacerdotes e das pessoas comuns. Em serviço, usam roupas ornamentadas na maneira de seu Deus, ou seja, de capa e máscaras pretas.

Mielikki



Poderes: Mielikki é a Dama das Flores-tas, a deusa das árvores e das criaturas que vivem em harmonia com elas. É a patrona dos rangers, da mesma forma que Oghma é dos bardos. Na confusão, após o Tempo das Perturbações, ela também anexou o

outono — que pertencia ao deus morto Hyrkul — ao seu cartel.

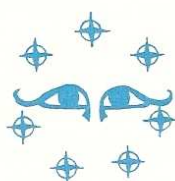
Mielikki aparece como uma jovem, que tem folhas e cipós como cabelos, vestida em robes verdes e amarelados. Seu símbolo é um unicórnio, ou em textos mais antigos, uma estrela branca sobre uma folha verde. Está aliada a Silvanus e, com o poder crescente desse deus, em breve ela ficará relegada a semideusa, ou quase-poder. Seus seguidores já utilizam a expressão “filha de Silvanus”, quando se referem a ela.

Mielikki possui tendência *boa*, como Eldath, e faz sua casa no plano Primordial da Matéria. Seu local de origem é desconhecido.

Ensinamentos: Os seguidores de Mielikki são próximos dos de Silvanus, exceto que eles enfocam o aspecto positivo da natureza, acreditando que homens e animais selvagens podem viver em harmonia. As roupas dos seguidores de Mielikki se parecem com as dos rangers.

Os clérigos: Os clérigos de Mielikki estão espalhados e não são numerosos, mas incluem os rangers que também se juntaram à seita. A hierarquia da igreja inclui somente sacerdotes e os rangers são como uma força auxiliar. Templos para a deusa são mais comuns do que igrejas e costumam ser encontrados mais ao norte, em áreas selvagens.

Selune



Poderes: Selune, Dama da Prata, é a deusa da lua, das estrelas e aqueles que as usam para a navegação. Calma e plácida, *bondosa* em tendência, mora no plano de Gladsheim, ela é servida por um grupo de mulheres serviçais, conhecidas como

shards. Sua eterna inimiga é a deusa Shar.

Quando passeia pelos Reinos, dizem que assume a forma de uma mulher prateada, com olhos grandes e cabelos brancos. Dizem, também, que, assim como a lua muda de fase, varia de aparência.

O símbolo de Selune é um círculo, formado por sete estrelas em volta de um par de olhos femininos, abertos.

Ensinamentos: Os ensinamentos de Selune são o de aceitação e tolerância acima de tudo. Ela é venerada por diferentes tipos de pessoas, navegantes e comerciantes marítimos, mas também mulheres, magas, licantropos, aqueles que trabalham honestamente na noite e os perdidos. Os pedidos aos fiéis são poucos e sua igreja varia como as fases da lua, dos opulentos templos em Waterdeep aos pequenos altares nas Terras dos Vales.

Os clérigos: Os devotos de Selune são tão diferentes quanto seus adoradores. Seu maior e mais bonito templo fica em Waterdeep e é conhecido como a Casa da Lua.

A inimizade entre Selune e Shar também é refletida em seus clérigos e batalhas ocorrem sempre que os representantes das duas divindades se encontram.

Tymora



Poderes: Conhecida como a Deusa da Sorte, também como a filha de Tyche e, ainda, como a irmã de Beshaba, Tymora é a deusa da boa sorte, habilidade e vitória. É a patrona dos aventureiros em geral.

Tymora, tradicionalmente, aparece como uma mulher jovem, com roupas de camponesa, apesar de, após o Tempo das Perturbações, ter adquirido um aspecto mais nobre. Normalmente, ela habita o plano de Arvandor.

Ensinamentos: O grito de guerra dos servos de Tymora é: “A sorte favorece os corajosos!”. Um coração bravo e com força de vontade vencerá até armadilhas, cuidadosamente elaboradas, de nove a cada dez vezes. Uma pessoa deve se colocar a mercê da sorte — de Tymora — e confiar nela.

Os clérigos: Tymora é uma deusa muito popular entre aventureiros e seus templos podem ser encontrados em qualquer lugar onde eles estejam. Como é a primeira escolha, entre os deuses, feita pelos aventureiros, suas igrejas são muito ricas.

Com a riqueza, vem a independência entre as diferentes igrejas de Tymora. Não existem vestimentas próprias e os templos refletem o gosto pessoal de seus clérigos

Por causa disso, nos últimos dez anos está sendo feito um trabalho de unificação da igreja, pelas mãos de um único patriarca, como é na igreja de Oghma. Esse líder é Daramos, o maior sacerdote da casa da senhora, em Arabel. Foi neste templo que Tymora se manifestou no Tempo das Perturbações e ali ficou, protegendo a cidade com seus poderes, durante os piores momentos. As outras igrejas estão bastante resistentes em relação a proclamar Arabel como o centro da fé e conflitos já começaram a ocorrer.



Umberlee



Poderes: Umberlee a Maldita exerce o poder de seu lar aquático, de algum ponto do Abismo. De lá, controla os oceanos, as ondas e o mar. É adorada, mais por medo do que por amor. Ao que tudo indica, ela é maligna ao extremo.

Umberlee sempre está em conflito com Selune, na qual os navegantes confiam sua sorte. Recentemente, entrou em oposição com seu próprio patrono, Talos, que reivindica para si o cartel da natureza violenta. Se Umberlee se revoltará, ou se tornará uma escrava de Talos, ainda não foi decidido.

O símbolo de Umberlee é uma onda bifurcada e azulada.

Ensinaamentos: Umberlee não possui ensinamentos. Para ela, o mar é um local selvagem e os que tentam se aventurar por ele devem lhe pagar um tributo, por desafiar seus domínios. Em todos os outros aspectos, suas lições são semelhantes às de Talos.

Os clérigos: Há muito pouco para ser dito a respeito dos clérigos de Umberlee. Como os sacerdotes de Talos, eles passeiam pela costas, avisando dos desastres iminentes e pedindo livre acesso nos navios para agradar a deusa. Umberlee possui muitos templos nas regiões costeiras e os viajantes oferecem flores e velas a ela, na esperança de serem poupados na próxima viagem.

Poderes Menores

Auril



Poderes: Auril, a Dama de Gelo, é a deusa do inverno e do frio. É mais poderosa nas regiões afetadas por grandes nevascas, ou nas periferias das áreas glaciais. Ela é uma deusa *maligna*, nativa do plano do Pandemônio. Seu símbolo é um

floco de neve dentro de um diamante.

Quando retratada, se parece com uma bela jovem de pele azulada, envolvida em roupas de neve.

Ensinaamentos: Auril é parecida com Umberlee em muitas formas. Ela é reverenciada pelo medo, serve a Talos e muito de seus ensinamentos são baseados na destruição, causada pela natureza. Como Umberlee, ela viu muito de seus poderes serem drenados por Talos e, como resultado, o inverno se tornou mais rigoroso nas últimas décadas, para lembrar às pessoas do norte quem controla o frio.

Os clérigos: Os clérigos de Auril estão espalhados pelo norte, e são vistos mais nas Terras Centrais. Seus robes têm a cor do gelo, com faixas azuis e são facilmente identificáveis pelos avisos que trazem sobre o inverno.

Azuth



Poderes: Azuth é o deus dos magos, arcanos, e de todos os que lançam magias, em oposição a Mystra, que é deusa só da magia. Azuth é um servo, amigo e conselheiro dessa deusa. Esse papel se tornou mais importante, principalmente no

Tempo das Perturbações.

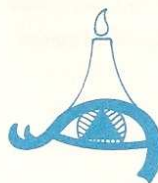
Azuth é conhecido como o poderoso patrono dos magos. Ele possui tendência *honrada* e mora em Arcádia. Parecido com um velho bárbaro, segura um cajado, com grandes poderes mágicos e clericais. Seu símbolo é uma mão humana apontando para cima, circundada por fogo azulado.

