

DUNGEONS & DRAGONS®

SUPLEMENTO

FORGOTTEN REALMS®

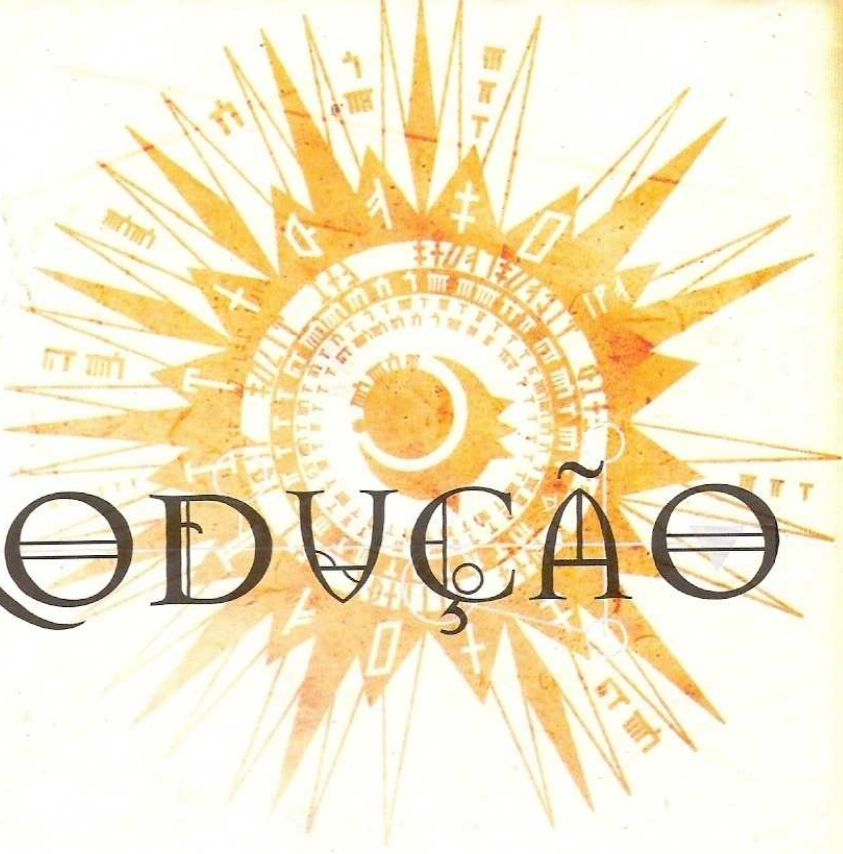
OS REINOS ESQUECIDOS

FRONTEIRAS PRATEADAS



Ed Greenwood e Jason Carl

INTRODUÇÃO.....	3	A Floresta Longínqua	25	Cidadela Felbarr	68
1. A DISPOSIÇÃO DO TERRENO	5	A Tumba de Masulk	25	Cidadela Adbar	70
Uma Breve História do Norte.....	5	A Ruína de Taerym.....	25	Neve Morta	73
Visão Geográfica Geral	7	As Colinas de Gelo.....	26	Everlund (ou Maranheterna).....	74
Terras e Características.....	7	O Acampamento dos Corvos Negros.....	26	Salão de Mitral.....	78
A Floresta de Arn.....	8	O Castelo das Ilusões.....	26	Quaervarr	79
Graevelwood	8	A Masmorra das Ruínas	26	Forte Novo	81
A Floresta Fria	8	A Passagem Pavorosa	27	4. O POVO DAS	
O Acampamento de Thradulf.....	8	O Salão de Mitral	27	FRONTEIRAS PRATEADAS.....	83
O Vale Frio.....	9	A Floresta Alta	27	Vida e Sociedade	83
A Tenda de Tulrun	9	A Cidadela das Brumas	27	Economia.....	84
A Floresta Druar	9	Porto Élfico.....	27	Lei e Ordem	86
As Terras da Lua	10	Vovô Árvore.....	27	Aventureiros	86
O Poço de Beorunna	10	Forte Portão do Inferno	28	Defesa e Táticas de Guerra	87
A Torre Solitária	10	Os Picos Perdidos.....	28	Estratégias e Táticas	88
A Floresta da Lua	11	Lothen dos Pináculos Prateados.....	28	O Contingente do Norte	89
O Vale da Garra	11	Mhiilamniir.....	28	Exércitos e Milícias	90
A Fortaleza do Arauto.....	11	A Masmorra Sem Nome.....	28	Os Cavaleiros em Prata.....	91
A Colina da Canção.....	11	Abrigo de Noanar	29	A Guarda Mágica	92
Pedra Única.....	11	Abrigo de Olostin	29	As Tribos Uthgardt	93
As Montanhas Inferiores.....	11	Reitheillaethor.....	29	5. POLÍTICA E PODER	98
Baraskur	12	Os Montes Estelares.....	30	História Recente	99
A Adaga de Dalagar	12	O Escudo Empunhado.....	30	Os Artigos da Confederação	99
O Pico da Senhora.....	12	A Floresta de Turlang.....	30	Inimigos e Ameaças.....	102
A Passagem da Lua	13	O Córrego Unicórnio.....	31	A Irmandade Arcana.....	102
A Caverna dos Morueme.....	13	As Montanhas de Gelo.....	32	O Povo do Sangue Negro.....	102
Pico da Perdição	14	As Agulhas de Gelo.....	32	Rei Obould Muitas-Flechas.....	103
A Passagem de Lua Argêntea	14	A Floresta Oculta.....	32	Outros Humanóides	104
Os Mil Ventres.....	14	O Rio Surbrin	32	Casa Dlardrageth	104
A Torre de Telkoun.....	14	A Espinha do Mundo	32	Os Drow.....	106
As Tumbas de Deckon Thar	15	Tholvarr	33	Os Gigantes.....	106
A Passagem da Pedra Virada	15	As Terras Acuadas	33	Os Vultos	106
As Árvores Noturnas	15	O Forte da Flecha Negra	33	Lacaios das Divindades Malignas.....	108
A Antiga Delzoun	15	O Subterrâneo.....	35	6. HERÓIS DO NORTE	109
Vale Aunvan.....	15	Araumycos	35	Arqueiro Inigualável.....	109
A Bifurcação	16	Rocha do Massacre do Refúgio.....	35	Batedor Orc	111
O Vale de Sundabar	16	O Lago Escuro	35	Cavaleiro Andante de Lua Argêntea	112
O Acampamento de Wolmad.....	16	Os Fardrimm	35	Flagelo da Horda.....	114
As Montanhas Rauvin	16	Gracklstugh	36	Infiltrador Selvagem	115
A Passagem do Orc Morto.....	17	Menzoberranzan	36	Matador de Gigantes.....	117
O Território dos Goblins	18	Yathchol	37	7. MONSTROS DAS FRONTEIRAS	119
O Vale do Rauvin.....	18	2. EXPLORANDO AS ÁREAS SELVAGENS...38		Animal (cervo, alce, tigre vermelho).....	119
A Passagem de Everlund.....	18	Animais e Plantas.....	38	Branta	120
Jalanthar	19	Flora	38	Corvo Gigante	121
O Rio Rauvin	19	Fauna	41	Manto de Neve.....	122
A Floresta de Prata.....	20	Dragões do Norte.....	41	Verme da Rocha.....	122
A Floresta Vordron.....	21	Encontros nas Áreas Selvagens.....	42	8. AVENTURAS NO NORTE	124
As Áreas Fronteiriças	21	Clima: O Inimigo Invisível.....	47	Fúria Negra	124
O Anauroch.....	21	Perigos Naturais	48	A Passagem do Orc Morto.....	129
O Vale do Delimbiyr	22	Clima Aleatório.....	52	A Torre de Telkoun.....	134
Os Pântanos Eternos.....	22	3. CIDADES DAS		Sangue e Ouro	138
As Terras Arruinadas.....	24	FRONTEIRAS PRATEADAS.....	54		
A Torre da Tempestade.....	24	Lua Argêntea, a Gema do Norte	54		
Fogo de Bruxa	25	Sundabar	65		



INTRODUÇÃO

S seja bem vindo às Fronteiras Prateadas! Esta é uma terra sem igual em Faerûn. Lar de um povo diversificado e dedicado a extrair prosperidade e ordem da temível imensidão, o território permanece pouco explorado e inconquistado, e é habitado por hordas de orcs ansiosos pela guerra, gigantes hostis e muitos monstros sedentos de sangue.

Os habitantes destas terras setentrionais compartilham seu lar com os perigos que espreitam em cada floresta, vale montanhoso e desfiladeiro. As pessoas que abandonam o abrigo das muralhas das cidades devem andar sempre armadas e prosseguir cautelosamente para não se tornarem vítimas dos diversos horrores que aguardam pela próxima presa. Sobre cada refeição de taverna e cada barganha comercial paira o medo silencioso de que talvez hoje seja o dia em que o Rei Obould Muitas-Flechas ou algum outro chefe orc poderoso decida avançar com seu exército das montanhas contra as cidades e habitações das Fronteiras.

Bárbaros selvagens e monstros predadores não são os únicos perigos desta terra. O gelo, a neve e os ventos uivantes, frios o bastante para congelar o tutano dos ossos de um dragão vermelho, estão sempre à espreita para tomar as vidas dos despreparados ou incautos. Nos sopés das Montanhas Inferiores, um dia agradável de primavera pode se tornar uma nevasca devastadora em um piscar de olhos, enquanto geadas debilitantes podem se formar sobre a Floresta da Lua durante uma só noite. O clima costuma ser o pior inimigo nas terras do norte, e todos que não dão o devido respeito à natureza logo estarão à sua mercê.

Como se estes perigos não fossem suficientes, as Fronteiras Prateadas estão sob a ameaça diária de inimigos ocultos a seus cidadãos. Lacaiois de organizações malignas como a Irmandade Arcana, o Povo do Sangue Negro e a Igreja de Shar já conseguiram se infiltrar no próprio âmago das maiores cidades da confederação. Esses espíões desejam a destruição das Fronteiras Prateadas por razões que não revelam aos desconhecidos. Alguns desejam simplesmente a conquista e o poder, enquanto outros têm contas a ajustar com a nova Porta-Voz das Fronteiras, a própria Grã-Senhora Alustriel. Recomenda-se cautela aos viajantes,

pois estes nunca saberão se aquele mercador jovial que acabaram de conhecer é o que parece ou é um agente de algum poder impiedoso cuja intenção é destruir os frutos gerados pelo pacto de defesa.

Entretanto, apesar de todos os perigos, existe a esperança de que as Fronteiras Prateadas possam um dia se libertarem dos perigos que assolam a terra. Os habitantes civilizados da região estão determinados a lutar por sua sobrevivência e pela continuação de seus sonhos, apesar das chances estarem contra eles. Muitos prometeram fazer das Fronteiras Prateadas um porto seguro para pessoas de ideais semelhantes, e têm se dedicado a preservar o que já conseguiram.

Para isso, a Senhora Alustriel luta para assegurar que os líderes da confederação mantenham suas atenções na resolução de seus problemas e preocupações mútuas. Enquanto isso seus aliados buscam lidar com os perigos mais imediatos para as cidades, procurando descobrir nas áreas selvagens pistas e dicas sobre as intenções do Rei Obould e das outras ameaças invisíveis que ali habitam. O poder das fortalezas dos anões cresce rapidamente, e seus reis estão cientes da ameaça dos orcs que paira sobre suas cabeças.

como usar este livro em sua campanha

Este livro fornece tudo que é necessário para explorar as Fronteiras Prateadas na sua campanha de *Os Reinos Esquecidos*.

A Disposição do Terreno: Este capítulo introduz as Fronteiras Prateadas como uma entidade geográfica. Detalha as principais características da região, da Floresta Fria até as Montanhas Inferiores. O capítulo também examina as áreas fronteiriças, incluindo os Pântanos Eternos, a Floresta Alta e a Espinha do Mundo.

Explorando as Áreas Selvagens: Não se deve viajar pelas Fronteiras Prateadas sem cuidados. Todos os tipos de perigos e ameaças podem ser encontrados nas florestas densas, nas colinas

ondulantes e nos desfiladeiros íngremes entre as montanhas. Este capítulo detalha a flora e a fauna da região e também examina como o clima inóspito das Fronteiras afeta os personagens e suas atividades. Inclui tabelas de encontros e de clima aleatórios criadas especialmente para a região.

Cidades das Fronteiras Prateadas: Este capítulo fornece uma visão dos seis membros da confederação (Lua Argêntea, Sundabar, Cidadela Felbarr, Cidadela Adbar, Everlund e o Salão de Mitrall). Também aborda três povoados menores que recebem a proteção da liga, ou ao menos suas vistas grossas: Neve Morta, Quaervarr e a colônia de Forte Novo, fundada por Zhents.

O Povo das

Fronteiras Prateadas: Este capítulo é sobre a vida, o trabalho e as aventuras nas Fronteiras Prateadas. Apresenta uma visão detalhada da história recente e uma discussão sobre o acordo que criou a liga.

Política e Poder:

Como as Fronteiras Prateadas se tornaram uma entidade política? Quais são as regras da confederação e como são impostas? Quem são seus aliados e inimigos? Este capítulo responde essas perguntas e fornece informações detalhadas sobre as forças que buscam impedir que a confederação atinja seus objetivos.

Heróis do Norte: Este capítulo apresenta seis novas classes de prestígio comuns nas Fronteiras Prateadas: o arqueiro inigualável, o batedor orc, o cavaleiro andante de Lua Argêntea, o flagelo da horda, o infiltrador selvagem e o matador de gigantes.

Monstros das Fronteiras: Quatro novos monstros e três variedades de animais comuns nas Fronteiras Prateadas são apresentados neste capítulo, incluindo o cervo, o alce, o tigre vermelho, o branta, o corvo gigante, o manto de neve e o verme da rocha.

Aventuras no Norte: O último capítulo deste livro contém quatro aventuras. "Fúria Negra" descreve o Vale da Garra, uma fortaleza secreta do Povo do Sangue Negro. "A Passagem do Orc Morto" lida com os perigos da Passagem do Orc Morto e com os orcs Crânios Rachados que lá residem. "A Torre de Telkoun" detalha o vale escondido do Grande Thorog e Telkoun, seu mestre sinistro. Por fim, "Sangue e Ouro" é uma aventura mais longa ambientada na aldeia de Neve Morta. Ela consiste de vários locais e ameaças significantes nos arredores da cidade para os heróis explorarem e confrontarem.

Mapa-Pôster: O mapa desdobrável mostra as Fronteiras Prateadas e alguns dos territórios dos arredores na escala de 15 km por centímetro. Também inclui mapas menores de diversos locais importantes, como Lua Argêntea, Sundabar, Everlund (ou Maranhetera), Cidadela Adbar, Cidadela Felbarr e um guia das áreas do Subterrâneo nas imediações.

o que você precisa para jogar

Este livro pressupõe que você possui os três livros básicos do jogo *DUNGEONS & DRAGONS®*: o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*. Além deles, o *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS* é necessário para as descrições de alguns personagens e criaturas das Fronteiras Prateadas.

Finalmente, recomendamos o *Livro dos Monstros: Monstros de Faerûn*. Várias criaturas aqui mencionadas podem ser encontradas lá; a lista aparece a seguir. Caso você não possua o *Monstros de Faerûn*, substitua o monstro existente pelo apropriado do *Livro dos Monstros* (fornecido entre parênteses).

Aarakocra (águia gigante); aballin (limo cinzento); abishai verde (barbazu [diabo]); abishai branco (osyluth [diabo]); asabi (troglodita); guarda de Bane (inumano); morcego caçador noturno (morcego atroz); morcego sinistro (morcego atroz meio-abissal); olho esférico, beholder (lagarto elétrico); quitina (ettercap); choldrith (drider Clr4); garra rastejante (zumbi Miúdo); árvore negra (arbusto errante); fera obscura (morcego atroz abissal); flagelo das profundezas (otyugh abissal com 14 HD); dragão da presa (dragão azul); dragão das sombras (dragão negro); dragontino (ogro meio-dragão); soldado do horror (múmia); anão do artico (anão com subtipo frio); esfera da ruína, fantasma (beholder fantasma), gigante

O Forte da Flecha Negra

das névoas (gigante das nuvens); goblin de Dekanter (bugbear); hidra gulgut (hidra de doze cabeças); horror de elmo (guardião protetor); hybsil (centauro); ibrandlin (dragão vermelho jovem); serpente de gelo (elemental do ar Médio); leucrotta (pantera deslocadora); nishruu (fogo-fátuo abissal); nyth (fogo-fátuo); peryton (águia gigante abissal); tocados pelos planos, fey'ri (tiefeling); tocados pelos planos, tanarukk (orc meio-abissal); quaggoth (bugbear); pantera espectral (leopardo meio-abissal); bocarra (athach); homem-morcego (morcego atroz celestial).



A DISPOSIÇÃO DO TERRENO

A maioria dos faerûnianos encara o Norte como uma imensidão selvagem e indomada, com suas nevascas uivantes, montanhas cobertas por neve e florestas virgens, assombradas por monstros terríveis e por hordas mercenárias de orcs sedentos por sangue. Em centenas de histórias arrepiantes sobre perigos e dificuldades, o Norte é apresentado como um cenário vasto, frio e sem lei que jamais será domado. Severas fortalezas dos anões, bárbaros orgulhosos e reinos élficos quase lendários podem se estabelecer por curtos períodos de tempo nessas terras selvagens, mas nenhum irá durar. Uma horda de orcs ou uma revoada de dragões poderia varrê-los do mapa amanhã... deixando nada além de quilômetros e quilômetros de terras abandonadas.

Ou assim dizem os povos do Sul. Estradas e cidades altanciras e prósperas fazendas muradas podem ser mais raras na Fronteira Selvagem do que nas terras mais quentes, mas dizer que a área não é civilizada e nunca o foi é simplesmente um erro. Se o Norte sempre foi uma imensidão selvagem, quem escavou todas as minas abandonadas e quem ergueu todas as torres arruinadas?

uma Breve história do norte

As terras que agora compreendem as Fronteiras Prateadas eram muito diferentes há milhares de anos. Naqueles dias, ainda não existia o deserto de Anauroch. Todas as terras, exceto as montanhas mais geladas e as charnecas rochosas, eram cobertas por florestas densas, entrecortadas por rios que corriam quase no mesmo leito de hoje. Nas profundezas das névoas do tempo, os elfos ergueram seus primeiros e mais poderosos reinos nessa área: Aryvandaar, nos recesos da Floresta Alta; Illefarn, ao longo da Costa da Espada setentrional; e Miyeritar, onde agora se situa a desolada Charneca Alta. Esses reinos existiram por milhares de anos. Os anões de Delzoun conquistaram montanhas e cavernas desde a Espinha do Mundo até o Mar Estreito, onde agora existe a fronteira ocidental de Anauroch. Os goblins surgiam em todos os lugares e os orcs se estabeleceram nos picos e geleiras mais ao norte.

Também havia humanos vivendo no Norte. Eles aprenderam a magia dos elfos e lutaram contra os orcs pelos despojos deixados pelas guerras entre os grandes reinos élficos. O primeiro reino humano importante foi Illusk, agora pouco mais que um eco, a cidade de Luskan. Illusk se localizava ao longo da Costa da Espada, embora atualmente seja impossível determinar sua verdadeira extensão. Netheril se iniciava a noroeste do reino anão de Delzoun. Esse poderoso império, o segundo grande reino humano no Norte, se originou próximo ao Mar Estreito entre -4.000 e -3.000 CV. Em sua arrogância, os humanos de Netheril decidiram controlar magias mais poderosas e mais perigosas do que os elfos jamais ousaram fazer.

Os magos de Netheril controlavam o próprio poder da Trama, usando seu inacreditável poder para dar a vida a maravilhas e horrores nunca antes vistos em Faerûn. Enquanto os magos de Netheril guerreavam, os phaerimms — os inimigos secretos de Netheril — criaram um feitiço terrível e envenenaram o coração do reino humano com um deserto mágico. O fim catastrófico de Netheril veio em -339 CV, no Ano das Teias Rompidas, quando o arquimago Karsus tentou utilizar uma magia que o transformaria em um deus, mas fracassou e em sua queda, destruiu Mystryl, a deusa da magia e todos os trabalhos importantes criados e mantidos pela Arte.

Os sobreviventes de Netheril se dispersaram enquanto hordas de orcs varriam as montanhas em todas as regiões do Norte em números nunca vistos antes ou depois. O antigo reino anão de Delzoun caiu em -100 CV. De todos os reinos do Norte, apenas a nação élfica de Eaerlann se manteve diante do vagalhão de orcs. Alguns dos descendentes dos nethereses fundaram ou ocuparam os fortes que se tornariam Chifre Ascal, Lua Argêntea, Everlund (ou Maranhetera) e Sundabar. Outros se tornaram bárbaros, mesclaram-se com os illuskeanos e se tornaram os povos Uthgardt.

Os elfos sobreviventes de Illefarn, os anões, os descendentes dos nethereses e os nortistas se uniram contra os ataques das raças invasoras em 523 CV, formando o breve reino de Phalorm, também conhecido como o Reino das Três Coroas. O Reino Caído, como ficou conhecido, impediu o avanço dos orcs e dos goblins, somente para ser destruído pela Horda das Terras Desoladas em 615 CV. Os guerreiros e magos de Phalorm passaram seus derradeiros

dias atacando todos os inimigos ao seu alcance, reduzindo os exércitos de gigantes e goblinóides por alguns séculos.

Em 882 CV, os arrogantes Senhores-Magos de Chifre Ascal foram os responsáveis pela ruína da cidade. Tendo sido inicialmente atraídos para a escuridão por uma incursão secreta de diabos, os poderosos magos conjuraram demônios para eliminar a ameaça interna e a cidade caiu sob o seu domínio. Os demônios varreram as cidades vizinhas, o reino élfico de Eaelrann e o reino anão de Ammarindar. Com a queda de Eaelrann, os antigos reinos do Norte deixaram de existir. Das terras antigas, apenas Evereska e algumas cidadelas anãs sobreviveram, como fortalezas isoladas em terras hostis.

Mas novos reinos se erguiam para substituir os antigos. Próxima da foz do Dessarin, Águas Profundas rapidamente se tornou a âncora do Norte. A partir dali, colonos tomaram posse dos vales do Dessarin e do baixo Delimbier e fundaram Secomber, Água Ruidosa, Llorkh, Triboar e Selalonga. Lua Argêntea, fundada em 574 CV numa travessia fluvial sem importância, cresceu rapidamente até se tornar a Gema do Norte. Estradas, trilhas e rotas comerciais foram estabelecidos e o Norte se abriu.

Assim como seus predecessores, essas novas cidades e reinos também lutavam contra as hordas e monstros hostis que infestavam a região. Em 1.235 CV, uma enorme horda de orcs vinha das montanhas ao norte se abateu sobre as terras de Calimshan, cercando Águas Profundas e saqueando todas as demais colônias em seu caminho. Exércitos e magos se reuniram rapidamente para impedir as depredações dessa horda antes que Calimshan fosse varrida do mapa. Embora os exércitos civilizados tenham prevalecido, as incursões dos orcs continuaram por toda a Faerûn ocidental até 1.241 CV. Em

um ano dedicado ao extermínio dos orcs, os exércitos do oeste eliminaram temporariamente as criaturas das terras do sul e os reduziram a poucos grupos alquebrados no Norte remoto. Enquanto os orcs se recuperavam, os anões do escudo do Norte se agruparam para uma campanha que visava recuperar suas terras perdidas. A primeira geração de guerreiros anões nascida após o Trovejar de 1.306 CV se tornou adulta, ingressou no exército e engrossou as fi-

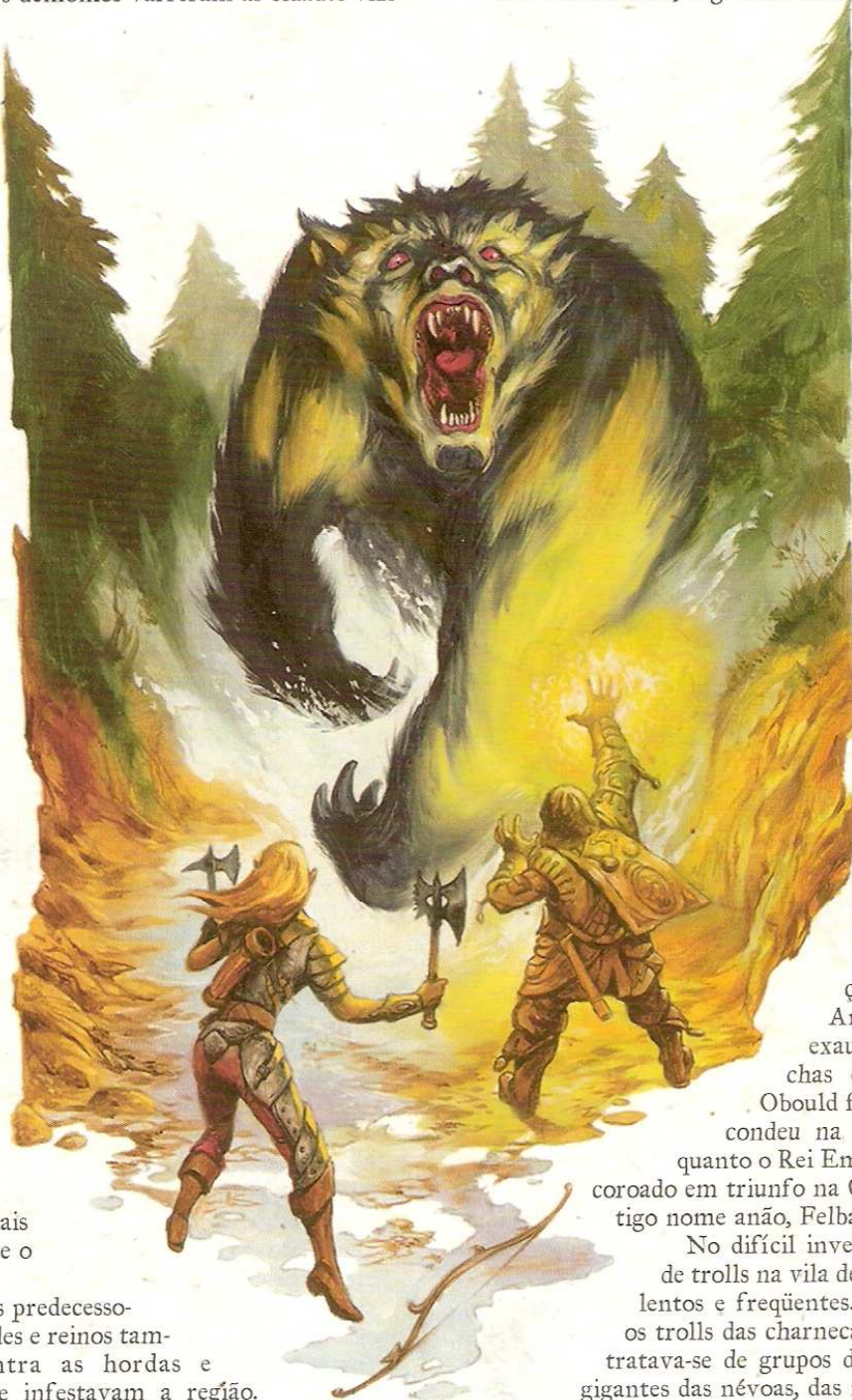
leiras do povo robusto. A primeira conquista anã significativa veio em 1.356 CV, quando Bruenor Martelo de Batalha exterminou o dragão das sombras Vislumbre Melancólico, expulsou seus servos duergar e se proclamou o Oitavo Rei do Salão de Mitral.

No entanto, os invasores nunca pararam de atacar. No final do verão de 1.367 CV, uma horda de cento e cinquenta mil orcs sob o comando do Rei Greneire avançou das montanhas setentrionais e caiu sobre a Cidadela das Muitas Flechas, controlada pelo Rei Obould. Por quatro meses, os dois exércitos orcs guerrearam, até que Obould matou Greneire pessoalmente, dissipando sua horda. Os anões do Clã Coroa de Guerra, reforçados por tropas de Lua Argêntea atacaram os exaustos orcs de Muitas Flechas e tomaram a Cidadela.

Obould fugiu para o norte e se escondeu na Espinha do Mundo enquanto o Rei Emerus Coroa de Guerra foi coroado em triunfo na Cidadela, que teve seu antigo nome anão, Felbarr, restaurado.

No difícil inverno de 1.368, os ataques de trolls na vila de Nesmé se tornaram violentos e freqüentes. Algo estava expulsando os trolls das charnecas. Logo se descobriu que tratava-se de grupos de guerra constituídos de gigantes das névoas, das nuvens e das colinas, despojados de seus lares na Espinha do Mundo pelos orcs de Obould (entre outros). Mais tarde, naquele mesmo ano, ocorreu a audaciosa captura do Forte Portão do Inferno pelos Uthgardt da tribo dos Ursos Azuis.

Em 1.369 CV, demônios do Portão do Inferno atacaram Lua Argêntea e Sundabar, incendiando a maior parte desta última antes de serem expulsos, mas a magia de Alustriel protegeu Lua Argêntea. O Forte Portão do In-



É melhor evitar os ursos atroz

ferno rapidamente atacou a Cidadela das Brumas, lar do misterioso Mestre das Brumas — mas ele conseguiu, graças a magias poderosas e Harpistas cujas vidas foram sacrificadas para empregá-las, destruir o Forte em uma grande explosão. O exército de Everlund (ou Maranheterna), agindo em conjunto com o povo bondoso da Floresta Alta, exterminou os tanar'ri remanescentes. Turlang dos entes deslocou a floresta para o nordeste, cercando as ruínas do Portão do Inferno e coincidentemente impedindo a passagem do comércio e das caravanas humanas.

Nos últimos três anos, as depredações dos gigantes e dos trolls se tornaram ainda mais perigosas, ameaçando a frágil paz do Norte. Para combater as forças do mal, a Grã-Senhora Alustriel de Lua Argêntea convocou os líderes de todas as cidades importantes para um conselho em 1.371 CV. Da Antiga Delzoun, das Terras da Lua e do Vale do Rauvin vieram lordes élficos, humanos e anões em busca de soluções para problemas em comum. Desse encontro tempestuoso foi fundada a Aliança da Grã-Senhora, uma confederação de cidades-estado conhecida como a Liga das Fronteiras Prateadas.

visão geográfica geral

A despeito de mapas, vidência e do aprimoramento constante dos meios de comunicação, poucas pessoas conseguem realmente conhecer todo o Norte. Suas montanhas e florestas foram tão pouco colonizadas pelos povos civilizados, e o terreno é tão difícil e afligido por monstros que a maioria dos especialistas conhece poucos mais que os principais pontos de referência e algumas rotas seguras. Existem boas razões para a área ainda ser conhecida popularmente como a Fronteira Selvagem. Uma ambição mais razoável seria a de explorar as Fronteiras Prateadas propriamente ditas, já que a região representa somente uma parte do Norte. Mas as Fronteiras ainda compreendem cerca de oitocentos quilômetros do Surbrin até o Anau-roch, e quinhentos quilômetros das profundezas de Floresta Alta até os picos proibidos da Espinha do Mundo.

O próprio nome "Fronteiras Prateadas" é confuso. Todos concordam que a área tem seu centro na cidade de Lua Argêntea e que inclui outras cinco grandes cidades e muitas colônias menores — mas exatamente onde ficam as fronteiras de uma terra onde a lei e a ordem estendem-se apenas pela lâmina de uma espada?

Os seis maiores signatários na liga das Fronteiras são a Cidadela Adbar, a Cidadela Felbarr, Everlund (ou Maranheterna), o Salão de Mitral, Lua Argêntea e Sundabar. Todos os líderes juraram lealdade a Alustriel, mas ainda governam suas próprias comunidades e comandam suas próprias sentinelas, soldados e mercenários. Essas forças cuidam dos portões locais, muralhas e prisões e geralmente patrulham os arredores de seus lares para afugentar ou eliminar monstros errantes, perseguir bandidos e saqueadores e impedir ataques e incursões de surpresa contra propriedades ou viajantes que estejam passando pela região.

Os sábios de Lua Argêntea definem as Fronteiras Prateadas como uma área que consiste de três regiões principais. Primeiro vem o Vale do Rauvin, as terras ao longo do Rio Rauvin desde a confluência com o Surbrin até ingressar nas Montanhas Inferiores. Segundo é a Antiga Delzoun, a região ao norte das Montanhas Inferiores e ao sul da Floresta Fria e das Montanhas de Gelo. A terceira parte são as Terras da Lua (como são chamadas por seus moradores), a área ao norte de Lua Argêntea entre os

rios Surbrin e a Floresta Fria. As montanhas, charnecas e florestas ao redor dessa região constituem os limites mais afastados das Fronteiras Prateadas.

Terras e características

As Fronteiras Prateadas são formadas principalmente por três vales e três cadeias de montanhas, todos se estendendo em uma direção geral leste-oeste. No extremo norte, a Espinha do Mundo e as Montanhas de Gelo formam uma grande muralha que protege a região dos rigores da tundra e das geleiras mais além. A Cidadela Adbar é o entreposto civilizado mais distante nessa área.

Descendo desses grandes picos gelados até as partes da Antiga Delzoun entre a Espinha do Mundo e as Montanhas Rauvin, o viajante cruza a parte mais setentrional dos vales das Fronteiras — uma região às vezes chamada o Vale Frio. Esta parte das Fronteiras é virtualmente desolada. Grandes florestas e colinas íngremes que poderiam ser chamadas de montanhas em terras mais planas tornam a viagem nesta região ligeiramente menos difícil do que nas montanhas ao norte.

Dividindo o norte e o sul da Antiga Delzoun estão as Montanhas Rauvin, uma barreira com quase cento e sessenta quilômetros de comprimento por quarenta e oito quilômetros de largura na parte mais extensa. Orcs e outros humanoides infestam essas montanhas, tornando-as perigosas demais para serem vistas de perto.

Ao sul das Montanhas Rauvin reside o coração da Antiga Delzoun, um grande vale dominado pela cidade de Sundabar. Essa cidade e seus arredores formam um dos assentamentos mais populosos das Fronteiras, embora os fortes particulares e as propriedades terminem após cerca de trinta quilômetros. O vale se estreita para leste enquanto as Montanhas Inferiores se voltam subitamente para o norte e quase se encontra com a cordilheira Rauvin antes de chegar ao Vale Frio, alargando-se novamente num só vale ao leste das Rauvins.

As Montanhas Inferiores ficam ao sul do vale de Sundabar, uma muralha ainda mais impressionante do que as Rauvins do outro lado. Elas consistem de duas cordilheiras imponentes que atravessam mais de quatrocentos e cinquenta quilômetros de leste à oeste, embora duas falhas montanhosas separem a cadeia de picos. Monstros perigosos como perytons, dragões e outros grandes predadores caçam nesta área para caça; a maioria das pessoas não se aventura até o labirinto de colinas, desfiladeiros e picos entrecortados.

Ao sul e oeste das Montanhas Inferiores fica o Vale do Rauvin, uma terra ampla e fértil ao longo do curso do rio de mesmo nome. Seu lado oriental é dominado por Everlund (ou Maranheterna), e a região ocidental pela própria Lua Argêntea. O trecho entre as duas cidades é selvagem e difícil, pois os picos ocidentais das Inferiores se projetam sobre o vale e a Floresta de Prata chega até a outra margem. O Vale do Rauvin a oeste de Lua Argêntea e a leste de Everlund é a região mais densamente povoada das Fronteiras Prateadas, ainda que para os padrões das terras mais meridionais como Amn ou Cormyr, suas fazendas e fortes espalhados ainda constituam uma fronteira selvagem.

A floresta de Arn

Uma extensão de floresta de coníferas e lodaçais encharcados com cerca de 2.250 quilômetros quadrados, a Flores-

ta de Arn se localiza na encosta nordeste das Montanhas Inferiores. Para o leste, suas árvores diminuem até se tornarem pequenos arbustos e depois desaparecem por completo devido à aproximação do Anauroch. Numa região onde o povo está acostumado a viajar as grandes distâncias entre pequenos povoados ou fortes, a Floresta de Arn é sempre lembrada como uma terra muito selvagem e vazia — o que significa que é um local por onde raramente se viaja.

Na parte mais oriental e seca da floresta ficam os Graevelwood, um pequeno clã secreto de gnomos das rochas, cujos lares consistem em emaranhados de túneis e oficinas sob um penhasco rochoso. Os gnomos Graevelwood são excelentes rastreadores e batedores. A matriarca do clã é uma armadilheira e batedora experiente chamada Mavheran Haerlskeel, que mantém seu povo escondido para evitar a desastrosa guerra com os orcs, que ela acredita estar cada vez mais próxima. Os gnomos usam armadilhas para capturar castores e outros animais de pele valiosa por toda Arn, e às vezes comercializam suas excelentes peles e trabalhos em madeira com os povoados próximos de Neve Morta e Cidadela Adbar. Eles tomam o cuidado de esconder seus rastros ao retornar para casa após uma expedição desse tipo.

Graevelwood (Povoado): Convencional; Tend. CB; Limite de 100 PO; Bens 665 PO; População 133; Isolada (gnomos das rochas 91%, anões do escudo 5%, halflings pés-leves 4%).

Figura de Autoridade: Matriarca Mavheran Haerlskeel, gnomo das rochas Lad4/Rgr4, NB.

Personagens Importantes: Olbern Bannobrand, gnomo das rochas Clr5 de Garl Glittergold, LB; Halvena Simples Campos, gnomo das rochas Mag6, N (conselheira da matriarca); Hogarth Mão de Ancinho, gnomo das rochas Esp9, N (líder da Guilda dos Armadilheiros); Marthen Sapateiro, gnomo das rochas Com5, LB (Capitão do Forte, o condestável local).

Guardas do forte — Gue3, Com2 (3), Gue1 (2), Com1 (4).

Batedores — Rgr5, Rgr4, Bbr2, Rgr2 (2), Bbr1 (2).

Outros — Brd2, Brd1, Clr3, Clr2 (2), Clr1 (2), Drd4, Drd3, Drd2, Drd1 (2), Gue6, Gue4, Gue2, Mng3, Rgr1 (2), Lad3, Lad1 (2), Fet2, Mag2 (2), Adp2, Ari2, Ari1, Esp5, Esp4, Esp1 (3), Com1 (3), Plb7, Plb5, Plb4, Plb3 (2), Plb2 (7), Plb1 (61).

A parte ocidental de Arn é mais úmida e mais pantanosa do que o lado oriental. Esta região é infestada por grandes grupos de kobolds e possui várias ruínas misteriosas cujos rumores indicam pertencerem à época da antiga Netheril.

A floresta fria

Ettins, orcs, bárbaros Uthgardt e tigres vermelhos rondam esta mata, além de pelo menos um bebilith do Abismo; como ele foi parar ali é um mistério. Os poucos que já ouviram falar da Floresta Fria sabem que ela se situa à sombra das montanhas de onde se originam as enormes hordas de orcs. Assim, tanto lenhadores quanto possíveis colonos a evitam.

Sob as copas espessas, o chão se estende suavemente em colinas aplainadas pelas geleiras há muito tempo atrás. Entres os vales, crescem vários tipos de madeiras de lei, ao passo que nas áreas mais altas predominam os pinheiros e

abetos. O frio e a umidade impedem os incêndios — os relâmpagos atingem o solo e provocam fogos como em todas as partes, mas raramente ardem por muito tempo ou consomem muitas árvores na Floresta Fria. As fontes de água são abundantes.

Os Uthgardt jamais derrubaram uma árvore ainda viva nessa floresta e fazem poucas fogueiras na Floresta Fria para não atraírem monstros. Nas profundezas da floresta encontram-se algumas ruínas cobertas pela vegetação. Os Uthgardt evitam as tumbas assombradas por mortos-vivos, mas as demais já foram saqueadas pelos bárbaros há muito tempo atrás. Os membros da tribo do Tigre Vermelho consideram a região sul da Floresta Fria como seu território, mas a caça abundante nas áreas mais internas da floresta atrai Uthgardt renegados. Estes indivíduos são em sua maioria jovens guerreiros que se afastaram dos ensinamentos de seus curandeiros, famintos pelas riquezas dos povos civilizados e decadentes. Até pouco tempo atrás, ser um renegado significava a ruína e o desespero certos. Ultimamente, cresce o número de jovens bárbaros que vêem essa situação como a oportunidade de serem livres, uma chance para saborear as delícias tão tentadoramente próximas às Fronteiras Prateadas.

Os renegados Uthgardt residentes da Floresta Fria geralmente perambulam em grupos de caça, dormindo em árvores ou acampamentos simples rodeados por fossos e armadilhas feitas por eles mesmos. Não deixam rastros ou habitações e são famosos por expulsarem intrusos de outras raças.

O ACAMPAMENTO DE THRADULF

Na área mais a sudoeste da Floresta Fria se encontra o acampamento de Thradulf, chefe da tribo dos Tigres Vermelhos. Reunidos ali, os Tigres ultrapassariam um milhar, mas vivem espalhados entre dez a vinte grupos grandes, mudando de acampamento para acampamento conforme a progressão das estações. O acampamento de Thradulf é o maior local de reunião desse povo. Os seus seguidores caçam, pescam e coletam nessa área nos meses do inverno. Durante o curto verão, eles se mudam para os pequenos vales no alto da Floresta Druar.

Thradulf se tornou o líder da tribo há quatro anos atrás, sucedendo Adalwulf Presa Longa, um líder sábio que governou bem durante muito tempo. Ele pretendia que seu filho Shinoras o sucedesse, mas ele foi morto durante uma caçada e Thradulf — o sobrinho do chefe e uma voz poderosa na tribo — se tornou o herdeiro. O líder é um homem cruel, de coração sombrio, e o povo da tribo dos Tigres Vermelhos teme sua ira. Alguns suspeitam que ele teve algo a ver com a morte de Shinoras, mas ninguém se atreve a acusá-lo de assassinato.

Acampamento de Thradulf (Povoado): Atípico (o chefe é uma ferramenta dos curandeiros); Tend. CM; Limite de 100 PO; Bens 900 PO; População 180; Isolado (humanos 100%).

Figura de Autoridade: Chefe Thradulf Presa Longa, humano Bbr8, CM.

Personagens Importantes: Aedelthrang, o Negro, humano Clr9 de Uthgar, CM (o médium da tribo e o verdadeiro governante dos Tigres Vermelhos), Mara Vento Ligeiro, humana Bbr3/Brb4, NB (a skald da tribo), Shala Esposa de Presa Longa, humana Plb4, CB (viúva de Adalwulf).

Caçadores da Tribo — Bbr7, Bbr5, Com4, Bbr3, Bbr2, Gue2 (2), Com2 (2), Bbr1 (2), Gue1 (2), Com1 (9).

Outros — Brd1 (2), Clr5, Clr4, Clr2 (2), Clr1 (1), Drd4, Drd3, Drd2, Drd1 (2), Gue4, Gue1 (2), Rgr7, Rgr6, Rgr4, Rgr2 (2), Rgr1, Lad6, Lad3 (2), Lad2, Lad1 (3), Fet1 (3), Mag3, Mag2, Mag1, Adp5, Adp4, Adp2, Adp1, Esp5, Esp4, Esp2 (3), Esp1 (2), Com3, Com1 (4), Plb6, Plb5, Plb3 (3), Plb2 (7), Plb1 (91).

O VALE FRIO

Embora não seja propriamente uma parte da Floresta Fria, esta região é igualmente inacessível, por ser tão selvagem e desolada. Entre os limites ao sul da Floresta Fria e as escarpas ao norte das Montanhas Rauvin, existe uma terra vazia de colinas entrecortadas, riachos de água gelada e desfiladeiros cobertos de musgo. Antigas trilhas dos anões que outrora ligavam as Cidades Felbarr e Adbar serpenteiam entre os rochedos e os bosques, mas já foram esquecidas há muito tempo pelo povo robusto — caravanas entre os dois fortes agora tomam a rota alternativa ao sul das Montanhas Rauvin.

Essa é uma terra de trolls e grupos dessas criaturas desprezíveis geralmente habitam as ravinas profundas e as gargantas úmidas. A região é também o lar de um behir particularmente grande, esperto e violento chamado Luz Sombria (behir NM, 18 DV) cujos gostos incluem a carne e o ouro dos anões.

A TENDA DE TULRUN

O lar do recluso e idoso mago Tulrun (tiefling Mag13/Aqm4, CN) se move pela floresta de acordo com sua vontade. Visto de fora, ele se parece com uma alegre tenda de seda colorida, imperturbada pelos ventos e empoeirada no topo de uma simples plataforma de madeira que se eleva a mais de 9 m de altura acima do chão da floresta, apoiada sobre cinco pernas longas e finas de madeira.

Embora possa andar, a tenda geralmente voa ao comando de Tulrun. A tenda, sua plataforma e suas pernas são extremamente resistentes a ataques físicos e protegidas pelo efeito *reverter magia*. (A estrutura inteira tem dureza 20; as pernas possuem 40 Pontos de Vida cada, a plataforma 100 Pontos de Vida e as paredes da tenda 20 pontos cada). Tulrun costuma responder aos ataques simplesmente ordenando que a tenda deixe a área, embora atacantes insistentes possam provocar sua ira.

Criaturas que entrem na tenda se perdem em um labirinto extra-dimensional de escadarias, salas e corredores formados por uma névoa quente, branca e reluzente. Enquanto perambulam, Tulrun utiliza várias magias de detecção para determinar a verdadeira natureza e intenção dos invasores. Depois, ele os confrontará com *expulsão* e *banimento* para enviá-los a locais aleatórios em Faerûn, recuará e permitirá que vários constructos e monstros conjurados sob seu comando lidem com eles, ou se apresentará e dará as boas vindas como se fossem hóspedes nos aposentos extra-dimensionais onde vive.

Ele possui muitos itens mágicos, desde cajados até artefatos menores, além de um grande número de pergaminhos e poções, mantendo a maioria escondida em locais distantes que possa alcançar imediatamente por meios extra-dimensionais. Geralmente ele usa *braçadeiras da armadura +5*, um *anel das estrelas cadentes* e um *anel da regeneração* e carrega um *bastão da prontidão*. Ele é um homem baixo e delgado, de cabelos curtos e brancos, traços delicados, movimentos graciosos e uma voz suave e rouca. Sua natureza demoníaca é aparente em sua pele avermelhada, coberta por pequenas escamas e nas garras de suas mãos.

Ele gosta de ficar sozinho para poder criar novas magias (das quais ele conhece várias), mas pode auxiliar aventureiros de tempos em tempos. É especialista na criação de constructos, incluindo três lindas servas que parecem ser humanas de verdade, mas na verdade não passam de criações extremamente realistas. Caerel, Elsara e Tionele são idênticas a golens de carne em relação às habilidades e poderes, mas possuem os seguintes atributos: For 21, Dex 13, Con —, Int15, Sab 11, Car 14. Elas também não padecem da tendência de entrar em frenesi durante o combate, como os golens de carne normais. Tulrun criou meios para ligar todas as três a si mesmo como se fossem familiares e recebe todos os benefícios dos familiares de um mago de seu nível. Ele se importa tanto com estes três notáveis constructos que faria qualquer coisa para poupá-los de danos mais sérios.

A floresta Druar

Ao norte da Floresta da Lua e da Floresta Fria, a terra se ergue rapidamente em direção a Espinha do Mundo. Fileiras e mais fileiras de cordilheiras íngremes recobertas por árvores surgem desde o Vale do Surbrin e as terras da Lua em direção à muralha de montanhas, sempre visível para o norte como um baluarte de lanças de gelo. Floresta Druar é como se chama esta mata esparsa e minguada de pinheiros e abetos. Conforme a terra se dirige para as montanhas e o viajante se desloca para o norte, a floresta rapidamente dá lugar a um cerrado frio e estéril, sob as torres e picos glaciais.

Assim como a Floresta Fria logo abaixo, a Floresta Druar possui a reputação de um local propenso a ser atacado por orcs, gigantes e coisas piores. Essa reputação é bem merecida. Vindos das vastidões geladas dos picos das montanhas, grupos de caçadores gigantes do gelo e gigantes da colina vêm até este local em busca de caça, lenha e frutos. Mercenários orcs também vasculham estas colinas com frequência. A Floresta Druar é conhecida pelo seu rothé, ursos e carcajús atrozes — criaturas tão perigosas que até mesmo os gigantes do gelo pensam duas vezes antes de confrontar.

As partes mais elevadas da Floresta Druar são também o lar de pequenos grupos de anões do ártico, recém chegados da Grande Geleira que cruzaram a grande camada de gelo polar para se estabelecerem em novas terras. Eles defendem a todo custo seu território de caça dos vizinhos do norte. Os anões conseguiram domar alguns carcajús atrozes e usam essas criaturas terríveis durante suas caçadas. Evitam os gigantes sempre que possível, mas nunca deixam escapar a oportunidade de esmagar os orcs mercenários com a fúria de uma nevasca. Unimak Crânio de Gigante é o porta-voz mais proeminente de seu povo. Ele lidera um grupo que habita em um vale profundo e cercado de gelo, próximo a um riacho conhecido como Gélido.

Gélido (Acampamento): Mágico (governado por druidas); Tend. CN; Limite de 40 PO; Bens 88 PO; População 44; Isolado (anões do ártico 100%).

Figura de Autoridade: Unimak Crânio de Gigante (anão do ártico Bbr4/Drd9, CB).

Personagens Importantes: Aniva Pé de Gelo, anã do ártico Rgr5, N (líder de caça); Kolmak o Quebrado, anão do ártico Gue2/Mag4, N (sábio da tribo); Nunima Devorador de Orc, anão do ártico Bbr4, CN (líder de guerra de Gélido).

Guarda da Tribo: Bbr3, Gue3, Com2 (2), Gue1 (2).

Outros: Bbr2, Brd1, Drd5, Drd1, Rgr4, Lad3, Fet2, Adp3, Esp6, Esp3, Esp1, Com5, Plb6, Plb6, Plb5, Plb3, Plb2 (3), Plb1 (12).

AS TERRAS DA LUA

Alguns guias e mercadores nas Fronteiras Prateadas poderiam descrever as Terras da Lua como "qualquer coisa ao norte do Rauvin, ao leste do Surbrin e ao norte das Montanhas Inferiores, pelo menos até você chegar à Antiga Delzoun ou à Floresta Fria. Você saberá quando chegar lá". Embora essa definição não seja precisa, é tão boa quanto qualquer outra. No extremo meridional desta área, ao longo do Rio Rauvin, as Terras da Lua foram densamente povoadas, mas assim que um viajante se desloque mais de alguns quilômetros para o lado oposto dos rios, a terra rapidamente se torna selvagem. Prados separados por colinas ondulantes e matagais cerrados nas áreas mais protegidas constituem a paisagem local.

Este é um território Uthgardt. O cemitério ancestral das tribos Leão Negro e Tigre Vermelho se localiza no Poço de Beorunna, na parte norte desta área, enquanto o cemitério da tribo Pônei Celeste fica na Pedra Única, ao sul da Floresta da Lua. O povo de Lua Argêntea deixa estas terras para seus vizinhos bárbaros, e poucas fazendas ou habitações podem ser encontradas a mais de alguns quilômetros ao norte da cidade de Alustriel. Ultimamente tem havido certos problemas nessa área, pois os Uthgardt do Pônei Celeste (veja Acampamento de Wolmad, na descrição da Antiga Delzoun) saquearam várias caravanas de anões que seguiam para o sul através das Terras da Lua vindas da Cidade-la Felbarr com destino a Lua Argêntea. Conhecidos por jamais desistirem de uma briga, os anões temperamentais de Felbarr estão resmungando sobre a expulsão dos bárbaros do Pônei Celeste da região — um conflito que certamente causaria muitas mortes e muito dissabor a ambas as partes.

Quase na metade do caminho entre Lua Argêntea e Forte do Rio fica a vila de Forte Alto, assim chamada por se localizar na segurança de um alto promontório diretamente à frente dos Pântanos Eternos. O Mestre do Forte e seu povo são vassalos de Lua Argêntea.

O POÇO DE BEORUNNA

Esse pequeno vale escondido e profundo abriga o cemitério ancestral sagrado para as tribos Uthgardt do Leão Negro e do Tigre Vermelho. Sob o comando do líder Andar Coração de Madeira, os Leões Negros abandonaram seus hábitos de nômades e se estabeleceram em uma vila rústica com palçadas nas proximidades, onde comercializam lenha, peles e carnes defumadas (todas conseguidas da Flo-

resta Fria e das terras vizinhas) com as cidades maiores das Fronteiras Prateadas, em troca de produtos da civilização. Os Tigres Vermelhos desprezam seus irmãos bárbaros por imitarem o jeito de viver tranquilo dos sulistas, e em mais de uma ocasião as discussões entre os membros das duas tribos teve resultados fatais, pois os bárbaros do Leão Negro não deixariam os insultos e ameaças passarem despercebidos.

Todos os comerciantes e mercadores das cidades são bem vindos na vila do Poço de Beorunna, mas a viagem pode ser perigosa. Muitos viajam acompanhados por uma escolta de aventureiros.

Poço de Beorunna (Vila Grande): Convencional; Tend. N; Limite de 3.000 PO; Bens 320.850 PO; População 2.139; Isolada (humanos 92%, meio-elfos 3%, anões do escudo 2%, halflings pés-leves 2%, outros 1%).

Figura de Autoridade: Andar Coração de Madeira, humano Bbr6, CN.

Personagens Importantes: Patrevani Uma Mão, humano Clr3 de Uthgar, CN (curandeiro tradicionalista que se opõe ao abandono das antigas tradições pelos Leões Negros); Hask Machado Sangrento, humano Gue5, N (barão da espada ou chefe dos guarda-costas de Andar, e o responsável pelo policiamento da vila); Prudhosh Mão de Ouro, meio-orc Lad4/Gue2, NM (mercador ávido e astuto credor de muitos membros da tribo); Skelli Pé Selvagem, humana Rgr5, CB (batedora e guia de aluguel).

Mestres da Espada: (Guarda do chefe) — Gue4 (2), Com3 (4), Gue2 (2), Com2 (2), Gue1 (5), Com1 (4).

Milícia — Com11, Com7, Com5, Com2 (2), Com1 (96).

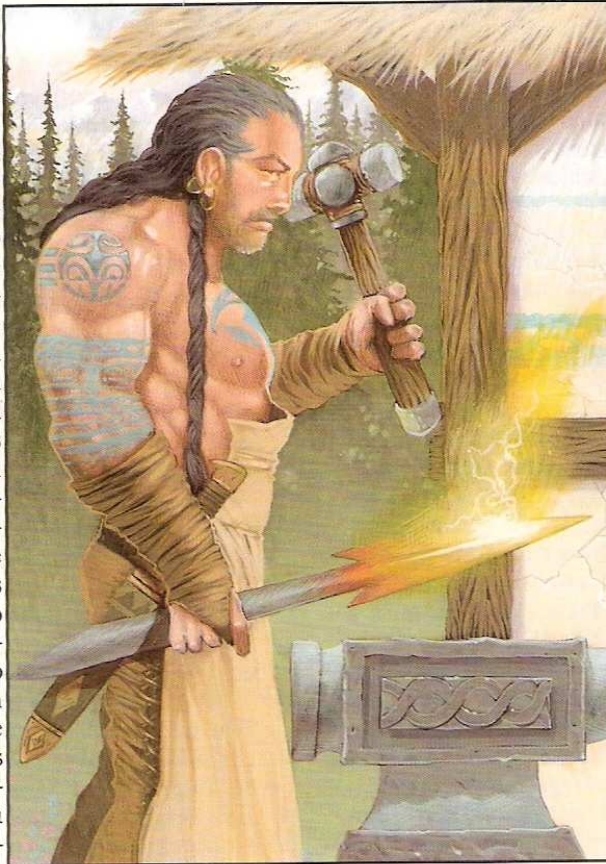
Outros — Bbr12, Bbr7, Bbr6, Bbr5, Bbr3 (3), Bbr2 (3), Bbr1 (5), Brd6, Brd4, Brd3, Brd1 (4), Clr 7, Clr 5, Clr 4, Clr3 (2), Clr2 (3), Clr1 (3), Drd9, Drd7, Drd4, Drd3 (2), Drd2 (5), Drd1 (5), Gue2(2), Gue1 (3), Mng6, Rgr6, Rgr2 (3), Rgr1 (5), Lad5, Lad3, Lad2 (2), Lad1 (2), Fet7, Fet6, Fet4, Fet3, Fet1 (2), Mag6, Mag5, Mag3 (2), Mag2 (2), Mag1 (4), Adp10, Adp8, Adp5,

Adp4, Adp2 (3), Adp1 (10), Esp8, Esp7, Esp4, Esp3 (3), Esp2 (4), Esp1 (61), Com5, Com3, Com2 (3), Com1 (6), Plb13, Plb9, Plb7, Plb6, Plb3 (3), Plb2 (22), Plb1 (1.799).

A TORRE SOLITÁRIA

Esta estranha torre de pedra branca parece incrivelmente delgada e delicada, especialmente por se localizar tão no interior das áreas selvagens. A paisagem ao redor da torre é bem estranha. Uma área perfeitamente circular de rochas vulcânicas com fendas profundas rodeia a base da torre, destacando-se das colinas recobertas por gramíneas dos arredores, como se a torre tivesse sido erigida em algum outro local para depois ser depositada aqui, juntamente com a paisagem num raio de mil metros ou mais.

O mago Ssessibil Istahvar (yuan-ti meio demônio Mag19, LM) reside aqui. Ele não é nativo de Faerûn, e passa a maior parte de seu tempo longe de sua torre, en-



Um ferreiro dos Leões Negros trabalhando

volvido com assuntos em planos distantes. Durante sua última ausência de quase trinta anos, o mago Arbane penetrou as defesas da Torre Solitária, saqueou o conhecimento secreto de Ssessibil e se nomeou o mestre do local — até um grupo de aventureiros expulsá-lo, liberando o caminho para o retorno de Ssessibil.

Ssessibil defende sua privacidade com guardiões elementais terríveis e muitas magias mortais, mas se importa pouco com as Fronteiras Prateadas (ou com qualquer outra parte de Faerûn). Para ele, a Torre Solitária é um refúgio, uma cidadela secreta, um lugar aonde os inimigos e rivais vindos de seu plano natal não podem localizá-lo e nem atacá-lo.

A floresta da lua

Uma floresta grande e densa, dominada por sempre-verdes, copas de sombras e árvores do crepúsculo, a Floresta da Lua é o lar de poucos predadores naturais e de nenhum orc ou goblinóide. Seus limites ao sul são bastante pacíficos, sendo o lar de pequenos grupos de elfos da lua e da floresta que vagueiam por suas profundezas e belos prados, bem como das casas rústicas de alguns lenhadores e armadilheiros. Já ao norte, a situação é diferente — lá, a mata se torna mais escura, mais densa e cerrada, sendo esse o território do Povo do Sangue Negro.

O VALE DA GARRA

Um pequeno vale selvagem repleto de espinheiros e árvores retorcidas na área norte da Floresta da Lua, o Vale da Garra é o lar de um dos maiores e mais perigosos grupos do Povo do Sangue Negro no Norte. Chegando a quase setenta, esses adoradores de Malar atacam todos que invadem seu território. Eles também tentam seqüestrar humanos ou outros humanóides civilizados para caçá-los até a morte durante as Grandes Caçadas que ocorrem pelo menos uma vez por ano. Embora prefiram o povo das Fronteiras Prateadas, Uthgardt ou aventureiros capturados também servem.

Os Sangues Negros da Floresta da Lua são liderados pelo Mestre do Sangue Jarthon (homem-texugo Rgr5, NM). Eles caçam em matilha, colocando sentinelas e batedores avançados nos limites da floresta. Jarthon era um meio-elfo de Lua Argêntea que caçava licantropos do Sangue Negro na floresta para proteger o povo da cidade. Infectado pela licantropia após ter sido atacado por um homem-texugo, ele utilizou suas habilidades de caçador para se tornar o líder do Sangue Negro. Seu sonho é arruinar Lua Argêntea e dominar as Fronteiras Prateadas com seus caçadores selvagens.

A tribo marca seu território com manchas de “vinho de sangue”, vinho roubado fervido com o sangue de suas presas. O vinho de sangue é jogado nas árvores, tocos e rochas sob o símbolo da tribo: a representação de um humanóide com uma grande garra no lugar da cabeça. O Povo do Sangue Negro considera toda a Floresta da Lua como seu território exclusivo e matam qualquer humano ou humanóide que a invada. Embora a floresta faça fronteira com a vila de Quaervarr e com o vale onde se localiza a misteriosa Fortaleza do Arauto, o Sangue Negro não se atreveu a atacar estes locais — ainda. Eles se contentam em capturar e caçar moradores da floresta ou viajantes nas proximidades de Quaervarr, na tentativa de diminuir sorrateiramente a população ao mínimo possível antes de iniciar algum conflito direto.

A aventura “Fúria Negra”, no Capítulo 8 desse livro, descreve o Vale da Garra e seus habitantes mais detalhadamente.

A FORTALEZA DO ARAUTO

Esta é a fortaleza subterrânea protegida magicamente da Grande Arauto conhecida como Velha Noite (Shalara Espada Nobre, humana Brd6/Rgr4, CB), sendo também um depósito de conhecimento erudito e tradicional na imensidão do Norte. O local é escondido sob uma torre grande e atarracada, que pode ser escondida misticamente através de um efeito persistente e especial de *terreno ilusório*.

Abaixo da torre há uma sucessão de câmaras subterrâneas que preservam antigos estandartes, troféus e vários tipos de textos, muitos dos quais protegidos por muitas camadas de magia. Câmaras devotadas às raças mais importantes levam até uma biblioteca magnífica com três níveis de plataformas e mesas de leitura confortáveis. Ela possui a maior coleção de tomos sobre heráldica, genealogia e livros de registros depois do Forte da Vela. Somente os Grandes Arautos estão familiarizados com todas as defesas da Fortaleza, mas elas são conhecidas por incluírem limos, efeitos que inibem chamas desprotegidas e horrores sob ordens de atacar quaisquer intrusos, exceto os que forneçam certas senhas.

Muitos livros e mesas da Fortaleza são na verdade constructos silenciosos, obedientes aos comandos de Velha Noite. Além disso, alguns livros escondidos entre as prateleiras contêm armadilhas mágicas poderosas como *símbolos de proteção* e outros tipos de *símbolos*. A Velha Noite costuma usar *braçadeiras de armadura +4* e carrega uma esfera de ferro enferrujada (*faixas de ferro de Bilarro*) em seu cinturão.

A COLINA DA CANÇÃO

Localizada a cerca de um dia de marcha do norte de Quaervarr, há uma colina desprovida de vegetação no meio da floresta. Este local abriga um pequeno templo de Eilistraee. Seguidores da Donzela Escura vindos de Lua Argêntea geralmente se reúnem aqui para dançarem no topo da colina durante as noites sem lua. Ninguém protege o local quando os fiéis não estão presentes, mas várias defesas e proteções mágicas asseguram o templo contra invasores malignos.

PEDRA ÚNICA

Antigamente, três tribos Uthgardt prestavam cultos neste cemitério ancestral — os Pôneis Celestes, Águias Douradas e Pôneis Vermelhos. Agora, somente o povo da tribo Pônei Celeste permanece. A Pedra Única é uma grande rocha com 3,6 m de altura, gravada com traços delicados cujo significado se perdeu com as tribos extintas. Um anel de menires rodeia o local a uma distância de cem metros.

Nos últimos meses, os licantropos do Vale da Garra começaram a emboscar membros da tribo Pônei Celeste que se dirigiam a Pedra Única para prestarem seus respeitos aos antepassados. Por isso, os bárbaros dessa tribo agora atacam estranhos nas vizinhanças à primeira vista.

AS MONTANHAS INFERIORES

Uma cadeia de picos escuros e protuberantes que outrora delimitava a fronteira entre os antigos reios de Netheril e Delzoun, as Montanhas Inferiores são conhecidas há muito tempo com ótimos pontos de referência a serem evitados. Orcs da tribo Mil Punhos vivem nas escarpas do

sul, e os da tribo Degolados moram nas cavernas na face norte da cadeia. Até recentemente, os dois clãs lutavam feroz e incessantemente pelo controle da Passagem da Lua; agora, os Degolados forjaram uma trégua incômoda com seus rivais sob a influência de um emissário tanarukk de algum poder sombrio da região do Forte Portão do Inferno.

O clã Morueme de dragões azuis habita o alto da extremidade oriental dos Picos Inferiores. Estes dragões com frequência patrulham as encostas e o território vizinho em busca de seu alimento predileto — orcs e ogros. Quando estão suficientemente famintos, qualquer coisa serve; durante um inverno rigoroso, há muito tempo atrás, um Morueme sobrevoou Everlund (ou Maranheterna) e carregou consigo tanto o gado quanto os proprietários desesperados, desaparecendo na noite. Devido aos dragões predadores, ambas as tribos de orcs foram reduzidas a pouco mais de cem membros cada uma.

As montanhas a oeste da Passagem da Lua fornecem granito para os que sejam ousados o suficiente para extraí-lo, mas não há veios de minério grandes ou fáceis de se alcançar. Ouro, cobre e prata são abundantes somente ao leste, ao longo da face norte da cadeia, onde a cidade de Neve Morta se aninha em um vale montanhoso.

Lendas sobre riquezas, como depósitos de magia netherese de grande poder, sempre apontaram para as Montanhas Inferiores, mas poucos ousaram comprová-las. Uma razão para a relutância de exploradores e aventureiros em vasculhar os picos da cadeia é a fantástica abundância de monstros nas Montanhas. Talvez portais escondidos liguem este local a outras regiões assoladas por tais criaturas, ou talvez alguns flagelos das profundezas vivam nas cavernas inexploradas dessa área, mas qualquer que seja o motivo, monstros de todos os tipos parecem brotar diariamente nas escarpadas altas dos Picos Inferiores.

BARASKUR

Tendo recebido o nome de um grande herói orc do passado da tribo, esta fortaleza, formada por cavernas nas montanhas ao longo de uma estrada contornando um penhasco, é o principal povoado dos orcs Degolados. Ela se localiza no lado sul do Pico Sangue de Orc, entre Neve Morta e Sundabar. Grupos de saqueadores vindos de Baraskur assolam a Passagem da Lua para o oeste, a Passagem da Pedra Virada para o sul e a Estrada da Bifurcação para o norte.

Um guardião muito incomum protege os orcs Degolados. Séculos atrás, uma feiticeira humana renegada chamada Aumathra procurou refúgio com a tribo. Ela morreu há muito tempo atrás, mas seu espírito ocasionalmente fica inquieto. Os orcs descobriram que podem aplacar a ira de Aumathra (humana fantasma Fet14, CM) ao fornecerem uma humana alta, esguia, de cabelos escuros e habilidades mágicas — alguém que se pareça com o corpo de Aumathra — para ser possuída por ela. Quando o fantasma desperta de seu descanso, os orcs procuram uma mulher com essa aparência e farão de tudo para capturá-la viva, para ser trazida até o fantasma em uma cerimônia profana.

Aumathra pode possuir sua desafortunada vítima por poucos dias, antes de abandoná-la e descansar novamente, ou pode mantê-la por meses. Os orcs se referem à hospedeira como a Boca de Aumathra e a protegem durante o tempo em que o fantasma não queira ou não consiga assumir o controle. Durante os dias da possessão, Aumathra passa a maior parte do tempo vasculhando as ruínas e

tumbas próximas, procurando por algo que não poderia encontrar caso não tivesse um corpo, enquanto comanda os Degolados como se eles fossem seus escravos desprezíveis.

Baraskur (Aldeia): Atípica (chefe com conselho de anciãos, às vezes suplantados por um fantasma); Tend. CM; Limite de 200 PO; Bens 8.420 PO; População 842; Isolada (orcs 92%, escravos goblins 3%, ogros 2%, escravos humanos 2%, outros 1 %)

Figura de Autoridade: "Tripa Velha" (ou chefe) Arlagh Garra da Morte, orc Bbr4/Gue3, CM.

Personagens Importantes: Orauth Crânio de Pedra, orc Clr7 de Gruumsh, CM; Ragrath Garra da Morte, orc Clr4 de Gruumsh, CM (filho de Arlagh, controlado por Orauth e planejando trair seu pai em nome de Gruumsh); Maerag "Velha Zarolha", orc Adp6, CM; Karg Cria do Inferno, tanarukk Bbr5, CM.

Grupo de Guerra — Com9, Gue8, Com7, Bbr5, Gue5, Com5, Bbr 4, Gue4, Com4 (2), Bbr3 (2), Gue3 (2), Com3 (6), Bbr2 (5), Gue2 (4), Com2 (22), Bbr1 (9), Gue1 (14), Com1 (189).

Outros — Brd4, Clr4, Clr3 (2), Clr2 (2), Clr1 (4), Rgr4, Rgr3, Rgr2, Rgr1 (4), Lad7, Lad4, Lad3 (2), Lad2 (6), Lad1 (8), Fet6, Fet4, Fet3 (2), Fet1 (3), Adp7, Adp4, Adp3 (2), Adp2 (5), Adp1 (8), Esp8, Esp5, Esp4, Esp3 (2), Esp2 (5), Esp1 (19), Plb13, Plb7, Plb6, Plb5 (2), Plb3 (12), Plb2 (18), Plb1 (445).

A ADAGA DE DALAGAR

O pico mais alto na cadeia nordeste das Montanhas Inferiores é encimado por um pináculo afilado, semelhante a uma adaga. Há mais de mil anos atrás, o anão Dalagar perdeu sua vida escalando os penhascos traiçoeiros do pico, que se despedaçam quando sujeitos a muito peso. A montanha ainda é considerada perigosa demais para ser escalada. Por razões misteriosas, muitos velhos dragões azuis, verdes e negros vão até o local para morrer, arremessando-se dos céus para serem empalados pela Adaga. Seus ossos estão por toda parte no cume do pico elevado, logo abaixo do pináculo, e espalhadas entre eles as moedas, gemas e jóias que traziam incrustadas em suas escamas.

Este tesouro se mantém quase intacto porque os dragões Morueme (que jamais tocariam nele) defendem o pico furiosamente contra qualquer aproximação aérea. Parece que eles têm como saber quando alguma criatura se aproxima da Adaga. Por duas vezes, os Morueme destruíram dragões que não vieram para morrer e sim para roubar. Um dos "dragões" era um mago humano empregando encantamentos de metamorfose. Os dragões Morueme se deram ao trabalho de descobrir onde ele vivia e devolveram seus restos como um aviso para outros magos ambiciosos.

O PICO DA SENHORA

Esse pico pequeno e ordinário na parte mais ocidental da cadeia Inferior possui um pequeno monastério dedicado a Loviatar. Até recentemente, cerca de noventa humanos e meio-elfos constituíam o clero residente do templo fortificado (e das cavernas sob a abadia). Eles se defendiam contra ataques de orcs e de outros monstros empregando magias nethereses perdidas que mantinham em segredo. Os monges do Monastério da Mão da Senhora conseguiram uma reputação sombria nas terras vizinhas, pois viajantes ao longo das estradas mais próximas às vezes desapareciam.

A torre da Mão da Senhora foi destruída recentemente por um dragão Morueme faminto, que por sua vez foi destruído em pleno ar pelos monges, que usaram armas nethereses. Após esse incidente, outros dragões Morueme devastaram o templo em fúria. Eles abriram várias cavernas e arruinaram a maior parte dos edifícios do monastério, mas não conseguiram erradicar os monges, que se refugiaram nas cavernas mais profundas. Em seguida, os dragões enviaram um pequeno exército de robgoblins para atacar o monastério e expulsar os monges restantes, mas novamente a magia dos seguidores de Loviatar prevaleceu.

A Grande Mestra do Chicote Lorthalae Shamrass (humana Clr12, LM) agora lidera um clero de um pouco mais de quarenta membros na reconstrução de seu lar fortificado. Talvez o inverno os obrigue a abandonar completamente sua torre sombria.

A PASSAGEM DA LUA

As Montanhas Inferiores são divididas nas duas cadeias, leste e oeste, por esta antiga garganta. É possível viajar pelo rio através da passagem (como descrito adiante neste capítulo no verbete sobre o Rio Rauvin), mas trilhas pelas paredes do desfiladeiro permitem que pedestres também atravessem as montanhas por aqui.

Apesar do fato de que as Montanhas Inferiores se elevam de ambos os lados, a Passagem da Lua é um mundo muito diferente. O gelo que derrete e avança para dentro das montanhas congela novamente durante o inverno e volta a degelar. Com o tempo, formam-se cavernas pequenas e estreitas nas montanhas, em ambos os lados da Passagem. Cada uma dessas cavernas de "pedras vazadas" é um labirinto vertical com alguns milhares de metros do teto ao piso, mas isoladas das demais. Elas são úmidas, e todos os tipos de fungos — luminosos, comestíveis, perigosos e ambulantes — são abundantes. Há também uma profusão de conexões com o Subterrâneo, ao passo que as que conduzem à superfície são menos numerosas.

O resultado disso tudo é uma terra de ninguém, onde os humanos, orcs, anões, gnomos, duergar e monstros do Subterrâneo como os driders e até mesmo os drow entram cautelosos. Recentemente, aballins e yuan-tis foram encontrados e pelo menos um grupo de iltides vive nas proximidades. As emboscadas são frequentes, criaturas sendo devoradas são uma visão corriqueira, e equipamentos e objetos abandonados são encontrados por toda parte — muitos usados como isca para predadores. Mais de um grupo de aventureiros percebeu que algo parece atrair muitas criaturas do Subterrâneo para a área.

A vila de Jalandhar (consulte Vale do Rauvin) fica próxima à extremidade sul da Passagem da Lua. O vilarejo de Travessia do Rauvin fica na estrada ao norte da passagem, lar de muitos das equipes de cocheiros e transportadores que trabalham pelas trilhas da Garganta da Passagem da Lua.

A CAVERNA DOS MORUEME

A montanha conhecida como Morte do Dragão se sobressai na fronteira gelada do Anauroch da parte oriental e sem trilhas das Montanhas Inferiores. Sob este pico, milhares de anos de água do degelo corroeram uma camada espessa de rocha calcárea até que restasse quase nada além de uma floresta de estalactites e estalagmites pontiagudas, com enormes fendas entre elas. Até onde se consegue lembrar, essas cavernas interligadas têm sido o lar do Sangue de Morueme, uma família de dragões azuis descendentes de um único ancestral.

As fêmeas Morueme são expulsas do clã ou mortas quando atingem a idade do acasalamento; raramente existem mais de seis dragões ao mesmo tempo na caverna. Cada um deles mantém seu próprio covil e tesouro, estabelecendo sua própria equipe de servos robgoblins leais (ou coagidos). Cinco dragões habitam a caverna atualmente, e a quantidade de tesouro herdado ou acumulado por eles é surpreendente (provavelmente centenas de milhares de moedas por dragão, sem falar nas montanhas de gemas que eles adoram).

Por muitos anos, os Moruemes foram liderados por Kizilpazar, o ancião patriarca do clã. Seus filhos fortes e ambiciosos, Nahaunglaroth e Roraurim, se voltaram contra ele no ano passado e o destruíram. Em seguida, os dois expulsaram a parceira mais jovem de Kizilpazar, Idrizraele, que pereceu durante seu acesso de fúria contra o Monastério da Mão da Senhora. Surpresos pela morte de Idrizraele, os dois irmãos reagiram prontamente ao punir o monastério para que ninguém mais ousasse erguer a mão contra um dragão azul nas Montanhas Inferiores.

Tanto Nahaunglaroth quanto Roraurim são dragões azuis experientes e feiticeiros de 5º nível (seus níveis de feiticeiro aumentam seus níveis de conjuradores de 7º, o que seria o normal para um dragão azul experiente, para 12º). Eshaedra, uma fêmea adulta de Nelanther, é a parceira de Nahaunglaroth. Eles ainda não têm filhos, mas Roraurim e Faenphaele (uma fêmea experiente encontrada por Roraurim habitando ao norte de Turmish) possuem um filhote chamado Arharzel, nome de um antepassado com uma reputação temível. Logo chegará a hora em que ele deverá caçar sozinho.

Os dragões Morueme aprenderam a evitar os humanos completamente. Eles odeiam orcs e ogros (exceto como comida) e dedicam suas vidas a ampliar seu domínio sobre a magia. Estudam Aragrakh, Chondathan, Comum, Illuskan e Netherese — esta última para usarem melhor os grimórios antigos e poderosos que são seus itens mais valiosos (e mais secretos). Embora não precisem estudar para memorizar magias, examinar os livros cuidadosamente os inspira e os guia na criação de magias novas.

A escarpa mais elevada da Montanha Morte do Dragão ostenta a entrada principal do covil Morueme. Os cumes rochosos abaixo guardam as torres rústicas do Pico da Perdição, um castelo robgoblin construído dentro da montanha e ligado ao covil Morueme por cavernas secundárias. Neste local, durante os últimos séculos, os robgoblins da tribo Esfoladores Vermelhos têm servido aos dragões quase como escravos bajuladores. Essa tribo sofreu pesadas baixas no ataque ao Pico da Senhora e agora existem pouco mais de seiscentos, sob a liderança do chefe Haurstagh.

Sendo tradicionalmente mercenários de aluguel, os Esfoladores Vermelhos defendem seu castelo com catapultas e balistas. Membros mais jovens da tribo sofrem com a servidão aos Morueme e muito em breve se revoltarão ou partirão em massa, para tentar a sorte como mercenários no mundo exterior. Esses desesperados são um pouco mais de duzentos e ainda não possuem um líder — mas quando alguém aparecer, Haurstagh sabe que um cisma ocorrerá logo em seguida.

Enquanto isso, cada dragão Morueme, exceto Arharzel, possui de quarenta a sessenta servos Esfoladores Vermelhos e podem convocar muitos mais para lutarem por eles caso seu covil seja invadido. As cavernas compartilhadas pelos dragões ostentam muitas armadilhas criadas especialmente contra uma raça específica de invasor: os

humanos (a maioria é de rochas penduradas por correntes que podem ser atiradas do teto da caverna simplesmente puxando-se uma das correntes). O complexo de cavernas também possui diversos ângulos agudos de onde os Moruemes podem se defender de dragões invasores.

Pico da Perdição (Aldeia): Atípica (chefe sob comando dos dragões Morueme); Tend. LM; Limite de 200 PO; Bens 6.120 PO; População 612; Isolada (roboblins 84%, bugbears 7%, escravos goblins 6%, escravos humanos 2%, outros 1%).

Figura de Autoridade: Chefe Haurstagh, robgoblin Gue7, LM.

Personagens Importantes: Magalvagh, robgoblin Clr6 de Maglubiyet, NM; Burgrum bugbear Bbr4, CM (capitão da guarda do chefe); Vaughak, robgoblin Fet6, LM (o favorito dos Moruemes).

Grupo de Guerra — Com7, Com6, Bbr5, Gue5 (2), Bbr4, Gue4, Com4, (3), Gue3 (3), Com3 (7), Bbr2 (2), Gue2 (5), Com2 (14), Bbr1 (3), Gue1 (7), Com1 (132).

Outros — Clr5, Clr4 (2), Clr3 (3), Clr2 (3), Clr1 (5), Mng5, Mng4, Mng3, Mng2 (4), Mng1 (6), Rgr4, Rgr3 (2), Rgr2 (2), Rgr1 (2), Lad3, Lad1 (2), Fet5, Fet3, Fet2 (2), Fet1 (2), Mag5, Mag4, Mag2 (2), Mag1 (3), Adp7, Adp5, Adp4, Adp3, Adp2 (3), Adp1 (5), Esp6, Esp4, Esp3, Esp2 (4), Esp1 (11), Plb8, Plb5, Plb4, Plb3 (3), Plb2 (14), Plb1 (321).

A PASSAGEM DE LUA ARGÊNTEA

A parte ocidental das Montanhas Inferiores é dividida em duas cadeias distintas, ambas seguindo mais ou menos na direção leste-oeste. Entre as duas cadeias fica a Passagem de Lua Argêntea, um vale elevado repleto de rochas, penhascos entrecortados e muitas de espinheiros escuros. Montes de neve podem ser vistos o ano todo na parte sul da passagem, abrigados contra o sol pelas sombras das montanhas, e incontáveis filetes de água gelada escorrem dos picos acima.

Este vale inóspito é cortado por uma estrada que liga Lua Argêntea a Sundabar. Durante o inverno, essa estrada é constantemente fechada devido às ameaças de avalanche, mas permanece aberta no restante do ano. Patrulhas de Lua Argêntea e de Sundabar sempre cavalgam por to-

da sua extensão para expulsar monstros e bandidos que pretendam atacar o tráfego da estrada. Uma pequena torre de vigia chamada Ninho do Falcão se localiza no alto da passagem, guarnecida com um destacamento de doze Cavaleiros em Prata de Lua Argêntea durante os meses em que a passagem é mais utilizada. Muitos viajantes aceleram muito o ritmo de viagem para poderem passar a noite no abrigo da torre.

A pequena aldeia de Khelb fica próxima da extremidade oeste da passagem.

OS MIL VENTRES

Estas cavernas amplamente espalhadas são o lar dos orcs Mil Punhos. Ao todo, existem cerca de cem cavernas. Algumas das maiores, como Arraggar (onde vivem sessenta e poucos orcs) e Oltho (lar de quase setenta criaturas) são conectadas por túneis grosseiramente escavados. A maioria fica isolada entre si, espalhada por cerca de uma dúzia de picos e muitos quilômetros de viagem por trilhas estreitas e altas nas montanhas.

A tribo posiciona sentinelas com trombetas de alarme para observarem muitas dessas trilhas, para alertarem contra possíveis intrusos ou sinalizarem a aproximação de qualquer presa em potencial. Os orcs cultivam cogumelos em algumas cavernas, ou as utilizam como prisões para os escravos infelizes que são forçados a trabalhar até que não sirvam para nada além de comida para os Mil Punhos.

Desde que os dragões Morueme iniciaram sua limpeza dos vales elevados, os orcs Mil Punhos não tentam mais pastorear ou reproduzir o gado roubado. A comida se tornou escassa conforme a força da tribo volta a aumentar — logo virá o tempo em que os Mil Punhos irão novamente para a guerra, só para encher suas barrigas.

A TORRE DE TELKOUN

A fortaleza de um mago pouco conhecido se localiza em um vale elevado, rodeado pelos picos das montanhas e infestado de perytons. Dois dos picos que circundam o vale são o Monte Thorog e o Monte Teldroun, as duas montanhas mais altas (mas distantes) quando alguém olha para o leste a partir da Passagem da Lua. Esses picos receberam os nomes de antigos chefes orcs, e se localizam quase na metade do caminho entre o Escudo Empunhado e o local do Forte Portão do Inferno. Telkoun aprecia o isolamento, mas os perytons do alto do Thorog são conhecidos por



Nahaunglaroth ataca

capturarem humanos e feras que normalmente evitariam, carregando-as para o vale.

AS TUMBAS DE DECKON THAR

Os Chefes de Ouro eram um grupo de bandidos notórios que dominaram a parte oeste das Montanhas Inferiores há muito tempo atrás, atacando o tráfego de caravanas entre Lua Argêntea e Sundabar. Ao longo de gerações, eles tornaram-se ricos, acumulando seus ganhos em uma grande fortaleza e enterrando seus líderes em túmulos sinistros repletos de riquezas. As sete Tumbas de Deckon Thar, cujo nome se origina do primeiro chefe bandido a ser enterrado ali, permanecem intocadas na escarpa oeste de um desfiladeiro secreto ao norte da Passagem de Lua Argêntea. Infelizmente, todos os que foram enterrados nas tumbas ergueram-se como inumanos sob a gélida liderança de Vinjarak, o Rei do Cemitério (inumano, LM, 8 DH).

A PASSAGEM DA PEDRA VIRADA

Ao contrário da Passagem da Lua ou da Passagem de Lua Argêntea, que apresentam um tráfego considerável, a Passagem da Pedra Virada hoje em dia é pouco mais do que uma área selvagem. Quinhentos anos atrás, uma estrada ligava Sundabar a Chifre Ascal, nos dias em que aquela cidadela era uma cidade forte e vital para elfos e humanos, mas quando ela caiu e se tornou o Forte Portão do Inferno, o tráfego através da Passagem da Pedra Virada virtualmente acabou. Agora, ao sul das Montanhas Inferiores não se encontra nada além de mato e ruínas frágeis de reinos esquecidos. A região possui péssima reputação e até mesmo após a destruição do Forte Portão do Inferno, há boatos de que as fadas-demônio (fey'ri e meio-demônios da Casa Dlardrageth) assombrarem a área.

AS ÁRVORES NOTURNAS

Entre a Floresta da Lua e a Floresta Fria existem duas pequenas matas, conhecidas como as Árvores Noturnas. Escuras e silenciosas, essas florestas são igualmente evitadas por anões, elfos, humanos e orcs, pois poderes antigos e hostis proliferam sob as copas das árvores. Muitas plantas de ferocidade terrível perambulam por essas florestas, incluindo vinhas assassinas, árvores negras, arbustos errantes e tendrículos. Algumas são encontradas normalmente apenas nas selvas fétidas do sul, mas por mais estranho que possa parecer, elas se acostumaram com o clima rigoroso do norte.

As Árvores Noturnas são guardadas por um druida sinistro conhecido simplesmente como Desertor das Árvores (genasi da terra Drd13 de Grumbar, NM), que geralmente constrói armadilhas traçoeiras contra intrusos na floresta. Quando apanha alguém, o Desertor das Árvores prende a vítima indefesa em uma árvore próxima (geralmente com as magias *moldar madeira* ou *controlar plantas*) e abre suas veias para satisfazer o espírito sombrio e sedento da floresta. Ao longo dos anos, o Desertor das Árvores tem reunido um punhado de acólitos — druidas e rangers malignos ansiosos por fornecer o sangue de humanoides para seu mestre.

Na parte norte, há uma estranha torre quadrada coberta por trepadeiras, próxima ao centro da floresta. Existem rumores de que o local é um antigo templo de Chauntea que foi contaminado pela mácula maligna das Árvores Noturnas. Aventureiros que tentaram chegar à torre descobriram que as plantas das Árvores Noturnas e o próprio Desertor das Árvores guardam o lugar.

A Antiga Delzoun

Dois vales grandes formam a região conhecida como Antiga Delzoun, um de cada lado das Montanhas Rauvin. O vale meridional é conhecido localmente como Vale de Sundabar, enquanto o do norte é chamado de Caminho de Adbar. Estes dois vales se encontram ao leste, entre as Montanhas Rauvin e o Anauroch, na região da Bifurcação. Eles se encontram novamente para o oeste, nas Terras da Lua.

O Vale de Sundabar é o lar de algumas pequenas habitações e povoados nos arredores de Sundabar, uma das maiores cidades das Fronteiras. As terras próximas à cidade estão entre as mais populosas das Fronteiras Prateadas, protegidas pelas muralhas da Cidade Fortaleza. Os povoados diminuem rapidamente ao longo da Estrada da Bifurcação. Neve Morta (descrita no Capítulo 3) é a última cidade nessa área e se localiza a dez quilômetros ou mais de qualquer outra localidade importante.

O Caminho de Adbar é realmente selvagem. Não existem povoados permanentes entre o Vale Frio e a Bifurcação, a não ser que se considerem os entrepostos dos orcs e as aldeias de goblins. As tribos Tigre Vermelho e Pônei Celeste dos Uthgardt ocupam essa área em intervalos indistintos, mas somente em grupos pequenos e atentos.

VALE AUVAN

Na parte oeste do Vale de Sundabar, próximo ao local onde a estrada através da Passagem de Lua Argêntea aparece entre as Montanhas Inferiores, se localiza uma antiga torre de vigia dos anões, da época de Delzoun. Uma pequena vila foi construída próxima à base cinzenta da torre, local usado como parada para viajantes entre Sundabar e Lua Argêntea. Este local se chama Vale Auvan, nome do herói humano Auvan Arlandspyr, cuja lenda diz ter matado um dragão nesse local, a serviço do rei de Delzoun. A torre dos anões foi erguida sobre o covil da criatura — assim dizem.

O Vale Auvan é como qualquer outra das muitas vilas ou habitações espalhadas pela área, embora seja grande e bem defendido. Um punhado de vilarejos como esse salpicam o Vale do Rauvin e as áreas ao sul da Antiga Delzoun, incluindo Chefe Lhuven, Forte Alto, Travessia do Rauvin e Forte do Rio. O Vale Auvan faz parte das terras de Sundabar, mas na prática, permite-se que governe a si mesmo.

A região ao redor de Vale Auvan é escarpada e difícil de cultivar. Pastores de ovelhas e cabras constituem a maior parte da base agrícola local, e pomares de maçãs e cerejas crescem bem nas colinas voltadas para o sul, nas proximidades da cidade. Duas pequenas minas nas colinas próximas são responsáveis pela maior parte da indústria de Vale Auvan; uma fundição produz lingotes de cobre, chumbo e de ferro, que são enviados para Sundabar em carroças reforçadas puxadas por bois.

O Vale Auvan é governada pelo Alto-Xerife, um aventureiro aposentado chamado Jortheyn Ruína da Serpente. Helm Amigo dos Anões, regente de Sundabar, concedeu-lhe o título e a posição por serviços prestados à cidade.

Vale Auvan (Aldeia): Convencional; Tend. LB; Limite de 200 PO; Bens 5.240 PO; População 524; Mista (humanos 79%, anões do escudo 9%, halflings pés-leves 5%, meio-orcs 4%, gnomos das rochas 2%, outros 1%).

Figura de Autoridade: Alto-Xerife Jortheyn Ruína da Serpente, humano Gue6, LB.

Personagens Importantes: Khuldugar Mão de Fogo, anão-dourado Esp7, LN (chefe da fundição e ferreiro da aldeia, membro do conselho local); Hostwyn Cicatriz de Espinheiro, gnom da rocha Lad4, NB (proprietária da hospedaria e taverna Veio de Prata); Irmão Thamin, humano Clr4 de Oghma, CB (membro do conselho local); Vordrigan, o Habilidoso, humano Mag6, N (experiente artesão de armas e armaduras mágicas).

Guarda do Forte — Com6, Gue2 (2), Gue1 (2), Com1 (6).

Milícia — Com3 (2), Com2 (4), Com1 (14).

Outros — Bbr1, Brd3, Brd1 (2), Clr 3, Clr2 (2), Clr1 (3), Drd3, Gue4, Gue1 (2), Mng4, Mng2 (2), Mng1 (2), Pal3, Rgr4, Rgr2, Rgr1, Lad7, Lad4, Lad3, Lad1 (3), Fet5, Fet3, Fet2 (2), Fet1 (2), Mag4, Mag3, Mag2, Mag1 (3), Adp6, Adp5, Adp3, Adp1 (2), Ari2, Ari1 (2), Esp7, Esp4, Esp3, Esp2 (4), Esp1 (10), Com1 (4), Plb8, Plb6, Plb5, Plb4 (2), Plb3 (6), Plb2 (21), Plb1 (386).

A BIFURCAÇÃO

Esse local solitário e selvagem parece o fim de Faerûn. Aqui a Estrada da Bifurcação se divide na Estrada Adbar, que vai para o norte em direção das fortalezas dos anões nas Montanhas do Gelo e numa trilha sem nome que leva para o leste até as ruínas de Ascore. Hoje em dia, poucos viajam por esta região, embora os gnomos Graevelwood ainda usem essa estrada de tempos em tempos.

Lar de Ghaurin: Localizadas não muito longe da Bifurcação, existem ruínas cobertas de musgo que antigamente pertenciam ao lendário herói anão Ghaurin. Dizem que seus porões ainda guardam o tesouro desse anão, bem como seu espírito sem descanso.

O Refúgio das Terras Selvagens: Embora hoje em dia a Bifurcação não seja uma encruzilhada importante, ela serve de ponto de referência e freqüentemente muito do tráfego de ou para a Cidadela Adbar utiliza este local como parada. No ano passado, dois velhos aventureiros — Irvag, o Urso (humano Lad2/Gue4, CB) e seu parceiro Grumbelham Mão Áurea (anão-dourado Gue5, N) — decidiram construir uma hospedaria no acastamento da Bifurcação. Mercenários orcs já descobriram mais de uma vez que os dois ainda sabem manejar suas lâminas. Irvag e Grumbelham ergueram um edifício de pedra que se parece mais com um fortim do que com uma hospedaria, mas é um local seguro e tranqüilo para se passar a noite. Os dois empresários passam o tempo expandindo o edifício e melhorando suas instalações.

O VALE DE SUNDABAR

A parte mais ao sul da Antiga Delzoun é às vezes chamada de Vale de Sundabar. A cidade murada de Sundabar fica próxima ao centro de uma área formada por um anel de montanhas com quase noventa quilômetros de diâmetro. O Rio Rauvin corre através desse vale, descendo das Montanhas Rauvin ao norte da cidade e desaparecendo dentro da Garganta Rauvin na Passagem da Lua, pouco mais de 30 quilômetros ao sul de Sundabar.

Existem poucas fazendas ou habitações a oeste do Rauvin, visto que a Cidadela Felbarr foi por muitos anos propriedade de um exército poderoso de orcs governados pelo rei Obould. Seus guerreiros devastaram quase tudo entre a fortaleza e as muralhas de Sundabar. Com a retirada de Obould e a restauração do reino dos anões em Felbarr, muitas pessoas estão novamente ocupando a área. Atritos pela posse de terra nessa região fértil ocupam muito da atenção de Helm Amigo dos Anões.

Sundabar é descrita com mais detalhes no Capítulo 3 deste livro.

O ACAMPAMENTO DE WOLMAD

No flanco norte das Montanhas Inferiores, não muito longe da Cidadela Felbarr, um grupo de Uthgardt da tribo Pônei Celeste decidiu residir temporariamente. Sob o governo de um líder de guerra descuidado, mas carismático, chamado Wolmad, esses bárbaros se voltaram para o banditismo sob o pretexto de controlar a terra de maneira “civilizada”. Wolmad odeia todos os tipos de anões há muito tempo e decidiu cuidar das caravanas de Felbarr com mais atenção — uma situação que os anões não vão tolerar por muito mais tempo.

Wolmad chama a si mesmo de Senhor do Vale e afirma que por ter lutado muito tempo contra os orcs das Montanhas Inferiores e das Montanhas Rauvin, todos devem lhe pagar pedágio e tributos ao passarem por “suas” terras. Em épocas melhores, talvez Wolmad tivesse sido detido por algum chefe poderoso dos Pôneis Celestes, mas o atual líder se encontra às portas da morte em um acampamento localizado a centenas de quilômetros para o oeste, e Wolmad não se apega a tradições de nenhum tipo.

Acampamento de Wolmad (Acampamento): Convencional; Tend. CN; Limite de 40 PO; bens 132 PO; População 66; Isolado (humanos 100%).

Figura de Autoridade: Líder de Guerra Wolmad Asa de Águia, humano Bbr7, CN.

Personagens Importantes: Morgwan Pé Cruel, humano lobisomem Gue4, CM (tenente-em-chefe de Wolmad, que planeja infectar o Líder de Guerra com licantropia e torná-lo realmente mau); Fara Corta Gelo, humana Rgr5, NB (líder da facção que se opõe aos saques); Numa, a Falante, humana Fet2/Clr3 de Uthgar, CN.

Caçadores da Tribo — Com5, Bbr4, bbr3, Com3, Gue2, Rgr2, Com2, Gue1, Bbr1 (2), Com1 (3).

Outros — Brd4, Clr6, Clr3, Drd3, Gue3, Gue2, Rgr1 (2), Lad6, Lad2, Fet4, Adp3, Esp8, Esp6, Esp3, Esp1 (2), Plb7, Plb4, Plb3 (2), Plb2 (5), Plb1 (23).

AS MONTANHAS RAUVIN

Essa cadeia de montanhas de tonalidade púrpura domina a Antiga Delzoun, e seus picos se erguem por dez ou onze quilômetros acima dos vales ao seu redor. É um local infestado de orcs. Essas criaturas sempre existiram nas cavernas que permeiam os picos, saindo de lá a cada década para saquear as terras vizinhas. Quando se unem aos orcs que emergem de fortalezas escondidas em picos ainda mais setentrionais, formam-se as terríveis hordas de orcs que assolam o Norte.

Três tribos de orcs vivem no coração dos picos Rauvin. A parte ocidental da cadeia é lar dos Presas Vermelhas, o centro é controlado pelos Crânios Rachados e a parte leste é dominada pelos Arranca-Coração — nomes originados em rituais tribais que favorecem a Grumsh (uma tribo devora seus prisioneiros vivos em altares para os deuses, outra racha o crânio de suas vítimas e a terceira arranca, cozinha e come os corações de vítimas dedicadas ao Deus Selvagem). Nas colinas e gargantas selvagens das escarpadas meridionais, existem três reinões goblins que guerream entre si e contra seus vizinhos orcs.

Os Crânios Rachados, pegos entre os dois rivais, sempre seguiram a política astuta de atacar primeiro e causar

muitos danos. Por isso, eles agora ultrapassam os números das outras tribos em dois para um (ou Presas Vermelhas podem reunir cerca de 1.200 guerreiros orcs, os Arranca-Coração cerca de 2.150 e os Crânios Rachados quase 4.900). Além disso, os Presas Vermelhas e os Arranca-Coração têm mais medo dos Crânios Rachados do que de qualquer outro inimigo mortal. Recentemente, mais de quatrocentos Presas Vermelhas decidiram se mudar para o sudoeste na esperança de encontrar outro lar, próximo de terras ricas e fracamente defendidas — mas nunca mais foram vistos. Os Anciões dos Presas Vermelhas suspeitam que os andarilhos logo se separaram em pequenos grupos rivais que tiveram fins terríveis e variados.

Fica cada vez mais visível o fato de que as Montanhas Rauvin não podem mais sustentar todos os humanoides que vivem nelas. Logo, a fome, o canibalismo e a guerra se iniciarão nas cavernas locais caso outras fontes de alimento não sejam encontradas.

A PASSAGEM DO ORC MORTO

Batizada por um humano que testemunhou o resultado de uma grande batalha entre os Arranca-Coração e os Crânios Rachados, a Passagem do Orc Morto já viu muitas batalhas desse tipo e aparece em muitas baladas humanas e élficas. Tempestades terríveis muitas vezes se iniciam sobre os picos Rauvin, castigando-os com relâmpagos e com a chuva congelante que cobre tudo com grossas camadas de gelo escorregadio. É esse clima que torna animais, plantas e monstros escassos na superfície, e isso significa que os orcs locais estão sempre famintos.

Cobrindo toda a extensão das bases das montanhas em ambos os lados do Desfiladeiro do Arco-Íris, as cavernas centrais do Coração do Rauvin se prolongam por muitos quilômetros escuros e secretos a partir da Passagem do Orc Morto. As tribos de orcs se reúnem nas melhores cavernas desse sistema e caçam feras vindas do Subterrâneo e fungos comestíveis em suas profundezas... mas nunca há comida o suficiente para todos.

Desfiladeiro do Arco-Íris: A maioria das pessoas acredita que o Rio Rauvin começa nesse desfiladeiro, entre os picos centrais Monte Gaeram e Ruína de Faerang, mas os orcs conhecem a verdade. O rio se inicia nos pântanos gelados e nas gargantas do Vale Frio, ao norte da cadeia, e corre para o sul sob as montanhas. Lá, ele passa por alguma fonte subterrânea de calor e ferve dentro das montanhas em centenas de gêiseres escaldantes nas cavernas desconhecidas e cavernas inexploradas. A água aquece as cavernas do Coração do Rauvin até mesmo durante os in-

vernos mais impiedosos, e termina por emergir no Desfiladeiro do Arco-Íris.

Mapas antigos mostram que o desfiladeiro corta a cadeia de montanhas ao meio, mas todos que seguem o Rauvin até sua nascente sabem que isso está errado. Uma trilha antiga e quase desaparecida segue para o lado leste do desfiladeiro, depois vira para o leste ao longo de uma das encostas da Ruína de Faerang até o topo do desfiladeiro, atingindo uma passagem estreita entre o Monte das Mandíbulas e o Monte Tolzrin (onde o explorador humano Tolzrin descobriu pepitas de ouro tão grandes quanto sua cabeça).

Essa fenda é a famosa Passagem do Orc Morto. Ela oferece uma trilha desobstruída que desce pelo lado norte da cadeia Rauvin — isto é, se o viajante conseguir passar pelos orcs Crânios Rachados que vivem ali.

Abaixo da passagem, o Rauvin surge como um conjunto de quedas d'água arqueando-se do alto da garganta. O rio cria áreas de correnteza e redemoinhos nas encostas do Monte Gaeram e do pico afiado como uma navalha conhecido como Ruína de Faerang (batizado com o nome do rei orc que cometeu suicídio saltando de seu topo há séculos atrás, quando foi cercado por orcs rivais) antes de abandonar as Montanhas Rauvin. O nome do desfiladeiro se deve ao seu arco-íris perene; uma névoa criada pelo borrfio do rio que paira eternamente sobre as águas turbulentas.

Os Orcs do Crânio Rachado: Já faz algum tempo que os Crânios Rachados voltaram suas atenções para a Cidadela Felbarr e para Sundabar, perguntando-se como fazer com que os Presas Vermelhas ataquem uma delas e os

Arranca-Coração a outra. Esses orcs não

têm intenções de enfraquecer seus próprios números quando outras tribos podem ser enganadas a despendem suas próprias forças contra os poderes formidáveis dos grandes baluartes do Norte. Mas os líderes dos Crânios Rachados acreditam que o ato de jogar seus inimigos contra as Fronteiras Prateadas resultará a seu favor. Talvez a tribo rival seja destruída nas muralhas de Felbarr ou de Sundabar — nesse caso os Crânios Rachados podem atacar e derrotar os sobreviventes — ou derrotarão uma cidade mais importante e obterão tesouros inimagináveis, e nesse caso os orcs poderão retirar seu prêmio das mãos de seus rivais enfraquecidos.

É claro que o grande defeito do plano é bem óbvio: Como forçar os covardes Presas Vermelhas e os Arranca-Coração a executá-lo? Uma mensagem falsa enviada de volta dos quatrocentos Presas Vermelhas desaparecidos? Por algum motivo, uma mensagem dizendo "comida abundante, fácil matar, mas por favor venham derrubar as muralhas de Sundabar sem demora" não parece



Desfiladeiro do Arco-Íris

convincente. Portanto, os líderes dos Crânios Rachados ponderam, o tempo passa e a fome aperta.

A liderança dos Crânios Rachados é uma tríade instável de aliados: os líderes de guerra Koront e Nauronin e Baerzel, a esposa do chefe da tribo, Glorlarkh, que morreu recentemente no desabamento de uma caverna que não pareceu ser mais que uma ocorrência natural. Glorlarkh costumava ser um líder de guerra poderoso e através dos anos a sabedoria de Baerzel, sua paciência com os mais jovens e sua esperteza nas estratégias de batalha lhe concederam o respeito relutante do resto da tribo. Parece que ela não deseja governar, nem tem pressa em coroar ou controlar um novo chefe. Ao invés disso, ela apenas deseja descobrir o melhor para sua tribo e conseguiu-lo. Koront e Nauronin são rivais naturais, mas Baerzel os convenceu de que a luta entre os dois enfraqueceria fatalmente os Crânios Rachados, eliminando a chance de grandeza da tribo.

Koront (orc Bbr4/Gue3, LM) é um grande orc careca, de pele acinzentada e cheia de cicatrizes, famoso por sua resistência em combate. Já Nauronin (orc Bbr3/Lad5, CM) é mais rápido e conhecido por liderar incursões audaciosas durante o dia. Eles lideram quase cinco mil guerreiros orcs experientes, equipados com uma variedade de armas de qualidade tomadas de outras tribos como espólios de batalha. Glorlarkh criou uma tática de guerra composta por "garra", companhias de oitenta orcs liderados por veteranos. Para cada garra são designados mais seis orcs corredores cujo trabalho é o de relatar a movimentação e os eventos da batalha ao chefe. Como Baerzel disse certa vez "Os outros orcs lutam como uma turba. Nós entramos na batalha como flechas certeiras".

A Passagem do Orc Morto e os orcs Crânio Rachado são descritos em mais detalhes no Capítulo 8.

O TERRITÓRIO DOS GOBLINS

As escarpas mais baixas ao sul das Montanhas Rauvin são habitadas por incontáveis goblins que lutam entre si constantemente, atacam as regiões vizinhas e se consideram como vassalos de pelo menos três reinos. Cada pretensão reino consiste de um complexo de cavernas e de fortificações superlotadas sob as encostas das Rauvins, lar de muitas centenas de goblins. Os vales próximos são murados e utilizados como currais rústicos para o gado, e oficinas e armoriais dos goblins enchem o ar com a fumaça e o clamor dos martelos e das forjas.

Todos os orcs das três tribos do Rauvin se divertem com as pretensões dos goblins. Eles os saqueiam à vontade, retornando com dezenas de prisioneiros mutilados e indefesos para seus caldeirões e fogueiras.

Chalarstaukh: O maior e mais ocidental dos reinos dos goblins é governado pelo majestoso Rei Asglarek e seus sete filhos. Vermes de caverna amarelos comestíveis são abundantes nas cavernas Chalarstaukh, portanto estes goblins são conhecidos como "Come-Vermes" pelos orcs e goblins das Rauvins. Recentemente, quando escavavam em direção sudoeste sob as terras vizinhas, os goblins Chalarstaukh invadiram algumas tumbas antigas dos anões e agora esperam que a pouca magia que encontraram possa ser usada contra seus opressores orcs — se conseguirem aprender a usar o que encontraram.