Ensinaamentos: Seguidores de Azuth acham que a razão é o melhor meio de se atingir a magia, que ela pode ser examinada e dissecada em minúsculos componentes, através da meditação. Calma e cautela são as suas palavras, para evitar erros que nem mesmo a magia pode corrigir.

Os clérigos: Os seguidores de Azuth incluem clérigos e magos. Bárbaros que invadem templos, a espera de sacerdotes, são, geralmente, pegos de surpresa por uma *Bola de Fogo*, explodindo em suas cabeças.

As vestimentas são, na maioria das vezes, cinza.

Deneir



Poderes: Deneir, o Lorde das Runas e Imagens, da literatura e da escrita, é descrito como um senhor careca, com uma barba enorme. Seu plano natal são as Terras das Feras, onde guarda uma biblioteca com todos os conhecimentos acumulados pela humanidade. Ele possui tendência *honrada*.

Deneir é um servo de Oghma e também é conhecido como o escriba desse deus. Seu símbolo é uma vela sobre um olho aberto.

Ensinaamentos: Os seguidores de Deneir acreditam que informação não guardada é perdida. A literatura é o maior presente dos deuses e deve ser ensinada e passada a outros. Os seguidores de Deneir também possuem um comportamento caridoso. Eles acham que qualquer informação, que não trará mal algum, deve ser passada para todos.

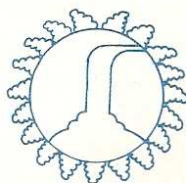
Os clérigos: os sacerdotes de Deneir estão espalhados por todo o continente, em templos e igrejas com o nome de seu deus. Existem rumores da existência de uma biblioteca imensa, escondida em algum lugar das Montanhas de Floco de Neve, onde os seus sacerdotes guardam o conhecimento acumulado por gerações.

Deneir, junto a Mystra, influenciam o misterioso grupo dos Harpistas e, uma de suas maiores igrejas, as Câmaras internas,



em Berdusk, está à frente de uma das maiores fundações Harpistas, conhecida como a Sala da Penumbra.

Eldath



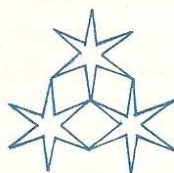
Poderes: Eldath é a deusa das águas, corredeiras e fontes, da paz e lugares quietos, e é a guardiã das cavernas druídicas. Sua natureza calma lhe deu também os nomes de a Deusa Calma e a Deusa das Águas Cantantes. Ela se parece muito com Mielikki e veste uma roupa verde brilhante. Como a Rainha das Florestas, ela também mora no plano Primordial da Matéria, apesar de dizerem que seu lar é qualquer lugar calmo.

Eldath é completamente *neutra*, e se mantém pacífica até quando ameaçada. Essa é uma das razões pela qual ela é um poder quase esquecido, pois muitos adoradores pensam em Mielikki ou Silvanus primeiro.

Ensinaamentos: A filosofia de Eldath é bastante avançada, mas ensina que a paz somente virá do interior, não podendo ser imposta ou ensinada, mas alcançada através da meditação. Em um mundo dominado pelo mal, com orcs, goblins, nações guerreiras e outras forças hostis, não é surpresa que essa filosofia não tenha se tornado popular. Ainda hoje são contados relatos — como o do guerreiro elfo Teva — que abraçou a causa de Eldath e abandonou as guerras para sempre.

Os clérigos: A igreja de Eldath é pequena e dispersa, e a maioria dos clérigos anda pelo mundo ensinando àqueles que procuram conhecimento. Os clérigos de Eldath se vestem de verde ou azul.

Liira



Poderes: A Deusa dos Prazeres, dos contentamentos, da alegria, felicidade, dança e liberdade, patrona dos festivais. Sua aparência está sempre mudando, movendo-se, sempre dinâmica. Ela possui tendência *honrada* e mora no plano de Arvandor. Liira serve Oghma, Deneir e é aliada de Milil. Seu símbolo é composto por três estrelas, uma vermelha, uma laranja e uma amarela.

Ensinaamentos: Os seguidores de Liira acreditam no talento individual, e na celebração da vida e sua diversidade. Geralmente, isso leva a um hedonismo, que faria um sunita corar. Com a absorção da igreja de Walkeen, a de Liira tornou-se mais rica, porém mais responsável, pois atraiu a classe dos mercadores.

Os clérigos: Os clérigos de Liira são conhecidos por trazerem a felicidade e se vestem com roupas que misturam as cores laranja e amarelo. Desde o Tempo das Perturbações a igreja

tem atraído muitos dos seguidores de Walkeen e muitos dos antigos templos foram reconstruídos. Com os novos adeptos, a seita tornou-se mais responsável e mais mercantil. Ela também começou a desenvolver sentimentos mais fortes, a respeito de liberdades pessoais.

Loviatar



Poderes: Loviatar, a Donzela da Dor, deusa da agonia, patrona dos torturados. Mora nos planos mais baixos de Gehenna e é *cruel* ao extremo, em tenacidade. Ela aparece como uma jovem vestida em uma armadura branca e carrega um varinha mágica feita de ossos, que usa como arma contra seus inimigos. O símbolo de Loviatar é um chicote de nove pontas, com espinhos em cada uma delas.

Ensinaamentos: Loviatar ensina que o mundo é cheio de dor e tormento, e que a melhor maneira de retribuir é sofrer os golpes que não podem ser evitados, devolvendo o máximo que puder ao causador.

Os clérigos: Os devotos de Loviatar são poucos, porém espalhados. Seus clérigos preferem vestir armaduras leves, com apenas uma faixa branca em homenagem à sua deusa. Oponentes tendem a evitá-los a todo custo, pois a morte é a punição mínima para aqueles que insultam sua deusa.

A igreja de Loviatar é relativamente independente dos julgamentos e impostos de outros templos, apesar de seus membros se ajudarem quando surgem problemas. Eles odeiam a igreja de Ilmater, cujo ensinamento diz que a força vem do sofrimento. Além disso, parecem resistentes à dor que Loviatar pode causar.

Malar



Poderes: Malar, o Caçador, o Lorde das Bestas, é um deus que mora no plano de Tártaro, mas quase sempre ronda o plano Material, possuindo os corpos de seus devotos, em uma fúria incontrolável e homicida. Ele é o deus dos animais incontroláveis, dos selvagens e dos caçadores.

Malar parece um gato negro enorme, com a pele sempre salpicada de sangue, que escorre também de suas garras e presas. Com Auril e Umberlee, ele também é um dos que servem Talos. Enfraquecido por causa da expansão da igreja desse deus, ele procura novos devotos nas comunidades não-humanas.

Seu símbolo é uma garra bestial.

Ensinaamentos: A caçada é o meio entre a vida e a morte, o desafio entre o caçador e a presa, e o julgamento de quem deve morrer ou viver. Selvageria e outras fortes emoções vão derro-



tar o raciocínio em tudo. “Que você morra de velhice”, é um insulto entre os clérigos de Malar.

Os clérigos: Os clérigos de Malar não possuem uma hierarquia, o que os torna mais difíceis de serem contidos, ou removidos de um local. O líder de uma seita é conhecido como Mestre de Caçadas e pode ser um mago, guerreiro, ou sacerdote, e pode ser identificado pelas peles que veste, em geral de tigre ou de lobo, que matou com suas próprias mãos.

Milil



Poderes: Milil é o deus da poesia, da eloquência e da música. É venerado pelos bardos, que o consideram apenas atrás de Oghma, de uma maneira similar a Deneir. Milil possui acordos com alguns dos deuses mais poderosos, incluindo Mystra e

Sune. De tendência *neutra*, mora no plano de Terras das Feras.

Ela aparece como um humano, ou elfo, de maneiras carismáticas e voz melodiosa. Milil é bem-vindo no panteão élfico, devido à beleza de sua voz. No geral, somente a música é escutada. Quando canta como um bardo inspirado, dizem que ele emite um leve brilho.