Malauth: O reino central e mais sinistro é governado pela Rainha Nargharab. Sabe-se que ela é uma marionete de sete sacerdotes poderosos, conhecidos coletivamente como os Malauthar, que defendem as fronteiras do reino

usando monstros invocados. Os Malauthar adoram rituais místicos inventados, serem temidos e intensificar esse medo, e identificar e seguir os "sinais verdadeiros" enviados por Maglubiyet na condução do governo do reino. A maioria dos goblins Malauth não deseja seguir esses sinais; há anos tem-se alimentando a suspeita de que os Malauthar estejam inventando os sinais e seus significados a seu bel-prazer.

Vaerluth: O mais oriental, menor e mais pobre dos reinos goblins é atualmente governado pelo trigésimo sexto Rei Vaerluth, que recentemente assassinou seu predecessor conforme os costumes locais de sucessão. Vaerluth fica nos sopés das colinas e nas redes de cavernas rasas infestadas de aranhas monstruosas Enormes. Os aracnídeos não podem ser domados e têm gosto horrível, embora alguns goblins consigam digerir suas teias grudentas, preparadas em sopas ou assadas. Após gerações de exposição, os goblins Vaerluth são imunes ao veneno das aranhas e podem viver entre elas, mas todas as demais criaturas devem tomar cuidado.

o vale do rauvin

Muitas pessoas identificam o Vale do Rauvin como o coração das Fronteiras Prateadas. A civilização segue o curso do Rio Rauvin conforme ele desce de sua nascente nas Montanhas Inferiores e atinge sua base, serpenteando para o oeste através de colinas rústicas, florestas densas e quedas d'água. O vale possui entre três e quinze quilômetros de largura, oferecendo uma combinação rara de chão plano, terras cultiváveis e comunicação fácil.

Fazendas, fortalezas e pequenos povoados se estendem por centenas de quilômetros, desde a confluência do Surbrin com o Rauvin até a vila de Jalandhar, à sombra da Passagem da Lua. Em sua maioria, trata-se de lugarejos com menos de uma dúzia de edifícios, mas Chefe Lhuvén, localizada a menos de sessenta quilômetros de Everlund (ou Maranhetera), é uma vila ribeirinha próspera cujas docas decrepitas estão sempre repletas de chatas e barcos durante todo o ano. Várias tavernas, bares e salões de festa atendem aos barqueiros que trabalham no Rauvin.

A PASSAGEM DE EVERLUND

Entre Lua Argêntea e Everlund (ou Maranhetera), duas das maiores cidades das Fronteiras, fica a parte mais selvagem do Vale do Rauvin. A despeito da presença das duas cidades bem próximas entre si, a viagem nesta região é muito difícil — as Montanhas Inferiores ficam próximas ao rio e a margem leste consiste de um terrível emaranhado de penhascos, picos e florestas fechadas em vales escuros. A oeste fica a Floresta de Prata, uma mata antiga que, dizem os rumores, está sob a proteção de Turlang, o Ente. Um punhado de minúsculas habitações pode ser visto nas áreas raras planas, mas a maior parte da região é deserta.

A Passagem de Everlund é uma trilha difícil que segue pelo sopé das Montanhas Inferiores, sobre o Rauvin. Em alguns pontos ela atravessa penhascos a centenas de metros acima do rio, e em outros a trilha avança para o interior para atravessar entre montes que seriam intransponíveis mais próximo do leito. Patrulhas de Lua Argêntea e de Everlund mantêm a segurança na trilha, mas monstros de picos mais elevados freqüentemente atacam o tráfego da estrada.

JALANTHAR

Esta pequena colônia costumava ser uma parada próxima ao leito do rio Rauvin entre a Passagem da Lua e Everlund (ou Maranhetera), onde as chatas que subiam a corrente contratavam bestas de carga para puxá-las e treinadores experientes para controlá-las pela passagem. Esse serviço permanece, agora sendo realizado de uma fortaleza coberta de musgo na beira do rio, mas incursões persistentes de orcs e bárbaros forçaram os Jalandharanos a mudarem sua aldeia para longe da margem sul do Rauvin, deixando para trás cabanas com telhado de palha reduzidas a nada além de pilhas de pedra, devido a décadas de lutas quase diárias.

Seu novo lar nas colinas ao norte do rio já foi atacado várias vezes, mas os inabaláveis Jalandharanos vivem ali assim mesmo, fugindo para abrigos secretos nas cavernas e fortes escondidos nas Montanhas Inferiores durante os piores ataques. Os edifícios da nova Jalandhar são parcialmente enterrados no solo, e muitas vezes se assemelham a pequenos outeiros cobertos pela relva. Seus aposentos são fortificados com pedras grossas e o teto é de madeira revestida com lama e recoberta por grama para resistir ao fogo. As paredes são então forradas de terra pelo lado de fora, e plantas como arbustos, grama e trepadeiras crescem rapidamente. As portas são construídas para serem bloqueadas contra inimigos que tentem derrubá-las, e em cada casa existem diversos orifícios escavados na terra que servem para deixar o ar respirável entrar (e normalmente escondidos pela grama). Gatos de estimação são comuns, pois criaturas pequenas conseguem passar por essas aberturas com facilidade.

Os Jalandharanos são exímios armadilheiros e caçadores, acostumados a viver da terra e a expulsar predadores. Eles sentem falta do comércio do rio, mas (exceto pelas pessoas que trabalhavam no serviço de reboque da Passagem da Lua) a maior parte de sua riqueza veio da venda de peles e de contratos como guias do interior. Eles ainda prestam estes serviços, apesar do aumento constante dos ataques de monstros. Um guia veterano de Jalandhar cobra uma taxa de 1 PO por dia, com uma caução de 50 PO a ser pago adiantado e deixado com seus parentes.

Quase todo Jalandharano conhece todo o terreno ao redor de cerca de vinte quilômetros, e muitos têm experiência em combates contra orcs e outros saqueadores. Um conselho de anciões governa a aldeia, mas toda a comunidade trabalha em conjunto através de uma espécie de acordo que chamam de laço de sangue. Enganar ou ferir um Jalandharano é fazê-lo a todos — e todos se vingarão. Em épocas de necessidade ou hesitação, os Jalandharanos correm para a ação sem parar para debates ou discussões demoradas sobre o melhor plano a seguir. Apesar de suas derrotas recentes, seus números incluem muitos aventureiros ativos e aposentados, sobre os quais o restante de Faerûn sabe pouco.

A aldeia possui somente um conforto para os viajantes: a taverna e hospedaria A Cocatriz Cantora. Esse estabelecimento lembra um forte oval de pedra mal construído, de muros baixos, localizado bem no centro da aldeia. Dentro, seu pátio central foi coberto com um telhado precário de metal enferrujado (feito de escudos velhos e armaduras despedaçadas, martelados até ficarem lisos e unidos por uma profusão de vigas entrecruzadas e cordas), criando uma espécie de estábulo. A equipe é amigável e entusiasmada, a comida simples, mas saborosa, e as acomodações são espartanas. Até ter sido incendiada pelos orcs pela terceira vez e abandonada junto com a antiga al-

deia, a Cocatriz era uma hospedaria à beira da estrada, feita de pedra lavrada e com muitas alas e empenas. Hoje, é um refúgio para todos os Jalandharanos durante os ataques. A Cocatriz ainda serve o Âmbar de Jalandhar, a potente cidra local pela qual é famosa.

Atualmente, uma tropa de cinquenta cavaleiros e arqueiros da Legião Argêntea, na maioria de Everlund, estão acampados nas ruínas da antiga aldeia. Badel Kilmander (humano Gue5, LN), um antigo e severo veterano, comanda as tropas e as lidera em patrulhas ostensivas pela região.

Jalandhar (Aldeia): Convencional; Tend. CB; Limite de 100 PO; Bens 1.330 PO; População 226; Integrada (humanos 89%, halflings pés-leves 6%, meio-elfos 4%, gnomos das rochas 1%).

Figura de Autoridade: Ancião Storn Crommarth, humano Rgr11, NB (primeiro entre iguais no conselho da aldeia).

Personagens Importantes: Ammarthé Sungalard, humana Drd7, LN (Anciã Chefe e a figura religiosa mais proeminente da vila); Ithnar Modrasz, humano Mag10, CB; Barthor Heldruin, humano Plb8, CB (proprietário d'A Cocatriz Cantora); Badel Kilmander, humano Gue5, LN (comandante da tropa da Legião Argêntea).

Legião Argêntea (não incluída na população local) — Clr4, Com4, Gue3 (2), Com3 (2), Clr2, Gue2 (2), Com2 (9), Com1 (32).

Milícia — Com7, Gue4, Gue3, Com3, Com2 (5), Gue1 (3), Com1 (6).

Outros — Bbr4, Bbr2 (3), bbr1 (3), Brd5, Brd4, Brd2, Clr3, Clr1 (2), Drd7, Drd5, Drd4, Drd3 (2), Gue8, Gue4, Gue2 (3), Gue1 (5), Pal2, Rgr8, Rgr5, Rgr4, Rgr3 (2), Rgr2 (2), Rgr1 (3), Lad4 (2), Lad3 (2), Lad2 (3), Lad1 (7), Fet5, Fet4, Fet1 (2), Mag4, Mag2, Mag1, Adp6, Adp4, Adp3 (2), Adp2, Adp1 (2), Ari2, Ari1, Esp8, Esp6, Esp4, Esp3 (2), Esp2 (2), Esp1 (5), Com4, Com3, Com2 (2), Plb7, Plb6, Plb4, Plb3 (3), Plb2 (8), Plb1 (134). A maioria dos especialistas e ladinos jalandharanos é composta por mateiros, caçadores, guias e armadilheiros.

O RIO RAUVIN

Com frequência, o Rauvin é chamado de Estrada Através das Fronteiras e sempre foi uma via de acesso vital no Norte. Suas águas cristalinas e gélidas são navegáveis até a confluência com o Vermelho acima de Sundabar, embora força, experiência e ajuda das margens sejam importantes para a travessia segura pela Garganta da Passagem da Lua. Chatas comerciais e comboios de madeira encaminham as pessoas e suas mercadorias por todo o Norte e em suas viagens de ida e volta até as cidades da Costa da Espada. A despeito da quantidade sempre crescente de habitações ao longo de suas margens, o rio se mantém potável e rico em peixes.

Shalass, badejos, enguias da rocha, caranguejos de água doce e tartarugas são abundantes nas águas claras e frias do Rauvin. Os achatados são o tesouro oculto do rio — peixes feios, largos e finos que se parecem com tiras retangulares de carne de porco ou couro apodrecido. Possuem barrigas brancas e guelras que se abrem como fileiras de cortes em suas costas, e um sabor maravilhoso quando fritos. Um achatado típico tem quase sessenta centímetros e alimenta dois humanos. Eles se mesclam com o fundo lamacento do rio quase perfeitamente. Pisando sobre eles e sentindo a diferença do chão é a forma mais comum de encontrá-los.

A maioria das viagens pelo Rauvin é realizada por chatas ou barças a remos — barcos largos, de fundo achatado e que balançam horrivelmente, mas capazes de carregar grandes quantidades de mercadorias. As barças possuem os lados altos e retos, extremidades elevadas para serem impulsionados e guiados com remos e mastros para as poucas ocasiões em que o vento está a favor e uma vela pode ser usada para acelerar a viagem.

Os orcs e os bárbaros costumam disparar flechas flamejantes das margens contra as embarcações. A maioria das tripulações das chatas inclui pelo menos dois bons arqueiros ou besteiros — não para atirar de volta, mas para espantar os inimigos que tentem impedir a passagem ou capturar o barco. Esquifes de todos os tipos, desde as “adagas”, parecidas com caiaques, até os coráculos arredondados (“caldeirões flutuantes”) também são vistos ocasionalmente no Rauvin, embora o aumento dos saqueadores nas margens tenha tornado muito perigosas as viagens de grupos pequenos em embarcações menores.

Embarcações navegando contra a corrente geralmente são rebocadas pelas margens com longas cordas atadas a mulas, cavalos ou bois. Trilhas de carroto existem em ambas as margens do rio, desde Lua Argêntea até Jalandhar, e remanescentes destas trilhas, cobertos de vegetação, podem ser encontrados em Lua Argêntea (até a confluência com o Surbrin) e ao sul de Sundabar. Apenas a utilização é o que mantém os caminhos desimpedidos. Mercenários e saqueadores geralmente se escondem próximos a eles, aguardando suas vítimas.

Corredeira Harmun: Quase ao alcance dos olhos nas docas de Sundabar, no sentido da corrente do rio, existe um grupo de rochas negras e afiadas como navalhas, semelhantes a dentes brotando das águas. Elas podem ser facilmente avistadas e evitadas de qualquer embarcação pequena que disponha de alguém forte o bastante a bordo para manejar uma vara, mas os barcos maiores devem usar as habilidosas equipes de reboque em ambos os lados para guiá-los pelo caminho certo através das rochas, ou navegadores experientes que consigam conduzir a embarcação conforme o rio acelera. No sentido oposto, a rota é óbvia, mas também seria necessário o uso de varas ou de reboque para vencer a força das águas.

Garganta da Passagem da Lua: O Rauvin corta as Montanhas Inferiores através de um espetacular desfiladeiro escarpado, onde o rio descreve uma curva acentuada de leste para oeste, depois retorna ao seu curso normal. A Garganta da Passagem da Lua é intransponível sem uma equipe forte de rebocadores com várias cordas (ou melhor, duas equipes, operando em ambas as margens), ou com algum tipo de auxílio mágico. Viajantes imprudentes sem estas precauções costumam afundar ou esmagar suas embarcações contra as rochas. Os mais sábios descarregam e desmontam tudo e atravessam a pé pela Passagem da Lua, voltando às águas do rio somente acima das Montanhas Inferiores.

Trilhas de carroto semelhantes a plataformas largas (sem proteções ou pontos de apoio) foram criadas há muito tempo nas paredes do desfiladeiro por anões e gnomos, e os rebocadores especializados mantêm acampamentos ribeirinhos acima e abaixo das montanhas, prontos para serem contratados. Costumam cobrar 35 PO por viagem por barco, embora os preços aumentem durante o clima mais rigoroso, quando os monstros atacam, ou para embarcações maiores ou mais pesadas.

As trilhas são estreitas demais para carroças e seguem sem interrupção em ambos os lados da garganta. Em in-

tervalos irregulares (onde a rocha mais macia permite), foram escavados espaços nas paredes da montanha para criar pontos mais largos onde as pessoas podem esperar ou passar uns pelos outros nas trilhas.

Nenhuma estrada para carroças atravessa a Passagem da Lua, e seria necessária a escavação de longos túneis para criar uma, mas existem duas trilhas para mulas, altas e traiçoeiras. A maioria das viagens por terra é feita a pé, com as mercadorias em mochilas reforçadas. Essas trilhas se aproximam perigosamente das cavernas da região e são constantemente fechadas devido aos ataques de monstros.

Comerciantes costeiros e mestres de chatas veteranos não hesitam em contratar rebocadores, e geralmente enviam uma força armada à frente de ambas as trilhas para protegê-los de bárbaros, mercenários, orcs e monstros predadores.

Sumidouros Staunt: Ao longo da margem meridional do rio, talvez a um dia de caminhada a oeste de Jalandhar, o fundo do rio contém uma sucessão de buracos profundos que servem de covil para uma lula de água doce gigante. Vários vigias de chatas afirmam terem matado a lula quando esta os atacou, e alguns exibem provas desta façanha, mas outros têm sido atacados por outra criatura idêntica quando mergulharam nos buracos à procura de tesouros.

Ninguém sabe quem está criando as lulas, mas a lenda do Tesouro dos Buracos é bem conhecida. Ela conta que uma chata de tesouro dos anões, sobrecarregada com barras de prata, jaz nas profundezas de um desses sumidouros. O nome do local se originou da vila arruinada de Forte Staunt, que ficava nas proximidades da margem sul, com suas docas e prédios afundando nas águas.

Corredeira do Gigante Andarilho: Um pouco acima de Everlund (ou Maranhetera), pouco além do alcance da visão de suas muralhas, há uma saliência causada pela estátua de um gigante, retratado como se estivesse caminhando através do rio. Olhando-se com atenção, sob os ninhos e dejetos dos pássaros, a estátua parece extremamente realista — na verdade, trata-se de um gigante da colina petrificado. O obstáculo permanece ali porque reza a lenda que uma maldição terrível será lançada contra qualquer um que destrua ou liberte o gigante de sua prisão rochosa. As histórias discordam sobre o autor e o motivo da maldição.

A floresta de prata

Entre os Pântanos Eternos e as Montanhas Inferiores, o Rauvin flui através dos sopés da cordilheira. A margem leste é selvagem e quase intransponível, feito realizado somente pela chamada Passagem de Everlund (ou Maranhetera). A margem oeste oferece uma área de vale estreita, relativamente plana, entremeada por inúmeras colinas íngremes. Desses baixios, a terra se eleva rapidamente até atingir os Pântanos Eternos, altos e úmidos, cortados pelos dedos longos das cordilheiras. A Floresta de Prata cresce sobre esse terreno acidentado.

A Floresta de Prata outrora fazia parte da Floresta Alta, mas lenhadores trabalhando durante séculos de ambos os lados do Caminho Pântanos Eternos (a estrada de Everlund até Yartar) criaram uma grande ferida por toda a floresta, com quase trinta quilômetros de extensão. Este trecho está repleto de tocos de árvores antigas alinhados por todos os lados das colinas nuas. A Floresta de Prata ainda sobrevive porque a parte restante é formada por um emaranhado de espinheiros negros, protegidos pelo terre-

no acidentado e traiçoeiro. Muitos trolls e outros monstros dos Pântanos Eternos rondam esse local à procura de caça ou de lenhadores desavisados.

A floresta vordrorn

Ao norte da Bifurcação na Antiga Delzoun existe uma das regiões mais perigosas e pouco explorada das Fronteiras Prateadas — a Floresta Vordrorn. Assim como a Floresta de Arn ao sul, ela é composta principalmente por florestas de pinheiros e lodaçais encharcados, mas sua proximidade com as Montanhas de Gelo parece envolvê-la numa incessante névoa entorpecente e gelada. Às vezes, a Vordrorn é chamada de Floresta Fantasma, por ser assombrada por muitos mortos-vivos, particularmente do tipo incorpóreo, como aparições, espectros e fantasmas. Felizmente, estes espíritos inquietos parecem estar presos aos limites de sua floresta fria e enevoadada, raramente perturbando os viajantes que se mantêm afastados de seus domínios.

Sob a Vordrorn existe um verdadeiro labirinto de cavernas e masmorras, pouco profundo, porém extenso. Conforme alguns rumores, datam dos dias da antiga Illuskan. Um culto formado por feiticeiros, sacerdotes da morte e guerreiros, que costumavam pintar caveiras em seus rostos, praticavam rituais malignos e sombrios neste lugar, e sobreviveram à queda de grandes impérios e às depredações das hordas de orcs ferozes. Com o tempo, eles desapareceram (ou assim se acredita), deixando para trás uma grande quantidade de conhecimento necromântico escondido nas torres de pedra negra e nas criptas cobertas de hera que jazem quase totalmente enterradas nas profundezas da Vordrorn, além de maldições e proteções poderosas que guardam seus antigos redutos e refúgios.

Pelo menos um espécime de esfera da ruína de poder incomum (um beholder fantasma Enorme, com 22 DV) habita a Vordrorn e protege seus segredos.

AS Áreas fronteiriças

Quatro grandes barreiras naturais cercam as Fronteiras Prateadas: o grande deserto de Anauroch no leste; a Floresta Alta no sul; os Pântanos Eternos no oeste e a Espinha do Mundo no norte distante. Os pontos de referência, sítios e perigos dessas áreas não fazem parte das Fronteiras Prateadas, mas viajantes, eventos e ameaças vindos dessas regiões divisórias influenciam diariamente a vida nas Fronteiras. Além disso, aventureiros residentes nas Fronteiras costumam explorar as regiões selvagens e saquear masmorras esquecidas nesses locais — às vezes conseguindo grandes recompensas e muitas vezes não encontrando nada além de mortes horríveis longe de seus lares e entes queridos.

O Anauroch

Há muito tempo atrás, dizem os mais sábios, o coração florestal de Netheril ocupava esse grande deserto. Árvores imponentes erguiam-se sobre a terra, arquimagos criavam cidades flutuantes que pairavam sobre elas, e então utilizavam magias poderosas para alterar a gravidade, o clima e até mesmo a cor do céu. Quando Netheril mergulhou em decadência, sua grandeza aqui se manteve por um breve período, na forma dos reinos verdejantes de Anauria, Asram e Hlondath... mas com o tempo, sua maldição também se abateu sobre elas, na forma de magias que drenavam a vida, conjuradas pelos odiosos phaerimms,

Ilustração de Raven Mimura



Um fantasma da Vordrorn

aprisionados sob a terra. Através de sua arte, toda a água foi drenada — e onde não existe água, surge o deserto.

A área sem vida se espalhou, engolindo Anauria e os reinos vizinhos, a despeito das magias conjuradas pelos magos mais poderosos. Veio a areia, as dunas se formaram e o Grande Mar de Areia, Anauroch, nasceu.

Esse deserto tem crescido durante eras, separando as terras de Faerûn ao norte da Costa da Espada e o Mar da Lua. Poucos são os que suportam o calor impiedoso de suas areias e eles ainda devem lidar com os terríveis grupos de asabi e as tribos de Bedines do deserto.

A região mais setentrional do Anauroch é uma terra gélida de rochas congeladas e da geleira enegrecida conhecido como Gelo Alto. Sua região central é a árida Planície das Pedras Elevadas, onde os ventos castigam as rochas afiadas em meio a um mar de cascalho. A área mais meridional é conhecida como a Espada, um deserto de areias quentes. Por séculos, exploradores intrépidos têm tentado encontrar um caminho seguro que ligue a Costa da Espada e o Mar da Lua e que sirva como a rota comercial mais curta; recentemente, os Zhentarim de Forte Zhentil lutaram muito para conseguir criar essa rota de prosperidade, hoje conhecida como Estrada Negra. Infelizmente, os oásis são raros e o calor, as tempestades de areia, os asabis e as tribos humanas ainda são muito perigosos.

Há pouco tempo atrás, o Anauroch foi novamente transformado. Os phaerimm escaparam de sua prisão, e uma cidade Netherese, Obscura, retornou de uma longa estada no Plano das Sombras. O povo desta cidade provou possuir magias poderosas. Rapidamente, eles mataram muitos phaerimms e com a mesma facilidade aparente, inundaram a grande superfície de sal conhecida como Baixo dos Sedentos com um lago tempestuoso conhecido como Mar de Sombras.

Hoje, a cidadela negra de Obscura se localiza na margem norte de um lago de água fresca, enorme e raso. Sua magia mantém uma cúpula de nuvens negras sobre o mar, e a névoa envolve suas margens, para que nenhum raio de luz consiga perfurar essa camada por mais de um instante. Os encantamentos de Obscura lutam para manter as tempestades uivantes de areia à distância e a cobertura de nuvens ao mesmo tempo, mas até o momento, seu povo arrogante tem ignorado as terras vizinhas e o restante dos habitantes do Anauroch. Para eles, todo o Anauroch lhes pertence, mas por enquanto não realizaram ataques contra outros reinos.

É sabido que os Obscuros (cidadãos da cidade de Obscura) apreciam a guerra e não toleram resistência. Seus magos e feiticeiros usam constantemente magias de vidência para espionar e observar Faerûn. Talvez em breve eles iniciem a guerra contra Cormyr, Sembia, os Vales, as cidades do Mar da Lua, Iriaebor, Scornubel — ou a confederação das Fronteiras Prateadas. Os mais sábios duvidam que outros reinos, exceto Halruaa e Thay, possam controlar magia o bastante para fazer frente aos magos de Obscura.

Desta nova Cidade de Magos, dizem os pessimistas, os Obscuros conquistarão Cormyr, ou os Vales, ou as Fronteiras Prateadas, usando as montanhas e areias do Anauroch como defesas para manter os exércitos inimigos longe da cidade. O Grande Mar de Areia logo estará infestado com os monstros mais terríveis que magos enlouquecidos pelo poder conseguiriam criar a partir de seres vivos, e tais horrores em breve serão enviados para invadir as terras vizinhas, espalhando novamente a tirania da magia maligna. Eles dizem que deve-se esperar crânios humanos voadores e cuspidores de veneno, aparições conjuradoras

de magia e homens com o poder de se transformarem em cobras à vontade...

Qualquer que seja a verdade, todos que conhecem as lendas do Anauroch concordam que as areias mutáveis já desenterraram cidades arruinadas antes e o farão novamente. Na sua maioria, esses locais são lares para lamias, liches, phaerimms ou criaturas piores, armadas com relíquias de magia maligna poderosa o bastante para preocuparem até os Obscuros. Alguns observadores divertem-se aguardando o momento em que o Anauroch despertará para ensinar uma lição para os arqui-magos desdenhosos de Obscura.

o vale do delimbiyr

Os viajantes habilidosos e determinados o suficiente para atravessarem a Passagem da Pedra Virada chegam até um planalto conhecido como As Garras — uma região de colinas íngremes cortadas por muitos riachos profundos que seguem para o sul. Esses riachos vão se unindo um a um para dar origem ao Delimbiyr, um dos maiores rios do Norte. O Vale do Delimbiyr se estende desde as colinas ao sul das Montanhas Inferiores por centenas de quilômetros ao longo dos limites da Floresta Alta, fluindo sob a sombra das Montanhas Pico Cinzento, enquanto o rio se dirige lentamente para o oeste na direção do mar.

Bem longe, ao sul, a porção central do Delimbiyr une cidades como Orlbar, Água Ruidosa e Secomber, mas isso é muito distante das Fronteiras Prateadas. A parte do Vale do Delimbiyr que fica próxima das Fronteiras Prateadas é uma das regiões mais desoladas do Norte, consistindo das terras selvagens entre a Floresta Alta e a Floresta Longínqua. Existe pouca pressão para abrir esta região para a colonização ou o comércio — é simplesmente longe demais — e portanto, essa região tão vasta é deixada para suas ruínas despedaçadas, monstros sem nome e segredos antigos.

Durante séculos, as forças demoníacas do Forte Portão do Inferno dominaram a região, mas a destruição de sua antiga cidadela extinguiu seu poder local. Mesmo assim, os demônios ainda são uma grande ameaça. Nas cavernas do Subterrâneo sob esta terra selvagem, um general demoníaco chamado Kaanyr Vhok, o Portador do Cetro (humano meio-demônio Gue7/Lad2/Mag6, CM) está reunindo um exército de tanarukks e feras infernais. A viagem nesta área é muito perigosa.

os pântanos eternos

Por anos esta região rochosa foi conhecida também como os Pântanos dos Trolls, mas recentemente, gigantes da colina expulsos de áreas montanhosas mais ao norte mudaram para essa região e usaram o fogo, a força bruta e sua selvageria para aniquilar os trolls. As áreas meridionais dos Pântanos Eternos ainda estão repletas de grupos de caça (normalmente com cinco a oito integrantes) dos temíveis monstros, mas muitos trolls foram mortos ou expulsos para fora dos Pântanos em direção do sul, o que ameaça o tráfego ao longo do Caminho Pântanos Eternos.

Nesmé é o único povoado humano nas terras pantanosas. Os Pântanos Eternos estão repletos de residências humanas abandonadas, cujos donos tentaram criar ovelhas ou rothé antes de descobrirem a verdadeira força dos trolls (às vezes da pior maneira possível). Tribos de bárbaros humanos também atacavam os Pântanos de tempos em tempos. Não é uma terra para os de coração fraco.

A região é composta por platôs rochosos altos, separados aqui e ali por ravinas estreitas e íngremes. Embora haja morros e afloramentos de rochas em toda a região, a maior parte das rochas do platô é coberta por uma fina camada de terra. O resultado é uma paisagem aberta, varrida pelo vento, de colinas verdejantes com umas poucas árvores retorcidas. Nos baixios dos pântanos formam-se lodaçais profundos, rodeados por uma grande profusão de plantas, incluindo muitas ervas silvestres raras. Elevações compridas e sinuosas de rochas afiadas percorrem a paisagem como as colunas vertebrais de dragões enterrados. Muitos lodaçais abrigam plantas perigosas que costumam arrastar os viajantes incautos, resultando em pequenos tesouros secretos de moedas e objetos úteis.

Os montes dos Pântanos Eternos oferecem pontos de referência para os viajantes e para os poucos pastores que criam gado na região. O Velho, chamado assim por sua semelhança com um rosto humano rochoso e barbudo, se localiza na metade do caminho entre Nesmé e o Rio Jovial. Outro, chamado Topo da Estrela devido à forma como a luz da lua se reflete no seu cume nas noites claras, se localiza ao leste de Nesmé, exatamente na metade da travessia das terras pantanosas.

Estes montes geralmente escondem veios ricos em minérios puros, especialmente cobre, chumbo e ouro. Os poucos mineiros que trabalharam na região dizem que a rocha é composta de várias camadas, como fatias de queijo suave entre placas de ardósia. Algumas dessas camadas podem ser removidas com uma espada cega ou até com madeira endurecida pelo fogo, enquanto outras, as camadas mais escuras, podem arruinar até as picaretas mais afiadas. Muitos mineiros decidiram escavar fossos na rocha macia e atear-lhes fogo, para que o calor rachasse as rochas mais duras, permitindo a extração de grandes lajes e a repetição do processo.

Os mais experientes dizem que as cavernas naturais devem existir por todo o platô, onde quer que a água flua no subterrâneo — e pelo menos um rio de tamanho considerável, o Jovial, nasce no coração dos pântanos. Alguns afirmam que “o metal está bem ali, com certeza, e em grande quantidade”, e somente a ameaça dos trolls é o que impede esta região de se tornar uma área de mineração tão rica quanto as montanhas para o leste e norte, onde os anões ergueram cidadelas. Devemos lembrar que uma das mais ricas fortalezas dos anões de todos os tempos, o Salão de Mitral, fica logo ao norte dos pântanos, do outro lado do Surbrin.

Os Pântanos Eternos estão repletos de antigos cemitérios, ocupados por desde humanos nethereses até anões mortos em batalhas com príncipes bárbaros. A maioria das tumbas são simplesmente cadáveres enterrados em covas rasas debaixo de lajes, mas algumas guardam mais do que os restos enferrujados do que deve ter sido uma espada larga ou um machado de combate. As tumbas dos Pântanos Eternos têm fornecido varinhas mágicas e cajados em grande quantidade através dos anos, e já houve uma época quando anéis mágicos eram tão abundantes que costumavam aparecer nas margens do Rio Jovial durante as cheias da primavera.

O Rio Jovial: Conhecido há muito tempo como o “Rio dos Trolls” em Nesmé, este rio rápido, de águas cristalinas, possui um leito de cascalho e margens repletas de árvores de folha azul, felsul e laspar. Sua água é potável, mas possui um forte sabor mineral. O rio é o lar de muitos caranguejos comestíveis, alguns shalass (peixes saborosos e de carne vermelha, semelhantes a trutas, com cerca de 60 cm

de comprimento), muitos cardumes de badejo marrom (bom para ser frito, mas com muitos espinhos) e também as enguias da rocha, verdes e negras, viscosas porém comestíveis, que habitam o fundo do leito.

Nesmé: Nesmé costumava ser uma vila comercial fortificada ameaçada por incursões de trolls e bárbaros. Hoje em dia, é apenas uma sombra do que já foi, uma fortaleza em pedaços sitiada esporadicamente por gigantes furiosos. Nesmé já perdeu um quinto de seus habitantes para os ataques frequentes de bárbaros, trolls e agora, dos gigantes. Desde a chegada destes últimos, os Cavaleiros de Nesmé foram quase completamente destruídos, sua cidadela na margem oeste do Surbrin foi arruinada e se perdeu, juntamente com a ponte e as docas, estábulos e viveiros da cidade. O povo da vila perdeu suas ovelhas e seu gado, e qualquer esperança de criar quaisquer animais nos Pântanos Eternos num futuro próximo. Atualmente, eles subsistem quase completamente dos vegetais cultivados dentro das muralhas e dos badejos pescados com redes das águas geladas do Surbrin.

A vila se parece com um grande castelo, cercado por muralhas desgastadas e cheias de reparos mal-executados; em seu interior existem muitas ruínas intercalando-se com casas quadradas de pedra intactas. Muitas delas possuem jardins no teto; seus telhados de inclinação suave tendem a vazar no clima úmido e possuem cisternas que acumulam água potável do degelo. Muitos lares estão vazios e são usados como abrigos temporários onde visitantes podem dormir. Existem pelo menos seis forjas sempre ativas na vila. As tavernas de Nesmé são todas mal iluminadas, lotadas de pessoas procurando por encrenca.

A Primeira Oradora do Conselho, a maga Tessarin, foi nomeada para o cargo após a queda do governo anterior, dominado por clérigos de Waukeen, promotores ativos do comércio e crescimento. Tessarin de fato se tornou a verdadeira governante permanente de seu lar diminuto. outrora apenas um pouco desgobernada, agora Nesmé se tornou uma fortaleza sitiada, onde todos os habitantes andam armados e todos se revezam nas muralhas ou na escolta das chatas comerciais que chegam à ponte quebrada sobre o Surbrin. As muralhas desgastadas de Nesmé ainda possuem balistas e catapultas pesadas.

A vila era vista como uma base ideal de onde explorar as numerosas fortalezas dos anões abandonadas na parte superior do Surbrin, mas poucos o fazem hoje em dia. A maioria das pessoas vai para lá por causa do aço. Fendas naturais na rocha do platô pantanoso bem abaixo de Nesmé ainda produzem ferro em abundância, e a vila continua a ser um centro importante para a fundição e a forjaria. As lâminas de Nesmé são utilizadas nas resistentes e confiáveis espadas do Norte, mas ainda mais importante para a economia local são as grandes quantidades de pás e pontas de picaretas que ainda são exportadas da vila para quase todas as comunidades não-anãs do Norte. Antes da vinda dos gigantes, os pequenos e robustos cavalos de Nesmé nasciam em ranchos a oeste da cidadela, mas todos já foram devorados. Os únicos exemplares restantes estão espalhados por todas as Fronteiras Prateadas, nas mãos de muitos donos.

Nesmé está desesperada para se tornar um membro das Fronteiras Prateadas e receber apoio militar para exterminar os gigantes. Alustriel aprova a idéia, mas ela não consegue convencer os membros atuais a aceitar uma vila tão isolada que certamente lhes custará caro, tanto em ouro quanto em sangue, para defender. Enquanto isso, ela tem enviado grandes quantidades em dinheiro de sua for-

tuna pessoal para Tessarin, bem como todos os aventureiros que consegue recrutar, através de um *portal* que liga um local secreto em Lua Argêntea com uma câmara no templo arruinado de Waukeen, dentro das muralhas de Nesmé.

Esta vila está à beira da destruição total. Se mais gigantes migrarem para o sul, ou se doenças ou o inverno rigoroso se abaterem sobre os cidadãos sitiados e exaustos, Nesmé logo será nada mais do que uma das muitas ruínas do Norte, abandonada por todos, exceto pelos monstros.

Nesmé (Vila Pequena): Mágico; Tend. NB; Limite de 800 PO; Bens 78.640 PO; População 1.966; Integrada (humanos 67%, halflings pés-leves 10%, meio-elfos 8%, anões do escudo 6%, elfos da lua 5%, gnomos das rochas 3%, outros 1%).

Figura de Autoridade: Primeira Oradora Tessarin Alaurun, humana Mag13, NB.

Personagens Importantes: Jygil Zelnathra, humana Clr8 de Waukeen/Mag5, LN (aprendiz e segunda-em-comando sob Tessarin); Nistlor, o Imortal, humano Mag7, LN (não se trata de um morto-vivo; proprietário d'A Casa do Unicórnio Sábio); Darven Crownlar, humano Gue9, NB (Mantenedor da Ponte e capitão-de-armas chefe da vila); Maeleera Árvore do Anoitecer, meio-elfa Mag6, CB (dona e atração principal do salão de festas O Orgulho do Norte); Shorgath "Astuto" Tantor, humano Gue4/Lad4, CN (proprietário da Equipamentos Tantor, fornecedor e negociante de objetos de arte "recuperados"); Narma Haever, humana Gue9, CB (uma senhora idosa, proprietária da taverna O Escudo Partido); Maxuld Machado Azul, anão do escudo Gue5/Esp4, LN (mestre fundador da fundição Seis Chamas).

Os Cavaleiros de Nesmé — Clr8 de Tempus, Rgr7, Pal7, Br6, Gue6, Gue5 (2), Gue4 (4), Gue3 (7), Pal3 (2).

Milícia — Com12, Com10, Com7, Com5, Com4 (3), Com3 (5), Com2 (17), Com1 (54).

Outros — Bbr7, Bbr3 (2), Bbr2, Bbr1 (2), Brd10, Brd6, Brd4, Brd3 (2), Brd2 (3), Brd1 (4), Clr7, Clr5, Clr4 (2), Clr3 (3), Clr2 (4), Clr1 (5), Drd5, Drd4, Drd3, Drd2 (3), Gue9, Gue4, Gue2, Gue1 (3), Mng6, Mng4, Mng3, Mng2, Mng1 (2), Pal4, Pal1 (2), Rgr4, Rgr3, Rgr2 (2), Rgr1 (2), Lad10, Lad7, Lad5, Lad4 (2), Lad3 (4), Lad2 (2), Lad1 (4), Fet10, Fet6, Fet5, Fet4 (3), Fet2 (3), Fet1 (3), Mag8, Mag6, Mag4 (2), Mag3 (3), Mag2 (4), Mag1 (4), Adp6, Adp5, Adp3, Adp2 (4), Adp1 (5), Ari9, Ari6, Ari4, Ari3 (3), Ari2 (4), Ari1 (6), Esp14, Esp8, Esp7, Esp5, Esp4 (3), Esp3 (4), Esp2 (9), Esp1 (41), Com6, Com5, Com3 (2), Com2 (3), Com1 (7), Plb15, Plb11, Plb7, Plb6 (3), Plb5 (4), Plb4 (8), Plb3 (26), Plb2 (77), Plb1 (1.526). A maioria dos especialistas de Nesmé é composta de ferreiros, gravadores ou outros tipos de profissões que lidam com metais.

AS Terras Arruinadas

Por muitos anos, esta área selvagem e remota tem sido o "reduto de tesouros" para os fofoqueiros em Águas Profundas e no norte da Costa da Espada. Myth Drannor pode conter magias fantásticas, mas todos conhecem seus imensos perigos. Aqui, nas Terras Arruinadas, não existe somente uma cidade, mas todo um *reino* de ruínas repletas de tesouros. Até hoje, nas cidades de Llorkh, Água Ruidosa e Secomber, há um comércio florescente de mapas do tesouro que prometem revelar a localização de artefatos mágicos poderosos ou depósitos de riquezas de valor incal-

culável nas Terras Arruinadas, esperando que alguém os encontrem.

Aqueles que realmente se aventuram até a região dizem que é uma terra difícil, repleta de arbustos e onde muitos monstros estão à espreita. Quase todas as noites, luzes estranhas aparecem aqui e ali — pois estas terras eram o lar de nethereses cuja magia não era poderosa o suficiente para erguer suas próprias cidades ou fortalezas voadoras, mas tão ambiciosos quanto os arqui-magos que os governavam. As magias irresponsavelmente poderosas sempre conseguem sobreviver, ainda que distorcidas e decadentes, muito além daqueles que as criaram.

Muitas ruínas se mantêm de pé nesta região, brotando espontaneamente de tempos em tempos, com efeitos mágicos caóticos. Muitas dessas ruínas servem de covis para monstros (ou matilhas de lobos ou outros predadores) e nenhum outro local de Faerûn apresenta tal profusão de feras selvagens estranhas e diversificadas, como lobos com tentáculos ou duas cabeças. Aparentemente, a magia incessante altera os habitantes das Terras Arruinadas. Aqueles que se aventuram mais para o interior avisam da presença de phaerimm e enxames de beholder rondando o local e caçando os aventureiros com avidez.

Os monstros considerados mais comuns nas imediações das Terras Arruinadas incluem (em ordem mais ou menos decrescente de frequência) leucrotta, lobos, doppelganger, harpias, panteras deslocadoras, dilaceradores cinzentos e krenshar. Grick e nags negras existem aos montes nas ruínas próximas às bordas, mas conforme o viajante se aprofunda cada vez mais, pode encontrar abocanhadores matraqueantes e monstros ainda mais estranhos, incluindo uma coisa com tentáculos, grande e poderosa o suficiente para capturar dragões em pleno vôo.

A TORRE DA TEMPESTADE

Essa torre solitária e escura, no formato de uma presa, recebeu este nome devido aos relâmpagos atraídos por seu topo sempre que uma nuvem passa. Sua má-fama como ponto de referência é por que se situa quase no centro das Terras Arruinadas. Não há portas ou janelas visíveis em suas paredes delgadas e cônicas, e toda a estrutura parece ser um gigantesco bloco de uma substância semelhante à obsidiana. Algumas das lendas mais antigas das Terras Arruinadas contam que a única maneira de entrar na Torre da Tempestade é tropeçando numa pedra errada, nas proximidades, que guarda um portal ativo continuamente, embora não exiba qualquer indicação.

Dentro da Torre existem tanques enormes de óleos luminescentes contendo partes de corpos que aderem a qualquer ferimento que toquem. Alguns desses membros apresentam garras afiadas, protuberâncias ósseas afiadas na forma de sabres ou lâminas de machados, ou até mesmo ventosas que facilitam a escalada em paredes íngremes. Os invasores feridos que mergulharem nos óleos se recuperarão rapidamente. Outras lendas insistem que dragões sempre vão ao local para se alimentarem dos órgãos ou em busca de cura, atacando ferozmente quaisquer intrusos.

Existem ainda outras lendas sobre a existência de cruéis magos nethereses ou feras estranhas alteradas pela feitiçaria netherese, dormindo por eras em casulos mágicos na Torre da Tempestade. Aqueles que libertam estas criaturas costumam ser suas primeiras vítimas. Histórias ainda mais inacreditáveis descrevem armas poderosas que se ligam ao usuário e a partir de então podem ser ocultadas em "outros locais" extra-dimensionais, retornando pa-

ra as mãos de seus donos em um instante, ao proferir uma palavra ou pelo simples pensamento.

Todas as lendas dão a idéia de que a Torre da Tempestade foi construída para algum propósito maior e terrível, ainda misterioso e não concretizado. Todos que se aventuram neste local podem ser marcados de alguma maneira desconhecida, para depois serem invocados ou receberem *mensagens* instruindo-os em tarefas, quando este propósito estiver próximo de ser cumprido.

FOGO DE BRUXA

Áreas de magia selvagem e morta se espalham pela paisagem das Terras Arruinadas. Uma das manifestações mais peculiares desta terra onde a Trama foi rasgada, é o fenômeno do fogo de bruxa — rajadas puras de energia rastejante que queimam os seres vivos, recarregam itens mágicos ou concedem poderes por curtos períodos de tempo.

Uma esfera de fogo de bruxa costuma ter 2d4 x 0,3 m de diâmetro e se move sobre o chão com deslocamento de 6 m, embora flutue sobre obstáculos como montes de terra, água ou quedas abruptas. Quando uma criatura entra em contato com um globo de fogo de bruxa, jogue 1d% e consulte a tabela a seguir.

1d%	Resultado
01-40	Toque chocante (1d8+10 de dano)
41-65	Corrente de Relâmpagos (10d6 de dano)
66-80	Dissipar Magia Aprimorado, centralizado na criatura tocada
81-95	Um pulso de magia restaura 1d6x10% das cargas gastas em qualquer item mágico em poder da criatura atingida
96-100	A criatura é imbuída com fogo primordial por 1d100 horas.

Exploradores veteranos das Terras Arruinadas avisam que o fogo de bruxa parece ser atraído por magias estáveis e permanentes, como itens mágicos ou magias que receberam o efeito de *permanência*. Uma esfera de fogo de bruxa se move automaticamente em direção à criatura com o item mágico mais poderoso ou a magia permanente de maior nível sobre si num raio de 30 m de sua localização atual.

A floresta Longínqua

Chamada de "Florestas Longínquas" antes que seus depredados bosques ribeirinhos voltassem a se unir numa única floresta ininterrupta, o nome deste local deriva de sua distância das terras civilizadas. Outrora o lar de muitas sprites, a Floresta Longínqua é pontilhada de pequenas lagoas e cortada por antigas trilhas de caça. Suas áreas mais profundas abrigam aranhas gigantes e outros horrores, descendentes dos resultados dos experimentos dos nethereses com as feras.

As sprites fugiram ou foram massacradas quando demônios vindos do Forte Portão do Inferno infestaram a floresta, corrompendo as próprias árvores com o seu mal. Em questão de praticamente uma só noite, as matas se tornaram um campo de batalha onde demônios lutavam entre si e devoravam uns aos outros. A Floresta Longínqua logo se tornou sinistra e mortal, um local onde as raízes estrangulavam ou bebiam sangue, árvores sufocavam umas às outras e teias mortais brotavam por toda parte.

Após a queda do Forte Portão do Inferno, Turlang liderou um ataque de entes, purificando a parte norte da Floresta. Ele abandonou esta tarefa prodigiosa, deixando para trás alguns entes para que cuidassem da mata, quan-

do a depredação excessiva de seu próprio território (a área que os homens denominam "A Floresta de Turlang") pelos humanos não podia mais ser tolerada. Desde então, dríades se mudaram para a Floresta Longínqua e centauros e sátiros começaram a explorar as áreas ao sul. Algumas árvores e plantas perigosas, especialmente tendrículos e vinhas assassinas, permanecem nos limites ocidentais. Elas foram remanejadas para lá por Turlang para liberar o restante da floresta e para desencorajar a derrubada das árvores.

Humanos não encontrarão nenhum local na densa Floresta Longínqua que seja livre de perigos. Ursos-coruja, ettercap e aranhas, stirges, cobras, ursos e besouros gigantes rondam as encostas arborizadas e as colinas ondulantes. As lagoas são pequenas e algumas ainda estão corrompidas, mas outros sobrevivem como lamaçais borbulhantes e traiçoeiros onde fogos-fátuos espreitam — e às vezes, um chuul aguarda submerso, para poder arrastar criaturas para dentro d'água.

A região oriental da floresta é menos densa, graças ao crescente número de cervos que a usam como pasto. A Floresta Longínqua também esconde um punhado de ruínas antigas. A maioria está coberta e sepultada debaixo de raízes e trepadeiras, mas algumas ainda podem ser avistadas, com seus cumes brotando das árvores ou com suas muralhas expostas em meio ao verde.

A TUMBA DE MASULK

Lendas calishitas contam que há muito tempo atrás, um vizar sofria com uma doença degenerativa incurável. Masulk, o Magnífico padeceu dessas dores por muitos meses, enquanto resolvia seus assuntos pendentes. Ele ordenou que, após sua morte, seu corpo deveria ser colocado em seu tapete voador predileto e enviado para o norte "para ir aonde o vento me levar e ser enterrado onde pousar, sem dinheiro, mas com toda a magia que já possui — pois tal poder não pode ser confiado a nenhum de meus descendentes, para não ser usado erroneamente. Que ninguém esconda sequer um anel ou pergaminho, ou sofrerá minha maldição secreta, mas que todos jazam junto a mim, sob as pedras e as raízes, até que o nome de Masulk seja tão esquecido quanto deveria".

E assim foi feito. Seus sérvos seguiram o falecido em seu próprio tapete, e cavaram uma sepultura em algum local na Floresta Longínqua, replantando as árvores, trepadeiras e arbustos para escondê-la antes de partirem. Um deles decidiu trair os outros para roubar a riqueza de seu finado mestre. Mas ao atacar seus companheiros, foi morto por uma magia invisível, erguendo-se quase imediatamente como um allip que novamente tentava em vão matar os demais, enquanto eles se arrastavam para fora da floresta. Outros sérvos tiveram má sorte durante a longa jornada para casa, e a lenda da maldição de Masulk se espalhou.

Não se sabe ao certo se alguém já conseguiu saquear a tumba e não existem registros sobre quais tipos de magia foram enterrados junto ao vizar.

A RUÍNA DE TAERYM

A região sudeste da Floresta Longínqua ainda esconde um mal misterioso que lança mantores e feras do caos das cavernas subterrâneas. Os que ousaram entrar nestas cavernas naturais dizem que elas se estendem por quilômetros sob a terra e são guardadas por vargouilles. Talvez um flagelo das profundezas viva ali, ou talvez um portal regurgite esses monstros vindos de outro lugar.

O local recebeu este nome por causa de Taerym, um aventureiro elfo que pereceu sob ataques persistentes de mantores enquanto tentava abrir caminho pelas cavernas e identificar o mal que lá existe. A Ruína de Taerym permanece um mistério — mas sabe-se que esta ameaça foi responsável pela morte de um grupo de exploradores Zhentarim e pelo menos de um grupo de aventureiros, os Lâminas Negras de Esmeltaran. Ainda pior, seu alcance e a audácia parecem aumentar diariamente.

As colinas de gelo

A porção mais meridional da imponente Espinha do Mundo, as Colinas de Gelo combinam-se com os Pântanos Eternos ao sul para formar o limite ocidental das Fronteiras Prateadas. Erguendo-se a quase 1.200 m de altura, estes poderosos baluartes abrigam as Terras da Lua e o Vale Rauvin contra os rigores do clima e os monstros que habitam os picos ainda mais majestosos ao norte.

As Colinas de Gelo abrigam uma das fortalezas dos anões mais imponentes do Norte, o Salão de Mitral. Elas também são o lar de diversas tribos nômades de Uthgardt, dos onipresentes orcs, de gigantes do gelo, dragões brancos e eventuais lordes lichs ocasionais se embolorando dentro de algum labirinto em ruínas sob o gelo e a neve.

O ACAMPAMENTO DOS CORVOS NEGROS

Um grupo de Uthgardt Corvos Negros armou seu acampamento no alto da Cabeça de Dhaemang, o monte mais meridional das Colinas de Gelo. Deste local é possível avistar toda a região da confluência dos rios Surbrin e Rauvin, além das proximidades do Salão de Mitral. É também deste local que os Corvos Negros espionam o tráfego pelo rio ou as caravanas terrestres e planejam ataques-relâmpago aéreos contra os "sulistas estúpidos e moleirões". Quando não estão planejando sua próxima incursão, os Corvos Negros caçam nas florestas e bosques das encostas mais elevadas das Colinas de Gelo, vigiando cuidadosamente a aproximação de inimigos alados que possam alcançar seu acampamento nas alturas.

Este acampamento é liderado por Garamel Mãos de Garras, uma batadora e fora-da-lei experiente que, como a maioria dos Corvos Negros, vê qualquer pessoa que não seja membro da tribo como decadente e fraca, merecedora de qualquer indignidade que os Corvos Negros decidam lhe infligir. Já que a Cabeça de Dhaemang é um campo militar, existem poucos membros não combatentes e não há crianças no local; as famílias dos bárbaros estão escondidas em vilarejos mais seguros, menos expostos e bem mais distantes.

Acampamento de Garadoc (Acampamento): Conventional; Tend. CN; Limite de 800 PO; Bens 1.960 PO; População 49; Isolado (humanos 100%). Devido ao sucesso de seus ataques, os Corvos Negros possuem muito mais ri-

quezas do que o tamanho do acampamento permitiria.

Figura de Autoridade: Garamel Mão de Garras, humana Bbr3/Lad3, CN (líder de esquadrão).

Personagens Importantes: Kelemoc Coração de Corvo, humano Clr5, CN (guardião do cumprimento das tradições do bando); Vagha, a Sangrenta, humana Bbr5, CM (uma líder de ataque especialmente zelosa e cruel); Jomol, o Velho, humano Clr1/Esp4 (curandeiro chefe e treinador dos corvos gigantes do grupo).

Líderes de Ataque — Bbr4 (2).

Guerreiros da Tribo — Bbr3, Com3 (2), Bbr2 (3), Com2 (4), Bbr1 (3), Com1 (7).

Outros — Clr3, Lad3, Lad2, Esp5, Plb4, Plb3 (2), Plb2 (2), Plb1 (11). Todos os guerreiros do grupo montam corvos gigantes (veja Monstros das Fronteiras). Em caso de emergência, duas viagens aéreas seriam suficientes para levar todos do acampamento para um local seguro.

O CASTELO DAS ILUSÕES

Há centenas de anos atrás, um ilusionista poderoso ergueu esta fortaleza afastada e a encheu de quebra-cabeças, armadilhas e sensações sutis e mortais.

Após sua morte, uma tribo local de orcs tomou o forte e exterminou todos os seus servos, mas magias e proteções letais eliminaram muitos dos invasores e enlouqueceram outros tantos. O edifício permaneceu vazio por séculos, até que um mago humano chamado Malcyon (humano Abj12, NM) cuidadosamente descobriu os segredos do castelo e se tornou o mestre do local.

Com frequência, ele invoca demônios poderosos e faz acordo com poderes terríveis em troca de mais conhecimento mágico. Diabos guardam seu castelo e rondam as terras vizinhas, enquanto outros o ensinam nas artes sombrias. O abjurador ainda não percebeu, mas está no caminho certo para criar um novo Forte Portão do Inferno, que certamente substituirá o antigo, destruído poucos anos atrás.

A MASMORRA DAS RUÍNAS

A Masmorra das Ruínas se localiza próxima da vila dos anões abandonada chamada Assento de Pedra. Dizem que ela representa os restos de um antigo conclave de magos que se reuniam nos salões de uma velha fortaleza. O lugar é o lar de alguns slaad, incluindo um lorde menor (provavelmente único) conhecido como Bazim-Gorag, o Incendiário. Ninguém suspeita da presença de tal criatura nas Ruínas.

Os magos que lá viviam invocaram o lorde slaad para destruir um grande bando de guerra de trolls que ameaçava seu colégio, e Bazim-Gorag assim fez — mas suas magias de controle falharam e o slaad voltou seu fogo também contra o conclave. Os sobreviventes conseguiram aprisionar a criatura nas masmorras sob seu lar em ruínas e abandonaram o local. Bazim-Gorag permaneceu aprisionado por muitos anos, mas agora outros slaad descobriram onde ele havia sido preso por tanto tempo e tentam libertar o Incendiário de sua prisão.



Um Corvo Negro alça voo

A PASSAGEM PAVOROSA

Entre as encostas mais setentrionais das Colinas de Gelo e a Espinha do Mundo existe uma passagem alta e fria, que liga a Floresta Oculta com o vale superior do Surbrin e com as Terras da Lua mais além. Poucos passam por esse caminho hoje em dia; a maioria dos que viajam do leste para o oeste através do Norte acham mais fácil — e mais seguro — seguir o curso do Rauvin ou contornar bem pelo sul dos Pântanos Eternos. Mas ocasionalmente, alguns grupos mais ousados dos Uthgardt, orcs, ogros e outros mercenários utilizam essa rota.

Além do clima rigoroso e da dificuldade da travessia, a Passagem Pavorosa também é assombrada. Há muito tempo atrás, uma grande batalha foi travada neste local, quando um exército de anões de Delzoun esmagou uma horda de orcs que tentava invadir o reino do povo robusto por este caminho arriscado. Os anões se esconderam em uma fortaleza velha e há muito abandonada, entalhada abaixo do cume da passagem, e atacou a horda pela retaguarda depois que os orcs passaram. Tanto os anões quanto os orcs já não existem mais, mas muitas gárgulas — incluindo vários cruzamentos poderosos e estranhos de tipos nunca vistos em outro lugar — infestam as câmaras e as minas da antiga fortaleza, se alimentando de quaisquer viajantes tolos o suficiente para transpor a Passagem Pavorosa.

O SALÃO DE MITRAL

O lar ancestral do Clã Martelo de Batalha, esta famosa fortaleza dos anões caiu nas mãos de um sinistro dragão das sombras há quase duzentos anos atrás. Seu povo perambulou sem destino por muitos e muitos anos, mas em 1.365 CV, o herói Bruenor Martelo de Batalha matou o dragão. Mais tarde ele retornou para expulsar os servos remanescentes da criatura e devolver o Salão de Mitral para seu povo.

O Salão de Mitral é descrito em maiores detalhes no Capítulo 3: Cidades das Fronteiras Prateadas.

A floresta Alta

O coração selvagem e viçoso do Norte é uma vasta floresta, remanescente da mata infundável que outrora cobria estas terras desde o mar até o centro rochoso do que se tornou o Anauroch. Não existe uma fonte de lenha e vida selvagem maior nas imediações das Fronteiras Prateadas, mas poucos derrubam as árvores da Floresta Alta e sobrevivem ilesos. Os caçadores conseguem mais êxito, embora muitos se tornem a caça ao se aventurar mais para o interior desta imensidão verde. Além disso, nenhuma criatura que lide com fogo na Floresta Alta é deixada em paz por muito tempo. Os druidas dizem que Eldath e Mielikki cuidam pessoalmente desses profanadores.

Muitos textos foram escritos sobre as magias estranhas, as criaturas gigantescas e as ruínas esquecidas na floresta densa. A maioria do povo das Fronteiras Prateadas considera essas lendas como uma diversão agradável — e um alerta para que se mantenha distância da Grande Floresta. A Floresta Alta é o lar de entes poderosos, centauros selvagens e elfos da floresta orgulhosos e furtivos, determinados a expulsar as influências malignas que espreitam no interior da mata — grupos de orcs, drow e as fadas-demônio da Casa Dlardrageth.

A CIDADELA DAS BRUMAS

Lar do lorde enigmático conhecido como Mestre das Brumas (humano Clr9 de Deneir/Ilus16, CN), este castelo é

uma fortaleza misteriosa localizada próxima dos limites setentrionais da floresta. Somente algumas dezenas de pessoas vivem no local, na maioria lacaios e servos do Mestre das Brumas. Também podem ser encontrados vários aventureiros poderosos que o servem como agentes e aliados.

Quando não está escondida pelas brumas que são sua marca registrada, a cidadela aparece como um triângulo de três torres delgadas, unidas por muralhas. Ela foi construída sobre as ruínas de uma antiga fortaleza élfica. Geralmente, o Mestre das Brumas esconde a localização de seu lar com ilusões poderosas e as brumas sob seu comando, mas o castelo é bem guardado por magias desenvolvidas para invocar poderosos elementais do ar, prontos para expulsarem os intrusos que, seja por sorte ou determinação, enxerguem através de suas magias de ocultação.

Na maioria das vezes, o Mestre das Brumas e seus lacaios não se envolvem com a floresta do lado de fora de suas muralhas. Em algumas ocasiões, eles forneceram abrigo e hospitalidade para andarilhos em situações desesperadas. Em 1.369 CV, um grupo de Uthgardt do Urso Azul e de demônios atacou a cidadela, sendo expulso pelo Mestre, seus servos e aliados e por um grupo de fadas reunidas por Turlang, o ente.

PORTO ÉLFICO

Há muito tempo atrás, uma próspera vila élfica poderia ser encontrada nas margens da Floresta Alta, com suas docas e cais alcançando a parte superior do Rio Delimbiyr. Como uma das ruínas mais acessíveis da antiga Eaerlann, Porto Élfico já foi explorada muitas vezes por grupos de aventureiros. Por muitos anos, suas ruínas não contiveram nada além de ocasionais mercenários e monstros predadores que costumam habitar ruínas antigas, sem tesouros ou perigos imediatos. Entretanto, esta situação parece ter mudado — pois nenhum aventureiro retorna desse local com novas informações há seis anos ou mais.

A antiga torre do governante da vila foi ocupada por um grupo poderoso de fadas-demônio, liderado por Vae-rilmor Floslin (fey'ry Gue2/Mag9, CM). Vae-rilmor e seus seguidores vem tratando de atrair elfos aventureiros para esse local e corrompê-los com magias profanas, e futuramente pretendem tomar o poder dos elfos da Floresta Alta.

VOVÔ ÁRVORE

Sem dúvida a árvore mais poderosa de toda Faerûn, o Vovô Árvore é sagrado para várias divindades da floresta, incluindo o próprio Silvanus. Ele possui centenas de metros de altura e seus galhos se espalham encobrindo uma área enorme do chão da floresta. Os elfos da floresta, os Uthgardt do Fantasma da Árvore e outros habitantes não-malignos veneram esse local e o protegem cuidadosamente.

Próximo ao Vovô Árvore existe um acampamento permanente da tribo dos Fantasmas da Árvore. Esse local não poder ser considerado um verdadeiro povoado, pois seus residentes vêm e vão de acordo com seu humor, mas a qualquer momento há cerca de duzentos Fantasmas da Árvore vivendo no local.

Acampamento Fantasma da Árvore (Povoado): Conventional; Tend. NB; Limite de 100 PO; Bens 2.240 PO; População 224; Integrado (humanos 86%, elfos da floresta 9%, meio-elfos 4%, outros 1%).

Figura de Autoridade: Chefe Gunther Dente Longo, humano Rgr4/Gue6, NB.

Personagens Importantes: Hala Espírito Andarilho, humana Drd8, NG (curandeira da tribo dos Fantasmas da Árvore); Faeniele Eshele, elfa da floresta Rgr8, CB (conselheira do chefe e representante dos elfos da floresta na tribo); Thangulmor, o Caçador Morto, humano Bbr7, CB (líder da guarda cerimonial que protege a árvore).

Caçadores Fantasmas da Árvore — Bbr5, Gue3, Rgr3, Bbr2, Lad2 (2), Bbr1 (3), Rgr1 (2).

Guarda da Árvore — Bbr4, Gue3, Com3 (2), Bbr2, Gue2, Com2 (3), Bbr1 (2), Com1 (7).

Outros — Brd2, Brd1 (2), Clr5, Clr3, Clr2 (2), Clr1 (2), Drd4, Drd2 (2), Drd1 (2), Gue6, Gue2, Gue1 (2), Lad4, Lad2, Lad1 (3), Fet4, Fet3, Fet2 (2), Fet1 (2), Adp7, Adp4, Adp3, Esp9, Esp5, Esp4, Esp3, Esp2 (3), Esp1 (5), Com3, Com2, Com1 (2), Plb5, Plb4 (2), Plb3 (5), Plb2 (7), Plb1 (128).

FORTE PORTÃO DO INFERNO

Agora enterrado na região nordeste da floresta, esta cidadela do mal foi demolida em 1368 CV. Turlang e seus entes se deslocaram para ampliar as fronteiras da floresta e submergir a antiga fortaleza nas profundezas das árvores. Os aventureiros que tentem perturbar as ruínas são expulsos pelos entes.

OS PICOS PERDIDOS

Estas montanhas arborizadas dominam o noroeste da Floresta Alta. Muitas fadas vivem ao seu redor, bem como uma grande tribo de centauros que mantém a vigilância contra caçadores e lenhadores humanos do Abrigo de Olostin. Há uma fortaleza dos anões, há muito esquecida, sob a porção mais oriental dos Picos Perdidos. Há mais de mil anos atrás, uma maldição ou praga terrível varreu o local, matando todos os moradores. Seus restos decompostos ainda se encontram no mesmo local, alguns ao lado de

suas forjas, outros em suas residências. Aparentemente, o mal que assolou esse local já desapareceu há muito tempo — por enquanto.

LOTHEN DOS PINÁCULOS PRATEADOS

Essa cidade élfica há muito arruinada demarcava a fronteira mais ao sul de Siluvanede, um reino dos elfos do sol na região ocidental da Floresta Alta. Não fica muito longe das ruínas dos anões conhecidas atualmente como os Salões dos Quatro Fantasmas. Esta cidade foi tomada por orcs das tribos Espinhos Torcidos; Lanças Afiadas e Lordes Chifrudos e é a comunidade orc mais forte remanescente na Floresta Alta. Dizem que os orcs cultuam Malar e são liderados por rangers e druidas malignos.

MHIILAMNIIR

Ao norte do centro da floresta ficam as ruínas de uma das maiores metrópoles da antiga Eaerlann, a cidade-templo de Mhiilamniir. Seus edifícios estão cobertos de musgo e trepadeiras, e muitos dos domos e minaretes desmoronaram há muito tempo. Antigamente, os elfos da floresta se dirigiam até o local para meditar sobre seu passado e descobrir respostas sobre seu futuro, mas hoje em dia isso não mais acontece — uma dragoa chamada Cloracidara (dragão verde antigo) estabeleceu seu covil no templo central, debaixo do domo caído. Sua ninhada de filhotes caça nos arredores da floresta e crescem fortes e malvados.

A MASMORRA SEM NOME

Localizada próximo da antiga vila conhecida atualmente como Porto Élfico, a Masmorra Sem Nome é mais uma ruína da antiga Eaerlann. Ela é ligada a Porto Élfico e às ruínas de Mhiilamniir por uma trilha coberta pelo mato conhecida como Velha Estrada. A masmorra consiste em



Vaerilmor recepciona os visitantes no Porto Élfico

uma antiga cidadela onde foram escondidos muitos artefatos terríveis dos elfos. Durante muito tempo, o acesso à Masmorra Sem Nome era impedido pelos elfos da floresta. Há três anos atrás, no Alturiak de 1.369 CD, dois grupos de monstros invadiram a Masmorra Sem Nome, expulsando a guarnição élfica.

O primeiro era uma companhia poderosa de tanarukks e meio-abissais, autodenominada Legião Purificada do Forte Portão do Inferno. A segunda era um grupo de poderosas nagas, yuan-ti e outras criaturas semelhantes a serpentes que chegaram através de um *portal* misterioso. Os dois grupos lutam pelo controle da masmorra.

ABRIGO DE NOANAR

Popular entre os nobres e mercadores abastados da Costa da Espada, o Abrigo de Noanar é um vilarejo que cresceu próximo a uma das regiões de caça mais famosas no Norte. Cabanas de pedra e estábulos bem arrumados espalham-se entre as árvores, não muito longe do local aonde a estrada vinda da Ponte de Pedra se encontra com o Caminho Pântanos Eternos. Uma pequena fortificação, lar dos Senhores da Caça que governam o local, cuida do vilarejo. Rumores sombrios sussurram que os Senhores da Caça fornecem presas de tipos sinistros para os clientes mais exigentes, como carnificinas desenfreadas, caçadas contra humanóides sencientes ou criaturas da floresta, causando até mesmo pequenos "acidentes", conforme a vontade do freguês.

Abrigo de Noanar (Vilarejo): Atípico; Tend. NM; Limite de 200 PO; Bens 1.200 PO; População 120; Mista (humanos 86%, meio-elfos 7%, halflings pés-leves 4%, anões do escudo 2%, outros 1%). O Abrigo de Noanar possui bens maiores do que o normal, devido aos ricos clientes de seus serviços de caça.

Figura de Autoridade: Os Senhores da Caça, incluindo um Rgr7, Mag9, Gue6/Fet4, Lad4/Rgr4 e Clr6 (cinco indivíduos misteriosos que escondem suas identidades através de disfarces mágicos).

Personagens Importantes: Ghille Cever, humana Plb5, N (proprietária da Hospedaria do Cervo Branco, a melhor do vilarejo); Markab Pé de Madeira, humano Rgr4, CN (Chefe dos Caçadores do Forte, guia líder da localidade); Amrath Mulnobar, anão do escudo Gue5, NM (Castelão do Forte, responsável pelo cumprimento das leis e portavoz dos Senhores da Caça).

Guardas do Forte — Com5, Gue4, Com3 (2), Gue2, Com2 (3), Gue1 (2), Com1 (4).

Caçadores — Rgr5, Rgr4, Bbr3, Rgr2 (2), Rgr1 (3).

Outros — Brd4, Clr5, Clr1 (2), Drd4, Mng2, Lad4, Lad3, Fet4, Fet1, Adp5, Ari3, Esp6, Esp3 (2), Esp2, Esp1 (4), Plb4 (2), Plb3 (3), Plb2 (4), Plb1 (61).

ABRIGO DE OLOSTIN

A única colônia humana na Floresta Alta, o Abrigo de Olostin é uma fortificação cuja tarefa é resguardar um pequeno vilarejo com cerca de duzentas pessoas e estender essa proteção para mais de seiscentos fazendeiros, lenhadores e moradores das áreas vizinhas. O povo do forte toma muito cuidado para não enfurecer os poderes da floresta; os lenhadores derrubam somente árvores mortas ou moribundas, às vezes penetrando bem longe na floresta para encontrar madeira adequada.

Ultimamente o povo do Abrigo de Olostin tem sido importunado por trolls expulsos dos Pântanos Eternos. Estes monstros saqueadores tornaram a estrada Yartar-

Everlund bem menos segura e, portanto, menos tráfego passa pelo Abrigo de Olostin do que nos anos anteriores.

Abrigo de Olostin (Vilarejo): Convencional; Tend. LB; Limite de 200 PO; Bens 8.140 PO; População 814; Mista (humanos 88%, meio-elfos 6%, halflings pés-leves 3%, gnomo das rochas 2%, outros 1%).

Figura de Autoridade: Lorde Mardan Elthondsson, humano Ari7, LB.

Personagens Importantes: Borstad Nomephel, humano Clr6 de Lathander, NB (líder do maior santuário no vilarejo); Felevel, a Verde, meio-elfa Drd7, N (a druida mais poderosa na região e uma crítica mordaz do senhor da fortaleza); Uhrievd Chifre do Cervo, humano Lad5/Gue2, NM (proprietário da taverna Caneca Flamejante, informante Zhent e mestre secreto de um grupo de mercenários violentos na área); Aedelvana, humana Fet8, NB (conjuradora arcana proeminente na região); Keled Braço Forte, Gue6, LN (condestável do vilarejo).

Guardas da Casa — Gue7, Gue4, Clr3, Com3 (2), Gue2 (2), Com2 (2), Com1 (13).

Milícia — Com2 (2), Com1 (23).

Outros — Bbr4, Brd3, Brd1 (2), Clr4, Clr2, Clr1 (3), Drd4, Drd2, Drd1, Gue5, Gue1, Mng4, Mng1 (3), Pal3, Rgr6, Rgr3, Rgr2 (2), Lad6, Lad3, Lad2, Lad1 (2), Fet3, Mag5, Mag2 (2), Mag1, Adp5, Adp4, Adp2, Adp1 (4), Ari3, Ari2, Ari1 (3), Esp8, Esp6, Esp4, Esp3 (3), Esp2 (4), Esp1 (19), Com4, Com2 (2), Com1 (4), Plb9, Plb8, Plb5 (2), Plb4 (4), Plb3 (7), Plb2 (34), Plb1 (629).

REITHEILLAETHOR

Nas margens do Rio Sangue do Coração, próximo de sua curva mais setentrional, existe um vilarejo grande e bem defendido pertencente aos elfos da floresta. Muitos deles vêm e vão sempre que desejam e portanto, com o passar das estações, muitas faces novas aparecem enquanto as conhecidas se vão, à procura de novos locais de moradia em outros pontos da floresta. Os elfos de Reitheillaethor (pronuncia-se *rái-tai-uei-etor*) patrulham vigorosamente a área leste da floresta e mantêm a vigilância na Floresta Atroz ao sul.

Reitheillaethor (Vilarejo): Convencional; Tend. LB; Limite de 200 PO; Bens 6.400 PO; População 640; Isolada (elfos da floresta 84%, elfos da lua 8%, meio-elfos 5%, elfos do sol 2%, outros 1%).

Figura de Autoridade: Senhora Siluele Taemelsin, elfa da lua Gue4/Mag7, CB.

Personagens Importantes: Capitão Hulrune Arco de Prata, elfo da floresta Lad2/Gue9, NB (líder dos batedores e dos guardas do vilarejo); Senhora Jaementhe, elfa da floresta Clr9 de Solonor, NB; Fomoyne, o Ágil, elfo da floresta Lad6/Rgr2, CN (renomado caçador de orcs e um dos elfos mais francos e xenófobos do vilarejo).

Batedores do Vilarejo — Rgr7, Lad6, Rgr5, Bbr4, Bbr3, Lad3 (2), Bbr2, Rgr1 (2).

Arqueiros — Gue7, Gue5, Com4 (2), Gue3, Com3 (5), Gue2, Com2 (7), Com1 (36).

Outros — Brd8, Brd5, Brd3, Brd2, Brd1 (3), Clr5, Clr4, Clr1, Drd6, Drd3 (2), Drd1 (3), Gue3, Gue1 (2), Mng4, Mng2 (2), Mng1 (2), Pal4, Lad4, Lad2, Lad1 (2), Fet5, Fet4 (2), Fet2 (2), Mag7, Mag6, Mag4, Mag3 (2), Mag2 (2), Mag1 (2), Adp3, Adp1 (3), Ari5, Ari4, Ari1 (2), Esp7, Esp5 (2), Esp4 (2), Esp3 (2), Esp2 (3), Esp1 (10), Com6, Com5, Com2 (2), Com1 (5), Plb9, Plb8, Plb5 (2), Plb4 (3), Plb3 (7), Plb2 (35), Plb1 (439).

OS MONTES ESTELARES

Centros de mistérios e de lendas inacreditáveis, estas montanhas se erguem do coração da vasta Floresta Alta. Encobertas por nuvens e de aparência vagamente ameaçadora, elas são pontos de referência lendários para o povo das Fronteiras Prateadas. Visíveis dos vales mais baixos dos rios Dessarin e Delimbiyr, são usadas pelos viajantes para determinar a direção ao contornar a parte sul da Floresta Alta, e como a origem de muitos rumores ao redor das fogueiras.

Existem bons motivos para isso. Os Montes Estelares ostentam estranhas luzes brilhantes nas noites claras, e às vezes vêem-se dragões indo ou vindo de lá. Ventos furiosos sopram constantemente das montanhas, expulsando as criaturas aladas — ou arremessando-as subitamente para a morte nas rochas.

Os elfos da arruinada Eaelrann mineravam muitos metais desses Montes, incluindo ferro e níquel quase puros. Acredita-se que eles foram os criadores dos estranhos cristais encontrados nas escarpas dos Montes — construções misteriosas que emitem raios de luz quando banhadas pela luz da lua. Em pelo menos quatro locais, os cristais se erguiam em enormes aglomerados que lembravam castelos ou vilarejos, mas todos foram esmagados (talvez pelos dragões) e agora jazem como pilhas e muralhas destroçadas de estilhaços.

Algumas torres de pedra solitárias, semelhantes a agulhas, aninham-se nas encostas e projeções mais elevadas dos Montes. A maioria das pessoas acredita tratarem-se das residências de magos e feiticeiros poderosos, pois somente indivíduos que controlam magias magníficas poderiam ter construído seus lares em locais tão remotos e perigosos, expulsando dragões e sabe-se lá o que mais. Por

anos aarakocras viveram entre os picos, e tantos eles quanto os dragões encontraram abrigo nas cavernas laterais dos Montes Estelares. As minas élficas também se ocultam nesses cumes.

Todas estas características acenam com a promessa de tesouros e grandes riquezas a serem extraídas, mas todas também avisam sobre grandes perigos. Para alguém desesperado por dinheiro nas Fronteiras Prateadas, os Montes Estelares são extremamente atraentes. Para todos os demais, o local parece uma armadilha mortal para os tolos.

O ESCUDO EMPUNHADO

Dois anéis de monólitos de pedra marcam o local de um antigo cemitério Uthgardt. Um carvalho se localiza no centro da elevação, uma muda extraída do Vovô Árvore há muito tempo atrás. Outrora o cemitério ancestral da tribo Urso Azul, o Escudo Empunhado também serviu de cemitério ancestral para os Fantasmas da Árvore até alguns anos atrás, quando eles redescobriram Vovô Árvore. A tribo Urso Azul atualmente está virtualmente extinta, e ninguém vai mais até o local. O cemitério é guardado pelos fantasmas dos membros da tribo, há muito falecidos, famosos por terem sido guerreiros cruéis e violentos. O local é agora considerado sagrado para Malar, o Senhor das Feras.

A FLORESTA DE TURLANG

Qualquer que seja a verdade sobre sua natureza, a Floresta Alta permanece densa, verde e misteriosa para a maioria dos humanos. Suas áreas ao noroeste, mais próximas das Fronteiras Prateadas, são controladas pelo grande ente Turlang, e portanto (para os humanos), são chamadas "a Floresta de Turlang".

Turlang

Ente Avançado Druida 9: ND 25; planta (Imensa); 21d8+147 mais 9d8+63 DV; 353 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 24 (toque 7, surpresa 23); Corpo a corpo: pancada +31/+31 (dano: 2d8+14, dec. 19–20); Face/Alcance: 6 m por 6 m/6 m; HE *Animar árvores*, atropelar; QE dano dobrado contra objetos, planta, vulnerabilidade ao fogo, redução de dano perfurante, senso da natureza, caminho da floresta, rastro invisível, resistir à tentação da natureza, *forma selvagem* (3/dia, Grande), imunidade a veneno; Tend. NB; TR Fort +25, Ref +10, Von +18; For 38, Des 12, Con 25, Int 16, Sab 19, Car 16. Altura: 18 m

Perícias e Talentos: Empatia com Animais +11, Concentração +19, Cura +16, Esconder-se -9 (+7 em áreas arborizadas), Intimidar +12, Senso de Direção +12, Conhecimento (local, Floresta Alta) +16, Conhecimento (natureza) +14, Ouvir +13, Sentir Motivação +13, Observar +13, Natação +19, Sobrevivência +21; Criar Poção, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Vontade de Ferro, Ataque Poderoso, Quebrar, Rastrear.

Animar Árvores (SM): Turlang pode conceder movimento a quatro árvores simultaneamente num raio de 54 m de sua localização. As árvores lutarão como entes com deslocamento de 3 m.

Dano Dobrado Contra Objetos: Caso Turlang execute um ataque total contra um objeto ou estrutura, causará dano dobrado.

Atropelar (Ext): Turlang pode atropelar criaturas Grandes ou menores e causar 2d12+7 pontos de dano.

Planta: Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose; imune a sucessos decisivos; visão na penumbra.

Vulnerabilidade ao Fogo (Ext): Turlang sofre dano dobrado de ataques de fogo, exceto quando estes permitirem um teste de resistência; nesse caso, ele sofrerá dano dobrado se falhar e nenhum dano se obtiver sucesso.

Magias de Druida Preparadas (6/5/5/4/3/1; CD base 14 + nível da magia): 0 — *criar água* (2), *detectar magia* (2), *luz, purificar alimentos*, 1° — *curar ferimentos leves* (2), *suportar elementos, constrição, névoa obscura*; 2° — *mensageiro animal, enfeitiçar pessoas ou animais, restauração menor, resistência a elementos, falar com animais*, 3° — *curar ferimentos moderados, presa mágica aprimorada, neutralizar veneno, ampliar plantas*, 4° — *dissipar magia, extinguir fogo, observação*, 5° — *muralha de espinhos*.

Inventário: Anel de resistência elemental maior (fogo), bastão de cancelamento, minérios brutos (prata e ouro) no valor de 3d6×20 PO e 4d4 gemas consigo a qualquer momento. Turlang possui vários depósitos de tesouros pela floresta, consistido de espólios de tumbas antigas e equipamentos tomados de aventureiros.

O ente acredita que Faerûn já foi desmatado o suficiente. Ele está determinado a defender o que resta da porção norte da Floresta Alta contra mais depredações — e não hesitará em matar para manter os machados ou o fogo à distância.

Nos últimos anos, ele tem tentado deter a destruição de seu reino expandindo a floresta até as margens do Ravin (principalmente em direção a Everlund). Ele não acredita ser capaz de manter este novo território por muito tempo, e raramente ataca lenhadores trabalhando na área; para Turlang, trata-se apenas de uma tática defensiva: construir um escudo ao redor da sua floresta. Mas os humanos que percebem o avanço da floresta como uma muralha verde e silenciosa não costumam considerar esse procedimento como uma forma de defesa.

Turlang governa cerca de cem entes com uma autoridade suave, porém absoluta.

Ele posiciona sentinelas ao longo das fronteiras de seu reino. Permanecendo silenciosos e imóveis, os entes são confundidos com árvores grandes e antigas enquanto vigiam contra os intrusos. Caçadores e feras da floresta são deixados em paz — somente seres que cortam as árvores ou acendem o fogo são combatidos. Uma extensão de cerca de quatrocentos metros ao redor da floresta é mantida intocada. Arbustos, espinheiros e sarças são encorajados a crescer ali, criando barreiras naturais para criaturas de fora, e os mateiros têm permissão para cortar as árvores que conseguem crescer entre as trepadeiras.

Invasores atentos na parte mais profunda da floresta conseguem detectar o final dessa zona de segurança pela presença de lagoas cobertas por nenúfares. Os entes cavam essas lagoas para manter um estoque de água acessível para combater o fogo, e se necessário podem enchê-las usando um sistema de raízes que fornece água vinda de outros locais. Entes sentinelas também rolarão sobre as chamas para apagá-las, ou jogarão terra sobre o fogo para então criar água no local. Eles impedem qualquer tentativa de se estabelecerem trilhas, impedindo ou atrapalhando o uso de fogo ou a derrubada das árvores e das moitas.

Dentro deste anel defensivo, Turlang governa um reino florestal obscuro e viçoso. O ar brilha azulado ao redor das árvores brilhantes. Essa luz estranha se origina de fungos luminescentes amorfos, irracionais e de deslocamento lento que crescem no chão da floresta, e do musgo brilhante que se acumula nos galhos das árvores moribundas. Os entes plantam e cuidam das sementes de todos os tipos de árvores (todas as espécies originárias da Floresta Alta que não sejam parasitas). Turlang se certifica de que as espécies raras sejam espalhadas pelas ravinas da floresta, para

que nenhum desastre ou intruso as destruam completamente.

Turlang em pessoa se encontra com frequência com alguns hybsils locais e elfos da floresta confiáveis para se manter informado sobre os acontecimentos nas terras ao redor da Floresta Alta. Ele troca gemas e artefatos encontrados em antigas ruínas élficas e humanas por serviços e tarefas. Ele costuma tolerar intrusos e ocasionalmente visita seus acampamentos. Naturalmente, ele apaga suas fogueiras, mas oferece fungos brilhantes como substitutos, e troca lendas da floresta por informações sobre suas intenções e sobre os eventos atuais no mundo. Turlang sempre tenta confirmar as informações de uma fonte, questionando outras sem revelar que está comparando os fatos.

Em troca de serviços demorados e trabalhosos no mundo fora de sua floresta, Turlang às vezes cura os humanos e humanóides feridos, permitindo que eles bebam o “Orvalho de Turlang”.

O grande ente é um excelente druida e esconde poções de *curar ferimentos moderados*, *neutralizar venenos*, *remover doença* e outras magias restauradoras em vários locais na floresta.

Pelo menos seis dos entes veteranos na Floresta de Turlang possuem habilidades aprimoradas — não tão poderosas quanto as do próprio Enraizado, porém claramente mais fortes do que outros entes. Eles são Arauven, Duthroam, Eldrath, Faelmeir, Houmril e Raunthar.

O CÓRREGO UNICÓRNI

Considerado com o local mais belo de toda Faerûn por todos que já o visitaram, muitos druidas afirmam que este rio (e a grande quantidade de árvores enormes e escuras e as clareiras verdejantes ao longo de suas margens) é o local sagrado de dança ou a reserva pessoal de diversas divindades da natureza.

O Córrego Unicórnio é um rio claro, cristalino e lento. Sua água doce é considerada a melhor para usos medicinais, em poções e processos mágicos, para banhos de cura, bem como para se beber. Embora a água em si não seja mágica, alguma coisa nela atrai os unicórnios que a bebem.

Os viajantes encontrados ao longo das margens do Córrego afirmam que suas águas gentis são ótimas para pesca e concedem momentos de serenidade não encontrados em nenhum outro lugar, mas poucos humanos vão até lá — saqueadores ameaçam a integridade dos viajantes nas áreas ao sul da Floresta Alta, e criaturas da floresta pouco amistosas espreitam nas partes mais altas do rio, esperando se alguém de distancie do som e da visão das águas.

Alguns druidas mais afortunados, servos de Eldath, Lurue, Mielikki, Shiallia ou Silvanus, tiveram visões onde eram encorajados a visitar a nascente do Córrego, conhecida como a Clareira da Vida. Os que fazem essas peregrinações podem receber mensagens dos deuses neste lugar, encarregando-os de missões sagradas, como reflorestar áreas desertas para que voltem a ser uma floresta.



Turlang, O Ente

As montanhas de gelo

Uma cadeia desolada de picos, geleiras e vales rochosos e estéréis, cobertos de gelo e castigados pelo vento, as Montanhas de Gelo são reconhecidas por alguns como a extensão mais oriental da Espinha do Mundo, ao invés de uma cadeia de montanhas independente. A diferença é meramente acadêmica: ambas as cadeias apresentam cumes semelhantes a muralhas, chegando a 6.000 metros de altura, neve permanente à exceção das áreas mais baixas e infestações de monstros perigosos.

Embora a Espinha do Mundo (ou pelo menos sua parte ocidental) geralmente se estenda por uma distância maior e conte com picos mais altos e mais numerosos do que os das Montanhas de Gelo, o clima da cordilheira menor é lendário. Ventos congelantes uivam vindos do Mar do Gelo Eterno (ao norte da Espinha do Mundo) colidindo nesse local com condições antinaturais no Anauroch. O resultado é o vento — tão forte e feroz que não tem igual em toda Faerûn. Nos dias claros, nuvens de gelo e neve podem ser vistas de centenas de quilômetros de distância, serpenteando nos picos mais altos e cobrindo as montanhas como fumaça.

Alguns dos vales mais altos são açoitados por essa tempestade eterna, canalizando-a através de gargantas e desfiladeiros, removendo a neve e o cascalho e deixando somente a pura rocha negra, onde nada além de líquens rasteiros conseguem sobreviver. Durante as piores tormentas, nem mesmo os maiores e mais poderosos dragões ousam voar e nada que ande sobre duas pernas — nem mesmo um gigante do gelo adulto — consegue suportar a força dos ventos.

Embora as condições da superfície das Montanhas de Gelo sejam, na melhor das hipóteses, inóspitas, suas escarpas áridas e vales desolados ocultam grandes riquezas minerais. Sob a primeira grande muralha se encontra a Cidadela Adbar, a mais poderosa fortaleza dos anões do Norte, cujos metais e armas abastecem toda a área das Fronteiras Prateadas. Existem fortalezas mais antigas esquecidas no labirinto de montanhas e passagens da região. Os anões que as criaram há muito já se foram, erradicados por monstros ou simplesmente desaparecidos devido ao declínio da raça durante as eras. Hoje, coisas sinistras e selvagens vivem nesses salões congelados.

As Agulhas de gelo

As Agulhas de Gelo ficam ao norte das Montanhas de Gelo, uma cadeia de picos eternamente congelados à oeste do Gelo Alto do Anauroch e ao sul do Mar do Gelo Eterno. As Agulhas de Gelo são divididas em duas partes, separadas por um grande vale de planícies geladas, florestas de pinheiros e colinas baixas e ondulantes. O Vale do Cervo, um pequeno reino de humanos, jaz neste local remoto, rodeado por muitas tribos de gigantes. Dizem que os reis dessa terra distante possuem sangue dos gigantes em suas veias e combatem uma tribo enorme de ogros particularmente espertos e maus.

A floresta oculta

Esta grande floresta só é menor que a Floresta Alta entre todas as matas do Norte. Aninhada no sopé da Espinha do Mundo, possui uma péssima reputação nas terras próximas como um local assolado por tribos ferozes de orcs, etins, gigantes e outras criaturas das montanhas. Sua

reputação é bem merecida, embora a parte sul da floresta seja segura o suficiente para atrair lenhadores, armadilheiros e caçadores vindos de Mirabar, Nesmé e Sela Longa.

Várias tribos Uthgardt vagam por sua extensão — especialmente os Alces, Grifos e Pôneis Celestes. Mas uma outra tribo também caça nesse local. Na parte leste da Floresta Oculta, bem debaixo das colinas que levam até a Passagem Pavorosa, ficam os domínios da tribo do Lobo Cinza. Esses bárbaros ferozes conquistaram o medo e o respeito dos outros moradores da floresta. Pequenos acampamentos desta tribo podem ser encontrados por todo o Norte, mas na Floresta Oculta, existe um clã composto por mais de cinquenta desses licantropos. Eles não admitem intrusos em seu território de caça.

O rio surbrin

O afluente mais setentrional do Rio Dessarin liga Águas Profundas e as vilas do Dessarin com as grandes cidades das Fronteiras Prateadas — Lua Argêntea, Everlund (ou Maranhetera) e Sundabar — pelo Rio Rauvin. O Surbrin nasce nos vales elevados da Espinha do Mundo, nascido da geleira conhecida como Mar do Gelo Eterno.

Antigamente, havia uma ponte sobre o rio, na cidade de Nesmé, mas ela foi destruída. Ele é navegável até unir-se ao Rauvin, a nordeste de Nesmé. Na confluência dos dois rios fica a vila do Forte do Rio, uma colônia minúscula protegida pelos rios em dois lados e por uma paliçada robusta no terceiro. Embora o local seja defensável, ele está sujeito a enchentes destrutivas durante a primavera e a maioria dos edifícios foi construída sobre plataformas com 3 metros de altura ou mais. O Forte do Rio é considerado parte das terras de Lua Argêntea.

A espinha do mundo

Famosa nas lendas Faerûnianas como uma cadeia de picos gélidos intermináveis e intransponíveis, a Espinha do Mundo marca o final do mundo mortal. Todos os bardos, exceto os poucos que realmente visitaram Gelo Distante (as terras ao redor do Vale do Vento Gélido) afirmam que não existe nada ao norte da Espinha, além do Mar do Gelo Eterno.

Nada, dizem eles, poderia sobreviver nesta vastidão congelada e castigada pelo vento, repleta de ondas de gelo negro afiado como navalha. Para cruzá-lo, são necessárias magias poderosas — e os que conseguirem certamente encontrarão a morte nas brumas brancas que jazem além. Alguns sábios afirmam que dragões brancos se escondem entre a névoa, enquanto outros avisam sobre predadores amorfos e etéreos. Quaisquer que sejam os verdadeiros perigos, todos concordam que mortal nenhum já cruzou o Reino das Brumas com sucesso, para chegar aos Reinos dos Deuses.

Os que realmente estiveram nas montanhas, ao invés de apenas ouvir as canções dos bardos e os resmungos dos estudiosos sabem que a Espinha do Mundo é uma cordilheira de montanhas eternamente cobertas pela neve, altas e acidentadas. Na maioria dos locais, ela tem a largura de três picos, embora os mais setentrionais estejam sufocados pelo gelo e possam se assemelhar a montes ou pináculos rochosos para os viajantes aéreos. Ventos gélidos uivam incessantemente entre os cumes, de cujos flancos se desprendem rochas enormes. Os moradores locais se referem a esse fenômeno como “o despertar das montanhas”, pois esses desmoronamentos se parecem mais com golpes

certeiros de martelos do que com simples deslizamentos. As rochas, o clima severo e os ataques freqüentes de monstros combinam-se para manter pouco povoadas as terras ao sul da Espinha do Mundo.

Existem locais interessantes ao norte da Espinha, em especial o Vale do Vento Gélido — e existem muitos caminhos através da muralha de montanhas para se chegar até a região do Gelo Distante. Todas estas rotas são perigosas e a maioria envolve se aventurar dentro de uma das muitas fortalezas anãs abandonadas que permeiam os picos da Espinha. Alguns destes caminhos subterrâneos infestados por monstros escondem túneis que atravessam a Espinha, por onde é possível alcançar as terras gélidas mais além.

Algumas das minas na Espinha do Mundo foram abandonadas por esgotamento, mas muitas foram abandonadas por anões que morreram ou fugiram dos ataques persistentes dos monstros. As montanhas ainda guardam o que devem ser os veios mais ricos de metais em toda Faerûn (veja a riqueza das Minas de Mirabar), mas também são o covil de uma infinidade de monstros. Tribos incontáveis de gigantes, robgoblins, orcs, bugbear e goblins vivem na Espinha e dominam todas as cavernas ou túneis antigos dos anões, exceto os tomados por dragões. Os gigantes das colinas rondam as escarpas das montanhas, e os cumes e vales gelados são o lar dos gigantes do gelo e dos dragões brancos, ao passo que os gigantes da neblina são comuns nas Terras Acuadas e nos charcos logo ao sul destas regiões.

Os poucos aventureiros intrépidos que penetraram até o coração da Espinha do Mundo espalham rumores de que o gelo ainda hoje preserva ruínas que se parecem com cidades humanas, além dos covis de dragões congelados. Em outros locais, criaturas ainda mais estranhas, grandes e pequenas, estão aprisionadas eternamente no gelo — algumas de pé ou prestes a andar, como se o frio as tivesse aprisionado durante uma caminhada.

THOLVARR

Muitas passagens altas na cordilheira são amuradas com gelo. A maioria dessas barreiras é natural, mas algumas, principalmente a oeste da cabeceira do Surbrin, são criações dos gigantes do gelo. Pelo menos seis tribos destes gigantes, além de uma dúzia ou mais de famílias de rebeldes ou párias, habitam os cumes e vales mais gelados e elevados. Eles se referem à terra onde vivem como Tholvarr (literalmente “nosso lugar” em um antigo dialeto dos gigantes), mas não se trata de um reino. As tribos (Arthlarr, Borumn, Joront, Klevvyn, Turtorst e Yargray) tradicionalmente brigam e lutam entre si.

Entretanto, uma herdeira habilidosa nasceu em uma das tribos, e planeja grandes feitos. Gerti Orelsdottr (giganta do gelo Clr5 de Auril/Cdr4, CM; consulte o *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*), uma clériga devota de Auril, ensina as magias e o credo da Donzela do Gelo para clérigos de outras tribos, e com isso tem adquirido grande popularidade. Quando seu idoso pai Orel Mão Cinzenta morrer, Gerti se tornará jarl da tribo Yargray, a menos que alguns velhos guerreiros hostis consigam provocar um acidente. Ela sonha com um conselho de jarls, onde os clérigos treinados por ela empregariam a magia em conjunto para provocar um inverno tempestuoso no Norte — e estenderiam o poder dos gigantes do gelo até o sul. Clérigos de todas as tribos mais importantes apóiam seu sonho de conquista, mas alguns dos guerreiros gigantes mais antigos encaram o crescimento do poder de Auril

entre seus curandeiros e clérigos como uma ameaça insidiosa, e planejam formas de assegurar suas posições contra Gerti e seus seguidores.

AS TERRAS ACUADAS

Os sopés ao longo da Espinha do Mundo consistem de muitas florestas de coníferas, repletas de rochas e sulcos, como a Floresta Druar, interrompidas somente por lagos pequenos e estreitos conhecidos como “garras” devido aos seus formatos. Grandes cervos selvagens rondam o local em rebanhos numerosos, caçados por robgoblins, orcs e pelas tribos militaristas e experientes dos Uthgardt. Nesse lugar não existem povoados com nomes, estruturas permanentes, estradas ou a própria civilização; as únicas trilhas encontradas são as deixadas pelos rebanhos.

Atualmente, poucos aventureiros que se aproximaram da grande muralha de montanhas voltam para dar notícias. Os orcs e outros saqueadores os perseguem com a habilidade e devoção de um caçador em busca de uma presa valiosa. As patrulhas dos orcs são hoje muito numerosas nas Terras Acuadas, especialmente em bandos (ou “punhos de guerra”) de veteranos respondendo ao Rei Obould em pessoa. Um punho de guerra geralmente consiste de trinta veteranos arrastando uma dúzia ou mais de novatos. Eles conhecem o terreno, estão bem armados e são imprudentes em sua ânsia voraz de matar. A maioria dos veteranos é composta por hábeis arqueiros, e durante qualquer conflito, alguns se escondem para observar o restante. Se a patrulha for dizimada, esses espiões fogem para relatar sobre tão formidáveis intrusos.

O FORTE DA FLECHA NEGRA

Após sua derrota nas mãos de Emerus Coroa de Guerra na Cidadela das Muitas Flechas, Obould Muitas Flechas liderou algumas centenas de seus guerreiros mais experientes e capazes até esta fortaleza solitária nos vales mais altos da Espinha do Mundo. Ao contrário de muitos outros castelos e torres existentes nestas montanhas rigorosas, o Forte da Flecha Negra foi erguido por escravos dos orcs, que o construíram para resistir a seus numerosos inimigos. Embora os construtores originais do forte já tenham desaparecido há muito tempo, derrotados em alguma batalha esquecida, o forte se mantém. Obould e seus guerreiros expulsaram os gigantes que o ocupavam e iniciaram os trabalhos de restauração e fortificação do antigo castelo num ímpeto furioso de atividade.

Obould (orc Bbr5/Gue4, CM; consulte o *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*) nomeou sua nova capital como Forte da Flecha Negra. O trabalho pode não ser digno dos anões, mas o que perdem em habilidade, os orcs compensam com grandes quantidades de pedras maciças, becos sem saída, armadilhas rústicas e corredores confusos repletos de seteiras ocultas. Nesta fortaleza Obould reúne cuidadosamente suas forças para a próxima tarefa — a unificação dos orcs das montanhas sob sua bandeira. Para ele, a culpa pela perda da Cidadela das Muitas Flechas não foi de “alguns tolos baixinhos e barbudos” (os anões oportunistas), mas sim da enorme horda de orcs que varreu a região e o sitiou. Essa horda destruiu os portões da cidadela e diminuiu a força dos defensores de Obould antes do ataque dos anões.

Há uma outra horda sendo criada, e Obould está esperando que ela avance e destrua o ânimo das Fronteiras Prateadas antes de enviar seu próprio “Exército das Flechas” para a batalha. Ele planeja recuperar a cidadela e as terras ao redor, mas está determinado a não ser esmagado

por esta nova horda nem pelos exércitos e magias aliadas das Fronteiras Prateadas.

Embora deseje voltar a se sentar em um trono em Muitas Flechas antes de morrer, Obould sonha em governar a própria Lua Argêntea. Se seus guerreiros conseguirem conquistar todas as terras ao norte do Rauvin, este território pode ser grande o suficiente para dividir entre seus oito filhos irrequietos — e minimizar os conflitos entre eles por tempo suficiente para que um império orc, Obouldar, possa surgir. Ele só espera ter condições de impedir que sua cria mais velha e mais feroz, Scrauth, e seus irmãos Araug e Brymoel ergam suas espadas contra ele enquanto aguarda o surgimento (e a passagem) da horda. Suas patrulhas enérgicas foram uma maneira de manter seus filhos ocupados e manter a maioria dos soldados bem longe de suas línguas mordazes e seus subornos abundantes.

A cada dia, o trono adornado com chifres e crânios de Obould parece menos sólido sob o rei e com a passagem dos meses, seus espiões murmuram sobre novas traições e acontecimentos estranhos entre o povo. A fúria e a inquietação estão crescendo no Mestre das Muitas Flechas, e logo virá o momento de um ataque audaz, com ou sem a horda. Logo, todos deverão testemunhar sua decisão, ou os rumores sobre sua covardia e fraqueza se erguerão ao redor de todas as fogueiras de Flecha Negra.

O Forte da Flecha Negra é o lar de quase dois mil dos quatro mil e quinhentos orcs sob o comando de Obould. Os

que não residem no Forte ou nas proximidades vivem em cavernas e vilarejos fortificados nas montanhas próximas, treinando guerreiros sob o comando do Rei.

Forte da Flecha Negra (Vila Pequena): Convencional; Tend. CM; Limite de 800 PO; Bens 78.080; População 1.952; Isolada (orcs 90%, meio-orcs 3%, escravos goblins 2%, escravos humanos 2%, outros 1%).

Figura de Autoridade: Rei Obould Muitas Flechas, orc Bbr5/Gue4, CM.

Personagens Importantes: Lorog, a Negra, orc Adp13, CM (líder dos curandeiros da tribo); Scrauth, orc Bbr3/Gue4, CM (filho mais velho de Obould); Numath, a Serpente, meio-orc Lad4/Gue2/Ass2, NM (mestre da espionagem de Obould e sua amante); Bosk, o Gordo, ogro Gue4, CM (chefe dos guarda-costas de Obould e muito mais esperto do que um ogro comum); Brymoel, orc Clr6 de Gruumsh, CM (filho de Obould e fanático religioso que sonha com um mundo onde os clérigos de Gruumsh governam todos os orcs das montanhas); Uthrang, o Louco, orc homem-javali Bbr5, CM (um amoque e o herói de muitos dos guerreiros jovens e agressivos da tribo).

Grupo de Guerra de Obould — Gue8, Com7, bbr6, Gue6, bbr5 (2), Com5 (2), Bbr4 (3), Gue4 (2), Bbr3 (3), Gue3 (3), Com3 (22), Bbr2 (7), Gue2 (6), Com2 (73), Bbr1 (13), Gue1 (21), Com1 (447).

Outros — Brd5, Brd4, brd2 (2), Brd1 (3), Clr5, Clr4 (2), Clr3, Clr2, Clr1 (2), Rgr5, Rgr4, Rgr2 (2), Rgr1 (3), Lad9, Lad6, Lad4 (2), Lad3 (2), Lad2 (4), Lad1 (5),

Lorog, a Negra

Orc Adepta 13: ND 12; humanoíde (Médio); 13d6+26 DV; 59 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 16 (toque 12, surpresa 14); Corpo a corpo: *adaga elétrica* +1 +7/+2 (dano: 1d4+1, dec. 19–20) ou à distância: *adaga (obra-prima)* +9 (dano: 1d4 mais veneno, dec. 19–20); **QE** Visão no escuro 18 m, benefícios do familiar; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +8, Von +11; For 11, Des 14, Con 15, Int 15, Sab 17, Car 11; Altura: 1,9 m.

Perícias e Talentos: Alquimia +13, Concentração +16, Adestrar Animais +5, Cura +11, Ouvir +7, Espionar +6, Observar +7, Sobrevivência +7, Ler Orc e Comum; Magias em Combate, Desviar Objetos, Esquiva, Ataque Desarmado Aprimorado, Reflexos Rápidos.

Benefícios do Familiar: Concede ao mestre o talento Prontidão (quando estiver ao alcance do braço); o mestre pode partilhar magias; o mestre possui vínculo empático; o mestre pode espionar o familiar. Consulte Familiares, no Capítulo 3 do Livro do Jogador.

Magias Preparadas (3/4/4/3/1; CD base = 13 + nível da magia): 0 — curar ferimentos mínimos, detectar magia, som fantasma; 1º — mãos flamejantes, curar ferimentos leves, névoa obscurante, sono; 2º — agilidade felina, curar ferimentos moderados, invisibilidade, ver o invisível; 3º — criar mortos-vivos menores, curar ferimentos graves, relâmpago; 4º — metamorfosear-se.

Inventário: Adaga elétrica +1, anel do aríete, varinha de curar ferimentos moderados (22 cargas), camisa de cota de malha (obra-prima), 7 adagas obras-primas, 3 doses de veneno de escorpião gigante, 3 doses de basalto azul.

Familiar: Sapo — 13 DV; 29 PV; Corpo a corpo: +6/+1; CA 22; **QE** Transmitir magias de toque, falar com o mestre, falar

com animais de sua espécie; RM 18; Int 12; consulte o Livro dos Monstros, Apêndice 1.

A conselheira-chefe de Obould é a curandeira de Flecha Negra, uma adepta de Gruumsh. Sempre vestida em mantos negros, ela desliza pelas cavernas controladas pelos orcs, uma figura alta, silenciosa e ameaçadora. Os guerreiros e orcs comuns a temem e a odeiam, mas ninguém se atreve a atacá-la, porque todos temem a fúria de Gruumsh, ela detém o poder de curar e sempre carrega consigo adagas de arremesso envenenadas, e nunca hesita em usá-las. Ela prefere o veneno do escorpião gigante e o basalto azul.

Lorog vê Obould como um grande líder orc e a maior esperança de difundir e ampliar o poder de seu povo e de Gruumsh. Ela se preocupa em apoiá-lo em todos os assuntos, embora na verdade sempre se preocupe consigo mesmo em primeiro lugar. Com a permissão do Rei, ela testa e tenta impressionar e aterroizar todos os guerreiros promissores da tribo, ameaçando-os com a fúria terrível de Gruumsh caso eles traiam seu povo ou seu rei. Secretamente, ela julga quais entre esses novos oficiais do exército de Obould podem ser controlados por ela mais facilmente — e portanto, quais ela apoiaria como sucessor no advento da queda do rei.

Lorog passa seu tempo perambulando entre os orcs de Flecha Negra, certificando-se de que eles a vejam observando-os. Ela também adora bisbilhotar sem ser vista, para ouvir o que eles realmente pensam — e para conseguir qualquer pista sobre tesouros mágicos que encontrem. O desejo por mais poderes mágicos queima dentro de Lorog. O rei e ela desconfiam um do outro, apesar de trabalharem juntos — cada um deles vigia e aguarda o momento em que será traído pelo outro.

Fet7, Fet4, Fet3, Fet2 (2), Fet1 (2), Adp8, Adp6, Adp4 (2), Adp3 (2), Adp2 (4), Adp1 (6), Esp8, Esp5, Esp4 (2), Esp3 (3), Esp2 (7), Esp1 (48), Plb10, Plb8, Plb7, Plb6 (2), Plb5 (2), Plb4 (5), Plb3 (9), Plb2 (47), Plb1 (1.153). A maioria dos especialistas do Forte Flecha Negra é formada por forjadores de armas e por engenheiros de cerco.

o subterrâneo

Alguns dos maiores perigos para as cidades das Fronteiras Prateadas não residem nos postos avançados dos orcs no norte distante, nem nas areias perigosas do Anauroch, mas apenas a um ou dois quilômetros abaixo da superfície. O Norte está repleto das cavernas do Subterrâneo, um reino tão escuro e terrível que somente um punhado de aventureiros da superfície já retornou de lá, trazendo histórias de suas civilizações estranhas e terrores inominados.

Existem muitas entradas para o Subterrâneo nas Fronteiras Prateadas. Muitas das fortalezas dos anões, tanto ocupadas quanto abandonadas, possuem profundos corredores descendentes, fendas ou escadarias — algumas com milhares de metros de comprimento — ligando a superfície ao Subterrâneo. Portais esquecidos dentro e fora das ruínas da Antiga Delzoun, Eaerlann e Netheril também conectam partes do Subterrâneo que do contrário seriam inacessíveis com regiões solitárias da superfície. Os drow, os duergar, os derro, os ilitides e outras raças das profundezas usam estes pontos de acesso para atacarem o mundo exterior de tempos em tempos. Poucos ousam persegui-los até seus lares lúgubres, assombrados por monstros.

ARAUMYCOS

Sob a Floresta Alta, existe um grande e terrível segredo. Antigamente, os anões da antiga Ammarindar cavaram muito fundo sob a floresta, controlada naquela época pelo reino élfico de Eaerlann, mas agora, suas minas e cidades foram tomadas pela entidade colossal conhecida como Araumycos — um só fungo gigante que se estende através das cavernas e minas de um ponto a outro da floresta.

Pequenas porções do Araumycos são suscetíveis a todos os tipos de ataques físicos e podem ser facilmente destruídas por ácido, fogo, veneno e outros meios similares. Obstinadamente, mais cedo ou mais tarde, a substância cresce novamente. Pedacos cortados do fungo não sobrevivem em outras áreas; parece que ele atingiu seu tamanho máximo e não avançará mais pelo Subterrâneo. Às vezes, grandes pedacos do Araumycos murcham e apodrecem, revelando cavernas e ruínas antigas cobertas há muito tempo pelo fungo.

Ele é geralmente passivo ou inativo, ignorando (ou não percebendo) até as invasões mais destrutivas em seu corpo. Entretanto, exploradores do Subterrâneo sussurram que não é sempre assim. O Grande Fungo possui armas terríveis caso decida usá-las — venenos mortais, manifestações móveis similares a vários limos e viscos, esporos insidiosos que dominam os invasores e bolores que animam os restos esqueléticos de criaturas aprisionadas. Alguns dizem que a criatura titânica possui poderes psíqui-

cos inimagináveis e é capaz de destruir a mente e a vontade de qualquer um, exceto os mais fortes inimigos.

ROCHA DO MASSACRE DO REFÚGIO

Durante incontáveis anos um baluarte do bem no maligno Subterrâneo, a Rocha do Massacre do Refúgio foi uma cidade dos gnomos das profundezas, ou svirfneblin — um povo furtivo e precavido que tinha cuidado em evitar conflitos com seus vizinhos mais sombrios e poderosos. Abandonando este estilo cauteloso, os gnomos se aliaram ao Salão de Mitral quando a fortaleza esteve sob ataque da cidade de Menzoberranzan, e tiveram um papel fundamental na derrota do exército drow. Por isso, eles ganharam o ódio gélido da metrópole dos elfos negros e selaram seu próprio destino.

Em 1.371 CV, o Ano da Harpa Não Tocada, as matriarcas de seis das maiores casas de Menzoberranzan esqueceram suas diferenças para se vingarem dos gnomos da Rocha do Massacre do Refúgio. Através da conjuração da magia aliado planar (e âncora planar, conjurado por magos e feiticeiros sob o comando das matriarcas), uma verdadeira horda de demônios bebilith foi invocada e libertada dentro da cidade dos gnomos.

Detrás desta tropa de choque demoníaca, colunas silenciosas e mortais de guerreiros drow invadiram o local para completar a destruição. A população da cidade foi virtualmente erradicada. Dos doze mil gnomos que ali viviam, menos de três mil escaparam da morte ou da escravidão. Os sobreviventes fugiram com pouco além das roupas que vestiam.

O maior destes grupos de refugiados contava com cerca de quinhentos gnomos. Eles viajaram para o leste e escalaram em direção da superfície, chegando enfim a uma região pouco freqüentada do Subterrâneo, nos arredores de Lua Argêntea, onde se estabeleceram. Este pequeno vilarejo é governado pelo Protetor da Caverna Krieger (gnomo das profundezas Gue5/Ilus7, CB), o svirfneblin de posto mais alto que escapou do ataque e da destruição da cidade de quem se tem notícia.

O LAGO ESCURO

Esta enorme série de cavernas repletas de água fica debaixo dos Pântanos Eternos. Há muito tempo atrás, cascatas e torrentes suaves uniam essas cavernas conforme a água era drenada dos Pântanos até profundezas desconhecidas, mas os anões de Ammarindar construíram um conjunto de diques e represas neste local para criar uma trilha de cavernas secas para o tráfego. Estas obras antigas funcionam até hoje.

As partes mais altas do Lago Escuro servem de lar para muitas criaturas aquáticas estranhas e perigosas, incluindo scrag (trolls aquáticos), kapoacynth (gárgulas aquáticas) e um ou outro kraken. Muitos barcos mercantes já se perderam nestas águas durante ataques de monstros.

OS FARDRIMM

Compreendendo a maioria do território do Subterrâneo entre Menzoberranzan e o Anauroch, os Fardrimm se estendem sob quase toda a região conhecida como Antiga Delzoun. Durante o ápice do reino anão, estes túneis pro-



Lorog

fundos eram as rodovias secretas do país, interligando as grandes cidadelas assim como o mar liga os grandes portos do litoral.

Com a queda do Delzoun e o declínio secular do poderio dos anões no Norte, a maioria dos Fardrimm foi novamente envolta em sombras e trevas. Muitos dos antigos lares, fortalezas, arsenais secretos e grandes templos dos anões jazem esquecidos nessas profundezas. Patrulhas do povo robusto vindas das cidadelas Adbar e Felbarr mantêm a vigilância nos arredores de cada cidade, e às vezes caravanas armadas partem para negociar com as raças do Subterrâneo que estejam dispostas ao comércio.

GRACKLSTUGH

Na margem sudoeste do Lago Negro existe a cidade dos duergar chamada de Gracklstugh, a Cidade das Lâminas. Esta toca enorme e sombria é impregnada com o vapor e a fumaça das fundições e dos arsenais. Gracklstugh é a capital do reino duergar conhecido como Reino Profundo, uma nação poderosa do Subterrâneo que controla os túneis e cavernas por dezenas de quilômetros. Os anões cinzentos possuem um dos maiores e mais equipados exércitos do Norte, seja na superfície ou abaixo dela, mas geralmente se contentam em defender suas próprias fronteiras, ao invés de perseguirem a riqueza e o comércio com outras culturas do Subterrâneo.

Atualmente, a cidade de Gracklstugh está passando por um período de grande inquietação civil; o antigo rei Tarngardt Sombra de Aço acaba de falecer. Ele era bem

velho, mas muitos dos lairds (altos nobres) líderes da cidade suspeitam que sua morte foi apressada de um modo nada natural pelo Príncipe Real Horgar Sombra de Aço (duergar Gue9/Mag9, LM). Os eruditos que outrora governavam a cidade através da cuidadosa manipulação do rei e dos lairds descobriram que seu exercício sutil do poder não é mais suficiente para determinar o curso dos acontecimentos na cidade. Horgar Sombra de Aço trabalha em silêncio para conseguir o apoio dos príncipes duergar sob o controle dos eruditos há muito tempo, desprezando as intrigas e magias dos mestres secretos da cidade. Ele ainda não sabe se consegue fazer o conselho de eruditos desaparecer rápida e silenciosamente. Ao mesmo tempo, os eruditos planejam remover o Príncipe Real para restabelecer seu controle sobre a cidade.

MENZOBERRANZAN

A Cidade das Aranhas pode ser o maior perigo enfrentado atualmente pelas Fronteiras Prateadas. Embora os drow de Menzoberranzan não possuam os mesmos números que os orcs e os humanóides da Espinha do Mundo, nem o poder de destruição de um grande ancião como Klauth, virtualmente todos os povoados e cidades do Norte estão ao seu alcance. Túneis secretos, teias desconhecidas de corredores e cavernas e portais antigos permeiam o Subterrâneo por muitos quilômetros ao redor da cidade, oferecendo acesso fácil para os batedores, os espiões e os assassinos — ou até para os exércitos dos drow. A existência de Menzoberranzan e a ameaça que ela representa pa-



Ilustração de Michael Dubiech

Sentinelas drow preparam uma emboscada

ra a superfície é um dos principais motivos por trás da criação da confederação das Fronteiras Prateadas. Sundabar, Everlund (ou Maranhetera), Lua Argêntea e as grandes cidadelas dos anões estão unidas na oposição ao reino maligno sob seus pés.

Menzoberranzan fica sob a parte mais elevada do vale do Surbrin, entre a Floresta da Lua e as Colinas de Gelo. Fica próxima também de Rocha do Massacre do Refúgio, do Salão de Mitral e das margens setentrionais do Lago Escuro. A cidade ocupa uma caverna enorme com mais de três quilômetros de extensão e quase trezentos metros de altura. Estalagmites e colunas gigantescas erguem-se do chão da caverna, algumas com dezenas de metros de altura. Graças a séculos de trabalho árduo, os drow transformaram estas características em belíssimos castelos com pináculos entalhados na própria rocha. Plataformas e platôs dividem o chão da caverna, separando as casas dos drow nobres (cujos lares são encontrados nas partes mais altas) do restante da cidade e de suas estranhas florestas de cogumelos.

A Cidade das Aranhas possui uma população de mais de trinta mil habitantes. Os drow só representam cerca de metade deste número. O restante, em sua maioria, é formado por escravos — principalmente bugbears, goblins, kobolds, ogros, orcs, minotauros, quaggoths e trolls. Os escravos menores e mais fracos realizam o trabalho grosseiro da cidade e cultivam os campos de cogumelo e os pastos de rothé ao seu redor. Os maiores e mais poderosos servem como soldados-escravos, vastas tropas de criaturas brutais que formam o grosso do exército drow. Por fim, um grande número de svirfneblin capturados no saque da Rocha do Massacre do Refúgio formam a casta mais oprimida dos cativos de Menzoberranzan.

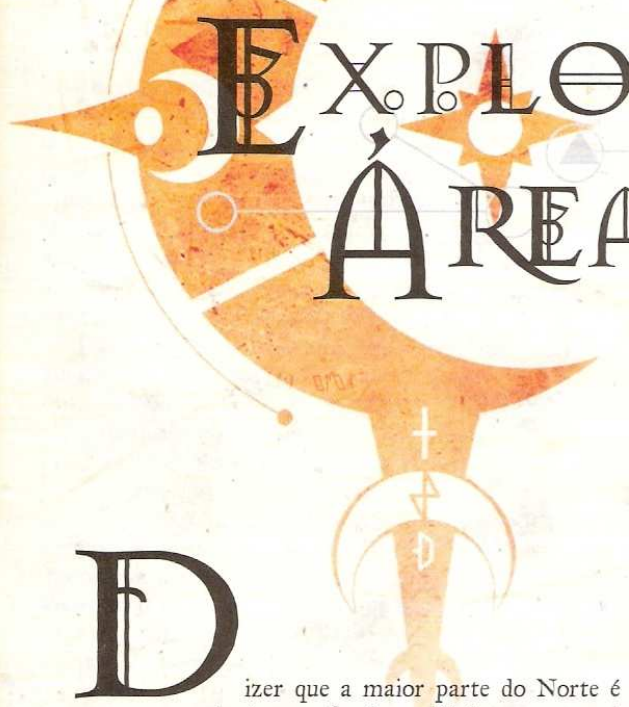
Os drow são muito habilidosos em jogar as raças escravizadas umas contra as outras, usando os bugbears e os ogros como supervisores para manter os goblins e os orcs na linha, e os minotauros para controlar os bugbears e ogros. Os escravos desobedientes ou rebeldes são mortos de formas espetacularmente horribéis, e repreensões selvagens infligem destino similar em muitos outros — fazendo com que os próprios escravos acabem com os focos de resistência para se assegurar que os drow não tenham motivo para estas reprimendas. Silenciosamente, os elfos negros deixaram, bem claro que nenhuma violência ou indignidade é grande demais para os sobreviventes da Rocha do Massacre do Refúgio, e os gnomos das profundezas de fato têm sofrido muito em suas mãos.

As matriarcas das principais casas nobres governam Menzoberranzan. Em sua maioria, são clérigas de Lolth, pois as servas da Rainha Aranha tradicionalmente ocupam as posições mais privilegiadas na sociedade dos drow. Triel Baenre (drow Clr17 de Lolth, CM) é a matriarca da Casa Baenre, a mais proeminente entre tantas na cidade. Antigamente, esta casa detinha uma posição ainda mais forte, mas a falha desastrosa do ataque ao Salão de Mitral e a morte da mãe de Triel, Yvonnell, uma drow velha e astuta que exercia seu poder impiedosamente, enfraqueceu muito a proeminência da Casa Baenre na cidade. Triel Baenre deve negociar, intimidar e mentir cuidadosamente para as matriarcas das casas menores se quiser manter sua posição. O ataque vingativo do ano passado contra a Rocha do Massacre do Refúgio se originou do desejo desta drow de assegurar sua posição, liderando Menzoberranzan à vitória contra um inimigo externo.

Devido à natureza caótica e maligna dos drow e do governo de Lolth através de suas sacerdotisas, as casas importantes de Menzoberranzan passam o tempo tramando uma contra as outras. É muito difícil para as matriarcas se reunirem para iniciar uma guerra importante, e Triel hesita em convocar outra cruzada. Se suas rivais decidirem se opor a ela, ou até mesmo sabotar o esforço de guerra através de “enganos” sutis ou de desobediência declarada, sua queda final seria precipitada. Enquanto isso, Menzoberranzan aguarda e reúne suas forças, dedicando-se ao comércio com os poderes vizinhos no Subterrâneo. Viajantes de outros povoados, ou até mesmo da superfície, podem esperar uma recepção distante na cidade — desde que venham a negócios, fiquem bem longe dos nobres drow e demonstrem não ser presas fáceis para os escravagistas ou os monstros locais.

YATHCHOL.

Ao sul das Montanhas Inferiores existe um reino de quitinas, uma colônia de habitações emaranhadas e vilarejos de teia conhecida como Yathchol. A maioria dos povoados é habitada por quarenta a sessenta quitinas, governadas por três a seis choldrith. As quitinas enfeitaram e treinaram cuidadosamente alguns vermes da carniça para ajudar na guarda de seus lares, bem como para limpar os restos de suas refeições. Yathchol fica próxima de outra cidade drow conhecida por Ched Nasad, a Cidade das Teias Brilhantes. Antigamente, as quitinas eram escravizadas pelos drow locais, mas estes descobriram que elas eram péssimos lacaios e as expulsaram há quase setenta anos.



EXPLORANDO AS ÁREAS SELVAGENS

Dizer que a maior parte do Norte é escassamente povoada é um eufemismo. Viajantes em muitas áreas das Fronteiras Prateadas passam dias sem encontrar vilas ou povoados, acampando em vales protegidos ou nas ruínas encontradas por toda parte. Lua Argêntea fica a mais de duzentos e trinta quilômetros de distância de Sundabar, através da Passagem de Lua Argêntea, uma jornada de dez dias a pé, ou até vinte se o clima estiver ruim. O viajante pode ter certeza de que só vai passar três ou quatro noites em locais abrigados durante a viagem — no vilarejo de Khelb no lado oeste da passagem, no vilarejo de Auvandell e na hospedaria amurada conhecida por Marca dos Três Heróis, quase na metade do caminho entre Auvandell e Sundabar. Mesmo assim, a estrada através da Passagem de Lua Argêntea é considerada bastante movimentada, se comparada com algumas das verdadeiras áreas selvagens encontradas nas Fronteiras.

Os aventureiros em busca dos locais mais remotos dentro e ao redor das Fronteiras (as masmorras da Passagem Pavorosa, as criptas cobertas de trepadeiras da Floresta Longínqua ou as ruínas enterradas nas areias do Anauroch, por exemplo) devem se conformar com dezenas de dias de viagem através de um terreno difícil. Florestas impenetráveis, rios difíceis de serem atravessados e montanhas impossíveis de serem escaladas confundem ou desencorajam até os viajantes mais bem informados e determinados. Predadores perigosos, naturais ou não, vivem à espreita. É possível que bandidos, bárbaros e saqueadores saltem de seus esconderijos para emboscar os viajantes incautos. Situações extremas do clima e do terreno são capazes de enfraquecer, ferir ou até mesmo matar os despreparados. Em áreas longe da segurança das cidades muradas e das estradas patrulhadas, as Fronteiras Prateadas e as terras vizinhas podem ser locais perigosos para se caminhar.

Com isto em mente, este capítulo fornece uma visão sobre como as características naturais, as viagens, o cenário e os encontros conseguem assumir o papel principal numa campanha.

animais e plantas

O terreno acidentado das Fronteiras Prateadas fornece uma enorme variedade de ambientes naturais para os animais e as plantas da área. Os vales protegidos do Surbrin e do Rauvin são mais quentes, mais ensolarados e geralmente muito mais temperados do que as passagens mais altas das Montanhas Inferiores ou das Colinas de Gelo. O Norte é dominado por vastas florestas, pradarias e pântanos elevados e cumes açoitados pelo vento. Sempre bem providas de águas graças às chuvas que ocorrem o ano todo e ao derretimento das neves durante a primavera, estas terras conseguem ser mais hospitaleiras do que as temperaturas frias e os ventos impiedosos poderiam sugerir.

flora

Durante séculos o Norte tem fornecido lenha para áreas povoadas mais quentes, e mesmo assim, a região continua a mesma — uma terra coberta inteiramente por árvores, exceto onde se ergue em montanhas nevadas. Na verdade, as phandars estão cada vez mais raras graças ao desmatamento, e em nenhum local acessível do Norte podem-se encontrar as árvores gigantes que eram comuns há meros três séculos.

O clima úmido e fresco e o aumento do desmatamento têm ajudado a diminuir a frequência e a intensidade dos incêndios florestais, comparados aos anos anteriores. Como consequência, ainda é possível ver as grandes florestas sombrias por todo o Norte. Todas as espécies de plantas que apreciam o frio crescem em profusão no Norte da Costa da Espada, desde cavalinhas até líquens, mas as ervas rasteiras passam facilmente despercebidas quando existem árvores enormes por todos os lados.

ÁRVORES

As árvores mais comuns das Fronteiras Prateadas são os abetos e os pinheiros. A maioria das árvores decíduas não se adapta bem, exceto nas áreas mais baixas e meridionais, embora os felsuis possam sobreviver em terrenos surpreendentemente frios e rochosos.

Conforme o viajante se aventura para o sul vindo das montanhas gélidas em direção ao Rio Rauvin, as árvores de madeira de lei aumentam consideravelmente. As mais abun-

dantes são a folha azul, as árvores do crepúsculo e as copas de sombra (as folhas azuis e as copas de sombras são descritas no *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*). Carvalhos e bordos também aparecem, dando lugar para vidoeiros e cascas-de-prata nas regiões pantanosas. A partir do sul do Rauvin, aparecem mais espécies decíduas — principalmente freixos, castanheiros, hiexéis, paus-ferro, laspares e phandares. Alguns mateiros dizem que quase todos os tipos de árvores que não necessitem de sol escaldante ou produzam frutos comestíveis suculentos podem ser encontrados no Norte, se forem procurados o tempo suficiente. A seguir, apresentamos detalhes das espécies mais importantes e abundantes.

Árvore do Crepúsculo: Assim chamada por causa da aparência sombria e lúgubre de seus galhos emaranhados, estas árvores crescem retas como flechas, atingindo até dezoito metros de altura. Seus troncos lisos são coroados por galhos pequenos e delicados. Sua casca é negra e adquire uma tonalidade cinza prateada assim que é arrancada. A madeira logo abaixo tem uma cor acinzentada, e é dura como ferro.

A maioria dos mastros e vigas das casas de Faerûn são feitos desta árvore. Ela é muito resistente ao fogo, e arde lentamente, sem produzir chamas. Graças a isso, as árvores do crepúsculo costumam ser poupadas pelos incêndios nas matas e pelos lenhadores em busca de madeira para o fogo. Elas crescem por todo o continente.

Felsul: “Uma porcaria de árvore” é a opinião geral sobre esta espécie. Muitas pessoas concordariam ao examinar pela primeira vez estas árvores retorcidas e enodoadas, cor de canela acinzentada, que constantemente desprendem pedaços de casca apodrecida. A madeira da felsul se despedaça, quebra e racha com rapidez, produz pouco fogo e é fraca demais para ser usada em construções ou na criação de mobílias.

No início de cada primavera, as felsuls têm uma rápida floração. Um saco das brilhantes flores amarelas e roxas pode ser vendido de 5 a 30 peças de prata, dependendo do tamanho e do viço dos botões no ano em questão. Suas pétalas esmagadas produzem um perfume valioso e muito requisitado por toda Faerûn. Raízes de felsul muitas vezes são usadas em entalhes na criação de símbolos sagrados, estatuetas e brinquedos.

Estas árvores preferem o clima frio e solos empobrecidos, crescendo em valas, penhascos e desfiladeiros onde outras árvores não conseguiriam. Em muitas áreas rochosas no Norte, as felsuls são as únicas árvores existentes.

Hiexel: Árvores ovaladas com cerca de 9 metros de altura, as hiexéis podem crescer até 21 metros em lugares abrigados. Elas possuem poucos galhos, ligeiramente recurvados. Sua madeira é quebradiça, verde e acetinada (chamada apenas de “hiexel”) e sua casca é prata-esverdeada. O hiexel apodrece com facilidade e produz uma grande quantidade de fumaça densa e oleosa quando queimado. Por isso é muito usado para fogueiras de sinalização e para defumar carnes e peixes, ou para afugentar as feras ou os inimigos em uma área fechada. A casca da hiexel é muito usada para encadernações. É também empregada para impermeabilizar edifícios de madeira contra a umidade, sendo fixada com pregos de madeira e selado com lama e pedaços de musgo.

Conforme crescem, as árvores hiexéis ressecam de forma irregular, por isso os ventos de tempestade muitas vezes derubam espécimes antigos ou muito grandes. A madeira não serve para ser usada em plataformas, pontes e outras construções. Também não deve ser usada em itens mágicos, pois sua natureza instável faria com que o objeto se quebrasse após poucos anos de uso.

Este tipo de árvore é muito comum nos Vales, crescendo sempre em matas próximas a ravinas e nas colinas. São mais raras no Norte, mas podem ser encontradas espalhadas por todas as partes ao sul das Montanhas Inferiores, especialmente nos vales do Rauvin e do Delimbiyr.

Laspar: Os viajantes muitas vezes pensam que as laspares, árvores perenes de um característico tom verde-oliva, estão mortas. Elas se assemelham a cedros atarracados, raramente ultrapassando os 9 metros de altura, e possuem uma folhagem grossa que em geral impede a visão sob uma única árvore, quanto mais sob um grupo delas.

As agulhas do laspar são achatadas e de pontas finas. Elas crescem em agrupamentos esféricos (“tufos”) na extremidade de galhos delicados que envolvem o tronco forte e retilíneo. A casca é verde-fosca e tende a formar muitas pequenas concavidades interligadas na sua superfície. Sob a casca, a madeira é dourada e tão fácil de ser trabalhada quanto a do pinheiro — mas também é resinosa e desprende faíscas demais para ser queimada com segurança.

As agulhas esmagadas são usadas na fabricação de essências e geralmente usadas em tochas e velas de qualidade superior. As laspares crescem em todas as regiões a oeste de Thay que também sejam ao norte da Floresta de Tethir. Elas vicejam ao redor da Passagem da Pedra Virada e do Vale Delimbiyr até o interior da Floresta Longínqua.

Phandar: As phandares crescem até 18 metros de altura, com muitos ramos incrivelmente fortes, curvos e flexíveis brotando do tronco central, maciço e enodado. As folhas triangulares com muitas tonalidades de verde crescem nos galhos que em conjunto criam a vaga forma de um ovo horizontal, com o eixo maior (a “cauda” da árvore) apontando na direção predominante do vento. Portanto, um grupo de phandares sempre apontará para a mesma direção. Alguns aventureiros dizem que elas se parecem muito com os temidos monstros conhecidos como estranguladores.

A madeira da phandar é marrom-esverdeada, com finos veios negros em toda sua extensão. Quando cortada para a criação de jóias, formam-se belas ondas de linhas curvas paralelas. Arcos e cabos para armas e ferramentas muitas vezes são fabricados com esta madeira, embora sua curvatura característica a impeça de ser usada na criação de lanças, varinhas, cajados e outras aplicações para as quais se desejam formas retilíneas.

Este tipo de árvore é muito resistente. Árvores novas brotam dos tocos e até mesmo os ramos caídos conseguem dar vida a novas mudas. Provavelmente esta qualidade é o que salvou esta espécie da extinção total; os madeireiros valorizam os troncos de phandar, pois eles são fortes o bastante para suportar o telhado mais pesado e é possível esculpi-los como encaixes de vigas sem que rachem ou se partam. Elas são encontradas por toda Faerûn, mas são escassas ao norte da Floresta Alta. Estão se tornando cada vez mais raras devido ao corte desenfreado.

Casca-de-Prata: As cascas-de-prata são finas e retilíneas, e raros são os espécimes com mais de 4 metros de altura. São abundantes e crescem em grupos. A madeira da casca-de-prata é avermelhada e resseca completamente após o corte, tornando-se bem leve, mas também muito quebradiça após cerca de um ano. Sua casca é frouxa e pode ser removida facilmente. As folhas são grandes, ovais e pontiagudas, de bordas denteadas, acetinadas ao toque e de um vermelho escuro. São fortes o suficiente para suportarem o peso de animais caçados ou de lenha.

Os troncos das cascas-de-prata são usadas pelos mais pobres como bordões, varinhas e (após suas pontas terem sido

afiadas e endurecidas em fogo baixo) como estacas defensivas. A fraqueza da madeira a torna imprópria para ser usada em cabos de lanças, cercas ou trabalhos estruturais. Elas crescem em áreas úmidas por toda Faerûn.

ARBUSTOS

Apesar das árvores serem mais visíveis e mais valorizadas do que as plantas rasteiras, essas últimas são mais numerosas, cobrindo quase todos as áreas de campo aberto no Norte. Muitas são desprezadas como simples espinheiros, desde os arbustos de frutos silvestres até as "trepadeiras torcidas" que muitos mateiros usam no lugar de cordas. Outros, como os fetos e as cavalinhas, comuns em áreas assombreadas e arenosas, são desprezadas por serem inúteis (embora, mais uma vez, alguns mateiros usem as cavalinhas para limpar painéis e potes).

Entretanto, alguns arbustos merecem um exame mais detalhado devido à sua utilidade ou abundância. Um deles, o espinho-elmo, é detalhado no *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*. Os demais são descritos a seguir.

Pinha-de-Chão: Estes pinheiros robustos e atarracados possuem muitos galhos e raramente atingem mais de 30 centímetros de altura, apesar de se espalharem para todos os lados "como aranhas com as pernas para o ar", nas palavras de um mateiro. Perigo constante para as patas dos cavalos, as pinhas-de-chão recobrem muitas colinas e pântanos no Norte, brotando onde sopram ventos cortantes e as espécies menos resistentes lutam para sobreviver. Suas pinhas alimentam pequenos pássaros e mamíferos, e suas agulhas oferecem proteção tanto para predadores quanto para armadilhas colocadas para ferir ou capturar humanos. Assim como certos abetos, a casca da pinha-de-chão pode ser fervida para criar uma bebida muito refrescante e doce, que não intoxica.

Fruta-Polegar: Estes arbustos esféricos de folhas verde-limão ásperas ficam o ano inteiro forrados com frutas brancas do tamanho e do formato de polegares humanos. As frutas gordurosas e comestíveis podem ser transformadas em velas e queimadas, e já mantiveram vivos muitos viajantes famintos ou perdidos, embora seu gosto não seja muito apreciado. É possível ferver as raízes da fruta-polegar para criar tintas ou corantes acinzentados.

Maná do Inverno: Estas trepadeiras emaranhadas são marrom-acinzentadas e constantemente soltam tiras de casca. Normalmente formam espirais esféricas que atingem o tamanho de moitas grandes, e muitas vezes são cobertas por trepadeiras menores, o que lhes dá uma aparência ainda mais substancial. Os manás do inverno perdem as folhas verde-prateadas no outono, mas apenas após o prolongado clima gelado ter se abatido sobre as trepadeiras aparentemente desnudas e sem vida é que elas se separam, revelando frutas brancas, acetinadas, de sabor agridoce. Muitos pássaros e criaturas pequenas da floresta (e muitos humanos desesperados e famintos) dependem desses frutos — pois eles podem ser comidos congelados e os cervos odeiam seu gosto, evitando-as.

ERVAS E PLANTAS RASTEIRAS

Tantas plantas comestíveis ou medicinais crescem no Norte que nem mesmo os herboristas mais habilidosos conhecem todos os tipos ou todos os usos possíveis. De líquens e musgos até flores selvagens, ervas de folhas largas e tubérculos, as áreas selvagens oferecem uma rica colheita de temperos, ingredientes para elixires e ungüentos de cura, além de drogas que amortecem a dor ou provocam o sono.

Amaunauth (rara): Também conhecida como "flor verde" por sua rica folhagem verde, que se abre como uma estre-

la próxima ao chão, a amaunauth é uma erva rasteira com folhas largas. Ela cresce por todas as áreas mais frias do Norte, a partir do norte do Vale Dessarin até as áreas de gelo e neve eternos. Se comida crua, ela é prejudicial aos humanos, elfos, orcs e todos os goblinóides e seus meio-irmãos, mas não causa qualquer efeito em anões, gnomos, halflings, fadas e gnolls, nem em cavalos, cabras, ovelhas, rothé e cervos.

O veneno chamado amaunauth é destilado da resina ou da seiva dessa erva. Um herborista consegue preparar a amaunauth esmagando suas folhas, fervendo a planta inteira ou até mesmo dissolvendo as folhas em álcool (Alquimia ou Conhecimento [herborismo] CD 15 e um dia de trabalho para a criação). Uma única planta pode produzir 1d4+2 doses.

Amaunauth: Inoculação através do ferimento, CD 19, dano inicial 2d4 PV, dano secundário inconsciência, preço 100 PO.

Embramaph (comum): Uma planta alta e florida, com pétalas roxas irregulares, a embramaph cresce em regiões ensolaradas. Ela serve como antídoto para muitos venenos, doenças, dores e fungos, mas seus efeitos variam de indivíduo para indivíduo. Suas folhas e caules, comidos ou esmagados e esfregados na pele, são eficazes por todo o ano. Também conhecida por boa-flor devido aos seus efeitos benéficos, a embramaph não possui quase nenhum valor monetário, pois perde sua potência um dia após ter sido colhida.

Uma dose de embramaph concede bônus de +4 nos testes de Cura realizados para o tratamento de venenos ou de doenças. Uma única planta fornece 1d4 doses.

Varathar (incomum): Também conhecida como "brilho da lua" por causa da pálida luz azul-prateada que emite à luz da lua, a varathar é uma forragem rara, rasteira e sem atrativos, parecida com cogumelos marrons picados e apodrecidos. Um personagem pode administrar uma dose de varathar com um sucesso no teste de Cura (CD 10); uma criatura tratada deste modo é curada de 1d4 pontos de dano. A CD do teste de Cura aumenta em +10 a cada dose recebida por dia, o que torna difícil para a criatura usufruir dos efeitos benéficos desta planta mais de uma ou duas vezes por dia.

A varathar mantém suas qualidades por 1d4+1 dias após a colheita, e custa 10 PO por dose. Uma só planta normalmente produz 1d4 doses.

Em Busca de ervas

Localizar uma planta em particular não é tão simples quanto caminhar na floresta apanhando flores. A procura por ervas requer um sucesso nos testes de Sobrevivência ou Conhecimento (herborismo), dependendo da frequência da planta nas imediações.

Comum	DC 10
Incomum	DC 20
Rara	DC 30
Não Existe	Impossível

Qualquer personagem é capaz de localizar plantas com um teste de Procurar, mas somente se a CD para aquela espécie em particular for de 10 ou menos.

Cada tentativa requer 10 minutos e compreende uma área quadrada com aproximadamente 30 metros de lado. Os personagens com a habilidade senso da natureza (druidas, por exemplo) precisam de apenas 1 minuto por tentativa.

FAUNA

Muitos monstros vivem no Norte, mas um caçador de habilidades moderadas pode contar que terá caça para sua panela ou fogueira todas as noites. A despeito das condições difíceis na maior parte das Fronteiras Prateadas, sua imensidão despovoadas mantém uma população florescente de criaturas. Apesar de muitas morrerem nas garras e nas mandíbulas de monstros ou serem abatidas pelo frio impiedoso, a quantidade de filhotes é sempre maior. Dos grandes predadores, somente os dragões sobrevivem por muito tempo — os orcs crescem em quantidade, começam a passar fome no alto das montanhas e descem para o sul em hordas que são capazes de provocar grandes carnificinas, mas acabam por dizimar sua própria população.

Este é um ciclo mortal, porém natural; muitas espécies de climas rigorosos florescem e desaparecem para renascer novamente. Entretanto, existem duas distorções importantes neste ciclo equilibrado da vida natural nas Fronteiras Prateadas. As ligações mágicas com outros mundos e planos são incrivelmente numerosas no Norte, e feras estranhas e aberrações letais de outras dimensões migram com frequência através delas. Outra distorção é a “produção de monstros” de magos e outros que criam essas criaturas para seus próprios desígnios nefastos, bem como as criaturas chamadas flagelos das profundezas, que vomitam quantidades intermináveis de duplicatas das criaturas que já devoraram.

Predadores mais sábios, como os dragões, utilizam os flagelos em áreas isoladas — vales inacessíveis nas montanhas ou ilhas flúvias, por exemplo — para lhes fornecer uma fonte inesgotável de alimento. Outras criaturas os empregam como produtores de monstros para expulsar ou manter seus inimigos à distância.

CRIATURAS COMUNS

Das abundantes até as mais raras, as criaturas mais comuns no Norte são os cervos, klangars (renas), shagguns (bestas indomáveis parecidas com bisões), rothé fantasmas, coelhos, javalis, alces, ratos da rocha (roedores ladrões de ovos parecidos

com lagartos), gatos-das-árvores (felinos escaladores que se comportam como esquilos), ursos, ladrões-de-fruta (roedores velozes parecidos com esquilos), cabras montanhesas e tigres vermelhos. Castores, doninhas, raposas e ratos do campo também são comuns, mas vistos com menos frequência do que nos anos anteriores à colonização do Norte pelos humanos.

Embora sejam pouco notadas, existem muito mais aves do que outros animais na região. As mais numerosas são os abutres, perus selvagens, corvos da neve, patos, gansos, agitados (galos selvagens), falcões e os pequenos cantores barulhentos conhecidos por tirirí devido ao seu trinado. Existem muitos pássaros canoros e corujas, mas exceto o tirirí, nenhuma espécie é mais numerosa que as demais.

Insetos, naturalmente, são muito mais numerosos do que todas as outras formas de vida, mas também passam despercebidos — exceto os que picam e as variedades gigantes. Apenas as vespas gigantes e alguns tipos de besouros descomunais são abundantes no Norte, onde os ventos fortes, o clima úmido e as temperaturas geladas impedem a proliferação de outras espécies.

Assim como em todos os outros lugares, nas Fronteiras as víboras e outras cobras costumam ser encontradas sobre as rochas, aquecendo-se ao sol. Nos riachos, rios e pântanos gelados do Norte, os répteis são quase inexistentes. Nos terrenos secos existem cobras da neve, pequenas e inofensivas, que conseguem mudar o tom de sua pele para branco ou para o cinza escuro das rochas ou da grama morta. As águas são dominadas quase totalmente pelos peixes. Shalass, badejos, achatados e outras espécies abundantes proliferam no Ravin, no Surbrin e nos rios menores. A maioria dos viajantes humanos famintos sabe como identificar diferentes espécies, como atirar uma rede na água e como fazer fogo sob um espeto.

MONSTROS

Os mal-afamados monstros do Norte são de interesse crucial para a maioria dos povos civilizados. As terras selvagens formam uma das últimas fronteiras onde predadores de todos os tipos podem ser encontrados — e as Fronteiras Prateadas for-

DRAGÕES DO NORTE

Nenhuma lista dos dragões do Norte pode esperar reunir todos os que se predispõem a atacar, saquear ou governar Faerûn. Entretanto, a maioria dos sábios concorda que os dragões mais proeminentes e ativos nas Fronteiras Prateadas e na Fronteira Selvagem, com exceção dos que são mencionados em outras fontes, incluem os seguintes:

Arauthator, a Velha Morte Branca: Um macho branco e antigo cujos domínios incluem as cabeceiras do Surbrin e a Espinha do Mundo.

Arveiatrace: Também conhecida como Garras de Gelo ou a Anciã Branca, esta fêmea anciã domina as áreas do Mar do Gelo em Movimento.

Claugiyliamatar: Uma fêmea verde venerável que tem seu covil em algum local ao longo da Costa da Espada, entre o Mirar e o Dessarin.

Felgolos, o Infortúnio Alado: Um dragão de bronze adolescente propenso a acidentes que vaga livremente por todo o Norte.

Hoondarrh, a Fúria Vermelha de Mintarn: Este macho vermelho venerável dorme com frequência, mas geralmente ataca o Vale do Delimbiyr, as Montanhas Inferiores e a Antiga Delzoun quando faminto.

Inszyor: Um dracolich da presa venerável que vive na cabeceira do Rio Águas Brancas nas Montanhas Pico Cinzento e vagueia por toda a extensão das Terras Arruinadas. Acredita-se que possua riquezas fantásticas, conseguidas nas ruínas do reino dos anões de Ammarindar.

Iymrith, a Perdição do Deserto: Essa fêmea azul venerável vive próxima de Ascore no Anauroch, mas caça no Vale do Delimbiyr, nas Montanhas de Gelo e na Passagem da Pedra Virada.

Nurvureem, a Senhora Sombria: Uma dragoa das sombras adulta que costuma se passar por uma dama humana em uma mansão em ruínas ao norte de Amphail e costuma atacar os vales do Dessarin e do Delimbiyr.

Olonthontor, o Dragão Menestrel: Um dragão azul venerável amante da música que costuma persegui-la por todo o Norte.

necem fontes de alimentos atraentes a serem saqueadas. Enxames de stirges, ursos-coruja e lobos ainda são numerosos, mas a maioria das pessoas teme bem mais os perigos solitários representados por beholders, dragões e vermes do gelo — ou licantropos que vivem sem serem descobertos em vilarejos e cidades, se alimentando de seus vizinhos humanos ao anoitecer.

Graças a décadas de baladas e contos de tavernas, os dragões são os monstros mais conhecidos. Nas Fronteiras, isto faz sentido. Embora muitas pessoas no Norte tenham sido devoradas por dragões fantásticos como Klauth (descrito no *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*) e os dragões Morueme, Lua Argêntea provavelmente deve seu crescimento e estabilidade aos dragões — na verdade, dois em especial.

A dragoa de ouro venerável Valamaradace, a Rainha Dragão de Lua Argêntea, e seu consorte Deszeldaryndun, um dragão de prata adulto, cuidavam de Lua Argêntea muito antes de Alustriel chegar à ponte do Rauvin. Juntos, os dois dragões vivem em uma montanha flutuante cercada por névoas, de onde Valamaradace governa um domínio com o cuidado de um jardineiro atencioso. Ela exterminou as pragas, os predadores e as criaturas malignas e cultivou as plantas, tornando possível a sobrevivência de Lua Argêntea quando a cidade estava mais vulnerável, apesar das hordas de orcs e dos dragões famintos. Seus esforços podem ter feito de Lua Argêntea o centro das artes, da beleza e do comércio que é hoje. Prata e Ouro têm sido os melhores guardiões da cidade durante séculos.

Os dragões e wyvern são um problema que diminui rapidamente nas Fronteiras Prateadas, exceto quando alguns aventureiros audazes — alguns os chamariam de tolos — saem à procura de seus covis. Isso se deve em grande parte aos esforços dos filhos de Alustriel, que recentemente se dedicaram a erradicar os monstros mais vorazes das Fronteiras e das terras próximas. Em geral eles intimam os monstros perigosos a se retirarem, ao invés de atacá-los insensatamente, e às vezes a criatura contatada prefere não testar seu poder

contra todas as Fronteiras Prateadas e se muda para outro local.

O mesmo não pode ser dito sobre os tipos de monstros que se reúnem em bandos e saem atacando, saqueando e assassinando todos em seu caminho. Os trolls, bugbears, goblins e orcs são os mais numerosos deste grupo, mas robgoblins, gigantes, gnolls, kobolds, ettins e até mesmo os dragontinos castigam as Fronteiras Prateadas e têm se tornado cada vez mais audazes e numerosos, com a mesma velocidade ou mais do que a Confederação das Fronteiras adquire riquezas, habitantes, territórios e poderio militar. A situação rapidamente se dirige a uma guerra em larga escala.

Encontros nas Áreas selvagens

Uma das características que define uma aventura nas Fronteiras Prateadas ou nas terras próximas é a ameaça constante de se deparar com problemas inesperados na forma de animais, mercenários ou monstros perigosos. A maioria dos predadores comuns — lobos, tigres vermelhos, ursos pardos e similares — costuma evitar grupos de três ou quatro humanos ou humanoides. Entretanto, uma pessoa isolada do grupo principal, como um batedor avançado ou um retardatário, poderia facilmente tornar-se alvo desses animais.

chance de encontro

Conforme um grupo de aventureiros viaja através das Fronteiras Prateadas, a chance dele ter um encontro aumenta a cada hora. A primeira porcentagem em cada entrada na tabela a seguir determina a chance de um encontro para uma única hora de viagem naquele tipo de terreno; a segunda porcentagem (entre parênteses) é a chance de um único encontro em 8 horas de viagem naquele terreno. Se o grupo não alterar seu modo de viagem no decorrer de um dia (de viagem normal para viagem cautelosa, por exemplo), é bem mais fácil para o Mestre realizar um único teste para a viagem do dia e então determinar aleatoriamente em qual ponto do dia o encontro acontecerá.

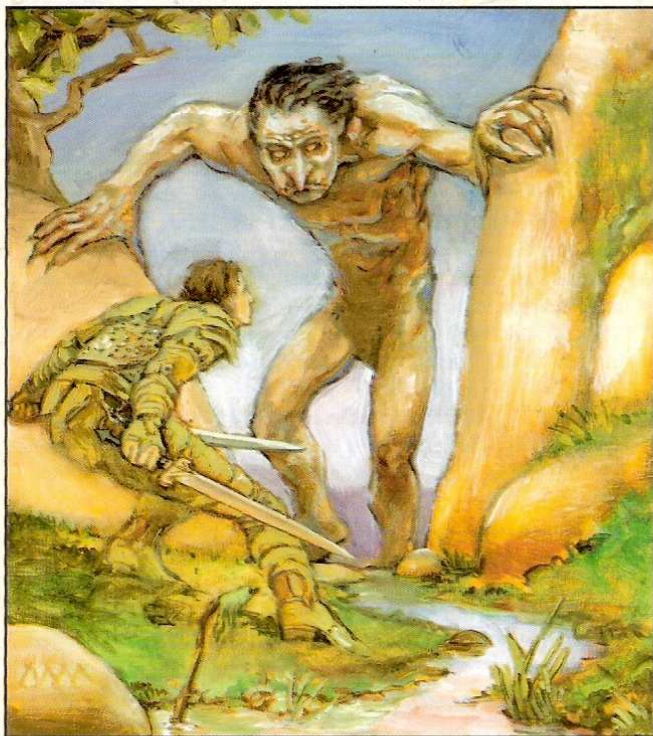
Terreno	Viagem Normal	Acampamento Normal ou	Acampamento
		Viagem Cautelosa	Segredo ou Escondido
Desolado	5% (33%)	2% (15%)	1% (8%)
Selvagem	8% (49%)	4% (28%)	2% (15%)
Fronteira	10% (57%)	5% (33%)	2% (15%)
Colonizado	12% (64%)	6% (40%)	3% (20%)

Grupos se deslocando com cuidados especiais (metade de seu deslocamento possível ou menos) podem usar a categoria Viagem Cautelosa. Grupos parados ou acampados devem usar a chance de encontro da coluna Acampamento Normal. Grupos que estejam acampando em segredo ou escondidos utilizam a última coluna. Um grupo nunca estará acampando em segredo se tiver fogueiras acesas, exceto se, de alguma forma, conseguir esconder a luz e a fumaça.

Áreas desoladas são locais sem nenhuma civilização e geralmente não comportam grandes quantidades de vida selvagem ou monstros.

Áreas selvagens não são civilizadas, mas comportam quantidades significativas de criaturas e monstros.

Áreas de fronteira foram pouco colonizadas, e as comunidades são muito pequenas e muito distantes entre si.



Um encontro casual nos Pântanos Eternos

Áreas colonizadas apresentam amplas extensões de terra desmatada, um bom número de vilarejos e acampamentos a menos de um dia de viagem entre si e algumas patrulhas vindas de cidades ou fortalezas próximas. Os vales do Sundabar e do Rauvin são as únicas áreas civilizadas das Fronteiras Prateadas, e mesmo vastos trechos destas regiões (por exemplo, a porção mais árdua do Rauvin entre Lua Argêntea e Everlund ou Maranhetera) poderiam ser considerados áreas de fronteira ou selvagens.

Para o propósito deste livro, as Fronteiras Prateadas e os terrenos próximos foram divididos em sete tabelas de encontros: os Vales do Rauvin e de Sundabar, as Terras da Lua e o Vale Frio, os Pântanos Eternos, a Floresta Fria e a Floresta da Lua, a Floresta Alta, as Montanhas Rauvin e Inferiores e a Espinha do Mundo e as Montanhas de Gelo. Estas tabelas substituem as do *Escudo do Mestre de Os REINOS ESQUECIDOS*, pois fornecem possibilidades de encontros mais específicas do que as tabelas gerais de clima e terreno ali apresentadas.

Tabelas de encontros

Os monstros mencionados nas tabelas a seguir podem ser encontrados neste livro, no *Livro dos Monstros: Monstros de Faerûn*, no *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS* ou no *Livro dos Monstros*. Se nenhum símbolo aparecer próximo ao nome do monstro, é possível encontrar a criatura no *Livro dos Monstros*. As criaturas de outros livros são identificadas deste modo:

^m do *Livro dos Monstros: Monstros de Faerûn*.

^r do *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*.

^f do Capítulo 7 deste livro.

Cada tabela de encontro inclui as informações a seguir.

1d%: O resultado de uma jogada porcentual que gerará este encontro. Utilize a coluna Dia ou Noite, como apropriado.

Encontro: O tipo de criatura encontrado. Alguns encontros são com grupos de criaturas, como uma patrulha de orcs ou uma caravana de mercadores.

Quantidade: O número de criaturas encontradas. Se aparecer o termo "ver Grupos", consulte a seção logo após as tabelas para a composição exata do encontro. Algumas vezes, o encontro pode ser com um fenômeno natural (como uma floresta em chamas ou uma enxurrada na montanha) ao invés de uma ou mais criaturas. A seção Grupos também inclui informações sobre esses fenômenos.

Tabela 2-1: Encontros no vale do Rauvin e de Sundabar (civilizado, NE 1-9)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade
—	01-02	Abishai branco ^m	1
01-07	03-05	Bandidos	veja Grupos
—	06	Guarda de Bane ^m	1d8+2
—	07-08	Morcego, caçador noturno ^m	2d6
08-11	09	Urso pardo (animal)	1
12-16	10-11	Branta ^f	1d6+2
17-25	12	Cervo (animal) ^f	2d6
26-27	13	Urso atroz	1
28-29	14	Rato atroz	1d10+10
30-31	15-16	Lobo atroz	1
—	17-18	Soldado do horror ^m	1
32-34	19	Alce (animal) ^f	1d6+2

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade
35	20-21	Gárgula	1d2
—	22-23	Lívido	1d2
—	24-26	Carniçal	1d6
36-37	24-34	Goblins mercenários	veja Grupos
38-45	35-39	PdMs	veja Grupos
46-53	40	Mercadores	veja Grupos
54	41	Enxurrada na montanha	veja Grupos
—	42	Nyth ^m	1
55-57	43-48	Ogro	1d2
58-59	49-54	Orc	1d3+1
60	55-58	Orcs saqueadores	veja Grupos
61-69	59-61	Patrulha	veja Grupos ¹
70-71	62-63	Peryton ^m	1d2
72	64-65	Tocados pelos Planos, fey'ri ^m	2d4
73	66-68	Tocados pelos Planos, tanarukk ^m	1d4+1
74-78	69-70	Rothé da superfície ^r	1d10+10
—	71	Pantera espectral ^{lm}	1
—	72-73	Esqueleto médio	1d6
79-81	74-75	Tigre vermelho (animal) ^f	1
82-84	76-79	Troll	1
—	80-81	Cria vampírica	1d2
85	82	Homem-javali	1d2
86-87	83-84	Lobisomem	1d2
—	85-87	Inumano	1d2
88-96	88-90	Lobo (animal)	1d6+10
97-100	91-97	Worg	1d2
—	98-100	Zumbi médio	1d4+1

¹ No Vale de Sundabar, esta patrulha pode ser de anões (01-40) ou da Legião Argêntea (41-100). No Vale do Rauvin, esta patrulha pode ser da Legião Argêntea (01-75) ou dos elfos da floresta (76-100).

Tabela 2-2: Encontros nas terras da Lua no vale Adbar e no vale Frio (fronteira, NE 2-10)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade
—	01-02	Abishai branco ^m	1d2
01-05	03-04	Bandidos	veja Grupos
—	05-06	Morcego, caçador noturno ^m	2d6
06-10	07	Urso pardo (animal)	1
11	08	Behir	1
12-16	09-10	Branta ^f	1d6+2
17-18	11-12	Bugbear	1d3+1
19-25	13	Cervo (animal) ^f	2d6
26-27	14-15	Urso atroz	1
28-29	16-17	Lobo atroz	1d4+4
30	18-19	Carcaju atroz	1d2
31-34	20-24	Dragão (veja Tabela 2-2a)	1
35	25	Dragontino ^m	2d4
—	26-27	Soldado do horror ^m	1
36-39	28-29	Patrulha de anões	veja Grupos
40-43	30	Alce (animal) ^f	1d6+2
44	31-34	Ettin	1d3+1
—	35-37	Lívido	1d2
—	38-41	Carniçal	1d6
45-46	42-47	Goblins mercenários	veja Grupos
47	48-51	Gigante da colina	1d2
48-49	52-53	Leucrotta ^m	1d4
—	54	Nishruu ^m	1
50-53	55	Mercadores	veja Grupos
54-55	56-57	Enxurrada na montanha	veja Grupos
56-58	58-59	PdMs	veja Grupos
59-60	60-61	Ogro	1d2

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade
61-63	62-67	Orcs saqueadores	veja Grupos
64	68-69	Tocados pelos Planos, tanarukk ^m	1d4+1
65-68	70-71	Rothé da superfície	1d10+10
69-73	72	Patrulha da Legião Argêntea	veja Grupos
74-76	73	Tigre vermelho (animal) ^f	1
77-79	74-77	Troll	1d3+1
80-85	78-79	Batedores Uthgardt	veja Grupos
—	80-81	Cria vampírica	1d2
86	82	Homem-javali	1d2
87-89	83-84	Lobisomem	1d6+4
—	85-87	Inumano	1d4+1
—	88-89	Lobo das estepes	1d4+1
90-95	90-94	Lobo (animal)	1d6+10
96-97	95	Carcajú (animal)	1d2
98-100	96-100	Worg	1d2

Tabela 2-2a: Dragões das Terras da Lua, vale Adbar e vale frio

1d%	Dragão
01-10	Da presa, adolescente ^m
11-18	De ouro, jovem
19-45	Vermelho, jovem
46-55	Das sombras ^m , adolescente
56-100	Branco, jovem adulto

Tabela 2-3: Encontros nos pântanos eternos (selvagem, NE 2-14)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade
01-02	01-03	Behir	1
—	04-05	Fera obscura ^m	1d2+2
03-10	06	Cervo (animal) ^f	2d6
11-14	07-09	Lobo atroz	1d4+4
15-20	10-14	Dragão (veja Tabela 2-3a)	1
—	15-17	Soldado do horror ^m	1d4+3
21-25	18-21	Ettin	1d3+1
26-28	22-24	Gigante das névoas ^m	1d2
—	25-27	Grupo de lívidos	veja Grupos
—	28-30	Fantasma	veja Grupos
29-34	31-35	Gigante da colina	1d3
35-37	36-37	Serpente de gelo	1d3 +1
38-45	38-44	PdMs	Veja gripes
46	45-47	Nishruu ^m	1
47	48-50	Nyth ^m	1
48-53	51-54	Ogro	1d3+1
54-61	55-63	Orcs saqueadores	veja Grupos
62-66	64-67	Rothé fantasma ^r	1d10+10
67-69	68-69	Arbusto errante	1d2
70-71	70-71	Manto de neve ^m	1d6+2
—	72	Espectro	1d6
72-83	73-77	Troll	1d3+1
—	78-80	Inumano	1d8+1
—	81-82	Fogo fátuo	1d6
—	83-84	Aparição	1d6
84-86	85-87	Lobo das estepes	1d6+5
87-89	88-90	Lobo (animal)	1d10+6
95-99	91-96	Worg	1d4+4
100	97-100	Cão Yeth	1d6+5

Tabela 2-3a: Dragões nos pântanos eternos

1d%	Dragão
01-10	Negro, jovem (ninhada de 1d4 +1)
11-20	Negro, adulto
21-45	Vermelho, adolescente
46-52	Sombras, jovem ^m
53-61	Branco, jovem (ninhada de 1d4+1)
62-95	Branco, antigo
96-98	Dracolich branco, adulto ^r
99-100	Dracolich vermelho, jovem adulto ^r

Tabela 2-4: Encontros na floresta alta (selvagem, NE 2-12)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade
01	01-02	Abishai, verde	1d4
—	03-05	Morcego, caçador noturno ^m	2d6
—	06-07	Morcego, sinistro ^m	1d6+3
02-07	08-09	Centauro	1d4+4
—	10-11	Garra rastejante ^m	4d6
—	12-14	Fera obscura ^m	1d2+2
08-15	15	Cervo (animal) ^f	2d6
—	16-17	Morcego atroz	1d4+4
16-17	18-19	Urso atroz	1
18-19	20-21	Rato atroz	1d10+10
20-22	22-24	Lobo Atroz	1d4+4
23-24	25	Carcaju atroz	1
—	26-27	Soldado do horror ^m	2d6
25-30	28-33	Dragão (veja Tabela 2-4a)	1
31-34	34	Alce (animal) ^f	1d6+2
35	35	Incêndio florestal	veja Grupos
—	36-37	Bando de lívidos	veja Grupos
36-41	38-40	Gnoll caçadores	veja Grupos
42-43	41-44	Dilacerador cinzento	1
44-45	45-47	Bruxa verde (bruxa)	1d2
46	48-49	Hidra guluth ^m	1
47	50	Ibrandlin ^m	1d2
48-49	51-54	Kir-lanan (gargula) ^r	1d4+1
50-56	55-57	PdMs	veja Grupos
57	58	Ninfa	1
58-60	59-61	Ogro	1d3+1
61-65	62-68	Saqueadores orcs	veja Grupos
66	69-70	Aranha interplanar	1d4
67-68	71-73	Tocados pelos Planos, fey'ri ^m	1d2X10
69-70	74-75	Tocados pelos Planos, tanarukk ^m	1d6+5
71-72	76	Tigre vermelho (animal) ^f	1
—	77	Sombra	1d4+1
73	78	Arbusto errante	1d2
—	79	Espectro	1d4
74	80	Bocarra ^m	1d2
75-79	81-82	Ente	1d2
80-81	83-84	Troll	1d3+1
82-84	85	Unicórnio	1d4+2
—	86-87	Vargouille	1d6+5
—	88-89	Homem-morcego (licantropo) ^m	1d2
85-86	90	Homem-urso	1d2
87-88	91-92	Lobisomem	1d6+4
—	93-94	Inumano	1d6+5
89-92	95-96	Lobo	1d8+10
93-98	97	Patrulha de elfos da floresta	veja Grupos
99-100	98-99	Worg	1d4+4
—	100	Aparição	1d6+5

Tabela 2-4a: Dragões da floresta alta

1d%	Dragão
01-15	Branco, adulto jovem
16-25	De ouro, jovem
26-45	Verde, jovem (ninhada de 1d4+1)
46-85	Verde, adulto jovem
86-96	Do som, adolescente ^m
97-100	Dracolich verde, adulto jovem ^r

Tabela 2-5: Encontros na floresta fria e na floresta da lua (selvagem, NE 2-12)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade
01	01-02	Abishai, verde ^m	1d4
—	03-04	Morcego, caçador noturno ^m	2d6
—	05	Morcego, sinistro ^m	2d6
02-07	06-07	Branta ^f	1d6+2
—	08	Garra rastejante ^m	4d6
—	09-12	Fera obscura ^m	1d2+2
08-15	13	Cervo (animal) ^f	2d6
—	14-15	Morcego atroz	1d4+4
16-18	16-17	Urso atroz	1
19-22	18-20	Lobo atroz	1d4+4
23-24	21	Carcajú atroz	1
—	22-23	Soldado do horror ^m	2d6
25-30	24-28	Dragão (veja Tabela 2-5a)	1
31-33	29-30	Ettin	1d3+1
34-37	31-32	Alce (animal) ^f	1d6+2
38	33	Incêndio florestal	veja Grupos
—	34-36	Bando de lívidos	veja Grupos
39	37	Dilacerador cinzento	1
40-41	38-39	Bruxa verde (bruxa)	1d2
42	40	Hidra gulguth ^m	1
43	41	Ibrandlin ^m	1d2
44-49	42-44	PdMs	veja Grupos
50-53	45-47	Ogro	1d3+1
54-58	48-56	Orcs saqueadores	veja Grupos
59-60	27-58	Peryton ^m	1d4
61	59	Aranha interplanar	1d4
62	60-62	Tocados pelos Planos, tanarukk ^m	1d6+5
63	63	Tigre vermelho (animal) ^f	1
—	64-65	Sombra	1d4+1
64	66-67	Manto de neve ^f	1d4+1
—	68-69	Espectro	1d4
65-66	70-71	Bocarra ^m	1d2
67-68	72-73	Ente	1d2
69-73	74-78	Troll	1d3+1
74	79	Unicórnio	1d4+2
75-83	80-81	Batedores Uthgardt	veja Grupos
—	82-83	Vargouille	1d6+5
—	84	Homem-morcego (licantropo) ^m	1d2
84-85	85	Homem-urso	1d2
86-87	86-87	Lobisomem	1d6+4
88	88	Lobisomens mercenários	veja Grupos
—	89-90	Inumano	1d6+5
89-92	91-93	Lobo	1d8+10
93-98	94	Patrulha de elfos da floresta	veja Grupos
99-100	95-98	Worg	1d4+4
—	99-100	Aparição	1d6+5

Tabela 2-5a: Dragões da floresta fria e floresta da lua

1d%	Dragão
01-30	Branco, adulto jovem
31-35	Ouro, jovem
36-45	Verde, jovem (ninhada de 1d4+1)
46-70	Verde, adulto jovem
71-85	Vermelho, adolescente
86-94	Som, adolescente ^m
95-98	Dracolich verde, adulto jovem ^r
99-100	Dracolich vermelho, adolescente ^r

Tabela 2-6: Encontros nas montanhas ravin e inferiores (selvagem, NE 4-14)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade
—	01	Abishai, vermelho ^m	1d3+1
01	02	Avalanche/deslizamento de terra	veja Grupos
02-03	03	Urso pardo (animal) ^f	1d2
04-07	04	Branta ^f	1d6+2
08-10	05-07	Bando de bugbears	veja Grupos
11-12	08-09	Gigante das nuvens	1
—	10-11	Flagelo das profundezas ^m	1
13-16	12-13	Urso atroz	1d2
17-18	14-15	Leão atroz	1d2
19-24	16-18	Lobo atroz	1d4+4
25-32	19-25	Dragão (veja Tabela 2-6a)	1
33-34	26-27	Dragontino ^m	2d4
35-38	28	Águia gigante	1d3+2
39-41	29-32	Ettin	1d3+1
42-44	33-35	Gigante do gelo	1d4+1
45	33-35	Goblin de Dekanter ^m	1d2+2
46-49	37-43	Goblins mercenários	veja Grupos
50-53	44-47	Gigante da colina	1d4+1
54-55	48-49	Leucrotta ^m	1d3+1
56-58	50-52	Enxurrada na montanha	veja Grupos
59-61	53-54	PdMs	veja Grupos
62-64	55-57	Ogro	1d3+1
65-67	58-65	Orcs saqueadores	veja Grupos
68-69	66-68	Bando de guerra de orcs	veja Grupos
70	69	Peryton ^m	1d3+1
71-72	70	Tocados pelos Planos, fey'ri ^m	1d2X10
73-74	71	Tocados pelos Planos, tanarukk ^m	1d6+5
75-76	72	Verme da Rocha ^f	1d2
77-80	73	Patrulha da Legião Argêntea	veja Grupos
83-84	75-77	Manto de neve ^f	1d6+2
85-86	78	Batedores Uthgardt	veja Grupos
—	79-80	Vampiro	1d2
—	81-82	Tropa de vampiros	veja Grupos
87-92	85-90	Lobo (animal)	1d8+8
93-96	85-90	Worg	1d4+4
—	91-93	Aparição	1d6+5
97-99	94-96	Wyvern	1d4+2
100	97-100	Yrthak	1d3+1

tabela 2-6a: dragões das montanhas**rauvim e inferiores**

1d%	Dragão
01-10	Azul, adulto
11-19	Cobre, adulto
20-39	Presa, adulto ^m
40-47	Ouro, adulto jovem
48-59	Vermelho, adulto jovem
60-69	Prata, adulto jovem
70-96	Branco, experiente
97-98	Dracolich vermelho, adulto jovem ^r
99-100	Dracolich branco, adulto ^r

tabela 2-7: encontros na espinha do mundo e nas montanhas de gelo (desolado, NE 4-14)

1d% Dia	1d% Noite	Encontro	Quantidade
01-02	01	Anões do ártico caçadores ^m	veja Grupos
03	02	Avalanche/deslizamento de terra	veja Grupos
04-05	03	Urso polar (animal)	1d2
06-08	04	Branta ^f	1d6+2
09-10	05-06	Gigante das nuvens	1
11-14	07-08	Urso atroz	1d2
15-19	09-12	Lobo atroz	1d4+4
20-27	13-20	Dragão (veja Tabela 2-7a)	1
28-33	21	Águia gigante	1d3+2
34-38	22-28	Ettin	1d3+1
39-46	29-37	Gigante do gelo	1d4+1
47-48	38-43	Verme do gelo	1
49-50	44-49	Goblins mercenários	veja Grupos
51-53	50-52	Gigante da colina	1d4+1
54-56	53-54	Enxurrada na montanha	veja Grupos
57-58	55-56	PdMs	veja Grupos
59-62	57-59	Ogro	1d3+1
63-66	60-66	Orcs saqueadores	veja Grupos
67-69	67-69	Bando de guerra de orcs	veja Grupos
70-72	70-73	Tocados pelos Planos, tanarukk ^m	1d6+5
73-76	74-76	Remorhaz	1
77-78	77-78	Verme da rocha ^f	1d2
79-82	79-80	Rothé, fantasma ^r	1d10+10
83-85	81-84	Manto de neve ^f	1d6+2
86-89	85	Lobo (animal)	1d8+8
90-95	86-90	Worg	1d4+4
—	91-93	Aparição	1d6+5
96-98	94-96	Wyvern	1d4+2
99-100	97-100	Yrthak	1d3+1

tabela 2-7a: dragões da espinha do mundo e das montanhas de gelo

1d%	Dragão
01-22	Presa, experiente ^m
23-28	Ouro, adulto
29-39	Vermelho, adulto
40-45	Prata, adulto
46-60	Branco, adolescente (ninhada de 1d4+1)
61-95	Branco, experiente
96-97	Dracolich vermelho, adulto ^r
98-100	Dracolich branco, experiente ^r

GRUPOS

Grupos especiais indicados nas tabelas anteriores são descritos aqui. Se a classe de um tipo de humanóide não for especificada, ele sempre será um combatente de 1º nível.

Patrulha da Legião Argêntea: 1d4+4 combatentes de 1º nível e 1d3 líderes (nível 1d4+1), montados em cavalos de guerra leves e armados com lanças, bestas e espadas longas. Para determinar as classes dos líderes, jogue 1d%: 01-20, clérigo; 21-60, guerreiro; 61-70, paladino; 71-80, ranger; 81-90, feiticeiro; 91-100, mago. As patrulhas da Legião Argêntea costumam ser leais e neutras.

Avalanche/Deslizamento de Terra: Uma ameaça natural ameaça os personagens; veja as caixas de texto Quando Encontrar Perigos Naturais e Avalanches e Deslizamentos, adiante neste capítulo. Consulte também a seção Deslizamentos e Avalanches no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*.

Anões do Ártico Caçadores: Um grupo de caça que consiste em 1d4+2 anões do ártico Com1, 1d2 anões do ártico bárbaros (nível 1d3+2) e um líder de nível 1d4+3. Para determinar a classe do líder, jogue 1d%: 01-50, bárbaro; 51-65, clérigo; 66-75, druida; 76-80, guerreiro; 81-95, ranger; 96-100, ladino.

Bandidos: 1d6+1 combatentes de 1º nível e 1d2 líderes PdM de nível 1d3+1. Para determinar a classe dos líderes, jogue 1d%: 01-05, clérigo; 16-40, guerreiro; 41-60, ladino; 61-70, feiticeiro; 71-100, combatente. Os bandidos costumam ser caóticos e maus. Para determinar a raça do grupo de bandidos, jogue 1d%: 01-10, anões; 11-70, humanos; 71-100, meio-orcs.

Bando de Bugbear: 1d10+10 bugbear, 1d3 bugbear combatentes (nível 1d3+1) e 1 bugbear guerreiro (nível 1d4+3).

Patrulha de Anões: 1d4+4 anões do escudo combatentes de 1º nível, 1d2 anões do escudo clérigos (nível 1d3) e 1 líder (nível 1d4+2). Para determinar a classe do líder, jogue 1d%: 01-15, bárbaro; 16-35, clérigo; 36-85, guerreiro; 86-90, paladino; 91-95, ladino; 96-100, mago.

Incêndio Florestal: No verão ou no outono, um incêndio florestal põe em risco a vida dos personagens. O fogo cobre uma área com 3d10×150 metros de frente, centralizada no local onde o grupo se encontra no momento do surgimento deste encontro. Veja a barra lateral Quando Encontrar Perigos Naturais e Fogo na Floresta, adiante neste capítulo.

Durante o inverno ou a primavera, o encontro não acontece.

Bando de Lívidos: 1d3+1 lívidos e 1d6+1 carniçais.

Fantasma: Este encontro consiste de 1d4 fantasmas de nível 1d4+2. Para determinar a classe de cada fantasma, jogue 1d%: 01-05, bardo; 06-20, clérigo; 21-60, guerreiro; 61-65, ranger; 66-80, ladino; 81-90, feiticeiro; 91-100, mago. Em geral, os fantasmas são neutros e maus. Para determinar suas raças, jogue 1d%: 01-25, anões do escudo; 26-40, elfos da lua; 41-80, humanos; 81-90, meio-orcs; 91-100, halflings pés-leves.

Gnolls Caçadores: 1d4+2 gnolls, liderados por 1 gnoll ranger (nível 1d3+2) e 1 gnoll adepto (nível 1d4) e acompanhados por 1d2 lobos atroz.

Goblins Mercenários: 1d4+4 goblins, liderados por 1 goblin guerreiro (nível 1d4+1) e 1 goblin adepto (nível 1d4). Todos os goblins cavalgam worgs.

Mercadores: 2d4 plebeus de 1º nível, 2d4 combatentes de 1º nível e 1d2 PdMs líderes (nível 1d4+1). Para determinar as classes dos líderes, jogue 1d%: 01-10, clérigo; 11-35, guerreiro; 36-55, ladino; 56-60, mago; 61-75, combatente; 76-100, especialista. Os mercadores possuem as tendências normais de cada raça (neutro se não houver especificação). Para determinar as raças dos mercadores, jogue 1d%: 01-20,

anões do escudo; 21–25, elfos da lua; 26–75, humanos; 76–85, halflings pés-leves; 86–95, meio-ores; 96–100, gnomos da rocha.

Enxurrada na Montanha: O grupo encontra um rio não-mapeado em seu caminho sem meios óbvios de atravessá-lo. Há uma chance de 50% de existir algum meio de travessia precário (uma árvore caída ou uma fileira de pedras) que possa ser utilizado obtendo-se sucesso em um teste de Equilíbrio (CD 15). Um fracasso indica que o personagem cai na água e talvez seja arrastado pela correnteza; veja Enxurradas nas Montanhas, na seção Inundações, adiante.

Se o grupo estiver viajando ao longo de uma estrada ou trilha, haverá alguma forma de transpor o rio. O encontro não acontecerá.

PdMs: O grupo de PdMs consiste de 1d3+2 indivíduos (nível 2d4). Para determinar a tendência, classe e raça de cada personagem, consulte as Tabelas 2–28 até 2–32 no *Livro do Mestre* ou utilize as tabelas correspondentes no *Escudo do Mestre de Os REINOS ESQUECIDOS*.

Orcs Saqueadores: 1d10+5 orcs, 1d3+1 orcs bárbaros (nível 1d3+1) e 1 orc adepto (nível 1d6) acompanhados por 1d2 javalis atroz.

Bando de Guerra de Orcs: 1d10+10 orcs, 1d3 orcs bárbaros (nível 1d3+1), 1d3 orcs guerreiros (nível 1d3+1), 1 orc adepto (nível 1d6) e 1 orc líder (nível 1d3+3), acompanhados por 1d2 javalis atroz. Para determinar a classe do líder, jogue 1d%: 01–30, bárbaro; 31–45, clérigo; 46–80, guerreiro; 81–85, ranger; 86–90, ladino; 91–100, feiticeiro.

Batedores Uthgardt: 1d4+2 humanos combatentes de 1º nível e 1d2 líderes (nível 1d6+1). Para determinar as classes dos líderes, jogue 1d%: 01–50, bárbaro; 51–65, clérigo; 66–75, druida; 76–85, ranger; 86–90, ladino; 91–100, feiticeiro. Existe uma chance de 30% do grupo pertencer à tribo Pônei Celeste e estar a cavalo. Os batedores Uthgardt costumam ser caóticos e neutros.

Tropa de Vampiros: 1d2 vampiros e 1d4+1 crias vampíricas.

Lobisomens Mercenários: 1d4+1 lobisomens, 1d4+4 lobos e 1 lobisomem líder (nível 1d6+1). Para determinar a classe do líder, jogue 1d%: 01–15, clérigo; 16–25, druida; 26–60, guerreiro; 61–75, ranger; 76–90, ladino; 91–100, feiticeiro.

Patrulha dos Elfos da floresta: 1d4+4 elfos da floresta combatentes de 1º nível, 1d2 elfos da floresta ladinos (níveis 1d3+1), 1d2 elfos da floresta feiticeiros (níveis 1d3+1) e 1 líder (nível 1d4+3). Para determinar a classe do líder, jogue 1d%: 01–10, clérigo; 11–20, druida; 21–50, guerreiro; 51–75, ranger; 76–80, ladino; 81–90, feiticeiro; 91–100, mago. Algumas destas patrulhas podem incluir elfos do sol ou da lua.

clima: o inimigo invisível

Quando as pessoas de outras regiões pensam sobre as Fronteiras Prateadas, elas imaginam monstros e clima frio. O povo das Fronteiras Prateadas sabe que ambos são a mesma coisa. A morte vem das garras da terra e pelas garras das feras com a mesma certeza.

Como seria de se esperar, o clima nas Fronteiras varia de um lugar para outro. A área mais ao noroeste é uma gélida vastidão desolada, castigada pelos ventos, que não avança para o sul graças à titânica Espinha do Mundo. Ao norte destes cumes, existem colônias de mineração enregeladas que nunca ficam quentes e ensolaradas o suficiente para a agricultura,

além da geleira aparentemente infinita conhecida como o Mar do Gelo Eterno. O inverno é uma época de nevascas leves, com acúmulos totais que chegam de 60 cm a 1,5 m durante a estação.

Logo ao sul da Espinha do Mundo ficam as Terras Acuadas, uma região não mapeada de rios, lagos e penhascos. Seus verões são curtos e quentes e de nada servem para espantar as brumas ou aquecer as águas geladas. Neste interior úmido existem muitos monstros e nenhuma estrada ou cidade. As florestas se tornam densas e cerradas conforme os viajantes se deslocam para o sul, vindo dos vales alpinos em direção ao terreno mais baixo, de colinas verdejantes, onde os rios são mais fortes. É esta a região que compreende as Fronteiras Prateadas.

Algumas pessoas separam as áreas desoladas e selvagens pelo céu: no “céu de neve” das montanhas, a cobertura de nuvens raramente se interrompe exceto por alguns momentos, mas interlúdios ensolarados são comuns nos vales de Sundabar e do Rauvin.

Tanto as montanhas quanto as Fronteiras propriamente ditas costumam ter invernos longos e frios, que duram desde meados de Marpenoth até o final do Tarsakh. As nevascas são frequentes, os degelos são raros e os bancos de neve podem chegar a 4,5 ou até 6 m de altura. Os grandes rios se cobrem de gelo espesso o bastante para suportar trenós e animais de carga, sendo usados como verdadeiras rodovias de gelo entre o fim do Marpenoth e o início do Ches. Os povoados ribeirinhos não ficam isolados durante o inverno, mas na primavera, conforme a camada de gelo se despedaça, todos os rios ficam impossíveis de serem cruzados a pé ou de barco.

A estação de plantio é curta, mas vigorosa, e as boas colheitas são cruciais para evitar a fome ou a necessidade de caçar durante a época mais terrível do inverno. Todas as casas possuem porões profundos e bem abastecidos com mantimentos, e muitas residências afastadas foram construídas com bancos de terra contra as paredes e no abrigo de fileiras de árvores para evitar os piores ventos do inverno.

A primavera nas Fronteiras Prateadas é uma época de lama funda, estradas intransitáveis e enchentes dos rios. Os verões são curtos, quentes e úmidos, com a brisa tépida vinda do sul, tempestades de relâmpagos e clima imprevisível por toda parte — a chuva pode se tornar granizo, ou até mesmo neve sem o menor aviso. Para as pessoas bem preparadas no Norte, o calor, a fome e a sede nunca serão problema, a menos que estejam encurralados no Anauroch, no Subterrâneo desconhecido ou no alto de uma montanha rochosa. A terra fornece suprimentos abundantes para aqueles que sabem o que comer e onde procurar.

perigos naturais

Monstros famintos e bandidos vorazes ocupam os pensamentos de muitos viajantes no Norte, mas na verdade esses não são os perigos mais mortais desta terra impiedosa. Ocorrências diárias como o frio súbito do inverno, uma nevasca na hora errada, incêndios nas matas ou enchentes nos rios podem matar tantos viajantes e moradores nas Fronteiras Prateadas quanto os monstros, e com certeza estas calamidades possuem o potencial de infligir danos ainda maiores às propriedades.

AVANCHES E DESLIZAMENTOS

A combinação de montanhas altas e nevascas pesadas faz com que as avalanches sejam um perigo mortal em muitas áreas em torno do Norte. As Terras Acuadas, a Espinha do

Mundo, as Montanhas Rauvin e as passagens pelas Montanhas Inferiores são muito vulneráveis (ironicamente, as Montanhas de Gelo não são tão perigosas, já que possuem incidência menor de neve do que suas vizinhas a oeste). Se o acúmulo de neve não estiver muito alto, a morte ainda pode ocorrer através de deslizamentos. As temperaturas extremas comuns no Norte erodem as encostas das montanhas com ferocidade, e causam a queda de muitas rochas o ano todo.

Os efeitos das avalanches e deslizamentos são descritos em O Meio Ambiente, no Capítulo Aventuras do Livro do Mestre. A avalanche ou deslizamento típico possui uma área de 1d6×30 metros de largura, de um extremo ao outro. A área de soterramento no centro da avalanche corresponde a metade de sua largura total. Para determinar a localização exata dos personagens no caminho de uma avalanche, jogue 1d6×6: o resultado é a distância em metros entre o caminho seguido pela zona de soterramento e o centro da localização do grupo. As avalanches avançam com deslocamento de 150 metros por rodada, e os deslizamentos se deslocam a 75 m por rodada.

AS GARRAS DO FRIO

Mesmo durante o verão, a temperatura nas passagens das montanhas e nas escarpas mais altas cai abaixo de zero durante a noite. Muitos veteranos das Fronteiras Prateadas possuem boas mudas de roupas de inverno, e são espertos o bastante para ficarem longe do tipo de clima contra o qual estas vestimentas não os protegerão.

Para os efeitos sofridos pelos personagens e criaturas em condições de frio extremo, consulte Perigos do Clima e do Frio, ambos no Capítulo 3 do Livro do Mestre.

Água Gelada: Personagens molhados ou ensopados por água gelada (geralmente devido à imersão em um riacho nas montanhas, embora caminhar sob um aguaceiro possa causar o mesmo resultado) ficam muito mais vulneráveis ao dano por frio. As temperaturas moderadas são consideradas como condições de frio, e as temperaturas frias são tratadas como condições de frio extremo ao determinar se um personagem molhado está vulnerável ao dano por frio. Esta vulnerabili-

dade permanece por 2d4 horas ou até que o personagem vista roupas secas. Roupas molhadas não concedem nenhuma proteção contra dano por frio.

Os personagens que permanecerem imersos em água gelada sofrem 1d6 pontos de dano por contusão por minuto de exposição, devido a hipotermia.

Gelo Eterno: Ao norte do Vale de Sundabar, prevalecem as condições de gelo eterno. Até mesmo no verão, o chão se mantém congelado por cerca de 30 cm sob a superfície, exceto ao redor das rochas aquecidas pelo sol. Os corpos enterrados e o alimento em contato com o gelo eterno congelarão (embora proteções de pedra sejam necessárias para manter os necrófagos a distância) e sempre haverá gelo disponível.

Lagos e Rios Congelados: Durante o inverno, a maioria dos corpos aquosos nas Fronteiras Prateadas congela. Na maior parte dos anos, o inverno chega em Marpenoth, se iniciando no dia 1d10+20 desse mês. O gelo permanece até Ches, desaparecendo no dia 1d10+20 desse mês. A espessura do gelo depende do mês em questão e do fluxo da água.

Mês	Água Parada	Água Corrente
Marpenoth	Fino	-
Uktar	Mediano	Fino
Nightal	Espesso	Moderado
Martelo	Espesso	Espesso
Alturiak	Espesso	Espesso
Ches	Fino	Fino

O gelo *fino* possui 2,5 a 5 cm de espessura, e suporta o peso de criaturas Pequenas. Criaturas de tamanho Médio que corram, saltem, caiam ou lutem sobre o gelo podem quebrá-lo (chance de 50% por rodada de atividade).

O gelo *mediano* possui 7,5 a 28 cm de espessura, e suporta o peso de criaturas Grandes. Criaturas Enormes que corram, saltem, caiam ou lutem sobre o gelo podem quebrá-lo (chance de 50% por rodada de atividade).

O gelo *espesso* pode ter de 30 cm a 1,2 m de espessura e suporta o peso de criaturas de qualquer tamanho.

quando encontrar perigos naturais

Um encontro com um perigo natural em movimento, como uma avalanche ou um incêndio florestal, se inicia de maneira específica, de acordo com o tipo de perigo.

Avalanche/Deslizamento: Uma avalanche ou um deslizamento podem ser avistados a partir de 1d10×150 metros por um personagem que obtenha sucesso num teste de Observar (CD 20). A CD do teste deve ser modificada por quaisquer condições apropriadas da Tabela 3-2 do Livro do Mestre (trate uma avalanche como um encontro Colossal, o que significa que a CD se reduz imediatamente em 16). Se todos os personagens falharem no teste de Observar para determinar a distância do encontro, a avalanche se aproximará e eles a avistarão automaticamente quando estiver na metade da distância original.

É possível ouvir a aproximação de uma avalanche, mesmo se for impossível vê-la. Sob condições ideais (sem a ocorrência de outros sons altos), um personagem que obtenha sucesso num teste de Ouvir (CD 15) consegue ouvir a avalanche ou o desli-

zamento quando estiver a 1d6×150 metros de distância. Este teste pode ter uma CD de 20, 25 ou ainda maior em situações onde a audição seja prejudicada (como durante uma tempestade elétrica).

Incêndio Florestal: É possível avistar o fogo na floresta a partir de 2d6×30 metros de distância pelos personagens que obtenham sucesso num teste de Observar (CD 20). A CD do teste deve ser modificada por quaisquer condições apropriadas da Tabela 3-2 do Livro do Mestre (trate um incêndio como um encontro Colossal, o que significa que a CD se reduz imediatamente em 16). Se todos os personagens falharem no teste de Observar para determinar a distância do encontro, o incêndio se aproximará e eles o avistarão automaticamente quando estiver na metade da distância original.

Os personagens cegos ou incapacitados de executar testes de Observar podem sentir o calor do fogo (e portanto “percebê-lo” imediatamente) quando estiverem a 30 metros de distância.

O gelo possui 3 pontos de vida para cada 2,5 cm de espessura. Caso uma criatura pesada demais provoque uma rachadura, o gelo se despedaçará em uma área circular com raio 1,5 m maior do que a Face (ou as dimensões) do indivíduo em questão. Qualquer criatura apanhada na área de fratura, exceto pela que iniciou o efeito, pode tentar obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 15) para chegar até uma superfície firme antes que o gelo se despedace.

O gelo fino é especialmente perigoso, pois as bordas da área de fratura tendem a se desfazer com os esforços de um nadador que tente sair da água. Para isso, um nadador de tamanho Pequeno ou Médio deve obter sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 15). Criaturas Grandes não conseguem voltar à superfície do gelo fino depois que caírem na água.

Os rios congelados também são perigosos. É possível que as criaturas que caírem na água de um rio congelado sejam arrastadas pela corrente, afastando-se do ponto de entrada e ficando aprisionadas sob o gelo. Aplique os modificadores da regra de afogamento (consulte o Capítulo 3 do *Livro do Mestre*) se necessário.

FOGO NA FLORESTA

A maioria das fagulhas de fogueiras de acampamento não atea fogo aos objetos, mas se as condições estiverem propícias, como clima seco, ventos fortes ou se o chão da floresta estiver ressecado e inflamável, é possível que ocorra um incêndio. Os relâmpagos muitas vezes fazem com que as árvores peguem fogo, e desse modo iniciam incêndios. Por sorte, as terras das Fronteiras Prateadas estão quase sempre úmidas. Pequenos "montes de carvão" de vegetação enegrecida são os resultados mais comuns, ao invés de conflagrações que se espalham por quilômetros.

Ainda assim, os viajantes podem ser pegos pelo fogo. O vértice do incêndio (o lado a favor do vento) consegue avançar mais rápido do que um humano é capaz de correr (considere 36 metros por rodada para ventos de força moderada). Assim que uma parte da floresta estiver em chamas, ela permanecerá assim por 2d4x10 minutos antes do fogo se extinguir.

Dentro da área de um incêndio florestal, um personagem pode sofrer três efeitos imediatos: dano pelo calor, pegar fogo e/ou inalar fumaça.

Calor: Ser apanhado por um incêndio florestal é ainda pior do que ser exposto ao calor abismal (veja Perigos do Calor, no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). Respirar este ar causa 1d6 pontos de dano por rodada (sem direito a testes de resistência). Além disso, o personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude a cada rodada (CD 15, +1 para cada teste anterior) ou sofrerá 1d4 pontos de dano por contusão. O personagem que prender a respiração consegue evitar o dano normal, mas não o por contusão.

Fogo: Personagens engolidos por um incêndio florestal correm o risco de pegar fogo quando o vértice do fogo os atingir, e esta ameaça se repete a cada minuto consecutivo. Consulte Pegando Fogo no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*.

Fumaça: Os incêndios naturalmente produzem muita fumaça. Personagens que inalarem a fumaça pesada devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude por rodada (CD 15, +1 para cada teste anterior) ou passarão a rodada sufocando-se e tossindo. Os personagens sufocados por duas rodadas consecutivas sofrem 1d6 pontos de dano por contusão. Além disso, a fumaça obscurece a visão, concedendo meia camuflagem (20% de chance de errar) para os personagens no interior da área afetada.

ENCHENTES

As enchentes são comuns em muitos locais por todas as Fronteiras Prateadas, em áreas de muita precipitação onde predominam elevações íngremes.

Enchentes dos Rios: Na primavera, a grande quantidade de degelo vinda das áreas mais altas das Montanhas Rauvin e Inferiores alaga a maioria dos rios e riachos nas Fronteiras e ao seu redor. Durante as enchentes da primavera, os rios se tornam mais largos, mais profundos e mais velozes. Considere que um rio aumenta seu volume em 1d10+10x0,3 metros durante as enchentes, e sua largura aumenta cerca de 1d4x50%. É possível que os vaus desapareçam durante dias, que pontes sejam arrastadas e até mesmo as balsas podem ter problemas para atravessar um rio alagado.

A CD para qualquer teste de Natação dos personagens em um rio durante uma enchente aumenta em +5. Por exemplo, as Corredeiras do Gigante Andarilho no Rauvin normalmente seriam consideradas águas agitadas (veja a descrição da perícia Natação no Capítulo 4 do *Livro do Jogador*), e isso significa que a CD para os testes de Natação para atravessar este rio seria 15. Durante a enchente da primavera, a CD passaria a 20 (o aumento da profundidade da água pode deixar um vau muito profundo para ser transposto a pé pela maioria dos viajantes, portanto nadar seria a melhor opção para cruzá-lo).

Enxurradas nas Montanhas: Incontáveis riachos fortes e velozes cascateiam pelas montanhas das Fronteiras Prateadas em todas as estações. Em geral, a típica enxurrada da montanha possui 5d6x0,3 metros de largura e é repleta de pedras. Quedas-d'água com 1d6x3 metros de altura aparecem a cada 1d4x1,5 quilômetros.

É possível que personagens desastrados ou azarados sejam pegos por uma enxurrada de água gelada veloz, com muitas rochas letais e cachoeiras repentinas. Consulte Perigos da Água no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*. Os personagens arrastados pela enxurrada devem realizar um teste de Natação (CD 15) a cada rodada para não afundar. Caso o personagem obtenha um resultado superior ao mínimo necessário por 5 ou mais, ele consegue se segurar em uma rocha, um galho de árvore ou uma raiz — e não será mais arrastado pelo fluxo da água. Para escapar de uma enxurrada e chegar até a margem, o personagem deve obter três sucessos consecutivos em testes de Natação (CD 15). Os personagens agarrados a rochas, galhos ou raízes não conseguirão escapar a não ser que nadem até um local seguro.

Inundações Súbitas: Essas enxurradas rápidas e repentinas ocorrem após chuvas pesadas ou o degelo da primavera. Uma típica inundação súbita dura apenas 4d4 minutos antes do retrocesso das águas.

As inundações súbitas avançam com deslocamento de 18 metros. Consulte Inundações na seção Perigos do Clima no Capítulo Aventuras do *Livro do Mestre*.

NEBLINA

O perigo esquecido do Norte são as eternas névoas dos rios e a neblina das montanhas. É claro que personagens viajando de barco ao longo de um rio não podem se perder. Entretanto, viajantes por terra em locais onde surge a neblina correm um risco considerável de colidir com árvores, cair em buracos e outros perigos. A neblina típica limita a visão a uma distância de 1d10x1,5 metros, impossibilitando por completo a visão normal e no escuro além dessa distância. Criaturas aquém do limite máximo de visibilidade recebem os benefícios de meia camuflagem (20% de chance de errar).

PERDENDO-SE

Existem muitas maneiras de se perder nas áreas selvagens. Seguir uma estrada, uma trilha ou um acidente geográfico óbvio como um riacho ou a margem de um lago previne esta situação, mas os viajantes caminhando pelo interior podem ficar desorientados — especialmente em condições de pouca visibilidade ou terreno difícil.

Pouca Visibilidade: Os personagens correm o risco de se perder sempre que não consigam enxergar pelo menos 18 metros nas condições de visibilidade atuais. É fácil que os viajantes andando com neblina, neve ou aguaceiro

percam a capacidade de enxergar pontos de referência distantes. Do mesmo modo, os personagens viajando durante a noite também se arriscam, dependendo da qualidade de suas fontes de luz, da quantidade de luz da lua e se possuem visão no escuro/na penumbra ou não.

Terreno Difícil: Qualquer personagem em terrenos florestais, pantanosos, de colinas ou montanhosos é capaz de se perder ao se afastar de uma trilha, estrada, riacho ou outro ponto de referência visível.

Chance de se Perder: Caso exista a possibilidade de se perder, o personagem que estiver liderando a marcha deve obter sucesso num teste de Sobrevivência, ou se perderá. A dificuldade deste teste varia, baseando-se no terreno, na visibilidade e se o personagem possui um mapa da área em questão.

	CD
Terreno pantanoso ou de colinas, com mapa	6
Terreno montanhoso, com mapa	8
Terreno pantanoso ou de colinas, sem mapa	10
Com pouca visibilidade	12
Terreno montanhoso, sem mapa	12
Floresta	15

Se o líder obtiver sucesso num teste de Senso de Direção para o dia, ele recebe +4 de bônus no teste de Sobrevivência para evitar se perder nesse período.

Os personagens com pelo menos 5 graduações em Conhecimento (geografia) ou (local) apropriados para a área em questão recebem +2 de bônus de sinergia nesse teste.

Execute um teste por hora (ou fração) gasta em movimento local ou de viagem para verificar se os personagens se perderam. No caso de um grupo avançando em conjunto, apenas o líder deve fazer o teste (*Dica para o Mestre:* Realize o teste em segredo, pois os personagens talvez não percebam que estão perdidos).

Efeitos de Estar Perdido: Se um grupo se perder, não terá mais certeza de estar se deslocando na direção pretendida. Determine aleatoriamente em qual direção o grupo está realmente se movendo a cada hora de movimento local ou de viagem. O deslocamento dos personagens continuará a ser aleatório até que se deparem com um ponto de referência bem visível, ou até que percebam que estão perdidos e tentem se localizar.

Como Perceber que se Está Perdido: Uma vez por hora de viagem aleatória, cada personagem no grupo pode realizar um teste de Sobrevivência (CD 20–1 por hora de viagem aleatória) para perceber que não tem certeza sobre a direção do deslocamento. Algumas circunstâncias conseguem indicar este fato aos personagens; pode-se dizer que é um mau sinal

quando se espera chegar em um determinado ponto dentro de uma hora, mas já se passaram três ou quatro e ainda não há sinal de seu destino.

Como Determinar uma Nova Rota: Um grupo perdido também não consegue determinar para qual direção eles deveriam seguir para atingir um determinado objetivo — que poderia ser até “o ponto exato onde nós abandonamos a estrada e entramos na floresta fechada”. Para determinar a direção correta de viagem depois que o grupo se perdeu é necessário um teste de Sobrevivência (CD 15 + 2 a cada hora de viagem aleatória). Caso fracasse no teste, o personagem escolhe uma direção aleatória como sendo a “correta” para continuar a viagem (*Dica para o Mestre:* Novamente, este é um teste que você deveria fazer em segredo. É possível que os personagens perdidos achem que sabem o caminho a seguir após perceberem sua situação, mas poderiam estar redondamente enganados mais uma vez).

Assim que os personagens adotarem uma nova rota, correta ou não, é bem possível que se percam novamente. Se as condições para esta situação ainda estiverem presentes, faça o teste a cada hora de viagem como descrito na seção Chance de Se Perder para verificar se o grupo mantém a direção ou volta a viajar aleatoriamente.

Direções Conflitantes: É possível que vários personagens tentem determinar a direção correta a ser seguida após terem se perdido. Está tudo bem. O Mestre faz um teste de Sobrevivência em segredo para cada personagem e informa a direção correta aos que obtiveram sucesso e informa aos restantes uma direção aleatória que os personagens acreditarão ser a correta (*Dica para o Mestre:* Algumas jogadas irrelevantes atrás do escudo do mestre podem deixar menos aparente quais personagens estão certos ou errados).

Localizando-se: Existem muitas maneiras de se “encontrar”. Primeiro, se os personagens determinarem uma nova rota com sucesso e a seguirem até o local onde estejam tentando chegar, não estarão mais perdidos. Segundo, os personagens poderiam encontrar algum tipo de ponto de referência inconfundível, deslocando-se aleatoriamente. Terceiro, se as condições melhorarem de repente — se a neblina se dissipar, se o sol aparecer ou se os viajantes usarem *intuir direção* para encontrar o norte — os personagens perdidos são capazes de estabelecer uma nova rota, como descrito acima, com +4 de bônus no teste de Sobrevivência. Por fim, magias mais poderosas como *encontrar o caminho* têm a capacidade de revelar o caminho a seguir.

VIAGEM PELAS MONTANHAS

A altitude elevada pode ser muito cansativa — ou às vezes mortal — para criaturas que não estejam acostumadas com ela. O frio se torna extremo, e a falta de oxigênio no ar é capaz de desgastar até mesmo o guerreiro mais resistente.

Personagens Aclimatados: As criaturas acostumadas com grandes altitudes em geral suportam-nas melhor do que moradores das terras baixas. Qualquer criatura encontrada normalmente em terrenos montanhosos é considerada nativa desta área e acostumada com a altitude em que se encontra. Personagens com o talento Tolerância, 4 graduações em Sobrevivência ou 7 graduações em Escalar também estarão acostumados a grandes altitudes.



Ilustração de Raven Minura

Mortos-vivos, constructos e outras criaturas que não respiram são imunes aos efeitos da altitude.

Níveis de Altitude: Em geral, montanhas apresentam três níveis de altitude possíveis: passagens baixas, cumes baixos/passagens elevadas e cumes elevados.

Passagens Baixas (menos de 2.100 metros): A maioria das viagens em montanhas de pouca altitude acontece em passagens baixas. Os viajantes podem ter certa dificuldade (refletida nos modificadores de deslocamento para viagens pelas montanhas), mas não existem efeitos incomuns do clima ou da altitude.

Cumes Baixos ou Passagens Elevadas (2.100 a 6.000 metros): Escalar até as escarpas mais altas de montanhas menores ou a maioria das viagens normais por montanhas altas entram nesta categoria. Nessas elevações, as criaturas podem estar sujeitas aos efeitos de Altitude Elevada (veja adiante). A temperatura neste nível sempre será uma categoria inferior à indicada pelo clima predominante — por exemplo, se a temperatura do dia estiver moderada, a esta altitude estará fria.

Cumes Elevados (mais de 6.000 metros): As encostas e cumes mais elevados excedem os 6.000 metros de altura. Nessas elevações, as criaturas podem estar sujeitas ao mal da altitude (veja adiante). A temperatura neste nível sempre será duas categorias inferior à indicada pelo clima predominante — por exemplo, se a temperatura do dia estiver moderada, a esta altitude estará extremamente fria.

Efeitos da Altitude Elevada: Todas as criaturas que não estiverem aclimatadas têm dificuldades para respirar o ar rarefeito das altitudes elevadas. Consulte Falta de Ar/Altitude Elevada, na seção Outros Perigos no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*. Os personagens aclimatados não estarão sujeitos aos efeitos das altitudes elevadas.

Males da Altitude: Qualquer criatura em uma altitude mais elevada do que 6.000 metros estará sujeita aos efeitos desta altitude, além do mal da altitude, como descrito na seção Falta de Ar/Altitude Elevada no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*. As criaturas aclimatadas recebem +4 de bônus nos testes de resistência para resistirem aos efeitos e ao mal da altitude, mas no final, até mesmo os alpinistas mais experientes devem voltar para as áreas mais baixas.

AREIA MOVEDIÇA E ATOLEIROS

Em charcos, lodaçais e outras áreas alagadas, buracos ocultos cheios de água aguardam os incautos. Os atoleiros óbvios não são muito perigosos — qualquer pessoa consegue perceber um poço de lama ou uma lagoa coberta de detritos. Entretanto, algumas destas áreas parecem enganosamente sólidas, e são capazes de aprisionar os personagens descuidados. Quando um personagem se aproximar de um atoleiro ou de um banco de areia movediça com seu deslocamento normal, ele pode realizar um teste de Sobrevivência (CD 8) para avistar o perigo antes de pisar nele, mas se estiver correndo ou utilizando a manobra Investida, ele não terá a chance de detectar o perigo antes de cair nele. Um típico banco de areia movediça ou atoleiro possui $(1d4+1) \times 1,5$ metros de diâmetro; o impulso de um personagem durante a investida ou correndo o levará para $1d2 \times 1,5$ metros para o interior dessa área.

Efeitos da Areia Movediça: Os personagens apanhados pela areia movediça devem obter sucesso em um teste de Natação a cada rodada para ficarem no mesmo local (CD 10), ou para se moverem 1,5 m em qualquer direção desejada (CD 15). Se um personagem aprisionado fracassar no teste por 5 ou mais, ele afunda e começa a se afogar a partir do momento em que não conseguir mais prender sua respiração.

Os personagens submersos em um atoleiro conseguem nadar para a superfície com um teste de Natação (CD 15, +1 para cada rodada submerso).

Resgate: Retirar um personagem da areia movediça pode ser difícil. O salvador precisa de um galho, o cabo de uma lança, uma corda ou uma ferramenta similar que permita alcançar a vítima com uma das pontas. Em seguida, deve realizar um teste de Força (CD 15) para puxar a vítima com sucesso. A vítima também deve obter sucesso no teste de Força (CD 10) para se segurar no galho, haste ou corda. Caso a vítima fracasse, deve fazer um teste de Natação (CD 15) imediatamente para não afundar. Caso ambos sejam bem-sucedidos, a vítima é puxada 1,5 m mais perto da segurança.

CHUVA, NEVE, SARAIVA E GRANIZO

As precipitações são ocorrências diárias nas Fronteiras Plateadas durante a maior parte do ano. Com frequência, o clima ruim atrasa ou impede as viagens, fazendo com que seja virtualmente impossível deslocar-se de um ponto a outro.

Chuva: A chuva é extremamente frequente no Norte. Ela afeta a visibilidade, os ataques à distância e os testes de Ouvir, Procurar e Observar, conforme descrito em Precipitação, na seção Perigos do Clima no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*. Os personagens apanhados pela chuva forte podem ficar ensopados em $2d6 \times 10$ minutos, o que os deixa mais vulneráveis ao dano por frio (veja As Garras do Frio, acima).

Aguaceiros: Este tipo de chuva pesada e repentina geralmente causa inundações súbitas nas regiões montanhosas ou elevadas. Os aguaceiros possuem todas as características da chuva, exceto que a visibilidade é reduzida como descrito adiante, e os personagens ficarão ensopados em 10 minutos, deixando-os mais vulneráveis ao dano por frio.

A visibilidade durante um aguaceiro fica limitada ao alcance de $1d10 \times 1,5$ metros. As criaturas aquém do limite absoluto de visibilidade recebem meia camuflagem (20% de chance de errar).

Granizo: Os efeitos do granizo estão descritos em Precipitação, na seção Perigos do Clima no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*. O granizo no Norte pode ser incrivelmente pesado e perigoso — há 10% de chance que o granizo cause 1 ponto de dano em todas as criaturas pegadas em áreas abertas, e se isso acontecer, há 20% de chance de que caiam pedras do tamanho de um punho humano (ou maiores). Estas pedras enormes causam $1d4$ pontos de dano a quaisquer criaturas apanhadas a céu aberto.

O granizo no chão reduz o deslocamento pela metade, como a neve. Em temperaturas moderadas ou quentes, ele demora $1d4$ horas para derreter. Nas temperaturas frias, o granizo se mantém no chão por $4d4$ horas.

Saraiva: As tempestades de gelo do Norte são lendárias por seu poder destrutivo. Nesta situação, os personagens sofrem os mesmos efeitos na visibilidade, nos ataques à distância e nos testes das perícias Ouvir, Procurar e Observar causados pela chuva, além de terem seu deslocamento reduzido à metade.

O gelo assovia ao cair, e cobre todo o solo, deixando-o escorregadio e afetando testes de perícias que dependem das condições da superfície (Equilíbrio e Escalar, por exemplo). Este estado dura até que a neve cubra o gelo, ou que ele se derreta (um dia de temperaturas moderadas ou mais altas). Além disso, a saraiva encharca os personagens que permanecerem a céu aberto por mais de $2d6 \times 10$ minutos, deixando-os mais vulneráveis ao dano por frio.

Neve: A neve ocasiona os mesmos efeitos na visibilidade, nos ataques à distância e nos testes de perícias que a chuva, e

reduz o deslocamento pela metade. Um dia de neve cobre o solo com 1d6 polegadas de neve. Quando a profundidade da neve alcança metade da altura de uma criatura, seu deslocamento diminui para um quarto do normal, e ao atingir a altura da criatura, o deslocamento cai para um oitavo.

A neve derrete à velocidade de 10 cm por dia de temperatura moderada, 20 cm em temperaturas agradáveis ou 30 cm em temperaturas quentes.

Nevasca: As nevascas ocasionam os mesmos efeitos que a neve normal, mas também restringem a visibilidade do mesmo modo que a neblina (consulte Neblina, acima). Um dia de nevasca acompanhada por ventos fortes ou severos pode resultar em bancos de neve com 1d4x1,5 metros de profundidade, especialmente sobre ou ao redor de objetos grandes o suficiente para impedir o vento forte — como cabanas ou tendas grandes.

Há 10% de chance de que uma nevasca seja acompanhada por relâmpagos (veja adiante).

RELÂMPAGOS

As tempestades elétricas são comuns no verão e no início do outono nas Fronteiras Prateadas. Uma tempestade elétrica típica das montanhas não é um espetáculo a se contemplar: pode ser fatal. Também é possível que os relâmpagos venham acompanhados por nevascas.

Tempestades Elétricas: Durante um dia com uma tempestade elétrica, as criaturas apanhadas em áreas abertas encontram 1d3 tempestades distintas. Cada uma dura por 2d6x10 minutos. A cada ocorrência, há 20% de chance de que um relâmpago ameace uma criatura ou um grupo a céu aberto.

Cada relâmpago causa dano equivalente a 1d10 dados de 8 faces num raio de 3 m. Jogue aleatoriamente para determinar qual personagem está no centro desta área. Qualquer personagem ameaçado (incluindo o personagem do centro) pode realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 15) para reduzir o dano à metade.

TEMPESTADES DE AREIA

Graças à umidade do Norte, as tempestades de poeira são desconhecidas ali, mas de vez quando ocorrem as de areia — partículas pesadas carregadas por ventos furiosos do Anauroch. Elas raramente chegam a oeste de Sundabar. Estas tempestades reduzem a visibilidade para 1d10x1,5 metros e infligem -4 de penalidade nos testes de Ouvir, Procurar e Observar. Elas também causam 1d3 pontos de dano por contusão por hora de exposição a todas as criaturas na área afetada, e deixam uma camada fina de areia (1d2x2,5 m) em seu caminho.

Muitas influências climáticas diferentes causam impacto nas Fronteiras Prateadas. Os padrões predominantes do clima desta parte de Faerûn tendem a vir do Mar das Espadas para o oeste, e a presença de grandes montanhas em todos os lados geralmente cria “barreiras de nuvens”, que causam precipitações frequentes. A presença do Anauroch também influencia o clima de formas imprevisíveis.

O clima de um dia em particular se deve a três fatores: a temperatura, a força do vento e a precipitação. As Tabelas 2-8 a 2-11 fornecem combinações aleatórias do clima baseadas em cada estação, fornecendo os resultados mais ou menos prováveis. É possível que ocorra um degelo repentino nas montanhas durante o inverno, mas não tão provável quanto períodos intermináveis de frio intenso e de neve forte.

COMO USAR AS TABELAS

Qualquer condição climática durará por 1d6 dias antes que um novo padrão se estabeleça, portanto só será necessário determinar as condições climáticas quando o padrão anterior se encerrar, e não todos os dias. As tabelas de clima estão organizadas em três localizações básicas: os vales dos rios, o campo aberto e as áreas setentrionais ou montanhosas. Aplique o resultado da mesma jogada para as três regiões (assim fica mais difícil que as montanhas passem por um raro período de degelo ao mesmo tempo em que os vales dos rios estejam sofrendo com uma frente fria brutal).

Vales dos Rios: Os vales do Rauvin e de Sundabar entram nessa categoria, bem como os bosques da Floresta Alta. Embora sejam castigadas por neblinas espessas o ano todo, estas regiões são mais protegidas do que outras áreas das Fronteiras Prateadas.

Campo Aberto: Os Pântanos Eternos, as Terras da Lua, a Antiga Delzoun (exceto pelo Vale de Sundabar) e as florestas das áreas ao norte das Fronteiras pertencem a esta categoria.