O símbolo de Milil é uma harpa prateada. Ele está diretamente conectado aos Harpistas, que usam o símbolo da lua crescente.

Ensinaamentos: Milil é o deus da criatividade e inspiração de toda a música, ao invés de ser só das letras, ou da melodia. Ele representa o pensamento através da música. Como resultado, seus ensinamentos tendem a ver o mundo como algo em construção, como uma música que inicia no nascimento e só se cala na morte.

Os clérigos: Clérigos de Milil são encontrados no norte e comandam igrejas, templos e altares em quase todas as maiores cidades. Eles são governados pelo patriarca supremo da música, em Waterdeep, mas a maioria das igrejas obedece seus próprios sacerdotes.

As vestimentas dos clérigos são feitas de materiais nobres, geralmente vermelhos com dragões dourados e se enlaçando.

Talona



Poderes: Talona é a Deusa dos Venenos e Mestra da Doença e estes também são seus cartéis entre os deuses. Uma deusa má e *cruel* que reside no plano de Tártaro. É representada por uma mulher velha, com o rosto coberto de cicatrizes e tatuagens.

Por onde anda, a morte e a dor a acompanham. O símbolo de Talona é um trio de lágrimas, em um triângulo negro.

Ensinaamentos: A vida e a morte estão em equilíbrio, dizem os clérigos de Talona, mas a morte é mais poderosa, deve ser

homenageada e respeitada, e é uma lição a ser aprendida por todos. Quando um dos seguidores de Talona resolve ensinar essa lição a alguém, há muito pouco a fazer.

Os clérigos: A igreja de Talona opera na clandestinidade, o que pode ser entendido, levando-se em conta que é uma igreja que prega a morte e a doença. É mais forte em regiões onde pragas e pestes são constantes e a seita geralmente é acusada de causar tais infortúnios. Os clérigos de Talona gostam de se tatuar e raspar os cabelos, em homenagem a sua deusa.

O culto a Talona atingiu seu ápice durante a Grande Praga de 1317-1323 CV.

Torm



Poderes: Torm o Verdadeiro e o Bravo é o deus da obediência, lealdade e patrono dos paladinos e de todos aqueles que enfrentam o perigo sem recuar. Ele é *bom* e *honrado*, e faz seu lar no plano Material, como Eldath e Mielikki. Torm é o braço

direito de Tyr e trabalha em nome da justiça. Durante o Tempo das Perturbações, sua forma física foi destruída em um confronto com Bane, apesar de ter sido restaurada depois. Alguns acreditam que Torm foi restaurado, pois morreu defendendo seus ensinamentos, enquanto outros acreditam que, como um nativo desse plano, ele não pode ser totalmente destruído — uma boa notícia também para os seguidores de Mielikki e Eldath. O símbolo de Torm é uma manopla de metal.

Ensinaamentos: Os ensinamentos de Torm são os mais puros de todas as seitas, que é devotada à lealdade e obediência. Não é uma obediência cega como a de um servidor trabalhando para um mestre maligno e que se reporta a uma autoridade mais alta. A salvação pode ser encontrada através de serviços.

Os clérigos: A popularidade de Torm está aumentando, principalmente após o Tempo das Perturbações. Ele tem se beneficiado de seguidores cegos, obedientes e paladinos que defendem a causa.

O centro da igreja é Tantras, onde Torm morreu em nome de sua causa. Seus clérigos vestem armaduras, como os de Tempus, porém, arrumadas e limpas.

Alguma rivalidade existe entre os clérigos de Torm e Helm. Enquanto o primeiro tem mostrado um aumento na popularidade, o segundo tem sofrido uma série de derrotas e perda de reputação.

Poderes Mortos

Bane

Poderes: Bane o Lorde Negro, também chamado de Perdição,



era o deus da fome, tirania e áreas odiadas, usurpado por Cyric. Ele era *maligno* e um dos grandes poderes dos Reinos. Seu símbolo era uma mão negra sobre um fundo vermelho.

Os clérigos: Quase todos os clérigos de Bane debandaram para o lado da crença de Cyric. Muitos acreditam que Cyric é Bane reencarnado. As maiores resistências ficam no Mar da Lua, onde os conflitos entre a antiga e a nova religião resultaram em um ataque que durou semanas, em todos os templos que adoravam o antigo deus.

Existem alguns banitas isolados nos Reinos e nem todos os fiéis a Cyric esqueceram de Bane. Dissidentes também foram atraídos por Talos, Talona e o quase-poder Lyachtu Xvim, deus filho de Bane.

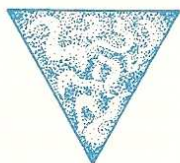
Bhaal



Poderes: Bhaal era o deus da morte, particularmente da morte violenta e do sacrifício. Era um poder intermediário e possuía uma seita bastante poderosa nos Reinos. Naquele tempo era conhecido como o deus dos assassinatos. Ele sofreu uma série de ataques antes do Tempo das Perturbações, sendo banido de Moonshae. Bhaal foi finalmente destruído durante o Tempo das Perturbações e seu cartel e igrejas foram tomados por Cyric. O símbolo de Bhaal era uma caveira cercada por lágrimas.

Os clérigos: Os clérigos de Bhaal, que sobreviveram ao Tempo das Perturbações, trocaram suas devoções a Cyric, apesar de manterem vários de seus simbolismos e dogmas. Sua facção mantém Cyric como o novo Bhaal e ataca os banitas que acham que Cyric é Bane reencarnado. Em alguns lugares, ainda existem seitas que veneram somente a Bhaal, mas tais seitas são presídidas por antigos clérigos.

Leira



Poderes: Leira, a Deusa dos Nevoeiros, era a deusa das ilusões e da enganação, patrona dos ilusionistas e mentirosos. Sua aparência, mesmo durante a sua existência, era uma dúvida. Se ela ainda existisse, sua casa seria nos terrenos enevoados

do Limbo.

Leira era uma deusa menor, com poucos adeptos, exceto ilusionistas, que acreditam na linguagem de Ruathlek.

O que se diz é que Leira está morta e que pereceu durante o Tempo das Perturbações, tendo seu cartel e admiradores roubados por outros deuses e deusas. Porém, desde este tempo,

nenhum deus apareceu para reclamar seu cartel, seguidores, ou a confirmação da morte de Leira.

O símbolo de Leira é um triângulo de ponta cabeça, decorado por nuvens cinza.

Os clérigos: Os clérigos de Leira usam máscaras ornamentais, semelhantes às dos Lordes de Waterdeep. Eles são poucos, principalmente depois do Tempo das Perturbações.

Myrkul



Poderes: Myrkul era o deus dos mortos, em oposição a Bhaal, que era o deus da morte. O símbolo do velho deus dos ossos era um esqueleto, ou uma mão esquelética. Seu cartel e seu castelo de ossos, no Hades, foram usurpados por

Cyric. Myrkul tinha um grande poder.

Os clérigos: Os clérigos de Myrkul nunca foram muitos, pois não existem muitas seitas que veneram os mortos. Porém, o medo que sentiam de Myrkul inspirou muito da veneração que a divindade recebia.

A troca de Myrkul por Cyric foi tranqüila e sem nenhum dos incidentes que permearam a passagem de Bane ou Bhaal. Como dizem, apenas colocaram uma moldura roxa em volta da caveira. Mas, como a igreja passou por modificações nos últimos dez anos, pode continuar se modificando.

Walkeen



Poderes: Walkeen era uma jovem deusa do comércio e do dinheiro, que apareceu à classe mercantil dos Reinos. Era um poder neutro e seu símbolo era uma moeda dourada. Acredita-se que Walkeen morreu durante o Tempo das Perturbações, mas não há registro disso. Simplesmente seus clérigos

nunca mais receberam suas magias, nem suas bênçãos. Nenhum outro deus tomou seu lugar e o caos reinou dentro da seita.