Norte, Montanhas: As montanhas do Gelo, Rauvin e Inferiores pertencem a esta categoria, bem como as outras regiões bem próximas da Espinha do Mundo, como a Floresta Druar e as Terras Acuadas.

tabela 2-8: inverno (uktar 1 — ches 30)

Vale dos Rios	Campo Aberto	Norte, Montanhas	Temperatura	Vento	Precipitação
01-04	01-02	01	Agradável	Ameno	Claro
05-09	03-06	02-03	Moderado	Variado	Claro
10-15	07-09	04	Moderado	Ameno	Neblina
16-18	10-12	05-06	Moderado	Variado	Chuva
19-23	13-15	07	Moderado	Variado	Aguaceiro
24-26	16-17	08	Moderado	Variado	Granizo
27-39	18-36	09-20	Frio	Variado	Claro
40-50	37-43	21-29	Frio	Ameno	Neblina
51-65	44-58	30-42	Frio	Variado	Neve
66-72	59-65	43-48	Frio	Variado	Nevasca
73-77	66-71	49-55	Frio	Variado	Saraiva
78	72-73	56-59	Frio	Tempestade	Claro
79-83	74-79	60-65	Frio	Tempestade	Nevasca
84-85	80-81	66-68	Frio	Tempestade	Saraiva
86-90	82-88	69-77	Frio extremo	Variado	Claro
91-93	89-91	78-88	Frio extremo	Variado	Neve
94-98	92-97	89-95	Frio extremo	Tempestade	Claro
99-100	98-100	96-100	Frio extremo	Tempestade	Neve

tabela 2-9: primavera

(Tarsakh 1 — Kythorn 25)

Vale dos Rios	Campo Aberto	Norte, Montanhas	Temperatura	Vento	Precipitação
01-07	01-06	01-04	Agradável	Variado	Claro
08-14	07-12	05-07	Agradável	Variado	Chuva
15-19	13-16	08-09	Agradável	Variado	Aguaceiro
20-25	17-21	10-13	Agradável	Tempestade	Claro
26-30	22-25	14-16	Agradável	Tempestade	Temp. elétrica
31-36	26-31	17-24	Moderado	Variado	Claro
37-50	32-38	25-30	Moderado	Ameno	Neblina
51-59	39-51	31-37	Moderado	Variado	Chuva
60-63	52-55	38-40	Moderado	Variado	Aguaceiro
64-67	56-59	41-45	Moderado	Variado	Granizo

Vale dos Rios	Campo Aberto	Norte, Montanhas	Temperatura	Vento	Precipitação
68-71	60-63	46-53	Moderado	Tempestade	Claro
72-76	64-66	54-56	Moderado	Tempestade	Aguaceiro
77-79	67-69	57-61	Moderado	Tempestade	Granizo
80-83	70-74	62-68	Frio	Variado	Claro
84-87	75-77	69-76	Frio	Ameno	Neblina
88-92	78-86	77-88	Frio	Variado	Neve
93-94	87-89	89-91	Frio	Variado	Nevasca
95	90-92	92-94	Frio	Variado	Saraiva
96-97	93-95	95-97	Frio	Tempestade	Claro
98-99	96-97	98-99	Frio	Tempestade	Nevasca
100	98-100	100	Frio	Tempestade	Saraiva

Tabela 2-10: verão (kythorn 26 — eleint 4)

Vale dos Rios	Campo Aberto	Norte, Montanhas	Temperatura	Vento	Precipitação
01-09	01-08	—	Quente	Ameno	Claro
10	09-10	—	Quente	Tempestade	Areia
11-30	11-27	01-17	Agradável	Ameno	Claro
31-39	28-36	18-23	Agradável	Ameno	Chuva
40-45	37-41	24-25	Agradável	Ameno	Aguaceiro
46-45	42-50	26-35	Agradável	Tempestade	Temp elétrica
55-74	51-71	36-49	Moderado	Variado	Claro
75-84	72-76	50-57	Moderado	Ameno	Neblina
85-93	77-86	58-67	Moderado	Variado	Chuva
94-97	87-90	68-73	Moderado	Variado	Aguaceiro
98-100	91-93	74-77	Moderado	Variado	Granizo
—	94-95	78-84	Frio	Variado	Claro
—	96-97	85-90	Frio	Ameno	Neblina
—	98-99	91-97	Frio	Variado	Neve
—	—	98	Frio	Variado	Nevasca
—	100	99-100	Frio	Variado	Saraiva

Tabela 2-11: outono

(eleint 5 — marpenoth 30)

Vale dos Rios	Campo Aberto	Norte, Montanhas	Temperatura	Vento	Precipitação
01-03	01-03	—	Quente	Ameno	Claro
04	04-05	—	Quente	Tempestade	Areia
05-13	06-12	01-03	Agradável	Variado	Claro
14-17	13-17	04-05	Agradável	Variado	Chuva
18-19	18-19	06	Agradável	Variado	Aguaceiro
20-21	20-22	07-08	Agradável	Tempestade	Claro
22-26	23-28	09-15	Agradável	Tempestade	Temp. elétrica
27-34	29-35	16-23	Moderado	Variado	Claro
35-44	36-39	24-29	Moderado	Ameno	Neblina
45-54	40-48	30-37	Moderado	Variado	Chuva
55-56	49-51	38-40	Moderado	Variado	Aguaceiro
57-58	52-53	41-43	Moderado	Variado	Granizo
59-63	54-59	44-45	Moderado	Tempestade	Claro
64-65	60-61	46-48	Moderado	Tempestade	Aguaceiro
66-67	62-63	49-51	Moderado	Tempestade	Granizo
68-76	64-73	52-61	Frio	Variado	Claro
77-84	74-77	62-66	Frio	Ameno	Neblina
85-90	78-84	67-76	Frio	Variado	Neve
91-92	85-87	77-79	Frio	Variado	Nevasca
93-94	88-89	80-81	Frio	Variado	Saraiva
95-96	90-92	82-85	Frio	Tempestade	Claro
97-98	93-94	86-88	Frio	Tempestade	Nevasca
99-100	95-96	89-90	Frio	Tempestade	Saraiva
—	97-99	91-98	Frio extremo	Variado	Claro
—	100	99-100	Frio extremo	Variado	Neve

DEFINIÇÕES

Os resultados das Tabelas 2-8 até 2-11 são descritos abaixo.

Temperatura: Os resultados da temperatura se classificam em categorias amplas. As temperaturas do período noturno geralmente são 10 a 20 graus mais frias e podem até mesmo ser estar uma categoria abaixo (chance de 50%).

Quente: Entre 30° e 52° C.

Agradável: Temperaturas entre 21° e 29° C.

Moderada: Temperaturas entre 15° e 20° C.

Frio: Temperaturas entre 0° e 14° C.

Frio extremo: Temperaturas abaixo de 0° C.

Vento: A força do vento predominante. São possíveis períodos de calmaria ou de rajadas fortes repentinas. A força do vento diminui uma categoria à noite (de severo para forte, por exemplo). Os três resultados possíveis do vento são *ameno*, *variado* e *tempestade*. Consulte a tabela 2-12.

Tabela 2-12: força do vento

Ameno	Variado	Tempestade	Força
01-07	01-40	—	Leve/Moderado
71-95	41-70	01-10	Forte
96-100	71-90	11-50	Severo
—	91-100	51-89	Tempestade
—	—	90-100	Ciclone/Furacão

Os efeitos do vento estão descritos na Tabela 3-17 do *Livro do Mestre*.

Precipitação: O tipo de precipitação encontrado durante o dia. Um dia inteiro de chuva é muito raro — mesmo as nevascas intensas podem se interromper por algumas horas.

Aguaceiro: Durante o dia ocorrerão 1d3 aguaceiros com duração de 1d4 horas cada um. No restante do tempo, o clima permanece chuvoso.

Chuva: A chuva cai durante o dia inteiro, embora existam 1d4-1 períodos de calmaria com duração de 1d4 horas cada um.

Claro: Sem precipitações importantes.

Granizo: Durante o dia ocorrerão 1d3 tempestades de granizo com duração de 1d6×10 minutos cada um. No restante do tempo, o clima permanece chuvoso.

Neblina: Há uma chance de 75% de que a neblina se dissipe durante a tarde, resultando em 1d4+2 horas de dia claro antes do pôr-do-sol.

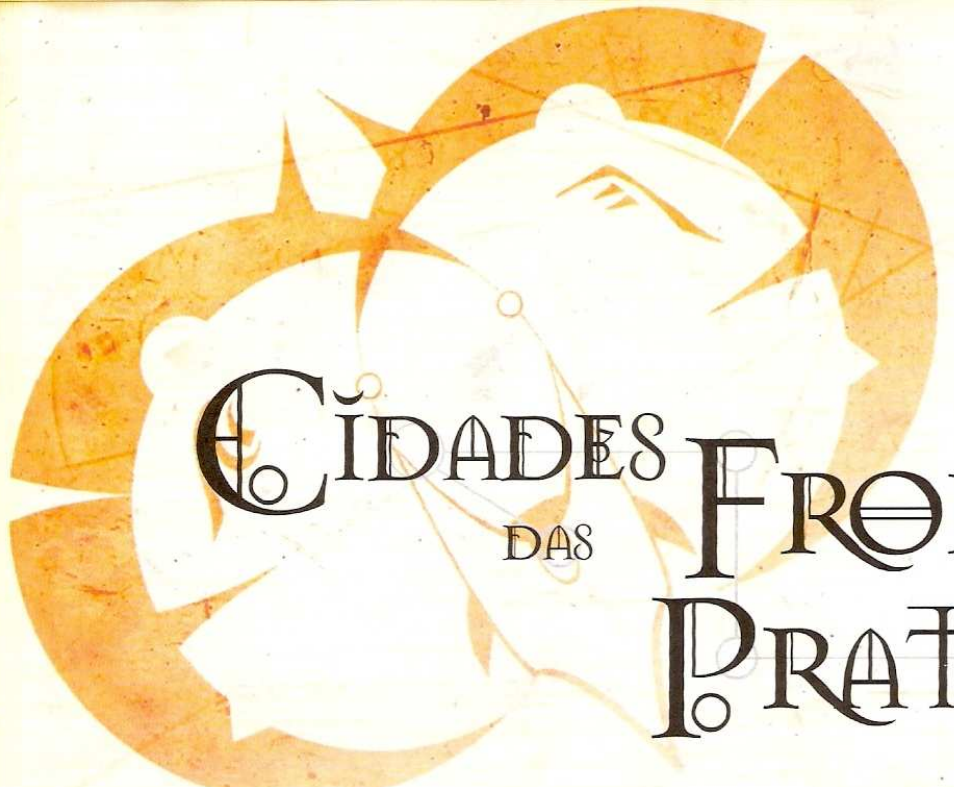
Saraiva: A neve e a chuva caem na maior parte do dia, interrompidas por 1d4-2 momentos de calmaria com duração de 1d4 horas cada.

Neve: A neve cai constantemente, com 1d4-2 intervalos com duração de 1d4 horas cada.

Nevasca: A neve cai em grande quantidade o dia inteiro, embora existam 1d3-1 períodos de calmaria com duração de 1d4 horas cada um.

Tempestade de Areia: As condições para as tempestades de areia permanecerão o dia inteiro, interrompidas por 1d4-2 períodos de calmaria com duração de 1d4 horas cada um.

Tempestades Elétricas: Durante o dia ocorrerão 1d3 tempestades elétricas com duração de 2d6×10 minutos cada uma. No restante do tempo, o clima permanece claro (chance de 50%) ou chuvoso (chance de 50%).



CIDADES DAS FRONTEIRAS PRATEADAS

Espalhadas entre a imensidão de florestas e montanhas, como ilhas em um grande oceano, as cidades do Norte são verdadeiros baluartes da civilização, o lar daqueles que enfrentam os desafios da fronteira. As grandes cidades são os centros vitais do comércio, as sedes do poder político e o domicílio da maioria dos cidadãos que vivem nas Fronteiras Prateadas.

Este capítulo descreve algumas das comunidades mais importantes da região. Algumas, como Lua Argêntea e Everlund (ou Maranheterna), são cidades grandes; outras, como Quaervarr ou Forte Novo, são pouco mais do que povoados rústicos. A maioria se encaixa entre os dois extremos, mas cada uma delas é única em sua construção, disposição e situação.

Estas cidades são o ponto de origem e o final da maioria das aventuras nas Fronteiras Prateadas, por oferecerem as melhores oportunidades de um alívio contra o clima imprevisível do norte. As áreas civilizadas também representam as únicas locações onde os personagens podem contar com o acesso a muitos produtos e serviços necessários para serem bem sucedidos nas regiões selvagens. As comunidades maiores são centros comerciais importantes, e permitem que os aventureiros adquiram itens mágicos e conhecimentos locais preciosos. E todos estes locais servem de refúgio contra os predadores perigosos e os monstros famintos das áreas selvagens — ou pelo menos a maioria deles.

Lua Argêntea, a gema do norte

A âncora das Fronteiras Prateadas e a cidade mais rica e importante na superfície do Norte depois da própria Águas Profundas, Lua Argêntea é conhecida como “a Gema do Norte”.

Lua Argêntea (Metrópole): Mágica; Tend. CB; Limite de 100.000 PO; Bens 185.365.000 PO; População 37.073; Integrada (humanos 41%, elfos [de todos os tipos] 29%, meio-elfos 12%, anões do escudo 10%, halflings pés-leves 5%, gnomos [de todos os tipos] 2%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Grã-Senhora Alustriel, CB, humana Mag20/Fet2/Aqm2, Escolhida de Mystra (Grã-Senhora das Fronteiras Prateadas, descrita no *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*); Alto Mago Taern Lâmina de Osso, LB; humano Mag18 (governante da cidade).

Personagens Importantes: Jorus Manto Celeste, meio-elfo Mag12, LB (líder da Guarda Mágica); Methrammar Aerasumé, meio-elfo Gue7/Mag9, LB (Delegado-Chefe da Legião Argêntea); Sernius Alathar, humano Gue4/Pal8, LB (comandante dos Cavaleiros em Prata); e centenas de outros.

Os Cavaleiros em Prata — Clr13, Gue12, Gue11 (2), Pal11, Rgr11, Clr10, Gue10 (2), Pal10, Clr9 (2), Gue9 (2), Pal9 (2), Rgr9, Clr8 (2), Gue8 (4), Pal8 (2), Rgr8 (3), Com8 (2), Gue7 (7), Pal7 (2), Rgr7 (3), Com7 (5), Clr6 (2), Gue6 (7), Pal6 (3), Rgr6 (3), Com6 (7), Clr5 (2), Gue5 (10), Pal5 (2), Rgr5 (4), Com5 (21), Clr4 (3), Gue4 (11), Pal4 (2), Rgr4 (5), Com4 (25), Clr3 (4), Gue3 (16), Pal3 (3), Rgr3 (2), Com3 (41), Clr2 (5), Gue2 (22), Pal2 (5), Com2 (88), Clr1 (12), Gue1 (34), Pal1 (8), Rgr1 (2), Com1 (308).

A Guarda Superiora — Pal11, Clr9, Gue9 (2), Clr8 (3), Gue8 (4), Clr7 (3), Gue7 (9), Com7 (8), Clr6 (5), Gue6 (14), Pal6 (3), Com6 (35).

A Guarda Mágica — Mag11 (2), Mag10 (2), Fet10, Mag9 (3), Fet9, Mag8 (3), Fet8, Mag7 (5), Mag6 (6), Fet6 (2), Mag5 (4), Fet5 (2).

Os demais cidadãos de Lua Argêntea são muito numerosos e diversificados para serem enumerados aqui.

Principais Importações: Alimentos (especialmente grãos e gado), armaduras, armas, calçados, têxteis e roupas.

Principais Exportações: Livros, papel, móveis, ervas, tintas, vidro, objetos em vidro, peles, madeira, minérios valiosos.

Lua Argêntea é uma raridade, uma cidade movimentada dominada por árvores e belíssimos edifícios de pedra. Carvalhos

antigos, copas de sombras e árvores do crepúsculo competem para tocar o céu com pináculos altos e delicados, e a sombra das folhas azuis cobrem as calçadas de lajotas ao longo da maioria das ruas de paralelepípedos. O estilo arquitetônico predominante é de curvas fluídas, como se os edifícios tivessem brotado do chão, ao invés de terem sido erigidos pedra a pedra. Muitos dos prédios mais antigos são revestidos com uma fina camada de vidro azul-real ou verde-esmeralda.

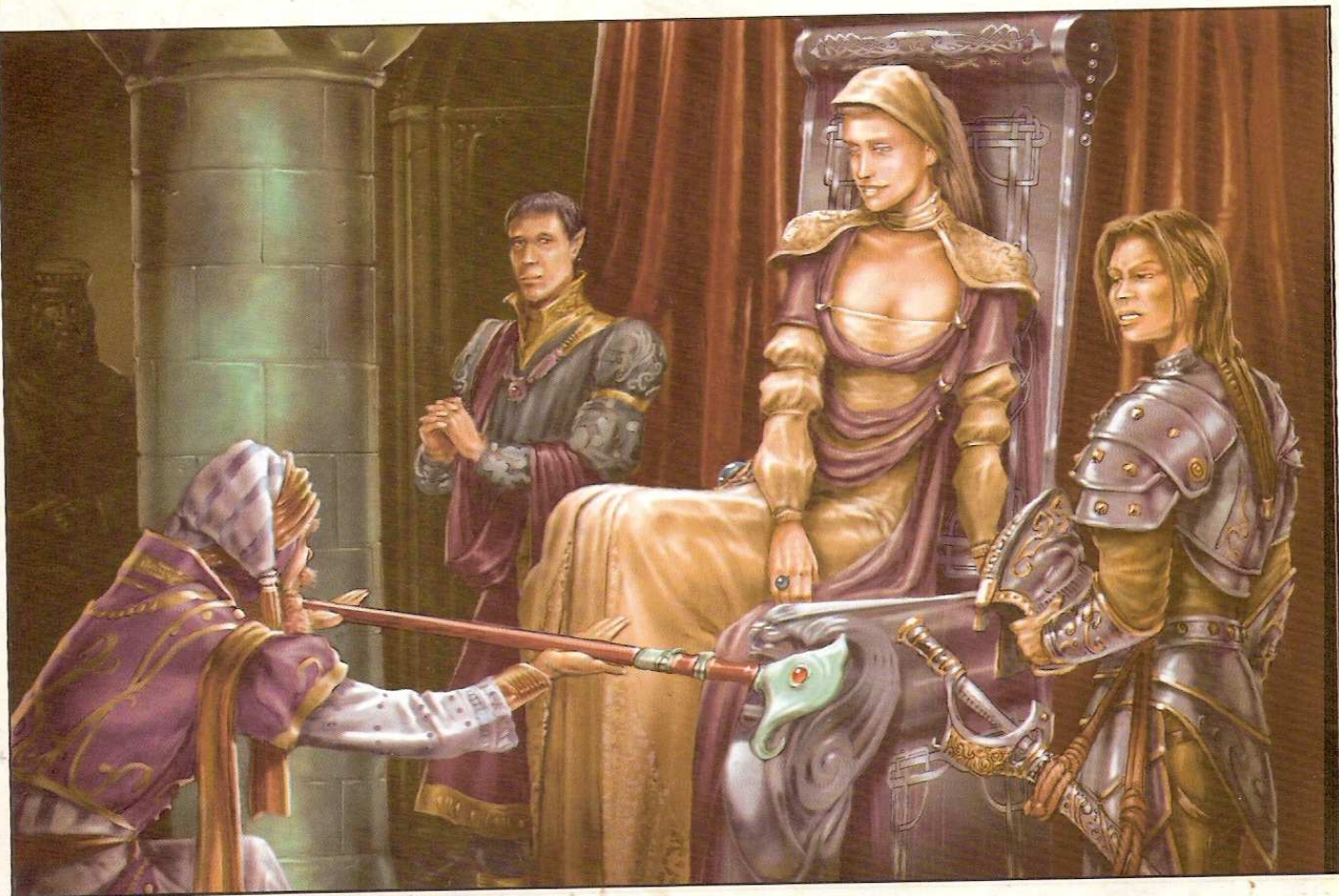
Há sacadas e escadarias em caracol por toda parte — e os peitoris, as grades e os balaústres são adornados com plantas e flores cultivadas em vasos ornamentais. A maioria das residências possui gramados que levam até caramanchões protegidos. Muitas pessoas dedicam algum tempo diariamente para empregar suas harpas, flautas ou vozes na execução de melodias, e as coisas belas são mais do que apenas apreciadas e admiradas — espera-se este tipo de preocupação com a estética.

Muitos locais preservam o conhecimento, mas em Lua Argêntea o conhecimento é amplamente valorizado. Muitas pessoas encontram satisfação pessoal em serem bem informadas em pelo menos uma área de especialização. Os cidadãos de Lua Argêntea, também conhecidos como Argenteanos, amam as frases espirituosas, piadas, música e a leitura de baladas, poemas e ficção romântica; a maioria frequenta festas ou bailes e banquetes particulares três vezes por dezena. Eles costumam se dedicar a interesses variados, e por isso as lojas da cidade abrem e fecham de acordo com as estações — mas as butikues pequenas e aconchegantes estão sempre repletas de objetos lindos e fascinantes, pequenos itens mágicos, livros (incluindo tomos em branco para a escrita) e mapas.

A parte mais antiga de Lua Argêntea, localizada na margem norte do Rio Rauvin, é ligada aos bairros mais recentes da margem sul pela famosa Ponte da Lua, uma construção mágica de energia prateada cujo arco central pode ser desativado para proteger a cidade contra invasões ou para permitir a passagem de navios de mastros longos. Ela é mais impressionante do que os diversos pináculos altaneiros da metrópole, torres delgadas e graciosas sem similares em toda Faerûn.

Sem sombra de dúvida o centro de aprendizado e cultura mais importante do Norte, Lua Argêntea é um local alegre onde muitas raças vivem juntas, em paz. Muito deste sentimento de segurança e boa vontade se deve à influência dos poderosos magos locais e dos Harpistas. Essas duas forças se unem na figura da dama que moldou a atual Lua Argêntea, a doce e diplomática maga Alustriel, conhecida entre os Argenteanos como a Senhora da Esperança. Ela incentiva muitos banquetes e festas; os forasteiros são avisados de que seus espiões podem estar em qualquer lugar nesses eventos.

Alustriel prefere manter as pessoas felizes e esperançosas através do governo esclarecido, mas reconhece que a intriga, as mentiras e as más ações são inevitáveis, e há muito tempo estabeleceu e treinou um corpo de agentes pessoais para se precaver contra tais atos. Alguns destes indivíduos hoje atuam como seus porta-vozes em sua condição de Grã-Senhora das Fronteiras Prateadas, enquanto outros permanecem sob o comando do novo Alto Mago e servem primeiro a Lua Argêntea. O exército da cidade, os Cavaleiros em Prata, patrulham ostensivamente as áreas periféricas a até sete dias de cavalgada da cidade, que permanece como um dos membros da Aliança dos Lordes.



Grã-Senhora Alustriel concede uma audiência

quando visitar

Lua Argêntea

Lua Argêntea se parece mais como uma série de jardins ou clareiras florestais do que com uma cidade de pedra, e graças a todas as espécies cultivadas ali, seu odor é melhor que o de comunidades com um terço do seu tamanho. Também é mais silenciosa, graças à brisa gentil e as propriedades de absorção sonoras do mythal da cidade, que também impede chuvas repentinas, temperaturas extremas e os piores efeitos do inverno inclemente. Uma boa quantidade de cisternas, bombas e encanamentos construídos pelos anões garantem à cidade um sistema de esgoto e água límpida em abundância, para ser bebida ou usada no cultivo das plantas.

A beleza luxuriante da cidade e de seus muitos distritos florestais torna fácil que os visitantes se percam. Felizmente, os Argenteanos não se importam em indicar direções, e flechas apontando para o norte estão gravadas em todas as tampas das cisternas no pavimento das esquinas.

A maioria dos edifícios possui porões e quatro ou cinco andares, mas as árvores e a paisagem levemente ondulada fazem com que os pináculos de Lua Argêntea pareçam menos opressivos para os transeuntes do que em outras cidades. A parte mais antiga da cidade se chama Margem Norte, e a parte mais nova, ainda em plena expansão, é conhecida por Margem Sul. Muitas pessoas se apressaram para comprar e construir na parte nova da cidade e agora estão sem dinheiro. Elas se interessam avidamente em alugar seus quartos para estranhos, sem fazer perguntas ou investigações.

TAVERNAS FAMOSAS

Muitas excelentes cervejarias, tavernas, adegas, bares e estabelecimentos similares agraciam as ruas assombreadas de Lua Argêntea.

A Lâmina Brilhante Brandida: Localizado na Margem Norte, na Alameda do Pôr-do-Sol, no ângulo oeste da Muralha. Todos são bem vindos nesta cervejaria amigável, que consiste de dois andares de encanto rústico, com cabines acortinadas. Magos com pouco dinheiro podem faturar 1 PP a cada vez que conjurem a magia *mãos mágicas* para levar as canecas de bebida por sobre a multidão até os clientes sedentos.

O Bode Dançarino: Também encontrado na Margem Norte, no lado leste da Via da Lua, logo ao norte da Ponte da Lua, o Bode Dançarino é conhecido por suas festas barulhentas a qualquer hora. É um local de danças intermináveis e animadas e de flertes, dotado de uma notável adega repleta de centenas de vinhos de qualidade. Às vezes este estabelecimento atrai as atenções de punguistas e outros profissionais do gênero.

O Martelo e o Elmo: Localizado na Estrada do Machado Imponente, na Margem Norte, este alegre celeiro de celebrações dos anões também dá as boas vindas a seus companheiros de espada. Asinhas de frango assadas se tornam projéteis quando as piadas são de mau gosto, em meio a um oceano da encorpada cidra Barba Forte.

A Muralha de Helmer: Na Margem Norte, atravessando a Estrada Tiro de Arco em seu encontro com a Muralha Velha, podemos encontrar essa antiga torre de vigia, construída com vigas maciças e muros de pedra aparente. A Muralha de Helmer é dona de uma adega soberba. É bastante popular entre os alunos dos vários colégios, sejam eles eruditos ou mágicos, que freqüentam este ambiente simples cheio de sonhos, esperanças e discursos pomposos e nobres. Com freqüência este tipo de atividade proporciona noites divertidas, embora os piores oradores muitas vezes sejam arrancados de seus palanques à força.

O Sátiro Sorridente de Sorlar: Localizado na Margem Sul, na Alameda Auchtareen, este labirinto relativamente recente de janelas de vidro colorido, cabines, cortinas e escadarias estranhas tornam difícil o caminho dos embriagados. O estabelecimento atende mulheres de todas as raças e seus acompanhantes sérios ou tímidos. O proprietário é um feiticeiro de certa habilidade que não tolera brigas.

O Pedestal do Cervo: Localizado na Margem Norte, na parte norte da Muralha Velha, nove portas a oeste do Mercado, o Cervo em Pé possui galhadas de cervos por todas as paredes e brilhantes estandartes de batalha iluminados por lanternas. Este local é um restaurante e salão de baile, e não um simples bar. O local serve vitela, tortas de enguia de gosto exótico, caranguejos do rio assados com queijo crocante, vários tipos de pães condimentados, saborosas linguiças de carne de rothé defumada e o famoso queijo de nozes de Lua Argêntea. No final da noite, a grande pista, até então vazia, fica repleta de dançarinos, e a festa se inicia.

HOSPEDARIAS NOTÁVEIS

Na época do verão, passar uma noite ou duas nos jardins e parques de Lua Argêntea não é uma experiência desagradável, mas no restante do ano, aconselha-se a maioria dos viajantes a dormir em hospedarias. Algumas das mais conhecidas são descritas a seguir.

O Carvalho Dourado: Localizada na Margem Norte, na Alameda da Máscara do Dançarino, ao noroeste da Estrada do Vidro Fundido, o Carvalho Dourado possui quartos rústicos e aconchegantes, corredores de lajotas com iluminação suave, fragrâncias de ervas e samambaias nas janelas, um ambiente para evocar a sensação de dormir ao ar livre em um recanto seguro e agradável da floresta. Há salas de reunião disponíveis para aluguel no andar superior, enquanto um bar amigável no porão se encarrega das fofocas e do divertimento.

Todos os quartos desta hospedaria dão vista para um átrio central dominado por um carvalho enorme que se estende para o céu, com lanternas penduradas nos galhos sobre mesinhas. Dedicado à deusa Shiallia, o Carvalho dourado é o favorito dos druidas, rangers, elfos e todos os amantes da privacidade ou da paz e tranquilidade. Os preços são elevados, mas os clientes podem contar com um serviço de quarto excelente.

Lar dos Desobedientes: Encontrado no canto noroeste da esquina da Estrada Tiro de Arco com o Caminho do Fantasma, este estabelecimento foi construído no local da antiga Hospedaria dos Sábios Desobedientes, um ponto de referência local. O antigo edifício foi destruído por um incêndio e depois substituído pelo Lar dos Desobedientes, uma hospedaria menos pobre e decadente do que a anterior. O Lar dos Desobedientes é o novo local popular entre os visitantes que não se importam em demonstrar sua riqueza ou importância. Os camareiros Havorr Merendil e Jhalessa Tosada sempre sabem quais artesões, tutores e restauradores locais recomendar.

história resumida

Fundada em um local sagrado desde tempos imemoriais às divindades Mielikki e Lurue, o Unicórnio, Lua Argêntea cresceu a partir de um simples aglomerado de cabanas de madeira ao redor da Taverna Lua de Prata, próxima das colinas sagradas no Vau de Lua Argêntea — um dos poucos locais onde o Rio Rauvin era raso o bastante para ser cruzado com facilidade no verão. Árvore da Lua logo se tornou a Aldeia de Prata, e depois a Vila de Lua Argêntea.

A vila cresceu com lentidão, porque seus habitantes construíam em harmonia com a floresta, ao invés de desmatar e queimarem a terra. As lendas afirmam que Mielikki e Lurue visitaram a Hospedaria Lua de Prata na forma humana, e ficaram tão comovidos com o povo de Lua Argêntea e sua sensibilidade em relação à terra que abençoaram o estabelecimento. Ainda que o prédio tenha ruído mais tarde, suas pedras foram usadas na construção dos portões e muralhas da cidade, e o povo acredita que a promessa de segurança concedida pela bênção das divindades ainda exista, difundida por toda a cidade.

Lua Argêntea se tornou uma cidade em 637 CV, quando o primeiro conjunto de muralhas foi completado e o primeiro dos Altos Magos governantes, Ecamane Prata Genuína, foi eleito. Prata Genuína e seus nove aprendizes levaram a educação aos seus companheiros Argenteanos (muitos dos quais eram armadilheiros e lenhadores rudes e iletrados) e fundaram uma biblioteca como complemento à sua escola. Os Altos Magos subseqüentes mantiveram esta diretriz de patrocinar o aprendizado e a cultura. Através da atividade artística e do sentimento de segurança criado através do convívio harmonioso de muitas raças, eles procuram tornar Lua Argêntea a "Myth Drannor do Norte", um baluarte da civilização na Fronteira Selvagem. Durante todo o reinado de Prata Genuína, magos e mestres do conhecimento habilidosos continuaram a chegar à cidade vindos de todas as partes de Faerûn, e assim Lua Argêntea se tornou um importante centro de estudos mágicos.

Em 712 CV, Prata Genuína faleceu e foi substituído como Alto Mago por seu sobrinho Aglanthol, o Ruivo. Em 714 CV, Myth Drannor caiu, abalando todas as nações do norte de Faerûn. Nobres magos e heróis de Lua Argêntea resgataram alguns dos líderes e eruditos mais proeminentes de Myth Drannor, sacrificando-se no processo. O desejo de parte dos magos da cidade de saquear as ruínas levou demônios e diabos até Lua Argêntea, e Aglanthol morreu combatendo essas criaturas em 719 CV. Ele foi sucedido por Ederan Nharimlur, que desposou a princesa élfica Elénaril (uma das refugiadas de Myth Drannor) e reinou por muito tempo, em paz. Durante seu reinado, a cidade dobrou de tamanho.

Com a morte de Ederan em 784 CV, sua filha Amaara Nharimlur se tornou a Alta Maga de Lua Argêntea. Em 815 CV, Elué Dualen, uma garota humana de grande aptidão mágica (na realidade Alustriel, sem que ninguém soubesse) chegou à cidade e se tornou amiga tanto de Amaara, quanto de sua irmã Lynx. Em 821 CV, Elué e Lynx fundaram o Colégio da Senhora, a primeira escola pública para magos em Lua Argêntea a aceitar alunos, e não aprendizes. Como forma de pagamento pela tutela, o colégio exigia um período correspondente de serviço na defesa da cidade. Em 843 CV, Elué e outros magos criaram a Ponte da Lua, o ponto de referência mais famoso da cidade.

Elué se tornou a Alta Maga em 857 CV quando Amaara e sua mãe partiram para Encontro Eterno. Elué e Lynx partiram em 876 CV. Nessa época, o título de Alto Mago não foi transmitido em paz. O Senhor da Guerra Lashtor, comandante do exército da cidade, aproveitou a oportunidade para dominá-la, assassinando magos nas ruas e queimando bibliotecas de magia. Seu reinado duraria pouco mais de um ano, antes que a maga Tanalanthara, mais tarde conhecida como "a Loba", o depusesse e restaurasse o poder do título de Alto Mago. Por sua vez, ela se sacrificou em 882 CV, quando ajudou a defender Lua Argêntea contra uma horda furiosa de orcs.

O povo da cidade elegeu Tanisell do Manto, um mago humilde e de voz suave, como o próximo Alto Mago. Nesta época as proteções ao redor da cidade foram fortalecidas e a

grande biblioteca conhecida como Reduto dos Sábios foi construída. O Guardião do Reduto, Nunivyt Threskaal, sucedeu Tanisell em 920 CV, iniciando um reinado longo e pacífico que terminaria com sua morte em 1.050 CV. O Alto Mago seguinte foi Orjalun, marcado por Mystra ao nascer. Seu reinado é lembrado pelo surgimento de muitos magos poderosos (incluindo Ahghairon de Águas Profundas e do Arco Gentil), mas também por uma praga em 1.150 CV que causou a morte de metade dos cidadãos de Lua Argêntea. Orjalun indicou seu antigo aprendiz Sepur como seu sucessor em 1.230 CV, mas este mago abandonou a cidade após dois anos. Sua partida levou a uma série de batalhas místicas mortais entre os magos residentes pelo controle da cidade. Na ausência de um mago digno, o povo de Lua Argêntea elegeu um prefeito para governá-los.

Em 1.235 CV, o prefeito de Lua Argêntea perdeu o controle da cidade para o Senhor da Guerra Khallos Destruidor de Escudos quando uma horda de orcs sitiou o local. Os orcs atravessaram as muralhas — a primeira vez que um inimigo entrou em Lua Argêntea — mas um exército formado por elfos e Harpistas, liderados por Storm Mão Argêntea e Alustriel, das famosas Sete Irmãs, destruiu os invasores, o Senhor da Guerra Khallos e também o autoproclamado Alto Mago Shaloss Ethenfrost, restaurando a paz e a justiça à cidade.

Alustriel se tornou a primeira Alta Maga de Lua Argêntea escolhida pelo povo por unanimidade. Ela governou muito bem e durante muito tempo. Sob sua liderança gentil (e seu domínio sutil sobre a intriga e a manipulação), Lua Argêntea se tornou verdadeiramente rica, bem defendida, sofisticada, limpa e um ótimo local para se viver. Em 1.369 CV, Alustriel indicou Taern Chifre-Lâmina para o cargo de Alto Mago de Lua Argêntea e dirigiu seus esforços para a criação das Fronteiras Prateadas. Ela continua a ser reverenciada na cidade, e detém o amor e a lealdade da grande maioria dos residentes.

O advento da confederação conhecida como Fronteiras Prateadas revitalizou Lua Argêntea como uma base para aventureiros ávidos para conquistarem suas próprias propriedades e fortalezas, ou pelo menos para conseguirem sua cota das tão afamadas riquezas do Norte. Hoje, Lua Argêntea tem se desenvolvido a pleno vapor, mas Taern trabalha duro para reduzir a superpopulação ao mínimo possível. Ele encoraja o povoamento das áreas rurais vizinhas concedendo dotes de terra, melhorando as trilhas e aumentando as patrulhas, patrocinando (e protegendo) caixeiros-viajantes que levam a atividade comercial até os povoados mais distantes e designando oficiais palacianos que visitam regularmente os colonos para saber sobre seus problemas e preocupações.

As proteções de Lua Argêntea

A maioria das pessoas em Águas Profundas e nas Terras Centrais já ouviu falar que um campo mágico poderoso e sempre atuante protege a Gema do Norte. Um escudo ainda mais poderoso rodeia o palácio, e somente algumas pessoas em especial conseguem passar. Os detalhes completos sobre estas proteções são conhecidos apenas pela Grã-Senhora Alustriel e o Alto Mago Taern Chifre-Lâmina, mas muitos de seus poderes podem ser resumidos aqui.

As proteções foram alicerçadas em um *mythal*, um dos últimos desses aparatos remanescentes em Faerûn. Os limites da proteção exterior ultrapassam em 1.000 metros as muralhas recém expandidas de Lua Argêntea. A proteção é esférica e se estende pelo ar e pela terra, controlando até mesmo a parte do Rio Rauvin que flui através dela. Os limites da pro-

teção interna são de quase 4 metros além das muralhas do Grande Palácio e da Corte Estelar, encobrendo a ambos.

A maioria do povo de Lua Argêntea sabe que Alustriel e um pequeno grupo de aliados confiáveis controlam as proteções, que é necessário carregar uma insígnia especial para passar pelas proteções do Palácio, que a Ponté da Lua é ligada às proteções e que elas protegem a cidade dos rigores do clima nesta região tão inóspita. Somente a Guarda Mágica, os comandantes dos Cavaleiros em Prata e um punhado de agentes de confiança sabem sobre as magias especificamente potencializadas ou anuladas pelas proteções.

OS SEGREDOS DAS PROTEÇÕES

As proteções obedecem a certos indivíduos, conhecidos por iniciados das proteções, que são harmonizados a elas. Um iniciado de patente mais alta consegue impedir as tentativas de controle de todos os iniciados de patente inferior à sua, não importando quantos eles sejam. Em ordem descendente de autoridade, os iniciados das proteções atuais são

Alustriel; suas seis Irmãs; Taern Chifre-Lâmina; Jorus Manto Celeste, líder da Guarda Mágica; Sernius Alathar, comandante dos Cavaleiros em Prata; Galaerthus Irymm, Mestre do Salão do Harpista; os membros da Guarda Mágica, em ordem decrescente de patente; e os oficiais dos Cavaleiros em Prata, também em ordem decrescente. Para se tornar um iniciado das proteções é necessário um dia inteiro, o gasto de 2.500 XP por parte da criatura sendo harmonizada e o auxílio e o conhecimento de Alustriel, Taern ou de uma das divindades da magia (Azuth e Mystra).

As proteções de Lua Argêntea *impedem* (anulam), *induzem* (conjuram continuamente) e *proporcionam* (disponibilizam para os iniciados) certos efeitos de magia, descritos a seguir.

Uma magia ou efeito *impedido* pode ser conjurado e exaurido da maneira usual dentro ou sobre as proteções — mas simplesmente não causa nenhum efeito. Caso qualquer parte do efeito se direcione às proteções, sua energia é completamente absorvida. A lista das magias *impedidas* pelas proteções da Lua Argêntea inclui:

Magias com o descritor morte

Magias com descritor mal

Magias com o descritor teletransporte conjuradas por criaturas sem uma insígnia da proteção (veja adiante)

Magias de conjuração (invocação) conjuradas por criaturas sem uma insígnia da proteção

Magias de evocação (fogo) conjuradas por criaturas sem uma insígnia da proteção

Observe que a proteção contra magias de teletransporte também bloqueia a criação de novos portais e a operação dos existentes, exceto para os indivíduos possuidores de uma insígnia da proteção.

Magias ou efeitos *induzidos* funcionam de forma semelhante às magias adicionadas aos efeitos de *santificar* ou *conspurar*. A lista de magias *induzidas* pelas proteções de Lua Argêntea inclui: *antipatia* contra todos os demônios, diabos, dragões, drow, duergar, gigantes, goblinóides, devoradores da mente, orcs e trolls com tendências malignas, *detectar observação* (todas as criaturas dentro da proteção recebem esse benefício) *purgar invisibilidade* *proteção contra energia negativa* *proteção contra o mal*

Uma magia ou efeito *proporcionado* funciona como se fosse uma habilidade de um item mágico de posse do iniciado.

Uma magia *proporcionada* é ativada por uma palavra de comando e requer uma ação

padrão. Somente um iniciado da proteção

consegue acessar as magias *proporcionadas* disponíveis pelas proteções de Lua Argêntea. Vários iniciados podem convocar o mesmo poder ao mesmo tempo.

A lista de magias conhecidas inclui:

Abençoar arma, *agilidade felina*, *andar no ar*, *controlar água*, *controlar os ventos**, *discernir mentiras*, *dissipar o caos*, *dissipar o mal*, *escudo arcano*, *extinguir fogo*, *força do touro*, *idiomas*, *mísseis mágicos** (nível de conjurador: 9º), *proteção menor contra ferro†*, *queda suave*, *remover maldição*, *remover paralisia*, *repulsão**, *silêncio*, *toque chocante*

† Veja o Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS.

* Acessível apenas para Alustriel, suas Seis Irmãs, Taern, Jorus e Sernius.

ras, dissipar o caos, dissipar o mal, escudo arcano, extinguir fogo, força do touro, idiomas, mísseis mágicos* (nível de conjurador: 9º), proteção menor contra ferro†, queda suave, remover maldição, remover paralisia, repulsão*, silêncio, toque chocante

† Veja o Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS.

* Acessível apenas para Alustriel, suas Seis Irmãs, Taern, Jorus e Sernius.

ras, dissipar o caos, dissipar o mal, escudo arcano, extinguir fogo, força do touro, idiomas, mísseis mágicos* (nível de conjurador: 9º), proteção menor contra ferro†, queda suave, remover maldição, remover paralisia, repulsão*, silêncio, toque chocante

† Veja o Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS.

* Acessível apenas para Alustriel, suas Seis Irmãs, Taern, Jorus e Sernius.

ras, dissipar o caos, dissipar o mal, escudo arcano, extinguir fogo, força do touro, idiomas, mísseis mágicos* (nível de conjurador: 9º), proteção menor contra ferro†, queda suave, remover maldição, remover paralisia, repulsão*, silêncio, toque chocante

† Veja o Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS.

* Acessível apenas para Alustriel, suas Seis Irmãs, Taern, Jorus e Sernius.

ras, dissipar o caos, dissipar o mal, escudo arcano, extinguir fogo, força do touro, idiomas, mísseis mágicos* (nível de conjurador: 9º), proteção menor contra ferro†, queda suave, remover maldição, remover paralisia, repulsão*, silêncio, toque chocante

† Veja o Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS.

* Acessível apenas para Alustriel, suas Seis Irmãs, Taern, Jorus e Sernius.

ras, dissipar o caos, dissipar o mal, escudo arcano, extinguir fogo, força do touro, idiomas, mísseis mágicos* (nível de conjurador: 9º), proteção menor contra ferro†, queda suave, remover maldição, remover paralisia, repulsão*, silêncio, toque chocante

† Veja o Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS.

* Acessível apenas para Alustriel, suas Seis Irmãs, Taern, Jorus e Sernius.

ras, dissipar o caos, dissipar o mal, escudo arcano, extinguir fogo, força do touro, idiomas, mísseis mágicos* (nível de conjurador: 9º), proteção menor contra ferro†, queda suave, remover maldição, remover paralisia, repulsão*, silêncio, toque chocante

† Veja o Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS.

* Acessível apenas para Alustriel, suas Seis Irmãs, Taern, Jorus e Sernius.

ras, dissipar o caos, dissipar o mal, escudo arcano, extinguir fogo, força do touro, idiomas, mísseis mágicos* (nível de conjurador: 9º), proteção menor contra ferro†, queda suave, remover maldição, remover paralisia, repulsão*, silêncio, toque chocante

† Veja o Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS.

* Acessível apenas para Alustriel, suas Seis Irmãs, Taern, Jorus e Sernius.

ras, dissipar o caos, dissipar o mal, escudo arcano, extinguir fogo, força do touro, idiomas, mísseis mágicos* (nível de conjurador: 9º), proteção menor contra ferro†, queda suave, remover maldição, remover paralisia, repulsão*, silêncio, toque chocante

† Veja o Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS.

* Acessível apenas para Alustriel, suas Seis Irmãs, Taern, Jorus e Sernius.



A Ponte da Lua

Além das magias e efeitos *induzidos* disponíveis na proteção exterior, as magias *curar ferimentos moderados* e *neutralizar veneno* ficam disponíveis a todos os iniciados das proteções no Vaelun. *Cubo de força*, *cura completa* e *esfera prismática* podem ser utilizadas como magias *proporcionadas* apenas por Alustriel ou Taern.

INSÍGNIAS

Existem quatro tipos de insígnias para as proteções de Lua Argêntea, medalhões perfurados (para serem usados como pingentes) quase do tamanho de um dedal grande. Não se sabe quantas insígnias de cada tipo foram criadas, mas as cópias sobressalentes não são armazenadas em locais fáceis de encontrar ou alcançar, mesmo por um ladino experiente. Nenhuma insígnia das proteções consegue deixar fisicamente a área das proteções — no instante em que uma delas deixa a área, ela se transforma em pó. Este resultado não pode ser impedido por transporte extradimensional como *portais*, viagem planar ou tentativas de colocar as insígnias em locais extradimensionais.

Os argenteanos considerados confiáveis por Alustriel ou Taern recebem insígnias *adrath* para uso pessoal; para os visitantes, elas são emprestadas e devem ser devolvidas antes de partirem. As criaturas que precisam das insígnias *duraph* para entrar na cidade devem informar o oficial superior no portão de entrada sobre o motivo da viagem e são imediatamente escoltadas por soldados armados e interrogadas pela Guarda Mágica. Os conjuradores com negócios a tratar dentro do Vaelun só recebem as insígnias *lauthaul* nos postos de vigília se um oficial da Guarda Mágica ou um iniciado de posto mais elevado permitir, e devem devolvê-las ao sair da proteção interna. Os indivíduos que necessitem de uma insígnia *duraph* jamais receberão uma *lauthaul*, a menos que Alustriel esteja presente em pessoa para conceder permissão.

Insígnia Aadrath: Este tipo de insígnia permite ao usuário conjurar magias de conjuração (invocação), evocação (fogo) e magias com o descritor teletransporte nas áreas da proteção externa de Lua Argêntea, bem como usar itens com os mesmos efeitos. Sem a insígnia, a conjuração desses tipos de magias é inútil. As insígnias *adrath* são entalhadas na forma de cabeças de unicórnios.

Insígnia Duraph: Este tipo de insígnia anula os efeitos de *antipatia* e *detectar observação* existentes nas proteções de Lua Argêntea. Estas insígnias têm a forma de um diamante.

Insígnia Lauthaul: Esta insígnia funciona como a *adrath*, exceto que seus efeitos se estendem à proteção interna. Ela permite que os usuários conjurem magias de conjuração (invocação), evocação (fogo) e magias com o descritor teletransporte no interior do Vaelun. Uma pequena quantidade de insígnias *lauthaul* é harmonizada para permitir a entrada em partes proibidas do palácio. Elas se parecem com pequenos escudos.

Insígnia Thelbane: Somente um grupo seletivo de pessoas sabe da existência desta insígnia e acredita-se que atualmente existam menos de dez. Alustriel e Taern sempre carregam uma destas insígnias quando estão em Lua Argêntea, e várias outras estão sob a proteção dos diversos Escolhidos de Mystra. Elas são mantidas no maior sigilo possível, pois os usuários podem cancelar os poderes das proteções indefinidamente (ou iniciá-los instantaneamente) com uma ação de rodada completa. As insígnias *thelbane* se parecem com estrelas de seis pontas penduradas em uma das extremidades de uma lua crescente.

Locais importantes

As muralhas de Lua Argêntea protegem muitos edifícios imponentes. As atrações mais famosas incluem parques, mercados a céu aberto, bibliotecas que rivalizam o Forte da Vela, templos e santuários a diversas divindades dos humanos, elfos e anões e o Conclave, uma universidade recém-formada composta por escolas de magia, música e educação.

O ALTO PALÁCIO

O Alto Palácio, uma construção imponente de grandes blocos de pedra revestidos com mármore branco e torres delicadas, fica próximo do coração da cidade e atrai a atenção de todos os transeuntes. Os merlões de suas ameias são entalhados à

imagem de cabeças de unicórnios. No interior, o palácio ostenta tetos elevados, pisos de mármore

brilhante, plantas suspensas, tapeçarias e paredes brancas em relevo com figuras de flores, trepadeiras, samambaias e árvores. A sempre vigilante Guarda Superiora, um grupo de elite formado por noventa oficiais palacianos vestidos com armaduras prateadas exclusivas, e o poder arcano da Guarda Mágica protegem o lugar.

O palácio possui quatro torres muito altas. O par setentrional abriga o arsenal e os aposentos da Guarda Superiora, com celas subterrâneas. A torre mais meridional, conhecida como Torre da Senhora Brilhante, costumava ser a residência pessoal de Alustriel, e agora pertence ao Alto Mago Taern. A torre central, Escudo da Lua, abriga a Câmara do Estado em seus pisos inferiores, enquanto os superiores servem como residência para os oficiais

de patente elevada.

Os visitantes entram no Escudo da Lua pelo Portão do Unicórnio na muralha oeste e sobem pela Escadaria de Prata até o Salão das Boas Vindas, onde um mordomo e sua equipe os recebem e os encaminham. Uma porta imponente leva para o leste até o espaçoso Grande Salão. As câmaras de audiência, o salão de banquetes e salas dedicadas ao Conselho das Fronteiras circundam o Grande Salão. No extremo oriental, na forma da proa de um navio, dois grandes arcos conduzem ao Trono de Prata e o Sólido da Lua. A Grã-Senhora das Fronteiras Prateadas senta-se no Trono de Prata, enquanto o Alto Mago de Lua Argêntea governa do Sólido da Lua. Atrás do Trono de Prata fica a parte mais nova do palácio, uma ala térrea que abriga Alustriel, seus porta-vozes e sua equipe.

Sob as salas do andar térreo do palácio existem doze pisos subterrâneos. Os quatro primeiros contêm despensas, uma ex-



Taern Chifre de Lâmina

celente adega, celas para prisioneiros, um arsenal e a Biblioteca de Elénaryl. O quinto andar abriga uma coleção enorme de itens que podem ser úteis no futuro, desde chatas a cúspides a escadas grandes, aríetes e quilômetros de cabos. O sexto nível é a Cripta dos Altos Magos, onde os magos governantes da antiga Lua Argêntea jazem sepultados. A entrada para essas duas áreas só é possível para os que possuam insígnias lauthaul especiais, harmonizadas e preparadas pessoalmente por Alustriel ou Taern.

Os seis níveis inferiores compreendem a Câmara do Alto Mago, um amplo depósito de tesouros fabulosos, itens mágicos e artefatos. Somente os portadores de insígnias thelbane conseguem entrar no local, e mesmo assim todos os demais portadores recebem um aviso através de um efeito similar ao da magia *alarme*. Qualquer tentativa de forçar a entrada no aposento alerta todos os portadores das insígnias thelbane e ativa defesas mágicas de natureza extraordinariamente poderosa.

Taern chifre-lâmina, Alto Mago de Lua Argêntea

Humano, Evocador 18: ND 18; humanóide (Médio); 18d4+18 DV; 58 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 20 (toque 15, surpresa 18); Corpo a corpo: a *Chifre-Lâmina* +12/+7 (dano: 1d8+3, dec. 19–20) ou *adaga do toque espectral* +2 +11/+6 (dano: 1d4+2, dec. 19–20), ou à distância: magia +11; *QE* Traços de anão, benefícios de familiar, magias permanentes, magia inata; Tend. LB; TR Fort +9, Ref +8, Voa +15; For 11, Des 14, Con 13, Int 20, Sab 18, Car 16. Altura : 1,83 m.

Perícias e Talentos: Alquimia +15, Blefar +7, Concentração +20, Diplomacia +7, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (local [Fronteiras Prateadas]) +15, Ouvir +8, Profissão (bibliotecário) +9, Espionar +15, Sentir Motivação +8, Identificar Magia +20, Observar +8, Natação +3; Magias em Combate, Criar Bastão, Magia Inata (*mísseis mágicos*), Usar Arma Comum (espada longa), Maximizar Magia, Acelerar Magia, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Dominar Magia (*dissipar magia*, *mísseis mágicos*, *muralha de energia*, *relâmpago*, *teletransporte exato*), Foco em Magia (Evocação), Magia Penetrante, Magia Sem Gestos.

Traços de Anão: O *cinto dos anões* de Taern lhe concede visão no escuro, ligação com as pedras, +2 de bônus de melhoria na Constituição (já adicionado aos atributos) e +2 de bônus de resistência nos testes contra venenos, magias e efeitos similares a magia. Ele recebe +4 de bônus em todos os testes de Carisma e de perícias baseadas em Carisma ao tratar com anões, +2 de bônus com gnomos e halflings e –2 de penalidade ao lidar com qualquer outra pessoa.

Benefícios de Familiar: Concede ao mestre o talento Prontidão (enquanto estiver ao alcance da mão); o mestre pode partilhar magias; o mestre possui vínculo empático; o mestre pode espionar o familiar. Consulte Familiares no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*.

Magias Permanentes: Taern tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *compreender linguagens*, *detectar magia* e *proteção contra flechas*.

Magia Inata: Taern conhece *mísseis mágicos* como uma magia inata e pode conjurá-la uma vez por rodada como uma habilidade similar a magia.

Magias de Mago por Dia: 5/7/6/6/6/5/4/4/2; CD base = 15 + nível da magia, 17 + nível da magia para magias de Evocação. Escola Proibida: Conjuração. Taern conhece a maioria das magias arcanas do *Livro do Jogador* e do *Cenário de Campanha de Os Reinos Esquecidos*. Ele costuma memorizar *despistar*, *localizar criatura*, *observação* e um *relâmpago* acelerado.

Inventário: *Cinto dos anões*, *braçadeiras da armadura* +5, *broche de escudo arcano*, a *Chifre-Lâmina* (veja adiante),

adaga do toque espectral +2, *anel de proteção* +3, *bastão da prontidão*, *bastão da negação*, *sandálias de patas de aranha*.

Vesk, Rato Familiar: DV 18; PV 29; Corpo a Corpo: +9; CA 23; *QE* transmitir magias de toque, falar com o mestre, falar com animais de sua espécie; RM 23; Inic. 14; consulte o *Livro dos Monstros*, Apêndice 1.

Este mago alto e de barba grisalha é um Harpista veterano. Até ser escolhido por Alustriel como seu sucessor ao posto de Alto Mago de Lua Argêntea, ele era conhecido como o fundador e líder da Guarda Mágica da cidade. Sério, pensativo e profundamente apaixonado por Alustriel (como muitos Argenteanos), sua atual conduta ponderada contrasta com sua juventude impetuosa. Taern tenta evitar confrontos, alcançando as decisões através do consenso e abrاندando tudo o que possa ser atenuado. Seu apelido, Magia Trovejante, se originou das magias de batalha letais pelas quais ele se tornou conhecido em antigos duelos em feiras mágicas, e mais recentemente na defesa de Lua Argêntea. Ele trabalha com afinco para estabelecer amizades com pessoas famosas e desconhecidas, para forjar alianças de pessoas que possam solicitar ajuda recíproca em momentos críticos.

A Chifre-Lâmina: Esta arma famosa é uma *espada longa dançarina de armazenar magias* +3 com três propriedades incomuns. Primeiro, como uma ação padrão, o portador pode criar um efeito simultâneo de *mensagem* para até cinco indivíduos à sua escolha. A *mensagem* consiste em um simples chamado de trombeta; nenhuma outra mensagem é possível.

Segundo, a *Chifre-Lâmina* possui a habilidade de armazenar duas magias, e não apenas uma. Exceto por esta característica, ela funciona da mesma forma que uma espada de armazenar magias comum. Taern costuma armazenar *cura completa* e *dissipar o mal*.

Por fim, a lâmina foi harmonizada com os iniciados das proteções de Lua Argêntea. Nas mãos de qualquer outra pessoa, a *Chifre-Lâmina* é simplesmente uma *espada longa dançarina* +1. Esta espada tem tendência boa e impõe dois níveis negativos a qualquer personagem maligno que tente usá-la. Estes níveis negativos permanecerão enquanto o indivíduo empunhar a espada, e desaparecerão assim que ele largá-la. Os níveis negativos jamais ocasionam perda de níveis reais, mas não podem ser ignorados de forma alguma enquanto a espada for empunhada.

Nível de Conjurador: 18º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, animar objetos, transferência de poder divino, *mensagem*. **Preço de Mercado:** 227.115 PO; **Custo de Criação:** 113.715 PO + 9.072 XP.

A CORTE ESTELAR

Um edifício de pedra de dois andares, que se assemelha a uma gigantesca coroa real com muitas pontas encravadas no chão, a Corte Estelar abriga muitos dos burocratas e oficiais da cidade. Os escritórios mais importantes encontrados nesta estrutura magnífica incluem os Salões do Julgamento, a corte criminal de Lua Argêntea; as Listas, onde são mantidos os registros de concessões, escrituras e transferências de terra, cidadanias e impostos, plantas baixas e dos esgotos de todos os edifícios locais e a genealogia dos cidadãos atuais; e o Salão do Diálogo, onde os cidadãos podem reclamar, debater assuntos cíveis e apresentar petições oficiais para alterações nas leis, para que algo seja feito ou desfeito, ou para que sejam reconhecidos como cidadãos.

FORTALEZA DE VIGÍLIA DO RAUVIN

A cerca de vinte e quatro quilômetros a oeste de Lua Argêntea, em um grande afloramento de rocha de onde se avista todo o Rauvin, fica uma antiga fortaleza e torre de vigília. Erigida há cerca de duzentos anos atrás para proteger Lua Argêntea da aproximação de inimigos vindos do Vale do Rauvin, seja estrada ou pelo rio. Mas este forte sempre foi um elefante branco, e nunca foi guarnecido completamente, nem preservado de forma adequada. O local agora possui um novo propósito, como o quartel general da recém-criada Legião Argêntea, o exército da confederação das Fronteiras Prateadas, sob o comando do filho de Alustriel, o Delegado Chefe Methrammar Aerasumé (meio-elfo Gue7/Mag9, LB).

Mais de quatrocentos soldados, quase a metade da força da Legião, ficam aquartelados aqui, em treinamento. A maioria é constituída por Escudantes de Sundabar, mas contingentes de anões vindos do Salão de Mitral e da Cidadela Felbarr compõem uma parcela significativa das tropas. A guarnição da Legião auxilia os Cavaleiros em Prata na patrulha das terras a oeste de Lua Argêntea, mas passa a maior parte de seu tempo em treinamento.

PRINCIPAIS TEMPLOS

O povo de Lua Argêntea acredita que várias divindades benevolentes — Mielikki e Lurue, para citar duas delas — protegem sua cidade. Eles valorizam os ensinamentos divinos e apóiam tanto os clérigos quanto os druidas. Templos fabulosos vigiam a cidade, com suas torres brilhando ao sol, enquanto bosques e clareiras sagradas se escondem nas florestas ainda existentes dentro e ao redor da cidade.

Os Salões da Inspiração: Um templo magnífico, de formato retangular, com quatro torres, este edifício foi dedicado a Oghma e Milil. Suas torres imponentes abrigam bibliotecas, salas de estudo e câmaras de oração, com sinos de prata no pavimento superior e aposentos para bardos e adoradores visitantes nos pisos inferiores. Uma capela aberta com três níveis de sacadas conecta as torres. Aqui os visitantes podem escutar algumas das músicas e contos mais fantásticos do Norte. O Mestre Cantor Beldor Thrivvin (humano Clr14 de Milil, NB) e o recém-chegado Lorde do Conhecimento Ormast Keldellyn (humano Clr12/Dis3 de Oghma, LN) presidem em conjunto sobre um clero composto por bardos e mestres do conhecimento.

A Casa Invencível: Este templo é composto por uma fortaleza severa e sem ornamentos, construída para a batalha, e é o lar dos adoradores entusiastas de Helm. O culto ao Vigilante é muito popular nas Fronteiras Prateadas, principalmente entre os Cavaleiros em Prata, a Guarda Superiora e a Guarda Mágica. A Casa Invencível atua sob a liderança hábil do Mestre Vigilante Baerim Coraddor (humano Gue4/Clr10, LN), um líder carismático e vigoroso que subiu ao poder após

seu predecessor Erssler Thamm perecer em batalha ao proteger peregrinos apanhados por uma tempestade de neve contra lobos demoníacos. Baerim foi marcado no campo de batalha com a Mão de Helm, uma manifestação reluzente enviada pelo próprio deus, e os demais sacerdotes-guerreiros rapidamente aceitaram sua liderança.

A Clareira de Mielikki: Uma clareira a céu aberto dedicada a Mielikki, este local consiste de um círculo de copas de sombras imponentes, cercado por samambaias e arbustos frutíferos que levam até um piso central forrado de musgo viçoso. Uma árvore oca guarda um *portal* ligado a uma habitação usada pelo clero na Margem Norte. A Serva Superiora Tathshandra Tyrar (humana Clr10 de Mielikki, NB), cujos olhos ainda brilham apesar de já haverem contemplado setenta verões, lidera os serviços na clareira dia e noite. Este local é conhecido como um ponto de serenidade onde com frequência se sente a presença divina.

As Matinais de Rhyester: Batizada com o nome do profeta cego que a fundou em 717 CV, esta casa de oração de Lathander possui um altar iluminado por um arco-íris a cada amanhecer, quando os raios do sol atravessam os vitrais na face leste do templo. Abalada pela disputa interna pelo cargo de Mestre da Alvorada, a congregação ainda busca seu líder por direito. No início deste ano, uma voz estrondosa vinda do Altar da Aurora falou após o funeral do antigo Mestre, "Tomaí como líder aquele que sobre este altar depositar o meu sinal apropriado".

Os sacerdotes, após discutirem furiosamente, acreditam que o sinal deva ser um item, provavelmente de grande poder mágico, que seja novo ou represente um novo começo, e demonstre claramente o espírito de liderança ou o toque pessoal de Lathander — mas qual item, e onde ele está? Os pretendentes rivais ao cargo de liderança deste templo abastado estão patrocinando vários aventureiros para revirem as Fronteiras em busca do sinal — e espões para vigiarem as ações de seus adversários e agentes. Um novo grupo de aventureiros parte praticamente a cada dezena, e muitos combatem equipes rivais com ferocidade nas regiões selvagens... E enquanto isso os fiéis aguardam, e novos pretendentes, "convocados pelo Senhor do Amanhecer", chegam dos quatro cantos de Faerûn.

O Templo das Estrelas de Prata: Uma belíssima estrutura curvilínea de pedra cravejada com muitas janelas em forma de estrela, de cristal e prata, este templo de Selûne foi construído como uma tiara com uma única ponta, uma torre voltada para o norte com o teto formando uma lua crescente quando é visto das ruas ao redor. O seu clero tem sido instruído pela Senhora Suprema da Lua Shalyssa Lurialar (meio-elfa Clr13, CB) a auxiliar os arautos locais, os Harpistas e os sacerdotes de Deneir a mapear as Fronteiras, e muitos contratam aventureiros como escolta contra monstros saqueadores.

O CONCLAVE DE LUA ARGÊNTEA

Esta nova universidade é uma criação de Alustriel, um de seus últimos atos como a Alta Maga de Lua Argêntea antes de abdicar dessa posição para assumir responsabilidades maiores como a Porta-Voz das Fronteiras Prateadas. Ela convenceu vários antigos centros de conhecimento e educação independentes a se unirem em uma única instituição para compartilharem suas descobertas de maneira mais eficiente e tornar diversos campos de estudo disponíveis para seus alunos. A Grã-Senhora em pessoa custeia os gastos de hospedagem e de tutela para os alunos promissores e também patrocina pesquisas esotéricas de vários mestres do conhecimento, permitindo que eles se concentrem nos estudos e na pesquisa.

O Conclave não é um único edifício ou distrito da cidade. Algumas partes da universidade são localizadas próximas às demais em um campus na Margem Sul, mas outras escolas se mantêm espalhadas por toda a cidade.

Invocatório de Arkhen: Uma escola de feitiçaria (e não de magia), esta é uma das poucas instituições de seu tipo em toda Faerûn. Os alunos estudam com Arkhen, o Indiferente (humano Fet13, NB), notório por sua severidade e sarcasmo, em um edifício construído recentemente onde quase toda a mobília é composta por constructos animados sob o comando do Feiticeiro Mestre.

Salão do Crepúsculo Eterno: Um templo élfico cujos andares superiores contêm salas e mais salas de genealogias, poesia, registros e filosofia dos elfos, este salão é administrado pela Mestra do Conhecimento Vadalathra Manto do Rio (elfa do sol Mag7/Mes6, CB).

A Casa da Harpa: Outrora conhecido como o famoso colégio bárdico Focluchan, esta escola permaneceu vazia por mais de um século. Foi reaberta recentemente e existem planos para restaurar seu nome histórico tão logo o Bardo Mestre sinta que a instituição faz jus à lenda de sua predecessora. Hoje, a Casa da Harpa é pouco mais que um baile interminável para músicos, oradores, menestréis e bardos, sob a direção do Bardo Mestre Forell "Barba de Fogo" Luekaun (humano Brd11, CB). Ele espera que essa partilha de canções e de lendas enriqueça todos os frequentadores e lhe forneça um corpo docente capaz de ensinar os mais novos. Muitos Harpistas são conhecidos por se misturarem ao "povo alegre da Casa".

O Colégio da Senhora: Considerado por muitos como o coração do Conclave, o Colégio da Senhora não treina magos apenas na arte da magia, mas também em sua história. A tutela é caríssima — 500 PO mais 500 PO por nível de mago, até o máximo de 4.000 PO por ano para um mago de 7º nível. Magos de 8º nível ou superior não são aceitos como alunos, mas podem se unir ao colégio como "companheiros" ao custo de 5.000 PO ao ano. Alunos (e companheiros) de 5º nível ou superior que concordem em gastar metade de seu

tempo sob os serviços da Guarda Mágica pagam somente metade do valor normal.

Os alunos recebem alojamento nos dormitórios sempre lotados do colégio, e refeições no refeitório local. Caso preferam residir fora do campus, devem arcar com suas próprias refeições e acomodações. Os companheiros não desfrutam dessas vantagens. A comida — e especialmente o vinho que a acompanha — é surpreendentemente boa e é sempre acompanhada por danças, menestréis, leituras ou demonstrações de ilusões divertidas.

Muitos dos "Mestres da Arte" (tutores) são ranzinzas ou excêntricos, mas o colégio ensina a tolerância, a cooperação e a apreciação de diferentes filosofias e abordagens da magia. Todos os alunos aprendem sobre todas as escolas de magia, para verificar seu desejo ou aptidão para a especialização. O colégio comporta pouco mais de cem alunos de uma só vez, com uma lista de espera cada vez maior. Os ingênuos esperançosos que comparecem aos portões são colocados na lista, aceitos e treinados para cozinhar, lavar, limpar e para a manutenção da universidade. Caso continuem a realizar estas tarefas, receberão alojamento e comida e a permissão de visitar certas partes das bibliotecas do Conclave sozinhos, até que sua hora chegue.

A Casa dos Mapas: Uma fortaleza de pedra imponente que pertenceu aos Arautos Supremos, este edifício agora é parte do Conclave. A torre abrigava o Reduto dos Sábios, e permanece como um depósito de mapas e genealogias, na maioria cópias de originais preciosos guardados em outros locais. O público em geral (guiados por arautos em treinamento que estudam no local e por uma equipe de mestres do conhecimento) tem a permissão de consultar os mapas e registros por uma taxa de 5 PO por hora. Não é permitido retirar nenhum material, e cópias só podem ser confeccionadas com uma solicitação ao Mestre da Casa. A heráldica, a genealogia e os mapas dessa coleção compreendem todos os reinos da superfície do Norte e as Terras Centrais. A cobertura de outras áreas de Faerûn é bastante generalizada. A Casa dos

Benefícios do colégio

Por que alguém pagaria milhares de peças de ouro pelo privilégio de frequentar uma escola de magia? A resposta é simples: Frequentar um colégio de magos concede acesso a muitas magias novas (veja Adicionando Magias ao seu Grimório, no Capítulo 10 do *Livro do Jogador*) além de facilidades para a criação de itens.

Primeiro, um aluno ou companheiro tentando aprender uma nova magia recebe +2 de bônus nos testes de Identificar Magia, desde que esteja no território do colégio.

Segundo, uma vez por trimestre, o aluno ou companheiro pode adicionar uma magia à sua escolha em seu grimório de graça, da mesma forma que recebe magias novas a cada nível. Ele deve passar um total de, no mínimo, 4 horas por dia durante pelo menos trinta dias do trimestre frequentando as aulas e estudando para ganhar este benefício.

Terceiro, o estudante ou companheiro tem permissão para copiar magias dos grimórios do colégio a qualquer hora, desde que pague uma taxa especial equivalente a metade do preço de mercado por um pergaminho daquela magia. Por exemplo, um mago que deseje copiar *velocidade* da biblioteca do colégio deve pagar 188 PO para fazê-lo.

Por fim, o estudante ou companheiro pode usar os laboratórios e as bibliotecas do colégio na criação de itens mágicos, mesmo se não possuir o talento de criação de item apropriado. O personagem deve desembolsar uma taxa especial igual a 10% do preço de mercado do item criado. O mago deve possuir todos os demais pré-requisitos do item a ser criado. Por exemplo, um mago que deseje criar uma *varinha do relâmpago*, apesar de não possuir o talento Criar Varinha, poderia fazê-lo utilizando os recursos do colégio — ao custo de 1.125 PO, 10% do preço normal de mercado da varinha.

Mapas atualmente é comandada pelo famoso sábio Esklindrar (humano Esp7/Adv4, LN), que foi persuadido por Alustriel a se mudar para cá quando ela lhe forneceu cópias pessoais de toda a coleção.

Esklindrar é um homem de língua afiada que vive para adquirir conhecimento. Dono de uma memória fantástica, ele se tornou o maior especialista conhecido em escritos humanos da Costa da Espada fora do Forte da Vela. Possui amigos entre muitos grupos de aventureiros e lhes dá dicas sobre a provável localização de tesouros antigos. Em troca, eles o informam sobre o que viram no local e lhe emprestam quaisquer documentos que encontrarem para que ele os copie. Esklindrar é amigo pessoal de Alustriel e de vários Harpistas poderosos, que certamente fariam de tudo para se vingar de qualquer mal sofrido por ele.

Conservatório Musical de

Utrum: Transferido da Margem Norte para um edifício maior e bastante ordinário no campus do Conclave na Margem Sul, este arquivo de partituras musicais e “pergaminhos de canções” também abriga mais de quarenta câmaras de treinamento à prova de som, onde os músicos podem cantar e tocar. Muitos praticam sozinhos, mas alguns dos cursos custam muito caro. Utrum já faleceu há muito tempo, mas o atual corpo docente de Mestres da Música desfruta de uma boa reputação. Qualquer pessoa (e não somente os alunos do Conclave) consegue alugar uma câmara de treinamento, por uma taxa de 1 PP a cada 2 horas, mas deve permitir que os Mestres e alunos ouçam à vontade, das sacadas existentes em todas as câmaras. É proibido cobrar ingressos para as apresentações no Conservatório, mas recitais gratuitos podem ser realizados em qualquer um dos Salões de Audição no andar térreo.

O Reduto dos Sábios: Esta estrutura maciça tem a forma de uma ferradura com cinco andares superiores e cinco níveis de masmorras labirínticas subterrâneas. Se o Forte da Vela é o maior dos depósitos de conhecimento escrito em Faerûn, o Reduto dos Sábios é a maior assembléia de conhecimento, na forma de uma equipe de sábios especialistas e sua notável biblioteca. O local é completamente resguardado pelas proteções do Vaelun, com um adicional: a entrada além do Salão de Recepção só é permitida para portadores de insígnias duraph (de qualquer tendência) distribuídas pelo Guardião do Reduto. Os intrusos que não sejam Jorus, Taern ou Alustriel, ou que não carreguem uma insígnia thelbane ou duraph consigo, são barrados por um efeito de *antipatia*.

O Reduto é mantido e protegido pelos sacerdotes de Deneir; eles arrumam as prateleiras e levam os tomos dos andares da biblioteca para as salas de leitura no Salão de Recepção a uma taxa de 5 PO por livro. Os livros que tratam sobre magia custam 10 PO para serem examinados e pedidos de grimórios recebem a resposta seca “Livros deste tipo não estão disponíveis”. Não são permitidas cópias pessoais de manuscritos ou mapas; até mesmo levar materiais de escrita para dentro do local é proibido, embora os escribas do Reduto

coloquem por escrito as anotações verbais dos leitores. Este serviço já é incluso na taxa. É possível encomendar cópias ao custo de 50 PO por mapa ou 2 PO por página de texto. Os mapas levam 2 dias para serem copiados, a menos que sejam muito grandes, e os textos podem ser copiados à velocidade de 10 páginas por dia.

O Guardião pode se oferecer para comprar manuscritos e fragmentos literários valiosos (200 PO por século de idade é uma boa média para o valor de um manuscrito antigo). Se o vendedor se recusar a vender, o Guardião pedirá permissão para copiar o tomo pela metade desse preço, e oferecerá acomodações e refeições gratuitas em quartos de hóspedes luxuosos em outra parte do Conclave enquanto o dono do manuscrito aguarda o término do serviço.

A maioria dos clientes do Reduto visita as galerias abertas (sem taxa de leitura) no térreo e no primeiro andar. Lá, as notícias de Faerûn são postadas em cartazes e penduradas nas paredes para consulta pública, e diversas cópias de obras de referência populares como o *Atlas de Faerûn de Delblood*, a *Lista dos Anos Transcorridos de Revendo* e o *Guia das Feras Monstruosas de Gaurdront* estão disponíveis. Do terceiro ao quinto andar, existem escritórios para os escribas, iluminadores e encadernadores do Reduto; salas de estudo para cada área de estudo (como magia, história, alquimia, zoologia e geografia); e escritórios onde os sábios podem ser consultados. Estas consultas acontecem somente com hora marcada e custam bem caro: 50 PO por hora de consulta geral, que inclui instruções completas sobre quais livros ou especialistas devem ser consultados e definições e identificações simples, mais 500 PO ou mais para respostas específicas e detalhadas para perguntas difíceis.

O atual Guardião do Reduto é o impressionante e suave Haliver Muorin (humano Mag9/Mes7, LN). Ele é auxiliado o tempo todo por seis sacerdotes de Deneir (humanos Clr3 a Clr7, LB) e dois guardas do Reduto (humanos Gue7, LN) e pode convocar outro par de guardas e 2d12 sacerdotes menores de Deneir em caso de emergência.

LOJAS E ARTESÃOS

Produtos fascinantes são comercializados em instalações belas e interessantes em quase todas as ruas de Lua Argêntea, mas as lojas que se destacam pela utilidade ou esplendor incluem as seguintes.

Um Punhado de Estrelas: Localizada na Margem Norte, na Alameda das Estrelas Sombrias, os funcionários desta loja são clérigos e seguidores de Selûne. Com pouca iluminação e lotado de produtos, o lugar é dominado por uma carta estelar cintilante no teto. A loja vende todos os tipos de produtos de navegação, desde astrolábios de Sembia até velas de minuto, tiras de medida, correntes de profundidade, mapas, cartas náuticas, bastões solares, *varinhas de luz* e todas as variedades de lanternas. Os mapas custam 40 PO cada e são desenhados em pergaminho de alta qualidade.

Garimpeiros, exploradores, sonhadores e aventureiros sempre podem ser encontrados neste local, trocando rumores e histórias de viagens com a equipe.



Zara Tantor

A Lâmina de Optym: Uma excelente loja de armas localizada na Margem Norte, na Alameda dos Muitos Gatos, a Optym vende muitas armas obras-primas, especialmente machados de todos os tipos. Um horror de elmo sob o comando do proprietário vigia a loja após o expediente, e o proprietário é mais que o suficiente para manter a ordem durante o dia. Heliosturr Optym (humano Gue4/Esp7, NB) é um atirador de facas experiente e possui uma coleção enorme de facas e adagas de arremesso. Ele costuma manter a calma diante de ameaças e do perigo, conservando sempre seu temperamento moderado. Muitos alvos estão pendurados em todos os cantos da loja, para Optym praticar durante o dia.

O Pergaminho Cintilante: Os degraus de pedra desgastados deste estabelecimento comprido e estreito na Rua do Broquel Brilhante, na Margem Norte, conduzem até uma porta circular de madeira azul-real, pintada com muitos símbolos prateados complexos (e sem sentido algum) semelhantes a runas. No interior, há uma banqueta para que os clientes se sentem, uma pequena área para aguardarem de pé e um balcão com prateleiras de poções e pergaminhos. A qualquer momento haverá 1d6+10 poções aleatórias e 2d6+10 pergaminhos arcanos aleatórios (nível 1d6-1) no estoque.

Zara Tantlor

Humana, Ladina 4/Abjuradora 9: ND 13; humanóide (Médio); 4d6+9d4 DV; 39 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 18 (toque 13, surpresa 15); Corpo a corpo: *adaga elétrica* +2 +12/+7 (dano: 1d4+3, dec. 19-20), ou à distância: *besta leve* (obra-prima) +11 (dano: 1d8, dec. 19-20); HE ataque furtivo +2d6; QE Evasão, benefícios de familiar, esquivas sobrenatural (bônus de Des na CA); Tend. NM; TR Fort +4, Ref +10, Von +8; For 13, Des 17, Con 11, Int 18, Sab 12, Car 13. Altura: 1,55 m.

Perícias e Talentos: Alquimia +12, Avaliação +8, Equilíbrio +9, Blefar +7, Escalar +6, Concentração +12, Decifrar Escrita +11, Operar Mecanismo +11, Esconder-se +26, Senso de Direção +3, Saltar +7, Conhecimento (arcano) +11, Conhecimento (local [Fronteiras Prateadas]) +12, Ouvir +3, Furtividade +21, Abrir Fechaduras +10, Procurar +11, Identificar Magia +14, Observar +8, Acrobacia +7; Criar Poção, Magias em Combate, Criar Varinha, Familiar Aprimorado, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Magia Sem Gestos, Acuidade com Arma (adaga).

Evasão (Ext): Se exposta a qualquer efeito que normalmente permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, Zara não sofrerá dano algum em caso de sucesso.

Benefícios de Familiar: Concede ao mestre o talento Prontidão (quando estiver ao alcance da mão); o mestre pode partilhar magias; o mestre possui vínculo empático. Consulte Familiares no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*.

Inventário: *Camisão de mitral silencioso* +1, *adaga elétrica* +2, *manto élfico*, *varinha de dissipar magia* (18 cargas), *varinha de relâmpago* (nível de conjurador: 8º, 22 cargas), *botas aladas*, *luva de armazenamento*, *besta leve* (obra-prima), 20 virotes, 2 adagas (obras-primas).

Magias preparadas (5/6/6/5/4/2, CD base = 14 + nível da magia, chance de falha de magia arcana: 10%). Zara costuma conjurar *agilidade felina*, *vigor* e *confundir detecção* todos os dias.

Grimório: 0 — *abrir/fechar*, *brilho*, *detectar magia*, *detectar venenos*, *globos de luz*, *ler magias*, *luz*, *mãos mágicas*, *marca arcana*, *prestidigitação*, *raio de gelo*, *resistência**, *romper mortos-vivos*, *som fantasma*; 1º — *alarme**, *apagar*, *errar portas*, *detectar portas secretas*, *escudo arcano**, *identificação*, *mãos flamejantes*, *mísseis mágicos*, *montaria arcana*, *patas de aranha*, *queda suave*, *recuo acelerado*, *saltar*, *suportar elementos**, *toque macabro*; 2º — *agilidade felina*,

alterar-se, *arrombar*, *chama contínua*, *confundir detecção*, *detectar pensamentos*, *invisibilidade*, *levitação*, *localizar objeto*, *obscurer objeto**, *queimadura de Aganazzar*, *resistência a elementos*, *vigor*, *visão no escuro*; 3º — *deslocamento*, *dificultar detecção**, *dissipar magia*, *forma gasosa*, *imagem maior*, *imobilizar mortos-vivos*, *relâmpago*, *runas explosivas**, *selo da serpente sépia*, *velocidade*, *vôo*; 4º — *armadilha de fogo**, *invocar criaturas IV*, *invisibilidade aprimorada*, *metamorfosar-se*, *muralha de gelo*, *olho arcano*, *pele rochosa**, *porta dimensional*; 5º — *cone glacial*, *criar passagens*, *expulsão*, *olhos observadores*, *teletransporte*, *visão falsa*.

*Estas magias pertencem à escola de Abjuração, especialidade de Zara.

Escola Proibida: Encantamento.

Villynk, Diabrete Familiar: 9 DV; 19 PV; Corpo a corpo: +12; CA 20; QE transmitir magias de toque, falar com o mestre, falar com animais de sua espécie; Int 10; consulte o *Livro dos Monstros*, Apêndice 1.

Uma exploradora vigorosa de tumbas e ruínas do Norte, Zara busca novas magias com avidez. Ela custeia essas caçadas através da conjuração de magias por aluguel e da venda de poções. Aprecia a companhia de aventureiros e faz amizades rapidamente, mas sua amizade é temporária — ela encara qualquer amigo como um aliado conveniente que deve ser empregado quando for útil, abandonado quando não for ou até mesmo traído se for lucrativo.

Ela gosta de contratar grupos de aventureiros para investigar locais que possam ou não ser promissores, com o intuito de aprimorar suas informações sobre os locais que ela poderá saquear pessoalmente no futuro. Zara trata seus contratados com honestidade, mas às vezes os envia para locais que já sabe serem perigosos mortais para verificar se é possível descobrir mais alguma coisa sobre seus desafios através dos esforços de sobrevivência do grupo. Naturalmente, ela expressa um horror e uma mágoa "sinceros" aos sobreviventes dessas expedições.

Zara é dona de olhos verdes faiscantes e cabelos louros avermelhados. Quando trata com clientes ou aventureiros que espera contratar, gosta de vestir espartilhos negros sobre vestidos simples nas cores verde, roxo ou marrom escuro. No trabalho, ela utiliza *alterar-se* ou *metamorfosar-se*, juntamente com *dificultar detecção* ou *confundir detecção* para alterar completamente sua aparência e ocultar sua identidade.

A amigável proprietária, Zara Tantlor, pode ser encontrada atrás do balcão, exceto quando fecha a loja para escoltar seus clientes até sua grande adega, onde ela conjura magias por um preço (consulte a Tabela 7-9 no *Livro do Jogador*). Seu familiar Villynk, um corvo, fica empoleirado em locais estranhos por toda a loja e vigia atentamente todos os clientes.

Zara e seu familiar não são o que aparentam. Embora ela se passe por uma maga empreendedora que tira seu sustento de sua loja de magia, na verdade ela é uma ladra experiente, uma saqueadora de tumbas e uma agente livre de aluguel — e não é muito exigente quanto aos trabalhos que aceita. Villynk é um diabrete, e uma de suas formas é a de um corvo. A loja de Zara também é mais bem defendida do que parece. Embora ela proteja a si mesma com suas magias e itens mágicos pessoais, é possível abrir um compartimento secreto de seu balcão e acionar um *símbolo do desespero*. Um segundo compartimento possui um *símbolo do sono* (ela obteve os símbolos como parte do pagamento de um trabalho perigoso bem executado). Zara também possui vários pergaminhos de *runas explosivas* e *selo da serpente sépia* misturados com os pergaminhos mais úteis à venda.

sundabar

Esta cidade-fortaleza, com sua dupla muralha circular, é famosa por seus mineiros, mestres ferreiros e carpinteiros. É um local severo, sem árvores, descrito por um visitante como “apenas pedras e suspeitas”. Uma fenda vulcânica bem guardada sob a cidade, o Fogo Eterno, é a fonte de muitas armas mágicas.

Sundabar (Cidade Grande): Convencional; Tend. LN; Limite de 40.000 PO; Bens 28.518.000 PO; População: 14.259; Integrada (humanos 54%, anões [todos os tipos] 33%, gnomos da rocha 8%, halflings pés-leves 3%, meio-elfos 1%, outros 1%).

Figura de Autoridade: Helm Amigo dos Anões, humano Gue10/Rgr 5 de Mielikki, NB (Mestre de Sundabar).

Personagens Importantes: Guldrim Machado Grisalho, anão do escudo Gue8/Prot6, LN (Machado Brilhante dos Vigilantes); Lámina da Guerra Ilbrim Sarkro, humano Gue9, LN; Lámina da Guarda Brionn Haskur, humano Gue8, LN; Mestre Agiota Homilar Drace, humano Lad8, NM (patrocinador e dono de muitos estabelecimentos); o Velho Ornar Myntuk, humano Esp10, LB (proprietário da Cama e Mesa do Velho Ornar e o maior dos mestres carpinteiros de Sundabar); Gaurlar Darym, humano Gue3, NB (proprietário da Hospedaria do Trompete); Uldro Baldiver, humano Com4, NB (proprietário da Taverna Baldiver).

Os Escudantes — Gue14, Gue13, Rgr12, Com12, Clr11, Gue11 (2), Pal11, Com11 (2), Bbr10, Gue10, Com10, Clr9, Gue9, Pal9, Com9 (2), Bbr8, Clr8 (2), Com8 (2), Clr7, Gue7 (2), Pal7, Rgr7, Com7 (4), Bbr6 (3), Gue6 (2), Pal6, Com6 (7), Clr5 (4), Pal5 (2), Com5 (10), Bbr4 (2), Clr4 (6), Gue4 (6), Pal4, Rgr4 (2), Com4 (22), Bbr3 (2), Clr3 (5), Gue3 (12), Com3 (81), Clr2 (12), Gue2 (24), Pal2 (2), Rgr2, Com2 (288), Clr1 (25), Gue1 (49), Com1 (823).

Escudos de Pedra — Gue6, Clr5, Com5, Clr4, Com4 (3), Clr3 (2), Com3 (9), Clr2 (4), Com2 (14), Clr1 (5), Com1 (42).

Os Vigilantes — Lad9, Lad8, Mag8, Brd7, Lad7, Mag7, Esp6, Lad6 (2), Esp5 (2), Lad5 (2), Mag5, Brd4, Esp4 (2), Lad4 (4), Mag4, Plb3 (2), Esp3 (4), Lad3 (3), Plb2 (8).

A Legião Argêntea — Gue6, Gue5, Com5 (2), Clr4, Gue4, Com4 (5), Gue3 (3), Com3 (11), Gue2 (4), Com2 (30), Clr1 (2), Gue1 (6), Com1 (133).

Os demais cidadãos de Sundabar são muito numerosos e diversificados para serem enumerados aqui.

Principais Importações: Alimentos (especialmente grãos, gado e frutas, muito requisitadas), madeira e têxteis.

Principais Exportações: Armaduras, utensílios de cerâmica (em sua maioria telha e canos), cobre, mobílias, ouro, madeira, peles, prata, ferramentas e armas.

Uma das cidades mais ricas e mais bélicas de Faerûn, Sundabar era uma antiga cidadela dos anões que cresceu até se tornar uma fortaleza carrancuda. Famosa por suas exportações de madeira e metais, serve como o baluarte militar da civilização no Norte. Sundabar contém muitas defesas contra as hordas de orcs que afligem o Norte e já impediu o massacre de muitas invasões em larga escala. Primeiro, são suas duas muralhas concêntricas, separadas por um fosso gelado com a reputação de conter enguias devoradoras de homens. A seguir, temos defensores capazes e bem armados, os Escudantes, um exército fixo de dois mil homens. Além dos Escudantes, encontramos os numerosos aliados anões da cidade, guerreiros robustos vindos do Fardrimm sob o Fogo Eterno. Por fim, os enormes cofres de Sundabar são usados na contratação de mercenários e aventureiros sempre que necessário. A cidade tem excelentes provisões para o caso de um cerco com duração de muitos meses, pois grandes cavernas próximas do Fogo Eterno são usadas como celeiros, e muitos poços profundos por toda a cidade são abastecidos pelo lago subterrâneo de águas claras e frescas chamado Anfarra.

Vigilância é a palavra de ordem da vida Sundabariana. Os forasteiros são observados e encarados com suspeita. Aqueles que parecem muito inquisitivos ou passeiem demais pela cidade são interrogados pelos Escudos de Pedra, a guarda da cidade. Os Escudos de Pedra policiam a cidade sob o comando do Lámina da Guarda, que também supervisiona uma rede obscura de espões conhecidos pelos cidadãos como os Vigilantes. Os guardas não hesitarão em escoltar suspeitos à força até um dos dois maiores templos da cidade, onde clérigos de Helm ou Tyr testemunharão o interrogatório com magias como *discernir mentiras* ou *zona da verdade*.

Membros dos Escudos de Pedra e dos Vigilantes que se tornam descuidados, prepotentes ou amigáveis demais com certos tipos suspeitos são transferidos para os Escudantes. Por sua vez, os membros “problemáticos” do exército são geralmente transferidos para as forças do Lámina da Guarda. Os Escudantes, comandados pelo Lámina da Guerra, cuidam das defesas das muralhas e patrulham todo o Vale de Sundabar. Uma patrulha Escudante cavalga pelas áreas selvagens vestindo armaduras completas e armada com lanças longas, espadas, adagas, machados de batalha e arcos curtos. Eles conhecem suas áreas de patrulha muito bem, verificando cada caverna e grutas nas colinas. Os líderes dos Escudantes estão sempre preocupados com emboscadas e ataques pelos flancos, e costumam enviar batedores para todas as direções.

história resumida

Nos dias do reino anão de Delzoun, Sundabar era uma poderosa cidadela. Os anões de Delzoun construíram uma grande cidade subterrânea neste local em torno de -500 CV para aproveitar o Fogo Eterno, uma fenda vulcânica no Subterrâneo. A Cidadela Sundabar, assim como Adbar ao norte, era na maior parte subterrânea, com apenas algumas estruturas na superfície. O cerne da fortaleza dos anões se localizava nas imensas fundições ao redor da fenda incandescente, uma fonte de calor tão grande e intensa que trabalhos



A cidade de Sundabar

da mais larga escala e até as ligas mais difíceis poderiam ser executados ali.

Sundbarr sobreviveu à queda do vasto reino subterrâneo de Delzoun no Ano do Unicórnio Negro, utilizando o imenso poder do Fogo Eterno na defesa da cidade. Seguros atrás das muralhas de metal fundido, os mestres ferreiros se isolaram das terras vizinhas. Com o tempo, a força de Sundbarr declinou conforme seu povo se tornava menos numeroso e o potente conhecimento de outrora era esquecido. Os orcs e monstros saqueadores pilharam as partes da cidade que se localizavam na superfície muitas vezes durante os séculos entre 329 CV, o ano da queda de Hlondath, e 882 CV, o ano em que o Chifre Ascal, Ammarindar e Eaelrann sucumbiram perante um exército de demônios.

As hordas de orcs expulsas de seus lares pelos demônios ignoraram a Cidadela Sundbarr, já que não havia mais nada na superfície que valesse a pena destruir e as fundições subterrâneas ainda eram inexpugnáveis, protegidas pelo Fogo Eterno. Após a queda do Chifre Ascal, o Príncipe Simberuel Astalmé, um dos capitães-mores da cidade, reuniu um pequeno grupo de sobreviventes e os levou para um local seguro. Ameaçados por todos os lados pelos demônios que saqueavam o Vale do Delimbiyr, Astalmé se dirigiu para o norte e levou seu povo até a Passagem da Pedra Virada, perseguido de perto por um grupo de vlocks decididos a exterminar todos os sobreviventes.

Nas proximidades da cidadela subterrânea dos anões, Astalmé e seus homens foram cercados pelos demônios. A derrota parecia certa, mas então surgiu um aliado inesperado — O Mestre Ferreiro de Sundbarr. Determinado a não quebrar o isolamento de séculos da fortaleza, o governante da cidade concluiu que não poderia ignorar as súplicas desesperadas dos humanos em menor número na soleira de sua porta. Os anões e os humanos se uniram para expulsar os demônios. Durante a batalha, o Príncipe Astalmé sacrificou sua própria vida para salvar o Mestre Ferreiro, e como sinal de gratidão, ele ofereceu um lar aos humanos nas partes abandonadas da superfície da cidadela.

Nos cinco séculos seguintes, os humanos e os anões têm prosperado juntos. Os humanos reconstruíram as habitações e os fortes da superfície e construíram muralhas poderosas ao redor da cidade. O comércio e as caravanas que eles atraíram garantiram mercado para os produtos criados pelos anões, enriquecendo a todos. A cidadela Sundbarr, a insular fortaleza dos anões, se tornou a cidade de Sundabar, um bastião do poderio militar e do comércio no Norte.

Conforme a população humana crescia, o poder em Sundabar passou dos Mestres Ferreiros da cidade dos anões para os mestres mercadores da cidade humana. O Mestre Governante das guildas e dos mercadores acabou por deter muito mais influência que o Mestre Ferreiro. Hoje, o Mestre Ferreiro é o líder da comunidade dos anões em Sundabar e um conselheiro importante para o Mestre Governante, mas este é quem controla a cidade, para melhor ou para pior. Abaixo do Mestre Governante, guildas abastadas de artesãos, mineiros e mercadores disputam e competem por vantagens e mais riquezas.

Helm Amigo dos Anões se tornou o sexto Mestre Governante da cidade em 1.355 CV, após a morte de seu predecessor em uma batalha contra os orcs que tentavam ultrapassar as defesas da cidade. Ele já fez muito para reprimir as disputas internas dos mestres das guildas da cidade e para acabar com a corrupção de administrações anteriores.

Locais importantes

Sundabar é uma cidade de ruas de paralelepípedos e casas de pedra com três andares, telhados de ardósia, janelas altas e estreitas com venezianas, paredes grossas e portas robustas reforçadas com ferro, que podem ser barradas e trancadas por dentro. Dentre essas fortalezas em miniatura, erguem-se algumas residências e pelo menos uma hospedaria (Baldiver) que também são capazes de funcionar como fortificações no caso de uma invasão. Existem poucas árvores, e floreiras de ervas são as únicas plantas visíveis.

No inverno, as casas sundabarianas são frias e úmidas. A neve se acumula em grande quantidade nas ruas e se infiltra nas pedras e no solo. A maioria das casas possui porões onde

são cultivados cogumelos, repletos de barris de alimento à prova de roedores; os moradores mais antigos se lembram bem dos invernos quando grassou a fome.

As serrarias e estrebarias ficam do lado de fora das muralhas, mas as caravanas não precisam chegar até o local desprotegidas: há estradas que levam diretamente do Portão do Rio (oeste), do Portão Leste (leste) e do Portão da Pedra Virada (sudeste) até um local central na cidade, conhecido simplesmente como o Círculo. Não são permitidas barracas de mercadores nesta grande área aberta, que fica em torno do Salão do Mestre. Todas as caravanas se reúnem no Círculo, e em caso de ataque de uma horda de orcs, os pastores locais podem conduzir seus rebanhos até lá, para que a cidade tenha comida o suficiente em caso de cerco.

O SALÃO DO MESTRE

O Salão do Mestre é um aglomerado movimentado de enormes torres redondas de pedra, com ameias cheias de catapultas e balistas pesadas. Sundabar está sempre preparada e à espera de um ataque, e se autodenomina "a rocha que estilha-

ça tanto os crânios dos orcs quanto as mandíbulas dos dragões" (como foi dito pelo finado Mestre Thulntarn).

Uma companhia de elite com duzentos Escudantes conhecida como a Guarda do Mestre garante o Salão. Os escritórios de diversas comissões, guildas e conselhos ocupam o Salão. Embora Helm tenha feito muito para simplificar o confuso esquema sundabariano de costumes, regulamentos e deveres, ele ainda precisa enfrentar centenas de membros de guildas sempre à espera da aprovação de alguma vantagem para si mesmos e para seus negócios através da burocracia.

O FOGO ETERNO E A CIDADE DE BAIXO

Passagens de ar íngremes e serpenteantes levam cada vez mais para o fundo em direção ao Fogo Eterno, uma fenda vulcânica debaixo da cidade. Outrora rodeada por fundições poderosas, o Fogo Eterno hoje arde sem controle — muitas das grandes forjas que domavam seu poder foram destruídas há mais de uma centena de anos atrás por uma súbita erupção do fogo subterrâneo, e muitas não foram reconstruídas. Hoje em dia, os anões de Sundabar se mantêm à distância do

Helm Amigo dos Anões

Humano Ranger 5 de Mielikki/Guerreiro 10: ND 15; humanoíde (Médio); 5d10+25 mais 10d10+50 DV; 177 PV; Inic. +5; Desl. 9 m; CA 24 (toque 14, surpresa 23); Corpo a corpo: *martelo de combate do trovão* +3+20/+15/+10 (dano: 1d8+8, dec. 19–20/x3) e *picareta leve defensora* +3+19/+14 (dano: 1d4+4, dec. x4); QE Inimigo predileto orcs +2, inimigo predileto gigantes +1; Tend. NB; TR Fort +19; Ref +7, Von +9; For 17, Des 12, Con 20, Int 14, Sab 13, Car 12. Altura: 1,90 m.

Perícias e Talentos: Escalar +10, Concentração +9, Ofícios (armeiro) +10, Diplomacia +5, Adestrar Animais +7, Cura +5, Senso de Direção +7, Saltar +5, Ouvir +8, Profissão (guia) +6, Cavalgar +14, Procurar +4, Falar Idiomas (Comum, Chondathan, Anão, Gnomo, Illuskan e Orc), Observar +8, Natação –3, Sobrevivência +14; Lutar às Cegas, Trespasar, Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (martelo de combate), Combater com Duas Armas Aprimorado, Vontade de Ferro, Combate Montado, Ataque Poderoso, Investida Montada, Sobrevivente, Rastrear, Foco em Arma (martelo de combate), Especialização em Arma (martelo de combate).

Inimigo Predileto: +2 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência e nas jogadas de dano contra orcs; +1 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência e nas jogadas de dano contra gigantes.

Inventário: *Peitoral de mitral da resistência a magia* +5 (RM 15), *anel de proteção* +3, *martelo de combate do trovão* +3, *picareta leve defensora* +3, *braçadeiras da saúde* +4 (já incluído no valor de Con), *manto da resistência* +2, *anel das estrelas cadentes*, adaga (obra-prima) (na bota direita).

Magias de Ranger Preparadas (1; CD base = 11 + nível da magia): 1º — *retardar envenenamento*.

O sexto Mestre Governante de Sundabar é o antigo Capitão de Guerra da Companhia de Mercenários do Machado

Sangrento. Ele conquistou a liderança da companhia por aclamação de seus companheiros "Lâminas Sangrentas", após muitos predecessores impulsivos terem morrido em combate ou em brigas de taverna. Sua bravura ao defender a cidade lhe garantiu a mesma popularidade entre os sundabarianos. Quando o Mestre Embaeris morreu devido a seus ferimentos, o povo clamou por seu herói, Helm.

Desta vez, a escolha popular foi a mais acertada. Helm varreu o emaranhado de corrupção e de leis e taxas confusas que havia sido criado sob a liderança dos antigos Mestres (em especial Mantrel Adaga Negra) e estabeleceu "a Parte do Mestre", um simples imposto de 5% sobre as vendas. Os mercadores pagam este valor de boa vontade, pois sabem que Helm utiliza até a última peça de cobre nas defesas, patrulhas e projetos civis de Sundabar, para o benefício de todos. Seu pulso firme e atenção aos problemas existentes lhe concederam a reputação de um governante firme e sábio.

Totalmente devoto a Mielikki, Helm acredita que três árvores devem ser plantadas para cada uma que for cortada, ou do contrário os lenhadores acabarão com as florestas necessárias para sua própria sobrevivência. Ele também sustenta que a caça deve ser somente para o sustento, e não por esporte, além de ser feita com cuidado, respeitando a terra. Os orcs são vermes, e devem ser destruídos para que o equilíbrio natural seja restaurado. Quando os humanos se reúnem para viver em grupos em algum local, eles se tornarão inevitavelmente os maiores predadores da área, e portanto devem eliminar os outros (os "monstros") para que as criaturas inferiores não corram o risco de extinção.

Severo e direto, Helm é um líder de guerra ambicioso. Para sobreviver, as defesas devem ser fortes — mas para prosperar no Norte, os humanos devem estabelecer um reino equilibrado entre as forças militares, comerciais e espirituais. Ele sente que é o homem indicado para erguer a espada e tornar esse sonho uma realidade, e assim será feito.

Fogo Eterno e não constroem oficinas nem fundições próximas demais da fenda.

Um pequeno destacamento de elite formada por valorosos anões conhecidos como os Vigilantes sempre protege o acesso ao Fogo Eterno, auxiliados por armadilhas que canalizam a fração do poder da fenda que conseguem utilizar com segurança. Nos salões reforçados sob a cidade, clãs de mestres fundidores, ferreiros, forjadores e armadores constituem a maior parte da população de anões de Sundabar. No passado, houve momentos em que o relacionamento entre as duas raças tornou-se tenso, mas os anões confiam completamente em Helm.

ESTABELECIMENTOS NOTÁVEIS

Os visitantes encontrarão mais de uma dúzia de artesãos especializados em entalhes e carpintaria ao redor do Círculo. Sundabar ostenta dezenas de profissionais que trabalham com madeira e outros tantos ferreiros capazes de criar obras primas. Suas tavernas tendem a ser turbulentas ou decadentes. As hospedarias costumam ser espantosas; as exceções são a Baldiver (um castelo imponente onde velhos guerreiros são bem vindos e preferem-se hóspedes silenciosos), a Carruagem da Estrela de Fogo (local de festas barulhentas todas as noites), a Casa de Malshym (um lugar calmo, limpo e bem popular entre mercadores visitantes) e O Trompete (um estabelecimento luxuoso onde os visitantes que desejem privacidade são deixados em paz, popular entre os aventureiros).

PRINCIPAIS TEMPLOS

Como era de se esperar, os cultos das divindades bélicas e das que representam a ordem, a força e o dever são populares em Sundabar. Nos salões ocultos da Cidade de Baixo podem ser encontrados templos da maioria das divindades do panteão dos anões, principalmente Moradin.

O Salão da Justiça Eterna: O templo de Tyr e Torm em Sundabar é um edifício semelhante a uma fortaleza, voltado para o Círculo, em frente ao Salão do Mestre. Os clérigos atuam com os Escudantes, fornecendo cura e magias de combate para os soldados de Sundabar. A Defensora da Justiça Lathkiera Morlund (humana Clr9 de Tyr, LB) lidera o templo. Ela recentemente sucedeu Triandal Martelo da Verdade como Defensora, após seu predecessor ter desaparecido durante uma aventura perigosa. Morlund é conhecida na cidade como "A Dama de Pedra", devido à sua atitude fria e amarga.

O Salão da Vigilância: Templo local dedicado a Helm, este edifício é tão austero quanto imponente. É supervisionado pelo Lorde do Inverno Veterano Olhos de Aço Mraskin Thoelaunth (humano Clr10, LN), que assim como Morlund de Tyr, subiu ao cargo recentemente, após a saída de seu predecessor. Assim como sua companheira do Templo de Tyr, o Lorde do Inverno também possui um apelido — "Velho Punho Carrancudo". Ele nutre um ódio especial pelos orcs, e faz qualquer coisa ao seu alcance para apoiar os aventureiros dispostos a eliminar seus covis.

cidadela felbarr

Arrancada das mãos imundas de tribos de orcs em guerra civil, esta fortaleza na montanha corre contra o tempo para reconstruir suas defesas antes que seus inimigos retornem.

O selo da cidadela é uma combinação do símbolo pessoal do rei e do utilizado por seu patrono, Clangeddin Barba Prateada. Trata-se de uma coroa dourada decorada com três safiras, descansando acima das lâminas de dois machados de combate anão cruzados.

Cidadela Felbarr (Cidade Pequena): Convencional; Tend. LB; Limite de 15.000 PO; Bens 5.240.250 PO; População: 6.987; Mista (anões do escudo 81%, anões dourados 6%, anões urdunnir 5%, humanos 5%, gnomos das profundezas 2%, outros 1%).

Helm Amigo dos Anões



Figura de Autoridade: Rei Emerus Coroa de Guerra, anão do escudo Gue16, LB.

Personagens Importantes: Unnal Trombeta dos Ventos, anã do escudo Clr5/Cdr8 de Berronar Prata Genuína, LB (Conselheira Real); Durnen Rocha Sagrada, anão do escudo Pal10 de Moradin, LB (Conselheiro Real); Khunad Pedra Sombria, anão dourado Esp14, NB (Engenheiro Chefe e Conselheiro Real); Jandar Lâmina das Estrelas, meio-elfo Pal6, CB (comandante da companhia da Legião Argêntea estacionada em Felbarr).

Guardas da Cidadela — Com15, Gue13, Com11, Pal10, Gue9, Mng9, Com9, Bbr8, Rgr8, Clr7, Com7, Bbr6, Gue6, Mng6, Pal6, Clr5, Pal5 (2), Rgr5, Com5 (3), Bbr4 (2), Gue4 (2), Pal4 (3), Com4 (9), Bbr3 (3), Clr3 (2), Gue3 (2), Mng3 (4), Pal3 (4), Rgr3 (2), Com3 (24), Bbr2 (4), Clr2 (3), Gue2 (5), Mng2 (4), Pal2 (7), Rgr2 (3), Com2 (104), Bbr1 (3), Clr1 (5), Gue1 (15), Mng1 (4), Pal1 (11), Rgr1 (7), Com1 (527).

Companhia da Legião Argêntea (não incluída na população local) — Clr5, Gue5, Clr4, Gue4 (3), Com4 (4), Gue3 (5), Com3 (11), Clr2 (2), Gue2 (7), Com2 (34), Gue1 (9), Com1 (122).