Finalmente, há três anos, um profeta de Liira apareceu com uma revelação: Walkeen foi morta e banida dos Reinos para sempre e não iria mais retornar. O profeta apareceu em todos os templos de Walkeen, teleportado por magia, ou vontade dos deuses. A cada parada, o profeta dizia que Liira iria ficar com o cartel de Walkeen e concederia as magias aos clérigos. Os templos, após um período de perda de prestígio e debanda de admiradores, acabou aceitando as imposições e concordou em mesclar as seitas. Liira ganhou muito poder com esse movimento.

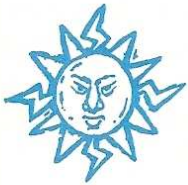
Os clérigos: Muitos dos clérigos de Walkeen são agora liiritas, adorando a deusa como se fosse Walkeen. Eles mantiveram a opulência de seus robes e utilizaram sua experiência



para subir dentro da seita dos festivais. Eles se consideram mais espertos do que seus colegas, porém, vários liiritas, mais radicais, os consideram peças decorativas no sistema clerical.

Quase-Poderes

At'ar



Muitos dos habitantes de Faerun adoram a deusa da lua, Selune, mas são poucos os que veneram uma deusa sol. A tribo dos beduínos de Anauroch é uma exceção. Eles temem e respeitam At'ar a Deusa Amarela Sem Misericórdia. Simbolizando o calor

do deserto, ela é uma mulher rude e sem compaixão, cuja fúria ataca os mais bravos corações. Sábios também descobriram referências a um antigo deus Netheril, chamado Amaunator, que era um deus do sol homem. Mas a conexão entre os dois nunca foi provada. At'ar é mais temida que venerada.

Amazona Vermelha



A Amazona Vermelha é um pequeno poder a serviço de Tempus, o Deus da Batalha. Ela é a deusa do planejamento e da estratégia e, apesar de haverem pequenos movimentos em seu nome, não possui clero nem igrejas. A Amazona Vermelha

está estabelecida como uma deusa de cabelos negros, usando uma armadura vermelho-sangue, com um mapa dos reinos em suas mãos.

É venerada nas igrejas de Tempus, mas sempre de maneira secundária, em relação ao Lorde das Batalhas. Com o tempo e a complexidade das lutas, pode acabar ganhando sua própria igreja e seguidores, da mesma forma que Torm fez, quando a serviço de Tyr. Sua tendência é extremamente *honrada*.

Baelros



Baelros pode ser uma encarnação de Talos e partilha com este muitas das atitudes, e dos ensinamentos, sobre as forças destrutivas da natureza. Ele é venerado no sul e nas ilhas de Calimshan. É retratado como um grande gênio de pele azul,

erguendo-se de uma tempestade de areia. Seu símbolo é um raio curvado. Sacerdotes de Baelros estão em acordo com os de Talos e existem muitas razões para crer que Baelros é um deus local, de uma região fiel a Talos. Como se uma parte do Deus da Destruição encarnasse na terra, em uma entidade separada

que resistiu à sua tentativa de ficar com esse cartel. Baelros é um poder intermediário em sua terra, porém possui poucos poderes fora de Calimshan e Amn.

Entropia



Entropia, o Grande Nada, o Devorador de Deuses, é mais um conceito que uma divindade, mas é venerado fanaticamente — originalmente e, quase que exclusivamente, por uma família enlouquecida, chamada Karanoks — na cidade de

Luthcheq, em Chessenta, em um enorme templo na forma de um hemisfério negro.

Entropia é considerado como sendo uma enorme esfera de aniquilação e que nenhuma força, normal ou de deus, pode parar. Seus sacerdotes odeiam magos e magia. A origem desse ódio é desconhecida, e Entropia é pouco conhecido fora de Chessenta.

Garagos



Garagos o Deus da Guerra, era um velho deus a oeste do Mar Interno. Ele era retratado como um gigante de muitos braços, cada um segurando uma arma diferente e quase sempre nadando em um mar vermelho. Um de seus outros nomes

era Mestre de Armas. Seu símbolo é uma espiral de cinco pontas, com uma espada em cada ponta.

A área de maior veneração ocorreu na região que, agora, é o Portão Ocidental. Os esgotos e passagens subterrâneas estão cheios de runas e avisos sobre ele, bem como altares e símbolos. Garagos foi morto por Tempus em um combate. Porém, pequenos cultos ainda continuam a aparecer, no Mar das Estrelas Cadentes. Em seu auge, foi considerado um grande poder.

Garagauth o Soragido



Um deus *maligno* cuja presença era um insulto aos outros deuses, Garagauth foi expulso de seu palácio, nos planos Inferiores, e condenado a viver no plano Material. Dizem que ele surge como um velho e carismático sábio, porém, se passar muito tempo em um local, sua forma verdadeira aparece —

sua pele e roupas apodrecem, chifres e espinhos crescem por seu corpo e suas garras e presas ficam visíveis. Nessa hora, todos sobre sua influência são hipnotizados, para não perceberem o que está acontecendo.

Garagauth planeja recuperar suas terras e seguidores, usan-



do os métodos que Toril decidiu esquecer. Poucos indivíduos veneram Garagauth e, aqueles que o fazem, são por medo de receberem uma visita surpresa dele.

Gwaeron Tempestade de Ventos



Um poder menor a serviço de Mielikki — como interventor dos mortais no norte, Gwaeron é conhecido como o Caçador e representa a habilidade dos rangers de seguir e entender os símbolos da floresta. Ele é representado por um homem

alto e impressionante, com uma longa barba branca. Gwaeron possui poucos altares espalhados pela Floresta Alta e Cormanthor, mas nenhum templo.

Hoar



Hoar o Mestre do Destino é uma manifestação menos poderosa da vingança e retribuição, conhecido nas áreas marítimas como Assuram. Ele não é venerado, mas seu nome é usado por todos aqueles que buscam vingança, ou quando um culpado

escapa de sua punição e é condenado de outra forma — como um assassino que se safa da pena, mas acaba morto acidentalmente. Quando isso ocorre, é dado crédito à mão de Hoar.

A ação direta de Hoar nos Reinos não é sentida desde o Tempo das Perturbações e seu símbolo — três trovões juntos — não é visto há quase uma década. Se ele morreu, durante o Tempo das Perturbações, foi assassinado por Cyric, ou está escondido esperando por vingança. Ninguém sabe ao certo.

Jergal



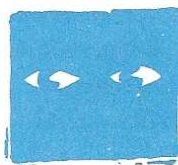
A criatura, entidade, ou semideus, Jergal era o servo de Myrkul. Nos contos mais antigos, seu nome é citado antes de Myrkul e pode ter sido o predecessor, ou o antigo nome do deus morto. Jergal é o zelador do Castelo de Ossos e o Escriba

dos Condenados, cujo trabalho era colocar um ponto final na vida de todos os espíritos.

Ele é um deus esquecido, caído nas sombras de Myrkul no último milênio. Não participou do Tempo das Perturbações e não se sabe se ainda existe. Ele possuía tendência *neutra*.

Lyachtu Xvim

Também chamado o deus Filho, ou Filho de Bane, Lyachtu



olhos flamejantes.

serve como o instrumento de seu pai nos Reinos, cumprindo as ordens. Ele aparece como uma pantera ou homem pelado, empunhando uma enorme cimitarra, ou, ainda, como uma nuvem negra com

Lyachtu aparentemente obteve a independência após a morte de seu pai, no Tempo das Perturbações. Ele é mais forte no oeste, particularmente em Thay, mas é venerado por todo o Reino. Não teve relação direta com o Tempo das Perturbações e não foi visto desde então. Mas, se qualquer quase-poder se tornar um poder intermediário, ou grande, as apostas recaem sobre Lyachtu (e na Amazona Vermelha).