Outros — Bbr13, Bbr12, Bbr8, Bbr6, Bbr5, Bbr3 (2), Bbr2 (3), Bbr1 (5), Brd12, Brd10, Brd6 (2), Brd5 (2), Brd4 (2), Brd3 (3), Brd2 (5), Brd1 (6), Clr13, Clr10, Clr7, Clr6 (3), Clr5 (2), Clr4 (4), Clr3 (7), Clr2 (10), Clr1 (16), Drd7, Drd4, Gue13, Gue5, Gue4, Gue3 (2), Gue1 (6), Mng12, Mng8, Mng5, Mng3 (2), Mng2 (3), Mng1 (5), Rgr10, Rgr7, Rgr6, Rgr5, Rgr4 (2), Rgr3 (3), Rgr2 (2), Rgr1 (5), Lad13, Lad12, Lad10, Lad6 (3), Lad5 (2), Lad4 (3), Lad3 (6), Lad2 (4), Lad1 (9), Fet11, Fet10, Fet8 (2), Fet7, Fet6, Fet5 (2), Fet4 (4), Fet3 (3), Fet2 (6), Fet1 (9), Mag12, Mag10, Mag9, Mag8, Mag6, Mag5 (2), Mag4 (2), Mag3 (3), Mag2 (7), Mag1 (11), Adp13, Adp11, Adp9, Adp6 (2), Adp5, Adp4 (3), Adp3 (4), Adp2 (5), Adp1 (29), Ari13, Ari11, Ari8, Ari7, Ari5 (2), Ari4 (2), Ari3 (5), Ari2 (8), Ari1 (26), Esp11, Esp8 (2), Esp7, Esp6, Esp5 (2), Esp4 (6), Esp3 (7), Esp2 (14), Esp1 (183), Com8, Com6, Com5, Com4 (3), Com3 (9), Com2 (21), Com1 (64), Plb18, Plb13, Plb9, Plb6 (2), Plb5 (5), Plb4 (7), Plb3 (81), Plb2 (212), Plb1 (5.251).

De seu exterior, visível da maior parte da extensão da estrada estreita que serpenteia através das encostas meridionais infestadas de orcs das Montanhas Rauvin, a Cidadela Felbarr parece ser apenas uma porta enorme cortada na face da montanha. Entretanto, sua aparência simples é enganosa, pois o caminho até ela é muito bem vigiado e por trás das ruínas gravadas nos portões se encontra a outrora assediada cidade dos anões, hoje quase completamente recuperada.

História Resumida

A história recente da Cidadela Felbarr foi detalhada no *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*. Desde que os súditos do Rei Coroa de Guerra libertaram a fortaleza das garras dos orcs, eles se dedicam a restaurar o antigo esplendor de seu lar. O desafio vem sendo encarado de maneira admirável, reparando os danos causados pelos antigos ocupantes e ao mesmo tempo melhorando as defesas e a segurança. O trabalho de seus súditos tem sido tão árduo que o Rei Coroa de Guerra já conseguiu reabrir algumas das minas nos Campos de Felbarr. Desde que se uniu à liga das Fronteiras Prateadas, a Cidadela Felbarr recebe apoio adicional de artesãos e soldados humanos, e com sua ajuda o rei espera que as minas restantes também sejam reabertas em breve. Até agora, nenhuma das inúmeras tribos de orcs e goblins que infestam as Rauvins testaram as novas defesas da cidadela, mas todo cidadão da fortaleza sabe que é somente uma questão de tempo antes de enfrentarem novamente seus antigos inimigos.

Além dos anões sob o comando do Rei Coroa de Guerra, um destacamento de duzentos soldados da Legião Argêntea encontra-se estacionado na cidade. Os robustos anões da infantaria da Cidadela Adbar constituem cerca de metade desse contingente, e os demais são Cavaleiros em Prata. Sob o comando do paladino Jandar Lâmina das Estrelas, a companhia da Legião Argêntea patrulha vigorosamente as terras da Lua próximas e os sopés das Rauvins.

Locais importantes

Os locais seguintes provavelmente serão os mais visitados pelos aventureiros, quando estiverem na Cidadela Felbarr.

1. O MARTELO

Um dos primeiros projetos iniciados pelos anões após tomarem a fortaleza foi a restauração destas duas torres de pedra de 12 metros de altura que barram o fluxo pela estrada para a cidadela propriamente dita. Com seu novo portão no lugar e as muralhas recentemente reforçadas, o Martelo está quase pronto. Quando estiver, voltará a ser a primeira linha de defesa de Felbarr.

Depois do Martelo, os anões estão construindo um segundo conjunto de portões conhecidos como a Bigorna. Quando sua construção terminar, no próximo verão, este par de torres de pedra com 9 metros de altura será o irmão menor do Martelo. A torre oeste já está completa e sendo utilizada.

2. AS VIGIAS

Não contente em confiar somente em seus portões e torres para defender sua cidade, o Rei Coroa de Guerra ordenou a construção destas plataformas no alto das escarpas ao leste da estrada de acesso. Ambas possuem muralhas baixas de pedra para defesa, alojamentos para soldados e armamentos de ataque à distância. A Vigia Sul já foi terminada e contém uma bateria de catapultas e balistas pesadas. A Vigia do Norte tem sua data de conclusão prevista para antes da primeira geada



A batalha pela cidadela

deste ano (1.372 CV) e atualmente contém somente uma balista. A Vigia Sul é conectada com o Norte através de uma passagem subterrânea. Esta, por sua vez, está ligada com a cidadela principal através de uma ponte de pedra que atravessa o Riacho Felbarr.

3. O PORTÃO DAS RUNAS

A maior realização dos anões após a reocupação da cidadela foi a reconstrução deste pórtico de pedra maciça. Duas portas de pedra, cada uma com 6 metros por 6 metros e 90 cm de espessura, são suportadas por dobradiças embutidas em um batente entalhado na própria pedra. As portas e o batente foram cobertos com runas inscritas pelo Rei Coroa de Guerra em pessoa e imbuídas com magias mortais por Unnal Trombeta dos Ventos. No total, existem trinta e duas runas nas portas e no batente: quatro de *barreira de lâminas*, quatro de *ditado*, seis de *imobilizar monstros*, seis de *destruição sagrada* e seis de *cólera da ordem*. Todas as runas são permanentes até serem dissipadas e são acionadas pela passagem de goblinóides ou orcs malignos (exceto por *ditado* e *palavra sagrada*, que também são acionadas pela passagem de dragões e extraplanares malignos).

OS CAMPOS DE FELBARR

A área selvagem nos arredores da cidadela é conhecida como os Campos de Felbarr. As minas de ouro e mitral, abertas e exploradas pela primeira vez há muitas gerações de anões, estão espalhadas pelos Campos. Todas caíram em desuso e muitas se perderam completamente durante os anos da ocupação orc. Os súditos do Rei Coroa de Guerra reabriram algumas das minas de localização mais fácil, e o minério precioso mais uma vez flui até os portões da cidadela (e de volta, principalmente com as caravanas para a Cidadela Adbar para ser refinado).

A ESTRADA BAIXA

Há séculos escavada num leito de rocha sólida por arcanistas nethereses, uma vasta estrada subterrânea segue para o leste vinda das profundezas da Cidadela Felbarr até Ascore, e mais além para chegar aos Reinos Soterriados sob o Anauroch. Raramente conduzem para o norte até a Cidadela Adbar e para o sul até as profundezas de Sundabar. A parte ocidental da Estrada Baixa ainda é usada pelas caravanas de anões.

cidadela Adbar

Este poderoso reduto é o signatário mais setentrional da confederação das Fronteiras Prateadas. Apesar de sua localização remota, trata-se de uma cidade comercialmente ativa. Seu símbolo é a marca pessoal da forja de seu governante, o Rei Harbromm: uma machadinha de lâmina única, erguida e rodeada por um anel de chamas, inscrita em vermelho em um campo prateado.

O exército da cidade, a lendária Guarda de Ferro, é um dos corpos militares mais fortes do norte de Faerûn. Patrulhas montadas em pôneis de guerra protegem os acessos da cidadela na superfície por um dia de viagem em todas as direções, e às vezes vão ainda mais longe para proteger a estrada usada pelas caravanas que chegam e partem da Cidadela Adbar.

Cidadela Adbar (Cidade Grande): Convencional; Tend. LB; Limite de 40.000 PO; Bens 39.924.000 PO; População:

19.962; Mista (anões do escudo 84%, anões dourados 6%, humanos 5%, anões urdunnir 3%, gnomos das profundezas 1%, genasi da terra 1%).

Figura de Autoridade: Rei Harbromm, anão do escudo Gue17, LB.

Personagens Importantes: Roramm Martelo de Pedra, anão do escudo Clr17 de Moradin, NB (líder dos Martelos de Moradin e sumo-sacerdote do Salão do Martelo de Moradin); Throm Barba Bifurcada, anão do escudo Gue6/Clr5/Cmp de Gorm Gulthyn, LB (comandante dos Guardas do Rei); Capitão Druggath Destroçador de Escudos, anão do escudo Gue8/Prot6, CB (comandante da Guarda de Ferro); Helva Vigia Noturna, anã urdunnir Lad4/Rgr7, CB (líder dos Batedores Avançados); Dama, a Laminadora, anã dourada Esp3/Mag12, N (criadora de muitos itens mágicos e a arma mais talentosa do forte).

A Guarda de Ferro — Clr7/Gue6, Pal13, Com13, Bbr12, Gue12, Com12, Clr11, Gue11, Com11 (3), Bbr10, Clr10, Gue10 (2), Com10 (2), Bbr9, Clr9 (2), Gue9 (2), Com9 (3), Bbr8 (2), Clr8 (3), Gue8 (2), Pal8 (2), Com8 (3), Bbr7, Clr7 (2), Gue7 (2), Com7 (6), Bbr6 (2), Clr6 (4), Gue6 (4), Pal6 (2), Com6 (8), Bbr5, Clr5 (5), Gue5 (5), Pal5, Com5 (12), Bbr4 (2), Clr4 (7), Gue4 (8), Pal4 (3), Com4 (28), Bbr3 (3), Clr3 (11), Gue3 (11), Pal3 (5), Com3 (110), Bbr2 (5), Clr2 (18), Gue2 (25), Pal2 (4), Com2 (344), Clr1 (26), Gue1 (39), Com1 (1.1715).

Os Batedores Avançados — Rgr9, Lad7, Rgr6 (2), Rgr5(3), Lad5 (2), Rgr4 (4), Lad4 (5).

Os Martelos de Moradin — Clr9, Clr8 (2), Mng8, Pal8 (2), Clr7 (4), Mng7 (2), Clr6 (6), Mng6 (4), Pal6 (3).

Os demais cidadãos da Cidadela Adbar são muito numerosos e diversificados para serem enumerados aqui.

A parte desta fortaleza poderosa que se ergue acima da superfície pode ser avistada a quilômetros de distância, devido às nuvens fétidas de fogo e fumaça que são expelidas pela torre de ventilação da sua fundição principal. Construída no topo de um afloramento de rocha sólida, as muralhas e as torres de granito dos níveis superiores da fortaleza têm uma vista impressionante dos campos ao seu redor, tornando difícil que os inimigos se aproximem sem serem detectados.

Lanças enormes e de aparência aterradora projetam-se das torres mais elevadas para impedir a aproximação de dragões e outros oponentes alados. Anéis concêntricos de fossos profundos e muralhas altíssimas, que podem ser defendidas uma por vez, rodeiam toda a construção na superfície. Dezenas de plataformas defensivas se alinham com as muralhas, de onde os defensores conseguem apontar máquinas de cerco, atirar com bestas e conjurar magias sobre os pretensos invasores. Pairando sobre isso tudo há o terrível odor de metal quente. Em resumo, fica claro até mesmo para os inexperientes que a Cidadela Adbar está pronta para a guerra, e que seus residentes não acolhem visitantes.

As áreas subterrâneas da fortaleza não são menos protegidas, e ainda maiores. Incontáveis quilômetros de passagens, salas, câmaras e minas (muitas das quais repletas de armadilhas para aprisionar ou eliminar os intrusos) serpenteiam sob a rocha sólida onde a fortaleza foi construída.

Existe espaço suficiente para muitos milhares de anões viverem confortavelmente por períodos extensos nas câmaras subterrâneas. Entretanto, elas foram construídas por anões e para anões. A maioria das outras raças se sentiria muito desconfortável, para não dizer confinada, nestas áreas, e os elfos os consideram positivamente deprimentes.

História resumida

A cidadela recebeu o nome de seu construtor, o Rei Adbar, que a erigiu há cerca de mil anos como a última maravilha de Delzoun, o antigo Reino Setentrional dos anões. Desde então, a fortaleza já foi sitiada quase cem vezes por hordas de orcs, algumas supostamente contendo quase cem mil guerreiros. Entretanto, nenhuma força inimiga conseguiu tomar a cidadela — o povo do Rei Adbar a construiu para suportar até mesmo sítios prolongados, e gerações sucessivas de anões contribuíram para modificar e aprimorar as defesas originais.

Hoje, a cidadela produz trabalhos finos de metal para serem comercializados por todo o Norte. Suas armas, armaduras, ferramentas e materiais de construção estão entre as melhores disponíveis, e portar armas forjadas em Adbar é um sinal de status em algumas comunidades. A cidadela é remota e insular; os anões do local raramente são vistos em outras áreas das Fronteiras Prateadas, exceto quando viajam para resolver assuntos do rei ou patrulham as escarpas das montanhas próximas de casa.

No começo, o Rei Harbromm era contrário à participação da Cidadela Adbar na confederação das Fronteiras

Prateadas. Ele não via benefício nenhum para sua cidade e acreditava que poderia proteger melhor seu povo mantendo uma política rígida de isolamento. Sua opinião mudou quando uma delegação chefiada por Emerus Coroa de Guerra e Bruenor Martelo de Batalha o visitou para ilustrar as recompensas que adviriam da participação na liga. Embora Harbromm ainda tenha suas dúvidas, a Cidadela Adbar é hoje a principal fonte de material bélico da confederação e um participante constante (embora relutante) de seu governo.

Locais importantes

A Cidadela Adbar foi criada para manter seus habitantes seguros contra qualquer ataque inimigo. Portanto, muitos dos locais mais importantes são construções defensivas utilizadas em épocas de cercos ou de batalha.

1. OS PORTÕES DA CARAVANA

Bem abaixo da superfície, um par de portas maciças de ferro se abre para os corredores e cavernas intermináveis do Far-drimm, o coração sepultado da antiga Delzoun. Através destes quilômetros escuros, se inicia uma rota subterrânea, usada

Rei Harbromm

Anão do Escudo Guerreiro 10/Anão Protetor 7; ND 17; humanoíde (Médio); 10d10+0 mais 7d12+28 mais 3 DV; 171 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 28 (toque 14, surpresa 28); Corpo a corpo: machado de combate anão da explosão flamejante +3 +27/+22/+17/+12 (dano: 1d10+11, dec. 19–20/x3); RM 15; QE Traços de anão, posição defensiva 4/dia, consciência defensiva, Redução de Dano 3/-; Tend. LB; TR Fort +16, Ref +6, Von +11; For 22, Des 13, Con 19, Int 12, Sab 10, Car 14.

Perícias e Talentos: Escalar +9, Ofícios (metalurgia) +15, Ofícios (alvenaria) +15, Intimidar +4, Ouvir +2, Cavalgar (cavalos) +4, Sentir Motivação +5, Observar +6, Natação -2; Obstinado, Trespasar, Esquiva, Tolerância, Usar Arma Exótica (machado de combate anão), Sucesso Decisivo Aprimorado (machado de combate anão), Vontade de Ferro, Liderança, Ataque Poderoso, Vitalidade, Foco em Arma (machado de combate anão), Especialização em Arma (machado de combate anão).

Traços de Anão: +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia; +2 de bônus racial nos testes de resistência de Fortitude contra venenos; +4 de bônus de esquiva contra gigantes; visão no escuro 18 m; ligação com pedras; +2 de bônus racial nos testes de Avaliação e de Ofícios ou nos testes de Profissão relacionados com pedra ou metal (estes valores já foram incluídos nas estatísticas acima).

Posição Defensiva: Acrescenta +2 For, +4 Con, +2 de bônus de resistência em todos os testes de resistência e +4 de bônus de esquiva na CA, duração máxima de 9 rodadas.

Consciência Defensiva: Mantém o bônus de Des na CA se surpreendido, não pode ser flanqueado, exceto por ladinos de 11º nível ou superior.

Inventário: Machado de combate anão da explosão flamejante +3, armadura de batalha da fortificação pesada +3, escudo grande de aço da resistência ao frio +1, cinto da força de gigante (+4), poeira do aparecimento, anel do sustento, escaravelhó da proteção.

Quando fica de pé nos níveis mais elevados da Cidadela Adbar e estuda as montanhas ao redor, Harbromm não está simplesmente apreciando a vista ou tomando ar fresco. Ele aguarda a chegada das hordas selvagens vindas das montanhas. Ele sabe que nasceu para este dia, para esta batalha, e até que ela chegue ele pretende fazer tudo que estiver ao seu alcance para se certificar de que a Cidadela Adbar esteja pronta para isso. O Rei já começou a instilar essa filosofia nas mentes de seus filhos gêmeos, Bromm e Harnoth, nascidos no início da Benção do Trovão.

Essa convicção e essa determinação são o que levaram o rei anão a aceitar o convite para unir seus territórios às Fronteiras Prateadas. Ele pretende tirar o máximo de proveito da confederação sem expor demais sua fortaleza. Em troca da venda de armas e armaduras para os membros da liga a preços módicos, Harbromm recebe informações valiosas sobre os acontecimentos na região. Até agora, o acordo parece aceitável, especialmente já que um dia ele pode significar a vantagem que o Rei tanto precisa para vencer o exército de Obould.

por caravanas que partem da cidadela com destino ao Salão de Mítral (e de lá para Mirabar). Outro túnel leva para a Estrada Baixa que se estende desde Felbarr até as ruínas de Ascore. A enorme entrada só é destrancada e aberta quando as caravanas se aproximam, e permanece assim apenas por tempo suficiente para que as carroças, animais e viajantes possam entrar em segurança. Nunca há menos de trinta soldados anões de guarda neste local, incluindo veteranos muito habilidosos e clérigos de Clangeddin Barba Prateada ou de Gorm Gulthyn prontos para a batalha.

Os guardas dão as boas vindas para as caravanas legítimas e os aliados conhecidos, mas todos os demais são tratados com tal cautela que beira a suspeita descarada. As caravanas lideradas por mercadores que nunca visitaram a cidadela antes estão sujeitas a inspeção completa e é possível até mesmo que tenham que partir imediatamente após se desincumbirem de seus negócios. Muitos visitantes de primeira viagem com assuntos legítimos nunca vislumbam mais da cidadela do que as salas e as passagens mais próximas dos portões da caravana.

Os viajantes que não forneçam referências convincentes são expulsos ou obrigados a esfriarem seus ânimos em uma das várias "salas de espera" até que alguma autoridade decida se poderão entrar, se devem ser expulsos, ou executados como inimigos e espiões. Grupos de aventureiros sem credenciais aceitáveis já permaneceram em custódia por mais de uma dezena até alguém decidir seu destino.

Os guardas conseguem avisar a fortaleza de qualquer perigo através de um engenhoso aparato composto por um tubo que carrega seus gritos até várias salas neste nível. Os anões que ouvem o aviso repetem-no em outros tubos localizados em seus próprios níveis. A cidadela inteira pode ser avisada do perigo iminente em apenas 10 rodadas.

A câmara enorme e abobadada para onde são direcionadas as caravanas possui um grande alçapão que, se acionado, joga tudo que se encontra no local em um fosso de 12 metros de profundidade que se enche de água à velocidade de 2,4 m por rodada. Caravanas inteiras lideradas por inimigos já entraram na cidadela, apenas para serem destruídas desse modo.

Deste portão saem os lendários Batedores Avançados da Cidadela, enviados para espionar as áreas vizinhas do

Subterrâneo. Este grupo é uma força de elite formada por rangers veteranos e ladinos especializados em furtividade, no rastreamento e no conhecimento do subterrâneo, sendo a primeira linha de defesa contra o avanço das ameaças dessa região.

2. AS MINAS

Os mineiros anões da Cidadela Adbar extraem minérios de verdadeiras catacumbas localizadas bem abaixo das áreas habitadas mais profundas da fortaleza. Eles direcionam o minério para cima, até a fundição, para ser refinado. Os visitantes e não residentes — até mesmo os considerados confiáveis pelos habitantes — nunca vêem a entrada das minas, exceto em momentos de emergência. Os túneis das minas são tão extensos que é bem possível que uma pessoa desavisada ou despre-

parada fique completamente perdida. Os anões construíram salas secretas, passagens e aposentos (naturalmente, abastecidos com suprimentos) dentro das minas para a eventualidade de serem obrigados a usá-las como refúgio.

3. A FUNDIÇÃO

Os níveis superiores da cidadela abrigam as enormes fundições de metal onde os anões criam os produtos pelos quais são famosos (com merecimento) em todo o Norte. É raro encontrar este local em silêncio, exceto durante as horas de culto e os dias de banquetes especiais.

A Grande Roda: Uma gigantesca roda d'água gira incessantemente nas profundezas da cidadela, impulsionando o maquinário usado pelos anões para minerar, fundir metais e se defenderem. Há sempre um contingente de dez ou mais soldados liderados por um clérigo e um capitão veterano guardando o local contra sabotadores.

O Salão da Forja de Moradin: Próximo à Grande Roda fica o Salão da Forja de Moradin, o maior e mais importante templo da cidade. Este templo é quase uma fortaleza dentro de outra, protegido por portões colossais e muralhas impenetráveis. Seus defensores, uma ordem

de elite formada por clérigos, paladinos e monges conhecidos como os Martelos de Moradin, emprestam com frequência sua força sacra para a Guarda de Ferro em momentos de perigo. Rorann Martelo de Pedra (anão do escudo Clr17 de Moradin, NB) é o líder do Salão. Ele é um dos conselheiros e companheiros mais confiáveis de Harbromm.

4. OS ESPINHOS DO DRAGÃO

Todas as torres da cidadela, incluindo a responsável pela ventilação da fundição, são coroadas por enormes pontas de ferro. Estas lanças, afiadíssimas, foram colocadas para desen-



Harbromm, o Senhor de Adbar

corajar dragões e outras criaturas aladas a pousarem nas torres. Uma criatura Grande ou maior que voe em direção a uma destas pontas estará sujeita a um ataque (os espinhos atacam como lanças longas Colossais preparadas contra uma investida)

Espinho do Dragão: ND 6; não são necessárias jogadas de ataque (2d8+5 pontos de dano, dobrado em caso de investida ou mergulho); teste de resistência de Reflexos (CD 20) para evitar.

5. A TORRE DA BOTA DE FERRO

Mesmo durante as batalhas mais desesperadas e os momentos mais negros da fortaleza, seus governantes nunca acharam necessária a ativação desta armadilha formidável. A torre inteira é um artifício — presa ao corpo principal da cidade por pinos de ferro maciço, permitindo assim que ela seja separada da parte principal e caia no sentido oposto, soterrando as criaturas sob toneladas de metal e pedra.

A ativação da armadilha requer vinte e quatro anões para operar os mecanismos que removem os pinos simultaneamente. Cinco minutos após a ativação do maquinário, os pinos são removidos e a torre despenca.

O Rei Adbar em pessoa esteve prestes a utilizar este aparato somente uma vez em todo seu reinado, quando um exército de mais de trinta mil orcs sitiou a fortaleza com o auxílio de gigantes, trolls e um casal de dragões azuis. O Sargento Gulfwyr Bota de Ferro e seu esquadrão se ofereceram para permanecer na torre, disparando suas bestas contra as tropas inimigas abaixo, para que estas não desconfiassem (o que poderia acontecer, caso a torre fosse evacuada completamente antes da ativação da armadilha). O sacrifício do Bota de Ferro foi impedido pela chegada de um exército aliado sob o comando de Sigrid "Esfolador de Gigantes" Pedra Familiar, que desfez o cerco. Entretanto, a torre recebeu o nome do oficial, a partir de então, em memória ao seu ato de bravura.

Armadilha da Torre: CR 20; considere como se fosse um deslizamento de terra ou uma avalanche (consulte o Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). Todas as criaturas dentro de um raio de 48 m da base da torre estão dentro da área de soterramento; todas as criaturas entre 48 m e 66 m da base se encontram na área de deslizamento.

Neve Morta

Neve Morta é um vilarejo grande situado em um vale alpino localizado nas encostas íngremes do lado mais setentrional das Montanhas Inferiores. Da Estrada da Bifurcação, os viajantes e as caravanas seguem por uma trilha de carroça estreita que se sobe através das colinas selvagens e íngremes e terminando no vilarejo. Nevascas pesadas às vezes tornam esta passagem difícil nos meses de inverno, mas a trilha consegue ser traiçoeira mesmo durante o clima bom — ursos atroz, orcs saqueadores e criaturas ainda piores infestam este território o ano todo.

O símbolo do vilarejo é uma única conífera verde em um campo branco.

Neve Morta (Aldeia): Convencional; Tend. NB; Limite de 1.000 PO; Bens 18.500 PO; População 830; Mista (humanos 54%, anões do escudo 23%, elfos da lua 10%, meio-orcs 8%, halflings pés-leves 4%, outros 1%). Devido à recente descoberta do ouro, Neve Morta é muito mais rica do que seu tamanho permitiria.

Figuras de Autoridade: Senhora Arletha Lança de Gelo, humana Ari5, NB.

Personagens Importantes: Observadora Kerilla Gema Estelar, anã do escudo Clr8 de Marthammor, LN (líder do Asilo de Marthammor); Asmar, o Humilde, humano Clr4/Pal3 de Lathander, LB (líder da Torre de Vigia da Manhã); Feldys Sombra do Carvalho, halfling Drd5, NB; Mannock, Capitão da Vigília, humano Gue4, CB.

A Guarda da Senhora — Gue3, Com2 (2), Com1 (6).

Vigília da Aldeia — Gue3, Com1 (5).

Milícia — Com3, Com2 (4), Com1 (11).

A Torre de Vigia da Manhã — Clr5, Pal4, Clr3, Gue3, Clr2, Pal2 (2), Clr1 (2), Gue1 (3).

Asilo de Marthammor — Mng7, Clr6, Gue6, Clr4, Mng4, Clr3 (2), Gue3, Plb3, Mng2, Clr2 (2), Com2 (3), Plb2 (2), Clr1 (4), Mng1 (4), Com1 (5), Plb1 (7).

Outros — Bbr5, Bbr4, Bbr2, Bbr1 (2), Brd5, Brd4, Brd2, Brd1 (2), Drd7, Drd4, Drd3, Gue4, Gue3 (2), Gue2, Gue1 (2), Rgr3, Rgr2, Rgr1, Lad6, Lad4, Lad3, Lad2 (2), Lad1 (2), Fet4, Fet3, Fet2, Fet1 (2), Mag5, Mag3, Mag2, Mag1 (2), Adpt7, Adp6, Adp3, Adp2 (2), Adp1 (2), Ari4, Ari2, Ari1 (4), Esp12, Esp9, Esp6, Esp5, Esp3 (3), Esp2 (5), Esp1 (17), Com6, Com4, Com2 (3), Com1 (6), Plb13, Plb7, Plb6, Plb5, Plb4 (2), Plb3 (5), Plb2 (18), Plb1 (624).

A aldeia de Neve Morta é apresentada com mais detalhes no Capítulo 8. Ela é o ponto principal da aventura "Ouro e Sangue".

O local consiste de talvez duzentos edifícios de madeira rodeados por uma muralha de pedra que precisa de reparos. Do lado de fora da muralha, uma coleção improvisada de tendas e outros abrigos precários tem brotado nos últimos meses, logo após o grande advento do ouro (veja adiante). Não muito longe das muralhas da vila, as escarpas do vale se erguem dramaticamente, dando lugar a colinas que se alternam entre bosques de coníferas e afloramentos rochosos por onde correm riachos velozes.

Mais próximo ao vilarejo, as encostas do vale foram desmatadas para a criação de pastos para ovelhas e gado. Além das colinas, as Montanhas Inferiores apontam para o céu, com seus picos nevados e rodeados por nuvens visíveis apenas nos raros dias em que o sol prevalece nessa terra gélida.

História Resumida

Localizada entre os penhascos de uma terra montanhosa próxima às trilhas deixadas por lobos atroz e dragões caçadores localiza-se um vilarejo com quase quinhentos e trinta humanos e anões. Neve Morta teve seu início como a fortaleza de um nobre humano que sonhava em estabelecer um reino. Sua visão foi esmagada sob o peso de incontáveis ataques dos orcs. O vilarejo recebeu esse nome por causa da batalha que matou seu fundador, um combate durante o inverno no qual a neve dos campos ao redor ficou vermelha com o sangue dos atacantes e dos defensores.

Os anões residentes cultuam Marthammor Duin, um deus dos aventureiros, enquanto os humanos veneram Lathander. Os Lathanderitas mantêm uma torre de vigia e um templo no local, os clérigos anões mantêm uma abadia fortificada que fornece abrigo para viajantes e ambas contribuem para a vigilância de uma caverna nas imediações que leva ao Subterrâneo. A maioria das pessoas que não está engajada diretamente ao serviço de uma ou duas divindades, sobrevive através da quantidade limitada de madeira que corta, da caça e das armadilhas para animais de pele que prepara quando o inverno permite.

Quando o degelo da primavera de 1.372 CV finalmente ocorreu, o excesso de água aumentou o fluxo dos riachos das

terras altas, como sempre fez durante a primavera. Neste ano, uma descoberta foi trazida junto das torrentes de águas velozes: ouro. Um caçador que retornava para casa após um dia sem sucesso nos montes esvaziou seu cantil em uma tigela e pôde ver pequenos fragmentos dourados se depositando no fundo do vasilhame. Ele conseguiu refazer o caminho percorrido até chegar ao regato onde havia enchido seu cantil.

Ali, a menos de cinco quilômetros de Neve Morta, ele começou a garimpar em busca de ouro e foi recompensado pelos seus esforços. A notícia logo se espalhou por todo o vilarejo. Agora, Neve Morta é uma cidade em crescimento desenfreado e provavelmente continuará assim até que não se encontre mais ouro nos arredores.

A população da aldeia inchou com cerca de trezentos humanos, anões, elfos e halflings esperançosos. Os recém-chegados mais otimistas esperam encontrar ouro para si mesmos, enquanto os outros pretendem conseguir dinheiro através do fornecimento de produtos e serviços (sejam eles legais ou não) para os garimpeiros. Naturalmente, este aumento súbito na população e o influxo de riquezas já criaram vários problemas e desafios para a comunidade, e seus líderes estão lutando para lidar com as novas circunstâncias.

Diferente das poderosas cidadelas dos anões ou das grandes cidades humanas na área, os vilarejos pequenos como Neve Morta não são signatários da liga das Fronteiras Prateadas, exceto quando são vassallos de comunidades maiores. A Senhora Lança de Gelo já requisitou a admissão de seu vilarejo à Grã-Senhora Alustriel para usufruir das vantagens de defesa mútua, e seu pedido foi aceito. Neve Morta não possui um assento nos conselhos da liga, mas goza da proteção das cidades grandes ao seu redor.

Locais importantes

Todas as áreas importantes de Neve Morta estão detalhadas na aventura "Ouro e Sangue", no Capítulo 8 deste livro.

Everlund (ou Maranhetera)

Esta cidade de comerciantes e caravanas é uma das maiores entusiastas da liga das Fronteiras Prateadas. Entretanto, esta atitude não é nenhuma surpresa, considerando os perigos iminentes que ameaçam a cidade por todos os lados.

Everlund (Cidade Grande): Convencional; Tend. LB; Limite de 40.000 PO; Bens 42.776.000 PO; População 21.388;

Integrada (humanos 48%, elfos (todos os tipos) 21%, meio-elfos 14%, halflings pés-leves 9%, anões do escudo 7%, outros 1%).

Figura de Autoridade: Capitão-Mor Kayl Andarilho dos Pântanos, humano Gue4/Ari8, LB (atual Primeiro Ancião do Conselho dos Anciões e comandante do exército de Everlund).

Personagens Importantes: Yeshelné Amrallatha, elfa da floresta Clr10 de Corellon, CB (Anciã do Conselho e sumo-sacerdotisa de Corellon Larethian na cidade); Malvin Draga, humano Lad8/Gue3, LM (Guardião da Ponte, Ancião do Conselho); Vaeril Rhuidhen, elfo do sol Mag13, NB (Ancião do Conselho e Alto Feiticeiro); Borun Fendelben, halfling pé-leve Lad4, LN (Ancião do Conselho, Mestre das Guildas); Sindyl Omoghael, meio-elfa Brd4/Esp5, CB (Anciã do Conselho, Porta-Voz da Cidade).

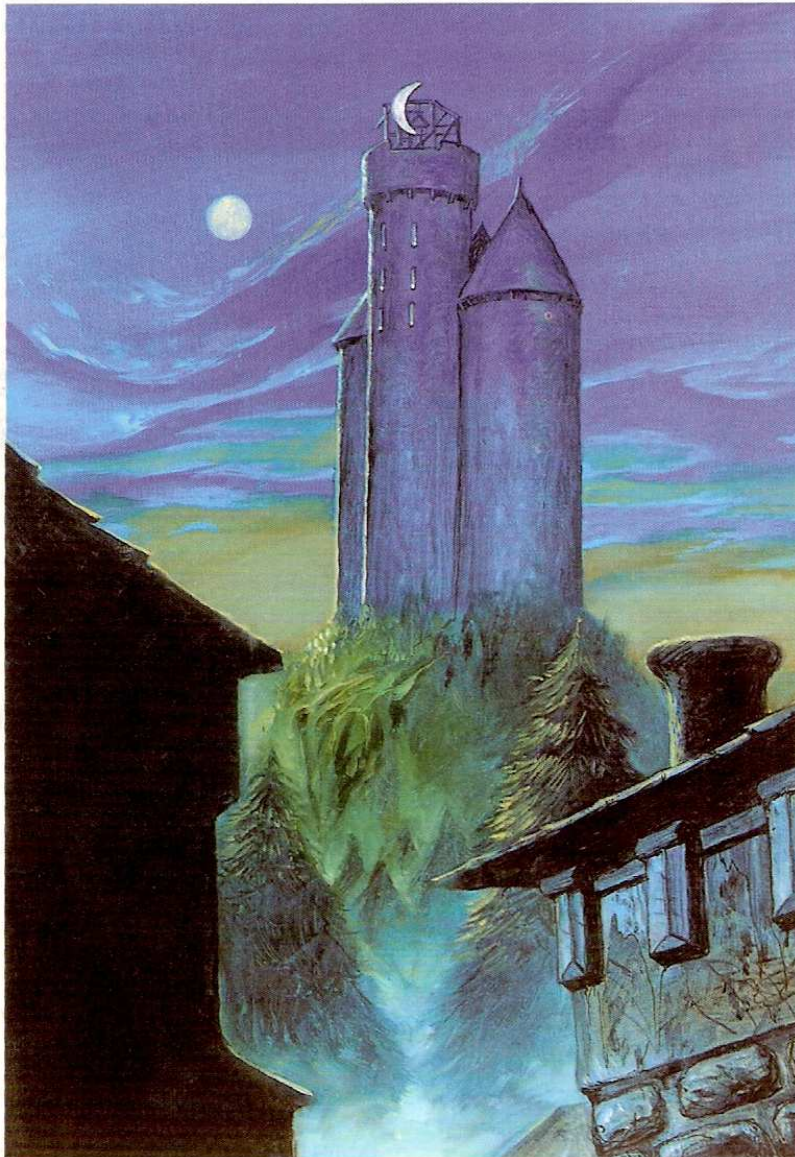
O Exército do Vale — Gue11, Rgr10, Gue9, Com9 (2), Clr8, Gue8 (2), Rgr8, Com8 (3), Clr7, Gue7 (2), Rgr7 (2), Com7 (3), Gue6, Clr6 (2), Com6 (7), Gue5 (2), Clr5 (3), Rgr5 (2), Com5 (9), Gue4 (3), Clr4 (5), Rgr4 (3), Com4 (15), Gue3 (7), Clr3 (7), Rgr3 (4), Com3 (36), Gue2 (10), Clr2 (8), Rgr2 (5), Com2 (112), Clr1 (12), Gue1 (18), Rgr1 (8), Com1 (1.055).

Guarda da Cidade — Gue4/Lad4, Lad8, Com7, Gue6, Lad6 (2), Com6 (3), Lad5, Com5 (3), Gue4 (2), Com4 (5), Gue3 (2), Lad3 (3), Com3 (14), Lad2 (4), Com2 (19), Com1 (125).

Os demais cidadãos de Everlund são muito numerosos e diversificados para serem enumerados aqui.

Principais Importações: Cerveja, armaduras, queijos, roupas, frutas, grãos, açúcar, armas, vinho.

Principais Exportações: Âmbar, carvão vegetal, mobílias, peles, pedra, xaropes, madeira, metais valiosos.



A Torre da Lua Cintilante

Localizada a sudoeste de Lua Argêntea, nas margens do Rio Rauvin, Everlund (ou Maranhetera) é a segunda maior cidade nas Fronteiras Prateadas e uma das comunidades mercantis mais ativas. Uma grossa muralha de pedra circula a cidade, interrompida pelos cinco portões da cidade. Como os raios de uma roda, ruas largas e retilíneas partem de cada portão até o Mercado do Sino no centro da comunidade. A disposição destas ruas e a localização de algumas áreas da cidade, como o mercado, muitas tavernas e armazéns, foram concebidos para acomodar as caravanas e seus mercadores. Os soldados do exército permanente patrulham ostensivamente as muralhas em grandes números, tanto para assegurar os cidadãos e visitantes quanto para desencorajar atacantes.

Como muitas comunidades nas Fronteiras Prateadas, Everlund traça sua origem até uma época anterior à ruína de civilizações mais antigas. Desde seu início humilde como um entreposto comercial fortificado na cabeceira do Rauvin, a população e a importância da cidade aumentaram até que ela se tornasse uma das cidades comerciais mais importantes na região e também do Norte. O fato de que quase toda caravana de mercadores que inicia sua jornada nas Fronteiras Prateadas passe por Everlund a caminho de outros destinos coloca a cidade em uma posição de relevância econômica e social considerável. A voz da cidade tem grande peso para as demais, pois quase todas dependem de alguma maneira do seu papel como principal estação caravaneira da região.

A cidade deve a sua sobrevivência à espessura de suas muralhas (seus líderes nunca deixaram de manter sua primeira linha de defesa em bom estado, nem de construir novas fortificações sempre que possível), algumas alianças estratégicas e sua capacidade de manter o Caminho Pântanos Eternos aberto para o tráfego de caravanas. Everlund é um dos aliados tradicionais de Lua Argêntea e historicamente tem ficado ao lado dessa cidade e de sua Grã-Senhora em quase todos os assuntos importantes. O mesmo parece acontecer hoje em dia, enquanto a confederação tenta tratar de situações mutuamente importantes para seus signatários. O Conselho dos Anciãos se reuniu com a Aliança dos Lordes há várias décadas e assinou os artigos da confederação das Fronteiras Prateadas com ansiedade, na esperança de maior segurança para sua principal estrada comercial.

HISTÓRIA RESUMIDA

Como Lua Argêntea oitenta quilômetros ao norte, Everlund (ou Maranhetera) era no princípio uma simples travessia do Rauvin. Durante os últimos séculos do reino de Delzoun, o comércio vindo do reino élfico de Illefarn às vezes passava por esse caminho, especialmente quando monstros ou o clima ruim tornavam a rota que acompanhava o Surbrin até o Rauvin particularmente difícil ou perigosa.

Como era o único local de abastecimento por vários dias de viagem em qualquer direção, a travessia do Rauvin nesta área com frequência atraía as atenções de orcs, bárbaros e outros saqueadores, sempre à espreita para emboscar as caravanas. Cerca de -334 CV os anões de Delzoun contra-atacaram erguendo um pequeno forte em frente ao vau, equipando-o com vigias atentos. Sob a proteção do forte, um pequeno povoado se formou para atender aos viajantes que procuravam um local para descansar e se refazerem em segurança.

O forte dos anões foi abandonado em -104 CV, quando a pressão contra Delzoun se tornou grande demais para permitir o deslocamento de soldados até uma travessia fluvial distante. A primeira vila no local que hoje é Everlund foi abandonada discretamente ao longo dos anos, conforme o co-

mércio diminuía nesta rota. Com exceção dos elfos da floresta que costumavam perambular pelas fronteiras do reino de Eaerlann e às vezes acampavam nas florestas ao longo da margem sul do rio, o local permaneceu vazio.

Everlund (ou Maranhetera) se reergueu em 515 CV, quando o povo de Chifre Ascal decidiu reformar o forte dos anões e estabelecer uma guarnição permanente no local. O crescimento da cidade havia gerado uma nova onda de colonização no Vale do Rauvin, e os príncipes de Chifre Ascal descobriram que o povo das áreas próximas ao rio precisava de proteção contra os trolls vindos dos Pântanos Eternos e contra os goblinóides das Montanhas Inferiores. Os senhores de Eaerlann concordaram em compartilhar desta tarefa, e os elfos do Reino das Florestas se uniram aos cavaleiros humanos de Chifre Ascal na proteção desse canto da Floresta Alta. Mais uma vez uma pequena vila cresceu ao redor do forte, desta vez de mercadores humanos e elfos ansiosos para encontrar compradores para os produtos de Eaerlann nas cidades florescentes da Costa da Espada.

A queda de Chifre Ascal em 882 CV e o colapso subsequente de Eaerlann deixou a pequena colônia em Everlund sem um reino. Pelo capricho das campanhas e das batalhas, o povoado havia sobrevivido ao terrível massacre do Ano da Maldição quase sem sofrer dano algum, embora muitos dos cavaleiros humanos e arqueiros élficos tenham perecido em guerras distantes. Muitas centenas de refugiados vindos de Chifre Ascal acorreram para esta região e se abrigaram no vilarejo. Nesse local, eles reconstruíram. Na ausência do regente da vila (um príncipe de Chifre Ascal que havia morrido lutando na cidade), o povo criou um conselho composto por seis comandantes e líderes sábios para administrar os assuntos locais até que algo melhor pudesse ser decidido. Com o tempo, o Conselho dos Anciãos se tornou o verdadeiro governante da cidade.

Everlund sempre esteve próxima à Lua Argêntea, sua vizinha do norte. As duas cidades cresceram conforme mais e mais pessoas retornavam à região do Vale do Rauvin e da Antiga Delzoun. Neste local, como em Lua Argêntea, humanos, elfos e outras raças convivem juntas em relativa harmonia. Para os Anciãos de Everlund, unir-se à liga proposta por Alustriel foi uma mera formalidade — eles já haviam se comprometido em apoiar a Alta Maga da Lua Argêntea contra todas as ameaças à paz do Norte.

Locais importantes

Apesar de seu tamanho e nível constante de atividade, a aparência física de Everlund é um tributo a seus fundadores e aos líderes atuais. Embora pronta para resistir a um ataque a qualquer momento, ainda assim trata-se de uma comunidade belíssima que não se parece com uma comunidade militar. Os edifícios da cidade são construídos principalmente de pedra e madeira e mostram claramente a influência dos estilos arquitetônicos dos anões e dos elfos. Os prédios foram dispostos em seções menores separadas por áreas verdes: árvores, cercas vivas, parques, jardins e campos floridos são comuns em todas as partes da cidade. O resultado é um aspecto de calma e tranquilidade que se contradiz aos perigos existentes do lado de fora das muralhas.

O Rauvin flui pelo coração da cidade, atravessado por duas pontes — a Ponte do Cavaleiro e a Ponte dos Anões.

OS CINCO PORTÕES

A cidade possui cinco portões, cada um deles dando acesso à cidade de uma direção diferente e conduzindo a rotas amplas,

retilíneas e bem conservadas para caravanas. Os portões são, em sentido horário, a partir do norte, o Portão de Lua Argêntea, o Portão da Montanha, o Portão do Rio Acima, o Portão da Ponte e o Portão do Rio Abaixo. Cada um deles fica aberto do nascer ao pôr-do-sol e permanece fechado após esse horário. Os mestres das caravanas sabem que conseguir entrar em Everlund após o fechamento dos portões pode ser uma tarefa árdua, e que terão que consentir com averiguações tediosas e completas de suas mercadorias pelos guardas da cidade. A maioria não se dá ao trabalho de se envolver nesta rotina: se chegarem após o crepúsculo, preferem aproveitar a hospitalidade das hospedarias e tavernas construídas do lado de fora das muralhas da cidade exatamente para isso.

O CAMINHO PÂNTANOS ETERNOS

O Caminho Pântanos Eternos começa no Portão da Ponte e sobe para o sudoeste por centenas de quilômetros, passando entre os Pântanos Eternos e a Floresta Alta, ao norte das Colinas Dessarin, oferecendo a melhor rota direta disponível para Águas Profundas e as cidades da Costa da Espada. Everlund (ou Maranhetera) sempre foi fundamental para manter a estrada segura para as caravanas desde suas muralhas até a região das Trombetas do Comando, contratando muitos mercenários e aventureiros para patrulhar as trilhas contra monstros e outros perigos.

O trabalho nunca é fácil, e muitos são os mercenários e as companhias intrépidas que encontraram seu fim nas garras de trolls, orcs e outros saqueadores encontrados na estrada. Nos últimos meses, tem sido mais difícil para a cidade manter a segurança da rota. Incursoes de orcs, talvez encorajados pelos rumores crescentes sobre a guerra entre o Rei Obould e as cidades do Norte, têm se abatido repetidamente sobre as caravanas destinadas ao sul, e as depredações dos gigantes residentes dos Pântanos Eternos (agora livre de seus antigos habitantes, os trolls) aumentaram tanto que as caravanas levam guardas adicionais nas jornadas de ida e volta da cidade. Muitos mestres de caravanas pagam prêmios especiais para guardas que também sejam conjuradores, na esperança de que o poder mágico adicional ajudará na proteção de seus bens (e de suas vidas). É uma época difícil para as caravanas, mas muito lucrativa para os aventureiros ambiciosos.

A TORRE DA LUA CINTILANTE

Construída por um mestre-engenheiro anão há quase duzentos anos, esta fortaleza de pedra negra maciça é um dos principais redutos dos Harpistas do Norte. Ela se ergue sobre um dos outeiros mais altos nas proximidades do centro de Everlund, visível praticamente de qualquer lugar da cidade. A Torre da Lua Cintilante consiste em quatro torres cilíndricas estreitas unidas e rodeadas por um fosso seco que pode ser inundado rapidamente graças a um engenhoso sistema de cisternas e bombas. Seu teto é coroado com um torreão aberto, onde há um espelho de sinalização na forma de uma lua crescente.

A Torre não foi construída para abrigar um grande número de soldados, mas é forte o suficiente para resistir a qualquer ataque que não utilize máquinas pesadas de cerco ou grande poder de fogo mágico. É sempre possível encontrar de cinco a quinze Harpistas no local, atendidos por uma equipe leal e uma guarnição de vinte soldados de elite. O Lorde da Lua Eaelraun Filho das Sombras (meio-elfo Rgr16, CB) é o mestre do local. Ele é um simpatizante secreto dos "Estrelas Lunares" de Khelben Cajado Negro, mas mantém a aparência de fidelidade aos Harpistas do Salão do Crepúsculo. Caso

os Harpistas descubram sua verdadeira lealdade e isto se torne um problema, Eaelraun seria capaz até mesmo de romper totalmente com a ordem e levar o controle da Torre da Lua Cintilante consigo.

O SALÃO DOS ANCIÃOS

A sede do governo de Everlund fica neste edifício circular térreo de pedra, localizado no lado leste do Mercado do Sino. Os membros do Conselho dos Anciãos se reúnem neste local regularmente. Ele é defendido por um destacamento de soldados do Exército do Vale; quatro soldados sempre mantêm a vigilância do lado de fora da entrada principal do prédio, e durante os períodos em que o salão se encontra aberto, pelo menos mais seis soldados patrulham seus corredores internos.

Eles permitem a entrada de todos os visitantes com assuntos legítimos, mas somente após recolherem suas armas. Nenhum tipo de arma é permitido dentro do recinto. Para se certificarem de que ninguém roube ou mexa nos armamentos confiados a eles, os soldados colocam-nos dentro de baús de madeira trancados e reforçados com ferro. Cada um deles é defendido por um *símbolo de proteção*, acionado caso o baú seja aberto sem que a palavra secreta tenha sido proferida.

Em ambos os lados do salão, as duas extensas alas do edifício contêm os diversos oficiais e servidores públicos que constituem o governo de Everlund (ou Maranhetera). Os dez soldados remanescentes do destacamento vigiam a entrada do Salão dos Registros e o Salão da Legislação (seda da corte e dos magistrados da cidade).

os Anciões de everlund

Por quase quinhentos anos, Everlund tem sido governada pelo Conselho dos Anciões. Este grupo é sempre composto pelos detentores das posições mais proeminentes da cidade, embora periodicamente surjam debates para decidir se alguma outra figura cívica é importante o suficiente para merecer um cargo na instituição.

O conselho é liderado pelo Primeiro Ancião do Conselho, um cargo eleito pelo voto dos demais. O Primeiro mantém sua posição até que outro Ancião o desafie. Alguns permanecem na posição por muitos anos, outros apenas alguns dias. Kayl Andarilho do Pântano, o Capitão-Mor, é o atual Primeiro Ancião.

O Sumo-Sacerdote de Corellon Larethian, considerado o líder dos elfos da cidade, é um dos Anciões. Atualmente, o cargo pertence a Yeshelné Amrallatha (elfa da floresta Clr10 de Corellon, CB). Ela é uma antiga aventureira que se tornou cuidadosa e circunspecta no seu papel de Anciã da cidade. Por décadas, ela se preocupou que os humanos simplesmente assimilariam as áreas élficas da cidade, mas nos últimos meses o inesperado retorno de alguns elfos, vindos de Encontro Eterno, fortaleceu a comunidade e lhe deu forças para prosperar e crescer novamente.

O Guardião das Pontes é um oficial civil cuja tarefa é supervisionar a guarda da cidade e a conduta do comércio local. Atualmente este posto é detido por Malvin Draga (humano Lad8/Gue3, LM), um homem maquinador que usa sua posição para o enriquecimento próprio através do controle dos impostos alfandegários de toda a cidade e da corrupção crescente da guarda local. Os demais Anciões odeiam Draga profundamente, mas há muito tempo os membros do conselho costumam não interferir com os assuntos alheios para evitar o conflito civil. É preciso que alguém apanhe Draga em flagrante para que eles possam removê-lo do conselho e escolher um novo Guardião das Pontes.

O Capitão-Mor, comandante do exército de Everlund, é Kayl Andarilho do Pântano (humano Gue4/Ari8, LB), um nobre altivo que possui uma aptidão fabulosa para táticas e estratégia. Extremamente inteligente, ele conduz as tropas da cavalaria e as colunas de infantaria com a mesma habilidade com que um duelista veterano empunha seu sabre. Ele dá preferência aos interesses dos nobres da cidade, ao invés das guildas e dos mercadores. Isto o torna um estranho aliado para os elfos do conselho, que compartilham seu respeito pelas tradições antigas.

O posto de Alto Feiticeiro é indicado para o conjurador arcano elfo mais poderoso que esteja disposto a aceitar os deveres do conselho, seja ele mago ou feiticeiro. Esta posição é ocupada hoje em dia por Vaeril Rhidhen (elfo do sol Mag13, NB), uma voz discreta, pela moderação e pela razão, que mantém a paz entre os membros mais belicosos do conselho.

O Mestre das Guildas, um oficial que representa os mercadores da cidade, pertence a um halfling robusto chamado Borun Fendelben (halfling pé-leve Lad4, LN). Ele é um mercador bem-sucedido com os olhos sempre voltados à aquisição de mais riquezas. Também incentiva a expansão agressiva de novos empreendimentos nas terras selvagens ao redor, vencendo pelo grito as palavras de cautela de Yeshelné e de Vaeril. Ele não possui amigos de verdade no conselho, já que o Guardião das Pontes é seu oponente natural — os agentes do Guardião coletam as taxas que os mercadores, companheiros do Mestre, pagam de má vontade.

O Porta-Voz da Cidade é o último membro do Conselho dos Anciões, um cidadão eleito a cada sete anos para representar o homem comum. Atualmente, o cargo está nas mãos de Sindyl Omoghael (meio-elfa Brd4/Esp5, CB), uma menestrina e fabricante de instrumentos musicais que costumava viajar para longe como aventureira. No passado, os porta-vozes mais populares foram eleitos diversas vezes para o cargo; Sindyl está no meio de seu segundo mandato. Ela é a inimiga especial de Malvin Draga e se opõe ao Guardião sempre que possível — uma situação que ele considera intolerável.

O MERCADO DO SINO

O centro econômico e social de Everlund é o Mercado do Sino, assim chamado devido ao enorme sino de alerta pendurado em uma armação no espaço aberto entre o Salão dos Anciões e o Quartel. O sino soa quando a cidade está sob ataque. No meio do mercado existem diversas barracas a céu aberto que comercializam vegetais frescos, aves de corte, assados e gado. Ao redor desta área ficam as lojas que vendem todos os tipos de produtos e prestam uma grande variedade de serviços. O mercado fica aberto desde uma hora após a alvorada até uma hora antes do pôr-do-sol, para assegurar que os residentes não serão perturbados à noite pelo barulho gerado pela intensa atividade econômica.

Rei Bruenor Martelo de Batalha

Anão do Escudo Guerreiro 13; ND 13; humanóide (Médio); 13d10+78 DV; 163 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 23 (toque 10, surpresa 23); Corpo a corpo: *machado grande afiado* +3 +21/+16/+11 (dano: 1d12+11, dec. 17–20/x3); **QE** traços de anão; Tend. NB; TR Fort +14, Ref +4, Von +8; For 18, Des 10, Con 22, Int 15, Sab 13, Car 13; Altura 1,35 m.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Ofícios (armeiro) +15, Diplomacia +7, Adestrar Animais +3, Intimidar +5, Saltar +6, Conhecimento (História [o Norte]) +4, Conhecimento (local [o Norte]) +4, Cavalgar (cavalos) +10, Observar +3; Lutar às Cegas, Obstinado, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado grande), Vontade de Ferro, Liderança, Ataque Poderoso, Quebrar, Foco em Arma (machado grande), Especialização em Arma (machado grande).

Traços de Anão: +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia; +2 de bônus racial nos testes de resistência de Fortitude contra venenos; +4 de bônus de esquiva contra gigantes; visão no escuro 18 m; ligação com pedras; +2 de bônus racial nos testes de Avaliação e de Ofícios ou nos testes de Profissão relacionados com pedra ou metal (estes valores já foram incluídos nas estatísticas acima).

Inventário: Armadura de batalha +3, machado grande afiado +3, amuleto da armadura natural +2, manoplas da força de ogro, periapto da cicatrização, poção de curar ferimentos graves, poção do heroísmo.

Bruenor era apenas um jovem quando Vislumbre Melancólico, um dragão das sombras, exterminou todos exceto algumas centenas de membros do outrora numeroso clã Martelo de Batalha e os forçou a abandonar seu lar. Os sobreviventes se estabeleceram na região de Dez Vilas do Vale do Vento Gélido. Porém, o jovem Bruenor nunca se esqueceu de seu lar e jurou a si mesmo recuperar o Salão de Mitral das garras das forças malignas que o roubaram. Ele conseguiu fazer jus às suas promessas em 1365 CV, quando ele e seus companheiros — Drizzt Do'Urden, Wulfgar e outros — lideraram um exército de anões, bárbaros, magos e arqueiros (muitos deles de Lua Argêntea) contra Vislumbre Melancólico, libertando o Salão de Mitral do dragão das sombras e dos duergar que lá viviam. Após sua vitória, Bruenor tomou para si o título de Oitavo Rei do Salão de Mitral.

Desde então, Rei Bruenor abdicou de sua coroa em favor de seu ancestral, Gandalug, o Primeiro e Nono Rei do Salão de Mitral, para então reclamá-la mais uma vez como o Décimo Rei do Salão de Mitral, quando o Patrono do Clã Martelo de Batalha tornou-se inválido. Além de restaurar seu lar, os desafios de Bruenor já incluíram resistir a dois ataques dos drow de Menzoberranzan (ele perdeu seu olho direito na primeira batalha contra os pretensos invasores), conseguir que as minas de mitral voltassem a funcionar e exterminar os monstros nos salões inferiores. Bruenor é a epitome do monarca anão, um herói ranzinza com um coração de ouro, e os feitos de aventureiros audazes exaltam seu coração.

O QUARTEL E O ARSENAL

Não muito longe do Salão dos Anciões fica o arsenal da cidade, uma fortaleza pequena e quadrada, construída com blocos de pedra calcária entalhada. É evidente que o local é um dos edifícios mais antigos de Everlund (ou Maranhetera), mas algumas partes foram reforçadas e reparadas recentemente. Uma das novas adições à estrutura é uma muralha baixa de pedra que impede qualquer um de se aproximar a menos de 9 m. Soldados patrulham o pátio no interior da nova muralha, proibindo a entrada de qualquer um que não seja um soldado ou não esteja tratando de assuntos oficiais do governo.

Logo ao lado do arsenal existem seis edifícios grandes de madeira rodeados por outra muralha baixa. A visão dos soldados entrando e saindo constantemente do local e praticando no pátio, indica tratar-se do quartel principal da cidade (existem outros cinco quartéis menores, localizados em cada um dos portões da cidade). O exército estabeleceu um escritório especial logo na entrada principal do pátio, onde os mercenários e aventureiros podem obter trabalho patrulhando o Caminho Pântanos Eternos e mantendo a estrada livre de monstros e outras ameaças.

PRINCIPAIS TEMPLOS

Os locais de oração mais proeminentes de Everlund são a Fortaleza da Vigilância (Helm), o Salão Sempre-Verde (Mielikki), a Campina das Estrelas (devotado a Corellon Larethian) e a Gruta (consagrada a Shiallia). O povo da cidade tende à devoção e luta os templos mais importantes no primeiro dia de cada dezena para cultuar suas divindades. Além dos templos acima, Everlund abriga santuários de Oghma, de Shaundakul (popular entre os mestres das caravanas) e também de Waukeen.

salão de mitral

A fortaleza dos anões mais famosa no Norte e provavelmente também nas Terras Ocidentais, deve sua reputação aos feitos de seu renomado governante. O Rei Bruenor adotou o símbolo do Clã Martelo de Batalha (uma caneca de cerveja espumante) como a bandeira de seu reino. Os anões do Salão de Mitral utilizam o emblema com orgulho em suas armaduras e estandartes de batalha.

Salão de Mitral (Cidade Grande): Convencional; Tend. NB; Limite de 3.000 PO; Bens 748.650 PO; População 4.991; Mista (anões do escudo 81%, gnomos das profundezas 7%,

anões dourados 5%, humanos 4%, anões urdunnir 3%).

Figura de Autoridade: Bruenor Martelo de Batalha, anão do escudo Gue13, NB.

Personagens Importantes: Raurinn "Racha Crânios" da Pedra do Acordo, anão do escudo Gue7, NB (Capitão da Guarda Real); Ulgar Machados Cruzados, anão do escudo Clr9 de Clangeddin Barba Prateada, LB (clérigo de patente mais elevada do Salão); Protetor da Caverna Belwar Dissengulp, gnomo das profundezas Rgr4/Gue7, NB (antigo herói da Rocha do Massacre do Refúgio, agora o líder dos svirfneblin residindo no Salão de Mitral).

A Hoste do Salão — Gue11, Com11, Gue10, Clr8, Mng8, Pal7, Rgr7, Bbr6, Gue6, Clr5, Gue5 (2), Com5 (3), Gue4 (2), Com4 (9), Bbr3, Gue3 (3), Mng3 (2), Pal3, Com3 (28), Bbr2, Clr2 (3), Gue2 (9), Mng2 (2), Pal2 (2), Com2 (89), Bbr1 (3), Clr1 (7), Gue1 (18), Mng1 (2), Pal1 (3), Com1 (360).

A Guarda Real — Bbr7, Com7, Gue6, Gue5, Com5 (2), Gue4 (4), Com4 (10).

Outros — Brd8, Brd7, Brd4 (2), Brd2 (3), Brd1 (4), Clr5, Clr4, Clr3, Clr2 (2), Clr1 (3), Gue7, Gue4, Gue3 (2), Rgr6, Rgr3, Rgr2 (2), Rgr1 (2), Lad13, Lad11, Lad6, Lad5, Lad4, Lad3 (2), Lad2 (3), Lad1 (5), Fet8, Fet6, Fet4, Fet3 (2), Fet2 (4), Fet1 (3), Mag10, Mag8, Mag5, Mag4, Mag3 (2), Mag2 (4), Mag1 (5), Adp8, Adp5, Adp4, Adp3 (3), Adp2 (4), Adp1 (18), Ari7, Ari5 (2), Ari4 (2), Ari3 (2), Ari2 (5), Ari1 (15), Esp14, Esp11, Esp7, Esp6, Esp5 (2), Esp4 (3), Esp3 (7), Esp2 (24), Esp1 (112), Com6, Com3 (3), Com2 (7), Com1 (23), Plb13, Plb9, Plb7, Plb6, Plb5 (3), Plb4 (9), Plb3 (30), Plb2 (161), Plb1 (3.887).



Bruenor Martelo de Batalha

O Salão de Mitral jaz nas profundezas da região conhecida como Colinas de Gelo, bem debaixo da Montanha dos Quatro Picos. Sua entrada principal fica em um vale alpino conhecido como Vale do Guardião, a noroeste do Rio Surbrin. As áreas ao redor da entrada são marcadas por grupos de monólitos de pedra muito antigos. Desde que retomou a fortaleza há dezesseis anos, Bruenor Martelo de Batalha fez algumas alterações significativas na planta original da cidade.

Duas portas muito bem protegidas de granito maciço foram instaladas no lugar da porta secreta que constituía o portão principal. Os níveis superiores do salão ainda são formados por labirintos de corredores e túneis, criados para impedir o acesso dos invasores aos salões inferiores, habitados, ao invés disso conduzindo-os na direção de muitas armadilhas. Os anões restauraram muitas armadilhas antigas e adicionaram mais algumas para fazer dos salões superiores áreas ainda mais letais para possíveis invasores. Os salões intermediários incluem as minas de mitral, de onde se originou

o nome da fortaleza, e abaixo delas se encontra a Cidade de Baixo, aposentos residenciais que podem abrigar duas vezes mais anões do que o atual número de habitantes. Os lares dos anões são construídos dentro da rocha da base das montanhas, e abrem-se em anéis de plataformas concêntricas.

Os anões selaram os túneis que levam até a caverna onde o dragão das sombras Vislumbre Melancólico estabeleceu seu covil, e tomaram todas as precauções para escavar túneis ao redor desta área ao expandirem as operações de mineração do mitral. Para prevenir o retorno dos duergar que infestavam o salão, os seguidores de Bruenor criaram e guarneceram um sistema de postos de vigia que servem como pontos de partida para expedições de rotina compostas por guerreiros cujo único propósito é o de localizar inimigos em potencial na região do Subterrâneo.

história resumida

A história recente do Salão de Mitral foi detalhada no *Cenário de Campanha dos Os REINOS ESQUECIDOS*. Com a queda da Rocha do Massacre do Refúgio perante Menzoberranzan, alguns gnomos das profundezas, sob a liderança do Protetor da Caverna Belwar Dissengulp foram morar na cidade do Rei Bruenor. Ele e seu povo possuem uma dívida muito grande com os svirfneblin da Rocha, e o Rei ofereceu de bom grado refúgio para qualquer gnomo das profundezas que tenham sobrevivido ao saque de sua cidade. Até o momento, cerca de trezentos e cinquenta sobreviventes se reuniram no Salão de Mitral.

Locais importantes

Embora o Salão de Mitral seja um signatário da liga das Fronteiras Prateadas, a fortaleza dos anões não costuma receber calorosamente qualquer um. Bruenor e seu povo são cuidadosos ao tratar com estranhos, especialmente aventureiros errantes que talvez não sejam quem dizem ser.

O ASSENTO DE PEDRA

As portas principais do Salão de Mitral ficam a meio dia de escalada a nordeste do vilarejo do Assento de Pedra. Uma incongruência da arquitetura dos anões, o Assento de Pedra foi construído inteiramente acima do solo, e suas estruturas são inteiramente compostas por enormes lajes de pedra. Outrora uma ruína infestada de monstros, o vilarejo foi liberado e reconstruído pelos súditos de Bruenor, que o transformaram na "face pública" de seu lar. Os viajantes com destino ao Salão de Mitral devem primeiro passar pelo Assento de Pedra e conseguir a permissão de seus oficiais de plantão para seguirem viagem pela estreita rota de caravanas até o salão. Uma guarnição de quase duzentos anões combatentes está estacionada no Assento. Suas ordens são livrar os arredores dos monstros e defender a estrada principal contra visitantes hostis. A estrada em si também é protegida — seções inteiras foram preparadas para serem soterradas por avalanches mortais, afundarem em ravinas profundas ou serem inundadas por rios desviados da montanha (estas proteções não são automáticas, e devem ser acionadas pelos defensores).

Quaervarr

Este vilarejo madeireiro isolado no passado gozava da reputação de ser um recanto pacato. Nos últimos meses, criaturas malignas que se dizem proprietárias da Floresta da Lua têm ameaçado a comunidade.

Quaervarr não possuía nenhum símbolo oficial e não via nenhuma necessidade para tal até se unir à confederação das Fronteiras Prateadas. Decidiu-se então adotar a marca de seu ponto de referência mais famoso, a hospedaria Cervo Assobiador. Agora, o estandarte de Quaervarr, um cervo rampante em fundo verde, balança ao vento com orgulho nas muralhas do vilarejo.

Quaervarr (Vila Pequena): Atípico; Tend. CB; Limite de 800 PO; Bens 38.080 PO; População 952; Mista (humanos 68%, meio-elfos 25%, anões do escudo 7%).

Figuras de Autoridade: Arauto Geth Stonar, humano Esp3, NB. Em situações de perigo, a vila se volta aos druidas locais para auxílio, principalmente Amra das Águas Claras meio-elfa Drd7 de Silvanus, NB.

Personagens Importantes: Sargento da Vigília Uddreth, genasi da terra Gue6, LN (legislador-chefe do vilarejo); Mestre da Caça Saernnun Folha Ligeira, meio-elfo Rgr5, NB (o guia residente da hospedaria Cervo Assobiador).

Vigília da Vila — Com6, Com3 (2), Com2 (5), Com1 (9).

Milícia — Com3 (2), Com2 (4), Com1 (18).

Outros — Bbr5, Bbr2, Bbr1, Brd7, Brd4, Brd3, Clr5, Clr4, Clr2 (2), Clr1 (2), Drd5, Drd3, Drd2, Drd1 (2), Gue4, Gue3, Gue2 (2), Gue1 (5), Mng4, Pal4, Rgr8, Rgr6, Rgr5, Rgr4, Rgr2 (2), Rgr1 (3), Lad7, Lad3, Lad2 (2), Lad1 (2), Fet4, Fet1 (2), Mag5, Mag4, Mag3, Mag2, Mag1, Adp6, Adp3, Adp2, Adp1 (2), Ari3, Ari2, Ari1 (3), Esp10, Esp8, Esp5, Esp4, Esp3, Esp2 (5), Esp1 (23), Com5, Com3 (2), Com2 (3), Com1 (6), Plb11, Plb6, Plb5, Plb4 (2), Plb3 (7), Plb2 (34), Plb1 (755).

Quaervarr é uma comunidade rústica escondida nos limites meridionais da Floresta da Lua. A maioria de seus visitantes são comerciantes, caçadores ou viajantes a caminho da Fortaleza do Arauto. A vila fica a cerca de quarenta e oito quilômetros ao norte de Lua Argêntea, no centro de um emaranhado de trilhas usadas para transporte de madeira e caça. O vilarejo em si é bastante comum, um simples conjunto de edifícios de madeira protegidos atrás de uma paliçada alta. Há somente um portão, construído com imensas toras de carvalho reforçadas com anéis de ferro.

Os visitantes logo percebem que a milícia estacionada no único portão da cidade desconfia de todos. Eles interrogam todos os recém-chegados, exigindo que informem seus nomes, locais de origem e intenções antes de admitir qualquer pessoa. Os estranhos que não se explicarem direito não recebem permissão para entrar até que uma figura de autoridade possa questioná-los. Os ataques recentes de adoradores de Malar do Vale da Garra deixaram o local em polvorosa, e todos os guardas carregam dez virotes de prata para suas bestas e meias-lanças com ponta de prata.

história resumida

Os primeiros colonizadores da vila chegaram há menos de dois séculos para cortar a mata fechada formada por copas de sombras da região. Gradualmente, o local começou a atrair

mais lenhadores e um pequeno número de carpinteiros, caçadores, vendedores de lenha e outros, até se tornar o modesto vilarejo de hoje. O governo local consiste de um Arauto, eleito pela população uma vez por ano. Quaervarr nunca foi ameaçada pelos goblinóides que assolam a região, mas a Floresta da Lua abriga outros perigos e um deles ameaça a comunidade neste momento.

Jarthon da Floresta da Lua (homem-texugo Rgr5, NM) era um meio-elfo que caçava licantropos para proteger o povo de Lua Argêntea. Após ter sido infectado com licantropia, ele usou suas habilidades de caçador para se tornar o líder de uma tribo do Povo do Sangue Negro. Desde então, Jarthon se tornou uma dor de cabeça para o povo das Fronteiras Prateadas. Esse ano, durante o Kythorn, ele e sua tribo raptaram um lenhador de Quaervarr e o usaram como presa em uma de suas Caçadas Selvagens. Um grupo de busca encontrou o corpo, e preso aos farrapos de suas roupas estava uma mensagem assinada por Jarthon que insistia para que a vila cessasse suas tentativas de "invadir o território do Povo". No mês passado, três outros cidadãos foram atacados e assassinados brutalmente, e seus corpos deixados como aviso. Os moradores de Quaervarr se reuniram para aprimorar suas defesas e enviaram um pedido de ajuda para os membros das Fronteiras Prateadas. A tensão dentro do vilarejo aumenta com cada morte e seus moradores estão cada vez mais paranóicos em relação aos estranhos — qualquer forasteiro poderia ser um espião de Jarthon ou até mesmo o próprio vilão.

Locais importantes

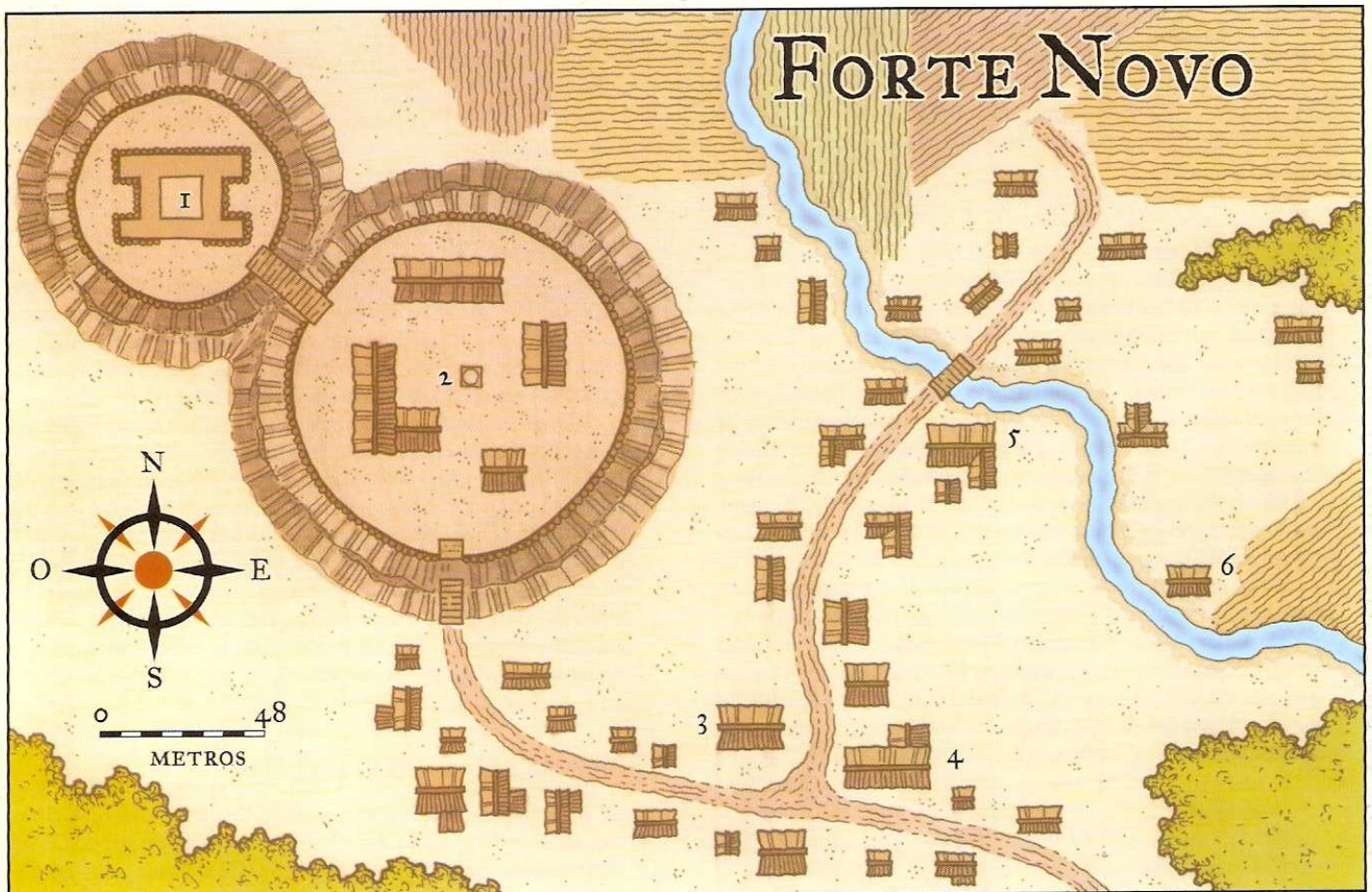
Os aventureiros geralmente partem em expedições até a Floresta da Lua saindo de Quaervarr. Existem poucos locais importantes no vilarejo.

A CASA DO CARVALHO

Não muito longe do vilarejo, existe um grupo de carvalhos antigos e silvestres, chamado de Casa do Carvalho, um templo consagrado a Silvanus. A estrutura é uma espécie de pavilhão sem paredes construído com troncos mal desbastados, caídos naturalmente, sem jamais terem sido tocados por fogo ou por machados. Ramos verdes de abetos trançados entre os troncos formam a proteção contra a chuva. Aninhados dentro e nos arredores da floresta existem várias residências, lares do clero de Silvanus que cuida do local.

A Casa de Carvalho é liderada por Amra das Águas Claras (meio-elfa Drd7 de Silvanus, NB). Ela e seus seguidores cuidam dos lenhadores e dos madeireiros de Quaervarr, aconselhando-os na escolha de quais árvores devem ser cortadas e quando fazê-lo. Os madeireiros do vilarejo respeitam muito (e temem) o Pai Carvalho e ouvem atentamente o conselho dos druidas para não irritarem a divindade da floresta.

Além da própria Amra, três druidas menores, um clérigo e dois rangers devotados a Silvanus guardam a Casa de Carvalho. Eles viajam para partes distantes da floresta e muitas vezes estão longe do templo.



O CERVO ASSOBIADOR

Poucos aventureiros conseguem dispensar uma visita ao ponto de referência mais conhecido e amado do vilarejo, o Cervo Assobiador. Esta pousada e cabana de caça tem atendido seus clientes desde tempos imemoriais, e geralmente é reconhecida como um dos melhores estabelecimentos nas Fronteiras Prateadas. Os quartos estão repletos de cabeças de cervos, tapetes de pele de urso, chifres de peryton e troféus similares, e no salão de jantar principal pode-se admirar uma tapeçaria magnífica retratando uma caçada a um javali atroz.

Caçadores ávidos vêm de todo o Norte para solicitar os serviços do Mestre de Caça Folha Ligeira, o guia residente. Por uma taxa de 10 PO por dia, Saernnus leva grupos de caça até as áreas selvagens para procurar por predadores como ursos atroz, lobos atroz, ursos-coruja, perytons e às vezes até feras mais perigosas. Por 25 PO por dia, indivíduos que não estejam interessados em caçar e desejem explorar ou viajar através da Floresta da Lua, a qual ele conhece muito bem, conseguem contratá-lo como guia.

O Cervo recebeu este nome devido a uma lenda local. Os mais velhos que se reúnem ao redor da grande lareira de pedra no centro da hospedaria nunca perdem a oportunidade de regalar os visitantes com a história de como um determinado cervo enganou os melhores caçadores do vilarejo durante uma caçada de um dia inteiro. Na manhã seguinte, de acordo com a história, o cervo passou pelo centro do vilarejo, assobiando calmamente e divertindo-se com o espanto dos caçadores que se perfilavam pelas ruas para vê-lo. Atualmente há um debate acalorado entre três dos contadores de histórias mais velhos sobre o cervo ter ou não piscado para um dos caçadores durante seu passeio pela vila. Parece que o assunto não vai ser decidido tão cedo.

FORTE NOVO

Apanhado entre a desconfiança de seus vizinhos e os perigos mortais da vida nas fronteiras, o povoado de Forte Novo luta para encontrar segurança e aceitação em uma terra impiedosa.

Forte Novo (Povoado): Atípico; Tend. LN; Limite de 100 PO; Bens 690 PO; População 138; Mista (humanos 94%, meio-elfos 2%, meio-orcs 4%).

Figura de Autoridade: Trevis Uhl, humano Gue9, N (proprietário da Recompensa do Herói e prefeito local).

Personagens Importantes: Condestável Gyreth Ilgarn, humano Gue5, N (amigo íntimo de Uhl e autoproclamado condestável local); Guardião Nargroth, meio orc Clr6 de Tempus, CN (inimigo de Trevis Uhl, incita os colonos a pegarem em armas e defender a terra mais agressivamente); Deliyra Narm, meio-orc Gue2/Lad5, NM (agente Zhentarim disfarçada de proprietária de um pequeno entreposto comercial).

Milícia — Com5, Gue4, Gue3, Com3 (2), Gue2, Com2 (2), Gue1 (4), Com1 (8).

Outros — Brd3, Clr4, Clr3, Clr1, Drd4, Drd2, Drd1, Rgr3, Rgr1 (3), Fet3, Mag4, Adp5, Adp2, Adp1, Esp5, Esp3 (2), Esp2 (2), Esp1 (5), Plb5, Plb3, Plb2 (9), Plb1 (77).

Forte Novo está situado a aproximadamente vinte e quatro quilômetros a leste de Sundabar e a cerca de 5 quilômetros ao sul da estrada que corta todo o Vale de Sundabar em direção a Bifurcação. O povoado consiste de cerca de quarenta residências de madeira, todas construídas próximas a um riacho

montanhoso raso e veloz que serve como a principal fonte de água para a população. O povoado é o lar de mais de cem colonos vindos da região do Mar da Lua, incluindo trinta soldados Zhents, dispensados do serviço, e suas famílias.

As características mais óbvias da comunidade são as paliçadas duplas que se erguem bem acima do povoado. É nestas estruturas que a população busca abrigo quando o perigo ameaça. As maiores vantagens desse tipo de construção são poderem ser erigidas rapidamente a partir de materiais de fácil acesso e sua facilidade para reparos. O lado ruim é a sua suscetibilidade ao fogo. Os colonos planejam substituir suas fortificações de madeira por pedra assim que uma fonte adequada seja localizada, seja para compra ou para extração.

História resumida

Os primeiros colonos de Forte Novo chegaram às Fronteiras Prateadas logo após o degelo da última neve (Mirtul de 1.371 CV). Dois oficiais Zhents aposentados, Gyreth Ilgarn e Trevis Uhl, lideraram o grupo até seu novo lar. Eles fundaram o povoado às margens de um riacho acessível, construíram abrigos e uma paliçada precária para se protegerem dos inimigos e do ambiente, e enfrentaram seu primeiro inverno. Eles se orgulham do que já conseguiram nos meses desde sua chegada, e esperam que Forte Novo continue a prosperar.

Embora ninguém o tenha escolhido oficialmente, Trevis Uhl se tornou o líder e o porta-voz local na prática. Ele trabalha sem parar para apoiar e dirigir os demais cidadãos de Forte Novo, ao mesmo tempo em que administra a primeira e única taverna do povoado e atua como seu representante nas Cidades Livres e no restante das Fronteiras Prateadas. Gyreth Ilgarn é o único habitante a possuir um título oficial (Condestável); ele é o responsável pela defesa local, mas na maioria das vezes se curva às idéias de Uhl.

Locais importantes

Os locais a seguir estão entre os mais prováveis a receberem as visitas de aventureiros. Acompanhe no mapa.

1. O FORTE

Um pequeno fortim construído de troncos grossos e fortes comanda todo o povoado. O forte fica em uma pequena elevação de terra com cerca de 6 m de altura e coroada por uma paliçada de madeira. No teto do forte, guerreiros armados estudam as terras e colinas vizinhas à procura de sinais de perigo. A paliçada tem 3 metros de altura, e ao redor da elevação foi escavado um fosso com 2,4 m de profundidade, guarnecido com estacas endurecidas no fogo. O forte é o posto de comando do Condestável Gyreth, que supervisiona a pequena, porém experiente milícia de voluntários.

Uma ponte de madeira sobre o fosso interliga o forte e sua paliçada com a fortificação inferior.

2. A PALIÇADA INFERIOR

O forte é conectado por uma ponte de madeira a uma segunda, e maior, estrutura. A elevação sob a paliçada inferior tem aproximadamente 3 m de altura e tanto sua cerca quanto o fosso possuem as mesmas dimensões que as do forte (veja acima). Dentro desta área, é possível encontrar diversas estruturas de madeira: um viveiro, uma forja, o quartel e uma combinação de estábulo e celeiro.

Uma ponte levadiça de madeira sobre o fosso guarda o acesso à paliçada interior. Em momentos de perigo, um ou dois membros da milícia podem ser estacionados no local para levantá-la antes que os atacantes invadam o forte. Tanto o forte quanto os edifícios da área inferior são considerados propriedades da comunidade, um investimento de cada colono pela segurança de todos. Os fazendeiros de Forte Novo doam uma parte de suas colheitas e animais para o viveiro e o celeiro, os quartéis são para qualquer um que esteja de serviço e a forja está sempre aberta para todos que precisem dela.

3. POSTO DE TROCA DE NARM

Um pequeno entreposto comercial aberto por uma mulher meio-orc chamada Deliyra Narm (meio orc Gue2/Lad5, NM) é o principal de Forte Novo. Ela compra produtos como ferramentas, roupas e outros suprimentos dos mercadores de Sundabar e os leva até Forte Novo para vendê-los para os vizinhos. Ela também compra produtos manufaturados no próprio povoado — lenha, sebo, sabão, legumes, lã e outros alimentos e itens simples — e os leva para Sundabar. O posto lhe fornece o disfarce perfeito; na verdade ela é um agente Zhentarim cuja tarefa é a de descobrir a força de Sundabar e das terras vizinhas.

Deliyra habilidosamente incentiva Uhl a assumir mais e mais autoridade, pois planeja um futuro “acidente” contra o líder local para que alguém verdadeiramente leal aos Zhents possa tomar seu lugar. Ela espera usar Forte Novo como base para um novo empreendimento comercial que consiga se infiltrar em Sundabar e eventualmente chegue a controlar a passagem de produtos através do Vale, ampliando ainda mais o alcance da Rede Negra.

4. A RECOMPENSA DO HERÓI

Os poucos residentes das Fronteiras Prateadas que já visitaram Forte Novo desde sua fundação informam que a Recompensa do Herói é um bar aconchegante com boa cerveja (comprada de outros vilarejos nas Fronteiras) e uma comida muito saborosa e nutritiva. Eles também falam bem de seu proprietário, Trevis Uhl. Nenhum dos visitantes entende que o nome da taverna é uma espécie de piada interna dos habitantes do Forte. Somente estes sabem que Trevis era um taverneiro no Forte Zhentil ou que o nome escolhido para seu estabelecimento é um lembrete para outros Zhents aposentados que também estão familiarizados com o método utilizado pelos antigos patrões para “recompensar” seus empregados. Trevis é muito bem auxiliado por Deirdre, Talisan e Emmi, as três garçonetes que trabalharam com ele no Forte Zhentil e o acompanharam até o oeste para começar novas vidas.

5. O SANTUÁRIO DE TEMPUS

Já que muitos colonos em Forte Novo são ex-soldados Zhent, o Senhor das Batalhas é muito cultuado ali. O Guardião Nargroth (meio orc Clr6 de Tempus, CN), um velho meio-orc, controla este santuário. Ela marchou sob a bandeira Zhent por muitos anos antes que o aumento da influência Zhentarim e a adoração enlouquecida de Bane, depois de Cyric e mais tarde de Xvim envenenassem o Forte Zhentil e seus exércitos contra todas as outras divindades. Ele não hesitou em abandonar o Mar da Lua e viajar para terras onde sua divindade fosse adorada.

Nargroth é um tanto encenqueiro, pois acredita que o povo de Forte Novo tem tanto o direito quanto a necessidade de expandir e defender suas terras através da força das armas. Ele constantemente exorta os líderes da comunidade a atraírem mais colonos com habilidades marciais (antigos soldados e mercenários) para dominar agressivamente este canto do Vale de Sundabar. Trevis Uhl compreende que recrutar mais algumas dezenas de soldados ou tomar medidas para assegurar a autoridade de Forte Novo no lugar das patrulhas de Sundabar ou da Legião Argêntea das Fronteiras não seria bem recebido por seus vizinhos. Nargroth vê as coisas de maneira mais simples e não tem medo de dizer o que pensa.

6. O MOÍNHU DE STAUVIN

Um dos poucos residentes não-Zhents de Forte Novo, Stauvin Braçadeira de Pedra (humano Plb3, NB) e sua família vivem há muitos anos no local, criando ovelhas e cabras em uma casa pequena rodeada por quilômetros de terra pouco colonizada ou abandonada. Stauvin era o “proprietário” da terra onde Forte Novo foi erguido e vendeu partes dela aos colonos quando eles chegaram ao local. Ele não conseguiu muito dinheiro por elas — afinal, as Fronteiras Prateadas possuem muitas áreas não reclamadas próprias para colonização — mas ao vendê-las para Uhl e seus colonos, Stauvin ganhou alguns vizinhos para auxiliá-lo na defesa da área. Em troca, Uhl e seus seguidores obtiveram uma migalha crucial de legitimidade, o direito legal de viver na terra que colonizaram.

Stauvin ainda possui grandes áreas de terra do lado leste do riacho que corta Forte Novo. Ele expandiu e reformou sua antiga casa do moinho para servir à nova comunidade. Ele é o homem mais rico do povoado, e muitos colonos já reclamaram sobre os esforços contínuos de Stauvin para separá-los de seu dinheiro. O que ninguém do povoado sabe é que Stauvin está jogando um jogo bem mais perigoso — ele relata em silêncio todos os assuntos referentes ao Forte Novo para batedores Harpistas e espiões que o visitam de tempos em tempos.



○ Povo DAS FRONTEIRAS

Para a maioria dos habitantes das Fronteiras Prateadas, a vida consiste em cuidar de seus próprios assuntos enquanto se pergunta quando sua rotina será quebrada pela próxima horda de orcs, por um dragão branco furioso ou um bando de trolls vorazes. Eles sabem bem o quanto a vida pode ser perigosa, e às vezes breve, nestas fronteiras, e é esse conhecimento que ajuda a desenvolver seu senso de cooperação. Quando o povo das Fronteiras se depara com orcs, gigantes, dragões e coisas piores, as diferenças entre anões e elfos, humanos ou tocados pelos planos não são mais tão importantes quanto em outras terras.

As pessoas das Fronteiras Prateadas são, em sua maioria, muito esperançosas, mas suas perspectivas para o futuro não as cegam para o fato de que vivem a uma simples caminhada de distância de criaturas malignas e inimigos ferozes. O resultado é um tipo estranho de pragmatismo otimista que as pessoas de outros lugares acham difícil de entender.

vida e sociedade

As pessoas das Fronteiras Prateadas podem ser facilmente classificadas em dois grupos: Os que vivem na relativa segurança das cidades grandes e os que não. Interligados pela história, pelo comércio e por ideais comuns, estas duas populações às vezes parecem como dois países coexistentes e invisíveis um para o outro.

Um deles é uma terra de fronteira povoada por caçadores, lenhadores e mineiros espalhados por uma vasta extensão agreste, o lar de colonizadores e proprietários independentes orgulhosos de seus esforços para domar a terra e viverem livres de reis, nobres, impostos e das frivolidades da civilização. É uma vida rústica e muito difícil. Esses colonos estão acostumados a fazerem tudo por si mesmos — vivem em cabanas que eles próprios construíram, cuidam dos

campos que eles mesmos capinaram com trabalho duro, usam roupas de lã caseira, acendem velas e lavam as roupas com sabão produzido em suas casas.

O outro país consiste de um aglomerado de cidades-estado emergindo de um mar de escuridão. Dentro de suas muralhas, as indústrias e as artes, a educação e o comércio crescem e prosperam, abrigados das ameaças do mundo externo somente graças à vigilância constante e ao poderio militar. Assim como a fronteira está para a terra, as cidades estão para o ouro. O povo da cidade é especializado na indústria e no comércio. A habilidade em um ofício, a capacidade de extrair os materiais brutos da terra e produzir coisas úteis, e riqueza a partir disso, substitui a determinação do colono de sobreviver pelos próprios meios.

Naturalmente, tanto o povo da cidade quanto os colonos das áreas agrestes não ignoram por completo a existência um do outro. Até mesmo o proprietário mais independente precisa de produtos manufaturados nas cidades — ferramentas, armas, roupas, mobília ou itens supérfluos que ele não pode criar sozinho. As pessoas da cidade precisam de comida, madeira, peles, minérios e outros recursos encontrados nas áreas selvagens para produzir as mercadorias das quais dependem para prosperar.

O comércio é o assunto dominante nas discussões entre os líderes da confederação. As Fronteiras Prateadas são uma terra de oportunidades econômicas e recursos naturais abundantes, mas todos que desejam usufruir deles devem se lembrar de que todas essas oportunidades e recursos coexistem com a possibilidade real de morte violenta nas vastidões solitárias. Lua Argêntea e Everlund (ou Maranheterna) são os portões comerciais das Fronteiras Prateadas, embora alguns artesãos anões insistam que os mercadores que desejam seus produtos (em especial armas e armaduras) dirijam-se diretamente às suas cidades natais se desejam fazer negócios.

A Senhora Alustriel e seus aliados trabalham para assegurar que a prática comercial permaneça justa e que

existam oportunidades razoáveis para novos competidores ingressarem nos mercados atuais. Às vezes alguns indivíduos se opõem a seus esforços, tentando proteger seus próprios interesses. Os mercadores são, como um grupo, os mais propensos a pressionar seus respectivos líderes das comunidades nas Fronteiras Prateadas; os reis e conselhos da região dificilmente conseguirão ignorar os pedidos e sugestões da classe mercante. Hoje, o principal tópico na pauta de discussões de muitos mercadores são os novos colonizadores Zhent nas Fronteiras. Muitos deles preferem que estes indivíduos não recebam permissão para participarem do comércio, pois temem dar bases econômicas para a Rede Negra na região. Em alguns casos, gangues de cavaleiros mascarados contratados por mercadores inescrupulosos (ou amedrontados) têm molestado os novos colonos, tentando intimidá-los e obrigá-los a retornarem ao Mar da Lua.

Quer os Zhentarim estejam ou não em ação no Norte, a verdade óbvia é que existem riquezas para todos que dispuserem de um pouco de determinação e de sorte. A economia das Fronteiras Prateadas assenta-se sobre quatro pilares: agricultura, peles, mineração e madeira. Alguns locais lidam com produtos mais específicos, mas os recursos das florestas e das montanhas das Fronteiras Selvagens são como imãs atraindo o ouro da Costa da Espada.

AGRICULTURA

Os campos férteis dos Vales de Sundabar e do Rauvin alimentam as cidades do Norte. O povo das Fronteiras Prateadas exporta poucos alimentos para outras terras, mas dentro da liga, eles são o assunto mais importante. As grandes cidadelas anãs são insaciáveis em sua demanda por todos os

tipos de comida, desde simples cereais e legumes até cerveja, queijo, carnes maturadas e outros produtos similares. As fortalezas dos anões conseguem, na maioria dos casos, sobreviver por anos do cultivo de campos de fungos subterrâneos e dos animais mantidos em viveiros no alto das montanhas, mas exceto em casos de cerco, eles preferem comprar alimentos frescos dos fazendeiros humanos da região.

Com a exceção de algumas das fortalezas dos anões, a maioria das habitações menores possui terras cultiváveis suficientes para cuidar de suas próprias necessidades de subsistência. O solo na região é fértil, mas geralmente rochoso, e às vezes limitado às áreas de planície. As comunidades alpinas importam os alimentos impossíveis de serem cultivados ou produzidos no local. As comunidades maiores, em especial Lua Argêntea, Sundabar e Everlund, estão rodeadas por um cinturão de fazendas que produzem excedentes para serem vendidos nos mercados.

ARMAS E ARMADURAS

As melhores armas e armaduras disponíveis no Norte são criadas na Cidadela Adbar e em Sundabar. De fato, os produtos destas forjas são conhecidos e respeitados por todas as Terras Ocidentais e além. Armeiros e armadureiros muito respeitados em ambas as cidades com frequência produzem obras-primas de acordo com especificações exatas fornecidas pelos seus clientes.

COMÉRCIO E VIAGENS

Como a população das Fronteiras Prateadas está espalhada por uma enorme vastidão de milhares de quilômetros



Comerciantes fluviais no Rauvin

quadrados, as pessoas comuns geralmente viajam apenas em caso de necessidade absoluta. A maior parte do tráfego nas poucas estradas existentes na região consiste de caravanas e forças militares. E até mesmo quando são obrigados a viajar, ninguém o faz após o anoitecer (pelo menos não por vontade própria). As florestas e as colinas estão repletas de grupos hostis de batedores orcs, grupos de trolls, lobos famintos e ameaças ainda piores para a vida e o espírito. Muitas pessoas não deixam a segurança das muralhas de suas comunidades após a escuridão cobrir a terra.

Algumas das rotas comerciais mais comuns e o tempo estimado de viagem pelas Fronteiras Prateadas são apresentados abaixo.

De Lua Argêntea a Everlund (ou Maranhetera): 80 quilômetros.

De Lua Argêntea a Nesmé, por chata: 264 quilômetros. As chatas viajam rio abaixo à velocidade de 3,2 quilômetros por hora, duas vezes mais rápido do que sua velocidade normal.

De Lua Argêntea a Sundabar: 264 quilômetros.

De Lua Argêntea a Águas Profundas via Caminho dos Pântanos Eternos e a Grande Estrada: 960 quilômetros.

De Lua Argêntea a Yartar, por chata: 600 quilômetros. Novamente, as chatas que descem o rio conseguem viajar à velocidade de 3,2 quilômetros por hora.

De Lua Argêntea a Yartar via Caminho dos Pântanos Eternos: 512 quilômetros.

De Sundabar à Cidadela Adbar: 304 quilômetros.

De Sundabar a Everlund, por chata: 272 quilômetros.

GADO

Há uma grande quantidade de espaços verdejantes e vales nas Fronteiras Prateadas que conseguem sustentar rebanhos pequenos. Os animais domésticos mais comuns são vacas, cabras, porcos e ovelhas. A maioria dos rebanhos é relativamente pequena, pertencente a pastores independentes ou grupos de três ou quatro que trabalham juntos para produzir um negócio modesto. Não existem pastagens suficientes para manter rebanhos maiores, e portanto não existe uma indústria próspera de lã ou de couro nas Fronteiras; é necessário importar estes itens. A maior parte da lã tosquiada, fiada e tingida do local só é comercializada na forma de roupas e cobertores prontos, em suprimentos limitados.

MADEIRA

As Fronteiras Prateadas parecem ser uma fonte inesgotável de madeira. Enormes trechos de florestas ainda não foram aproveitados, mas a maioria fica em locais de difícil acesso e assolados por criaturas perigosas. Algumas das maiores cidades da região, em especial Sundabar e Everlund (ou Maranhetera), já extraíram a maior parte da madeira disponível nas vizinhanças. As operações de extração de lenha em grande escala não são tão comuns quanto o trabalho realizado por pequenas equipes de lenhadores. Aqueles que se aventuram até as profundezas das florestas à procura de novas árvores em geral contratam guardas para protegê-los de lobos, ursos atroz, humanóides e outros perigos. A única floresta que permanece praticamente intocada pelos colonos sedentos por madeira é a Floresta Alta — é perigoso demais retirar árvores vivas da floresta sem a permissão do ente que a protege.

PELES

Peles de ótima qualidade vindas das Fronteiras Prateadas são transportadas da Costa da Espada para todas as partes de Faerûn. As peles possuem valor elevado e pouco peso, tornando-as produtos atraentes para o comércio. As peles mais requisitadas são as de urso, castor, marta, zorrilho e arminho, que podem ser vendidas de 2 PO a até 8 PO cada uma nos entrepostos de Everlund e Lua Argêntea. Elas são comercializadas pelo dobro desse valor nos mercados de Águas Profundas, Inverno Remoto ou Luskan. Peles de cervo, de lobos e de rothé são mais pesadas e menos valiosas, custando de 1 PO até 4 PO cada.

As escarpas e vales ocidentais das Montanhas Inferiores são particularmente ricos em animais de pele valiosa. Os armadilheiros apanham e transportam as carcaças até seus acampamentos, que são pequenas comunidades independentes. A maioria dos campos não é nada mais que abrigos simples de madeira rodeados por curtumes longos e de teto baixo onde as peles são esticadas em placas de madeira e preparadas para o mercado.

PESCA

Os rios, riachos e lagos montanhosos da região pululam com peixes, embora às vezes seja difícil apanhá-los. O Rio Rauvin fornece a maioria do pescado destinado aos grandes mercados de Lua Argêntea e Everlund. Os peixes mais comuns são a truta, a perca, o lúcio e as enguias. O povo de Jalandar aprecia os caranguejos de água doce, chamados costas azuis, abundantes em uma extensão do Rauvin localizada logo na saída da Passagem da Lua.

RIQUEZAS MINERAIS

As montanhas das Fronteiras Prateadas (as cadeias Inferiores, Rauvin e as de Gelo) guardam ricos depósitos de minerais e gemas. Os garimpeiros independentes procuram estes tesouros com uma determinação inabalável, quase fanática, mas a maior parte da mineração profissional é realizada pelos anões. A Cidadela Adbar, a Cidadela Felbarr e o Salão de Mitral mantêm grandes operações de mineração que as colocam entre as fortalezas dos anões mais bem sucedidas das Terras Ocidentais. Os anões e seus produtos são muito menos comuns em outras partes de Faerûn do que nas Fronteiras Prateadas, um fato que leva mercadores vindos de todas as partes para este local.

Ouro, prata, ferro e cobre são os minérios mais abundantes encontrados na região, e todos geram um comércio próspero. O ferro não é valioso o suficiente para ser despachado para outros lugares, mas ferramentas, produtos e armas de ferro (ou aço) são.

SISTEMA MONETÁRIO

Todas as moedas, comuns e incomuns, e barras comerciais de Faerûn são aceitas em Everlund, Lua Argêntea, Sundabar e nas fortalezas dos anões. Somente os tipos mais comuns de moedas são usados nas cidades pequenas, e nos locais ainda menores, o escambo ainda é uma prática aceitável. A cidade de Lua Argêntea cunha sua própria moeda, um crescente dourado e brilhante conhecido como lua (valor de 2 PO), aceita por toda a região. Moedas antigas de Delzoun, Chifre Ascal ou de outros reinos desaparecidos ainda são encontradas nos tesouros dos monstros ou por ladrões de túmbas, mas muitos mercadores e pessoas das cidades as vêem como sinais

de má sorte e se recusam a aceitá-las — pelo menos não pelo valor nominal.

Lei e ordem

Os artigos da confederação das Fronteiras Prateadas dispõem que cada signatário é responsável pela manutenção da ordem e pela aplicação das leis em sua própria comunidade. Quase todas as comunidades das Fronteiras, inclusive a minúscula Jalandhar, possuem algum tipo de guarda organizada. Nos locais menores, a tarefa costuma ser realizada por milícias de voluntários. Os líderes destas comunidades geralmente são pessoas que aceitam esta posição sem abrir mão de suas responsabilidades "civis". Às vezes, esses indivíduos abnegados são forçados a tratar de assuntos militares enquanto servem canecas de cerveja ou aferroam os cavalos, por exemplo.

As vilas e cidades maiores normalmente possuem uma guarda ou vigília permanente, cuja tarefa é manter a ordem nas ruas. Dependendo do tamanho e do nível de prosperidade local, é possível que também exista um exército fixo para patrulhar as muralhas, manter as áreas vizinhas livres de pessoas e criaturas hostis e expulsar atacantes.

As Fronteiras Prateadas compreendem um dos locais mais esclarecidos socialmente em Faerûn. Seus cidadãos estão, na maioria, conscientes de que todos devem ser livres para viver sua vida como quiserem, que suas vidas devem ser livres de opressão e que todos devem gozar de uma certa medida de igualdade. Entretanto, às vezes é difícil viver por estes ideais, porque poucas pessoas os interpretam da mesma maneira. Ainda não existe uma corte ou conselhos com autoridade para julgar, condenar ou punir indivíduos que cometam crimes contra a confederação, como por exemplo traição. Alustriel já propôs a criação desse tribunal, mas o assunto está atolado em um mar de disputas. Naturalmente, o Alto Mago Taern Chifre-Lâmina apóia a idéia, mas dois dos monarcas anões, o Rei Harbromm e o Rei Coroa de Guerra, são contrários à medida, pois insistem que o poder judiciário deve existir apenas nas comarcas individuais dos signatários. O Rei Martelo de Batalha do Salão de Mitrail, Helm Amigo dos Anões de Sundabar e o Conselho dos Anciões que governa Everlund ainda não se decidiram.

Tanto Harbromm quanto Coroa de Guerra já tentaram persuadir Martelo de Batalha a se unir à oposição da idéia de uma corte da confederação, apelando para o seu senso de dever racial afirmando que como um soberano Bruenor tem a responsabilidade de cuidar de seus súditos, e isso é mais importante do que sua conhecida amizade com a Grã-Senhora.

O Conselho dos Anciões está indeciso por causa da divisão entre seus membros em relação aos méritos da proposta. O Mestre das Guildas, o Alto Feiticeiro e a Suma-Sacerdotisa acreditam que uma corte do tipo concebido por Alustriel fortaleceria a confederação, pois tornaria impossível que alguém cometesse um crime e depois escapasse da justiça fugindo para outra cidade. O Guardião da Ponte, a Porta-Voz da Cidade e o Primeiro Ancião Kayl Andarilho dos Pântanos temem que, ao desistirem de seus direitos judiciais, eles enfraqueceriam sua cidade no futuro, possivelmente abrindo as portas para a interferência da liga no comércio das cidades signatárias.

Aventureiros

Os aventureiros são muito comuns nas Fronteiras Prateadas, seja nas cidades propriamente ditas ou nas estradas e nas

áreas selvagens. O território oferece uma quantidade surpreendente de oportunidades para grupos de aventureiros; o simples número de inimigos que planejam causar desgraças para o povo da confederação já assegura uma demanda certa para os que se arriscam a perder seus membros ou sua vida em troca de recompensas monetárias. Os aventureiros têm sido fundamentais para auxiliar as Fronteiras a derrotar diversas ameaças. Eles já ajudaram a desmascarar espões dentro das muralhas das cidades, resgataram caravanas e viajantes perdidos nas áreas agrestes, forneceram informações confiáveis sobre a movimentação das hordas de orcs e acabaram com as depredações de saqueadores e monstros.

CIDADES E AVENTUREIROS

Muitas comunidades nas Fronteiras Prateadas possuem leis e regulamentos específicos para aventureiros.

Cidadela Adbar: A fortaleza não aceita aventureiros nem visitantes. Os grupos que estejam escoltando caravanas são tolerados, mas a maioria dos demais é despachada o mais rápido possível. Os mercenários e espachins de aluguel em busca de emprego ficarão muito decepcionados. A única exceção seria no caso do Rei Harbromm encontrar uma tarefa que ele considere ser pouco importante ou perigosa demais para seus guerreiros, e nesse caso talvez ele esteja disposto a autorizar a contratação de aventureiros.

Cidadela Felbarr: O Rei Coroa de Guerra precisa de informações sobre a força e a localização dos goblinóides e das cavernas de orcs nas Montanhas Rauvin, muito próximas à sua cidade. Os soldados anões sob seu comando, embora sejam corajosos e estejam ansiosos por uma batalha, não trabalham bem como batedores ou infiltradores, portanto o Rei costuma patrocinar pequenos grupos de aventureiros para este fim.

Everlund (ou Maranhetera): Everlund, também chamada de Maranhetera pelas raças selvagens, exige que todos os aventureiros se identifiquem ao transpor os portões da cidade e paguem uma taxa de 2 PO por cabeça. Os oficiais que coletam as taxas fornecem aos aventureiros uma insígnia de bronze que comprova o pagamento; os visitantes armados que não estejam a serviço de mercadores ou líderes de caravanas conhecidos devem ser capazes de apresentar essas insígnias ou podem ser condenados ao pagamento de uma multa de 20 PO, ao encarceramento ou à expulsão.

Apesar desta taxa obrigatória, Everlund nunca fica sem aventureiros visitantes. Este importante centro comercial é popular porque oferece uma grande variedade de confortos, entretenimento e oportunidades de emprego. São raros os dias em que uma caravana comercial não precise de guardas adicionais para sua viagem pelas estradas das Fronteiras, e quase todos os aventureiros conseguem ganhar dinheiro simplesmente apresentando-se nos pontos de recrutamento das caravanas, dentro e ao redor da cidade.