Mãe Natureza

A Mãe Natureza das Ilhas Moonshae é um exemplo de uma divindade local que reina suprema e com imenso poder. Mas, fora desse local, ela possui pouco poder, ou influência. Apesar de ser apenas uma das facetas de Chauntea, a Mãe Natureza é uma deusa mais polida, incorporando também a agricultura e os terrenos selvagens. A maioria de seus clérigos é druida. Seu lar é o plano Material.

A Mãe Natureza possui três agentes que são como seus filhos: Leviatã, uma baleia gigante que protege as águas de Moonshae; Kamerynn, um unicórnio, rei dos terrenos selvagens; e a matilha de lobos, que é uma horda incansável, a serviço da deusa. Todos eles podem ser considerados semideuses, dentro dos limites das ilhas.

Moander



O antigo deus do apodrecimento e decadência, Moander, era bastante poderoso, muito tempo antes dos humanos se estabelecerem nas Terras dos Vales. Mas, atualmente, seu único templo reside na cidade destruída de Yulash. Seu símbolo

era uma mão aberta, com uma boca cheia de presas ao centro.

Moander, o Deus da Escuridão, é um exemplo de como até mesmo os mortos e os deuses esquecidos podem ter sono leve. Ele foi trazido a este plano, causando destruição e morte. Como consequência, Yulash foi abandonada e a Estrada Moander, em Cormanthor, floresta élfica, foi construída.

Moander foi destruído por uma combinação de heróis, exilados de outro plano, e os Harpistas. Desde então, permaneceu morto. Porém, relatos se proliferam nas Montanhas da Boca do Deserto, de que um pequeno poder, representando a podridão de Moander e o renascimento da corrupção, ainda está por ser revelado.



Savras o Que Tudo Vê



Savras era o deus do Sul, que uma vez foi tão poderoso quanto Azuth e dividia com ele seu cartel: magos a serviço de Mystra, a deusa da magia. Os dois batalharam e, segundo a lenda, Savras perdeu e Azuth tornou-se o deus dos magos.

Hoje, Savra é venerado silenciosamente como o deus dos adivinhos. Ele é representado por um homem de rosto cristallino, como uma bola de cristal. Suas palavras são claras, concisas e, raramente, o que seus ouvintes querem escutar.

O servo conhecido de Savras é Alaundo, da Cidade das Velas, o único profeta verdadeiro dos Reinos. Existe uma pequena igreja no Forte, dedicada a esse deus esquecido.

Sharess



Acredita-se que esse estranho e radiante semipoder uma vez foi parte de Shar, a deusa da noite, da perda do hedonismo, luxúria e do sexo. Ela é uma deusa *caótica*, venerada em grandes cidades como Waterdeep, Calimport e outras espalhadas pela Costa da Espada.

A seita de Sharess ainda está no estágio de cultos, com festas que mais lembram orgias, com muito peso nos prazeres da carne e pouco nos ensinamentos do espírito. Sharess deixa até Sune e Liira envergonhadas, tamanhos são seus excessos.

A verdadeira identidade de Sharess continua um mistério. Ela pode ser uma parte de Shar, ou pode ser uma entidade totalmente independente, uma deusa dos excessos. Muitos dos seguidores de Walkeen e que rejeitaram Liira se tornaram clérigos de Sharess.

Seu símbolo são lábios de mulher entalhados em pedra, ou rubi, que se prendem aos tornozelos, ou pulsos, por correntes de ouro.

Shaundakul



Shaundakul, o Deus dos Ventos, era o deus das viagens e explorações, na velha Myth Drannor. Ele era venerado por humanos e meio-elfos, particularmente por aqueles que eram aventureiros, exploradores e viajantes. Sua manifestação era uma enorme mão, cercada de pequenos pontos de luz, que apontavam o caminho. Essa aparência deu-lhe um outro nome: A Mão Amiga.

Os clérigos de Shaundakul acabaram quando Myth Drannor foi destruída. Mielikki absorveu os rangers e, Walkeen, os via-

jantes e mercadores. Agora, sua seita se resume a alguns adoradores espalhados pelo norte. No seu auge, Shaundakul tinha um poder intermediário. Porém, agora, tem só um pequeno poder.

Shiallia



Shiallia é um poder local da Floresta Alta, que age em serviço de Silvanus e Mielikki. Ela aparece como uma bela e voluptuosa mulher, protetora dos animais que vão dar à luz. É a plantadora de novas sementes e a germinadora de vida nova.

Shiallia diz ser irmã da Árvore Fantasma — um espírito coletivo da Floresta Alta — e limita sua influência àquela região, onde pode ser considerada um pequeno poder. Shiallia é desconhecida fora daquele perímetro, exceto por uma igreja, em Lua Prateada.

Siamorphe



Siamorphe o Nobre é uma entidade *honrada* venerada pelos nobres de Waterdeep. Fora da cidade, é desconhecido. De acordo com seus ensinamentos, a classe nobre tinha o direito de governar e a responsabilidade de fazê-lo corretamente. É um deus muito bem-visto, particularmente por alguns nobres que o colocam como desculpa do porquê estão ali. Seu símbolo é um cálice, com um sol dourado no centro.

Tchazzar



Herói promovido ao nível de divindade, Tchazzar uniu Chessenta sob seu comando. Ele a governou bem e por muito tempo. Quando seus dias terminaram, o guerreiro rei caminhou para o norte, para nunca mais ser visto. Seus seguidores acreditam que Tchazzar ainda está vivo e que atingiu o status de semideus por seus feitos nesse plano. Seus adoradores são muitos em Chessenta, mas é desconhecido fora de lá.

Seu símbolo é um dragão vermelho, postado em frente de uma montanha negra.

Uthgar

Uthgar é o pai dos bárbaros da fronteira selvagem e, dizem, filho de Tempus. Um guerreiro orgulhoso e forte, que fundou as tribos de Uthgar. Ele viveu três vezes mais do que um humano comum e depois ascendeu, para governar ao lado de seu pai. O



fato de Uthgar ser totalmente desconhecido fora das tribos, mesmo nos templos de Tempus, é uma prova para os bárbaros de que os sacerdotes civilizados são fracos e não merecem os ensinamentos dos deuses. Uthgar não possui símbolo sagrado e nem templos, ou igrejas. Porém, os bárbaros acreditam que ele é o mestre de todos os animais selvagens, que também o veneram.

Valkur



Valkur o Poderoso é o deus dos marinheiros, um poder menor que protege os navios contra a fúria de Umberlee e a destruição de Talos. Ele é um deus *honrado* e, nem sempre, responsável pelas pecas de seus adoradores. Portanto, a veneration dos marinheiros do norte nada mais é do que o medo de ser pego pela ira dos deuses e a busca de proteção contra ela.

Proteção que, aliás, pode não vir.

Valkur é representado por um marinheiro gigante, navegando pelos mares, que somente chegam aos seus joelhos. Carrega um grande escudo, que usa para evitar o ataque das forças da natureza.

Valkur possui templos na Costa da Espada e no Mar das Estrelas Cadentes. Seu nome é usado para abençoar marinheiros mortos e navios desaparecidos. O nome de Umberlee, porém, é dito mais vezes e seus templos aparecem mais.

Cultos das Seras

Também incluídos nas fileiras dos quase-poderes estão os vários monstros, criaturas e entidades reverenciadas pelos Cultos Pagãos. Esses cultos são, geralmente, pequenos em tamanho e domínio e dedicados a um único monstro, ou classe de monstros.

Cultistas podem ser clérigos mas, na maioria das vezes, são xamãs e, noutras, até não-humanos estão em suas fileiras. No geral, os Cultos Pagãos são mais poderosos nos terrenos selvagens e enfatizam os poderes destrutivos das criaturas em questão. Muitos cultos mantêm ligações estreitas com Malar e os servem da mesma forma que Azuth serve Mystra, ou a Amazônia Vermelha serve Tempus.