Lua Argêntea: Todos, exceto os drow, são bem vindos na Gema do Norte, e os aventureiros não precisam pagar taxas especiais para serem admitidos na cidade. As proteções formidáveis do local auxiliam a limitar a ameaça de infiltradores malignos. Assim como Everlund, Lua Argêntea é um bom lugar para que aventureiros sejam contratados por caravanas destinadas a cidades próximas e distantes. Além disso, muitos deles viajam de todos os cantos de Faerûn para oferecerem seus serviços à Grã-Senhora Alustriel, atraídos por histórias sobre sua beleza, sabedoria e graça. Heróis habilidosos de bom coração podem almejar unirem-se aos

Cavaleiros em Prata, à Guarda Mágica (pelo menos como membros em observação) ou à Legião Argêntea da Liga sem maiores problemas, embora se espere que dediquem ao menos metade de seu tempo cumprindo os deveres de sua nova posição. Ingressar na Guarda Superior é um pouco mais difícil, já que anos de serviço leal junto aos Cavaleiros em Prata é um pré-requisito para ser promovido à guarda do palácio.

Neve Morta: Entre todas as comunidades nas Fronteiras Prateadas, talvez Neve Morta seja a que mais necessite de aventureiros atualmente. Veja a aventura "Ouro e Sangue" no Capítulo 8 para maiores informações.

Quaervarr: Os aventureiros são bem vindos nesse povoado, desde que respeitem duas leis locais. Primeiro, eles não têm permissão de concorrer com o Cervo Assobiador na organização de grupos de caça; a hospedaria possui exclusividade no local e fornece guias para todos que desejem usar o povoado como base para suas expedições de caça. Segundo, o povoado proíbe a reunião pública de mais de quatro indivíduos armados sem a sanção do Porta-Voz. O local já passou por diversas situações em que grupos de aventureiros bem equipados beberam demais das aguardentes finas do Cervo e saíram pelas ruas, e por isso prefere evitar esses incidentes, se possível.

Atualmente, Quaervarr está prestes a entrar em pânico total devido à ameaça dos licantropos vivendo na Floresta da Lua. Os habitantes não confiam em estranhos, pois temem que qualquer rosto desconhecido possa ser um espião ou um agente do Sangue Negro. Entretanto, um grupo de aventureiros que consiga convencer o governo local de suas boas intenções teria uma ótima chance de receber a incumbência de auxiliar na proteção do povoado contra as criaturas que espreitam na floresta densa.

Sundabar: Os aventureiros são bem vindos em Sundabar, mas devem se apresentar e registrar no escritório de um oficial do governo para obter a permissão de permanecer na cidade. O local mantém uma lista de empregos e tarefas para as quais a cidade está disposta a contratar grupos de aventureiros. Os mais comuns são a eliminação de criaturas hostis de uma área específica, a patrulha de áreas freqüentadas por mineiros e garimpeiros e a escolta de caravanas pela Passagem da Lua. Aqueles que procuram emprego recebem um alvará municipal descrevendo sua tarefa e estabelece os parâmetros de sua autoridade; o grupo deve apresentar o alvará sempre que exigido por qualquer membro do governo ou do exército da cidade para averiguação de suas credenciais.

Todos são pagos de acordo com a natureza do trabalho realizado. As recompensas variam por estação (valores maiores durante o inverno, quando existem menos grupos de aventureiros dispostos a enfrentar os perigos do clima, e valores menores nos meses mais quentes) e o atual nível de ameaça na cidade (os batedores e os espiões podem ganhar muito dinheiro quando uma horda de orcs estiver se reunindo). Por último, a carta estipula que os grupos de aventureiros que adquiram tesouros no desempenho de suas funções devem contribuir com 10% do valor para a cidade, como um pagamento pelo alvará.

RUÍNAS, TUMBAS E MASMORRAS

Muitas das masmorras mais famosas de Faerûn estão localizadas no interior ou próximas das Fronteiras Prateadas. A exploração destas ruínas e criptas pode ser extremamente

lucrativa... e mortal. Vários locais para aventuras são descritos no Capítulo 1 e no Capítulo 8 deste livro, além das masmorras descritas no Capítulo 8 do *Cenário de Campanha de Os Reinos Esquecidos*.

Na maioria dos casos, os aventureiros podem explorar qualquer local onde consigam chegar e guardar para si tudo que encontrarem. Entretanto, há exceções. Muitas das cidades humanas nas Fronteiras possuem leis contra a profanação de cemitérios dos Uthgardt ou a comercialização de itens tirados desses lugares. Os próprios Uthgardt não se importam em criar leis sobre essas coisas-eles simplesmente farão tudo ao seu alcance para punir qualquer um que seja tolo o suficiente para profanar o local de descanso de seus mortos.

Os anões do escudo das Fronteiras Prateadas costumam afirmar que qualquer coisa encontrada em uma antiga estrutura dos anões pertence aos descendentes reconhecidos dos anões que viveram lá. Em alguns casos, assim como as minas supostamente existentes sob a Floresta Alta, não se conhecem herdeiros. Por outro lado, as masmorras sob a Passagem Pavorosa são tidas como patrimônio legítimo do Clã Escudo de Aço, hoje residindo na Cidadela Adbar. Os anões do Escudo de Aço não ultrapassam algumas dezenas, e na maioria são artífices (armoreiros, para ser mais exato), e não guerreiros. Mas eles alegam ser descendentes de Auvorshal Escudo de Aço, o antigo herói da batalha da Passagem Pavorosa, que outrora governou as cavernas da região. Caso rumores sobre alguém saqueando as masmorras da Passagem cheguem aos ouvidos dos atuais Escudos de Aço, eles exigirão o retorno de seu tesouro por direito — e Harbromm da Cidadela Adbar seria forçado a aceitar as exigências ou pelo menos compensá-los de alguma forma.

defesa e Táticas de guerra

O povo das Fronteiras Prateadas está familiarizado com a guerra. A guerra chega até eles, mesmo quando não a procuram. O primeiro e mais importante meio de defesa no Norte é a própria comunidade. Mesmo na falta de uma muralha defensiva, é mais fácil defender uma colônia de estruturas agrupadas do que um punhado de edifícios individuais, separados uns dos outros. Por isso, muitos cidadãos das Fronteiras Prateadas se abrigam atrás de muralhas sempre que possível, e quer sejam construídas com pedras, madeira ou terra, sempre será uma das prioridades mantê-las constantemente patrulhadas e conservadas. Também é de costume existir algum tipo de mecanismo de alarme nas cidades, como trombetas, gongos ou tambores, com os quais a população pode ser avisada de uma ameaça iminente.

A guarda ou vigília da cidade é o próximo elo na cadeia de defesa. Às vezes estes grupos são formados por soldados profissionais e experientes, e às vezes por simples voluntários. Os soldados desses grupos são quase universalmente treinados e equipados com armas simples, em geral algum tipo de espada; muitos também sabem manéjar armas de ataque à distância simples. A maioria das comunidades das Fronteiras Prateadas patrulha suas muralhas dia e noite, e algumas se recusam a permitir a entrada ou a saída de estranhos após o cair da noite.

Estratégias e Táticas

Os exércitos das Fronteiras Prateadas como um todo não ultrapassam a soma total das forças de seus inúmeros inimigos. Os números alarmantes de orcs, trolls, gigantes, gnolls e feras terríveis que perambulam pela região, se combinados, provavelmente derrotariam as forças reunidas da confederação, apesar de sua bravura e do apoio mágico. Felizmente, é raro, para não dizer impossível, que os monstros e humanóides se reúnam sob uma única liderança. Assim, os líderes militares da região em geral conseguem se concentrar em um ou dois inimigos ao mesmo tempo, tornando sua tarefa mais simples (mas não mais fácil). Trabalhando ao seu favor também está o fato de que os inimigos humanóides e monstruosos costumam ser desorganizados e carentes de apoio mágico, e podem ser derrotados com menos perdas de vidas do que inimigos disciplinados com magias poderosas e mortais.

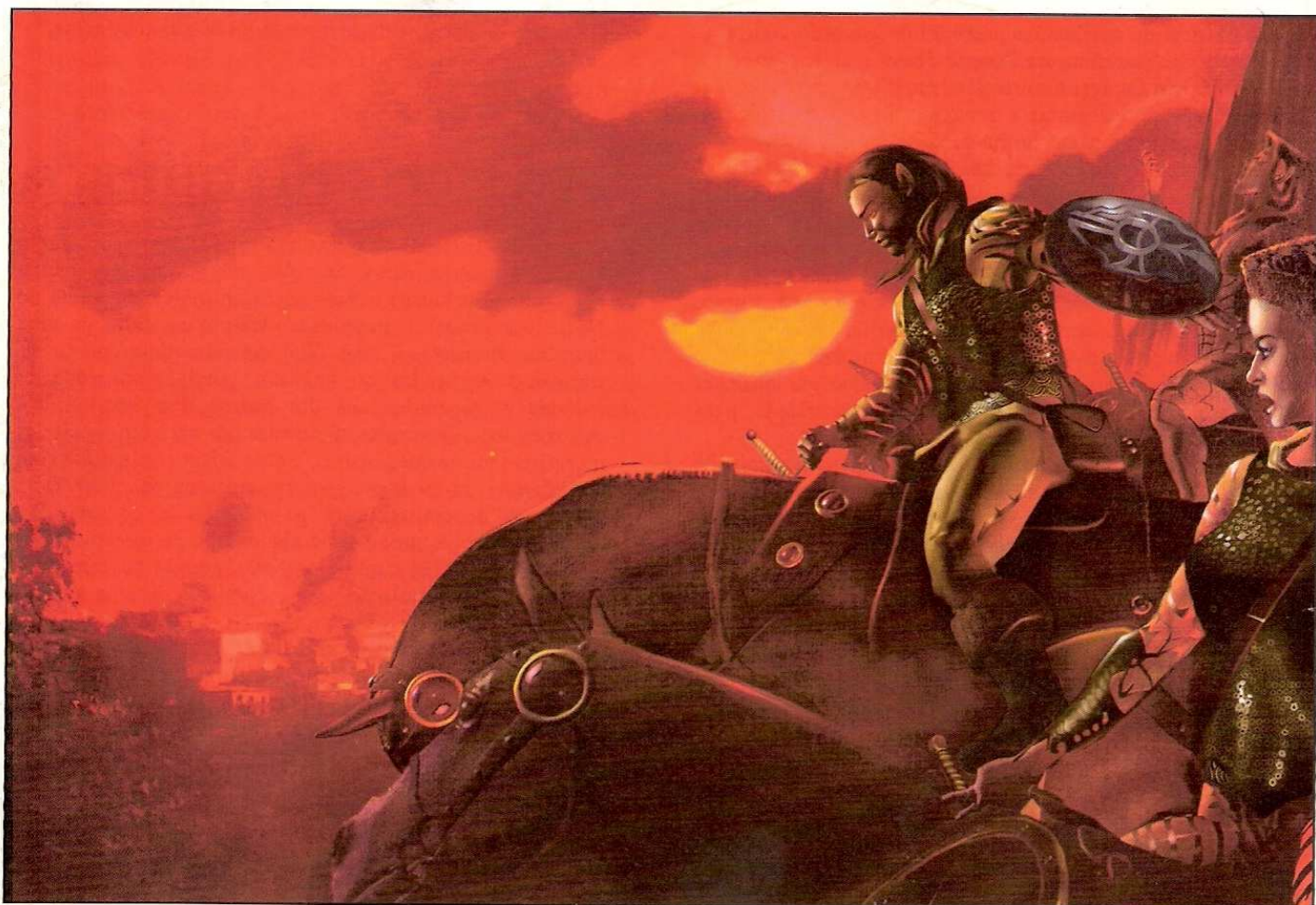
Em sua maioria, as cidades das Fronteiras Prateadas mantêm o grosso de seus exércitos perto de casa. O perigo pode chegar rápido demais para arriscar ser apanhado com seus defensores espalhados em pequenas guarnições distantes demais para ajudar. Em momentos de grande perigo, as cidades das Fronteiras juraram enviar auxílio umas às outras, mas é pouco provável que sejam enviados mais do que a metade dos soldados de uma determinada cidade para lidar com uma ameaça em outro local. Alguns temem que, quando as ameaças maiores chegarem, uma ou mais cidades não cumpram com suas obrigações e se recusem a despachar tropas que poderiam ser utilizadas na defesa de suas próprias

muralhas. Quando este dia chegar, Faerûn descobrirá se a liga das Fronteiras Prateadas vai se manter ou cairá.

Para compensar essa concentração conservadora de tropas em seu território natal, todas as cidades grandes — Lua Argêntea, Everlund (ou Maranhetera), Sundabar e as cidadelas dos anões — patrulham e investigam cuidadosamente o terreno a cerca de dois ou três dias de cavalcada a partir de suas muralhas. Com frequência, as patrulhas realizam missões de extermínio, percorrendo as áreas agrestes além dos portões das cidades e eliminando ou expulsando as criaturas hostis. Esquadrões ou companhias podem ser despachados com ordens para lidar com ameaças específicas, como um grupo de gnolls espreitando nas proximidades de algumas fazendas, saqueadores atacando rotas comerciais importantes ou um urso atroz caçando perto demais de um vau útil. Estas missões costumam ser reforçadas por conjuradores, principalmente clérigos, feiticeiros e magos, mas às vezes também por bardos, druidas ou rangers dispostos.

Quando uma ameaça séria paira sobre uma comunidade — como quando uma horda de orcs está a caminho — os líderes da milícia local postam vários batedores e convocam todos os membros para o serviço, armando-os. Normalmente, soam-se os dispositivos de alarme e, se possível, aguarda-se até que todos os moradores encontrados fora das muralhas passem pelos portões antes de fechá-los. Depois de cerrados, é improvável que sejam abertos enquanto as forças hostis estiverem presentes, exceto para permitir a saída de tropas defensoras. Os cidadãos costumam permanecer dentro de casa durante essas ocasiões, a menos que auxiliem ativamente os defensores, cuidando dos feridos, transportando suprimentos,

Ilustração de Dennis Calero



Uma patrulha da Legião Argêntea

construindo barricadas ou atividades similares; do contrário, eles só atrapalhariam. Porém, quando as coisas vão mal para os defensores, voluntários civis e conscritos podem se tornar componentes necessários para a sobrevivência da cidade.

o contingente do norte

As cidades das Fronteiras Prateadas comandam, reunidas, cerca de meia dúzia de exércitos fixos, um aglomerado de milícias de voluntários e um punhado de unidades de combate especializadas. Esta força bélica é mantida para um só propósito: defender os lares e os cidadãos contra os inimigos ferozes e sedentos de sangue.

Uma das iniciativas de Alustriel este ano foi a tentativa de persuadir os signatários da liga a criar um fundo de defesa comum. De acordo com seu plano, o conselho da confederação teria o controle sobre o dinheiro do fundo, com a determinação de gastá-lo apenas em projetos ou atividades que beneficiariam diretamente a segurança das Fronteiras Prateadas. Ela acredita que uma parte deste dinheiro poderia ser usada para fortalecer as defesas físicas das comunidades onde esses elementos são precários ou inexistentes. Exemplos dos projetos que ela considera apropriados seriam a reposição das muralhas de madeira de uma cidade por pedra, a compra de armas e armaduras melhores para os soldados das cidades, a contratação de mais batedores e a aquisição de itens mágicos para equipar os soldados e os conjuradores que os apoiam.

Até agora a proposta tem sido recebida com pouco entusiasmo pelas comunidades maiores (embora Bruenor do Salão de Mitral a apoie com entusiasmo). As grandes cidades acreditam, com razão, que suas contribuições beneficiariam mais as comunidades menores do que a si mesmas. Estas cidades também expressaram preocupações sobre o processo pelo qual o dinheiro do fundo seria alocado. Fica claro que a Senhora Alustriel deve exercer seus poderes de persuasão cuidadosamente para que essas comunidades aceitem seu ponto de vista.

Ela já pensou em um outro uso para o dinheiro no fundo, mas até agora Alustriel só mencionou a idéia para Bruenor e para os seus conselheiros mais confiáveis. O fundo também poderia ser usado para auxiliar a reconstrução das cidades destruídas pela guerra. A Grã-Senhora suspeita de que a confederação talvez não seja capaz de defender todas as comunidades participantes caso ocorra um ataque em larga escala do Rei Obould Muitas Flechas ou outro inimigo de igual poder. É possível que, quando a horda do rei dos orcs finalmente chegar, a confederação seja obrigada a decidir pela defesa de uma cidade e não de outra, de fato sacrificando algumas para salvar as demais.

Embora esta estratégia seja uma prática aceita em tempos de guerra, tanto Alustriel quanto Bruenor compreendem que o restante das Fronteiras Prateadas não pensaria assim. Cada comunidade desejaria ser salva, e a maioria se recusaria em aceitar que alguma outra seria mais valiosa para a sobrevivência da liga em longo prazo. Até que consigam convencer os outros membros do pacto a contribuírem para o fundo comum, os dois planejam manter este aspecto de seu plano em segredo.

O exército do Norte deriva a maior parte de seu contingente das seis cidades signatárias da Liga das Fronteiras Prateadas: a Cidadela Adbar, a Cidadela Felbarr, Everlund (ou Maranhetera), o Salão de Mitral, Lua Argêntea e Sundabar. As milícias e as guardas municipais, na sua maior parte, defendem apenas seus próprios lares e patrulham seus próprios campos.

CIDADELA ADBAR

O Rei Harbromm comanda três forças distintas: a Guarda de Ferro, os Batedores Avançados e os Martelos de Moradin. A guarda da cidade e a guarda pessoal de Harbromm são recrutadas da Guarda de Ferro.

Guarda de Ferro: 1.404 homens na infantaria pesada; 601 homens com bestas; 451 homens na cavalaria de pôneis de guerra.

Os Batedores Avançados: 20 batedores de elite, ladinos e rangers de 4º nível ou superior.

Os Martelos de Moradin: 27 clérigos, monges e paladinos de 6º nível ou superior.

Em épocas de desespero, a Cidadela Adbar conseguiria reunir uma milícia fortemente armada de pelo menos 2.000 membros.

CIDADELA FELBARR

As tropas de Felbarr são conhecidas como os Guardas da Cidadela. A vigília da cidade e os guarda-costas do Rei Coroa de Guerra são membros deste grupo.

Guardas da Cidadela: 401 homens na infantaria pesada, 250 homens com bestas e 131 homens na cavalaria de pôneis de guerra.

EVERLUND (OU MARANHETERA)

O Primeiro Ancião Kayl Andarilho dos Pântanos, como Capitão-Mor de Everlund, é o comandante do Exército do Vale. A Guarda da Cidade é administrada por Malvin Draga, o Guardião das Pontes.

Exército do Vale: 201 homens na infantaria pesada, 400 homens na infantaria leve, 301 arqueiros élficos, 301 homens na cavalaria leve, 151 homens na cavalaria pesada.

Guarda da Cidade: 187 vigias (utilizados em combate somente em situações extremas).

SALÃO DE MITRAL

O exército do Rei Bruenor é conhecido como a Hoste do Salão. A Hoste é responsável pela vigília da cidade além de sua defesa. Uma Guarda Real de elite segue Bruenor em batalha.

A Hoste do Salão: 380 homens na infantaria pesada, 103 homens com bestas, 52 homens na cavalaria de pôneis de guerra.

A Guarda Real: 21 homens na infantaria de elite, todos de 4º nível ou superior.

LUA ARGÊNTEA

A Gema do Norte é defendida pelos famosos Cavaleiros em Prata, sob o comando de Sernius Alathar, e pela Guarda Mágica, comandada por Jorus Manto Celeste. A Guarda Superior do palácio só ingressa na batalha quando o Alto Mago em pessoa decide lutar. Os Cavaleiros em Prata cuidam da vigília da cidade.

Cavaleiros em Prata: 704 homens na cavalaria pesada.

A Guarda Mágica: 32 magos e feiticeiros de 5º nível ou superior.

A Guarda Superior: 90 guardas palacianos de elite, todos de 6º nível ou superior.

SUNDABAR

Helm Amigo dos Anões integrou sua antiga companhia de mercenários com os Escudantes, o exército de Sundabar. Sua guarda pessoal é formada por mercenários que pertenciam ao seu grupo. Os Escudos de Pedra são a vigília da cidade e os Vigilantes são um grupo de espiões especialistas.

Os Escudantes: 626 homens na infantaria pesada, 308 arqueiros, 325 homens na cavalaria leve e 173 na cavalaria pesada.

Os Escudos de Pedra: 83 vigias.

Os Vigilantes: 39 espiões, informantes e investigadores, na maioria ladinos, especialistas e plebeus de 3º nível ou superior.

A LEGIÃO ARGÊNTEA

O exército da liga das Fronteiras Prateadas é conhecido como Legião Argêntea. É composto de unidades recrutadas dos exércitos de cada um dos membros da liga. A Legião é baseada na Fortaleza de Vigília do Rauvin, nos arredores de Lua Argêntea, sob o comando do Delegado-Chefe Methrammar Aerasumé. A maior parte das forças da Legião Argêntea está dispersa em guarnições e patrulhas por todo o território das Fronteiras, pela primeira vez fornecendo um pouco de segurança aos colonos e moradores que vivem longe das muralhas das cidades.

Os membros atuais da Legião Argêntea incluem 200 Cavaleiros em Prata de Lua Argêntea, 250 homens da Guarda de Ferro da Cidadela Adbar, 200 Escudantes de Sundabar, 100 arqueiros e cavaleiros do Exército do Vale de Everlund, 50 anões da Cidadela Felbarr e 50 do Salão de Mitral, totalizando 850 soldados (esses soldados foram incluídos nas descrições de suas cidades natais, já que o alistamento e a disposição do exército varia de dezena para dezena). Algumas cidades têm o hábito de enviar soldados inexperientes que não são considerados valiosos demais para serem desperdiçados nos assuntos da Liga, mas sob o comando de Methrammar, as patrulhas e os combates vigorosos da Legião Argêntea estão transformando até mesmo os indivíduos mais deploráveis sob seu comando em veteranos.

Atualmente, as forças da Legião estão divididas como se segue: 200 na Cidadela Felbarr, 200 em Sundabar, 50 em Jalandhar e 400 na Fortaleza de Vigília do Rauvin. O Delegado-Chefe planeja enviar outra tropa de 50 soldados para Quaervarr o mais rápido possível, para proporcionar um pouco de segurança contra os monstros que ameaçam a vila.

RANGERS E BATEDORES

Excluídos dos exércitos das cidades, os combatentes das áreas agrestes do Norte são poucos se comparados com os exércitos reunidos das Fronteiras Prateadas — mas reunidos, eles podem ser tão ou até mais importantes para a defesa da região quanto o poderio marcial de Sundabar ou da Cidadela Adbar. Muitos rangers bons operam nas Fronteiras, contribuindo para a segurança e a prosperidade da confederação e de suas comunidades de várias formas. Eles fornecem informações valiosas sobre a movimentação de inimigos como as forças do Rei Obould, retaliando as ações de orcs saqueadores e batedores, lidam com feras e monstros agressivos antes que estes ameacem as áreas civilizadas e atuam como guias para aqueles que planejam ingressar nas áreas mais perigosas.

Os rangers em geral são os primeiros a saber dos acontecimentos importantes que ocorrem nas regiões além

das muralhas das cidades. Eles costumam trocar notícias uns com os outros para comparar eventos e avistamentos que possam ser levados a algum tipo de ameaça, para então reportarem suas suspeitas para o povo local. É desnecessário dizer que estes rangers gozam de grande respeito por parte das pessoas das Fronteiras Prateadas. Em muitas cidades, um ranger conhecido não pagará por sua cerveja, pelo jantar ou por um quarto durante sua visita.

Mas estes não são os únicos personagens que usam suas habilidades nas áreas selvagens para proteger as cidades e as colônias das Fronteiras. Os bárbaros Uthgardt de bom coração raramente permitem que as criaturas malignas ameacem alguém, nem mesmo o povo anêmico das cidades. Os druidas, batedores Harpistas e ladinos com habilidades voltadas para a furtividade e a observação também patrulham estas terras. O Capítulo 6, os Heróis do Norte, descreve várias classes de prestígio, como o matador de gigantes, o infiltrador selvagem e o arqueiro supremo, que também desempenham esta função vital nas Fronteiras Prateadas.

Exércitos e milícias

Os vários exércitos e tropas das Fronteiras Prateadas têm diversas oportunidades de se tornarem muito experientes na luta contra os humanóides e os monstros que ameaçam o Norte. Se comparados aos exércitos fixos da maioria dos outros reinos, os soldados das Fronteiras são veteranos experientes. Infelizmente para eles, muitos de seus inimigos também.

A maioria das patrulhas e esquadrões das áreas agrestes cavalga cavalos de guerra leves (os cavalos de guerra pesados geralmente são reservados para a cavalaria). Os que estão a pé costumam carregar consigo as rações e equipamentos adequados para sobreviverem por pelo menos uma dezena em total isolamento. Suas armas e armaduras variam de uma comunidade para outra (consulte Guardas Típicos, adiante), mas é raro um membro dessas patrulhas sem pelo menos uma arma comum e uma arma comum de ataque à distância (as preferidas são a besta e o arco longo). A maioria usa armaduras de couro, corseletes de couro batido ou camisesões de cota de malha. As forças típicas das Fronteiras Prateadas incluem as infantarias pesadas dos anões, os arqueiros élficos e as infantarias leves, as cavalarias e as milícias dos humanos.

Infantaria Pesada dos Anões: Anão do Escudo Com1; ND 1/2; humanóide (Médio); 1d8+5 DV; 9 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 19 (toque 10, surpresa 19); Corpo a corpo: martelo de combate (obra-prima) +3 (dano: 1d8+1, dec. x3) ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8, dec. 19–20); QE Traços de anão; Tend. LB; TR Fort +4, Ref +0, Von -1; For 13, Des 10, Con 14, Int 11, Sab 9, Car 6.

Perícias e Talentos: Escalar -5, Ofícios (qualquer um) +1, Cavalgar -6, Observar +0; Vitalidade.

Traços de Anão: +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia; +2 de bônus racial nos testes de resistência de Fortitude contra venenos; +4 de bônus de esquiva contra gigantes; visão no escuro 18 m; ligação com pedras; +2 de bônus racial nos testes de Avaliação e de Ofícios ou nos testes de Profissão relacionados com pedra ou metal (estes valores já foram incluídos nas estatísticas acima).

Inventário: Martelo de combate (obra-prima), besta leve, 20 virotes, meia armadura (obra-prima), escudo grande de aço.

Arqueiro Élfico: Elfo da lua Com1; ND 1/2; humanóide (Médio); 1d8 DV; 4 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 17 (toque 12, surpresa 15); Corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +2 (dano: 1d8, dec. 19-20) ou à distância: arco longo (obra-prima) +5 (dano: 1d8, dec. x3); QE Traços de elfo; Tend. CB; TR Fort +2, Ref +2, Von -1; For 11, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 9.

Perícias e Talentos: Escalar +2, Ouvir +1, Cavalgar +2, Procurar +2, Observar +2; Tiro Certo.

Traços de Elfo: +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento; visão na penumbra; pode realizar um teste de Procurar quando passar a cerca de 1,5 m de uma porta secreta ou escondida como se estivesse procurando por ela.

Inventário: Arco longo (obra-prima), 20 flechas, espada longa (obra-prima), camisa de cota de malhas (obra-prima), broquel.

Infantaria Leve Humana: Humano Com1; ND 1/2; humanóide (Médio); 1d8+3 DV; 7 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 17 (toque 11, surpresa 16); Corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +4 (dano: 1d8+1, dec. 19-20) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8, dec. 19-20); Tend. N; TR Fort +2, Ref +1, Von -1; For 13, Des 12, Con 11, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +1, Ouvir +0, Cavalgar +1, Observar +0; Vitalidade, Foco em Arma (espada longa).

Inventário: Espada longa (obra-prima), besta leve, 20 virotes, camisa de cota de malha, escudo grande de aço.

Cavalaria Pesada Humana: Humano Gue1; ND 1; humanóide (Médio); 1d10+4 DV; 9 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 17 (toque 10, surpresa 17); Corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +4 (dano: 1d8+1, dec. 19-20) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8, dec. 19-20); Tend. N; TR Fort +3, Ref +0, Von -1; For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Ouvir +0, Cavalgar -2, Observar +0; Combate Montado, Foco em Arma (espada longa), Vitalidade.

Inventário: Espada longa (obra-prima), besta leve, 20 virotes, lança pesada, peitoral de aço (obra-prima), escudo grande de aço, cavalo de guerra pesado.

Milícia Humana: Humano Com1; ND 1/2; humanóide (Médio); 1d8+3 DV; 7 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 14 (toque 11, surpresa 13); Corpo a corpo: lança longa +3 (dano: 1d8, dec. x3) ou à distância: arco curto +3 (dano: 1d6, dec. x3); Tend. N; TR Fort +2, Ref +1, Von -1; For 13, Des 12, Con 11, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Profissão (qualquer uma) +4, Observar +1; Foco em Perícia (Profissão [qualquer uma]), Vitalidade.

Inventário: Lança longa, arco curto, 20 flechas, corselete de couro batido.

OS CAVALEIROS EM PRATA

Esta intrépida força de combate foi batizada pelo bardo Mintiper Lua Prateada, que cunhou a expressão em uma balada sobre a coragem dos cavaleiros vestidos em armaduras prateadas que enfrentam chances reduzidas e saem vitoriosos. Antes das canções de Mintiper se tornarem populares, o esquadrão de defensores de elite de Lua Argêntea parecia ridiculamente pequeno e carente da disciplina militar apropriada (em especial para os anões da Cidadela Felbarr).

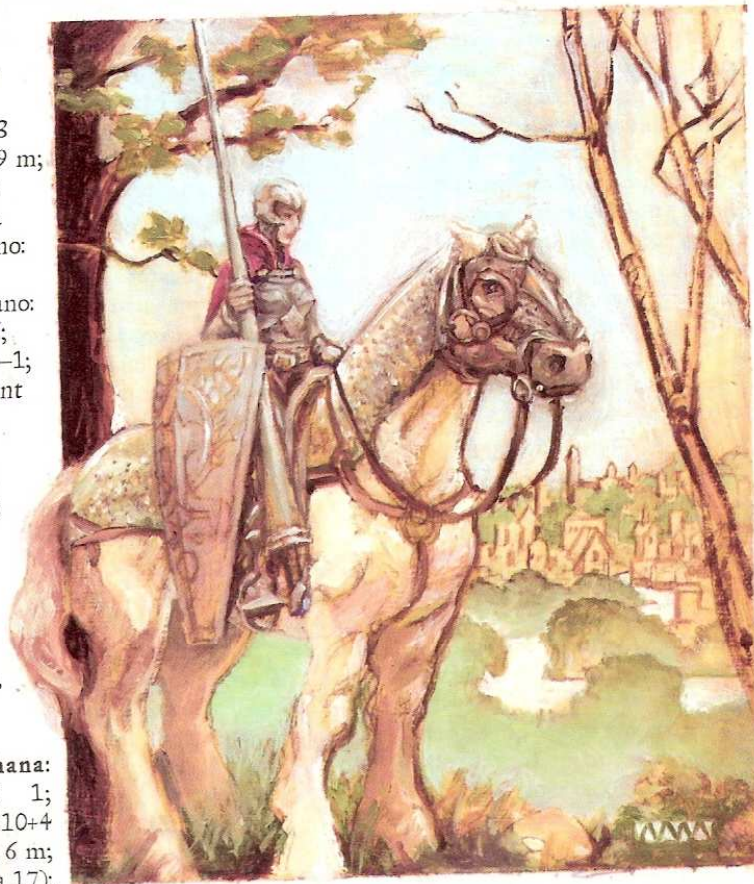
Hoje em dia, porém, os Cavaleiros são bem vindos onde quer que estejam, e muitas comunidades dependem de seu auxílio quando o perigo ameaça ultrapassar suas defesas.

Os Cavaleiros em Prata são famosos por seu nobre porte e sua precisão no calor da batalha é lendária. Muitos deles possuem as boas maneiras de cortesãos experientes, e muitas canções e histórias exaltando suas virtudes cavalheirescas se tornaram populares nas tavernas e hospedarias do Norte. Não menos notável é a número de batalhas que já venceram, em geral contra inimigos em maior número (reconhecendo o auxílio de Alustriel e de outros aliados, como a Guarda Mágica ou os Harpistas). Na verdade, os Cavaleiros nunca foram derrotados em campo, uma reputação que lhes instila orgulho e senso de responsabilidade.

Quando não estão ativamente envolvidos na defesa de Lua Argêntea ou de outro

aliado contra atacantes, os membros dos Cavaleiros em Prata assumem uma grande variedade de tarefas e missões, todas ligadas de alguma forma à defesa da cidade e de suas terras natais. Um dos deveres mais frequentes é patrulhar o campo num raio de oitenta quilômetros a partir dos muros das cidades. Um mago da Guarda Mágica (veja adiante) costuma acompanhar estas patrulhas. Os membros dos Cavaleiros têm autoridade para assegurar o cumprimento das leis e das regras da Lua Argêntea dentro do território patrulhado, ainda que geralmente devam julgar por si mesmos certas situações não especificadas pelas leis que governam sua cidade.

Existem dois meios principais para se tornar um membro dos Cavaleiros em Prata: ser voluntário ou receber uma oferta de Taern Chifre-Lâmina. A primeira é de longe o método mais comum. Para ser um voluntário nos Cavaleiros,



Um Cavaleiro em Prata montando guarda

o aspirante deve se apresentar ao Mestre de Recrutamento Mazillor Rompe Cajados (humano Gue7/Cavaleiro Andante 5, LB), na cidade de Lua Argêntea. O Mestre Rompe Cajados só recebe os candidatos uma vez por mês, portanto se um deles perder o dia de recrutamento do mês, terá que esperar pelo próximo.

Os candidatos devem atender diversos critérios para terem sua admissão considerada, incluindo experiência em batalha, um conhecimento sobre as Fronteiras Prateadas que agrade ao Mestre Rompe Cajados e uma certa fibra moral (às vezes testada através da magia *detectar o mal*). Personagens sem muita experiência (de 1º nível, por exemplo) podem ingressar na organização sob a responsabilidade de um membro; muitos dos cavaleiros de níveis inferiores do grupo são argenteanos nativos que esperam ganhar experiência, prestígio e uma posição de autoridade servindo sua cidade.

Os forasteiros também podem se unir aos cavaleiros, caso atendam aos mesmos pré-requisitos. O Mestre Rompe Cajados é bastante tolerante com a falta de conhecimento do local nos casos de veteranos que são guerreiros habilidosos, mas ele se certifica de que todos os candidatos sejam homens e mulheres de bom coração. Todos os novos cavaleiros iniciam como cavaleiros-de-armas, o que significa apenas que não receberão nenhum tipo de cargo de autoridade até que provem seu valor. Esta posição recebe um salário de 15 PO por mês.

Um guerreiro experiente que siga suas ordens enquanto cavaleiro-de-armas e demonstre alguma aptidão para a liderança geralmente progride com rapidez. Os cavaleiros-sargentos lideram esquadrões de dez cavaleiros-de-armas; os cavaleiros-de-divisa lideram companhias de cinquenta a cem cavaleiros-de-armas. Os líderes da ordem são os cavaleiros-comandantes; atingir esta patente costuma exigir vários anos de liderança impecável como cavaleiro-de-divisa. Os líderes recebem 10 PO por nível por mês.

Uma instituição incomum é a posição de cavaleiro andante. Um personagem deste tipo não comanda tropas, mas também não recebe ordens de ninguém, exceto do Cavaleiro Grão-Comandante Sernius Alathar, o líder dos Cavaleiros em Prata. Um cavaleiro andante deve realizar quaisquer tarefas ou missões que considere importantes para a segurança e o bem estar de Lua Argêntea. Se decidir patrulhar ou montar guarda, tudo bem; se preferir viajar sozinho até a Espinha do Mundo para espionar os gigantes do gelo, tudo bem do mesmo modo.

Muitos aventureiros experientes aspiram a esta posição, pois ela concede a liberdade de dedicar-se a qualquer tarefa que considerem digna sem a necessidade de conseguir uma dispensa de seus deveres normais. Os personagens que evoluem um nível na classe de prestígio cavaleiro andante de Lua Argêntea são automaticamente reconhecidos como cavaleiros andantes. Os demais Cavaleiros em Prata devem se candidatar com o Cavaleiro Grão-Comandante Alathar para serem destacados de seus deveres atuais como cavaleiros andantes. Em outras palavras, nem todo cavaleiro andante é obrigado a possuir a classe de prestígio homônima. Os cavaleiros andantes recebem uma verba de 10 PO por nível para suas despesas pessoais.

Os novos cavaleiros são nomeados durante uma cerimônia na qual o Cavaleiro Grão-Comandante apresenta e comanda os mais novos defensores da cidade. Sernius Alathar em pessoa presenteia os novos cavaleiros com a insígnia do cargo e o equipamento. Juntamente com o Alto Mago da Lua Argêntea, é ele quem preside as cerimônias onde são

promovidos os novos cavaleiros-comandantes ou ocorrem os destacamentos de novos cavaleiros andantes.

A GUARDA MÁGICA

Fundada em 1.255 CV por Taern Chifre-Lâmina, a Guarda Mágica tem sido a arma mais poderosa de Lua Argêntea por mais de cem anos. Taern fundou a ordem inicialmente como um grupo de guarda-costas para Alustriel, mas conforme o seu efetivo crescia (e os membros provavam seu valor), este grupo leal de magos e feiticeiros recebeu mais responsabilidades. Embora a Guarda vigie o Alto Palácio, ela também administra e monitora as proteções no *mythal* da cidade, patrocina as escolas e os estudiosos do Conclave de Lua Argêntea e se envolve em batalhas ao lado dos Cavaleiros em Prata.

Como Taern Chifre-Lâmina assumiu o cargo de Alto Mago, ele indicou seu sucessor: Jorus Manto Celeste, que recebeu o título de Lorde Protetor.

A Guarda Mágica atualmente é constituída por trinta e dois conjuradores arcanos de 5º nível ou superior. Todos são voluntários e livres para renunciar à posição a qualquer momento (na prática, poucos o fazem, preferindo pedir licenças caso precisem se ausentar de Lua Argêntea por muito tempo).

Os candidatos devem demonstrar para Jorus Manto Celeste que possuem um bom domínio das magias de batalha conjurando diversas delas durante uma audiência com o Lorde Protetor, incluindo pelo menos uma magia arcana de 3º nível ou superior. As responsabilidades da Guarda Mágica são importantes demais para serem confiadas a um novato. Jorus também se preocupa em estabelecer a tendência e a forma verdadeira de qualquer candidato, convocando clérigos aliados para auxiliá-lo nas entrevistas com *detectar o mal*, *detectar pensamentos*, *discernir mentiras* e *visão da verdade*. Espiões espertos e bem preparados já conseguiram passar por este escrutínio no passado, mas os interrogatórios para admissão à Guarda Mágica conseguem impedir quase todos, com exceção dos vilões mais audazes.

A maioria dos personagens da Guarda é conhecida apenas como um Guarda Mágico. Com tempo e experiência, eles podem ascender ao posto de Protetores. Atualmente existem sete Protetores supervisionando as atividades dos vinte e cinco Guardas Mágicos. Pelo menos um Protetor e dois Guardas Mágicos sempre estarão a serviço no Alto Palácio. Ao contrário dos Cavaleiros em Prata, não existe a posição de "Guarda Mágico andante"; qualquer um dos membros deve cumprir um cronograma de atividades que o obriga a permanecer na cidade, protegendo o castelo ou patrulhando com os Cavaleiros em Prata, por dois dias a cada dezena. Os Protetores são mais ocupados e em geral devem passar cinco dias a cada dezena cuidando de suas obrigações em e nas imediações de Lua Argêntea.

O serviço como um Guarda Mágico costuma ser um pré-requisito para os jovens magos frequentadores do Conclave de magia da Lua Argêntea. Ao concordarem com os termos de serviço, o mago pode estudar nos colégios por metade da taxa normal. Além disso, os Guardas Mágicos que cumprem seus deveres recebem salários de 10 PO por nível por mês (25 PO por nível por mês para os Protetores). Como um membro da Guarda, o personagem se torna um oficial importante da cidade, e passa a deter grande autoridade e influência por todas as Fronteiras Prateadas.

As Tribos uthgardt

Os Uthgardt são um grupo de humanos altos, com olhos azuis e cabelos negros, que vivem no Norte há muitas gerações. Cada tribo possui sua própria opinião sobre sua verdadeira ascendência, mas nenhuma dessas lendas concorda com as demais. Os Mestres do Conhecimento especulam que, devido às semelhanças dos membros, eles devem ter se originado de progenitores comuns, provavelmente de uma mistura entre illuskans, nethereses e talvez uma ou duas tribos mais primitivas e selvagens que costumavam vagar pelas áreas mais altas do Norte. A maioria das tribos é seminômade, viajando por diversas partes, mas atravessando os rigores dos meses mais frios em um só lugar, em geral um acampamento de inverno. Algumas tribos não seguem mais esta tradição, e estabeleceram colônias permanentes. Com a exceção dos Leões Negros e dos Grifos, os Uthgardt sobrevivem através da caça, da coleta e do saque em seu território.

Embora cada tribo possua características e idiomas distintos, todas veneram um dos totens das feras de Uthgar. Os bárbaros acreditam que seu nome se originou de Uthgar Gardolfsson, um guerreiro famoso de Ruathym que se tornou conhecido por seus triunfos no campo de batalha. Desejando desafios maiores, Uthgar Gardolfsson partiu para conquistar a agora perdida civilização de Illusk. Embora ele tenha sido bem-sucedido em saquear a região, os outros povos civilizados da Costa da Espada reuniram rapidamente um exército para contra-atacar os invasores nortistas. Estas forças atacaram seu acampamento e destruíram seus barcos. Impedidos de navegar, Uthgar e seus seguidores recuaram para o interior do continente; os illuskans não os seguiram, pois acreditavam que os monstros devorariam os bárbaros na vastidão congelada.

Apesar das dificuldades que encontraram, Uthgar e grande parte de seu exército sobreviveram. Os bárbaros se sustentaram através de pilhagens em colônias no interior. Ele conseguiu novos seguidores entre os moradores das regiões atacadas. Alguns ficaram impressionados com sua habilidade em combate; outros simplesmente preferiram se unir a quem não conseguiriam derrotar com facilidade. Por fim, seu exército ficou tão grande e tão poderoso que ele teve condições de exigir tributos das comunidades locais e muitas delas preferiram pagar a encarar a fúria de sua horda de bárbaros. Uthgar e os últimos dos seguidores de Ruathym se tornaram muito ricos com o dinheiro e os produtos conseguidos através da força.

Como ficou evidenciado pelos descendentes deste grande exército, Uthgar era muito tradicionalista e possuía um sentimento de nobreza selvagem. Ele considerava que as aldeias e os povoados que lhe pagavam tributos estavam sob sua proteção pessoal, e foi esta noção de obrigação feudal que eventualmente seria seu fim. Durante os últimos anos de sua vida, uma horda de orcs varreu a região a partir da Espinha do Mundo. Uthgar e seu exército lutaram contra as criaturas em uma batalha ainda lembrada nas tradições orais e nos cânticos de guerra das tribos. Ele e muitos outros guerreiros pereceram nessa batalha, mas detiveram com tal eficiência o avanço da onda de orcs que poucos restaram para fugir de volta às montanhas.

Os seguidores de Uthgar enterraram seu chefe falecido juntamente com uma guarda de honra composta por sete outros que também pereceram no campo de batalha. Eles construíram uma grande elevação sobre seu corpo e cobriram

o monte com pedras para protegê-lo de feras carniceiras e corvos famintos, e depois colocaram uma única pedra gigantesca em seu topo. Acredita-se que a localização deste local sagrado seja o que hoje é conhecido como o Cemitério de Morgur; ele assinala não apenas o local de descanso de seus fundadores, mas também a origem de uma tradição funerária que perdura até hoje.

As Tribos das fronteiras prateadas

Restam dez tribos distintas de bárbaros Uthgardt em Faerûn, mas somente quatro delas — as tribos do Leão Negro, do Lobo Cinza, do Tigre Vermelho e do Pônei Celeste — realmente habitam nas Fronteiras Prateadas. As outras seis estão espalhadas por toda a Floresta Alta, pela Fronteira Selvagem e pelo norte da Costa da Espada. Esta seção detalha as quatro tribos da região das Fronteiras, além dos Corvos Negros, uma outra tribo que provavelmente será encontrada pelos personagens durante suas viagens pela região.

A TRIBO DO CORVO NEGRO

Os Corvos Negros não vivem nas Fronteiras Prateadas, mas são conhecidos por toda a confederação como saqueadores perigosos e criminosos incorrigíveis. Esta tribo muito conservadora detém a má fama de ser o pesadelo das caravanas e dos viajantes cujas rotas os levam das Fronteiras Prateadas até o oeste em direção ao norte da Costa da Espada. Cavalgando seus corvos gigantes, os guerreiros da tribo mergulham do céu para atacar e derrotar seus alvos. Os membros da tribo desprezam principalmente os clérigos que espalham sua fé pelo Norte e costumam atacá-los sempre que possível.

Os Corvos Negros têm a reputação de ser a menos amigável das tribos Uthgardt. Eles não toleram visitantes na região que consideram como seu território. Os encontros com os Corvos Negros nas Fronteiras Prateadas em geral são com cavaleiros montados em corvos gigantes. Jamais se encontram os membros da tribo em qualquer uma das comunidades locais, e eles não sentem nada além de desprezo pelos Uthgardt que decidiram se estabelecer em povoados permanentes. Os guerreiros dos Corvos Negros chegam a atacar os Leões Negros quando se encontram.

Como muitos antagonistas que utilizam montarias voadoras, os Corvos Negros preferem atacar seus alvos com emboscadas do alto. Seus alvos prediletos são as ricas caravanas de mercadores, e eles preferem se apropriar de seus bens quando as vítimas viajam entre os entrepostos civilizados. A extensão do Caminho Pântanos Eternos entre Yartar e Everlund é um de seus territórios de caça favoritos, assim como a parte leste da Passagem da Lua Argêntea entre as Montanhas Inferiores e Sundabar. A maior parte dos espólios conseguidos desta forma é sacrificada ao totem da fera, pois os produtos roubados representam a odiada mácula da civilização. Ao contrário do que acredita a cultura popular, os ritos de sacrifício dos Corvos Negros não incluem a destruição ritualística do produto dos saques — impedir que o resto do mundo utilize estes tesouros já basta. Portanto, ao invés de queimar ou esmigalhar os itens roubados, eles preferem escondê-los do resto do mundo, armazenando-os em um santuário próximo ao seu cemitério ancestral na Rocha do Corvo.

O chefe da tribo é Ostagar Dez Penas (humano Bbr8, CN). Ele está velho e muitos de seus jovens guerreiros

tentam conseguir fama para si mesmos através de atos ousados para poderem competir pela liderança da tribo quando ele morrer.

A TRIBO DO LEÃO NEGRO

Embora a tribo mantenha o nome de seu totem da fera, seus membros não reverenciam mais o Leão Negro, e nem Uthgar. Abandonando seu antigo estilo de vida nômade, os Leões Negros construíram uma colônia permanente próxima ao Poço de Beorunna. Do mesmo modo, eles desistiram das pilhagens e da caça como seu principal meio de subsistência e adotaram uma combinação de agricultura, pastoreio, caça e coleta. Os clérigos tribais agora servem a Helm, Ilmater, Torm e Tyr. Um dos clérigos da tribo (Patreveni, o Maneta, humano Clr3 de Uthgar, CN) ainda cultua Uthgar, mas seus apelos e alertas encontram somente o descaso entre os membros da tribo. Eles já se cansaram das guerras constantes e desejam meios de vida menos destrutivos e violentos.

A maioria das demais tribos Uthgardt, em especial a do Tigre Vermelho, despreza a decisão da tribo Leão Negro de abandonar suas tradições. A razão desta mudança radical foi

explicada por seu chefe, Andar Cerne da Madeira (humano Bbr6, CN): “A guerra com o rei dos orcs está se aproximando a cada dia, e ela varrerá tudo em seu caminho, como as águas das enchentes na primavera. Os Leões Negros também perecerão se não planejarmos o futuro”.

Para isso, os Leões Negros estabeleceram relações comerciais com outros povos, especialmente com Quaervarr e Sundabar. Onde antes seria rara a visão de Leões Negros perambulando pelas ruas das cidades, agora trata-se apenas de algo incomum. Até o momento a economia da tribo é pequena, mas seu sucesso na agricultura e no pastoreio tem permitido um crescimento rápido. Essa é a esperança secreta de seu chefe — até o momento mantida em sigilo — conseguir impor aos signatários das Fronteiras Prateadas que aceitem os Leões Negros como um novo membro, concedendo à tribo aliados poderosos quando a horda dos orcs atacar.

O vilarejo dos Leões Negros, o Poço de Beorunna, foi descrito no Capítulo 1 deste livro. Rodeada por uma paliçada baixa de madeira com estábulos para cavalos, ovelhas e gado nas proximidades, poderia ser confundida com diversas outras colônias. A tribo ainda caça pelas florestas e colinas próximas a seu lar, mas não dependem mais somente desta atividade.



Ilustração de Wayne England

Os Tigres Vermelhos defendem seu território de caça

A TRIBO DO LOBO CINZA

A tribo do Lobo Cinza compartilha do mesmo cemitério ancestral dos Corvos Negros (a Rocha do Corvo), mas seus membros raramente viajam para lá hoje em dia. Todos os membros desta tribo sofrem de licantrópia. A lenda diz que a maldição é o resultado da tola decisão da tribo de proteger refugiados vindos da cidade perdida de Gauntlgrym, mas a verdade se perdeu nas neves de muitos invernos. O resultado é uma tribo que hoje é mais bestial do que humana, e mais selvagem do que qualquer outra.

A selvageria é um modo de vida entre os Lobos Cinzas e o líder da tribo ensina às gerações mais jovens que sua maldição de licantrópia é na verdade uma marca de distinção e motivo de orgulho. Lendas populares de Luskan até a Cidadela Adbar contam sobre os rituais sangrentos que a tribo realiza sob a lua cheia, uivando ao redor das fogueiras como uma enorme família de feras monstruosas. Os prisioneiros azarados o bastante para caírem em suas garras geralmente são sacrificados para seu totem da fera nestas cerimônias noturnas, às vezes na Rocha do Corvo, o cemitério ancestral do Lobo Cinza.

Ao contrário dos outros licantrópos nativos das Fronteiras Prateadas, o Sangue Negro, os Lobos Cinzas não são associados a Malar. Na verdade, os dois grupos procuram se evitar. Os Lobos Cinzas vêem os licantrópos do Sangue Negro como abominações aos olhos de Uthgar. É quase certo que algumas das depredações do Sangue Negro foram atribuídas injustamente aos Lobos Cinzas. Eles vivem primariamente da caça, e percorrem vastas extensões do norte das Fronteiras, da Fronteira Selvagem e do norte da Costa da Espada. Encontrá-los é algo raro, mas a situação pode se tornar hostil com rapidez se os Lobos Cinzas acreditarem que foram insultados ou impedidos de matar uma presa que consideram sua por direito.

A TRIBO DO PÔNEI CELESTE

Os membros desta tribo tendem a estar constantemente viajando, cavalcando seus cavalos montanheseiros de seu cemitério ancestral na Pedra Única (nas imediações do leste da Floresta da Lua), seguindo para o oeste através do Norte até atingirem o Vale do Vento Gélido. Poucos guerreiros lendários dessa tribo conseguem pégasos como montarias; e procurar por um é uma tarefa comum para os verdadeiros heróis do Pônei Celeste. Diferente da maioria dos bárbaros Uthgardt, os Pôneis Celestes encaram seu totem da fera não como uma manifestação de Uthgar, mas sim de seu aliado usual, Tempus. Isso parece não enfurecer ao deus, talvez devido ao fato de que o Senhor das Batalhas nunca adotou qualquer dogma no qual Uthgar não veja mérito. Como um sinal de devoção à divindade, a tribo ataca os orcs do Norte sempre que possível, em geral seguindo-os até o alto das montanhas para destruir seus lares e eliminar esta ameaça para as terras do sul.

A TRIBO DO TIGRE VERMELHO

Os Tigres Vermelhos são uma das tribos Uthgardt mais tradicionais. Quando o povo das Fronteiras Prateadas menciona a natureza selvagem e primitiva dos bárbaros Uthgardt, geralmente é a eles que estão se referindo. Orgulhosos e ferozes, os membros desta tribo não mantêm colônias permanentes nem acampamentos, vivendo como nômades muito ao norte da civilização. Costumam desconfiar do que não entendem e muitos guerreiros preferem lutar

desarmados a empunhar uma arma mágica que venha das mãos de um conjurador arcano.

A tribo possui cerca de mil membros, que perambulam por seu território de caça em pequenos grupos com cerca de oito a vinte pessoas cada um. Carregam tudo que precisam em seus robustos cavalos montanheseiros, caçando e coletando por toda a Floresta Fria, que consideram seu território pessoal. É provável que um grupo de caça dos Tigres Vermelhos ataque os intrusos que encontrar na floresta, a não ser que sejam claramente mais fortes. Os bárbaros desta tribo não são estúpidos; se perceberem um grupo de intrusos obviamente superior, eles se dividirão em dois grupos, um para espionar os movimentos dos intrusos e o outro para avisar o restante da tribo.

O cemitério ancestral da tribo dos Tigres Vermelhos é o Poço de Beorunna, compartilhado com os Leões Negros.

personagens uthgardt

Naturalmente, as tribos Uthgardt são lar de muitos bárbaros, guerreiros e rangers. É comum encontrar ladinos especializados em furtividade e na atuação como batedores entre as tribos selvagens do Norte. Embora a maioria dos Uthgardt não seja amiga dos colonizadores das Fronteiras Prateadas e nem das pessoas das cidades, as melhores entre elas — Pônei Celeste, Alce e Leão Negro — não são necessariamente inimigas. Desde que as fronteiras fiquem onde estão e não avancem mais para o interior das terras utilizadas pelos bárbaros, eles reservarão seu ódio para os humanóides e os monstros da Espinha do Mundo, eliminando-os sempre que eles saírem de suas montanhas.

Um Uthgardt consegue discernir facilmente a qual tribo outro pertence após alguns momentos de conversa, ou períodos mais longos de observação à curta distância, notando detalhes de suas vestimentas e equipamentos,

garras de tigre

Os Tigres Vermelhos consideram caçar armado somente com estas adagas de pedra de três lâminas (chamadas "garras de tigre") como o ápice de sua habilidade. Estas adagas possuem três lâminas muito afiadas e finas. Um ataque com elas é considerado um ataque armado.

Arma Exótica — Corpo a Corpo
Tamanho: Pequeno
Custo: 1 PO
Dano: 1d6
Decisivo: 18-20/x2
Incremento de Distância: n/d
Peso: 1 kg
Tipo: Cortante

Os clérigos que cultuam o totem da fera dos Tigres Vermelhos costumam criar garras de tigre mágicas para os guerreiros da tribo antes de uma grande batalha, especialmente as que envolvam os orcs, o inimigo ritualístico da tribo.

padrões de cicatrizes ou de penteado e maneirismos da fala. Os personagens Uthgardt podem tentar esconder sua afiliação (um teste de Disfarces seria apropriado), mas isto é cansativo para a grande maioria. Para personagens que não sejam Uthgardt, determinar a tribo de um bárbaro em particular requer um teste de Conhecimento (geografia) contra CD 15.

PERSONAGENS CORVOS NEGROS

A tribo dos Corvos Negros pode não ser tão desejável quanto as demais para um personagem bárbaro. Os membros desta tribo são tão tradicionalistas e odeiam tanto a civilização que seria improvável que uma personalidade como essa não traga problemas para um grupo de aventureiros. Uma possível exceção seria um membro dos Corvos Negros que tenha abandonado sua tribo sob algum tipo de suspeita, ficando sem escolha a não ser interagir com o mundo civilizado.

PERSONAGENS LEÕES NEGROS

Um jogador que escolha os Leões Negros como sua tribo natal deve pensar sobre como o abandono das tradições afeta

seu modo de encarar a vida. Ele está furioso com o chefe por ter quebrado as tradições e decidiu se aventurar no mundo para continuar os modos antigos? Ou talvez ele aprove as mudanças e agora busca entender o mundo através de suas viagens e experiências durante suas aventuras. Entretanto, um personagem da tribo do Leão Negro deve tomar cuidado com os membros das demais tribos. A maioria dos Uthgardt, principalmente os Tigres Vermelhos, jamais perderá a chance de ridicularizar um Leão Negro sempre que o encontrarem. Alguns guerreiros de outras tribos podem até mesmo chegar a ponto de atacar um Leão Negro que encontrarem fora de seu povoado.

PERSONAGENS LOBOS CINZAS

Um personagem bárbaro que venha da tribo dos Lobos Cinzas provavelmente seria um licantropo e isso apresenta alguns desafios especiais para a maioria das campanhas. O Mestre deve consultar a seção sobre Raças Poderosas do *Cenário de Campanha de OS REINOS ESQUECIDOS* (no Capítulo 1) antes de permitir que um jogador crie um personagem afligido por licantropia. Se o Mestre permitir esse personagem no jogo, ele deve receber um ajuste de nível

wulfgar

Humano Bárbaro 9: ND 9; humanóide (Médio); 9d12+27 DV; 99 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 18 (toque 12, surpresa 16); Corpo a corpo: *Presa-da-Proteção* +18/+13 (dano: 1d10+10, dec. 19-20/x3); *QE* Fúria 3/dia, esquiva sobrenatural (Bônus de Des na CA, não pode ser flanqueado); Tend. CB; TR Fort +9, Ref +5, Von +4; For 19, Des 15, Con 17, Int 13, Sab 12, Car 13. Altura: 1,95m.

Perícias e Talentos: Escalar +10, Ofícios (metalurgia) +5, Adestrar Animais +5, Intimidar +5, Senso de Direção +5, Saltar +10, Conhecimento (Local [Norte]) +3, Ouvir +7, Cavalgar (cavalos) +5, Observar +7, Natação +2, Sobrevivência +12; Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (marreta), Vigor, Ataque Poderoso, Foco em Arma (marreta).

Fúria: As seguintes mudanças ocorrem durante a fúria de Wulfgar: CA 16 (toque 10, surpresa 14); 117 PV; Corpo a corpo: *Presa-da-Proteção* +20/+15 (dano: 1d10+13, dec. 19-20/x3); TR Fort +11, Von +6; For 23, Con 21; Escalar +12, Saltar +12, Natação +4. Sua fúria dura 8 rodadas e ele ficará fatigado (-2 Força, -2 Destreza, não pode realizar investidas ou correr) até o final do encontro.

Inventário: *Presa-da-Proteção* (marreta do retorno +4), gibão de peles +3.

Wulfgar é um dos bárbaros Uthgardt mais famosos a ter deixado o Norte. Seu pai era um importante líder da tribo do Alce no distante Vale do Vento Gélido. Era um homem leal e agia com devoção e fidelidade à tribo como um todo, mas não apoiava o chefe em si. Na esperança de conseguir uma vida melhor para sua família e para si mesmo, o pai de Wulfgar se preparou para realizar uma missão importante que, quando concluída, lhe permitiria destonar o chefe da

tribo, mas foi morto em uma batalha antes de completar sua jornada.

Após a morte de seu pai, Wulfgar conheceu Bruenor Martelo de Batalha, um velho anão que se tornaria um amigo de muitos anos e pai adotivo, quando as tribos bárbaras se uniram e tentaram devastar Dez Vilas no Vale do Vento Gélido. O anão derrotou Wulfgar em combate, mas viu algo de inteligente e significativo no comportamento do garoto e poupou sua vida, exigindo em troca cinco anos de servidão. No início, Wulfgar odiou o acordo, mas os cinco anos com Bruenor mudaram sua vida. O anão se tornou o mentor do jovem e conforme ele crescia, aprendeu muito sobre o mundo ao seu redor. Mais importante ainda, ele aprendeu com Bruenor o valor da paciência e da honra e lutou para conservar estes ensinamentos dentro de si.

Após matar o dragão branco Morte Gélida com a ajuda de Drizzt Do'Urden, Wulfgar desafiou o chefe da tribo do Alce pela liderança e o matou. Em seguida, aliou sua tribo ao povo de Dez Vilas para derrotar um inimigo em comum, e finalmente renunciando à liderança em favor de um amigo íntimo em quem confiava.

Junto de Bruenor e Drizzt, bem como os companheiros Regis, o halfling e Catti-Brie (com quem se casaria mais tarde), Wulfgar participou de inúmeras aventuras, incluindo a descoberta e a reconquista do Salão de Mitral. Seus amigos acreditaram que ele estivesse morto após seu aparente sacrifício ao salvá-los de uma matriarca de Lolth. Mas descobriram mais tarde que Wulfgar havia sido feito prisioneiro por um demônio. Desde então, Wulfgar escapou do Abismo e agora perambula pelo Norte mais uma vez, à procura de aventuras.

conforme descrito em *Monstros como Raças* no Capítulo 2 do *Livro do Mestre*.

PERSONAGENS PÔNEIS CELESTES

A tribo Pônei Celeste é outra boa escolha para um jogador interessado em interpretar um personagem Uthgardt. Os Pôneis Celestes são um pouco menos conservadores e têm mais probabilidade de se enquadrarem em grupos de aventureiros das terras civilizadas. Muitos bárbaros desta tribo escolhem talentos e perícias direcionadas ao combate montado e geralmente levam consigo suas excelentes montarias quando assumem a vida de aventureiros.

PERSONAGENS TIGRES VERMELHOS

A tribo Tigre Vermelho é uma excelente escolha para um personagem bárbaro. Embora os Tigres Vermelhos sejam conservadores e reservados, é possível jogar como um membro da tribo que decidiu tentar a sorte por conta própria por algum tempo. Membros desta tribo que se unem a grupos de aventureiros geralmente o fazem devido ao seu senso de lealdade ou gratidão (muitas vezes para saldarem uma dívida) e às vezes pela oportunidade de testar sua habilidade em combate contra inimigos novos e diferentes.

cemitérios Ancestrais

Estes enormes montes de terra e pedras são os lugares mais sagrados para os Uthgardt. Nos cemitérios sagrados das tribos são enterrados os corpos de seus grandes chefes, dos guerreiros heróicos e dos líderes espirituais mais

venerados. A maioria das tribos também acredita que os restos mortais de seus fundadores descansam sob seus respectivos cemitérios ancestrais, e é esta crença que faz desses locais o centro da vida espiritual Uthgardt. Muitas tribos retornam aos seus cemitérios ancestrais em épocas

específicas do ano para celebrar seus dias santificados. Algumas fazem seus acampamentos de inverno em locais próximos aos cemitérios para poderem desfrutar da proteção de seus ancestrais durante a época mais perigosa e difícil do ano.

Todos os cemitérios ancestrais são construídos de forma similar. Dois anéis externos erigidos com rochas circulam um único grande altar de pedra. Tanto os anéis externos quanto a elevação central funcionam como memoriais, e as tribos enterram seus mortos honrados sob eles. Os anéis do memorial externo são para os guerreiros poderosos, merecedores por seus feitos valorosos. A elevação do altar é reservada para os grandes chefes e clérigos da tribo. Em geral, apenas os clérigos tribais conhecem a localização exata dos restos mortais dentro do cemitério, e protegem este conhecimento muito bem. Os ritos funerários em si variam entre as tribos.

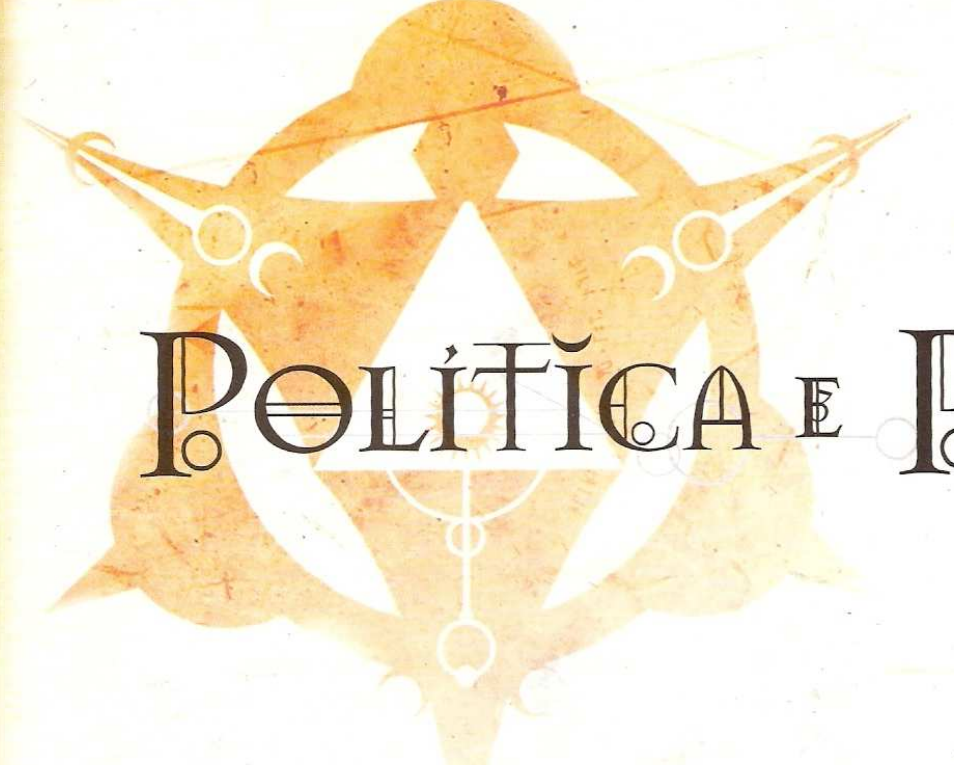
Por exemplo, entre os Leões Negros, toda a tribo participa do serviço funerário, enquanto entre os Tigres Vermelhos, somente os clérigos podem realizar os rituais sagrados, após o restante da tribo ter feito suas homenagens finais aos mortos.

A maioria das pessoas nas Fronteiras Prateadas não entende o verdadeiro significado dos cemitérios ancestrais. As lendas e histórias sobre o destino terrível encontrado pelos tolos que tentaram violar um cemitério ancestral servem para aumentar a aura de mistério e perigo que rodeia estes locais. É uma crença comum que espíritos vingativos e forças fantasmagóricas guardam os cemitérios contra possíveis invasores ou ladrões de tumbas. Na verdade, os únicos

guardiões de um cemitério ancestral são os que foram posicionados ali pela própria tribo. Em algumas delas, como os Tigres Vermelhos e os Corvos Negros, defender o cemitério ancestral contra possíveis profanadores é uma honra.



Wulfgar



POLÍTICA E PODER

História Recente

Masmorras esquecidas e áreas não mapeadas não são os únicos lugares onde o perigo espreita no Norte. A liga de Alustriel possui muitos inimigos nas terras vizinhas, tanto declarados (como o rei Obould e os drow de Menzob-e-ranzan) quanto secretos (como os Zhentarim e a Irmandade Arcana). Um reino forte e iluminado no Norte serviria como um baluarte poderosíssimo do bem contra as forças que buscam dominar ou a escravizar Faerûn.

As Fronteiras Prateadas possuem inimigos internos e externos. Velhas rivalidades entre raças, cidades e divindades ainda atrapalham uma real aproximação entre as cidades da liga. Muitos mercadores poderosos se irritam devido às leis rígidas contra a caça, a mineração e o desmatamento exaustivos dos recursos do Norte criadas por Alustriel e as cidades que lhe são simpáticas. Alguns elaboram estratégias para a substituição de governos fortemente influenciados pelas crenças de várias divindades da natureza por líderes centralizados na busca da riqueza e do crescimento comercial. Nobres presunçosos se rebelam contra a idéia de abdicarem da soberania das cidades para o governo coletivo da liga e trocam sua influência e prestígio por mandatos populares.

A noção de que a justiça deve ser aplicada igualmente entre todos os cidadãos, sem levar em conta a classe social, não é muito popular entre os ricos e os nobres. Alustriel não tomou muitas medidas para instilar estes valores na liga das Fronteiras Prateadas, mas seus oponentes usam Lua Argêntea como um exemplo de como fora seu governo no passado. Eles temem que a liga de Alustriel os obrigue a engolir os mesmos princípios sob os quais a Gema do Norte foi construída.

A história conhecida do Norte é uma sucessão violenta de batalhas, hordas de orcs, saques de dragões, invernos rigorosos, ataques de monstros, brigas entre tribos de bárbaros e disputas entre magos rivais. As comunicações precárias tornaram difícil perceber as causas e efeitos ou a perspectiva mais ampla dos eventos, já que muita coisa deixa de ser relatado — os vitoriosos escondem o que fizeram e os derrotados estão mortos.

Entretanto, um resumo fragmentário dos eventos mais importantes das últimas décadas pode ser estabelecido, como se segue.

1.367 Uma horda de orcs liderada pelo Rei Greneire desce da Espinha do Mundo e sitia a Cidadela das Muitas Flechas, também dominada por orcs, por quatro meses. O Rei Obould da Cidadela mata Greneire, mas os orcs exaustos de ambos exércitos são expulsos do campo de batalha pelos anões do Clã Coroa de Guerra, fortalecidos pelos cavaleiros de Lua Argêntea.

Os anões conquistam a Cidadela e restauram o antigo nome Felbarr. Emerus Coroa de Guerra se torna o Rei da Cidadela Felbarr.

A família Harpell de Selalonga abre uma rota comercial entre Selalonga e Nesmé, contratando vários aventureiros em Águas Profundas, Inverno Remoto e Mirabar para patrulhá-la. Segue-se um inverno rigoroso.

1.368 Aventureiros patrocinados pelos Zhents invadem a Caverna do Grande Verme, matando Elrem, o Sábio, líder e curandeiro da tribo Uthgardt do Grande Verme.

Nesmé relata um aumento dramático dos ataques de trolls. Os Pântanos Eternos e a rota comercial Harpell se tornam perigosos demais para a maioria dos mercadores, pavimentados com “ossos dos mercenários de Harpell roídos pelos trolls”.

A tribo dos Ursos Azuis marcha para o Forte Portão do Inferno. Ao invés de serem massacrados pelos demônios, os Ursos Azuis triunfam e seu chefe Tanta Hagara se

torna o governante do forte, para a surpresa do povo do Norte.

- 1.369 Exércitos de demônios expulsos do Forte Portão do Inferno atacam Lua Argêntea, a Cidadela das Brumas e Sundabar. Antes de serem expulsos, eles conseguem ultrapassar as muralhas de Sundabar, incendiando a cidade e assassinando muitas pessoas.

Com o auxílio de dois Harpistas aventureiros, o Mestre das Brumas utiliza um item de grande poder mágico para baixar as proteções místicas do Forte Portão do Inferno, destruindo o local. O ente Turlang lidera um exército de criaturas das florestas, auxiliado pelos exércitos de várias cidades no Norte, na batalha contra os remanescentes do Forte. Os demônios são destruídos.

Vários gigantes aparecem nos Pântanos Eternos e atacam Nesmé, causando prejuízos severos ao povoado. Trolls expulsos dos pântanos invadem as terras do sul. O inverno relativamente ameno não detém o avanço dos gigantes e a destruição dos trolls. Muitas habitações próximas do Caminho Pântano Eterno são destruídas.

- 1.370 Turlang lidera uma "marcha" da Floresta Alta em direção ao norte e ao leste, recuperando as áreas devastadas nas últimas décadas. Os entes selam os porões arruinados do Forte Portão do Inferno para impedir a saída das criaturas malignas — e a entrada de tolos caçadores de tesouro.

Notícias sobre a queda do Forte atraem uma corrida de aventureiros para o Vale Delimbiyr, em busca de magia e de riquezas abandonadas. Suas invasões avançam pelas montanhas despertam monstros desaparecidos há anos e instilam o medo do surgimento de uma nova horda de orcs.

- 1.371 Após quatro anos de diplomacia intensa, o sonho de Alustriel finalmente gera frutos: A Liga das Fronteiras Prateadas é considerada um reino pelos Grandes Arautos de toda Faerûn. Seu exército recém-criado, a Legião Argêntea, inicia sua patrulha — e pequenos grupos partindo de Lua Argêntea iniciam o mapeamento de seu território. Ocorrem várias batalhas contra orcs e trolls, culminando com os relatórios sobre grupos de licantropos organizados a noroeste das Fronteiras e monstros estranhos nas distantes fronteiras do leste.

Trevis Uhl lidera um grupo de antigos soldados Zhents para o Vale de Sundabar e funda a colônia de Forte Novo.

- 1.372 As aparições de monstros aumentam, com criaturas mais temíveis e estranhas sendo vistas durante o dia. Rangers e estudiosos relatam uma aparente inquietude entre os dragões, levando a crer que talvez a antiga profecia da Guarda Mágica sobre uma nova Revoada dos Dragões seja cumprida em breve.

Martelo: A Cidade de Obscura aparece sobre a Floresta Atroz e flutua para o leste na direção do Anauroch. A Muralha Sharn que prendia os phaerimms sob o Anauroch falha, permitindo um ataque feroz dos phaerimms contra a cidade de Evereska.

Meio Inverno: O deus Banè renasce da forma de Iyachtu Xvim.

Eleint: Descoberto ouro nos riachos montanheses na região de Neve Morta, iniciando uma corrida do ouro na região.

Marpenoth: Enquanto o outono chega às Fronteiras, um duelo espetacular entre dois dragões gigantes e desconhecidos chama a atenção de muitas pessoas nos céus de todo o Norte.

os Artigos da confederação

A Liga das Fronteiras Prateadas está mudando rapidamente da visão de sua fundação, mas permanece como o sonho e o trabalho da Senhora Brilhante, Alustriel. Tornou-se claro para todos no Norte civilizado que eles cairão um a um contra as hordas de orcs e outros perigos se não permanecerem unidos com algum tipo de aliança para defesa mútua, reconhecimento, estradas, comércio e relações exteriores.

Muitas vezes a cooperação nestes pontos é difícil, já que muitos governantes independentes e de vontade forte guiam as grandes cidades da região. A cola que segura as Fronteiras é e sempre será Alustriel. Ela é a única pessoa que os governantes rivais poderiam aceitar como líder — e muitas pessoas acreditam que quando ela morrer, partir, ou abdicar do Trono de Prata em favor de outrem, a liga se despedaçará e as cidades voltarão a ser comunidades independentes e antagonistas.

Oficialmente, a Liga das Fronteiras Prateadas é governada pelo conselho, reunido por Alustriel a cada seis meses (ou com mais frequência se necessário). Existem Nove Membros nas cadeiras do conselho. Cada uma das cidades participantes envia um representante, geralmente seu governante, embora todos tenham concordado em aceitar como membros votantes quaisquer indivíduos enviados pelas comunidades signatárias, que possuem toda a liberdade para escolher seu representante. O Comandante da Legião Argêntea, o líder do novo exército fixo das Fronteiras, é o sétimo membro. O Senhor Protetor (ou Senhora), o oitavo membro, representa todos os protetorados da liga, as comunidades pertencentes à liga que não possuem o poder de um verdadeiro estado participante. Por fim, um assento rotativo é reservado para um Membro do Povo, designado pela própria Grã-Senhora. Atualmente a Grande Arauto Velha Noite é a ocupante deste cargo, embora Alustriel já tenha prometido à Senhora Lança de Gelo que ela será a detentora da posição no ano seguinte.

Desses nove Membros, um Grão-Senhor (ou Senhora) é designado como líder do conselho. Alustriel é quem ocupa esta posição atualmente, sendo também a Senhora Protetora. Quando seu mandato como Grã-Senhora terminar, ela permanecerá no conselho naquela posição.

os estatutos da Liga

As regras formais em desenvolvimento da federação, como o poder de Alustriel de apontar oficiais ou de falar pelas Fronteiras, e a nomeação de representantes das comunidades, são conhecidas como os Artigos. Estas regras se alteram tão rapidamente que somente o conselho, Alustriel e seus arautos veteranos, e os mesários das comunidades participantes sabem exatamente o que os Artigos determinam em dado momento. Aqui se seguem algumas regras aceitas até agora.

- A política da liga é decidida pela maioria dos votos do conselho. A Grã-Senhora vota somente em caso de

empate. A ausência de Membros não exime as comunidades não representadas das obrigações estabelecidas pelas votações, e considera-se que os membros ausentes se abstiveram.

- Apenas a Grã-Senhora Alustriel possui poder para estabelecer a pauta de assuntos a serem considerados pelo conselho, embora qualquer Membro possa propor novos tópicos. Caso ela escolha não abrir votação para um determinado assunto, quaisquer cinco Membros de comum acordo podem exigir que ela o faça. Mesmo se o conselho não conseguir votos suficientes para colocar um assunto em pauta, não é possível adiar nenhum tema político por mais de seis dezenas.
- As políticas são criadas através de decretos comuns ou reais. Todos os membros da liga deverão cumprir e aplicar os decretos reais em seus territórios e para com seus cidadãos. Caso isto não seja feito e haja uma denúncia, Alustriel estará livre para investigar o ocorrido da maneira que achar pertinente. Caso comprove-se a violação, o signatário terá dez dias para aplicar o decreto e será novamente inspecionado; caso se recuse ou não seja aprovado pela inspeção, o membro será expulso da liga. A aceitação da lei recusada é um pré-requisito para a reintegração. A aceitação dos decretos comuns (como taxas e protocolo local) é opcional.
- Qualquer indivíduo, seja um cidadão ou não, pode reclamar ou fazer sugestões para o Conselho sobre quaisquer assuntos, incluindo pedidos para que um decreto de qualquer tipo seja modificado ou transformado em outro tipo.
- O Grão-Senhor ou Senhora da liga (o ocupante do Trono de Prata, atualmente Alustriel) será o juiz supremo nas disputas legais por todas as Fronteiras e terá autoridade para dar as ordens ou executar as ações que considere necessárias para salvaguardar o reino e facilitar seus assuntos diários. Ele ou ela deve relatar esses julgamentos, decisões e ações para o conselho em detalhes. Tais decisões estarão sujeitas à revisão e ao veto do conselho.
- A Grã-Senhora não será governante vitalícia, nem deve estabelecer uma sucessão hereditária ou consanguínea para o Trono de Prata. Após sete anos, o cargo será considerado vago. Os membros do conselho votarão então para selecionar um novo Grão-Senhor entre seus membros. Em caso de morte ou inaptidão do Grão-Senhor ou Senhora, um substituto designado (atualmente Velha Noite) deverá assumir o cargo interinamente até a próxima reunião do conselho, que deverá ocorrer o mais brevemente possível.

Os assuntos importantes para o conselho incluem quanto dinheiro as comunidades carentes deveriam receber das desenvolvidas, quem deve supervisionar os gastos da federação, qual seria a contribuição financeira de cada membro para a Legião Argêntea, a quem esta deve se reportar e os direitos dos cidadãos acusados de crimes em outras comunidades signatárias.

os membros da liga

A federação liderada por Lua Argêntea é formalmente conhecida como a Liga das Fronteiras Prateadas. Ela consiste de seis signatários e alguns protetorados.

Os signatários da liga são a Cidadela Adbar, a Cidadela Felbarr, Everlund, o Salão de Mitral, Lua Argêntea e

Sundabar. Estas são cidades poderosas da região, e por serem a fonte principal de soldados, renda e força para a liga, têm o direito de participar da administração. Cada estado signatário recebe um assento no conselho.

Os protetorados da liga em geral são comunidades menores que se beneficiam da defesa comum e dos acordos comerciais da liga, mas que não necessariamente possuem a força ou as finanças para apoiá-la. Povoados como Quaervarr, Jalandhar, Forte do Rio e Auvandell são protetorados. Alustriel queria dar a cada comunidade o mesmo peso no governo da liga, mas várias cidades grandes — principalmente Everlund, Sundabar e a Cidadela Adbar — recusaram qualquer acordo que equiparasse a voz de algumas centenas de pessoas à de milhares. Os protetorados são representados coletivamente no conselho da liga pelo Senhor Protetor (ou Senhora). Este é o título de Alustriel, embora seu cargo como Grã-Senhora, a líder do conselho, sobrepuje sua verdadeira função.

A diferença entre um protetorado e um signatário não é muito clara. A liga não está necessariamente interessada em admitir novos membros de qualquer uma das espécies, pois um novo signatário ganharia direito a voto no conselho e um novo protetorado deveria ter direito a uma parte da defesa comum das Fronteiras Prateadas. Em geral, qualquer comunidade grande o suficiente para ser considerada uma vila grande (consulte o Capítulo 4 do *Livro do Mestre*) ou maior poderia entrar como um signatário, enquanto os povoados menores gozariam da situação de protetorados.

como as coisas realmente funcionam

Desde o início, Alustriel tem feito acordos secretos e informais com os governantes de diversos membros para criar a liga e mantê-la coesa; o limite de sete anos de seu governo é um destes acordos. Ela estabeleceu firmemente um pequeno grupo de arautos escolhidos como seus agentes e enviados pessoais. Qualquer um que a suceda no trono poderá descobrir-se sozinho e desinformado, a não ser que empregue seus próprios espíões — e as intrigas entre os burocratas já foram a ruína de muitos reinos em Faerûn.

Como a liga se sairá quanto a melhorar e tornar mais segura a vida de seus cidadãos, e até mesmo a própria sobrevivência da federação pesa sobre os ombros de Alustriel. Ela já demonstrou um lado implacável nas negociações, ameaçando retribuição pessoal contra os governantes que encaram os Artigos levemente ou saírem da linha para desafiar a autoridade do trono ou para demonstrar sua própria supremacia. A despeito dessa característica, ela é bem mais conhecida e apreciada pelo charme que lhe concedeu o título informal de "Rainha do Amor Cortês". Resumindo, Alustriel realmente gosta da maioria das pessoas que conhece; ela se lembra de seus gostos pessoais, objetivos e preocupações, e age de acordo. Ela se esforça para ser amiga de todos — e pretende continuar a fazê-lo quando outra pessoa subir ao Trono de Prata. Ela deseja que seu sonho de uma vida melhor para todos no Norte sobreviva, mesmo que a liga e quem quer que a lidere não compartilhe dele.

o conselho atual

Muitos Membros se comportam nas reuniões do conselho de forma diferente de como o fazem em público, mas segue-se um resumo de suas opiniões, ambições e caráter.

Cidadela Adbar: O Rei Harbromm é franco e agressivo e está ansioso para suceder Alustriel como Grão-Senhor, pois se considera o melhor líder de guerra nas Fronteiras. “Chega de falar sobre direitos civis, estradas e protocolos! Nossa liga deveria estar — deve estar — comprometida com a construção de um império tão poderoso que conseguiria expulsar os orcs das montanhas de uma vez por todas. Se este conselho ficar no caminho, bem, a Cidadela Adbar não precisa carregar o peso da defesa das cidades mais fracas”.

Cidadela Felbarr: O Rei Emerus Coroa de Guerra fala alto, com firmeza e seriedade durante as reuniões do conselho. Os sonhos sobre impérios de Harbromm são perigosos. Ele acredita que o que a liga precisa é de um exército grande, leal, composto principalmente por humanos com magos de batalha e portais abundantes para deslocá-los rapidamente. “Os orcs podem nos atacar a qualquer momento enquanto discutimos sobre quem deveria ser o próximo a esquentar o trono ou quem tem a boca maior ou quem deve determinar a redação de regras estúpidas! Nossa tarefa é simples: Defender nosso povo. Se formos fortes, todo o comércio, a riqueza e ondas e mais ondas de colonos se seguirão... e então estaremos livres para nos preocupar com os detalhes do governo. Mas primeiro, teremos de nos certificar de que viveremos para ver este dia”.

Everlund (ou Maranhetera): O Primeiro Ancião Kayl Andarilho dos Pântanos é um homem orgulhoso e arrogante, e pode ser frio e direto quando se irrita nas reuniões do conselho. “Bravatas, lâminas e mais guerras em terras distantes não são o que precisamos. Estradas, comércio, docas fluviais, trilhas para caravanas, poços, viveiros e faróis são as coisas que beneficiam as pessoas todos os dias. Não seria mais fácil contratar mercenários quando precisarmos e enquanto isso trabalhar para dar-lhes algo decente a defender? Comprar sementes, irrigar, construir reservatórios e casas, recrutar colonos e erigir um reino!”

Salão de Mitral: O Rei Bruenor Martelo de Combate é calmo e ponderado quando fala nas reuniões do conselho, exceto quando Harbromm o tira do sério. Talvez ele seja o maior visionário do conselho depois de Alustriel, mas raramente fala. Bruenor prevê problemas quando Harbromm, Coroa de Guerra e Helm disputarem o Trono de Prata. Ele espera que, apoiando seus pedidos por uma Legião Argêntea forte e insistindo que ela seja estacionada nas comunidades menores, a liga será de alguma utilidade no combate aos gigantes, aos Uthgardt e aos orcs que certamente virão em sua direção. “Se todos os anões do

passado eram tão egoístas como os Reis das Cidades, não é de espantar que Delzoun e todo o resto desapareceram!”

Lua Argêntea: O Alto Mago Taern Chifre-Lâmina é mais um ouvinte do que um palestrante no conselho, mas se apresenta como um juiz sério e sábio para determinar e esclarecer posições, assuntos em disputa e identificar os especialistas que deveriam ser consultados pelo conselho. “Me mostrem o que Alustriel deseja e eu logo direi que este é o caminho correto — pois assim é, e sempre será. Somente ela consegue enxergar a melhor maneira de forjar um grande escudo que permita que o Norte se fortaleça, e devemos fazer tudo ao nosso alcance para manter os governantes unidos e fazer com que testemunhem a vitória quando os orcs voltarem, e no final estaremos mais fortes e unidos. Caso contrário, as Fronteiras Prateadas serão simplesmente uma chama breve e brilhante nos livros de história”.

Sundabar: Helm Amigo dos Anões, o Senhor de Sundabar, é um homem firme e ponderado em seus discursos, que são raros. Ele não tem tempo para frivolidades, gestos educados ou palavras gentis, e acredita em tomar uma decisão, implantá-la com clareza, e passar para o próximo assunto. Com frequência, ele toma o partido dos reis das Cidades. “Existem formas de envelhecer melhores do que se sentar ao redor de uma mesa e conversar. Lâminas resistentes de prontidão em muitos punhos experientes devem ser a âncora sobre a qual tudo será construído no Norte, e tudo o mais virá dali. O principal perigo está no leste, portanto nosso exército deve se dirigir para lá, e não se dispersar em patrulhas de estradas. Os sonhos só se tornam realidade pela ponta da espada!”

A Legião Argêntea: Methrammar Aerassum é o Delegado Chefe. Ele é suave e

respeitador com todos — mas Harbromm tem questionado suas habilidades em combate para servir como Delegado Chefe. “Eu atuo melhor afirmando sinceramente o que é melhor para a Legião e nossa tarefa de defender as Fronteiras Prateadas — e se todos ao redor desta mesa se ativessem à verdade e pensassem no melhor para as Fronteiras, nosso trabalho seria bem mais fácil e rápido!”

O Membro do Povo: Shalara Espada Nobre, a Alto Arauto conhecida como Velha Noite, não diz quase nada no conselho, exceto para fornecer informações e conhecimento sobre a atual situação no Norte. Ela já demonstrou memória infalível e imitações perfeitas ao citar as palavras de outros Membros do conselho para eles mesmos, mas parece não ter favoritos, simplesmente se esforçando por clareza de pensamentos e argumentos. “Já existiram outros reinos onde estamos agora. Vocês não conseguem ver o quanto isso é



Harbromm no conselho

audaz e brilhante? E a glória que resultará de seus sucessos? Vocês não se importam com o sonho da Grã-Senhora e preferem considerar o jeito mais egoísta de usar o que conseguimos até agora? Deixem de lado suas diferenças e talvez consigamos construir algo maior do que o exército mais poderoso, algo que perdue mais que todos nós”.

Inimigos e Ameaças

Residir nas Fronteiras é aceitar que se estará sempre ameaçado por inimigos que buscam ativamente a sua morte, e que têm como prioridade absoluta a destruição iminente de seu lar. Esta seção fornece uma visão de algumas das organizações, poderes e indivíduos que atualmente ameaçam a segurança da região. Não se trata de uma lista completa; sem dúvida existem outras forças atuantes ainda não identificadas.

A Irmandade Arcana

A Irmandade Arcana é um grupo pequeno, porém letal, formado por magos e feiticeiros aliados residentes na cidade portuária de Luskan. Em toda a Costa da Espada e no Norte acredita-se que é a Irmandade quem realmente controla Luskan, através de marionetes selecionadas. De seu quartel general no alto da temível Torre Principal do Arcano, a Irmandade direciona seus planos de conquista e controle. É a partir desta torre horrenda e ameaçadora que infame o mestre do grupo, Arklem Greeth — o Arquimago Arcano em pessoa — estabelece seus planos para obter o controle de todo o território desde a Costa da Espada até o Anauroch.

Sem o conhecimento dos cidadãos das Fronteiras Prateadas, Arklem Greeth decretou que a recém-criada confederação será o alvo principal da Irmandade em sua campanha para dominar o Norte. O Arquimago acredita que a inexperiência das Fronteiras como uma entidade política a deixa mais vulnerável do que os reinos e cidades mais bem estabelecidas nos arredores de Luskan. Depois que a Irmandade conseguir o controle das Fronteiras, o Arquimago pretende usar os recursos da confederação (principalmente suas vastas riquezas minerais) para equipar e patrocinar as conquistas futuras do grupo. Por algum tempo, a Irmandade esteve quase inativa, próxima da dissolução, pois estava tão dividida pelas disputas internas e as guerras declaradas entre seus membros que sua ameaça tornou-se negligenciável. Entretanto, nos últimos meses a organização experimentou uma completa revitalização, e agora persegue seus objetivos com afinco e eficiência.

O indivíduo atualmente encarregado da direção das atividades da irmandade dentro e contra as Fronteiras Prateadas é Valindra Manto de Sombras (elfa da lua Mag10, NM), nascida na Floresta Alta há cerca de cento e quarenta e sete anos. Um dos quatro Magos Supremos da Irmandade Arcana, ela supervisiona os interesses do grupo em todo o Norte. Valindra recebe suas instruções diretamente de Arklem Greeth e relata seus progressos somente para ele.

A maga elfa de raciocínio rápido orgulha-se de usar seu cérebro antes de suas magias, e de confiar em seu intelecto para atingir seus objetivos. Ela prefere dialogar com seus oponentes do que trocar magias com eles, mas em geral suas tentativas de diplomacia são blefes habilidosos empregados para baixar a guarda de seus adversários. Ela não hesita em

matar seus inimigos usando quaisquer meios necessários se a situação exigir, mas reluta em se expor pelo confronto direto, exceto quando absolutamente necessário. Por isso, ela prefere mascarar seus objetivos através de intrigas e informações falsas. Se quiser espionar uma determinada cidade, por exemplo, ela poderia passar por uma nobre elfa da lua e então contratar um mercador para recrutar espiões, para tornar mais difícil rastrear suas ações até ela caso seus agentes sejam desmascarados.

As prioridades de Valindra são conseguir informações sobre as Fronteiras Prateadas e desestabilizar sua economia. Para cumprir o primeiro objetivo, ela já contratou os serviços de cerca de meia dúzia de espiões e os enviou para residir entre as comunidades da região. Estes agentes se reportam a ela apenas através de intermediários, muitos deles mercadores que viajam regularmente entre as comunidades da confederação. Estes mercadores não conhecem sua verdadeira identidade e seus objetivos. Embora a informação requisitada seja um pouco estranha (a disposição geral das vilas e cidades, nomes de pessoas com autoridade, atitudes e hábitos básicos das pessoas comuns), o ouro e os itens mágicos oferecidos em troca ajudam a acalmar a consciência das pessoas.

O uso que Valindra faz das informações não é tão inocente quanto os mercadores suspeitam. Ela emprega (novamente, através de intermediários) mercenários para saquear qualquer caravana encontrada nas estradas das Fronteiras Prateadas que não proceda de Luskan. Sua intenção é dificultar o comércio com a confederação para todos, exceto a cidade natal da Irmandade. Os grupos de mercenários são pequenos (normalmente entre cinco a oito pessoas), mas muito ágeis e excepcionalmente bem equipados se comparados a bandidos comuns — um fato que poderia se voltar contra Valindra caso seus empregados encontrarem aventureiros inteligentes no campo.

A última tática de Valindra para desestabilizar as Fronteiras é o contrabando de drogas thyanas que causam perda de memória (compradas legalmente de enclaves de Magos Vermelhos) para Lua Argêntea com preços abaixo do custo. Sua esperança, bem como a do Arquimago, é que um grande número de cidadãos se vicia na droga, diminuindo sua capacidade de reação enquanto Valindra aciona seus planos para controlar a área.

Para mais informação sobre a Irmandade Arcana, Valindra Manto de Sombras e o Arquimago Arcano, consulte *Senhores da Escuridão*.

o povo do sangue negro

Os licantropos adoradores de Malar da Floresta da Lua não são o terror organizado que muitos insistem. Isso não significa que eles não sejam perigosos — eles são, como qualquer pessoa que já tenha lutado contra eles é capaz de afirmar — mas não são unidos. Pelo contrário, a “organização” é composta por diversas tribos pequenas. Às vezes trata-se de grupos de licantropos similares (só lobisomens ou só homens-rato ou outra espécie) e às vezes de simples assembléias de indivíduos com opiniões semelhantes e algo em comum.

Algumas das atitudes e características que poderiam unir os licantropos em um só grupo são a interpretação similar do dogma de Malar, um objetivo político comum, como a destruição da civilização, ou o simples desejo de ser deixado em paz pelo mundo exterior. A maioria dessas tribos vive no interior ou ao norte da Floresta da Lua, mas algumas se

desviaram mais para o sul e adotaram o estilo de vida seminômade que ocasionalmente os coloca em contato e conflito com o povo das Fronteiras Prateadas. De sua parte, muitas das pessoas das Fronteiras estão convencidas de que os licantropos desejam nada mais que derrubar as muralhas de todas as cidades e incendiar as áreas povoadas. Eles tratam o Sangue Negro como inimigos, e provavelmente encarcerariam ou até matariam qualquer um deles que descobrissem em seu meio.

Um destes indivíduos é Gerrin do Lariço Vermelho, um homem-rato espião em Sundabar. Ele pertence à tribo de licantropos do Vale da Garra que atualmente ameaça Quaervarr (veja a aventura "Fúria Negra" no capítulo 8).

rei obould muitas-flechas

Enquanto fica de pé sobre as ameias enegrecidas de seu lar nas montanhas, o chefe orc Obould Muitas-Flechas observa as terras abaixo que, um dia, serão suas. Ele não duvida que isto acontecerá; sua única pergunta é quando. Deve ser logo, ele sabe, caso queira deixar para seus oito filhos um legado que dure mais do que sua própria vida.

O povo das Fronteiras Prateadas bem sabe que Obould está em algum lugar. Seu nome é motivo de preocupação para os vigias e guardas das cidades do Norte. Os líderes da liga recebem novos relatórios quase diariamente sobre as hordas de orcs, que no passado destruíram a paz e a prosperidade conseguida a duras penas por seus antepassados, se preparando novamente para a guerra. Muitos dos idosos da região sabiamente afirmam que está "quase na hora" de outra invasão orc no Norte.

Por sua parte, Obould não está aguardando que o povo das terras ao sul de sua montanha se prepare para sua chegada. Ele pretende atacá-los novamente antes que eles possam se preparar para o massacre, e para isso tem tomado algumas providências nunca antes sonhadas pelos líderes anteriores. Neste mesmo instante, seus batedores observam cuidadosamente as defesas inimigas, criando mapas para que os orcs atacantes possam obter vantagens estratégicas, e ocasionalmente engajando patrulhas ou unidades inimigas em combate para identificar sua força e observar suas táticas bélicas. Enquanto isso, seu exército cresce a cada dia e pratica incessantemente e os que entendem dessas coisas constroem máquinas de cerco para serem usados contra as muralhas das cidades do sul.

gerrin do lariço vermelho

Humano Homem-Rato Ranger 3: ND 3; Metamorfo (Médio — Mau); Tend. CM; três formas alternativas.

Forma Humana: 3d10+6 DV; 29 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 19 (toque 13, surpresa 16); Corpo a corpo: *espada curta* +1 +5 (dano: 1d6+3, dec. 19–20) e *espada curta* (obra-prima) +5 (dano: 1d6+1, dec. 19–20); **QE** Inimigo predileto: humanos +1, empatia com ratos; TR Fort +7, Ref +4, Von +3; For 14, Des 17, Con 15, Int 13, Sab 10, Car 9.

Perícias e Talentos: Empatia com Animais +2, Escalar +6, Controlar Forma +4, Adestrar Animais +2, Esconder-se +8, Senso de Direção +3, Saltar +5, Ouvir +4, Procurar +4, Observar +6, Natação +1, Sobrevivência +6. Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Estilo das Espadas Gêmeas, Acuidade com Arma (espada curta).

Forma Híbrida: 3d10+9 DV; 32 PV; Inic. +10; Desl. 12 m, escalar 6 m; CA 19 (toque 16, surpresa 13); Corpo a corpo: *espada curta* +1 +8 (dano: 1d6+3, dec. 19–20) e *espada curta* (obra-prima) +8 (dano: 1d6+1) ou mordida +7 (dano: 1d4+1), ou à distância: besta leve +9 (dano: 1d8, dec. 19–20); **HE** Maldição da licantropia; **QE** RD 15/prata, empatia com ratos; TR Fort +8, Ref +7, Von +3; For 14, Des 23, Con 17, Int 13, Sab 10, Car 9.

Perícias e Talentos: Empatia com Animais +2, Escalar +14, Controlar Forma +4, Adestrar Animais +2, Esconder-se +11, Senso de Direção +3, Saltar +5, Ouvir +8, Procurar +8, Observar +10, Natação +5, Sobrevivência +6; Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Rastrear, Estilo das Espadas Gêmeas, Acuidade com Arma (mordida), Acuidade com Arma (espada curta).

Forma de Rato: Idêntico à forma híbrida, exceto: Pequeno; CA 20 (toque 17, surpresa 14); Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d4+2); Esconder-se +15.

Maldição da Licantropia (somente em forma híbrida ou de rato): Qualquer humanóide atingido pelos ataques corpo a corpo de Gerrin deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá licantropia.

Inimigo Predileto: +1 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência e nas jogadas de dano de armas contra humanos.

Empatia com Ratos: Consegue se comunicar com ratos normais ou atrezo, +4 de bônus nos testes para influenciar a atitude do animal.

Inventário: Corselete de couro batido +1, *espada curta* +1, *espada curta* (obra-prima), 2 *poções de curar ferimentos leves*.

Gerrin não nasceu em Lariço Vermelho, mas acredita que o lugar é longe e obscuro o suficiente para que as chances de encontrar alguém que realmente seja de lá sejam bem remotas. Como um agente do Sangue Negro, ele tem residido em Sundabar por seis anos, desde que contraiu licantropia de um homem-rato que combateu nos arredores de Pedra Única. Ele foi descoberto durante a confusão e o terror de sua primeira metamorfose por Jarthon, o homem-texugo que atualmente aterroriza a comunidade de Quaervarr de quem tornou-se amigo. Desde então, Gerrin tem sido um dos seguidores leais de Jarthon e aproveitado seus talentos como ranger e suas vantagens como homem-rato.

Atualmente, a missão que executa para Jarthon é espionar Sundabar, onde conseguiu se infiltrar na casa de um mercador rico e importante na sociedade fingindo ser um guarda-costas mercenário. Uma vez por mês, Gerrin deixa Sundabar e viaja para noroeste até a Floresta da Lua (com a desculpa de visitar uma tia doente em Quaervarr, uma mentira na qual seu patrão de bom coração acredita) para se reportar a seu líder.

Para mais informações sobre o Rei Obould Muitas-Flechas, favor consultar o *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*.

outros humanóides

Os orcs não são os únicos humanóides que representam perigo para as Fronteiras Prateadas. As vastas áreas selvagens do território também são o lar de muitos outros.

BUGBEARS

Uma tribo particularmente poderosa de bugbears, cujo nome pode ser traduzido para a língua Comum como "Quebra-Costas", vive em um complexo de cavernas sob as Montanhas de Gelo. Patrulhas de anões da Cidadela Adbar já enfrentaram várias vezes o que descreveram como o grupo de bugbears mais cruéis, grandes e audaciosos que já viram. Estas patrulhas também relataram que muitos robgoblins lutam sob o comando dos Quebra-Costas.

GOBLINS

Os goblins das Fronteiras Prateadas mantêm distância das comunidades maiores. Eles são uma grave ameaça para as fazendas e residências do interior, ou para aqueles que inadvertidamente penetram em seus covis subterrâneos. Eles são mais numerosos ao longo dos limites meridionais das Montanhas Inferiores, onde caçam e saqueiam os vales florestais entre o Rio Rauvin e a Floresta Alta, e nas encostas ao sul das Montanhas Rauvin, onde existem três reinos goblins. Diz-se que os rangers da área mataram dois grupos de batedores orcs no último mês e ficaram preocupados por encontrar goblins entre eles, sugerindo que os humanóides menores podem estar aliados com seus parentes maiores do norte.

ROBGoblins

Um autoproclamado chefe robgoblin, talvez inspirado pelo exemplo do Rei Obould Muitas-Flechas, tenta ativamente unir várias tribos menores nas encostas orientais das Colinas de Gelo. O Grande Chefe Glargulnir (robgoblin Gueſ, LM) é um exemplar excepcionalmente grande e forte de sua espécie. O povo de Quaervarr, acuado pela ameaça do Sangue Negro, pagaria bem por informações confiáveis sobre as ações de Glargulnir.

Tropas de robgoblins vindas do Pico da Perdição, nas Montanhas Inferiores, freqüentemente saqueiam as regiões ao sul e norte, ao longo dos limites do Anauroch. Embora poucos viajantes passem por ali, caçadores, exploradores e

aventureiros têm se deparado com os robgoblins do Pico da Perdição nos últimos meses.

TROLLS

Estes predadores ferozes já foram os habitantes dominantes dos Pântanos Eternos. Nos últimos anos, gigantes da Espinha do Mundo conquistaram boa parte dos Pântanos e declararam-se seus senhores, expulsando diversos grupos de trolls da área (os rumores indicam que pelo menos um dragão se uniu aos gigantes invasores). Não há dúvida que o povo de Nesmé foi o mais atingido pela fuga dos trolls, mas agora grupos destas criaturas horrendas rondam o Vale do Rauvin, na busca de presas e de novos covis. Como se a viagem ao longo do Caminho Pântanos Eternos já não fosse perigosa o suficiente, as caravanas agora devem estar preparadas para combater grupos de trolls saqueadores.

casa Dlardrageth

Os membros da Casa Dlardrageth — ou as Fadas-demônio, como são chamados às vezes — são os remanescentes de uma outrora altiva casa élfica que mesclou sua linhagem com a de demônios para produzir gerações de herdeiros híbridos infernais. Embora hoje em dia existam em pequenos números, após terem passado incontáveis séculos aprisionados em estase, os últimos membros

das Fadas-demônio foram libertados recentemente pela destruição do Forte Portão do Inferno. Eles compreendem algumas dezenas de fey'ri e uma grande variedade de associados e parceiros mortais, todos liderados por um par de meio-abissais que têm planos cruéis de vingança.

Todas as Fadas-demônio, mas especialmente sua líder, a Condessa Sarya, são motivados por um desejo arrebatador de punir todos os elfos pelos sofrimentos e humilhações terríveis impostas à Casa Dlardrageth em eras passadas. Infelizmente para seus planos, atualmente a quantidade de Fadas-demônio é muito pequena para possuir os meios de executar sua vingança em grande escala. Eles foram forçados a se esconder num covil subterrâneo localizado sob as ruínas de Lothen dos Pináculos Prateados, próximo aos escombros conhecidos como Salões dos Quatro Fantasmas. É dali que a condessa dirige sua organização em várias atividades importantes, como o saque de vários depósitos secretos de armas e magia, a obtenção de informações sobre os elfos do Norte e seus aliados e o aumento dos números do grupo para a preparação de operações futuras.

Os membros mais velhos das Fadas-demônio conhecem a localização de vários sítios subterrâneos espalhados por todo o Norte, principalmente ao redor da Floresta Alta e das



Gerrin do Lariço Vermelho

Fronteiras Prateadas, que ainda contém riquezas e magias esquecidas há várias gerações. Sarya já enviou pequenos grupos, com cerca de quatro ou cinco Fadas-demônio cada um, para localizar e saquear estes antigos depósitos. Quando todos forem recobrados, as Fadas-demônio transformarão estas estruturas em esconderijos de onde conduzirão novas missões de recuperação, bem como de reconhecimento do Norte.

Nesse meio tempo, alguns membros tentaram observar e entender as mudanças ocorridas no Norte durante seu longo período de aprisionamento. Se esperam se vingar dos elfos da região, devem se atualizar sobre os eventos e as diferenças que alteraram o território em sua ausência. As Fadas-demônio ainda são prejudicadas pela falta de compreensão e de conhecimento em primeira mão sobre sua outrora familiar terra natal, portanto preencher esta lacuna em sua educação é uma de suas principais prioridades. A maioria dos membros do grupo é capaz de disfarçar sua verdadeira aparência através da magia, e esta tática é empregada antes de ingressarem nas comunidades das Fronteiras Prateadas.

O problema em aumentar o número de Fadas-demônio é talvez o mais intrigante, pois os planos de ódio e vingança do grupo não são atraentes para muitas pessoas. Sarya e seus

camaradas ponderam sobre a idéia de se aproximarem da Irmandade Arcana com a proposta de uma aliança na qual a Irmandade ganharia o Norte em troca da permissão para as Fadas-demônio exterminem ou escravizem cada elfo remanescente na área. Enquanto isso, a condessa implantou outro plano para obter mais membros. As fadas-demônio já abduziram várias elfas da lua das Fronteiras Prateadas e as mantêm cativas em um esconderijo próximo, preparando-as para serem impregnadas à força por extra-planares provenientes dos planos inferiores.

No fim das contas, Sarya terá todos os novos recrutas de que precisa para executar seu plano de vingança contra o povo élfico. A melhor parte deste plano é que ele inflige dor e sofrimento às elfas capturadas como um prelúdio das calamidades maiores que ela pretende infligir em toda a raça. Apesar de ainda não saberem disso, os elfos que viajam pelo Vale do Delimbiyr correm sério risco de serem capturados ou sofrerem destinos ainda piores nas mãos das Fadas-demônio. É bem possível que quaisquer relatórios ou rumores ouvidos pelos personagens sobre elfos desaparecidos sejam o resultado do programa de procriação da Condessa Sarya. Talvez ainda haja tempo de impedir o destino de algumas das cativas, desde que elas sejam localizadas antes que as Fadas-demônio

cierre, espiã drow

Drow Ranger 5 de Auril: ND 6; humanóide (Médio — Elfo); 5d10 DV; 37 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 18 (toque 13, surpresa 14); Corpo a corpo: *espada longa* +1 +6 (dano: 1d8+3, dec. 19–20) e *machadinha* (obra-prima) +6 (dano: 1d6+1, dec.×3), ou à distância: arco curto composto reforçado (obra-prima) (bônus de For +2) +9 (dano: 1d6+2, dec. ×3); RM 16; QE Traços de drow, inimigo predileto: humanos +2, inimigo predileto: anões +1; Tend. NM; TR Fort +5, Ref +4, Von +3; For 14, Des 17, Con 11, Int 13, Sab 14, Car 13; Altura: 1,73 m.

Perícias e Talentos: Empatia com Animais +3, Escalar +6, Adestrar Animais +3, Cura +4, Esconder-se +21, Senso de Direção +4, Conhecimento (natureza) +3, Ouvir +5, Furtividade +11, Procurar +3, Observar +8, Sobrevivência +8; Adaptação à Luz do Dia, Sobrevivente, Rastrear.

Traços de Drow: Imune a magias e efeitos de *sona*; +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias e efeitos de encantamento; visão no escuro 36 m; pode fazer um teste de Procurar quando passar a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida como se estivesse efetivamente procurando por ela; +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias ou habilidades similares a magia; habilidades similares a magia (1/dia — *escuridão*, *fogo das fadas* e *globos de luz* como um feiticeiro de 5º nível); +2 de bônus racial nos testes de Ouvir, Observar e Procurar.

Inimigo Predileto: +2 de bônus nos testes de Blefar; Ouvir, Sentir Motivação, Observar, Sobrevivência e nas jogadas de dano de armas contra humanos; +1 nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar, sobrevivência e nas jogadas de dano de armas contra anões.

Inventário: *Corselete de couro batido* +1, *espada longa* +1, *machadinha* (obra-prima), arco curto composto

reforçado (obra-prima) (bônus de For +2), 10 *flechas* +1, 20 *flechas* (obra-prima), *poção de curar ferimentos moderados*, *poção de vôo*, *pergaminho de dificultar detecção*, *manto élfico*.

Cierre é alta para uma elfa negra, com uma constituição atlética que indica os dias passados vagando pelas áreas selvagens. Sua característica mais notável são seus olhos, duas esferas cor de âmbar claro que brilham quase alaranjadas quando ela está irritada. Quando encontrada em situações informais, seu comportamento é calmo e um pouco reservado, embora demonstre grande curiosidade sobre outras pessoas e lugares. Quando perguntada (o que acontece com frequência), ela afirma ter sido inspirada a deixar seu lar subterrâneo pelas histórias sobre o herói Drizzt Do'Urden. Ela explica que, embora o ranger seja considerado um traidor por muitos drow, ela acha os relatos de seus feitos muito emocionantes e acredita que seu exemplo deveria ser seguido por mais drow. Cierre fará o melhor para parecer inofensiva enquanto estiver entre as pessoas da superfície.

Na verdade, ela é uma espiã de Menzoberranzan. Plebéia por nascimento, foi selecionada por sua capacidade atlética e sua inteligência para ser treinada para missões na superfície. Ela perambula entre as comunidades nas Fronteiras Prateadas, fazendo perguntas sempre que possível, e caso contrário permanecendo calada e observando cuidadosamente. A cada mês e meio, ela retorna até um determinado lugar nas Montanhas Inferiores, logo ao sul da metade da Passagem de Lua Argêntea, para se encontrar com seus contatos e informar-lhes o que descobriu sobre as comunidades, as pessoas e as políticas da confederação.

completem seus planos repulsivos. Aqueles que viajam na companhia de elfos, ou que são claramente seus aliados ou amigos, também correm o risco de atrair a ira das Fadas-demônio.

Para maiores informações sobre a Casa Dlardrageth, consulte *Senhores da Escuridão*.

OS DROW

Bem abaixo da superfície da terra, ficam as fortalezas, as cidades e os entrepostos dos elfos-negros. De vez em quando, os drow enviam batedores e espiões para reunir informações sobre os acontecimentos no mundo superior. Atualmente, os elfos negros de Menzoberranzan possuem uma espiã à solta nas Fronteiras Prateadas: Cierre, uma ranger que explora a reputação de outro aventureiro famoso da mesma raça e classe.

os gigantes

Os gigantes sempre existiram na região conhecida atualmente como Fronteiras Prateadas. Desde a Espinha do Mundo até a orla da Floresta Alta, estes seres descomunais têm sido um problema para a colonização da área por outras raças. As muralhas que rodeiam as comunidades do Norte não foram erigidas somente para desencorajar as hordas de orcs, mas também para oferecer aos construtores certa proteção contra a força monstruosa dos gigantes.

GIGANTES DO GELO

Muitas pessoas já ouviram as histórias sobre grupos de trolls expulsos dos Pântanos Eternos pela chegada dos gigantes. O que os habitantes das Fronteiras Prateadas ainda não perceberam é que este acontecimento deve-se aos planos de Gerti Orelsdottir, uma princesa gigante do gelo que espera, um dia, liderar sua tribo à vitória sobre o povo do Norte.

Seu pai é o jarl dos gigantes do gelo, Orel Mão Cinzenta. Ele está moribundo, enfraquecendo devagar, e ninguém espera que sobreviva por mais dois invernos. Gerti sabe que herdar a liderança da tribo quando seu pai falecer, mas não deseja esperar por este dia para começar a se preparar para seu reinado. Ela serve Auril, a Donzela do Gelo, uma divindade cujos aspectos relacionados ao frio e ao inverno refletem a visão de opressão gélida de Gerti. Quando herdar o manto de seu pai, Gerti pretende unir as tribos dos gigantes do gelo e liderá-las na criação de um inverno eterno nas terras do Norte.

Como preparação de seus planos, ela enviou duas brigadas de gigantes do gelo até os Pântanos Eternos para iniciar a transformação desse território desolado e acidentado em uma

base de onde ela e sua tribo poderão lançar ataques contra seus inimigos. Este grupo de gigantes incluiu um total de vinte guerreiros, sete não-combatentes, oito lobos das estepes e seis ogros. O líder dos dois grupos é Snorri Eivarrson (gigante do gelo Clr5 de Auril/Cdr1, CM), treinado pessoalmente e instruído cuidadosamente por Gerti no culto e nos desígnios da Donzela do Gelo.

Até agora, Snorri já cumpriu a primeira ordem de Gerti: Expulsar os trolls e impossibilitar seu retorno aos Pântanos Eternos, para que aterrorizem as terras vizinhas. Ele foi auxiliado nessa tarefa por Rynnaryx, o dragão de estimação de Gerti. Atualmente, Snorri trabalha com afinco para executar suas instruções adicionais, para selecionar locais apropriados entre os desfiladeiros rochosos e os penhascos dos Pântanos Eternos e estabelecer postos avançados defensáveis para o uso da tribo. Neste momento suas tropas estão

fortalecendo estes redutos de acordo com o comando de Gerti e armazenando suprimentos. Destas posições, mais gigantes do gelo criarão diversas outras fortalezas nas terras pantanosas. Quando chegar o momento em que Gerti se tornará a líder da tribo, ela terá uma ótima cabeça-de-ponte nas terras ao sul.

GIGANTES DA COLINA

As colinas das Fronteiras Prateadas abrigam várias tribos de gigantes das colinas. A mais numerosa é a tribo localizada nas encostas mais elevadas do interior do sopé das Montanhas Inferiores, a oeste da Caverna dos Morueme. Brigadas de gigantes às vezes avançam a partir das colinas e se dirigem até as colônias das Fronteiras Prateadas. Neve Morta e Jalandhar sofreram ataques recentemente, perdendo gado e defensores para as criaturas furiosas.

Entretanto, os gigantes da colina nativos não são os únicos de sua raça na região. Um pequeno grupo de seis gigantes da colina trabalha atualmente com as tropas de Snorri nos Pântanos Eternos. Ao contrário de alguns gigantes do gelo, Gerti está perfeitamente disposta a forjar alianças com outros tipos de gigantes se isso auxiliar seus planos. Nesse caso, os gigantes da colina estão determinados a apoiar os esforços de seus parentes do gelo em troca de melhor comida. Eles estão encarregados de caçar para alimentar os dois postos avançados estabelecidos nos Pântanos Eternos.

os vultos

Outrora a maior cidade comercial do reino perdido de Delzoun, Ascore hoje em dia não passa de ruínas varridas pelos ventos no limite noroeste do Anauroch. As areias do deserto ainda não reivindicaram o local, mas outra coisa já o fez — um batalhão de obscuros da temível cidade de Obscura. Antigamente considerados os magos mais poderosos do império humano de Netheril, agora destruído, os enigmáticos vultos sobreviveram ao apocalipse que arruinou sua terra natal fugindo para o Plano das Sombras.



Cierre

Os obscuros não permaneceram ociosos desde seu súbito e inesperado retorno a Faerûn. Além de iniciarem uma campanha de extermínio contra seus antigos inimigos, os phaerimm, eles têm se ocupado com escavações e expedições arqueológicas em vários sítios em ruínas por todas as Terras Centrais do Ocidente. Os Príncipes de Obscura pretendem restaurar seu império perdido, e para viabilizar esta intenção tentam recuperar todos os antigos depósitos de magia e tecnologia netherese.

Se os anões de Delzoun estavam cientes da existência de tais tesouros no que foi sua mais importante cidade comercial, seus registros não o demonstram. É desnecessário dizer que tanto o Rei Harbromm quanto o Rei Coroa de Guerra estão profundamente preocupados com as poucas informações recebidas acerca das escavações dos vultos. Se não fosse pela ameaça constante de uma invasão de orcs e pelos assuntos políticos urgentes, um dos monarcas já teria despachado um esquadrão razoável de soldados anões para descobrir o que se passa com a antiga fortaleza. Harbromm imagina se existe uma maneira de reivindicar o que quer que exista enterrado sob Ascore como propriedade legítima dos anões, mas dada a reputação dos vultos e de seus poderes, ela não tem certeza de que apresentar este argumento valeria o

risco. Ambos os soberanos já informaram, sem alarde, que estão dispostos a patrocinar em conjunto sua própria expedição para determinar exatamente o que está acontecendo em Ascore... e mais importante ainda, se os vultos pretendem usar o que encontrarem ali contra as Fronteiras Prateadas.

Os obscuros também introduziram um certo número de espões em várias comunidades das Fronteiras Prateadas — Jalandhar, Lua Argêntea e Sundabar. Esses agentes não são obscuros, mas informantes pagos para auxiliar os obscuros a aprender mais sobre a terra que mudou tanto desde que a viram pela última vez. Até o momento, estes agentes apenas observam e relatam o que vêem, especialmente quanto a movimentações de tropas e defesas militares, mas de vez em quando seus mestres podem exigir uma participação mais ativa (como a aquisição de um determinado item ou documento que seja do interesse de um dos príncipes, por exemplo, ou até espionar aventureiros que possam se mostrar uma ameaça para os planos de conquista dos vultos).

Para mais informações sobre a Cidade Obscura, consulte o *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS e Senhores da Escuridão*.

Rynnarvyx

Dragão Branco Abissal Adulto Jovem: ND 9; dragão (Grande — Frio); 15d12+60 DV; 175 PV; Inic: +2; Desl. 18 m, voo 60 m (ruim), natação 18 m, escavar 9 m; CA 25 (toque 11, surpresa 23); Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+6), 2 garras +16 (dano: 1d8+3), 2 asas +15 (dano: 1d6+3), cauda +15 (dano: 1d8+9); HE Sopro, presença aterradora; destruir o bem 1/dia, habilidades similares a magia; QE Percepção às cegas 45 m, subtipo (frio), RD 10/+3, traços de dragão, andar sobre o gelo, resistência ao fogo 20; RM 25; Tend. CM; TR Fort +14, Ref +11, Von +9; For 23, Des 14, Con 19, Int 10, Sab 10, Car 7.

Perícias e Talentos: Blefar +2, Diplomacia +2, Esconder-se +6, Intimidar +3, Conhecimento (local [o Norte]) +3, Escutar +15, Procurar +15, Observar +15; Investida Aérea, Ataque Poderoso, Arrebatador, Foco em Arma (garra).

Sopro (Sob): Cone de frio de 12 m a cada 1d4 rodadas; 5d6 pontos de dano, Reflexos (CD 21) para reduzir o dano a metade.

Presença Aterradora (Sob): Esta habilidade é ativada automaticamente sempre que o dragão ataca normalmente ou em Investida, ou sobrevoa os adversários. Estão sujeitas ao efeito, todas as criaturas com 14 DV ou níveis (ou menos) num raio de 45 m. Qualquer criatura potencialmente deve obter sucesso em teste de resistência de Vontade (CD 16) ou ficará abalada. Um sucesso deixará a criatura imune à presença aterradora deste dragão por um dia inteiro.

Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, o dragão pode realizar um ataque normal infligindo +15 pontos de dano contra um inimigo de tendência Boa.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — névoa.

Subtipo (Frio): Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso em teste de resistência, quando permitido, sofrendo assim metade do dano. Sofrerá dano dobrado em caso de falha no teste.

Traços de Dragão: Imune a efeitos de sono e paralisia; visão no escuro 150 m; visão na penumbra.

Andar Sobre o Gelo (Ext): Esta habilidade funciona como a magia *patas de aranha*, mas o dragão só consegue transpor superfícies congeladas. Esta habilidade está sempre ativa.

Rynnarvyx foi emprestado a Gerti Orelsdottr pela divindade Auril. A criatura habita os planos do mal e serve à Donzela do Gelo como um seguidor leal. Ele está encarregado de proteger os interesses de Gerti e cumprir todas as suas ordens, e isto foi o que o trouxe às Fronteiras Prateadas. Ele é incluído aos grupos de gigantes do gelo que estão estabelecendo fortificações nos Pântanos Eternos, e sua tarefa é auxiliar a expulsão dos trolls e quaisquer outros seres encontrados nessa região. Gerti o trata como um animal de estimação querido, e desde que ela continue a realizar os desejos de Auril, Rynnarvyx não vê razões para não desfrutar do relacionamento. Durante o combate, ele adora fingir ter sido ferido pelas magias de fogo que seus inimigos (ignorantes de sua verdadeira natureza) sempre usam contra ele, para então apreciar seu horror e choque ao perceber que ele não está nem de longe tão ferido quanto fingia.

Lacaios das divindades malignas

Nenhum lugar em Faerûn está livre da influência das potentes divindades malignas da terra. O clero, os espiões e os agentes que cultuam poderes sinistros como Bane, Cyric e Shar rastejam por toda a parte, envolvidos em todos os tipos de planos nefastos para auxiliar as causas de seus patronos, até mesmo no próprio coração das Fronteiras Prateadas. Algumas destas divindades, como Lolth e Malar, são adoradas por grandes quantidades de criaturas malignas; os seguidores destas divindades são mencionados com mais detalhes em outras partes deste livro.

BANE

Devido à confiança de Sundabar em seu poderio militar para preservar sua existência e estender seu domínio sobre as terras selvagens, Bane sempre encontra um pequeno número de adoradores na cidade. Com o retorno do Senhor Negro, alguns desses antigos costumes estão voltando à moda nos bairros mais sombrios da cidade e em seu exército. O Senhor do Horror Holt Burukhan (humano Gue2/Clr9 de Bane, LM) já reuniu um contingente de Escudantes de opiniões semelhantes às suas sob sua bandeira negra, e atualmente elabora planos para a destruição do culto de Helm na cidade, com o objetivo de conseguir mais espaço para a adoração do Senhor Negro.

Além do templo escondido em Sundabar, os adoradores de Bane também crescem dentro das fileiras dos colonos vindos recentemente do Forte Zhentil. Alguns destes colonos ainda cultuam Bane e continuam a servi-lo em seu novo lar. Até o momento, estes lacaios apenas observam e aguardam novas instruções, e receberam a promessa de que o auxílio está a caminho.

CYRIC

O Príncipe das Mentiras não é bem vindo nas Fronteiras Prateadas: sua igreja é proscrita em Lua Argêntea e seus adoradores não são vistos com bons olhos em nenhum outro

lugar. Ainda assim, alguns ainda espreitam nas Fronteiras, especialmente em Everlund (ou Maranhetera). O comércio fortemente competitivo da cidade dá origem a mentiras, fraudes e ocasionais assassinatos, para o deleite do Sol Negro. O ouro consegue abrir muitas portas nos distritos comerciais de Everlund, e um punhado de seguidores de Cyric estabeleceu um culto secreto dentro do coração da cidade. Seus sacerdotes sonham em esmagar a Liga das Fronteiras

Prateadas e devolver toda região a um estado caótico de brigas e disputas. Eles já cumpriram seu primeiro objetivo ao subverter secretamente o Guardião das Pontes e ganhar uma voz no conselho governante da cidade.

SHAR

Existem adoradores de Selûne nas Fronteiras Prateadas. Portanto, ali também existem os que veneram Shar. As maquinações da Irmandade Arcana são de especial interesse para Shar, e é provável que em breve ela instrua um de seus lacaios a contatar a Maga Suprema Valindra Manto de Sombras para oferecer uma aliança. As Fronteiras Prateadas e especialmente Lua Argêntea sempre desfrutaram da proteção de Selûne — e para Shar, isso significa que ela deve levar a desgraça a todos que cultuam sua eterna inimiga.

TALOS

Poucos em Faerûn cultuam abertamente o Senhor da Tempestade, mas as Fronteiras Prateadas são um dos locais onde os sacerdotes talosianos se reúnem em nome de seu deus destrutivo. O clima inóspito e o terreno acidentado da região demonstram a força da mão de Talos. Suas tempestades elétricas rasgam os céus durante o verão, seus ventos açoitam as montanhas, suas nevascas gélidas cegam e congelam os tolos que se atrevem a sair de seus lares. Nenhuma das grandes cidades das Fronteiras Prateadas aprova o culto ao Senhor da Tempestade, mas muitas das colônias menores tentam aplacar sua fúria através da intervenção dos sacerdotes errantes de Talos. Shevacl Andarilha dos Ermos (genasi do ar Clr7 de Talos, CM) assola o Vale Frio no comando de um pequeno grupo de dervixes, ameaçando todos os descrentes que cruzam seu caminho.



HERÓIS DO NORTE

Muitos personagens incomuns percorrem as terras selvagens e as cidades das Fronteiras Prateadas. Os matadores de gigantes caçam os inimigos que escolheram, os infiltradores selvagens patrulham as fronteiras da civilização e os flagelos da horda dispersam seus incontáveis oponentes pelos quatro cantos. É claro que muitos matadores de gigantes são guerreiros, rangers ou magos que conseguiram sua reputação ao confrontar e destruir gigantes malignos — mas alguns guerreiros corajosos consideram esta atividade como uma carreira.

Este capítulo apresenta seis classes de prestígio facilmente encontradas no interior e ao redor das Fronteiras Prateadas: o arqueiro inigualável, o batedor orc, o cavaleiro andante de Lua Argêntea, o flagelo da horda, o infiltrador selvagem e o matador de gigantes.

Arqueiro inigualável

Muitos exércitos se vangloriam de regimentos que usam o arco como sua arma primária, mas a maioria deles não possui a disciplina necessária para obter o tipo de especialização do arqueiro inigualável. Este indivíduo dedica sua vida para o aperfeiçoamento de sua perícia com o arco. Todas as demais preocupações são secundárias. Para ele, o momento perfeito da vida é quando a flecha é disparada e tudo depende da precisão de seus olhos, da firmeza de sua mão e da compreensão de sua arma escolhida. Para os arqueiros mais habilidosos, a plenitude da vida é atingida neste instante. A perfeição é o alvo, e tudo o mais é irrelevante.

Os guerreiros e os rangers são os arqueiros inigualáveis mais comuns, mas bárbaros e paladinos às vezes escolhem es-

te caminho de especialização. Os monges são atraídos pela natureza quase espiritual da classe. De tempos em tempos, ladinos e feiticeiros poderosos adotam esta classe, apesar de serem raros. Os druidas e os magos raramente são tentados a abandonar seus outros assuntos para se devotarem tão completamente a uma única arma.

Como PdM, os arqueiros inigualáveis em geral são mercenários, contratados por oficiais militares ou nobres governantes para fortalecer as unidades de campo ou realizar tarefas especiais, como eliminar conjuradores de magia nas fileiras do exército inimigo.

Dado de Vida: d10.

pré-requisitos

Para se tornar um arqueiro inigualável (Ain), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +7.

Perícias: 10 graduações em Ofícios (fabricar arcos).

Talentos: Tiro Certo, Tiro Longo, Tiro Preciso, Saque Rápido.

Outros: Saber usar uma das seguintes armas: arco longo, arco curto, arco longo composto ou arco curto composto.

perícias de classe

As Perícias de Classe de um arqueiro inigualável (e a habilidade chave para cada perícia) são: Equilíbrio (Des), Escalar (For), Ofícios (fabricar arcos) (Int), Esconder-se (Des), Saltar (For), Observar (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

características da classe

Todas as características a seguir pertencem à classe de prestígio arqueiro inigualável.

Usar Armas e Armaduras: Os arqueiros inigualáveis não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Arqueiro Especialista: O arqueiro inigualável possui um grau de compreensão de sua arma que jamais será adquirido pela maioria dos soldados treinados. No 1º nível, o arqueiro inigualável recebe +3 de bônus em todos os testes de Ofícios (fabricar arcos).

Ataque Furtivo à Distância (Ext): Quando estiver sem armadura ou vestindo uma armadura leve, o arqueiro inigualável consegue sacar e disparar em uma fração de segundos, apanhando seus oponentes desprecebidos. Ele perde esta habilidade especial quando estiver usando armaduras médias ou pesadas. No 1º nível, o arqueiro adquire a habilidade de executar um ataque furtivo à distância caso seu oponente esteja incapaz de se defender adequadamente. Este ataque infligirá +1d6 pontos de dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (exista ou não). O dano extra aumenta para +2d6 no 4º nível, +3d6 no 7º nível e +4d6 no 10º nível. Se o arqueiro inigualável obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado. É necessário ter precisão e poder de penetração para atingir um ponto vital, por isso os ataques à distância só podem funcionar como ataques furtivos quando o alvo estiver a menos de 9 m.

O ataque furtivo só funciona contra criaturas com anatomia discernível — mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não possuem áreas vitais para serem atingidas. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos também não é vulnerável a ataques furtivos. O arqueiro precisa

O Arqueiro Inigualável



ver sua vítima com clareza suficiente para reconhecer um ponto vital e atingi-lo. Ele não pode usar o ataque furtivo contra uma criatura camuflada (a menos que possa ignorar a camuflagem graças à sua habilidade pontaria; veja adiante) ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estão fora de alcance.

Caso o arqueiro inigualável possua bônus de ataques furtivos de outras fontes (como níveis de ladino), os bônus de dano são cumulativos.

Pontaria (Ext): A perícia do arqueiro inigualável com seu arco lhe permite atingir seus inimigos com precisão, mesmo quando eles tentam se aproveitar de camuflagem ou cobertura. A partir do 2º nível, os alvos do arqueiro inigualável recebem um grau de camuflagem ou cobertura a menos do que deveriam. Por exemplo, um alvo com três quartos de

cobertura receberia somente meia-cobertura. No 5º nível, o arqueiro ignora dois graus de cobertura ou camuflagem, portanto este mesmo alvo teria apenas um quarto de cobertura. No 9º nível, o arqueiro inigualável ignora três graus de cobertura ou camuflagem. Esta habilidade não funciona contra inimigos com cobertura total.

Flechas Mágicas (Sob): No 2º nível, o arqueiro inigualável adquire a habilidade de criar flechas mágicas (e somente flechas) com +1 de bônus de aprimoramento, como se possuísse o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas e satisfizesse todos os outros Pré-Requisitos para a flecha em questão. No 4º, 6º, 8º e 10º níveis, o bônus das flechas criadas com esta habilidade aumenta para +2, +3, +4 e +5, respectivamente.

Criar Flechas: A criação de uma flecha obra-prima requer 5 PO em materiais, algum tipo de oficina e dois dias por flecha (isso é uma aproximação das médias obtidas com o uso da perícia Ofícios; se desejar calcular o tempo exato, consulte a descrição dessa perícia).

Aprimorar Flechas: Para criar flechas com bônus de melhoria, o arqueiro inigualável deve usar, além das próprias flechas, os materiais e o XP necessário, como visto a seguir.

Tabela 6-1: o Arqueiro inigualável

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Arqueiro especialista, ataque furtivo à distância +1d6
2º	+2	+3	+0	+0	Pontaria 1, flechas mágicas +1
3º	+3	+3	+1	+1	Tiro poderoso
4º	+4	+4	+1	+1	Ataque furtivo à distância +2d6, flechas mágicas +2
5º	+5	+4	+1	+1	Pontaria 2
6º	+6	+5	+2	+2	Flechas mágicas +3
7º	+7	+5	+2	+2	Ataque furtivo à distância +3d6
8º	+8	+6	+2	+2	Área de ameaça, flechas mágicas +4
9º	+9	+6	+3	+3	Pontaria 3
10º	+10	+7	+3	+3	Ataque furtivo à distância +4d6, flechas mágicas +5

Bônus	Custo (Uma)	Custo (Cinquenta)	XP (Uma)	XP (Cinquenta)	Flechas por Dia
+1	20 PO	1.000 PO	1	80	25
+2	80 PO	4.000 PO	6	320	6
+3	180 PO	9.000 PO	14	720	3
+4	320 PO	16.000 PO	25	1.280	2
+5	500 PO	25.000 PO	40	2.000	1

Custo é o custo de materiais brutos na confecção de uma ou de cinquenta flechas. Este valor não inclui o custo da própria flecha.

XP é a quantidade de XP necessária para criar uma ou cinquenta flechas.

Flechas por Dia é a quantidade de flechas criadas por dia de trabalho.

Tiro Poderoso: No 3º nível, o arqueiro inigualável aprende como fazer disparos devastadores com seu arco. Durante sua ação, antes de fazer as jogadas de ataque, ele pode subtrair um valor de todas as jogadas de ataque à distância e somá-lo a todas as jogadas de dano. Esse número não pode exceder seu bônus base de ataque. As alterações no ataque e no dano são aplicadas até sua próxima ação.

Área de Ameaça: No 8º nível, o arqueiro inigualável ganha a habilidade de ameaçar as áreas ao seu redor com seu arco, como se empunhasse uma arma de combate corpo a corpo, quando estiver sem armadura ou vestindo uma armadura leve. Ele perde esta habilidade especial quando estiver com armaduras médias ou pesadas. Seu arco funciona como uma arma de haste, ameaçando tudo o que estiver a 3 m de distância, mas não imediatamente adjacente. Qualquer ataque de oportunidade adquirido por ameaçar áreas próximas são ataques à distância normais, e devem ser deduzidos do seu número máximo de ataques de oportunidade por rodada.

Batedor orc

Descendo pelo terreno montanhoso e inóspito das terras altas para as áreas civilizadas do sul, o batedor inicia sua tarefa. Sua missão não é confrontar o inimigo diretamente, mas sim conseguir informações valiosas sobre suas forças, fraquezas e movimentações. Com o auxílio do batedor, o inimigo será destruído, e seu papel será importantíssimo nesta derrota. A contribuição do batedor não é visível durante a execução de suas missões, mas sim no campo de batalha, quando o oponente perceber que o comandante dos orcs sabe mais do que deveria.

Parte guerreiro selvagem, parte espião, o batedor orc é um herói para seu povo. Sua glória não provém de sua habi-

lidade em combate, mas sim de arriscar sua vida para levar informações precisas sobre as atividades inimigas para o chefe da tribo. Ele se prepara para esta incumbência treinando para sobreviver em climas inóspitos, para realizar observações clandestinas de longe e para voltar para casa em segurança, com o conhecimento intacto.

A maior parte dos batedores orc é formada por bárbaros, guerreiros ou rangers que aceitaram ser treinados para missões especiais em nome de sua tribo. Os batedores geralmente trabalham sozinhos ou aos pares. Mais raramente, se reúnem em trios quando a tarefa é difícil demais para uma missão solitária ou em dupla. Seu objetivo é espionar o inimigo e retornar para casa em segurança para contar o que viram.

Dado de vida: d8.

pré-requisitos

Para se tornar um batedor orc (Bto), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de

Ataque: +5.

Raça: Orc, meio-orc ou tanarukk.

Talentos: Prontidão, Vigor, Furtivo.

Perícias: 6 graduações em Furtividade, 4 graduações em Sobrevivência.

perícias de classe

As perícias da classe de prestígio batedor orc (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Ofícios (Int), Cura (Sab), Esconder-se (Des), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Procurar (Int), Observar (Sab), Natação (For), Usar Cordas (Des) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

características da classe

Todas as características, a seguir pertencem à classe de prestígio batedor orc.

Usar Armas e Armaduras: Os batedores orcs sabem usar todas as armas comuns e simples e as armaduras leves.

Perícia de Campo (Ext): No 1º nível, o batedor orc adquire um bônus em diversos testes de perícias devido ao seu treinamento intenso nestas habilidades. Ele recebe +1 de bônus nos testes de Escalar, Cura, Esconder-se, Senso de Direção, Ouvir, Furtividade, Procurar, Observar e Sobrevivência sempre que estiver executando missões de reconhecimento. O bônus aumenta para +2 no 3º nível e +3 no 5º nível.



O Batedor Orc

Tabela 6-2: O Batedor Orc

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Perícia de campo +1, mesclar-se ao terreno
2º	+1	+0	+3	+0	Talento adicional, deslocamento rápido (12 m)
3º	+2	+1	+3	+1	Perícia de campo +2, ataque furtivo +1d6
4º	+3	+1	+4	+1	Talento adicional
5º	+3	+1	+4	+1	Perícia de campo + 3, deslocamento rápido (15 m)

Mesclar-se ao Terreno (Ext): No 1º nível, o bateror orc aprende a se camuflar com o auxílio de pinturas coloridas no corpo, de roupas escolhidas cuidadosamente e da postura, tornando-se muito mais difícil de ser notado pelos demais. Esta técnica requer 1 minuto para ser aplicada, mas concede ao bateror orc +10 de bônus de competência em seu teste de Esconder-se. Ele só consegue usar esta habilidade se estiver em uma área selvagem e não estiver sendo observado por seus inimigos. Caso se mova, o bateror perde o benefício da habilidade e deve realizar o teste de Esconder-se normalmente (consulte a descrição da perícia Esconder-se).

Talento Adicional: No 2º e no 4º nível o bateror orc recebe um talento da lista a seguir: Destemido, Mateiro, Resistir a Venenos, Sobrevivente, Vitalidade, Baldaquino.

Deslocamento Rápido (Ext): No 2º nível, o deslocamento do bateror orc aumenta para 12 m, como demonstrado na tabela 6-2. Caso esteja usando armaduras médias ou pesadas, ou suportando uma carga média ou pesada, ele perde este deslocamento adicional. No 5º nível, o deslocamento aumenta para 15 m. Os baterores orcs com níveis de bárbaro adicionam o bônus de deslocamento rápido desta classe ao seu deslocamento básico como bateror orc.

Ataque Furtivo (Ext): Muitas vezes um bateror orc deve atingir um oponente sem ser visto para completar sua missão. No 3º nível, ele adquire a habilidade de executar um ataque furtivo se conseguir atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente do ataque, golpeando um ponto vital e causando dano extra. Este ataque infligirá +1d6 pontos de dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (exista ou não). Se o bateror orc obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado. É necessário ter precisão e poder de penetração para atingir um ponto vital, por isso os ataques à distância só podem funcionar como ataques furtivos quando o alvo estiver a menos de 9 m.

Usando um porrete ou um ataque desarmado, é possível realizar um ataque furtivo que causa dano por contusão, embora não haja meio de fazê-lo usando uma arma normal (nem mesmo com a penalidade habitual de -4), pois ele precisa fazer o melhor uso possível da arma para desferir um ataque decisivo.

O ataque furtivo só funciona contra criaturas com anatomia discernível — mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não possuem áreas vitais para serem atingidas. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos também não é vulnerável a ataques furtivos. O bateror precisa ver sua vítima com clareza suficiente para reconhecer um ponto vital e atingi-lo. Ele não pode usar o ataque furtivo contra uma criatura camuflada ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estão fora de alcance.

cavaleiro Andante de Lua Argêntea

Encarregado da segurança da cidade de Lua Argêntea e de seus cidadãos, a força militar profissional conhecida como Cavaleiros em Prata é muitas vezes tudo que se interpõe entre a cidade e os perigos da fronteira. Por isso, os Cavaleiros nunca sabem para qual tipo de missão eles serão convocados a seguir: batalhas, reconhecimento, ajuda humanitária e diplomacia estão entre as tarefas desempenhadas com distinção pelos Cavaleiros a serviço de sua pátria. Por isso, os membros desta classe de prestígio aprendem várias habilidades, para estarem sempre prontos para qualquer coisa quando o dever chama.

Dado de Vida: d8.

pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro andante de Lua Argêntea (Cla), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Tendência: Bom (qualquer).

Talentos: Combate Montado, Investida Montada, Sobrevivente, Foco em Arma (lança leve ou pesada).

Perícias: 2 graduações em Senso de Direção, 4 graduações em Conhecimento (local [Lua Argêntea]) ou Conhecimento (local [o Norte]), 4 graduações em Cavalgar, 4 graduações em Observar.

Outros: Servir entre os Cavaleiros em Prata por pelo menos um ano e então encaminhar uma petição ao Cavaleiro Grão-Comandante Sernius Alathar para ser destacado como cavaleiro andante, ou receber uma indicação como cavaleiro andante diretamente de Taern Chifre-Lâmina, Alto Mago de Lua Argêntea.

perícias de classe

As Perícias de Classe de um cavaleiro andante de Lua Argêntea (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Escalar (For), Adestrar Animais (Car), Esconder-se (Des), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Conhecimento (qualquer) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab), Observar (Sab) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

características da classe

Todas as características a seguir pertencem à classe de prestígio cavaleiro andante de Lua Argêntea.

Usar Armas e Armaduras: Os cavaleiros andantes de Lua Argêntea não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Insígnia do Posto: Não importa qual armadura pessoal, armas e vestimentas escolha, todo cavaleiro é obrigado a usar o prendedor prateado que é a insígnia de seu posto. Este adorno tem a forma de uma espada longa atravessando uma lua crescente. Cada insígnia também é um *broche da resistência* +1. Caso o cavaleiro andante perca sua insígnia de posto, ele deve comprar outra em Lua Argêntea (ao custo de 1.000 PO) assim que possível.

Talento de Guerreiro: O cavaleiro andante de Lua Argêntea recebe um talento adicional no 2º, 5º e 9º níveis. Estes talentos adicionais devem ser escolhidos entre os disponíveis para os guerreiros.

Conhecimento das Fronteiras: Um cavaleiro andante adquire uma grande quantidade de conhecimento e informações específicas das Fronteiras Prateadas ao interagir com seus cidadãos. A partir do 2º nível, o cavaleiro é capaz de fazer um teste especial de conhecimento das Fronteiras com um bônus igual a seu nível de cavaleiro andante + seu modificador de Inteligência para determinar se conhece alguma informação relevante sobre pessoas importantes do local, lugares ou itens lendários ou a política regional. Este teste não revelará os poderes de um item mágico, mas talvez forneça indicações sobre sua função. O cavaleiro não pode escolher 10 ou 20 neste teste. O Mestre determinará a Classe de Dificuldade do teste de acordo com a tabela a seguir.

CD Tipo de Conhecimento e Exemplos

- 10 Comum, conhecido pelo menos por uma minoria considerável da população das Fronteiras Prateadas. Exemplo: O ódio do Rei Harbromm pelo Rei Obould; histórias comuns sobre fantasmas nas ruínas do Lar de Ghaurin.
- 15 Incomum, mas disponível, conhecido somente por algumas

pessoas na área. Exemplo: A rivalidade entre dois sábios na Universidade de Lua Argêntea.

- 20 Obscuro, conhecido por poucos, difícil de descobrir. Exemplo: Uma rota secreta que desce até o Fogo Eterno debaixo de Sundabar; a genealogia do primo-irmão de Bruennor Martelo de Batalha.
- 25 Extremamente obscuro, conhecido por poucos, possivelmente esquecido, talvez conhecido apenas pelos que não compreendem sua importância. Exemplo: Detalhes sobre a batalha que deu o nome à vila de Neve Morta.

Inimigo Jurado: No 1º nível, o cavaleiro andante declara um grupo específico de monstros ou pessoas como seu inimigo jurado. Esta é uma categoria mais direcionada do que a habilidade inimigo predileto do ranger. Os inimigos jurados incluem quaisquer nacionalidades, grupos, tribos ou organizações, ou tipo ou subtipo de criaturas que se sabe ou suspeita serem uma ameaça às Fronteiras Prateadas. Organizações apropriadas incluem a Irmandade Arcana, as Fadas-demonio, o Povo do Sangue Negro ou as igrejas de Bane ou Talos. Em geral, os tipos de monstros ou criaturas devem ser indicados por tipo e local — por exemplo, os drow de Menzoberranzan, os duergar de Gracklstugh, os gigantes do gelo da Espinha do Mundo, os robgoblins do Pico da Perdição, os orcs da tribo Arranca-Coração ou os do Forte da Flecha Negra.

O cavaleiro andante adquire +1 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando usar estas perícias contra seu inimigo jurado, e +1 de bônus nas jogadas de dano contra essas criaturas. Este bônus de dano não se aplica ao infligido a criaturas normalmente imunes a sucessos decisivos, e o cavaleiro não recebe esse bônus quando usar armas de ataque à distância contra um alvo que esteja a mais de 9 m de distância. Os cavaleiros que também são rangers podem escolher um inimigo jurado que seja um subgrupo de seu inimigo predileto (por exemplo, orcs da Flecha Negra, se seu inimigo predileto for orc), e neste caso, os bônus são cumulativos.

No 7º nível, o cavaleiro andante pode escolher um segundo inimigo jurado e o bônus de seu inimigo jurado anterior sobe para +2.

Terra Natal: No 3º nível, o cavaleiro andante adquire +2 de bônus nos testes de Diplomacia, Esconder-se, Senso de Direção, Furtividade, Sentir Motivação e Sobrevivência quando estiver dentro da cidade de Lua Argêntea ou a até oitenta quilômetros



O Cavaleiro Andante de Lua Argêntea

tabela 6-3: o cavaleiro andante de Lua Argêntea

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Insígnia do posto, primeiro inimigo jurado
2º	+2	+3	+0	+0	Talento de guerreiro, conhecimento das Fronteiras
3º	+3	+3	+1	+1	Terra natal
4º	+4	+4	+1	+1	Marcha acelerada
5º	+5	+4	+1	+1	Talento de guerreiro
6º	+6	+5	+2	+2	Senso de direção impecável
7º	+7	+5	+2	+2	Segundo inimigo jurado
8º	+8	+6	+2	+2	Cavaleiro especialista
9º	+9	+6	+3	+3	Talento de guerreiro
10º	+10	+7	+3	+3	Lealdade eterna

de suas muralhas (os cavaleiros andantes viajando pelo Subterrâneo ou em outros meio-ambientes estranhos, como de baixo d'água, não recebem este bônus).

Marcha Acelerada (Ext): O cavaleiro andante pode receber ordens para marchar ou cavalgar para praticamente qualquer lugar das Fronteiras Prateadas sem qualquer aviso prévio. Ele conhece tão bem a disposição do terreno da região que no 5º nível o seu deslocamento por terra é 11/2 vezes mais rápido que seu deslocamento base (ou o de sua montaria) neste tipo de terreno. O cavaleiro é capaz de liderar um grupo de viajantes adicionais, conferindo esta mesma vantagem a um número de criaturas igual a seu nível de classe x seu modificador de Carisma (se for positivo) ou, no mínimo, uma criatura por nível de cavaleiro andante.

Senso de Direção Impecável (Ext): No 7º nível, o cavaleiro andante conhece as Fronteiras Prateadas tão bem que recebe +10 de bônus em qualquer teste de Senso de Direção no território ou nas terras próximas das fronteiras da liga.

Cavaleiro Especialista: O cavaleiro andante não sofre mais penalidades por cavalgar montarias diferentes ou muito diferentes do tipo designado para sua perícia Cavalgar.

Lealdade Eterna (Sob): No 10º nível, o amor do cavaleiro andante por sua terra e seu zelo em sua defesa lhe conferem +3 de bônus de moral em todos os testes de resistência enquanto estiver na cidade de Lua

Argentea ou a até 80 quilômetros de suas muralhas. Como acontece com a habilidade terra natal, este benefício não se aplica no Subterrâneo nem em ambientes estranhos localizados a menos de 80 quilômetros da cidade mas visitados pelos Cavaleiros em Prata apenas em circunstâncias incomuns.

flagelo da horda

Muitas pessoas das Fronteiras Prateadas nutrem um ódio especial pelas tribos e hordas de humanóides que sempre amea-

çam destruir a vida civilizada na região. Esta antipatia é tão grande que para alguns beira à obsessão paranóica, e às vezes estas pessoas juram inimizade a uma ou mais raças dos humanóides que se reúnem em grandes grupos-especialmente as que se reúnem em hordas nas montanhas. De acordo com a opinião destes fanáticos, não há perigo maior para o mundo do que a ameaça sempre crescente da horda de humanóides, e eles acreditam ser o seu dever combatê-la.

O flagelo da horda é uma pessoa que faz da destruição da ameaça das hordas a missão de sua vida. Ela treina com afinco para se tornar a perfeita máquina de exterminar orcs. Frequentemente, estes indivíduos sofreram perdas pessoais nas mãos das hordas de humanóides. Qualquer que seja o motivo, sua missão de exterminar os orcs e outras criaturas semelhantes é sua razão de viver.

A maioria dos flagelos da horda é formada por bárbaros e muitos deles vieram das tribos Uthgardt que consideram os orcs seus inimigos tradicionais, principalmente a tribo do Pônei Celeste. Às vezes eles trabalham em conjunto com outros flagelos, mas costumam ser solitários: uma vida de ódio compulsivo não é muito propícia à aquisição de companheiros íntimos. Alguns deles se associam a grupos de aventureiros se tiverem a chance de se encontrar orcs ou estão numa missão que prejudicará os planos de uma horda de orcs.

Dado de vida: d12.

pré-Requisitos

Para se tornar um flagelo da horda (Fdh), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Ataque Poderoso, Trespasar, Trespasar Aprimorado.

Perícias: 5 graduações em Conhecimento (local), 4 graduações em Observar.

perícias de classe

As Perícias de Classe de um flagelo da horda (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Intimidar (Car), Saltar (For), Conhecimento (local) (Int), Furtividade (Des), Procurar (Int), Observar (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

tabela 6-4: o flagelo da horda

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Primeira horda inimiga, conhecimento da horda
2º	+2	+3	+0	+0	Impedir o avanço
3º	+3	+3	+1	+1	Segunda horda inimiga
4º	+4	+4	+1	+1	Duro de matar
5º	+5	+4	+1	+1	Terceira horda inimiga, bigorna da perdição



O Flagelo da Horda

características da classe

Todas as características a seguir pertencem à classe de prestígio flagelo da horda.

Usar Armas e Armaduras: Os flagelos da horda não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Horda Inimiga: O flagelo da horda seleciona uma horda inimiga da seguinte lista de criaturas: bugbears, gnolls, goblins, robgoblins, kobolds ou orcs. Quaisquer outras criaturas que por determinação do Mestre costumem se reunir em tribos ou hordas no mundo da campanha também são aceitáveis. Esta habilidade funciona exatamente como a habilidade inimigo predileto do ranger. Se um flagelo da horda com níveis de ranger escolher uma horda inimiga que já posua como seu inimigo predileto, os bônus serão cumulativos.

Quando o flagelo da horda alcança o 3º nível, o bônus contra sua primeira horda inimiga aumenta para +2 e ele adquire uma nova inimiga com +1. Quando atinge o 5º nível, o bônus contra sua primeira inimiga aumenta para +3, o bônus para sua 2ª inimiga aumenta para +2 e o flagelo recebe uma nova horda inimiga com +1.

Conhecimento da Horda: O flagelo da horda adquire uma grande gama de conhecimentos e informações específicas das Fronteiras Prateadas enquanto interage com os cidadãos da região. A partir do 1º nível, ele pode fazer um teste especial de conhecimento da horda com bônus igual ao seu nível + seu modificador de Inteligência para determinar se conhece alguma informação relevante sobre as tribos ou hordas humanoides locais, como seus locais ou itens lendários ou a política regional. Este teste não revelará os poderes de um item mágico, mas talvez forneça indicações sobre sua função. O flagelo da horda não pode escolher 10 ou 20 neste teste. O Mestre determinará a Classe de Dificuldade do teste de acordo com a tabela a seguir.

CD Tipo de Conhecimento e Exemplos

- 8 Comum, conhecido pelo menos por uma minoria considerável da população local. Exemplo: O Rei Obould Muitas-Flechas está reunindo uma horda de orcs para esmagar as terras do sul.
- 13 Incomum, mas disponível, conhecido somente por algumas pessoas na área. Exemplo: A rivalidade entre os vários filhos do Rei Obould.
- 18 Obscuro, conhecido por poucos, difícil de descobrir. Exemplo: Uma rota secreta para o acampamento de uma tribo goblin ou a localização exata da tumba de um grande chefe de tribo robgoblin.
- 23 Extremamente obscuro, conhecido por poucos, possivelmente esquecido, talvez conhecido apenas pelos que não compreendem sua importância. Exemplo: A estratégia militar exata usada pela vila de Neve Morta para derrotar a horda de orcs que tentou destruí-la séculos atrás.

Impedir o Avanço: O flagelo da horda treina a si mesmo para suportar o poder de investida de inimigos atirando-se à batalha com grande fúria. No 2º nível, realizar uma investida em uma área ameaçada por um flagelo da horda concede a ele um ataque de oportunidade, antes da resolução da investida.

Duro de Matar (Ext): Todo flagelo da horda sabe que irá se ferir, mais cedo ou mais tarde. No 4º nível, caso fique reduzido a um valor entre -1 e -9 Pontos de Vida, o flagelo consegue permanecer consciente e realizar uma ação parcial por rodada. Ele ainda perderá 1 ponto de vida por rodada enquanto tiver Pontos de Vida negativos (exceto quando estabi-

lizado) e morrerá ao atingir -10 Pontos de Vida. Se for estabilizado, ficará incapacitado.

Bigorna da Perdição (Ext): Uma vez por dia, ao assumir uma posição defensiva, o flagelo da horda é capaz de tornar-se uma bigorna viva contra a qual seus inimigos colidem. Nesta posição, o flagelo ganha força e resistência extraordinárias, mas não poderá se mover do local defendido. Ele recebe os seguintes benefícios:

- +2 de Força
- +4 de Constituição
- +2 de bônus em todos os testes de resistência
- +4 de bônus de esquiva na CA

O aumento na Constituição acrescenta 2 Pontos de Vida por nível do personagem, mas eles desaparecem no final da posição defensiva, quando sua Constituição for reduzida em 4 pontos. Estes Pontos de Vida adicionais não são perdidos primeiro como é o caso dos Pontos de Vida temporários.

Enquanto estiver se defendendo, o flagelo da horda não conseguirá usar perícias ou habilidades que o obrigariam mudar de posição, como Furtividade ou Saltar. A posição defensiva dura por um número de rodadas igual a 3 + o modificador do novo valor de Constituição do flagelo. Ele poderá encerrar sua posição defensiva voluntariamente antes deste limite. No final da posição defensiva, o flagelo ficará fatigado e sofrerá -2 de penalidade na Força até o final do encontro. Invocar a bigorna da perdição não toma tempo, mas só é possível durante a ação do personagem.

Os bônus conferidos pela bigorna da perdição não são cumulativos com bônus similares, como a posição defensiva do anão protetor.

infiltrador selvagem

Os infiltradores selvagens são os espiões das terras agrestes, atravessando os campos abertos e indomados à procura de informações valiosas. São uma dádiva para seus empregadores, embora seus serviços geralmente sejam caros. Os infiltradores bons descobrem e relatam as movimentações de criaturas malignas e de exércitos na região, geralmente para um nobre ou uma comunidade. Os malignos fazem o mesmo por seus empregadores, mas são as forças do bem que se tornam os alvos destas observações clandestinas.

A maior parte dos infiltradores é composta por bárbaros, druidas ou rangers. Alguns são guerreiros ou ladinos que sentem mais afinidade pelo campo do que pela cidade. Feiticeiros e magos são raros entre os membros desta classe.

Como um PdM, o infiltrador selvagem costuma estar aos serviços de um general, de um nobre ou de uma comunidade. Os personagens talvez encontrem um deles agindo como extrema vanguarda de algum exército em aproximação ou descubram que estão sobre a vigilância de um deles.

Dados de Vida: d8.

pré-requisitos

Para se tornar um infiltrador selvagem (Ifs), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Vigor, Rastrear.

Perícias: 8 graduações em Esconder-se, 4 graduações em Senso de Direção, 4 graduações em Conhecimento (natureza), 4 graduações em Furtividade.

perícias de classe

As Perícias de Classe de um infiltrador selvagem (e a habilidade chave para cada perícia) são: Empatia com Animais (Sab), Escalar (For), Adestrar Animais (Car), Esconder-se (Des), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Conhecimento (natureza) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Observar (Sab) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

características da classe

Todas as características a seguir pertencem à classe de prestígio infiltrador selvagem.

Usar Armas e Armaduras: O infiltrador selvagem sabe usar todas as armas comuns e simples, armaduras leves e escudos.

Rastrear Aprimorado (Ext): O infiltrador selvagem aprende a arte de rastrear criaturas com precisão sem sacrificar seu deslocamento. Esta habilidade funciona como o talento Rastrear, com a exceção de que o infiltrador não sofre quaisquer penalidades por deslocamento. Em outras palavras, ele consegue se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia e não sofre uma penalidade por se mover mais rápido do que seu deslocamento base enquanto rastreia.

Área de Especialização (Ext): Quando estiver em uma área com a qual está intimamente familiarizado, o infiltrador selvagem é ainda mais habilidoso. No 1º nível, ele determina sua área de especiali-



Infiltrador Selvagem

zação, uma área com até duzentos e vinte e cinco quilômetros quadrados (cerca de quinze quilômetros por quinze quilômetros). Enquanto estiver nesta área, o infiltrador selvagem recebe +4 de bônus nos testes de Empatia com Animais, Esconder-se, Senso de Direção, Furtividade e Sobrevivência. A área de especialização do infiltrador aumenta para cinco mil seiscientos e vinte e cinco quilômetros quadrados (cerca de setenta e cinco quilômetros por setenta e cinco quilômetros) no 4º nível e para toda a região (como definido no *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*) no 8º nível, refletindo o fato de que ele pode se deslocar muito longe ao serviço de seu empregador.

Talento Selvagem: No 1º nível e novamente no 10º, o infiltrador selvagem adquire um talento adicional da seguinte lista: Mateiro, Resistir a Venenos, Furtivo, Sobrevivente, Vitalidade, Baldaquino.

Marcha Acelerada (Ext): O infiltrador selvagem viaja por diversos terrenos e realiza jornadas árduas sem o benefício de comodidades, e velocidade costuma ser importante. Ele conhece tão bem a disposição do terreno de sua área de especialização que no 2º nível, seu deslocamento por terra firme é 11/2 seu deslocamento base normal (ou o deslocamento base de sua montaria) neste tipo de terreno. O infiltrador é capaz de liderar um grupo de viajantes adicionais, conferindo esta mesma vantagem a um número de criaturas igual a seu nível de classe × seu modificador de Carisma (se for positivo) ou, no mínimo, uma criatura por nível de infiltrador selvagem.

Dificultar Detecção (SM): A partir do 2º nível, o infiltrador selvagem aprende a acessar a essência da própria natureza para evitar que outros tentem adivinhar sua presença ou suas ações. Esta habilidade similar a magia funciona exatamente como a magia homônima, mas somente enquanto o infiltrador estiver dentro de sua área de especialização e fora das áreas urbanas.

Camuflagem (Ext): O infiltrador selvagem é treinado para aproveitar o ambiente ao seu redor ao

tabela 6-5: o infiltrador selvagem

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+0	+0	Rastrear aprimorado, área de especialização, talento selvagem
2º	+1	+3	+0	+0	Marcha acelerada, dificultar detecção
3º	+2	+3	+1	+1	Camuflagem 1
4º	+3	+4	+1	+1	Área de especialização 2
5º	+3	+4	+1	+1	Comunhão com a natureza 1/dia
6º	+4	+5	+2	+2	Camuflagem 2
7º	+5	+5	+2	+2	Comunhão com a natureza 2/dia
8º	+6	+6	+2	+2	Área de especialização 3
9º	+6	+6	+3	+3	Camuflagem 3
10º	+7	+7	+3	+3	Comunhão com a natureza 3/dia, talento selvagem

máximo quando deseja permanecer oculto. A partir do 3º nível, sempre que ele usar elementos naturais (folhagem, árvores, rochas, dunas de areia, arbustos e outros) para adquirir cobertura ou camuflagem, o benefício será um grau maior. Por exemplo, caso o infiltrador selvagem estivesse escondido atrás de uma árvore, recebendo meia-cobertura, ele na verdade receberia o bônus de Classe de Armadura e de Reflexos para três quartos de cobertura. Se estivesse escondido por uma folhagem densa, que normalmente proporcionaria três quartos de cobertura e 30% de chance de errar, ele na verdade receberia os benefícios de nove décimos de cobertura e 40% de chance de errar. No 6º nível, ele recebe o benefício de cobertura e camuflagem dois graus acima da situação real, e no 9º nível, três graus (naturalmente, ele deve ter pelo menos um quarto de cobertura ou camuflagem para receber qualquer benefício; se estiver sem cobertura, sua proteção não pode ser aprimorada para três quartos de cobertura, nem mesmo para um infiltrador selvagem de 9º nível).

Comunhão com a Natureza (SM): A partir do 5º nível, o infiltrador selvagem se torna tão fortemente harmonizado com as áreas agrestes que consegue usar as indicações fornecidas pelo ar e pelo próprio solo para descobrir a presença de outras criaturas e investigar outros locais na região. Uma vez por dia, ele é capaz de usar *comunhão com a natureza* com nível de conjurador igual ao seu nível de infiltrador selvagem. No 7º nível, ele pode usar esta habilidade duas vezes ao dia, e no 10º, três vezes. Só será possível invocar este poder quando ele estiver dentro de sua área de especialização.

Matador de gigantes

Os matadores de gigantes são grandes heróis, desde que estejam matando gigantes. Quando não estão fazendo o que sabem fazer melhor, tendem a beber demais e a arrumar brigas com pessoas maiores do que eles. Alguns mais gentis quebram o estereótipo, mas todos esperam que os matadores de gigantes sejam rudes e falastrões, e muitos fazem jus à fama. Eles são encontrados com mais frequência em regiões onde os gigantes são comuns.

A maioria dos matadores de gigantes começa sua carreira como bárbaro, guerreiro ou ranger, mas os clérigos de determinadas divindades, os paladinos e os ladinos também seguem esse caminho. Nem todos os gigantes são malignos, e nem todos os matadores de gigantes são bons. Existem alguns feiticeiros e magos entre os membros desta classe, mas os druidas são raros.

Como PdM, muitos matadores preferem trabalhar sozinhos ou com pequenos grupos formados por aliados de opiniões semelhantes. Muitos deles juraram vingar algum acontecimento passado ou erro cometido pelos gigantes, como a destruição de seus lares ou a morte de um membro da família. Nos locais onde os gigantes costumam se reunir, às vezes diversos matadores de gigantes unem suas habilidades para derrotar seus inimigos jurados com mais eficiência.

A recente invasão de gigantes na região dos Pântanos Eternos, e o subsequente influxo dos trolls desalojados para as Fronteiras Prateadas, resultou em um florescimento da atividade de extermínio de gigantes. Os matadores de gigantes de todas as regiões de Faerûn se deslocaram até a região para trabalhar, oferecendo seus serviços pelas maiores ofertas. Eles costumam cobrar o máximo que o mercado estiver disposto a pagar, e os mais inescrupulosos muitas vezes recusam a primeira oferta de um potencial empregador, na esperança de que o problema se agrave e resulte numa segunda oferta mais lucrativa.

Um verdadeiro matador de gigantes é um especialista nesse campo, e vários deles já se tornaram indispensáveis nos arredores dos Pântanos Eternos e na vila de Nesmé. Existem também matadores nativos entre os anões da Cidadela Felbarr e do Salão de Mitral, mas enquanto os últimos às vezes se oferecem para ajudar outras comunidades, os primeiros só protegem os interesses de seu lar. A Senhora Alustriel recentemente apelou para o Rei Coroa de Guerra, pedindo que ele considerasse o envio de um ou dois matadores de gigantes de seu reino para ajudar a limpar a área ao redor de Lua Argêntea dos trolls, antes que as criaturas se tornem um problema ainda maior para os fazendeiros que vivem próximos à cidade de Everlund (ou Maranheterna).

Dado de Vida: d10.

pré-requisitos

Para se tornar um matador de gigantes (Mdg), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Esquiva, Mobilidade, Vitalidade.

Perícias: 2 graduações em Esconder-se, 4 graduações em Sobrevivência.

Especial: O personagem deve ter matado pelo menos um gigante de qualquer tipo. Não é necessário que tenha feito isso sozinho, mas deve ter causado dano ao gigante com pelo menos um ataque corpo a corpo.

perícias de classe

As Perícias de Classe de um matador de gigantes (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Esconder-se (Des), Saltar (For), Furtividade (Des), Acrobacia (Des) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

características da classe

Todas as características a seguir pertencem à classe de prestígio matador de gigantes:

Usar Armas e Armaduras: Os matadores de gigantes sabem usar todas as armas simples e comuns, mas não sabem usar nenhuma armadura ou escudo adicional.



O Matador de Gigantes

tabela 6-6: o matador de gigantes

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Conhecimento sobre gigantes +1, mobilidade aprimorada, destruir gigantes 1/dia
2º	+2	+3	+0	+0	Redução de Dano 1/—
3º	+3	+3	+1	+1	Conhecimento sobre gigantes +2, destruir gigantes 2/dia
4º	+4	+4	+1	+1	Difícil de matar
5º	+5	+4	+1	+1	Conhecimento sobre gigantes +3, destruir gigantes 3/dia
6º	+6	+5	+2	+2	Redução de Dano 2/—
7º	+7	+5	+2	+2	Conhecimento sobre gigantes +4, destruir gigantes 4/dia
8º	+8	+6	+2	+2	Difícil de matar 2
9º	+9	+6	+3	+3	Conhecimento sobre gigantes +5, destruir gigantes 5/dia
10º	+10	+7	+3	+3	Redução de Dano 3/—, difícil de matar 3

Destruir Gigantes (Sob): Os matadores de gigantes sabem como e onde atingir um oponente para tirar o máximo proveito de cada golpe. Uma vez por dia, o matador de gigantes é capaz de destruir um inimigo Grande ou maior (desde que ele pertença a uma categoria de tamanho superior à do personagem) com um ataque corpo a corpo. Ele adiciona seu modificador de Sabedoria (se for positivo) em sua jogada de ataque e causa 1 ponto de dano adicional por nível de personagem. O número de usos desta habilidade por dia é determinado pelo nível do personagem. Os bárbaros matadores de gigantes podem usar sua habilidade de destruir gigantes quando estiverem enfurecidos. Os bônus desta habilidade são cumulativos com os bônus por inimigos prediletos dos rangers e é possível combiná-los com a habilidade destruir conferida por outras classes de personagens (como a habilidade destruir o mal dos paladinos).

Mobilidade Aprimorada: Às vezes se torna inevitável lutar contra um gigante ao alcance de seus braços poderosos. Felizmente, o matador de gigantes aprende a tornar-se mais difícil de acertar aos pés de seus inimigos. Esta habilidade funciona exatamente como o talento Mobilidade, exceto que o bônus da CA do matador de gigantes é de +8 ao invés de +4.

Conhecimento sobre Gigantes: O matador de gigantes é uma enciclopédia de conhecimentos e informações sobre seus inimigos escolhidos. A partir do 1º nível, o matador acrescenta este bônus nos testes de perícias usados em situações dire-

tamente relacionadas a eles, como um teste de Conhecimento (local) para determinar onde encontrar o covil de um gigante, um teste de Furtividade para se esgueirar por um gigante adormecido ou um teste de Sobrevivência para rastrear um gigante.

Redução de Dano (Ext): A partir do 2º nível, o matador de gigantes recebe a habilidade extraordinária de resistir a uma parcela dos ferimentos infligidos a cada golpe ou ataque. Subtraia este número do dano sofrido pelo matador de gigantes cada vez que ele sofrer dano. A redução de dano pode reduzir o dano a 0, mas nunca a menos que isso.

Difícil de Matar (Ext): No 4º nível, caso tenha seus Pontos de Vida reduzidos de -1 a -9, o matador de gigantes consegue permanecer consciente e realizar uma ação parcial por rodada. Ela ainda perderá 1 ponto de vida (exceto quando estabilizado) e morrerá caso atinja -10 Pontos de Vida. Caso seja estabilizado, ficará incapacitado.

No 8º nível, o matador de gigantes é capaz de agir normalmente a cada rodada quando tiver entre -1 e -9 Pontos de Vida, embora ainda perca 1 ponto de vida por rodada (exceto quando estabilizado) e morrerá com -10 ou menos.

No 10º nível, ao invés de morrer ao chegar a -10 Pontos de Vida, ele poderá realizar um teste de Constituição (CD 10 + 1 por teste anterior) para permanecer vivo por mais uma rodada. Ele morrerá imediatamente se chegar a -30 Pontos de Vida ou menos.

MONSTROS DAS FRONTEIRAS

As criaturas de todos os tipos assolam as Fronteiras Prateadas e a Fronteira Selvagem. A maior parte das mais interessantes e perigosas foram descritas no *Livro dos Monstros* e no *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*. Além disso, o *Livro dos Monstros: Monstros de Faerûn* descreve várias criaturas predominantes, ou exclusivas, das Fronteiras Prateadas e das terras vizinhas.

Animal

Qualquer animal do Apêndice 1 do *Livro dos Monstros* pode ser encontrado nas Fronteiras Prateadas, principalmente os que preferem o clima frio, as florestas ou os terrenos montanhosos.

	Cervo Animal (Médio)	Alce Animal (Grande)	Tigre Vermelho Animal (Grande)
Dado de Vida:	2d8-2 (7 PV)	3d8+3 (16 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+1 (Des)	+2 (Des)
Deslocamento:	18 m	15 m	12 m, escalar 6 m
CA:	14 (+2 Des, +2 natural)	13 (-1 tamanho, +1 Des)	15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: chifres +1 ou 2 cascos +1	Corpo a corpo: 2 cascos +4	Corpo a corpo: 2 garras +11, mordida +6
Dano:	Chifres 1d4, casco 1d2	Casco 1d4+2	Garras 1d8+6, mordida 2d6+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 3 m/1,5 m	1,5 m por 3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	—	Bote, agarrar aprimorado, rasgar 1d8+3
Qualidades Especiais:	Faro	Faro	—
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +1	Fort +4, Ref +4, Von +1	Fort +10, Ref +8, Von +3
Atributos:	For 11, Des 14, Con 9,	For 14, Des 12, Con 13,	For 23, Des 15, Con 18,
Perícias:	Esconder-se +7, Ouvir +5, Observar +5	Esconder-se +3, Ouvir +5, Observar +5	Equilíbrio +8, Escalar +16, Esconder-se +8*, Ouvir +3, Furtividade +9, Observar +3, Natação +6
Clima/Terreno:	Terrestre/Qualquer	Florestas, colinas e montanhas/Frio	Florestas, colinas e montanhas/Frio
Organização:	Solitário ou manada (6-24)	Solitário ou manada (3-12)	Solitário
Nível de Desafio:	1/6	1	4
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	—	9-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)

Cervo: Dado o número de monstros e predadores mágicos rondando o Norte, os cervos representam uma parte importante da ecologia das Fronteiras Prateadas. As fêmeas também são conhecidas por corças, enquanto os machos também são chamados de corços ou veados. Estas criaturas costumam fugir de encontros e lutam somente quando encurraladas ou presas.

Perícias: Os cervos recebem +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

Alce: Os maiores membros da família dos cervos, os alces também são apreciados pelos predadores do Norte. Estas criaturas costumam fugir de encontros, mas muitos podem até atacar predadores ou caçadores menores que eles.

Perícia: Os alces recebem +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

Tigre Vermelho: Uma variedade de tigre comum do Norte, o tigre vermelho é também conhecido como gato da neve. A pelagem do animal se altera com as estações: vermelho ferrugem no outono, branco malhado no inverno e marrom dourado na primavera e verão. Este animal é um pouco mais resistente e agressivo do que os tigres comuns em outras regiões.

Bote (Ext): Caso um tigre vermelho salte sobre um oponente na primeira rodada de combate, poderá utilizar a ação de ataque total mesmo se já tiver usado sua ação equivalente a movimento.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tigre vermelho precisa atingir um oponente com sua mordida ou garras. Caso prenda a criatura, poderá usar seu ataque de rasgar.

Rasgar (Ext): O tigre vermelho pode realizar dois ataques de rasgar (corpo a corpo +11) contra uma criatura imobilizada, usando suas patas traseiras; cada ataque causa 1d8+3 pontos de dano. Quando um tigre vermelho dá um bote sobre um oponente, também é capaz de rasgar.

Perícias: Os tigres vermelhos recebem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Durante o outono ou o inverno, o bônus de Esconder-se aumenta em +4.

Branta

Besta (Grande — Frio)

Dado de Vida: 3d10+9 (25 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 15 m

CA: 14 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Chifre +6, 2 cascos +1

Dano: Chifre 1d8+4, casco 1d4+2

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, arremessar

Qualidades Especiais: Faro, subtipo (Frio), estabilidade

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +2

Atributos: For 18, Des 15, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Equilíbrio +6*, Saltar +6, Ouvir +3, Observar +3, Natação +5

Clima/Terreno: Floresta, colinas, montanhas e planícies/Temperado e frio

Organização: Solitário, par ou grei (3-8)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

Os brantas são herbívoros velozes caçados por muitas criaturas do Norte. Resistentes e de andar seguro, eles disparam a correr quando sentem o perigo.

Os brantas possuem pescoços longos para apanharem seu alimento dos ramos mais altos dos pinheiros. São parecidos com cavalos, exceto por suas pernas grossas e poderosas, que terminam em pés semelhantes a clavas. Grossas camadas de pele ao redor dos cascos aumentam sua tração para caminhar no gelo ou

distribuem melhor seu peso para atravessar bancos de neve profundos. O topo de seu crânio possui uma crista óssea que termina em dois chifres paralelos no focinho. Seu pescoço e ombros são recobertos com músculos poderosos. Estas criaturas são fortes o bastante para arrancar e derrubar pequenas árvores e também para perfurar e arremessar criaturas.

Ninguém já conseguiu domesticar os brantas, mas tantos os orcs quanto os dragões já aprisionaram manadas desses animais bloqueando vales nas montanhas para aprisioná-los. A carne de um branta é nutritiva, firme e de cor clara. São encontrados perambulando por toda a parte, exceto as regiões mais rochosas ou as florestas mais densas, e preferem se alimentar da vegetação alta, onde suas cabeças eretas conseguem vigiar seus arredores.

combate

A qualquer sinal de perigo iminente, os brantas saem correndo, mas se não percebem nenhuma rota de fuga óbvia, eles derrapam, dão meia-volta e abaixam suas cabeças para investir contra o inimigo.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o branta precisa atingir um oponente com seus chifres. Caso prenda a criatura, poderá tentar arremessá-la.

Arremessar (Ext): Os brantas sacodem violentamente qualquer criatura apanhada em seus chifres e as arremessam numa direção aleatória. Resolva a manobra de arremesso como se fosse um encontrão, exceto por não estar sujeito a um ataque de oportunidade, já que o branta já imobilizou seu inimigo quando tentar arremessá-lo. O branta não precisa se mover com o oponente para arremessá-lo a mais de 1,5 m. Caso a vítima arremessada vença o teste de Força contra o

branta, ele permanece em seu quadrado atual sem efeitos nocivos e não estará mais imobilizado. As vítimas arremessadas sofrem o impacto da queda, como se tivessem caído de uma altura igual à distância do arremesso.

Subtipo (Frio): Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se tiver direito a um teste de resistência para reduzir o dano à metade. Neste caso, sofre metade do dano em caso de sucesso e o dobro do dano num fracasso.

Estabilidade (Ext): Os brantas recebem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio ao caminharem sobre o gelo ou a neve. Eles ignoram todas as penalidades de movimento associadas à neve depositada no solo.

corvo gigante

Besta Mágica (Grande)

Dado de Vida: 3d10+3 (19 PV)

Iniciativa: +4 (Des)

Deslocamento: 6 m, voo 21 m (ruim)

CA: 16 (-1 tamanho, +4 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +6, 2 garras +1

Dano: Mordida 1d8+3, garra 1d4+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Evasão

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Von +2

Atributos: For 16, Des 19, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 10

Perícias: Blefar +5, Senso de Direção +4, Ouvir +5, Sentir Motivação +4, Observar +7*, Sobrevivência +4

Clima/Terreno: Montanhas/Qualquer

Organização: Solitário ou casal

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 4-6 DV (Grande); 7-9 DV (Enorme)

Os corvos gigantes são carniceiros inteligentes e travessos que vivem nas regiões mais altas do Norte. Foi esta criatura que batizou a tribo Corvo Negro dos bárbaros Uthgardt, pois eles criam estas aves desde o nascimento até se tornarem montarias aéreas úteis. O corvo gigante é um pássaro brincalhão e voluntarioso, propenso a pregar peças grosseiras (como roubar o elmo de seu cavaleiro ou sua arma e escondê-la em algum lugar onde ele não possa alcançar). Os corvos gigantes nascidos e acostumados com as áreas selvagens raramente atacam outras criaturas, exceto quando se sentem ameaçados ou percebem que seus ninhos, seus filhotes ou seus ovos estão em perigo. É possível

treinar os corvos jovens como montarias aéreas, embora sejam menos valorizados que as águias gigantes, as corujas gigantes ou os pégasos.

combate

Quando luta sem um cavaleiro, o corvo gigante prefere atacar seu inimigo mergulhando próximo o suficiente para atingi-lo e recuando rapidamente, ao invés de ingressar num combate corpo a corpo. O pássaro é capaz de mergulhar de grandes alturas, usando seu bico afiado e suas garras afiadas como navalhas para dilacerar o rosto do oponente. Um casal ataca em conjunto, lutando até a morte para defender seu ninho, seus filhotes ou seus ovos. Vários corvos gigantes às vezes se reúnem em bandos para defender suas áreas de nidificação contra predadores ou ladrões de ovos.

Evasão (Ext): Caso seja exposto a qualquer efeito que normalmente permitiria um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, o corvo gigante não sofre dano algum caso obtenha sucesso no teste.

Perícias: *Os corvos gigantes recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar durante as horas do dia.

como treinar um corvo gigante

O treinamento de um corvo gigante como montaria aérea requer um sucesso em teste de Adestrar Animais (CD 23 para uma criatura jovem, CD 28 para uma adulta) e que a criatura esteja disposta. Os membros da tribo Corvo Negro recebem +4 de bônus de circunstância neste teste devido ao seu relacionamento mais próximo com as aves.

Os ovos de corvos gigantes valem 1.500 PO cada um no mercado livre, enquanto os filhotes valem 3.000 PO cada.

Os treinadores profissionais cobram 1.000 PO para educar e treinar um corvo gigante, e é necessária uma sela exótica para montá-lo. O corvo gigante consegue lutar enquanto carrega seu cavaleiro, mas o cavaleiro não poderá atacar exceto se obtiver sucesso em um teste de Cavalgar (CD 10) (consulte a descrição da perícia Cavalgar no Capítulo 4 do Livro do Jogador).

Capacidade de Carga: A carga leve para um corvo gigante é até 75 kg; a carga média varia entre 76-150 kg; e a carga pesada entre 150 a 225 kg. O corvo gigante não consegue voar transportando uma carga pesada.



Corvo Gigante

Manto de neve

Aberração (Grande — Frio)

Dado de Vida: 4d8+12 (30 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 6 m, voo 18 m (médio)

CA: 17 (-1 tamanho, +3 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: golpe com a cauda +5, 2 mordidas +3, 2 garras das asas +3

Dano: Golpe com a cauda 1d6+2, mordida 1d4+1, garra 1d2+2

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m (1,5 m com a mordida)

Ataques Especiais: Veneno, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Subtipo (Frio), imunidades, regeneração 2

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +6

Atributos: For 14, Des 16, Con 17, Int 11, Sab 15, Car 12

Perícias: Esconder-se +9*, Ouvir +5, Furtividade +9, Observar +5

Talentos: Investida Aérea, Ataques Múltiplos

Clima/Terreno: Colinas, montanhas e planícies/Frio

Organização: Solitário ou revoada (3-8)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: 1/10 de moedas; 50% de equipamentos; 50% de itens

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 5-9 DV (Grande); 10-12 DV (Enorme)

Às vezes chamados de “fantasmas da neve” devido à sua habilidade de planar silenciosamente durante as nevascas para atacar suas presas, os mantos de neve são predadores alados da Espinha do Mundo que se parecem com arraiais voadoras. O terror dos mineiros e dos caçadores (que odeiam se tornar a caça), eles são valorizados pelos alquimistas como fonte de veneno.

Os mantos de neve possuem uma coloração acinzentada de um lado e branco leite do outro; costumam voar com o lado escuro para baixo, batendo suas asas gentilmente e planando por grandes distâncias. Esta criatura possui dois pescoços longos e sinuosos e duas cabeças cinzas escuras cravejadas com várias linhas de olhos prateados. Cada cabeça possui uma mandíbula repleta de fileiras de dentes finos e pontiagudos.

Os mantos de neve são predadores nômades e não possuem covis. Em geral são encontrados escondidos e imóveis nas escarpas cobertas de neve ou voando próximo ao chão durante as nevascas, procurando suas vítimas.

combate

Os mantos de neve são caçadores astutos e pacientes, geralmente planando logo após o escurecer para mergulharem sobre as criaturas noturnas que saem de seus covis e tocas.

Eles atacam pousando sobre a presa e mordendo ou golpeando-as com as vértebras ósseas de suas caudas. Geralmente fogem voando de inimigos mais poderosos que consigam feri-los, pois evitam as presas perigosas. Se acreditarem que um inimigo possa ser vencido, eles preferem utilizar uma tática demorada de ataque e fuga, usando suas investidas aéreas rapidamente e então se afastando para que sua regeneração cure seus ferimentos, enquanto suas futuras vítimas ficam cada vez mais fracas e esgotam suas magias, suas armas de arremesso e sua vontade de resistir.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — névoa obscurascente, nublar, 3/dia — invisibilidade, mísseis mágicos, 1/dia — padrão hipnótico. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um conjurador de 4º nível. Além disso,



Manto de Neve

o manto de neve pode usar *porta dimensional* duas vezes por dia como um conjurador de 8º nível.

Subtipo (Frio): Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se tiver direito a um teste de resistência para reduzir o dano à metade. Neste caso, sofre metade do dano em caso de sucesso e o dobro do dano num fracasso.

Regeneração (Ext): Os mantos de neve regeneram 2 pontos de dano por rodada. Fogo e ácido causam dano normal a estes monstros.

Veneno (Ext): Inoculação através das garras das asas; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: paralisia. A duração da paralisia induzida pelo veneno do manto de neve é de 1d4 horas.

Imunidades (Ext): Os mantos de neve possuem uma fisiologia bizarra. Entre outras coisas, seu cérebro é distribuído em nódulos por todo seu corpo. Eles são imunes a sucessos decisivos, venenos e doenças.

Perícias: *Devido à sua coloração, os mantos de neve recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em condições de neve ou gelo.

verme da rocha

Dragão (Grande)

Dado de Vida: 8d12+24 (76 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 m, voo 15 m (desajeitado)

CA: 21 (-1 tamanho, +2 Des, +10 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +13, cauda +11, 2 asas +11, 2 garras +11

Dano: Mordida 2d6+5, dec. 19-20, golpe com a cauda 1d8+7, asa 1d6+2, garra 1d8+2

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/3 m

Ataques Especiais: Raio paralisante, bote

Qualidades Especiais: Cura acelerada 1, imitação, faro, camuflagem

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +7, Von +8

Atributos: For 20, Des 14, Con 17, Int 12, Sab 14, Car 11

Perícias: Blefar +8*, Ofícios (armadilheiro) +8, Esconder-se +10*,
Saltar +11, Ouvir +8, Furtividade +7, Observar +8,
Usar Item Mágico +10

Clima/Terreno: Colinas e montanhas/Temperado e frio

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente neutro

Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)

Os vermes da rocha muitas vezes são confundidos com dragões. Estes répteis assemelham-se aos dragões e às wyverns, mas tendem a armar emboscadas com astúcia e furtividade, ao invés de caçarem em campo aberto. Por serem tão cuidadosos ao matar e devorar

vítimas isoladas enquanto evitam grupos de criaturas, a culpa das mortes costuma recair sobre outros predadores ou saqueadores. Às vezes chamados de “falsos dragões”, os vermes da rocha possuem um couro grosso de coloração mesclada de cinza e marrom, asas diminutas mais apropriadas para lutar do que para voar e faces inexpressivas com mandíbulas poderosas e um grande terceiro olho no centro da testa. Suas garras dianteiras são suficientemente flexíveis para serem usadas como mãos em muitas atividades, e suas caudas são longas e fortes.

Os vermes da rocha são encontrados em áreas montanhosas e frias por toda Faerûn. Conforme os colonos penetram cada vez mais nas áreas selvagens e habitações são erguidas em muitos locais há muito desabitados, estas criaturas estão se tornando um problema cada vez maior. Existem até rumores de que estes predadores trabalham juntos, espionando e espionando, para melhor evitar os soldados e grupos armados e para atacar alvos desprotegidos e isolados.

Os vermes da rocha acumulam tesouros (moedas, gemas, ferramentas e outros itens tirados de suas presas considerados úteis para comércio posterior ou resgate pessoal) em fendas ou buracos nas rochas que podem estar escondidos e protegidos por armadilhas inteligentes, mas não costumam ter um só covil. Eles dormem da mesma forma que caçam — deitam-se imóveis, cobertos por suas asas, com seus corpos escamosos se mesclando às tonalidades dos arredores (geralmente rochas acinzentadas ou a neve branca).

Os vermes da rocha falam Comum e Dracônico e também aprendem algumas palavras úteis dos vocabulários de muitos outros idiomas — dependendo do tipo de presa que encontram.



Verme da Rocha

combate

Os vermes da rocha podem atacar com um bote, voar silenciosamente ou emitir seu raio paralisante, a partir de um estado de rigidez que conseguem manter por horas. Eles geralmente ficam à espreita próximos de trilhas ou seguem suas presas deliberadamente, esperando uma oportunidade para dar o bote. Muitas vezes constroem armadilhas em áreas de tráfego para depois atacarem as vítimas presas ou feridas. Estes caçadores inteligentes conseguem imitar uma grande variedade de vozes e conseguem se lembrar de frases ouvidas com perfeição, para atrair suas presas até seu alcance ou suas armadilhas.

Vermes da rocha costumam construir armadilhas (ou se escondem próximos a armadilhas criadas por outros) para se aproveitarem das presas

incapacitadas. Estas armadilhas muitas vezes são fossos simples ou com lanças com 6 metros de profundidade, ocultos por folhagens. Estas criaturas também são inteligentes e habilidosas o suficiente para manipular itens mágicos. Seus favoritos são as varinhas com magias de proteção ou de ocultação.

Raio Paralisante (Sob): O terceiro olho do verme da rocha pode emitir um raio paralisante a cada 1d4 rodadas. O raio tem alcance de 22,5 m. É necessário realizar um ataque de toque à distância (+10 de bônus de ataque) contra o alvo. As vítimas atingidas pelo raio devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficarão paralisados por 1d6+2 minutos.

Bote (Ext): Caso um verme da rocha salte sobre um oponente na primeira rodada de combate, poderá utilizar a ação de ataque total mesmo se já tiver usado sua ação equivalente a movimento.

Cura Acelerada (Ext): Um verme da rocha recupera 1 Ponto de Vida a cada rodada, desde que ainda possua pelo menos 1 Ponto de Vida.

Imitação (Ext): Os vermes da rocha podem imitar a maioria das vozes perfeitamente, além de outros sons vocais variando desde tossidos e ânsia até os trinos agudos dos pássaros e o coaxar mais grave. Eles conseguem se lembrar e reproduzir perfeitamente as frases ouvidas e têm a habilidade de imitar maneirismos da fala e frases de efeito.

Perícias: Os vermes da rocha podem alterar a reflexibilidade, a cor e a textura aparente de suas escamas, o que lhes permite se misturar com os arredores, como camaleões. Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Em áreas rochosas, este bônus aumenta para +8.

*A habilidade de imitar do verme da rocha lhe concede +4 de bônus racial nos testes envolvendo tentativas de enganar seus inimigos ao imitar uma voz ou o chamado de algum animal.



AVENTURAS no NORTE

As oportunidades para aventuras são abundantes no interior e ao redor das Fronteiras Prateadas. Para alguns viajantes desafortunados, a simples tarefa de deslocar-se de uma cidade a outra através do Norte, em face do clima hostil e dos monstros famintos, pode se tornar uma aventura perigosa e mortal. Embora as cidades abriguem uma certa quantidade de intrigas, assassinatos e espionagem, a maior parte das aventuras no Norte se concentra na imensidão selvagem e indomada e nos ségredos antigos das ruínas, das tumbas e das masmorras escondidas sob este interminável manto verde.

Esse capítulo detalha três locais para aventuras curtas e uma aventura para campanhas mais longas. “Fúria Negra” descreve o lar dos licantropos do Vale da Garra, uma fortaleza do Povo do Sangue Negro na orla setentrional da Floresta da Lua. “A Passagem do Orc Morto” descreve uma pequena parte da famosa trilha infestada de orcs através das Montanhas Rauvin. “A Torre de Telkoun” fornece detalhes sobre o lar de um feiticeiro maligno e o vale perigoso ao redor de sua residência. Por último, “Sangue e Ouro” é uma aventura de campanha baseada na vila de Neve Morta. Ela consiste de várias aventuras pequenas em locais interligados por elementos comuns, todos ligados à atual corrida do ouro em Neve Morta.

Fúria Negra

Os locais freqüentados diariamente pela tribo do Sangue Negro na Floresta da Lua consistem de vários altares dedicados a Malar e dezenas de “tocas” (abrigos e postos de vigia ocultos por arbustos, trepadeiras e plantas) espalhadas por toda a metade norte da floresta. Nas profundezas da floresta é possível encontrar o refúgio e local de reunião, o Vale da Garra. Neste local, os licantropos cuidam de seus doentes e feridos e é para cá que recuam quando os Cavaleiros em Prata ou outras tropas do bem tentam expulsá-los de sua floresta.

Quando atacado por forças superiores, o Povo abandona seus feridos e foge para lutar na floresta em suas formas bestiais, tentando emboscar os invasores graças ao seu conhecimento da Floresta da Lua e sua camuflagem natural.

o povo do vale da garra

Os residentes do Vale da Garra incluem estes indivíduos.

- Mestre do Sangue Jarthon (homem-texugo Rgr5, NM)
- Kuldus Droum (homem-urso Clr6 de Malar, CM)
- Sarissa Duncastle (mulher-rato Lad4, CM)
- 6 lobisomens furiosos (Bbr3, CM)
- 39 lobisomens (Plb1, CM)
- 22 homens-javali (Plb1, CM)

A qualquer momento, cerca de metade da tribo pode ser encontrada no exterior da paliçada, caçando pela Floresta da Lua e pelas terras vizinhas ou simplesmente descansando nas áreas próximas. Em caso de um ataque rápido, considere que o Mestre do Sangue, Sarissa, quatro furiosos, vinte lobisomens e dez homens-javali estarão presentes, ocupando os postos e aposentos indicados nas descrições a seguir. Caso os heróis invadam o Vale da Garra, partam e retornem mais tarde, algumas perdas já terão sido minimizadas pelo retorno dos grupos de caça. Caso o Mestre do Sangue seja morto, Kuldus Droum — que também saiu para caçar no Vale Frio durante o primeiro ataque dos heróis — retornará e assumirá o título de Mestre do Sangue.

Táticas: Na forma humana, os licantropos lutam vestindo pouco mais que roupas esfarrapadas. Eles carregam bestas leves, azagaias e adagas, todas roubadas recentemente de uma caravana de armas. Eles também usam maçãs-estrela, uma grande variedade de armas de suas vítimas e redes de arremesso. Alguns preferem a braçadeira com garras, a arma predileta de Malar.

Todos os membros do Povo armados com bestas têm 1d4–2 doses de amaunauth (CD 19, dano inicial: 2d4 PV, dano secundário: inconsciência) consigo e as utilizam em seus viotes. Consulte Flora no Capítulo 2 deste livro para todos os detalhes sobre este veneno.

A paliçada

A fortificação do Povo consiste de uma paliçada na superfície construída em um anel duplo ao redor de um rochedo usado para vigília e uma cadeia de cavernas subterrâneas.

O Povo defende o Vale da Garra com bestas e viotes envenenados, azagaias e pedras atiradas detrás da vegetação emaranhada no topo da paliçada. Se os atacantes tentarem escalar a paliçada para combater o Povo, os Malaritas

assumem as formas bestiais para atacá-los, e em seguida tentarão atrair os intrusos para que caiam dentro do fosso.

1. ANÉIS DA PALIÇADA

Estas paredes sólidas e antigas de toras de madeira sem pontas têm sido reforçadas com o passar dos anos com terra, espinhos e arbustos. Esta camuflagem viva e espessa torna os anéis quase intransponíveis, embora o Povo saiba onde a vegetação pode ser escalada rapidamente, e pequenas áreas no alto das paredes são ocas para permitir que os defensores se agachem para se esconder. Existem dois anéis de paredes, parecidos com cercas-vivas emaranhadas e bancos de terra quando vistos pelo lado de fora. O espaço entre os anéis é um fosso pantanoso com 9 metros de largura.

Alguns dos

Malaritas conseguem saltar sobre esse fosso na forma bestial. Os outros atravessam pontes sem corrimão (simples troncos de árvore com pranchas cruzadas pregadas neles) que são colocadas temporariamente no lugar por seus companheiros licantropos no anel interno, e encaixados em fendas em ambos os lados para impedir que rolem durante as passagens apressadas.

A qualquer hora, dois lobisomens estarão escondidos sob a proteção de várias tocas por todo o perímetro da paliçada, vigiando o local. Dois homens-javali ficam ocultos junto ao portão principal (uma abertura estreita entre as toras das paliçadas, próxima da ponte de troncos à oeste), de prontidão contra ataques diretos.

Caso as sentinelas das paliçadas soem o alarme, os membros do Sangue Negro próximos ao pavilhão largam rapidamente o que estiverem fazendo e se agrupam para repelir o ataque.

Lobisomens (2): 13 PV cada.

Homens-javali (2): 22 PV cada.

2. FOSSE (NE 6)

Entre as paredes da paliçada, duas faixas estreitas de terreno úmido e enlameado rapidamente cedem espaço para o fosso. Ele tem cerca de 7,5 m de largura e aproximadamente 4,5 m de profundidade no centro. Sob a superfície escura e estagnada da água está confinado o corpo morto-vivo de um gigante disforme. O zumbi foi animado anos atrás por um mago, já falecido, em outro lugar da Floresta da Lua, como um guardião de passagem. Ele foi descoberto e atraído até o fosso pelos Malaritas e agora considera o fosso como a

passagem que deveria guardar. Ele somente atacará as criaturas que entrarem nas águas do fosso.

Zumbi Imenso: 133 PV.

3. PAVILHÃO (NE 8)

Esse edifício grande em ruínas é simplesmente um teto inclinado construído com musgo e arbustos sobre pilares maciços de troncos. Se a batalha chegar até o pátio da paliçada, membros do Sangue Negro deitarão ou se agacharão no teto, esperando uma chance de atacar ou disparar suas armas contra os intrusos lá em baixo.

Em épocas mais pacíficas, o Povo se reúne para trabalhar, comer e conversar no pavilhão. Ele fornece abrigo para seis mesas rústicas construídas com toras amarradas, cada uma com dois bancos e uma pilha de lenha para o fogão adjacente. Em uma das mesas existem sete facas para pelar, uma dúzia de cavilhas de madeira e três martelos para esticar couro. Sobre outra descansam duas jaulas de transporte para animais pequenos, roubadas há muito tempo durante o ataque a uma caravana.

Nas proximidades, ainda sob o teto do pavilhão, podem ser vistas duas molduras de madeira onde as peles são esticadas. Protegidas sob uma das extremidades do pavilhão, sobre uma fileira de troncos para mantê-la acima do chão, está uma grande jaula de metal para o transporte de prisioneiros ou monstros muito grandes. Ela possui um cadeado do tamanho de um punho humano e correntes, além de duas longas toras de madeira que servem como hastes para carregá-la. Dezenas de armadilhas, bocas de lobo, cordas e redes de arremesso são armazenadas no local.

A qualquer momento, quatro lobisomens, dois homens-javali e um lobisomem furioso estarão trabalhando no local. Eles atacam qualquer intruso à primeira vista, e atenderão ao chamado das sentinelas rapidamente.

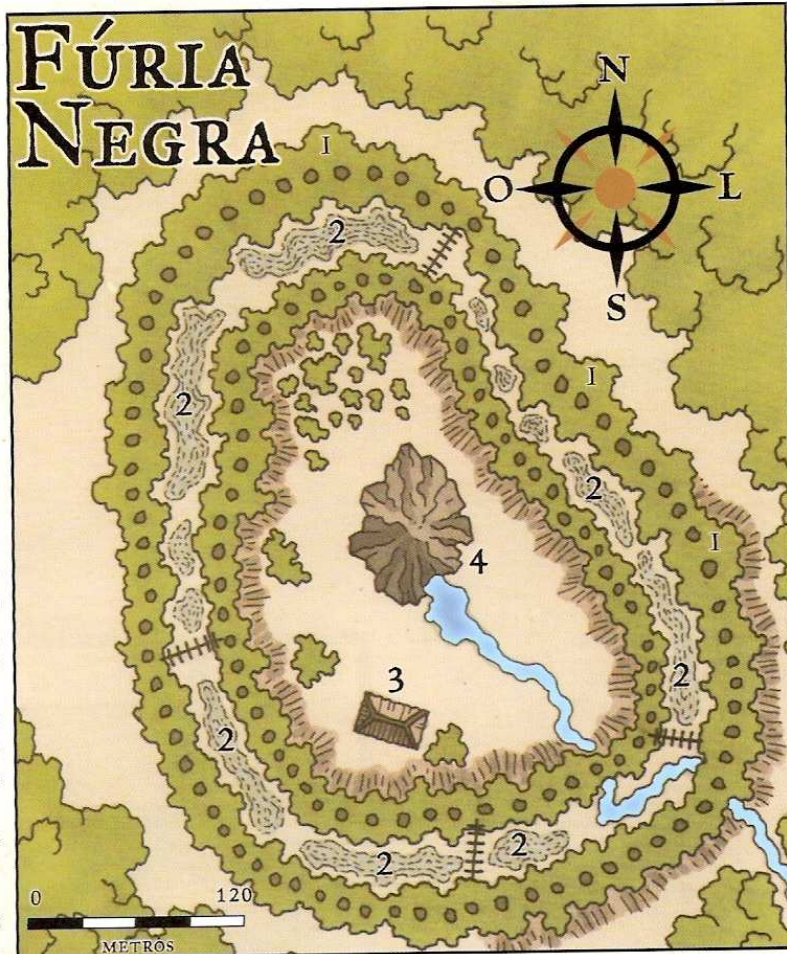
Lobisomens (4): 13 PV cada.

Homens-javali (2): 22 PV cada.

Lobisomem furioso: 28 PV.

4. O ROCHEDO E A NASCENTE DA GARRA

O rochedo da Garra é quase uma pirâmide de rocha sólida que desponta no centro do gramado do pátio da paliçada. É alto o suficiente para que alguém em seu topo enxergue sobre os anéis da paliçada. No alto da encosta sul, água fresca, clara e potável brota de várias fissuras na rocha. A água desce pelo rochedo, formando um pequeno lago rochoso e então corre



para o sudeste, para fora dos anéis da paliçada através de duas valetas. As valetas possuem fileiras de estacas afiadas e endurecidas com o fogo para desencorajar intrusos a entrar por ali — e as águas são velozes e geladas.

Atrás da cascata há uma abertura escondida na rocha. O espaço é tão estreito que é necessário engatinhar, levando por um caminho descendente até uma série de cavernas naturais de pedra calcária, todas alargadas para comportar os membros do Povo que lá residem. Com cerca de 1,5 m de largura, ele se ergue, se estreita e desce novamente, percorrendo quase 18 m em direção ao norte antes de se alargar até a caverna de vigília.

5. CAVERNA DE VIGÍLIA (NE 7)

Três lobisomens estão sempre de guarda neste local, protegidos pela cobertura fornecida por duas paredes de pedras. Eles possuem duas bestas armadas e carregadas cada um e as dispararão contra qualquer criatura que não forneça o grunhido apropriado, antes de acionarem o alarme e apanharem azagaia das paredes. O lobisomem furioso bloqueia a abertura estreita entre as paredes de pedras enquanto os outros recuam e disparam virotes contra os invasores ou buscam ajuda.

Caso sejam chamados, os reforços vindos da caverna grande (área 8) ou das cavernas dormitório (áreas 12, 13 e 14) se reúnem e alteram suas formas escondidos atrás das rochas. Quando as sentinelas à frente forem derrotadas ou fugirem, os reforços permitirão a passagem dos intrusos além das paredes, e depois os cercarão.

Lobisomens (2): 13 PV cada.

Lobisomem Furioso: 28 PV.

6. CAMINHO FALSO (NE 6)

Este túnel se estreita até um beco sem saída natural, mas os licantropos o transformaram em uma armadilha para intrusos. Geralmente eles se esfregam contra suas paredes para deixar seu cheiro e pêlos, mas nunca penetram o bastante para acionar a armadilha. O túnel possui duas armadilhas de cascatas de rochas, cavidades nos tetos cheias de rochas mantidas no lugar por portinholas de madeira recobertas de lama que se abrem quando são acionadas, derrubando uma grande quantidade de rochas sobre as criaturas logo abaixo.

O primeiro gatilho é um portão de troncos com 1,2 m de altura no meio do túnel que possui um aviso (em Comum) onde é possível ler "Dê o sinal". Três sinos de ferro enferrujados foram pendurados em suportes ao lado dos sinos, e existe uma prateleira de madeira com uma pedra do tamanho de um punho nela, obviamente para ser usada como badalo. Qualquer contato, exceto o mais suave, com o portão, suas escoras ou os sinos fazem com que ele caia para trás no túnel, abrindo (através de uma corda esticada por uma fenda na parede) a portinhola da armadilha.

Armadilha Cascata de Rochas: ND 6; Corpo a corpo: +15 (dano: 11d4) [atinge todos os personagens em dois quadrados adjacentes]; Procurar (CD 20); Operar Mecanismos (CD 25).

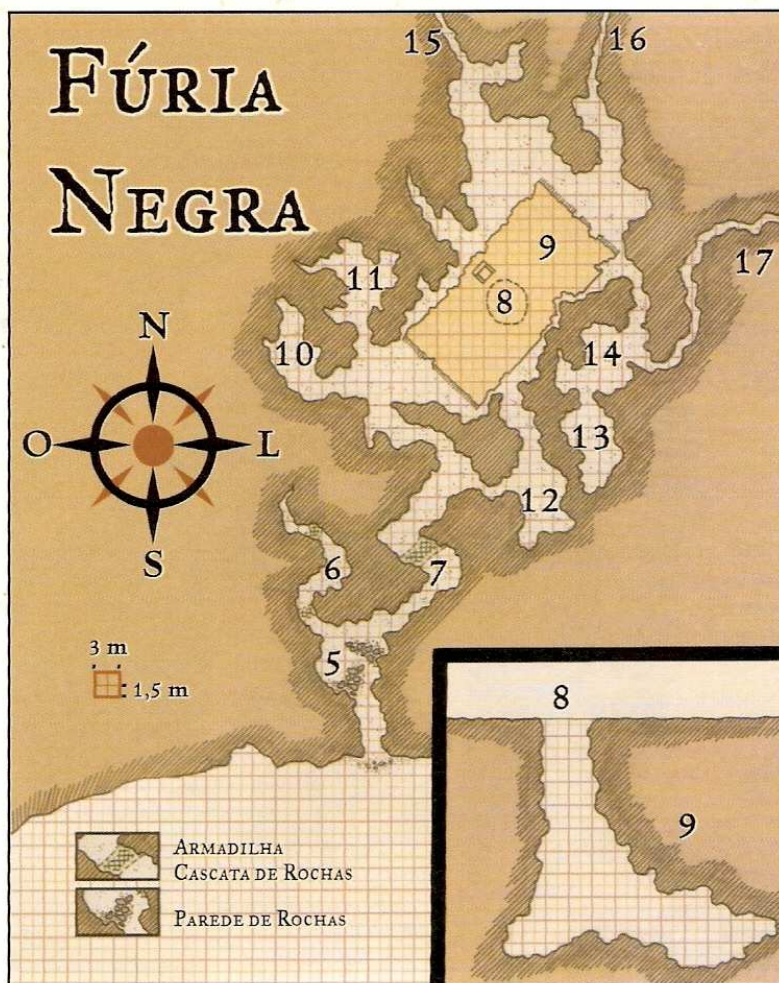
A segunda armadilha é idêntica à primeira, exceto que seu gatilho é um ninho de gato de cordas empoeiradas, todas atravessadas de cima até em baixo no túnel e amarradas em vários suportes nas paredes ao invés de um portão. Qualquer coisa que faça as cordas se mexerem acionará a armadilha de pedras. Após acionadas, estas armadilhas se tornam inofensivas até que os membros do Povo trabalhem arduamente para reerguer as portinholas, escalar as paredes do túnel e colocar outra carga de pedras nas cavidades (um processo que leva várias horas).

7. PASSAGEM DO COTOVELO

Esta passagem natural de paredes rústicas leva até o covil do Povo, mas ao longo da passagem há uma curva acentuada. Normalmente a área permanece deserta, mas caso o Povo seja avisado de um ataque sério, os moradores da primeira caverna dormitório (área 12) se reúnem neste local, atrás do cotovelo. Eles atacarão os inimigos com armas de ataque à distância e também podem acionar duas armadilhas sobre as cabeças dos invasores soltando cordas amarradas atrás da esquina.

A armadilha consiste de duas redes, uma pendurada sobre a outra. A mais baixa é uma armadura de rede simples feita para aprisionar intrusos; a de cima contém uma grande cascata de rochas. Depois que a rede inferior aprisiona os intrusos, o conteúdo da segunda rede pode ser jogado sobre eles — ou sobre outros personagens que tentem libertar seus companheiros! O Povo não hesitará em disparar rajadas de virotes nos inimigos pegos pela rede.

Primeira Rede: ND 1; Toque corpo a corpo: +5 (personagens num quadrado de 3 m de lado são aprisionados pela rede [For 18] caso falhem no teste de Reflexo [CD 14]); Procurar (CD 20); Operar Mecanismos (CD 25).



Segunda Rede: ND 6; Corpo a corpo: +15 (11d4) [atinge todos os personagens em dois quadrados adjacentes]; Procurar (CD 20); Operar Mecanismos (CD 25).

8. CAVERNA GRANDE

Este amplo espaço de convivência e de trabalho leva até as cavernas usadas como depósitos e dormitórios. Ele contém qualquer produto de roubo que os membros do Povo estiverem verificando no momento, e ostenta um tapete apodrecido de 12 m por 24 m e um trono de pedra recuperado de uma ruína. Um leve odor de esgoto exala do tapete, que possui muitos buracos e rasgos.

Trata-se de mais uma armadilha. O tapete cobre um grande fosso com 24 m de altura que conduz a outra caverna (área 9), onde os membros do Povo jogam seu lixo. Eles afastam um pedaço rasgado do tapete quando jogam o lixo; qualquer pessoa que ande sobre o tapete cairá no fosso escondido.

Armadilha do Fosso (24 metros de profundidade): ND 4; não necessita de jogada de ataque (6d6 de dano mais 2d6 de dano por contusão); teste de resistência de Reflexos (CD 20) para evitar; Procurar (CD 0); Operar Mecanismos (CD 0). Qualquer personagem que decidir procurar algo no tapete antes de pisar sobre ele detectará facilmente a armadilha.

Criaturas: Embora esta caverna geralmente fique vazia por horas, o tráfego de membros do Povo é muito intenso. Para cada 10 minutos que intrusos não detectados anteriormente permaneçam nesta área, há 30% de chance de que 1d3 lobisomens e 1d3-1 homens-javali passarão por este caminho, entrando ou saindo das cavernas dormitórios (áreas 12-14).

Durante um ataque rápido (ou caso os heróis abram caminho lutando até chegarem nesta caverna), considere que o Mestre do Sangue Jarthon, Sarissa Duncastle, um lobisomem furioso e dois lobisomens protegerão essa câmara contra os atacantes. O Povo lutará furiosamente neste local e usará a armadilha, tentando derrubar ou atrair os oponentes para a queda fatal. Perceba que os membros da tribo não estão encurralados aqui, e poderão fugir para lutar outro dia.

Mestre do Sangue Jarthon: 44 PV.

Sarissa: 22 PV.

Lobisomem Furioso: 28 PV.

Lobisomens (2): 13 PV cada.

Tesouro: O Mestre do Sangue prefere deixar seus seguidores dividirem os espólios rapidamente e guardá-los ou escondê-los como quiserem, mas há um compartimento secreto (Procurar CD 20) sob o trono que guarda o tesouro pessoal de Jarthon: uma bolsa contendo 220 PO, 90 PP, duas gemas no valor de 100 PO cada uma, um pente de ouro com rubis no valor de 400 PO e duas poções de curar ferimentos moderados.

9. CAVERNA DO OTYUGH

No fundo do fosso há uma grande caverna natural, cheia de detritos e de lixo, onde vive um otyugh capturado, que é a forma como o Povo elimina seus detritos. Eles o capturaram e o jogaram no fosso anos atrás. Aleijado pela queda, ele não pode escapar, está sempre com fome e atacará agressivamente qualquer criatura viva nessa área. Não há tesouros aqui; o Povo é bastante cuidadoso com o que atira para o "Devorador".

Otyugh: 33 PV.

10, 11. CAVERNAS DE DEPÓSITO

Estas cavidades naturais contêm os itens roubados grandes e úteis para o comércio acumulados pelos membros do Povo, como travas, dobradiças, ferrolhos, serras, machados, rodas de carroças, arreios e armaduras.

12, 13, 14.

CAVERNAS DORMITÓRIOS (NE 8-10)

Estas cavernas possuem diversas camas e catres improvisados (fundos de carroças velhas e similares), acolchoadas com grandes feixes de ramos de pinheiro perfumados cobertos com chumaços de musgo.

Criaturas: Todos os membros da tribo do Sangue Negro possuem catres ou enxergas nestes aposentos. Apenas cerca de um terço dos residentes de cada caverna estarão presentes a qualquer hora, pois muitos estarão além das paliçadas, montando guarda ou executando tarefas de rotina no pátio.

Atualmente a área 12 é ocupada por dois homens-javali, três lobisomens e um lobisomem furioso.

A área 13 é ocupada por dois homens-javali, três lobisomens e Sarissa (se ela não for encontrada na área 8).

A área 14 é ocupada por dois homens-javali, quatro lobisomens e pelo Mestre do Sangue Jarthon (se ele não for encontrado na área 8).

Tesouro: Cada caverna contém 1d4 tesouros pessoais — itens pequenos e valiosos como chaves, jóias, gemas ou punhados de moedas. Cada um destes tesouros pessoais constitui um tesouro de nível 1; consulte a tabela 7-4 do *Livro do Mestre*. Os tesouros tendem a estar bem escondidos em fendas altas ou enfiados em rachaduras nas paredes da caverna (Procurar CD 15). Muitos dos licantropos possuem algo consigo, geralmente bolsas ou algibeiras tiradas de suas vítimas.