Os cultos mais conhecidos são:

O Urso Azul: Um dos mais conhecidos e mais odiados cultos do norte. A tribo bárbara é devota do Urso Azul, uma criatura demoníaca que vive nas proximidades do Forte Portal do Inferno. Um barulhento instrumento da destruição, que só pode ser encontrado no norte. Sua líder é geralmente uma bruxa anis ou da noite, conhecida por comer seus prisioneiros.

A Espada Brilhante: Não é um Culto Pagão, mas um culto a um item mágico. A seita está localizada em Thentia e venera uma arma mágica. A Espada Brilhante é um objeto mágico, que dizem flutuar pelos corredores escuros dos esgotos da ci-

dade, caçando e destruindo qualquer um que possua objetos mágicos e cruze seu caminho.

Culto do Crânio Cantor: Esse culto, reportado do deserto de Anauroch, é liderado por um crânio mágico falante. Seus seguidores atacam qualquer um que tente cruzar o deserto.

Elrem, o Grande Verme Sábio: Um dos mais venerados deuses bárbaros, o Grande Verme é uma criatura imortal, que dizem ser um dos filhos de Uthgar. Um poderoso dragão, Elrem dorme durante todo o tempo, apenas se levantando para alertar ou defender os bárbaros. Seu lar e seu templo estão localizados na Grande Caverna do Verme.

Kazgoroth, A Besta das Moonshaes: Dizem que é uma grande manifestação de Bhaal, mas ninguém nunca lhe perguntou sobre isso. Uma criatura reptiliana, Kazgoroth possui grandes poderes mágicos e foi servido por uma legião de gigantes firbolgs e um exército de mortos-vivos, conhecido como Guerreiros de Sangue. Ele foi morto de maneira a ficar completamente destruído. Porém a morte não é um fim para os deuses nos Reinos.

Lurue: Lurue o Unicórnio é o deus dos monstros falantes e inteligentes. Seus adoradores estão espalhados pelo norte, principalmente próximos à Lua Prateada. Lurue também possui um grupo de aventureiros a seu serviço, os Cavaleiros do Unicórnio, dedicados a ele. Esse grupo é sediado em Portal de Baldur.

Nobanion: O Deus Leão de Guthmere, Nobanion é visto como o protetor das florestas e dos nativos que nela vivem. Ele é representado por um leão com o dobro do tamanho, cujas mandíbulas, uma vez fechadas, não podem ser abertas por nenhum poder mortal.

Tigre Vermelho: Um dos muitos Cultos Pagãos fundados entre as tribos bárbaras da Fronteira Selvagem, o Tigre Vermelho é uma criatura bestial. Seus seguidores são caçadores solitários. Esse culto é mais forte em Madeira Fria. Seu símbolo é um rosto avermelhado de tigre. Outros Cultos Pagãos no norte também incluem os Leões Negros, Corvos, Elk, Mundo Cinza, Grifos, Pônei Voador e Besta do Trovão — cujos totens se parecem com um apatossauro —, além dos cultos ao Urso Azul, Grande Verme e Árvore Fantasma, mencionados aqui.

Árvore Fantasma: Esse culto venera o espírito coletivo da Floresta Alta, uma força elemental que age como o subconsciente do local. Ela também possui sua própria tribo que é leal à rainha Alustriel, de Lua Prateada.

O Culto do Dragão: O maior e mais poderoso de todos os Cultos Pagãos, essa organização está dividida como uma sociedade secreta. Fundada por dissidentes dos Harpistas, o Culto acredita que os dragões retornarão um dia, na forma de monstros mortos-vivos, para reclamar suas terras. Dragões liches são geralmente usados como servos, ou objetos de veneração por membros desse Culto.

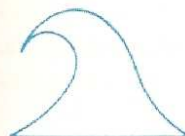


Cultos Elementais



Akadia

— ou, às vezes, são até hostis — os humanos que tentam



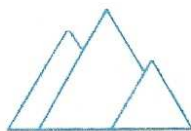
Ishithia

é variada e caótica. Geralmente, com facções diferentes e visões até mesmo opostas — e propensos a briga. Essa é mais uma razão pela qual os sábios afirmam a completa falta de interesse dos Lordes Elementais nesse assunto. Mesmo assim, magias são dadas aos clérigos dessas facções.

Os Lordes Elementais são:

- Akadia, a Rainha do Ar, Senhora dos Ventos.
- Gumbar, Senhor da Terra, Rei da Terra abaixo das raízes.
- Ishithia, o Deus das Águas, Rei das Ondas.
- Kossuth, o Tirano do Fogo.

Dos quatro, o mais conhecido é Kossuth, por causa de seus clérigos nas terras de Thay.



Gumbar



Kossuth

Últimos entre os quase-poderes estão os Cultos Elementais, quatro seitas que representam os quatro elementos — Fogo, Água, Ar e Terra.

São grandes e poderosas manifestações de poder, mas quase todas ignoram — ou, às vezes, são até hostis — os humanos que tentam atrair sua atenção. Eles estão colocados junto aos quase-poderes, quando se importam com os problemas mortais.

A veneração aos Lordes Elementais

debates, do que como uma igreja.

Os Reinos sabem da existência de Ao, mas há poucas razões para chamá-lo, ou procurar por suas verdades — que não viriam. As questões filosóficas, que a muitos afligem, centraram-se no fato de Ao se reportar, ou não, a alguma entidade superior.

Outros Sobrepoderes

Ao parece ser responsável por todos os principais deuses dos Reinos — os maiores, intermediários e os pequenos poderes listados anteriormente. Parecem existir outras divindades encontradas em Faerun. Ao leste, os deuses estão agrupados como um exército, a um burocrata supremo que controla o panteão. Para o sul, os deuses se reportam a uma entidade conhecida por Destino, que não é um deus, mas algo completamente desconhecido. Para o oeste, os deuses veneram uma entidade conhecida como Maztica.

Descobrir se essas entidades são apenas formas diferentes de se denominar Ao, ou se são parte de um comitê celestial de sobrepoderes, é um trabalho para os sábios.

Poderes Não-Humanos

A vasta gama de deuses apresentados aqui são deuses humanos. Adorados por esses, com aparência e ações humanas. Além deles, também existe uma vasta gama de deuses não-humanos agindo nos Reinos. Eles variam de grandes a pequenos poderes e, geralmente, estão organizados em panteões mais conhecidos.

Entidades Élficas

Corellon Larethian: É o criador de todos os elfos e o destruidor dos drows. O cabeça do panteão, ou Seldarine. Ele, ou ela — pode se manifestar nos dois sexos — e seus seguidores fazem seu panteão no plano de Arvandor. Seu símbolo é uma lua crescente. Ele é considerado um grande poder.

Aedrie Faenya: É a deusa do ar, das chuvas e da fertilidade elfa. A mais *neutra* do panteão elfo, ela estende suas bênçãos aos Reinos e a todas as criaturas aladas. Seu símbolo é a silhueta de um pássaro, sobre uma nuvem.

Erevan Ilesere: É o deus das mudanças e dos meio-elfos renegados. Ele é um deus de piadas e truques e é venerado por pixies e sprites. Seu símbolo é uma estrela, com raios assimétricos.

Fenmarel Mestarine: É um deus menor, venerado pelos elfos renegados, que preferiram a companhia dos humanos mortais.

Hanali Celanil: É a deusa do romance e da beleza e é similar para os elfos a deusa Sune, dos mortais humanos. As duas deusas dividem a piscina de Sune — piscina de Hanali, para os elfos. Ela simboliza os ideais de beleza élficos. Seu símbolo é um coração dourado.

Labelas Enoreth: É o deus elfo do tempo e da longevidade.

Sobrepoderes

Ao

Antes do Tempo das Perturbações, a questão sobre quem os deuses veneravam era filosófica, que interessa apenas aos sábios. Durante o combate dos avatares, porém, foi revelado que os deuses também possuíam seu deus, ou pelo menos uma entidade mais poderosa, com poder para puni-los e ameaçá-los por suas ações. Essa entidade é conhecida por Ao. Ele estava presente durante o Tempo das Perturbações, mas como voltou para seu plano logo após, não mais foi visto pelos mortais.

Imediatamente após o Tempo das Perturbações, cresceram os cultos que reverenciavam Ao diretamente. Esses cultos foram rápidos em aparecer e igualmente em evaporar, após descobrirem que Ao não responde a perguntas, não oferece proteção e, menos ainda, magias para seus adoradores. Hoje, apenas alguns cultos sobreviveram em Waterdeep. Mesmo esse grupo tende a se comportar mais como uma sociedade de



Labelas é considerado o filósofo dos elfos, o idealizador do pensamento élfico e do conceito de superioridade em relação a outras raças. Seu símbolo é um sol se pondo e é sempre representado por um tapa-olho. As lendas dizem que trocou um olho por conhecimento.

Rillifane Rallathil: É o deus dos elfos selvagens, ele também é venerado por outras criaturas da floresta. Sua aparência e seu símbolo são representados por um grande carvalho muito antigo.

Sashelas das Profundezas: É o deus dos elfos do mar e é venerado em todos os lugares onde exista um deles. Seu símbolo é o golfinho.

Sehanine: Sehanine é um poder intermediário entre os elfos, uma espécie de versão élfica de Selune, a deusa da lua. Seu símbolo é uma lua cheia, com raios em volta.

Solonor Thelandira: É a deusa elfa das caçadas e dos arqueiros. É invocada por todos aqueles que tentam sobreviver no terreno selvagem. Seu símbolo é um arco prateado.

Entidades Anãs

Morandim: O Forjador de Almas, o criador de toda a raça anã. Ele é o melhor artesão e o chefe de todo o panteão anão. Seu símbolo, como era de se esperar, é uma forja e um martelo.

Abbathor: É o único deus maligno dos anões, o grande criador das pragas que assolam os anões. Ele é uma criatura deformada, retorcida por suas próprias intenções malignas. Como muitos dos deuses humanos, Abbathor somente é invocado para afastar ladrões de tesouros. Seu símbolo é uma adaga cravejada de diamantes.

Berronar Prata Pura: É a Mãe de Todos os Anões, mulher de Morandim e patrona do casamento e do amor. Seu símbolo é formado por dois anéis prateados interligados.

Clangeddin Barba Prateada: É o Pai das Batalhas, o deus das guerras eternas com todas as outras raças. Ele é mais similar a Tyr e Torm do que a Tempus, pois ensina que as batalhas devem ser justas e o triunfo deve ser obtido através do valor, ou, nada é válido. Seu símbolo é um par de machados cruzados.

Dugmaren Manto Brilhante: É um pequeno poder nos Reinos, o deus das invenções, experimentos e descobertas. Ele é o deus do conhecimento, obtido através de livros e seu símbolo é um livro de metal, aberto.

Dumathoin: É o Deus dos Conhecimentos Ocultos Sob a Montanha. O deus das minas e das explorações subterrâneas. Ele também é chamado de deus silencioso, pois nunca fala. Mas pode guiar seus seguidores aos veios mais ricos e aos maiores tesouros. Seu símbolo é uma jóia facetada, encravada em uma montanha.

Gorm Gultyn: É um deus pouco conhecido no norte, pois é o protetor dos anões e da raça anã. Os anões do norte acreditam que ele os abandonou pelos irmãos dourados. Seu símbolo é uma máscara dourada, com olhos flamejantes.

Haela Machado Brilhante: Também chamada de Senhora,

ou Dama da Sorte. Ela é a deusa dos anões guerreiros, em particular aqueles que viajam para a batalha — dessa forma, ela serve a Marthammor. Seu símbolo é uma espada desembainhada, com um círculo de fogo.

Marthammor Duin: É o protetor dos viajantes sem rumo e dos anões que viajam entre estrangeiros e deixam a segurança de seus lares. Ele também é chamado de O Vigilante, ou aquele que encontra caminhos e, em textos antigos, de Muamman Duathal. Seu símbolo é uma maçã sobre uma bota de combate anã.

Sharindlar: A Deusa da Vida. É a deusa anã da saúde e da piedade. Ela trabalha com Berronar, como a deusa da paixão, e possui muitos adoradores nos Reinos, principalmente entre os anões clérigos, que procuram magias de cura. Seu símbolo é uma chama, que se ergue de uma agulha.

Vergadain: É o deus anão dos sortudos e dos ricos. Também é o deus dos esquemas e truques e é venerado por todos os que ganham a vida dessa maneira. Seu símbolo é uma peça de ouro e os sacerdotes de Vergadain têm recebido vários desses símbolos, desde a queda de Walkeen.

Entidades Halflings

Yondalla: A criadora e protetora de todo o panteão halfling. Ela é gentil, carinhosa e superprotetora. Ela é um grande poder, apesar da aparência halfling. Seu símbolo é o escudo.

Arvoreen: O Defensor, é o deus dos guerreiros halflings, e prega que a melhor defesa é levar a batalha até seu oponente. Seu símbolo é composto por duas espadas pequenas cruzadas.

Brandobaris: O Mestre Sorrateiro, é o deus halfling dos ladrões. Ele é conhecido por se meter em encrencas muito freqüentemente e por escapar delas usando sua lábia e jogo de cintura. Seu símbolo é a pegada de um pé halfling.

Cyrrollalee: A deusa da casa e sua protetora. Ela também é a deusa da amizade e da confiança. Seu símbolo é uma porta aberta.

Sheela Peryroyal: A semideusa da natureza, tempo e agricultura. Ela também comanda os festivais e o romance. Seu símbolo é uma margarida.

Urogalan: Não é muito mencionado entre os halflings, pois é o deus da terra e da morte. Ele representa o retorno à terra, a última jornada ao além. O lembrete de que a festa acabou e que o preço precisa ser pago. Seu símbolo é a cabeça de um cachorro.

Tymora: Uma deusa crescente entre os halflings, a deusa humana Tymora é a deusa da sorte. Ela é colocada como uma fêmea halfling, ladra. Várias histórias contam que Brandobaris somente escapou de seus problemas graças à intervenção de Tymora. Seu símbolo é um disco de prata.

Entidades Gnomas

Garl Ouro Brilhante: É o líder de um pequeno panteão gnomo. Uma entidade benevolente e amistosa, ele é o mais acessível de todos os deuses não-humanos. Sábio, nunca ensina



através de palavras, quando um exemplo prático o faria melhor. Ele acredita que a vida é o melhor professor que existe. Seu símbolo é uma avelã dourada.

Baervan Viajante Selvagem: Deus dos viajantes e da natureza. Ele é venerado pelos aventureiros e ladrões gnomos. Seu símbolo é a cabeça de um rato.

Baravar Manto de Sombras: Deus gnomo dos ilusionistas, bem como da enganação. Ele possui ladrões como adoradores também, mas é mais um pregador de peças do que um ladrão. Seu símbolo é uma capa e uma adaga.

Flandal Pele de Aço: Deus gnomo da mineração e artesanato. É ele que forja as armas dos gnomos e age como o conselheiro de Garl. Seu símbolo é um martelo flamejante.

Gaerdal Mãos de Ferro: O mais perto de um deus da guerra que os gnomos possuem. Ele é o protetor dos gnomos e age também como juiz das ações dos outros. Seu símbolo é uma braçadeira de metal. Devido à sua falta de humor, ele é pouco venerado no norte.

Segojan Visitante da Terra: Outro deus da natureza, das florestas e áreas selvagens. Ele é a entidade que, dizem, permitiu aos gnomos entenderem e se comunicarem com as criaturas da terra. Seu símbolo é uma pedra brilhante.

Urdlen: Deus maligno, é um corrupto que odeia a vida. É uma força do mal e com sede de sangue. Também chamado de Rastejante. Aparece como uma toupeira gigante, com garras de metal.

Gond Wonderbringer: Muitos gnomos jovens foram atraídos pelo deus humano Gond Wonderbringer — os gnomos sempre usam o nome inteiro do deus, pois o identifica ainda mais com a raça. Os gnomos declaram que Gond é um deus gnomo e os humanos que entenderam mal — "pobres humanos". Esses gnomos são mais interessados em artefatos, do que em construção e artesanato.

Entidades Orcs

Gruumsh: O panteão orc é dominado por Gruumsh, que governa sua casa com mão de ferro. Ele aparece como um grande orc cheio de cicatrizes, com um único olho central, que também é seu símbolo.

Bahgtru: Deus filho de Gruumsh, simboliza a lealdade e a inteligência. Ele é muito forte, mesmo sendo um deus, e seu símbolo é um osso quebrado.

Ineval: Tenente de Gruumsh e o deus orc da guerra. Ele simboliza a natureza combativa da raça e sua tendência a atacar, mesmo estando em menor número. Seu símbolo é uma espada larga, embebida em sangue.

Luthic: Deusa orc das cavernas e das casas orcs. Ela é a mãe sábia, a tutora das crianças e o exemplo das fêmeas orcs, que devem ser servis a seus machos e superiores às suas crianças. Seu emblema é o símbolo orc para casa.

Shargass: Lorde da Noite e o deus dos ladrões, do roubo, da escuridão e do subterrâneo. Ele é o mais inteligente dos deuses orcs. Seu símbolo é uma lua crescente, com um esqueleto no meio.

Yutrus: Deus orc da morte e doença, é temido por todos. Ele aparece como um orc gigante e sua pele verde se rasga a cada passo. Seu símbolo é uma mão branca, geralmente sobre um fundo negro.

Outras Entidades Não-Humanas

As entidades não-humanas existem, à medida que existirem seres que a idolatrem, assim como os deuses. Além deles, também existem entidades separadas, como Blipdoolpoolp, Demogorgon, Sekolah, Skerrit e Diinkarazan, mencionados somente nos textos dos sábios, e uma enorme variedade de desafios e inimigos, entre os deuses. Por enquanto, as entidades humanas estão no poder, mas muitos outros deuses estão esperando uma escorregada para tomar o lugar.

Alguns dos deuses são mencionados aqui:

Aboletes, Pudins, Gosmas e Limos: Jubilex, o Deus sem Face, é uma massa disforme de gosmas e pudins. Se ele é uma entidade, ou somente mais um da espécie, ninguém sabe. Ele também é conhecido por ser idolatrado por alguns aboletes — e por ser um lorde tanar'ri.

Bugbears: Hruggek é o deus de um pequeno panteão, ou o primeiro entre os poderosos bugbears. Seu símbolo é uma maça-estrela, a arma dos bugbears.





Dragões: Os dragões mantêm um enorme e diversificado panteão. Nem todos veneram deuses dragões, assim como nem todos os humanos veneram deuses humanos. Zorquan é a deusa dragão, assim como Xymor é o deus da justiça, Astilabor Senhora das Hordas é a deusa das aquisições, Hlal, o engraçado, é o deus do humor, e assim por diante. O deus supremo dos dragões é Asgorath, que pode ser similar a Ao, como um todo-poderoso.

Devoradores de Mentes: Ilensine é uma das deusas-chefes dos devoradores de mentes e aparece como um grande cérebro esverdeado, com dois tentáculos. Seus ensinamentos dizem que os illithids irão, um dia, conquistar a superfície e escravizar todas as outras raças.

Drow: A mais poderosa e linda raça do Underdak mantém um panteão de seitas rivais, que lutam pelo poder. A divindade drow mais conhecida é Lolth — também chamada Lloth —, a Rainha das Teias Demoníacas. Entidades rivais incluem Eilistraee — uma deusa dos drows bons —, Ghanadaur — deus das gosmas, limos e dos rebeldes — e Vhaeraun — deus dos ladrões e drows machos.

Firbolgs de Moonshae: Grond Peakmaster é um deus antigo dos gigantes, em particular dos firbolgs, das Ilhas Moonshae. Preso em uma glaciação na Ilha Omam, Grond foi libertado pelo artefato conhecido por Machado de Prata. É uma entidade benevolente e, sob o seu comando, os firbolgs estão abandonando seus tempos de saqueadores.

Gigantes: Annam é o criador das raças gigantes e seus deuses mais poderosos. Seu símbolo e o cumprimento entre seus clérigos são as duas mãos juntas, com os dedos apontados para baixo. Ele é servido por um enorme panteão de deuses, sendo o mais poderoso deles o deus maligno Grolantor, deus dos gigantes da montanha.

Gnolls: Yeenoghu é um deus poderoso entre os gnolls — e também um lorde tanar'ri. Seu símbolo é um chicote de três pontas.

Goblins e Robgoblins: Maglubiyet é o patrono dos goblins e robgoblins. Seu tenente é Khurgorbaeyag. O símbolo de Maglubiyet é um machado sangrento, e o símbolo de Khurgorbaeyag é um chicote vermelho e amarelo.

Kobolds: Kurtulmak dos kobolds é um pequeno e odiado deus que abomina toda a vida não-kobold, particularmente as raças que podem ser aterrorizadas facilmente. Seu símbolo é uma caveira gnoma.

Ogres e Trolls: Vaprak é o deus de uma mão só dos trolls e ogros. Uma criatura violenta e enlouquecida, que encoraja seus clérigos a cometerem atos de loucura e destruição. Seu símbolo é uma garra cortada.

Panteões Alienígenas

Além de todos os deuses acima, ainda existem terras desconhecidas nos Reinos, que veneram seus próprios deuses. Essas entidades possuem, em suas terras, poderes tão

ou mais fortes do que os deuses mencionados aqui e devem ser tratados com respeito. Apesar de famosos em seus territórios, eles são pouco conhecidos fora deles. O viajante deve se informar sobre eles, quando resolver viajar.

Chult: Além da veneração a um deus criador chamado Ubtao e a selva como uma força da natureza — conduzida por druidas da selva —, os nativos ainda praticam uma forma de veneração aos deuses espíritos.

O Oriente: A burocracia celestial governa a metade oriental de Faerun e é organizada por uma sociedade de deuses muito diferentes dos deuses ocidentais.

Mulhorand: Os deuses de Mulhorand continuam reencarnando na corte real, de modo a continuarem governando através de seus corpos mortais. O panteão é comandado pela encarnação de Horus-Re, na forma do faraó.

O Mundo Verdadeiro: O Mundo Verdadeiro possui uma mitologia tradicional de deuses conhecidos, que ainda brigam e se metem nos assuntos mortais. Seu panteão é governado por Maztica.

Unther: Seu panteão é governado pelo imortal Gilgeam, que comanda o país através de seus templos. Os deuses desse panteão ainda são desconhecidos. Em contraste, vários dos deuses conhecidos estão sendo venerados por rebeldes.

Zakhara: A Terra do Destino, Zakhara é o nome dado à entidade, deus, ou princípios que unificam seu panteão em uma fé comum. A maior diferença do que ocorre nos Reinos é que todas as seitas, independente das tendências, podem rezar no mesmo templo — o que seria um desastre completo, se acontecesse nos Reinos.

Novos Deuses

Ainda vale lembrar que existem entidades não incluídas nesse manual. São os deuses do amanhã, os que ainda estão por nascer. Como a natureza dos Reinos muda constantemente, mudam também os poderes. Essas naturezas podem ser abruptas, como a chegada dos avatares, e os templos problemáticos, ou podem ser lentas e graduais, como a queda de um poder, enquanto outro se torna dominante.

Talvez esta seja a resposta para a pergunta sobre a quem os deuses e os sobrepoderes se reportam. Eles se reportam à mudança.



Uttebyn, uma antiga runa, simbolizando objeto ou local religioso



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN
REALMS e o logo TSR são marcas registradas da TSR,
Inc. usadas sob licença.
© 1993, 1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.



ISBN 85-7305-220-1



9 788573 052206