15, 16, 17. ROTAS DE RETORNO

Estes túneis lamacentos e úmidos foram escavados laboriosamente na própria rocha pelos membros do Povo, durante muitos anos de esforço. Eles levam para fora, sob a paliçada e as raízes das árvores por quase quatrocentos metros até atingirem saídas bloqueadas por rochas cobertas de terra e



O Mestre do Sangue Jarthon

musgo. São usados somente em caso de emergência; pés de cabra foram deixados à mão do lado de dentro de cada saída para mover as rochas. As saídas do túnel são bem escondidas pelo lado de fora (Procurar CD 25).

Mestre do Sangue Jarthon Drael

Um governante implacável e de raciocínio rápido, que reage rapidamente às mudanças e que aprecia a vitória pela furtividade e pela esperteza tanto quanto pelo combate, Jarthon é o líder da tribo da Floresta da Lua. Sua forma animal é a de um texugo atroz forte e veloz. Ele não gosta de assumir esta forma porque ficará propenso a ataques de fúria caso seja ferido, e ele é esperto demais para querer ficar preso em um combate até a morte. Caso a batalha fique difícil, ele talvez fuja escavando.

Jarthon: Meio-Elfo homem-texugo Rgr5; ND 5; metamorfo (Médio); Tend. NM; duas formas alternativas.

Forma de Meio-Elfo: 5d10+5 DV; 44 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 19 (toque 12, surpresa 17); Corpo a corpo: *espada longa* +1+7 (dano: 1d8+4, dec. 19-20) e *adaga* (obra-prima) +7 (dano: 1d4+3, dec. 19-20), ou à distância: *besta leve* +8 (dano: 1d8, dec. 19-20); **QE** inimigo predileto: orcs +2, inimigo predileto: trolls +1, empatia com texugos; TR Fort +7, Ref +3, Von +5; For 16, Des 15, Con 12, Int 15, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Empatia com Animais +7, Escalar +9, Controlar Forma +8, Adestrar Animais +4, Cura +7, Esconder-se +8, Senso de Direção +5, Ouvir +7, Furtividade +8, Procurar +7, Observar +9, Natação +4, Sobrevivência +10; Mateiro, Iniciativa Aprimorada.

Forma de texugo: 5d10+25 DV; 64 PV; Inic. +9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m, escavar 3 m; CA 20 (toque 15, surpresa 15); Corpo a corpo: 2 garras +10 (dano: 1d4+5) e mordida +8 (dano: 1d6+2); HE maldição da licantropia, fúria; **QE** RD 15/prata; empatia com texugos; TR Fort +11, Ref +6, Von +5; For 20, Des 21, Con 20, Int 15, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Empatia com Animais +7, Escalar +11, Controlar Forma +8, Adestrar Animais +4, Cura +7, Esconder-se +11, Senso de Direção +5, Ouvir +11, Furtividade +11, Procurar +11, Observar +13, Natação +6, Sobrevivência +10; Lutar às Cegas, Mateiro, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso.

Inimigo Predileto: +2 de bônus nos testes de Belfar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência e nas jogadas de dano de armas contra orcs; +1 de bônus nos testes de Belfar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência e nas jogadas de dano de armas contra trolls.

Maldição da Licantropia (somente na forma de texugo): Qualquer humanóide atingido pela mordida de Jarthon deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá licantropia.

Fúria (somente na forma de texugo): Caso Jarthon sofra dano enquanto estiver na forma de texugo, ele entrará em um estado de fúria assassina em seu próximo turno. Ele não pode terminar a fúria voluntariamente; ela continuará em efeito até que ele ou seu oponente esteja morto. As seguintes mudanças ocorrem quando Jarthon entra em fúria: CA 18 (toque 13, surpresa 13); 74 PV; Corpo a corpo: 2 garras +12 (dano: 1d4+7) e mordida +10 (dano: 1d6+4); TR Fort +13; For 24, Con 22; Escalar +13, Natação +8.

Empatia com Texugos: Pode se comunicar com texugos normais ou atrozes; +4 de bônus nos testes para influenciar a atitude do animal.

Magias Preparadas (1): 1º — *presa mágica*.

Inventário: *Camisão de mitral* +1, *espada longa* +1, *adaga* (obra-prima), *besta leve* (obra-prima), 20 virotes, 10 virotes com ponta de prata.

KULDUS DROUM

Um homem silencioso, enorme como uma montanha, Kuldus Droum nasceu como um homem-urso. Ele raramente fala, exceto para deixar claro a vontade de Malar para o Povo, e mesmo assim fala somente quando parece absolutamente necessário. Embora seja forte o bastante fisicamente para desafiar Jarthon e provavelmente vencer, Kuldus reconhece que o homem-texugo é um líder melhor do que ele seria. Enquanto Jarthon guiar o Povo conforme os desejos de Malar, Kuldus o apoiará.

Kuldus: Humano, homem-urso Clr6 de Malar; ND 6; metamorfo (Médio/Grande); Tend. CM; duas formas alternativas.

Forma Humana: 6d8+12 DV; 43 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 19 (toque 11, surpresa 18); Corpo a corpo: *maça pesada* +1+10 (dano: 1d8+5), ou à distância: *besta leve* (obra-prima) +6 (dano: 1d8, dec. 19-20); HE Fascinar licantropos, fascinar mortos-vivos; **QE** Empatia com ursos, feito de força; TR Fort +9, Ref +3, Von +10; For 18, Des 12, Con 15, Int 10, Sab 17, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +11, Diplomacia +3, Cura +11, Ouvir +7, Procurar +4, Identificar Magia +4, Observar +8; Criar Poção, Magias em Combate, Ataque Poderoso, Foco em Arma (maça pesada).

Forma de Urso: 6d8+36 DV; 67 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 18 (toque 11, surpresa 16); Corpo a corpo: 2 garras +16 (dano: 1d8+12) e mordida +14 (dano: 2d8+6); HE Agarrar aprimorado, maldição da licantropia; **QE** RD 15/prata, faro; TR Fort +11, Ref +6, Von +4; For 34, Des 14, Con 23, Int 10, Sab 17, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +15, Diplomacia +3, Cura +11, Ouvir +11, Procurar +8, Identificar Magia +4, Observar +12; Lutar às Cegas, Criar Poção, Magias em Combate, Controlar Forma Aprimorado, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (maça pesada).

Agarrar Aprimorado (somente forma de urso): Para utilizar essa habilidade, Kuldus precisa atingir um oponente com sua garra. Caso prenda a criatura, pode iniciar a manobra Agarrar como ação livre sem provocar ataques de oportunidade.

Maldição da Licantropia (somente na forma de urso): Qualquer humanóide atingido pela mordida de Kuldus deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá licantropia.

Empatia com Ursos: Pode se comunicar com ursos normais ou atrozes, +4 de bônus nos testes para influenciar a atitude do animal.

Feito de Força: Aumenta a For em +6 por 1 rodada uma vez ao dia.

Magias Preparadas (5/5/5/4): 0 — *detectar magia* (2), *curar ferimentos mínimos, luz, resistência*; 1º — *curar ferimentos leves* (2), *favor divino, resistência a elementos**, *névoa obscurecente*; 2º — *força do touro**, *acalmar emoções, curar ferimentos moderados, imobilizar pessoas, raio lunar*; 3º — *curar ferimentos graves, dissipar magia, purgar invisibilidade, lâmina da lua**.

*Magias de Domínio. Domínios: da Lua (expulsar ou destruir licantropos 2/dia) e da Força (feito de força 1/dia).

Inventário: *Gibão de peles* +1, *maça pesada* +1, *escudo grande*, *besta leve* (obra-prima), *pergaminho de andar no ar*.

SARISSA DUNCASTLE

Uma fria calculista amante da eficiência, Sarissa é a melhor batedora do Povo. Destemida ao extremo, esconde sua

ambição de derrubar o Mestre do Sangue através de malícia e subterfúgios. Sarissa nasceu como um licantropo, descendente de uma longa linhagem de homens-rato.

Sarissa: Humana mulher-rato Lad4; ND 4; metamorfo (Médio); Tend. CM; três formas alternativas.

Forma Humana: 4d6+4 DV; 15 PV; Inic. +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 19 (toque 13, surpresa 16); Corpo a corpo: *adaga* +1 +7 (dano: 1d4+2, dec. 19-20), ou à distância: *besta leve* +6 (dano: 1d8, dec. 19-20); HE Ataque Furtivo +2d6; **QE** Evasão, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA), empatia com ratos; TR Fort +4, Ref +7, Von +3; For 12, Des 16, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 11.

Perícias e Talentos: Blefar +7, Escalar +8, Operar Mecanismos +9, Esconder-se +10, Saltar +35, Ouvir +11, Furtividade +10, Abrir Fechaduras +9, Usar Instrumento Mágico +3; Esquiva, Controlar Forma Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (*adaga*).

Forma Híbrida: 4d6+8 DV; 19 PV; Inic. +10 (+6 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 12 m, escalar 6 m; CA 19 (toque 16, surpresa 13); Corpo a corpo: *adaga* +1 +10 (dano: 1d4+2, dec. 19-20) e mordida +7 (dano: 1d4+1), ou à distância: *besta leve* +9 (dano: 1d8, dec. 19-20); HE Maldição da licantropia, ataque furtivo +2d6; **QE** RD 15/prata, evasão, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA), empatia com ratos, faro; TR Fort +5, Ref +10, Von +3; For 12, Des 22, Con 15, Int 14, Sab 10, Car 11.

Perícias e Talentos: Blefar +7, Escalar +16, Operar Mecanismos +9, Esconder-se +13, Saltar +35, Ouvir +15, Furtividade +13, Abrir Fechaduras +13, Punga +9, Procurar +15, Acrobacia +12, Usar Instrumento Mágico +3; Lutar às Cegas, Controlar Forma Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Acuidade com Arma (mordida), Acuidade com Arma (*adaga*).

Forma de Rato: Idêntico à forma híbrida, exceto: Pequeno; CA 20 (toque 17, surpresa 14); Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d4+1); Esconder-se +17 (incapaz de usar a perícia Abrir Fechaduras nesta forma).

Maldição da Licantropia (somente nas formas híbrida ou de rato): Qualquer humanóide atingido pelos ataques corpo a corpo de Sarissa deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá licantropia.

Empatia com Ratos: Consegue se comunicar com ratos normais ou atroz, +4 de bônus nos testes para influenciar a atitude do animal.

Evasão (Ext): Caso seja exposta a qualquer efeito que normalmente permitiria um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, Sarissa não sofre dano algum caso obtenha sucesso no teste.

Inventário: Camisão de mitral, *adaga* +1, *anel de saltar*, *poção da invisibilidade*.

Lobisomens Furiosos: Humano (lobisomem) Bbr3; ND 3; metamorfo (Médio); Tend. CM; três formas alternativas.

Forma Humana: 3d12+3 DV; 23 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 19 (toque 12, surpresa 17); Corpo a corpo: machado grande +7 (dano: 1d12+3, dec. x3), ou à distância: *besta leve* +5 (dano: 1d8, dec. 19-20); TR Fort +6, Ref +3, Von +4; For 15, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Saltar +5, Ouvir +11, Procurar +4, Observar +4, Sobrevivência +7; Esquiva, Controlar Forma Aprimorado, Foco em Arma (machado grande).

Fúria: As seguintes mudanças ocorrem quando os lobisomens se enfurecem em forma humana: CA 17 (toque 10, surpresa 15); 29 PV; Corpo a corpo: machado grande +9 (dano: 1d12+6), TR Fort +8, Von +6; For 19, Con 15; Escalar +7, Saltar +7. Sua fúria dura 5 rodadas, e em seguida eles

ficam fatigados (-2 Força, -2 Destreza, incapaz de investir ou correr) até o final do encontro.

Forma Híbrida: 3d12+9 DV; 29 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 18 (toque 14, surpresa 14); Corpo a corpo: machado grande +8 (dano: 1d12+4, dec. x3) e mordida +1 (dano: 1d6+3), ou à distância: *besta leve* +7 (dano: 1d8, dec. 19-20); HE Fúria 1/dia; **QE** RD 15/prata, empatia com lobos, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA); TR Fort +8, Ref +5, Von +4; For 17, Des 18, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +7, Saltar +7, Ouvir +15, Procurar +8, Observar +8, Sobrevivência +7; Lutar às Cegas, Esquiva, Controlar Forma Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (mordida), Foco em Arma (machado grande).

Fúria: As seguintes mudanças ocorrem quando os lobisomens se enfurecem em forma híbrida: CA 16 (toque 12, surpresa 12); 35 PV; Corpo a corpo: machado grande +10 (dano: 1d12+7) e mordida +3 (dano: 1d6+5); TR Fort +10, Von +6; For 21, Con 19; Escalar +9, Saltar +9. Sua fúria dura 7 rodadas, e em seguida eles ficam fatigados (-2 Força, -2 Destreza, incapaz de investir ou correr) até o final do encontro.

Forma de Lobo: Idêntico à forma híbrida, exceto: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d4+4); **QE** Maldição da licantropia.

Maldição da Licantropia (somente na forma de lobo): Qualquer humanóide atingido pela mordida deve obter sucesso em teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá licantropia.

Empatia com Lobos: Consegue se comunicar com lobos normais ou atroz, +4 de bônus nos testes para influenciar a atitude do animal.

Inventário: Peitoral de aço (obra-prima), machado grande (obra-prima), *besta leve* com 20 virotes.

A passagem do orc morto

A Passagem do Orc Morto é uma das poucas rotas pelas quais os viajantes podem tentar cruzar as Montanhas Rauvin, geladas e sempre castigadas pelas tempestades. A passagem é a rota mais direta da Cidadela Felbarr à Cidadela Adbar e fica aberta o ano todo — em geral, o calor geotérmico do Desfiladeiro do Arco-Íris mantém a passagem livre da neve. O Desfiladeiro do Arco-Íris e a Passagem do Orc Morto compõem uma passagem baixa através das Montanhas Rauvin.

Muitas pessoas civilizadas acreditam que este local infame é nada menos que uma verdadeira cidade de orcs perfilados ombro a ombro, prontos para atacar a qualquer momento — mas esta idéia é um tanto errônea. Os guias locais, os armadilheiros, os mineiros e as tribos Uthgardt conhecem a verdade. Os orcs Crânios Rachados alegam que a passagem é seu território e geralmente abordam os grupos de transeuntes, mas as cavernas natais dos Crânios Rachados ficam sob cumes a quilômetros da Passagem do Orc Morto, e eles não costumam vigiar a trilha constantemente.

A parte mais elevada da passagem é desolada e varrida pelo vento, um local onde até mesmo os orcs não gostam de permanecer muito tempo, exceto quando vão render homenagens a Gruumsh na Presa dos Crânios ou quando esperam para emboscar os viajantes usando a estrada “deles”. A Passagem do Orc Morto é um pouco mais do que um posto avançado para os orcs das Montanhas Rauvin, e frequentemente fica abandonado, especialmente nas épocas

mais frias do inverno e nos ocasionais dias longos e ensolarados do verão.

Nos últimos meses, os orcs Crânios Rachados estabeleceram uma guarnição permanente de uma garra (oito unhas de dez orcs cada uma, mais um punhado de mensageiros e líderes de elite) para atacar ou expulsar qualquer um que tente usar a passagem. Um grupo pequeno mas bem armado de viajantes, viajando rapidamente, às vezes consegue atravessar estas defesas sem muitos problemas, mas grupos maiores e mais lentos provavelmente encontrarão cada vez mais resistência, terminando em ondas de perseguição furiosa a partir da área mais alta da passagem. O Líder de guerra Koront espera, ao fechar a passagem completamente, conseguir atrair as forças das Fronteiras Prateadas a enviarem uma expedição precipitada às Montanhas Rauvin para reabrir a trilha.

Os aventureiros, os exploradores e os pequenos grupos de combatentes que se aventuram pela Passagem do Orc Morto a encontram defendida conforme a descrição a seguir. As barricadas de pedra e as plataformas na rocha são trabalhos típicos dos orcs por todo o Norte. Os únicos orcs conhecidos por serem tão organizados em combate quanto os Crânios Rachados são os do exército do Rei Obould no Forte da Flecha Negra.

A garra de vaug

Neste momento, oitenta combatentes orcs controlam a Passagem do Orc Morto, juntamente com seus líderes e um punhado de batedores e mensageiros. Esta garra está sob o comando de Vaug, o Forte (orc Rgr2/Gue4, NM), um indivíduo feroz que pertence ao grupo do Líder de Guerra Koront. Como é de costume entre os Crânios Rachados, a garra é conhecida pelo nome de seu líder, portanto a Garra de Vaug.

ORCS IMPORTANTES

O braço direito e principal batedora de Vaug é uma mulher astuciosa chamada Anya (meio-orc Lad2/Gue2, CM). Poucas orcs do sexo feminino conquistam a chance de lutar ao lado dos machos, mas Anya é a favorita de Baerzel, e já matou mais de um guerreiro que pensou em dominá-la através de força e ferocidade.

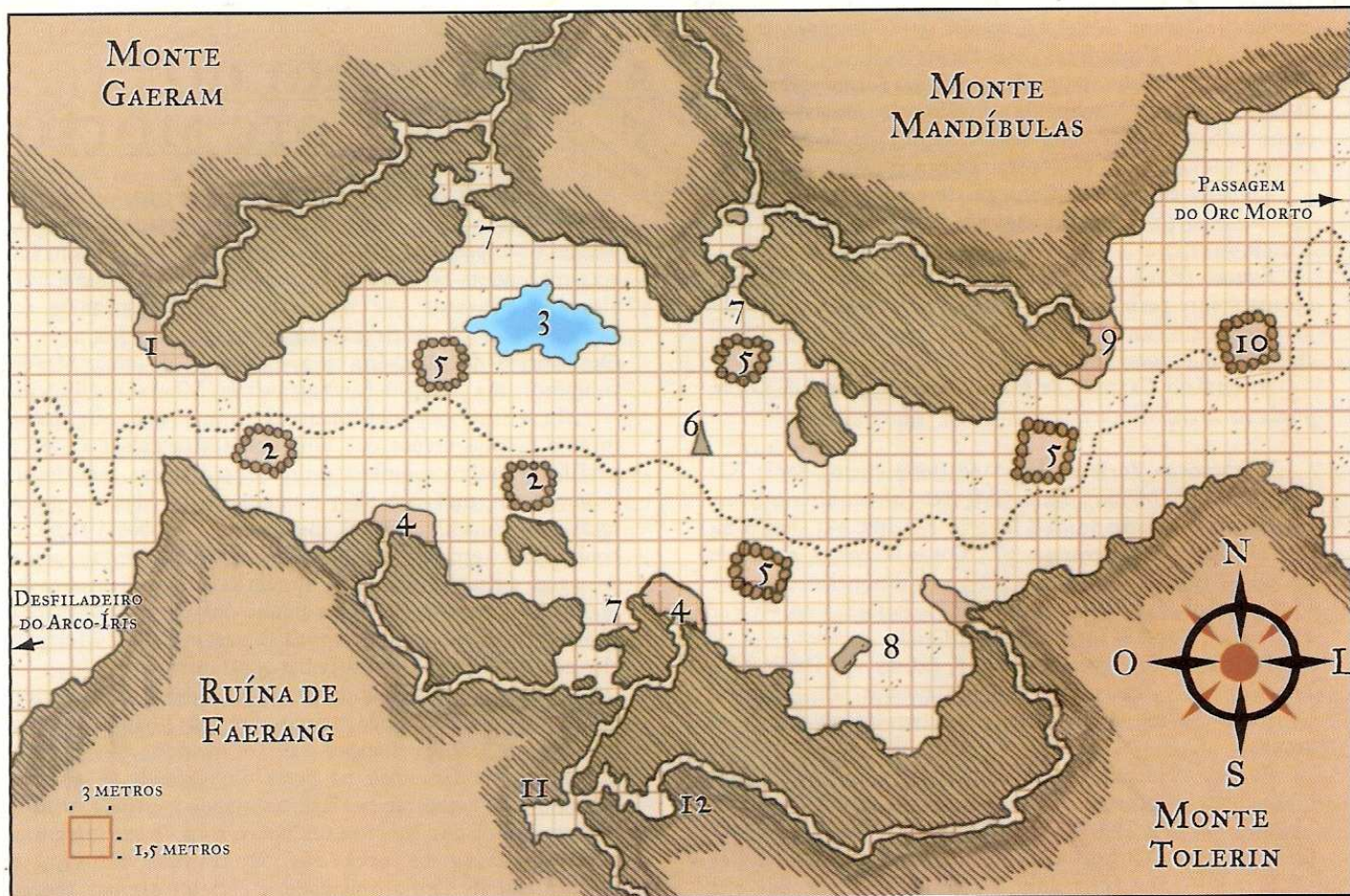
Vaug também conta com o apoio do Velho Puchk (orc Clr 5 de Gruumsh, CM), um sacerdote de Gruumsh que protege a Presa dos Crânios e o altar quer uma garra dos Crânios Rachados controle a passagem ou não. Geralmente Puchk deixa-se dominar por uma fúria insana ao discursar para os outros orcs sobre seus deveres para com o deus zarolho. Um par de sacerdotes mais jovens auxiliam o Velho Puchk a cuidar do sítio sagrado de Gruumsh e protegem o clérigo.

POSICIONAMENTO DOS GUARDAS

Três unhas estarão sempre de guarda. Uma fica estacionada na barricada de pedra oeste (área 2), uma na do leste (área 10) e uma se divide em dois grupos para vigiar de cima das plataformas rochosas com vista para o acesso norte e sul da passagem (áreas 1 e 9). Das cinco unhas restantes, duas geralmente saem para coletar alimentos no Desfiladeiro do Arco-Íris e nas áreas mais baixas da passagem, enquanto outras três em geral estarão comendo ou dormindo, uma em cada uma das bocas das cavernas (área 7).

A passagem

Os orcs da Garra de Vaug não são particularmente vigilantes, principalmente durante as dolorosas horas da luz do dia. Sabe-se que a Passagem do Orc Morto é controlada por uma grande força dos Crânios Rachados, e portanto poucos



viajantes têm passado por ali há meses. Os orcs de guarda na plataforma oeste (área 1) vigiam a aproximação de qualquer pessoa através da cabeceira do Desfiladeiro do Arco-Íris. O caminho está repleto de pedras cobertas por musgo verde, que deve ser tratado como mato, grama ou arbustos ao calcular a distância de observação (consulte a Tabela 3-1 do *Livro do Mestre*). Os orcs nas áreas 1 e 2 geralmente ficam bem escondidos nas plataformas e nas barricadas de pedra (Observar CD 27 para os personagens que se aproximarem).

Caso os orcs avistem um grupo grande se aproximando, eles soarão um alerta geral, através de tochas e trombetas. Caso percebam um grupo pequeno, enviarão corredores para alertar silenciosamente as unhas nas proximidades e preparar uma emboscada na passagem, a não ser que pareça claro que também já tenham sido vistos. Neste caso, eles soarão o alerta geral.

As mesmas regras se aplicam para os grupos que se aproximarem pelo leste, exceto que os orcs nas plataformas leste (área 9) são os responsáveis pela guarda desta direção. A parte superior da trilha no lado leste passa por um campo aberto com pouca cobertura, portando os viajantes podem ser vistos de uma distância maior.

1. PLATAFORMA OESTE (NE 4)

Nesta plataforma alta os orcs forçaram escravos goblins a colocarem rochas retiradas das montanhas e empilhá-las para serem empurradas morro abaixo ou arremessadas das partes mais altas das montanhas na trilha bem abaixo. Cada plataforma possui cerca de cem pedras de bom tamanho, com cerca de 60 quilos cada uma. A plataforma tem aproximadamente 30 metros de altura, portanto uma rocha causaria 5d6 pontos de dano em qualquer um que seja atingido.

Cada orc na plataforma consegue rolar uma rocha a cada três rodadas, já que são necessárias duas ações de rodada completa para arrastar a pedra até a borda da plataforma e fazer um certo esforço para mirá-la. Para atacar com uma pedra rolante, o orc realiza um ataque de toque à distância com +0 de bônus de ataque, ignorando todos os outros modificadores exceto os de incremento de distância e a cobertura do alvo. As pedras rolantes têm incremento de distância de 12 m, portanto há uma penalidade de -6 nas jogadas de ataque dos orcs nessas plataformas. Caso a pedra erre o alvo, ela deve ser considerada uma arma de projétil (consulte o Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). Os orcs nas plataformas também estão armados com arcos curtos e armas de combate corpo a corpo para se defenderem contra os atacantes que escalarem as escarpas para chegar até eles.

Esta plataforma está ligada às bocas das cavernas (área 7) por um túnel pequeno de ventilação que leva novamente para dentro da montanha.

Combatentes Orcs (4): 4 PV cada. Machado grande, arco curto com 20 flechas, pedras rolantes (veja acima).

Líder da Unha: 16 PV.

2. BARRICADA OESTE (NE 5)

Este reduto consiste de um anel de proteção construído com pedras. É uma das muitas construções semelhantes na passagem. A barricada oeste está protegida por uma unha de oito combatentes orcs, um corredor e um líder. É equipada com uma trombeta de aviso e um sinalizador, uma tocha dentro de uma cesta de metal que armazena combustível adicional, e que pode ser erguida no alto de um mastro de 6 m. Caso os orcs percebam intrusos que talvez não os tenham avistado ainda, a unha aguardará e tentará surpreendê-los com uma saraivada de flechas.

As paredes da barricada têm cerca de 2,4 m de altura e 1,5 m de largura na base. Degraus com 1,5 m de altura na parte interna permitem que os combatentes disparem flechas por sobre o parapeito com meia cobertura. Os atacantes de pé do lado de fora do anel precisam de armas de haste (ou 3 m de alcance natural) para atacar os orcs atrás do parapeito com armas de combate corpo a corpo. Os orcs de serviço nas barricadas carregam arcos curtos e lanças longas para aproveitarem esta posição vantajosa.

As barricadas não possuem entradas — é necessário um teste de Escalar (CD 15) para subir pelas paredes do reduto pelo lado de fora (os orcs do lado de dentro da parede geralmente jogam uma corda com nós para auxiliar a subida de seus camaradas). Qualquer um consegue saltar para fora de uma das barricadas a partir dos degraus como uma ação equivalente a movimento, caindo sem muitas dificuldades ao pé da parede.

Combatentes Orcs (8): 4 PV cada um. Lança longa, arco curto com 20 flechas.

Corredor Orc: 4 PV.

Líder da Unha: 16 PV.

3. LAGO NEGRO

Este lago geralmente congelado tem cerca de 18 m de comprimento e, em média, 6 m de largura. É um poço de bordas íngremes repleto de água fétida, escura e estagnada, contaminada com enjôo cegante (consulte Doenças no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*).

No seu fundo, a 9 m de profundidade, estão os restos de muitas criaturas mortas pelas flechas dos orcs ao longo dos



A Presa dos Crânios

anos. No lodo, entre os restos de ossos, pode-se encontrar 120 PP, 44 PO, um par de gemas no valor de 30 PO cada, um bracelete de ouro no valor de 90 PO e um *anel de cativar animais* (Procurar CD 15 para localizar o anel). É claro que qualquer intruso que mergulhe no lago para procurar itens provavelmente emergirá cercado pelos combatentes da Garra de Vaug.

4. PLATAFORMAS VAZIAS

Estas quatro plataformas são parecidas com as da área 1 em muitos detalhes, mas atualmente estão desguarnecidas. No caso de ataques mais sérios, as unhas na área 7 poderiam chegar até estes locais através de túneis sinuosos nas profundezas da encosta da montanha.

5. BARRICADAS VAZIAS

Estes cinco redutos são similares à área 2 em muitos detalhes, mas atualmente estão desguarnecidos. Em resposta a um ataque sério, as unhas na área 7 poderiam rapidamente ocupar estes pontos estratégicos.

6. A PRESA DOS CRÂNIOS

Esse pináculo é adornado com os crânios amarelados de muitas vítimas dos Crânios Rachados, sendo alguns deles de enormes feras com presas. Esta lâmina de rocha com 12 metros de comprimento foi revestida com muitas tiras de couro — não só para segurar os crânios despedaçados no lugar, mas para criar uma escada improvisada até a ponta. Os orcs usam esse local como torre de vigia quando sabem que intrusos se encontram na passagem.

Fragmentos apodrecidos de ossos jazem espalhados por vários metros ao redor da base da presa. Muitos aventureiros relatam que há um *portal* no seu cume — mas ninguém concorda quanto ao seu destino.

7. BOCAS DAS CAVERNAS (NE 4)

Existem entradas para as cavernas do Coração do Rauvin nas duas extremidades, norte e sul, da passagem. Dentro de cada boca das cavernas, diversos aposentos de vigia rústicos servem como quartéis para a garra de Vaug; a qualquer hora, pode-se encontrar uma unha em cada caverna. Cada uma delas é entulhada de suprimentos, fogueiras para cozinhar e catres nojentos.

tesouro dos orcs

Os orcs da Garra de Vaug possuem uma pequena quantidade de moedas e itens valiosos. Cada orc geralmente carrega seu dinheiro consigo.

Os combatentes e corredores costumam carregar 1d6×10 PC, 2d4×4 PP e 1d6 PO cada um, guardadas em algibeiras ou bolsas imundas.

Os líderes das unhas, os adeptos e os sacerdotes subalternos normalmente têm cerca de 2d4×10 PC e 2d6×5 PO cada um. Os líderes carregam uma quantia similar de moedas e também itens especiais.

As duas bocas das cavernas ao norte seguem por mais de um quilômetro através de passagens difíceis e sinuosas até a fortaleza mais próxima dos Crânios Rachados, sob o Monte Mandíbulas. Mais de quinhentos orcs, incluindo duas garras de combatentes, residem nas cavernas esfumadas; uma garra pode ser convocada para a Passagem do Orc Morto em uma hora, no caso de um ataque em grande escala. Outros túneis a partir dos aposentos conduzem até as plataformas nas rochas do lado norte da passagem (áreas 1 e 9).

A boca da caverna ao sul possui dois túneis pequenos que sobem para as plataformas sul (área 4) e um corredor maior para o sul. Após uma curta distância, esta passagem chega ao Santuário de Gruumsh (área 11) e aos aposentos de Vaug (área 12), e então continua por cerca de 4,5 quilômetros antes de atingir outra fortaleza dos orcs Crânio Rachado.

Combatentes Orcs (8): 4 PV cada.

Corredor Orc: 4 PV.

Líder da Unha: 16 PV.

8. ALTAR DO VELHO CRÂNIO

Uma mesa maciça feita de uma laje retangular plana com 3,6 m de largura e mais de 9 m de comprimento, este local é usado tradicionalmente pelos Crânios Rachados para sacrificar inimigos particularmente valorosos a Gruumsh. Quando necessário, o Velho Puchk açoita ou quebra os membros dos orcs desobedientes publicamente. Como qualquer coisa depositada sobre o altar pertence a Gruumsh e deve ser deixada exatamente onde cair, os prisioneiros geralmente são despidos antes de serem castigados no altar.

Ao redor do altar ficam as relíquias de outras ocasiões, quando essa precaução não foi tomada: armas inúteis e enferrujadas e peças de armaduras, um punhado de moedas e outros badulaques. Os orcs não tocarão nesses objetos nem impedirão que alguém tente fazê-lo — pois acreditam que Gruumsh causará a morte imediata de quem mexer no que é seu.

9. PLATAFORMA LESTE (NE 4)

Esta plataforma é idêntica à do oeste (área 1) e é protegida de maneira similar. Assim como a plataforma oeste, ela está equipada com cem pedras para serem roladas morro abaixo sobre a trilha. Esta plataforma fica um pouco mais distante da estrada do que a do oeste, a cerca de 45 metros.

A plataforma está ligada às bocas das cavernas ao norte (área 7) através de um túnel pequeno e sinuoso que leva de volta até a montanha.

Combatentes Orcs (4): 4 PV cada um. Machado grande, arco curto com 20 flechas, pedras rolantes (veja área 1 para mais detalhes).

Corredor Orc: 4 PV.

10. BARRICADA LESTE (NE 5)

Este reduto é idêntico à barricada oeste (área 2). Como a barricada na outra extremidade da passagem, ela é protegida por uma unha de oito combatentes orcs, um corredor e um líder. Veja a área 2 para mais detalhes sobre as táticas e defesas dos orcs nas barricadas.

Combatentes Orcs: 4 PV cada. Lança longa, adaga, arco curto com 20 flechas.

Corredor Orc: 4 PV.

Líder da Unha: 16 PV.

11. SANTUÁRIO DE GRUUMSH (NE 6)

A cerca de 60 m para dentro da montanha a partir da boca das cavernas ao sul fica o Santuário de Gruumsh, uma câmara rústica de teto baixo, iluminada por braseiros fumegantes. O Velho Puchk e seus dois sacerdotes subalternos residem neste local, embora visitem a Presa dos Crânios (área 6) e o altar (área 8) pelo menos uma vez por dia para conduzirem os rituais de Gruumsh.

Velho Puchk: 29 PV. Veja adiante.

Clérigos Orcs: 4 PV cada um. Veja adiante.

12. APOSENTOS DE VAUG (NE 7)

Vaug o Forte se apropriou de um grupo de câmaras pequenas e espartanas não muito longe do Santuário de Gruumsh para seus aposentos pessoais e salas de comando. Ele tem seu dormitório aqui, Anya também, e seus dois adeptos compartilham um terceiro aposento nesta área. Os dois corredores que o acompanham dormem no chão em frente à sua porta e atuam como seus guarda-costas — não que Vaug necessite de muita proteção, pelo menos contra os orcs que comanda em batalha. Geralmente Anya não está por perto; ela passa a maior parte de seu tempo perambulando pelos arredores. Um combate neste local certamente atrairá o Velho Puchk e seus sacerdotes para investigarem após algumas rodadas.

Vaug, o Forte: 44 PV.

Curandeiros (2): 10 PV cada uma.

Corredores (2): 4 PV cada um.

Tesouro: Além da riqueza pessoal carregada por cada orc, estas câmaras guardam alguns objetos maiores tomados de comerciantes desafortunados que não sabiam da decisão dos Crânios Rachados de guarnecer a passagem. Dez vagonetes enormes retirados de uma caravana dos anões podem ser encontrados em uma das cavernas, trancados atrás de um portão mal feito de madeira (os orcs cozinham e comeram as mulas que os puxavam). A mercadoria armazenada ali inclui 40 quilos de linho (valor de 320 PO), 100 quilos de tabaco (valor de 100 PO), 300 quilos de farinha (valor de 12 PO), 10 quilos de sal (valor de 100 PO), 20 picaretas de mineiro, 20 pás, 4 pés de cabra, 10 martelos, 8 marretas e 6 barris de 10 galões de boa cerveja sundabarana.

Corredor: Orc Com1; ND 1/2; humanoíde (Médio); 1d8 DV; 4 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 13 (toque 11, surpresa 12); Corpo a corpo: lança curta +2 (dano: 1d8+1, dec. 3), ou à distância: azagaia +2 (dano: 1d6+1); **QE** Visão no escuro 18 m; sensibilidade à luz; Tend. CM; TR Fort +2, Ref +1, Von -1; For 13, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 8, Car 6.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Ouvir +2, Observar +2; Prontidão.

Sensibilidade à Luz: Os orcs sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque à luz do dia ou dentro do raio da magia *luz do dia*.

Inventário: Lança curta, 3 azagaias, armadura de couro.

Líder de Unha: Orc Com3; ND 2; humanoíde (Médio); 3d8+3 DV; 16 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 15 (toque 10, surpresa 15); Corpo a corpo: machado grande +6 (dano: 1d12+4, dec. x3), ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d6+3); **QE** Visão no escuro 18 m; sensibilidade à luz; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +1, Von -1; For 17, Des 10, Con 11, Int 10, Sab 6, Car 7.

Perícias e Talentos: Ouvir +2, Profissão (engenheiro de cerco) +4, Observar +2; Prontidão, Vitalidade.

Sensibilidade à Luz: Os orcs sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque à luz do dia ou dentro do raio da magia *luz do dia*.

Inventário: Machado grande, 3 azagaias, adaga, arco longo, 20 flechas, cota de malha.

Sacerdotes Subalternos de Gruumsh: Orc Clr1 de Gruumsh; ND 1; humanoíde (Médio); 1d8 DV; 4 PV; Inic. -1; Desl. 6 m; CA 15 (toque 9, surpresa 15); Corpo a corpo: maça pesada +1 (dano: 1d8+1); **QE** Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz; Tend. CM; TR Fort +2, Ref -1, Von +2; For 13, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 11, Car 9.

Perícias e Talentos: Concentração +2, Cura +2, Ouvir +3, Observar +3; Prontidão.

Sensibilidade à Luz: Os orcs sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque à luz do dia ou dentro do raio da magia *luz do dia*.

Magias Preparadas (3/2; CD base 10 + nível da magia): 0 — curar ferimentos mínimos, detectar magia, guia; 1º — arma mágica, proteção contra o bem*.

*Magias de Domínio. **Domínios:** do Mal (conjurar magias do mal com nível de conjurador +1), da Força (feito de força 1/dia).

Inventário: Maça pesada, brunea, escudo grande de madeira.

Curandeiro: Orc Adp3; ND 2; humanoíde (Médio); 3d6 DV; 10 PV; Inic. +2; CA 15 (toque 12, surpresa 13); Corpo a corpo: adaga +2 (dano: 1d4+1, dec. 19-20); **QE** Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz; Tend. CM; TR Fort +1, Ref +3, Von +4; For 12, Des 14, Con 10, Int 11, Sab 13, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +6, Esconder-se +2, Ouvir +4, Observar +4; Prontidão, Magias em Combate.

Sensibilidade à Luz: Os orcs sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque à luz do dia ou dentro do raio da magia *luz do dia*.

Magias Preparadas (3/3; CD base 11 + nível da magia): 0 — curar ferimentos mínimos, som fantasma, luz; 1º — mãos flamejantes, curar ferimentos leves, sono.

Inventário: Adaga, corselete de couro batido, varinha de curar ferimentos leves.

Vaug, o Forte: Orc Rgr2/Gue4; ND 6; humanoíde (Médio); 2d10+2 mais 4d10+4 DV; 44 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 17 (toque 11, surpresa 16); Corpo a corpo: machadinha congelante +1 +11 (dano: 1d6+8, dec. x3) e machadinha (obra-prima) +11 (dano: 1d6+4, dec. x3), ou à distância: arco longo composto reforçado (+3 de bônus de For) +7 (dano: 1d8+3, dec. x3); **QE** Visão no escuro 18 m, inimigo predileto: anões +1, sensibilidade à luz; Tend. CM; TR Fort +8, Ref +2, Von +3; For 20, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 11.

Perícias e Talentos: Escalar +13, Cura +2, Esconder-se +6, Ouvir +3, Observar +3, Sobrevivência +3; Esquiva, Vontade de Ferro, Mobilidade, Deslocamento, Rastrear, Foco em Arma (machadinha), Especialização em Arma (machadinha).

Inimigo Predileto: +1 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência e nas jogadas de dano de armas contra anões.

Sensibilidade à Luz: Os orcs sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque à luz do dia ou dentro do raio da magia *luz do dia*.

Inventário: Machadinha congelante +1, machadinha (obra-prima), arco longo composto reforçado (+3 bônus de For), 20 flechas, camisa de mitral +2, poção de curar ferimentos moderados, poção de invisibilidade.

Velho Puchk: Orc Clr5 de Gruumsh; ND 5; humanoíde (Médio); 5d8+5 DV; 29 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 19 (toque 11, surpresa 18); Corpo a corpo: maça pesada +1 +7 (dano: 1d8+3); **QE** Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +2, Von +6; For 14, Des 12, Con 13, Int 7, Sab 15, Car 11.

Perícias e Talentos: Concentração +5, Cura +2, Observar +3; Magias em Combate, Foco em Arma (maça pesada).

Sensibilidade à Luz: Os orcs sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque à luz do dia ou dentro do raio da magia luz do dia.

Magias Preparadas (5/5/4/2; CD base 12 + nível da magia): 0 — curar ferimentos mínimos, detectar magia (2), guia, resistência; 1º — causar medo, curar ferimentos leves, desespero, resistência a elementos*, escudo da fé, 2º — curar ferimentos moderados, força do touro*, imobilizar pessoas, invocar criaturas II; 3º — rogar maldição, roupa encantada*.

*Magias de Domínio. Domínios: do Mal (conjurar magias do mal com nível de conjurador +1), da Força (feito de força 1/dia).

Inventário: Maça pesada +1, cota de malha +1, pergaminho de dissipar magia, poção de voo, poção de curar ferimentos leves, escudo grande de aço.



Na verdade, o Grande Thorog é um campo de batalha de feras, repleto de monstros famintos libertados da Torre de Telkoun e abandonados à própria sorte (para estudo e divertimento do feiticeiro Telkoun e para servirem como guardiões contra intrusos indesejados). Estas criaturas já exterminaram toda a vida na floresta, exceto os pássaros menores, e agora caçam uns aos outros. Até mesmo os perytons já aprenderam a voar para longe e caçar em outras áreas — se um deles ousar dar o bote sobre uma criatura no meio das árvores do Grande Thorog, é quase certo que vários monstros vão cercá-lo, derrubá-lo e rasgá-lo em pedaços com presas e garras.

AS feras de telkoun

Vários monstros foram libertados da Torre de Telkoun e agora habitam o vale. Entre eles incluem-se um achaierai, dois girallons, um trio de digestores, uma hidra de Lerne de seis cabeças, um dilacerador cinzento e um par de ursos-coruja. Os monstros perambulam pelo vale aleatoriamente: para cada 5 minutos que um grupo de intrusos vagar por ali, há 20% de chance de encontrar uma destas criaturas selvagens. Consulte a tabela a seguir para determinar qual monstro é encontrado pelo grupo.

Id%	Encontro	NE
01-10	Achaierai	5
11-30	Digestores (3)	9
31-45	Girallons (2)	7
46-60	Dilacerador Cinzento	8
61-75	Hidra de Lerne de seis cabeças	8
76-85	Ursos-coruja (2)	6
86-100	O Zaos	10

Após ter sido morto ou derrotado, cada monstro ou grupo é removido da tabela. Considere qualquer resultado subsequente indicando um encontro com tal criatura como nenhum encontro. A maioria dos monstros aprendeu a evitar a clareira ao redor da torre.

O Zaos é uma fera do Caos com o dobro do tamanho natural, libertada recentemente da esfera de estase no interior da Torre de Telkoun. Atualmente ele está sob a influência da magia *enfeitar monstros* conjurada pelo feiticeiro. Ele costuma expulsar os outros monstros de volta para a floresta, mantendo limpa a área ao redor da torre. Se Telkoun perceber a presença de intrusos no vale, ele ordenará que o Zaos encontre-os e os ataque. As estatísticas do Zaos podem ser encontradas no final desta seção.

A Torre de Telkoun

Entre o Monte Thorog e o Monte Teldroun, nas Montanhas Inferiores, há um vale inacessível conhecido como Grande Thorog. Deste lugar remoto, perytons ferozes descem dos céus para arrebatrar pessoas, montarias, animais de carga e até mesmo de estimação, carregando-os para o vale escondido. Poucas das criaturas "raptadas" são vistas novamente; eles se unem aos mortos desaparecidos nas Montanhas Inferiores.

Embora orcs e monstros mais comuns, e até mesmo alguns dragões Morueme que caçam na região ameacem a vida das criaturas que se aventuram nas montanhas ao redor do Grande Thorog, existem diversas passagens fáceis através deles — chegar no vale é mais uma questão de se arrastar sobre rochas e abrir caminho pela vegetação do que de escalar. A entrada mais fácil para o vale é pelo sul, onde uma represa natural localizada entre o Monte Thorog e o pico leste criam um pequeno lago na montanha.

grande thorog

À primeira vista, o vale parece desabitado, repleto de florestas selvagens de coníferas, folhas azuis, árvores do crepúsculo, felsuls e copas de sombras, com suas raízes envoltas em espinhos-elmos e arbustos frutíferos. Várias nascentes potáveis surgem nos picos ao lado do vale e fluem para o lago da montanha. Exceto pela dupla torre negra — a Torre de Telkoun — erguendo-se de um anel de copas de sombra na extremidade leste do vale, o Grande Thorog parece uma área verde-jante intocada.

os ninhos dos perytons

Nas plataformas elevadas das rochas, de onde é possível enxergar todo o vale (cada uma marcada como um "P" no mapa) ficam os ninhos de onze perytons — quatro casais e três solitários — que servem Telkoun com lealdade total. O feiticeiro costuma usar *enfeitiçar monstros* nos maiores e mais fortes, e reforça a persuasão mágica com recompensas valiosas. Ele permite que seus aliados perytons guardem a maior parte do tesouro das caravanas e dos viajantes atacados, e de vez em quando os auxilia a atacar vítimas que eles não conseguiriam derrotar sozinhos. A qualquer momento, cerca de metade dos perytons estarão voando pelas montanhas e passagens das vizinhanças, à procura de criaturas a arrebatam ou caravanas a saquear. Eles estão sob ordens de vigiar o vale e relatar as movimentações de intrusos a Telkoun, mas não atacarão a não ser que estes tentem voar ou subir aos pisos superiores da torre do conjurador.

Perytons (11): 32 PV cada. Consulte o livro *Monstros de Faerûn* (ou substitua as criaturas por águias gigantes abissais).

Tesouro: Cada ninho contém 1d6x500 PC, 1d4x500 PP e 1d4x100 PO. Os ninhos dos casais também contêm 1d4 gemas, 1d4 itens mundanos e 1d3 itens menores. Mercadorias roubadas também podem ser encontradas em cada um dos ninhos, como peles, rolos de tecido, sacos de farinha e outros. Os perytons não têm utilidade para estes objetos, mas discutem com frequência sobre qual deles tem o ninho decorado com os melhores itens.

A Torre de Telkoun

O lar do feiticeiro é uma torre dupla ameaçadora. Dois cilindros gêmeos unidos, feitos de pedra negra fundida encimadas por pináculos afiados como agulhas apontam para o céu. Um pequeno corredor une as duas torres, criando uma seção transversal semelhante a um halter. Uma porta no piso térreo da torre leste dá acesso ao interior do edifício. Existem poucas janelas nas paredes, todas especificamente indicadas nas salas descritas adiante. Cada uma delas é uma fenda estreita com 1,2 m de altura e 30 cm de largura, vedada com cristal transparente de 7,5 cm de espessura.

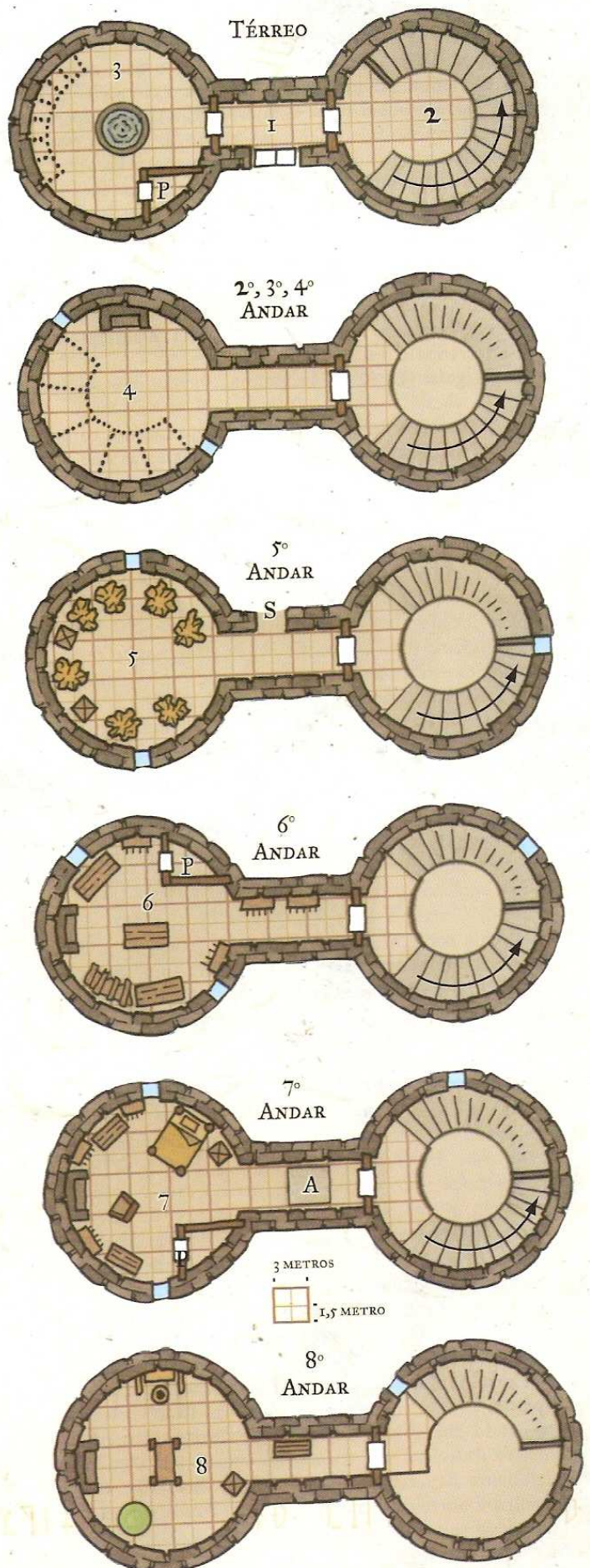
A torre é defendida por algumas gárgulas, bem recompensadas (e *enfeitiçadas* se necessário) pelo conjurador para garantir sua lealdade.

1. A PORTA DA TORRE (NE 6)

No térreo da ligação das duas torres há uma grande porta de placas de ferro, com 2,4 m de altura e 1,5 m de largura, emoldurada por um arco de pedra entalhado com figuras horrendas, bem distinto das paredes lisas do restante do edifício. Duas gárgulas ficam de guarda no local, imóveis contra o fundo do relevo ao redor da porta. Elas se aproveitam de sua habilidade racial de permanecer perfeitamente imóveis e de se mesclarem com paredes de pedra. Telkoun costuma conjurar *força do touro* nas gárgulas que guardam a torre.

Gárgulas (2): 38 PV cada.

A porta está trancada (Abrir Fechaduras CD 30, CD para quebrar 28) e Telkoun carrega a única chave. Entretanto, ela pode ser aberta pelo lado de dentro. Nas raras ocasiões em que Telkoun recebe visitantes, ele simplesmente ordena que as gárgulas da área 2 permitam a entrada de qualquer pessoa que pareça ter assuntos legítimos com ele.



2. A TORRE LESTE (NE 6)

Do saguão atrás da porta de entrada, uma simples porta de madeira revela um grande espaço aberto que ocupa toda a torre oriental. Há uma escada em espiral circundando a sala, com patamares em todos os andares. Em cada um deles, uma porta simples de madeira dá acesso à torre oeste. Este aposento estonteante é iluminado por tochas de *chama contínua* dispostas em intervalos de 6 m ao longo da escadaria.

Sete gárgulas se aninham na área 5, o quinto andar da torre oeste. Duas dessas criaturas sempre montam guarda do lado de fora da área 1, enquanto duas outras ficam de guarda na torre leste. Elas gostam de pousar nos patamares do segundo e terceiro andar, de onde podem facilmente vigiar o piso térreo sem serem vistas.

Gárgulas (2): 38 PV cada uma.

No caso de uma invasão da torre, uma das gárgulas de vigia neste local vai para a área 5 e chama as três gárgulas desta área para se unirem ao combate, enquanto a outra gárgula alerta Telkoun na área 7. As gárgulas em combate nessa área tentarão agarrar os intrusos sem armas de combate corpo a corpo e empurrá-los para fora das escadas ou derrubá-los no poço central. Elas evitarão agarrar personagens que poderiam atacá-las com um ataque de oportunidade contra a manobra Agarrar.

Combate nas Escadas: Os personagens que sofrerem dano enquanto estiverem nas escadas devem obter sucesso em um teste de Equilíbrio (CD 5) para evitar rolarem os degraus. Caso fracassem, cairão por 1d2×3 metros. Caso um personagem caia 6 m, ele deve obter sucesso em um teste de Escalar (CD 10) ou cairá no poço central. Deve-se aplicar o dano normal de queda de acordo com a altura onde o personagem se encontra no momento (cada andar da torre tem cerca de 4,5 m de altura).

3. TÉRREO

Esta sala contém um poço (com dois baldes e corda) e sete pequenas jaulas com barras de ferro para aprisionar criaturas capturadas recentemente. Seis delas estão vazias, mas uma abriga três olhos esféricos (beholder). Telkoun não se

preocupa muito em alimentar as criaturas e elas irão atacar qualquer um ou qualquer coisa que entre na sala com sua habilidade *raio de gelo*.

Olhos Esféricos (beholder) (3): 3 PV cada um. Consulte o livro *Monstros de Faerûn* (ou substitua por lagartos elétricos).

4. SEGUNDO, TERCEIRO E QUARTO ANDARES

Quando a torre foi construída, estes aposentos eram reservados para guardas e serviços. Agora, Telkoun os modificou de acordo com suas necessidades. Todos contêm jaulas grandes e fortes com cadeados, capazes de aprisionar criaturas Grandes. A maioria delas está vazia e destrancada, sem a chave (Telkoun carrega uma única chave para todas as jaulas), mas um das jaulas no terceiro andar contém dois jovens aventureiros: Osten (humano Clr3 de Tyr, NB) e Niema (elfa do sol Mag4, CB). Os dois são os únicos sobreviventes de um grupo de seis aventureiros que estavam explorando as montanhas próximas quando os perytons de Telkoun os arrebataram de lá. Eles têm sido mantidos em cativeiro há pouco mais de uma dezena, e ficarão satisfeitos em se unir aos esforços de derrotar o feiticeiro maligno — embora todo seu equipamento tenha sido levado, e nenhum deles conseguiu preparar magias.

5. APOSENTO DO QUINTO ANDAR

Esta câmara é o poleiro das gárgulas da torre. Sete dessas criaturas habitam a torre, embora apenas três estejam neste local a qualquer momento. A pedido das gárgulas, Telkoun instalou uma porta secreta no corredor, permitindo que elas entrem e saiam da torre voando. Do chão no lado de fora é impossível encontrar a porta, mas um intruso voador procurando cuidadosamente na área entre as torres no quinto andar pode encontrá-la. A porta não está trancada e abre com uma tramela simples.

Gárgulas (3): 32 PV cada uma.

Tesouro: Telkoun paga bem as gárgulas por seus serviços. Dois baús pesados de madeira, encostados na parede, contêm 6.500 PP, 440 PO, uma estatueta de um dragão de mármore no valor de 380 PO, uma bolsinha com gemas (quatro no

Esfera de estase

Este aparato é uma esfera esverdeada brilhante com cerca de 2,4 m de diâmetro. Quando é tocada pelo dono e a palavra de comando é proferida, uma criatura a 9 m da esfera pode ser colocada em *estase temporal* e aprisionada em seu interior. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 23) para resistir ao efeito. A esfera contém um espaço extradimensional no qual é possível aprisionar até cinquenta criaturas. Com um segundo comando, uma criatura aprisionada pode ser libertada. Caso o mestre da esfera não forneça um nome, tipo, ou descrição detalhada da criatura que deve ser libertada, o aparato escolherá entre os prisioneiros aleatoriamente. Caso a *esfera de estase* seja quebrada (durabilidade 20, 50 PV), todas as

criaturas aprisionadas serão libertadas imediatamente. Quando for usada cinquenta vezes para aprisionar criaturas (cada aprisionamento conta como uma carga do item), não será mais possível utilizá-la deste modo. Entretanto, as criaturas dentro da esfera poderão ser mantidas em *estase temporal* indefinidamente. Quando o último prisioneiro for libertado e as cargas da esfera tiverem terminado, o aparato encolherá até se transformar num caco de vidro esfumado.

Nível de Conjurador: 17º; **Pré-Requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *aprisionamento*, *estase temporal*; **Preço de Mercado:** 137.700 PO; **Peso:** 500 kg.

valor de 20 PO cada uma, duas no valor de 40 PO cada e uma de 300 PO), um peitoral de aço obra-prima, uma *poção de vigor* e uma *poção de curar ferimentos moderados*. Além disso, há uma pequena pilha de objetos nas proximidades — os equipamentos dos dois aventureiros na área 4. Eles incluem uma *meia armadura +1*, uma *adaga congelante +1*, uma maça pesada obra-prima, um *pergaminho de neutralizar venenos* e duas mochilas repletas de vários suprimentos (rações, cordas e outros).

6. APOSENTO DO SEXTO ANDAR

Esta despensa está repleta de prateleiras com todo tipo de utensílios; Telkoun manteve os perytons ocupados saqueando as carroças das caravanas. A área também serve como cozinha e quatinho de ferramentas. Em uma das paredes é possível ver uma pilha de lenha sob um balcão, ao lado de uma pia. A parede circular possui uma lareira com chaminé externa, caldeirões e ganchos.

A outra parede está cheia de bancadas repletas de prateleiras com cordas de apoio, fios, arcos, cavilhas, ferrolhos, dobradiças e outros itens e ferramentas comuns.

Considere que há 50% de chance de que haja certa quantidade de qualquer item comum (itens no valor de 2 PO ou menos) da Tabela 7-7 do *Livro do Jogador* e 10% de chance de que algum item raro ou incomum esteja presente. Uma pedra solta no chão esconde uma pequena insígnia de pedra, a chave para o portal na área 8 (Procurar CD 20).



Telkoun aprisionando um intruso

7. APOSENTO DO SÉTIMO ANDAR (NE 4)

A porta que leva até esta sala normalmente fica trancada (Abrir Fechaduras CD 30). Novamente, Telkoun carrega a única chave. Uma armadilha de eletricidade defende o corredor a partir do patamar da escada até a torre oeste. Qualquer um que caminhe pela parte indicada do piso acionará o mecanismo, a não ser que carregue uma insígnia apropriada consigo. Naturalmente, o feiticeiro possui uma, e guarda cinco outras que pode fornecer aos visitantes — não que ele tenha algum.

Armadilha Elétrica do Corredor: ND 4; corredor (3d10); teste de resistência de Reflexos (CD 14) para reduzir o dano à metade; Procurar (CD 25); Operar Mecanismos (CD 25).

Em geral o feiticeiro será encontrado neste local ou na área 8. O aposento do sétimo andar serve como dormitório, sala de jantar e estúdio para Telkoun. Possui uma poltrona, uma cama com dossel, uma escrivaninha, uma mesa ao lado da porta sobre a qual descansa uma *bola de cristal* e prateleiras repletas com vários livros sobre magia e conhecimento arcano.

Tesouro: Um pequeno baú de ferro embaixo da cama contém 5.400 PP, 1.100 PO e 60 PL. Próxima da lareira há uma belíssima harpa antiga folheada em prata, no valor de 600 PO. No criado-mudo há um conjunto de bandeja, jarro e duas taças de prata no valor de 180 PO.

8. APOSENTO DO OITAVO ANDAR (NE 14)

Esta sala imponente tem mais de 9 m de altura. Contém uma mesa esculpida a partir de um bloco de pedra com algemas capazes de aprisionar um gigante. Próximo à parede sul pulsa uma esfera de cristal verde luminescente com 2,4 m de diâmetro, e várias facas e agulhas reluzentes, cada

uma do comprimento de um braço humano, descansam sobre uma mesa pequena perto da porta.

O globo é uma *esfera de estase* (veja a caixa de texto na página anterior) sob o controle de Telkoun. O aparato foi abandonado na torre por seu antigo proprietário, e na verdade trata-se de uma relíquia da antiga Netheril. Ela já foi usada

para aprisionar trinta e três criaturas, embora Telkoun tenha libertado onze delas (são os monstros que rondam o Grande Thorog). Como o feiticeiro não tem como saber quem ou o quê irá libertar ao extrair algo da esfera, ele aborda o problema com muita cautela. Se for atacado aqui, ele recuará até estar ao lado da esfera e usará seu poder para aprisionar quaisquer inimigos a seu alcance. Ele sabe que resta um número limitado de cargas na esfera, e tentará terminar com o combate após ter aprisionado um ou dois dos atacantes, na esperança de negociar sua liberdade com seus companheiros. Em uma situação completamente desesperadora, Telkoun poderá decidir libertar criaturas aleatoriamente para distrair seus inimigos enquanto escapa através do portal ao norte.

Contra a parede norte desta sala há um arco de pedra vazio — um portal codificado. Ele leva até outro portal codificado no alto de uma colina não muito longe de Scornubel, onde Telkoun costumava fazer compras com frequência. A chave, guardada no molho de Telkoun, é uma pedra furada na forma de um dedal. Várias chaves

sobressalentes estão enterradas no topo da colina e uma foi escondida sob uma pedra solta no piso da cozinha (área 6).

os habitantes do grande thorog

Os monstros do vale, os perytons e as gárgulas que guardam a Torre de Telkoun possuem as descrições normais das espécies apropriadas. O Zaos e o próprio Telkoun são descritos a seguir.

Telkoun Adranther: Humano meio-abissal Fet12; ND 14; extra-planar (Médio); 12d4+36 DV; 67 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 22 (toque 17, surpresa 18); Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+1) e 2 garras +2 (dano: 1d4) ou *meia-lança* +2+9/+4 (dano: 1d8+3, dec. x3), ou toque à distância: +9 (conforme a magia); **QE** Visão no escuro 18 m, imunidade a venenos, resistência a ácido, frio, eletricidade e fogo 20; Tend. CM; TR Fort +9, Ref +8, Von +9; For 12, Des 19 (com o anel), Con 16, Int 14, Sab 13, Car 20.

Perícias e Talentos: Alquimia +7, Concentração +18, Esconder-se +14, Conhecimento (arcano) +12, Ouvir +6, Espionar +12, Identificar Magia +15, Observar +7; Criar Item Maravilhoso, Grande Fortitude, Foco em Magia Aprimorado (Encantamento), Iniciativa Aprimorada, Foco em Magia (Encantamento), Magia Penetrante.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *envenenamento, escuridão*, 1/dia — *blasfêmia, nuvem profana, praga, profanar*.

Magias Conhecidas (6/8/7/7/6/3; CD base 15 + nível da magia, 19 + nível da magia para magias de encantamento): 0 — *abrir/fechar, detectar magia, ler magia, luz, mãos mágicas, pasmar, raio de gelo, romper morto-vivo, som fantasma*; 1º — *enfeitiçar pessoas, escudo arcano, identificação, mísseis mágicos, queda suave*; 2º — *esplendor da águia, força do touro, invisibilidade, o riso histérico de Tasha, ver o invisível*; 3º — *dissipar magia, relâmpago, sugestão, velocidade*; 4º — *enfeitiçar monstros, metamorfosear-se, porta dimensional*; 5º — *cone glacial, imobilizar monstros*; 6º — *despistar*.

Inventário: *Meia-lança +2, braceiras da armadura +4, broche do escudo, manto do morcego, anel da Destreza +2, varinha de lentidão* (restam 16 cargas), *poção de curar ferimentos moderados, 2 poções de curar ferimentos leves, 2 adagas* (nas botas), *chave da torre, chave das jaulas, insígnia da armadilha* (para a área 7), *chave do portal*.

Filho de uma feiticeira maligna e de um demônio poderoso, Telkoun sempre teve fome por poder mágico. Conforme suas habilidades de feitiçaria se tornavam mais fortes, ele se aventurou por todas as partes de Faerûn, procurando os segredos do verdadeiro poder. Há quase vinte anos, ele e seus companheiros se depararam com a fortaleza perfeita, uma antiga torre netherese no Grande Thorog. Após terem eliminado os monstros que habitavam o local, Telkoun traiu seus companheiros, escravizando-os e tornando-se o único mestre da torre.

Ele já passou vários anos desvendando os segredos da torre. O maior e mais perigoso deles é a *esfera de estase*. Ele acredita que um lorde demônio esteja entre as criaturas aprisionadas dentro da esfera, e tem feito experiências cuidadosas para identificar exatamente os ocupantes da esfera antes de libertá-los. Seu sonho é libertar o prisioneiro secreto e, em troca, conseguir uma recompensa grande e sombria.

O Zaos: Fera do caos avançada; ND 10; extra-planar (Grande — Caótico); 16d8+48 DV; 125 PV; Inic. +4; Desl. 6 m; CA 16 (toque 9, surpresa 16); Corpo a corpo: 2 garras +21 (dano: 1d4+6 e instabilidade corpórea); HE Instabilidade corpórea; RM 15; **QE** Visão no escuro 18 m, imune a transformação, imune a sucessos decisivos; Tend. CN; TR Fort +13, Ref +10, Von +10; For 22, Des 11, Con 17, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Escalar +24, Arte da Fuga +16, Esconder-se +15, Saltar +22, Ouvir +19, Observar +19, Natação +12, Acrobacia +9; Lutar às Cegas, Trespassar, Encontrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso.

Instabilidade Corpórea: Qualquer criatura atingida pelo ataque corpo a corpo do Zaos deve obter sucesso em teste de resistência de Fortitude (CD 21) ou se tornará uma massa esponjosa e amorfa. A vítima é incapaz de segurar ou utilizar qualquer tipo de item, conjurar magias ou ativar itens mágicos, e não consegue distinguir aliados de inimigos. Seu deslocamento é reduzido para 3 m ou 1/4 do normal, o que for menor. Ele atacará como se estivesse cego. A cada rodada que a criatura permanecer nesse estado amorfo, ela sofrerá 1 ponto de dano permanente de Sabedoria; caso a Sabedoria da vítima seja reduzida a 0, ela se tornará uma fera do caos. A criatura recuperará sua própria forma por 1 minuto se obtiver sucesso num teste de Carisma (CD 15) e pode tentar restabelecer sua forma normal uma vez por rodada até conseguir.

A instabilidade corpórea não é uma doença ou maldição — portanto, é muito difícil removê-la. As magias *alterar forma* e *pele rochosa* não curam a criatura afetada, mas são capazes de estabilizá-la na sua forma natural enquanto durarem. As magias *restauração, cura completa* e *restauração aprimorada* removem o efeito completamente (para recuperar os pontos de Sabedoria perdidos, será necessária outra magia *restauração*).

Imune a Transformação: Nenhuma magia ou efeito conseguirá alterar a forma de Zaos, incluindo *metamorfose* e *petrificação*.

sangue e ouro

“Sangue e Ouro” é uma pequena campanha ambientada nas Fronteiras Prateadas, um ambiente detalhado de terrenos acidentados, locais de aventura e situações perigosas, tudo dentro de uma área geográfica relativamente pequena. A ação se passa nas vizinhanças da aldeia de Neve Morta. Todos os locais e eventos de “Sangue e Ouro” foram criados para funcionarem sozinhos, embora estejam frouxamente conectados.

Todos os encontros de “Sangue e Ouro” são apropriados para quatro personagens de 5º nível (consulte a caixa de texto *Classificação da Aventura* para mais informações sobre como ajustar este cenário para grupos maiores ou menores e de níveis diferentes).

antecedentes

Durante a maior parte de sua existência, a aldeia de Neve Morta tem sido uma comunidade pequena e inexpressiva como muitas outras por todo o Norte. Seus habitantes suportavam os desafios da vida nas fronteiras, incluindo as hordas de orcs, as feras selvagens e os invernos rigorosos. Estes perigos tornaram o povo do lugar vigilante e

determinado. Até hoje, eles conseguiram triunfar sobre as ameaças ao seu lar e adquirir uma relativa estabilidade para sua comunidade. Isso até agora.

Este estado de coisas alterou-se subitamente quando, há poucos meses atrás, um caçador descobriu ouro por acidente nas águas de um riacho próximo. A localização remota da vila provou não ser um problema para que a notícia e rumores se espalhassem, despertando o interesse de garimpeiros e aventureiros. Agora, Neve Morta é o destino preferido dos exploradores que buscam sua sorte nas perigosas terras altas acima da aldeia. Logo atrás vieram os que não se interessam pelo ouro, mas desejam explorar a situação. Alguns esperam conseguir dinheiro vendendo produtos e serviços para os garimpeiros, e outros com atividades menos honestas, como estelionato e até mesmo roubo.

Resumo da Aventura

“Sangue e Ouro” é uma aventura baseada em localidade. Entretanto, ela difere da maioria dos cenários desse tipo, pois seu ambiente não está confinado a um local determinado, como uma masmorra ou uma cidade. Os personagens dos jogadores poderão visitar não só a própria aldeia de Neve Morta, mas três locais de aventuras próximos (“A Morte Vem de Cima”, “Acampamento Orc” e “O Poço da Escuridão”). Cada um destes locais contém um encontro separado e auto-suficiente que pode ser jogado sem a necessidade dos demais, mas ganchos em comum ligam todos eles, para que os personagens possam se envolver em uma história maior.

“A Morte Vem de Cima” coloca os personagens contra um par de wyverns que tem atacado os rebanhos da cidade. O covil das wyverns fica a apenas alguns quilômetros da aldeia.

“Acampamento Orc” descreve o covil temporário de Urgreth, um dos filhos do Rei Obould e um grupo feroz de combatentes orcs planejando problemas e assassinato na aldeia abaixo.

“O Poço da Escuridão” se desenrola em torno de um templo de Shar escondido em uma mina abandonada, não muito longe da aldeia.

Além desses locais de aventuras, dois encontros acionados por eventos são descritos aqui: “Os Caçadores de Sangue”, um encontro com dois terríveis worgs que, por coincidência, são os animais de estimação de Urgreth; e “Posseiros”, um encontro com alguns dos piores caçadores de ouro que agora infestam Neve Morta.

GANCHOS PARA OS PERSONAGENS

Por que seus jogadores vão querer que os personagens se aventurem nos campos de Neve Morta? Lembre-se de que essa história não é tanto linear, é mais uma série de locais de aventuras ligados entre si dentro de uma área específica. Em relação às motivações dos personagens, o Mestre é capaz de inventar suas próprias razões para os personagens dos jogadores terem viajado para este local ou pode escolher uma das opções abaixo.

Mensageiros: O grupo foi contratado para levar mensagens ou documentos importantes de Lua Argêntea para Neve Morta. Estas mensagens poderiam estar ligadas com o problema atual da comunidade ou ser relacionadas a um assunto completamente diferente.

Febre do Ouro: As notícias sobre a corrida do ouro em Neve Morta inebriam as mentes dos personagens com visões de riqueza imediata. Intrigados pela oportunidade de se

tornarem ricos ou pelas chances de emprego que a situação oferece, os personagens viajam para Neve Morta.

Lei e Ordem: O grupo fica sabendo sobre os problemas em Neve Morta e decide auxiliar a aldeia para restaurar a segurança e a ordem ao seu povo. Caso os personagens já sejam cidadãos das Fronteiras Prateadas, talvez eles tenham sido indicados pela liga para representar seus interesses na cidade.

O Dever Chama: Rumores sobre as atividades da Irmandade Arcana, dos orcs ou dos kir-lanan nos arredores de Neve Morta pedem uma resposta dos Harpistas. Um agente Harpista sugere que o grupo forneça ajuda realizando um reconhecimento na área da aldeia em nome da organização.

Neve Morta

Quando os personagens chegarem à comunidade, leia ou interprete o texto a seguir para os jogadores:

A pequena aldeia de Neve Morta fica aninhada nas encostas setentrionais das Montanhas Inferiores. As montanhas ao redor criam sombras escuras e frias sobre o povoado. Ovelhas pastam nas encostas mais baixas, guardadas por pastores armados com bestas enquanto se alimentam do capim áspero que brota em meio ao chão pedregoso. Além dos pastos, o terreno se ergue rapidamente até rochedos íngremes cobertos esparsamente por abetos, para então se unir às Montanhas Inferiores, que apontam para o céu rodeadas de nuvens.

Desta região elevada, um riacho límpido e veloz cascadeia por diversas quedas curtas e passa próximo à aldeia. Um aglomerado de talvez duzentos edifícios de madeira cercados por uma antiga muralha de pedras pode ser visto na parte mais baixa desse vale montanhoso. Do lado de fora da muralha, um agrupamento de tendas, barracas e outros abrigos improvisados se assemelha a um campo de ervas daninhas.

Após chegarem à comunidade, cabe aos personagens decidir como vão passar o tempo. Presumimos que eles tenham vindo a Neve Morta por um motivo específico, seja o resultado de ações da campanha ou algo fornecido pelo Mestre (veja Ganchos de Personagem, acima). Consulte o mapa de Neve Morta para determinar a localização dos lugares importantes listados nesta aventura.

NECESSIDADES BÁSICAS

Comida e abrigo são um pouco difíceis de se encontrar em Neve Morta atualmente. A economia da cidade está em caos graças à explosão populacional. Os personagens podem escolher entre os seguintes estabelecimentos (a maioria deles indicada no mapa de Neve Morta).

O Asilo de Marthammor (área 1): Os viajantes podem contar com abrigo por uma noite e uma única refeição de pão duro e queijo no asilo não importando suas condições financeiras. Os anões normalmente recebem de cinco a dez viajantes por noite, mas conseguiriam arrumar espaço para até vinte. Após a primeira noite e primeira refeição, a diária custa 2 PP por um catre no dormitório do asilo e mais 1 PP por uma refeição austera de pão e queijo. Os clérigos de Marthammor expõem os hóspedes após uma dezena, a não ser que sejam anões ou que tenham feito algo para merecer a amizade especial de Kerrilla Gema Estelar.

O Brasão (área 3): Esta taverna serve carne de carneiro ou de vaca assada, acompanhada por batatas e legumes cozidos por 5 PP o prato. Também oferece três quartos para aluguel, dois dos quais estão atualmente ocupados. O terceiro quarto comporta seis pessoas com conforto razoável. Lonnor, o proprietário, sabe como é difícil encontrar bons quartos hoje em dia, e cobra 5 PO por noite pelo dormitório.

Residência Lança de Gelo (área 7): Os visitantes nobres ou heróis renomados podem ficar na casa da Senhora Lança de Gelo indefinidamente, embora as boas maneiras indiquem que uma estadia de duas dezenas é mais que suficiente. Heróis educados que precisem permanecer em Neve Morta por mais tempo devem procurar outros locais de estadia. A criadagem da Senhora Lança de Gelo fornece um aposento confortável e três refeições excelentes todos os dias para os hóspedes, sem esperar ou aceitar nenhuma remuneração.

A Senhora Lança de Gelo oferece seu lar a aventureiros visitantes somente se já tiverem conquistado uma boa reputação nas Fronteiras Prateadas (embora alguns tipos inescrupulosos podem usar testes bem sucedidos de Belfar para conseguir a oferta de sua hospitalidade).

Casa de Vandar (área 9): Este velho celeiro em ruínas dificilmente passaria por uma pousada. A proprietária é uma meio-orc chamada Vandar (meio-orc Lad6, NM) que abriga quase setenta hóspedes em catres úmidos e frios por 3 PP por noite, ou 5 PP se alguém se interessar por uma mísera refeição de biscoitos e um caldo insosso. Vandar também dirige a "taverna", que consiste em uma tenda cheia da cerveja mais barata que ela conseguir, cobrando 1 PP por caneca. Apesar do preço e da sujeira, sua taverna tem dado bastante lucro.

A Rosa e o Martelo (área 10): A única verdadeira hospedaria dentro das muralhas de Neve Morta, a Rosa e o Martelo é afiliada ao Asilo e à Torre da Vigília. Ela possui

vinte aposentos particulares (cada um comporta duas pessoas, ao preço de 4 PO por dia) e um dormitório comunal com espaço para até vinte pessoas (um catre custa 6 PP por noite). O preço da hospedagem inclui duas refeições simples e um tanto frugais por dia.

A ÉPOCA DO ANO

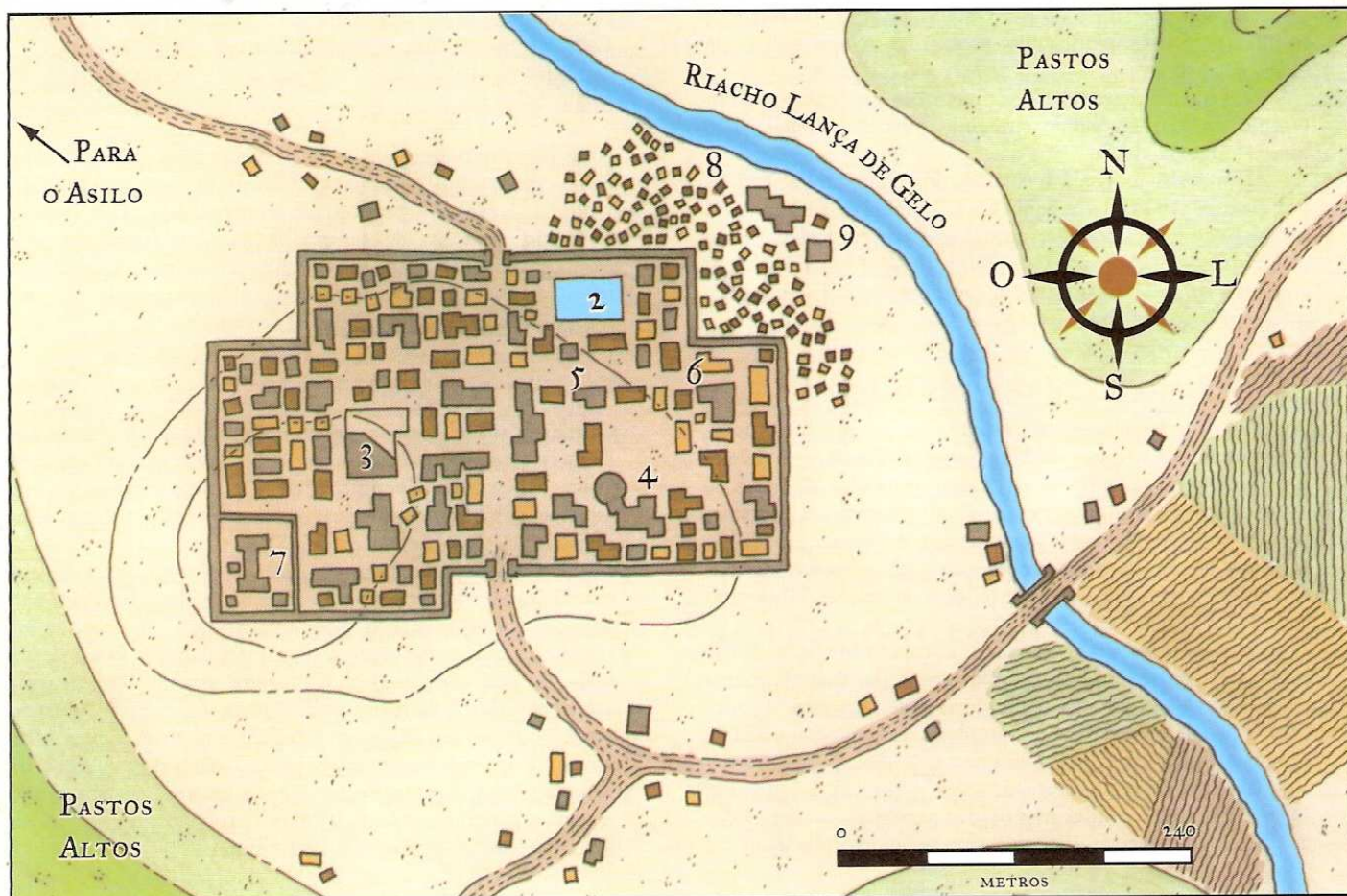
A aventura foi criada para que a ação transcorra no mês de Eleasis, logo após o Festival de Verão. O Mestre pode ajustar a época do ano como for melhor para sua campanha. Se escolher o inverno, a maior parte do terreno ao redor de Neve Morta estará virtualmente bloqueada, e até mesmo expedições curtas até as áreas selvagens podem ser perigosas por causa das condições climáticas.

COMO OS RUMORES SE ESPALHAM

Ao passar uma noite nos bares do Brasão, da Rosa e o Martelo ou da Casa de Vandar e gastando cerca de 5 PO, um personagem pode realizar um teste de Obter Informação. Quanto maior for o resultado, mais informações ele recebe; veja adiante (talvez o Mestre prefira interpretar a aquisição de rumores, e neste caso é possível que o teste de perícia não seja necessário).

Os personagens dos jogadores que se aproximem diretamente do Capitão Mannock, da Senhora Lança de Gelo ou dos principais clérigos da aldeia e perguntarem sobre coisas a fazer quase certamente receberão a indicação da primeira pista (a caçada aos monstros), ou talvez dos orcs a oeste, caso os heróis desejem mais opções.

CD 10: Uma recompensa de 300 PO foi oferecida pela morte de um grande monstro voador que tem se alimentado dos rebanhos da aldeia, à noite, nos pastos altos (veja Pastos Altos adiante).



CD 15: Vários viajantes parecem estar atrasados ou desaparecidos. A maioria estava viajando pelas imediações da Estrada da Bifurcação. Grandes lobos foram avistados no local (veja A Estrada da Bifurcação, adiante).

CD 15: Os posseiros expulsaram alguns garimpeiros de seus achados (veja Os Campos de Mineração, adiante).

CD 20: Orcs armados para a guerra foram avistados nos vales altos a oeste da aldeia (veja "Acampamento Orc").

CD 25: Um mineiro anão partiu a várias dezenas atrás para procurar uma mina antiga ao norte da Estrada da Bifurcação, mas foi encontrado morto na estrada de Neve Morta, com partes de seu corpo aparentemente dissolvidas. Os clérigos do Asilo o enterraram (uma visita ao asilo pode fornecer mais informações sobre este rumor e levará ao "Poço da Escuridão").

Locais importantes em Neve Morta

A maior parte das pessoas comuns de Neve Morta é composta por pastores de ovelhas, de cabras, lenhadores, armadilheiros e mineiros (as montanhas próximas são ricas em minérios de ferro, cobre e prata).

1. O ASILO DE MARTHAMMOR

A cerca de 3,2 quilômetros de Neve Morta existe uma abadia fortificada dedicada a Marthammor Duin, a divindade protetora dos anões que vivem entre as comunidades humanas no Norte. Os aspectos de Marthammor incluem guias, exploradores, viajantes e relâmpagos. A igreja do Andarilho é pequena, mas seus seguidores são leais, e os anões que descobrem que suas atividades podem levá-los para terras distantes sempre lhe prestam homenagens. Muitos aventureiros anões reverenciam Marthammor, especialmente aqueles cujas viagens parecem conduzi-los em direções incertas ou aleatórias.

A Observadora Kerrilla Gema Estelar (anã do escudo Clr8 de Marthammor Duin, NB) lidera a abadia. Abaixo dela estão uma dúzia de clérigos, sete monges, dez frades (na maioria Plb1 e Plb2 que prestaram votos de serviço) e doze guardas. Os anões administram o asilo e um refeitório para viajantes necessitados, que hoje em dia está quase sempre lotado.

Kerrilla providencia cura de bom grado para as pessoas boas que precisam, embora cobre por isso. Normalmente ela requer que o beneficiado pelo auxílio divino realize um serviço ou um favor para a abadia. Isso pode incluir auxiliar na manutenção da ordem na aldeia voluntariando-se para a milícia local, investigar um dos rumores perturbadores ou resolver um dos problemas que o vilarejo enfrenta atualmente.

Caso seja perguntada sobre o mineiro mencionado anteriormente nos rumores, Kerrilla dirá ao grupo que através da magia *falar com os mortos*, ela descobriu que Bromgart, o mineiro, encontrou "clérigos da escuridão" e uma "fera feita de trevas" nas antigas Minas da Mão de Ferro. Ela também lhes dirá a localização geral dessas antigas minas (o cenário da aventura Poço da Escuridão, adiante nesta seção).

2. A TORRE DE VIGÍLIA DA MANHÃ

Erguendo-se sobre as muralhas da cidade, esta torre delgada projeta sua sombra sobre o portão principal. Uma bandeira tremula sobre sua seta mais elevada, enfeitada com o alvorecer dourado de Lathander, o Senhor do Amanhecer. A Torre da Vigília é o lar de cinco clérigos Lathanderitas, bem como de dois guardas que certificam a segurança do templo. O Senhor da Manhã Ashnar, o Humilde (humano Clr4/Pl3 de Lathander, LB) é o líder do templo.

Ashnar e Kerrilla do Asilo nutrem uma boa amizade e frequentemente se reúnem para discutir assuntos importantes para a comunidade. Seus conselhos e apoio são bastante procurados por muitos moradores, e a dupla nunca deixou de oferecer ajuda quando necessário.

Assim como os clérigos do Asilo, os Lathanderitas da Torre de Vigília fornecem cura para os cidadãos bondosos necessitados (consulte Cura no Capítulo 3 do *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*). Ashnar é um pouco idealista e tende a forçar e convencer aventureiros a tomarem atitudes audazes.



A aldeia de Neve Morta

3. O BRASÃO

Os personagens que estejam procurando um lugar para comer receberão indicações sobre este pequeno estabelecimento de madeira. Lonnor (humano Plb3, N), um nativo de Neve Morta, é o proprietário e o administrador do local, que é considerado um dos melhores bares da aldeia. Sua placa de madeira ostenta o desenho de um grande escudo de madeira com um campo verde separado em duas metades horizontais por uma barra branca larga. Quando lhe perguntam sobre o símbolo, Lonnor dá de ombros e explica que ele já estava lá quando ele comprou o local, há mais de vinte anos.

Os frequentadores do Brasão são principalmente os lenhadores, pastores e comerciantes locais que desejam escapar da bagunça e da confusão que assolam sua outrora pacata aldeia. Eles são menos amigáveis com estranhos do que seriam antes do início da corrida do ouro, e sua reação inicial a personagens recém-chegados é neutra.

4. HASKAR RIBEIRINHO, SECOS E MOLHADOS

Haskar Ribeirinho (halfing Esp3, LN) poucos meses atrás reclamava para quem quisesse ouvir que seu negócio ia de mal a pior. Agora, sua loja é uma das mais movimentadas da aldeia e ele vende seus produtos a preços exorbitantes para os garimpeiros desesperados. Antigamente, sua clientela incluía lenhadores, armadilheiros e caçadores, para quem ele vendia lâminas e cabos de machado, armadilhas, flechas, corda e algumas mochilas. Agora, ele vende equipamento para escalar, picaretas, esmeris, pás, rações de viagem, fósforos, cantis, lanternas, óleo combustível e uma variedade de outros itens para os que tentam a sorte nos campos de mineração.

A conveniência da loja de Haskar — é a única verdadeira loja de armarinhos em Neve Morta, embora vários concorrentes tenham surgido recentemente em Vila da Neve (veja a área 8 do mapa de Neve Morta) — somada à sua habilidade de obter novos estoques regularmente, apesar da escassez em qualquer outro local na aldeia, aumentou consideravelmente o número de clientes. Atualmente, os preços praticados pela loja estão 40% acima dos valores do *Livro do Jogador*.

5. BOTICÁRIO

Morwenna Dresdtinn, boticária e herborista, cuida das necessidades medicinais de Neve Morta desde que herdou esta pequena loja de seu pai há mais de vinte anos. Nesta época Morwenna (humana Adp6, CB) já tinha mais de cinquenta, e hoje ela não é nenhuma menininha, como costuma dizer para seus clientes. Entretanto, sua habilidade é óbvia pela forma habilidosa com que ela seleciona, prepara e engarrafa os ingredientes para os remédios caseiros comuns. O povo da aldeia a procura em busca de ungüentos para amenizar reumatismos, cataplasmas para curar dores de dente e chás

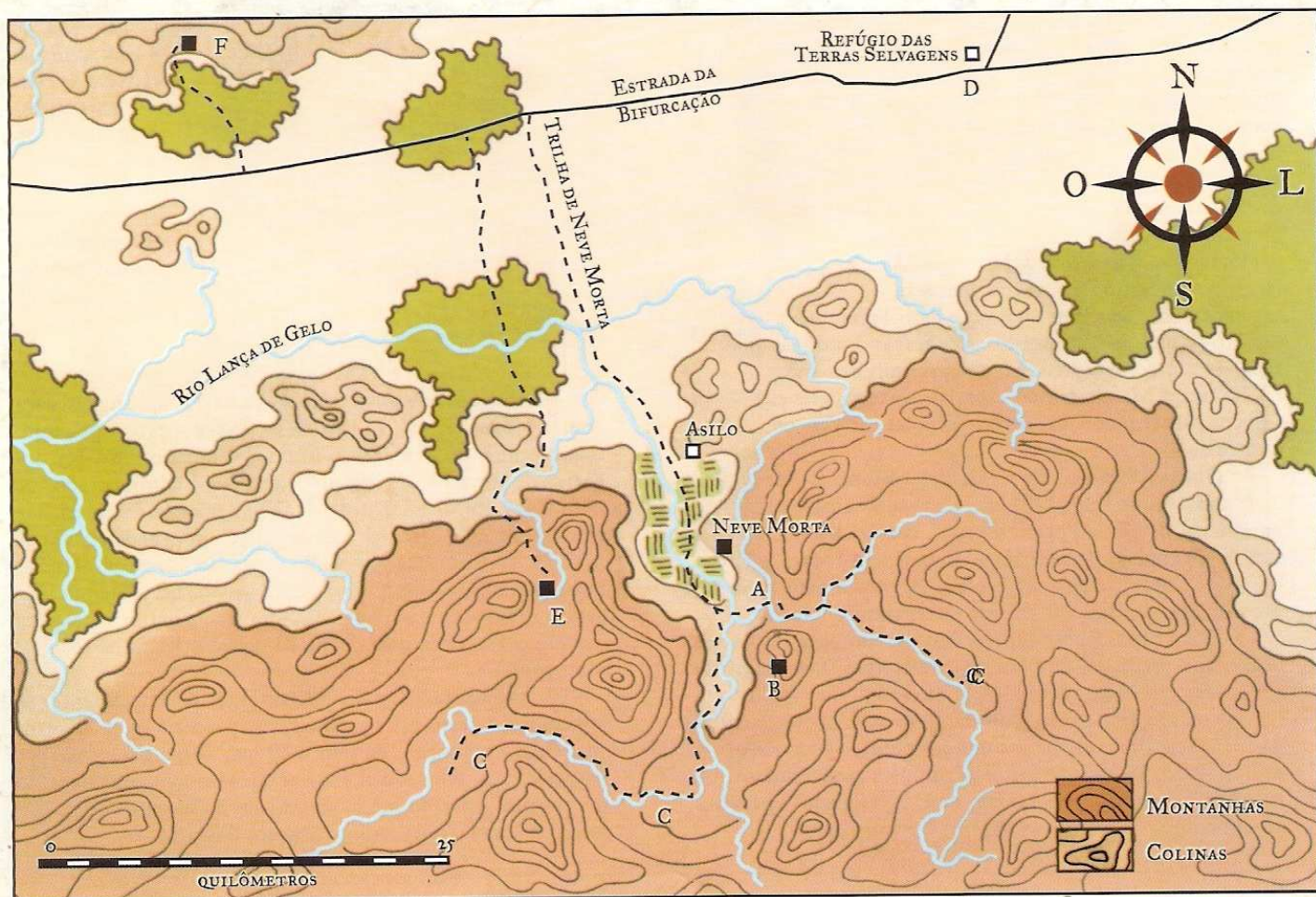
para auxiliar a digestão. Ela possui a capacidade e os meios para criar *poções de curar ferimentos leves, curar ferimentos moderados e resistência a elementos*, que são vendidas pelo preço padrão. Sua loja tem tido um número considerável de fregueses ultimamente, desde a descoberta do ouro local. Muitos dos mineiros vão até ela em busca de poções e ela está tendo dificuldades em suprir a demanda.

6. PRISÃO DA ALDEIA

Este prédio térreo está lotado de prisioneiros. A maioria dos detentos é de humanos e anões de Vila da Neve (veja a área 8) presos por estarem bêbados e causarem desordem nas ruas da aldeia. Alguns são mantidos encarcerados por cometer pequenos delitos como furtos, dano à propriedade e agressão. A Senhora Arletha Lança de Gelo julga os mais violentos de acordo com a conveniência de seus horários.

Conforme a população de Neve Morta cresce, a milícia sobrecarregada tem feito cada vez mais prisões, a ponto da cadeia já não comportar mais ninguém. A milícia reduziu a sentença da maior parte dos crimes menores para apenas uma noite de encarceramento, e a Senhora Lança de Gelo e seu conselho estão trabalhando em um sistema de multas em dinheiro como alternativa à punição mais tradicional. Os personagens que sejam flagrados quebrando alguma das leis comuns das comunidades no Norte provavelmente passarão pelo menos uma noite no local.

Mannock, Capitão da Vigília: Humano Com5; ND 4; humanóide (Médio); 5d8+8 DV; 32 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 18 (toque 11, surpresa 17); Corpo a corpo: *espada longa* +1 +9 (dano: 1d8+3, dec. 19–20) ou à distância: *besta leve* +7 (dano: 1d8, dec. 19–20); Tend. CB; TR Fort +5, Ref +2, Von +0; For 15, Des 13, Con 12, Int 13, Sab 8, Car 10.



Perícias e Talentos: Escalar +1, Intimidar +4, Ouvir +5, Cavalgar +4, Observar +5; Prontidão, Vitalidade, Foco em Arma (espada longa).

Inventário: Espada longa +1, besta leve (obra-prima), 20 virotes, peitoral de aço (obra-prima), escudo grande de madeira, poção de curar ferimentos moderados.

7. RESIDÊNCIA LANÇA DE GELO

Esta mansão de dois andares construída em pedra e madeira está mostrando sinais de idade, mas mesmo assim é uma das estruturas mais impressionantes de Neve Morta. O lar da família Lança de Gelo há gerações, atualmente é a residência da Senhora Arletha, a única nobre hereditária da aldeia e a líder nominal da comunidade. A Guarda da Senhora, um grupo formado por oito soldados assalariados liderados pela Capitã Rivha Stormevik (humana Gue3, CB) guarda o portão de ferro instalado no meio da muralha de pedra que contorna a mansão. O edifício fica no centro de um jardim belíssimo e bem cuidado.

Os guardas se recusarão a permitir a entrada de qualquer um que não tenha horário marcado para ver a Senhora Lança de Gelo, ou que não esteja em Neve Morta tratando de assuntos oficiais. Representantes da liga das Fronteiras Prateadas ou enviados designados de outras cidades signatárias têm permissão de entrar, mas somente durante o dia e após um dos guardas ter anunciado a sua chegada para a senhora da casa. Qualquer outra pessoa (aventureiros que desejem oferecer sua assistência, por exemplo) deve escrever uma carta requerendo uma audiência e entregá-la ao guarda, que a entregará à Senhora Arletha. A menos que o remetente seja uma clara perda de tempo ou tenha uma má reputação, a senhora costuma garantir uma audiência rápida em sua casa, em geral no dia seguinte.

A Senhora Arletha Lança de Gelo é a líder nominal de Neve Morta e a última de sua linhagem. Seu irmão herdou o título da família de sua mãe há dez anos atrás, mas faleceu há cinco anos, quando liderava a milícia da aldeia contra um grupo de trolls que aterrorizava as fazendas além das muralhas. Desde então, Arletha tem carregado o título familiar e as responsabilidades que o acompanham com graça e habilidade. Ela confia em um conselho informal para auxiliá-la na tomada de decisões. Os membros de seu conselho são os líderes da Torre de Vigília da Manhã, Feldys Sombra do Carvalho (um druida importante) e Männock, o Capitão da Vigília. Frequentemente ela convida alguns dos mercadores mais prósperos de Neve Morta para participarem das discussões como conselheiros especiais, quando o assunto está relacionado ao comércio.

Os cidadãos de Neve Morta respeitam a Senhora Lança de Gelo por seus julgamentos justos e sua imparcialidade. Em especial, eles apreciam sua falta de ostentação; ela não se preocupa em bancar a nobre da mansão ou em impor seu título aos "plebeus". Apesar de ser uma das maiores proprietárias de terra na região, ela nunca usou essa vantagem para tratar qualquer um de seus inquilinos de maneira injusta. Entretanto, a tensão da situação atual está começando a afetá-la, e sua paciência está se esgotando.

Ela recebe os visitantes com cordialidade em sua residência antiga, porém elegante. Caso eles sejam educados e corteses, ela os tratará bem; os que se comportarem de maneira abusiva ou rude serão encaminhados até a porta por um de seus guardas. Ela tem pouco tempo para longas conversas sobre assuntos sem importância, já que está com as mãos cheias só por tentar manter o controle da situação. Embora reconheça que a descoberta do ouro seja benéfica

para Neve Morta de muitas maneiras, ela teme que isso arruinará a aldeia antes de terminar. Ela será grata por qualquer auxílio tangível que os personagens possam oferecer, e embora a cidade não possa fornecer grandes recompensas pelos serviços dos aventureiros, ela assegura a quaisquer benfeitores que eles sempre terão sua gratidão e a de seu povo.

Senhora Arletha Lança de Gelo: Humana Ari5; ND 4; humanóide (Médio); 5d8-5 DV; 19 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 16 (toque 14, surpresa 14); Corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +4 (dano: 1d8, dec. 19-20), ou à distância: arco longo (obra-prima) +6 (dano: 1d8, dec. x3); Tend. NB; TR Fort +0, Ref +3, Von +7; For 10, Des 14, Con 9, Int 14, Sab 13, Car 15. Altura: 1,71 m.

Perícias e Talentos: Blefar +6, Diplomacia +10, Mensagens Secretas +5, Conhecimento (nobreza) +6, Conhecimento (história do Norte) +6, Conhecimento (local [o Norte]) +6, Ouvir +5, Leitura Labial +6, Cavalgar +10, Sentir Motivação +9, Observar +5; Esquiva, Combate Montado, Vontade de Ferro.

Inventário: Amuleto da armadura natural +2, anel de proteção +2, espada longa (obra-prima), camisa de cota de malha (obra-prima) (normalmente ela não o veste, e portanto não está incluído em sua CA acima), arco longo (obra-prima), 20 flechas, poção de curar ferimentos moderados, poção de natação.

8. VILA DA NEVE

Quando a população de garimpeiros explodiu além da capacidade das pousadas, tavernas e celeiros da aldeia de acomodá-los, os caçadores de ouro que chegavam receberam permissão da Senhora Lança de Gelo para estabelecer um acampamento temporário fora das muralhas do vilarejo. Isso foi há pouco mais de um mês. Agora, a população de Vila da Neve (assim chamada pelos moradores locais porque eles esperam que o acampamento desapareça aos primeiros sinais de neve no outono) é maior do que a de Neve Morta.

O local é um labirinto de barracos precários para uma ou duas pessoas, empilhados sem o menor cuidado com a aparência. Durante o dia, Vila da Neve fica quase vazia, pois a maioria de seus habitantes está nas colinas próximas procurando por ouro. De noite, o local se torna um centro de atividade desordenada, abastecida por cerveja e esperança. Todo tipo de perigos e vícios, que eram quase desconhecidos na aldeia antes dessa época de tumulto, já surgiram em Vila da Neve: jogatina, drogas e prostituição são os principais. Passar uma noite ali é bem mais perigoso para os incautos do que permanecer dentro das muralhas de Neve Morta. Garimpeiros bêbados, posseiros cobiçosos, punhistas habilidosos e outros tipos indesejáveis obrigam todos a se manterem em alerta constante.

9. A CASA DE VANDAR

Uma das poucas estruturas permanentes de Vila da Neve, a Casa de Vandar é uma "pousada" grande e precária que consiste em um velho celeiro barulhento e cheio de goteiras e vários aposentos menores, todos unidos por uma tenda aberta. Vandar (meio-orc Lad6, NM), a proprietária, e sua equipe de doze rufiões se aproveitam impiedosamente dos pobres ou tolos o bastante para se colocarem sob seus cuidados — muitos garimpeiros já retornaram para seus quartos vindos dos campos de mineração somente para serem roubados enquanto dormiam. Ela já subornou dois guardas da

cidade e está pensando em remover o Capitão Mannock, pois ele costuma ser curioso demais para o seu próprio bem.

10. A ROSA E O MARTELO

Esta hospedaria confortável está quase sempre lotada hoje em dia, graças à corrida do ouro. Mesmo assim, os personagens que não estejam desesperados o bastante para ficarem no Asilo e os que não são famosos o suficiente para serem convidados a se hospedar na Residência Lança de Gelo podem encontrar acomodações na Rosa e o Martelo.

A hospedaria pertence e é administrada por Hedrick "o Martelo" Torlund (humano Gue3/Esp2, N), um guerreiro aposentado, e por sua esposa Rosa (humana Plb2, N). Geralmente eles são pessoas bem humoradas, demonstram uma atitude amigável para todos que entrarem em seu estabelecimento até receberem motivos para mudar de opinião.

As Áreas selvagens

Sempre que os personagens deixarem a relativa segurança de Neve Morta e viajarem pelo campo, estarão sujeitos ao clima difícil e aos monstros perigosos das áreas selvagens. Neve Morta e as terras ao norte são consideradas campo aberto para a determinação do clima (consulte o Capítulo 2), enquanto a maior parte das outras áreas ao redor da aldeia são consideradas áreas montanhosas.

Para determinar os encontros nas áreas selvagens, considere Neve Morta e as terras ao norte como parte das Terras da Lua, do Vale Adbar e da região do Vale Frio (Tabela 2-2). Obviamente, qualquer um que se dirija até as montanhas ao redor da aldeia estará viajando através das Montanhas Inferiores (Tabela 2-6). Alguns encontros

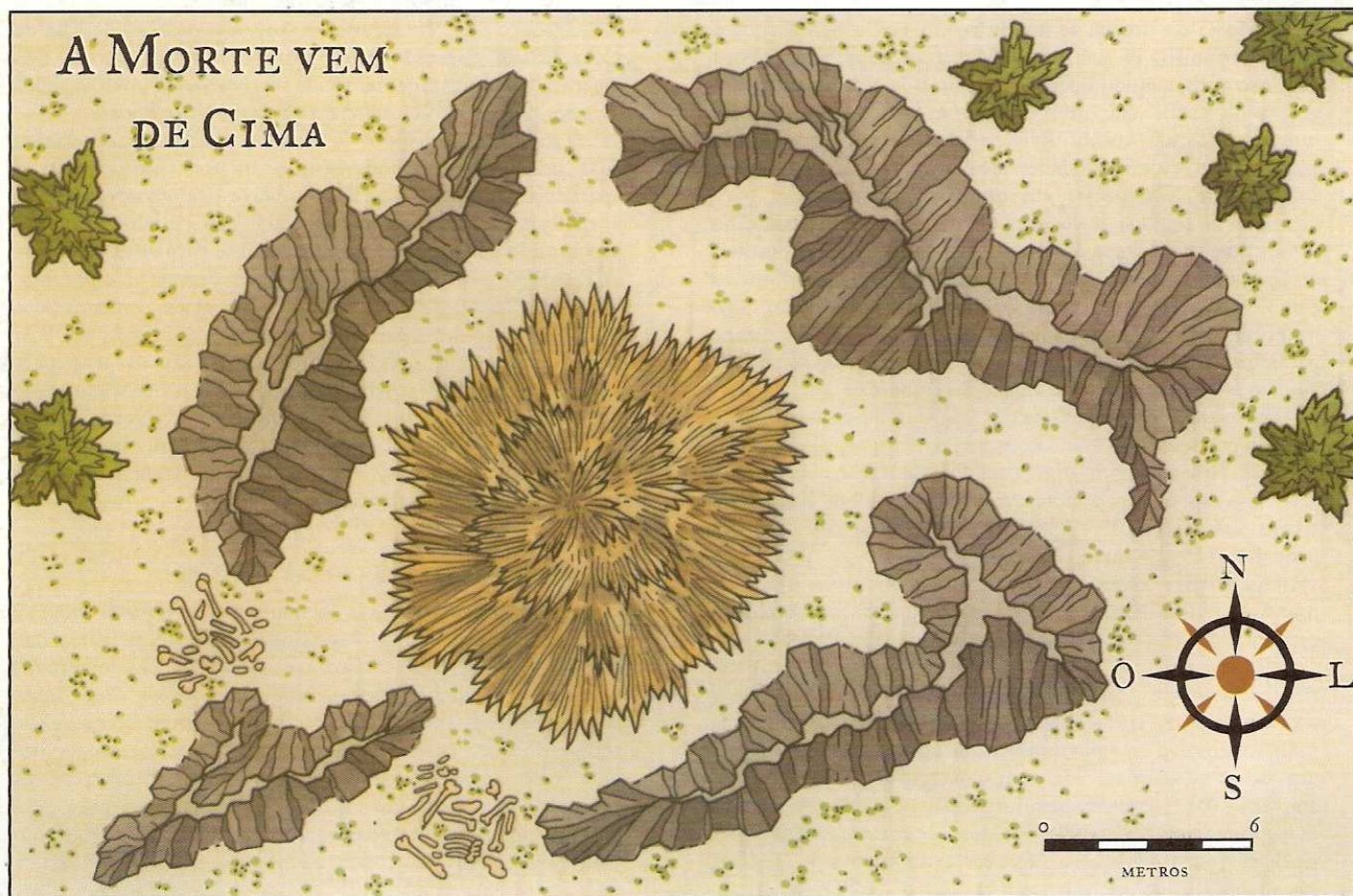
aleatórios nas áreas selvagens podem ser mortais para grupos de nível médio, portanto você deve ajustar a quantidade ou tipos de monstros encontrados de maneira a conseguir NE entre 2 e 8 (caso o nível médio dos jogadores seja 5). A chance de um encontro para cada hora de viagem depende dos esforços dos personagens em viajar rápida ou cautelosamente; consulte Encontros nas Áreas Selvagens no Capítulo 2.

Nenhum encontro acontecerá a menos de 3 quilômetros das muralhas da aldeia durante o dia ou dentro de 1,5 quilômetros à noite ou com clima ruim. Até mesmo os monstros deixam a vila em paz, a não ser que estejam procurando por problemas.

A. PASTOS ALTOS (NE 7)

A aldeia usa há muito tempo estes capinzais elevados para alimentar seu rebanho, na maioria bovino, caprino e ovino. Atualmente, estas áreas são o território de caça de um par de wyverns (veja "A Morte Vem de Cima", adiante neste capítulo). O Vale de Neve Morta se estende entre os Montes Presa Sombria e Oervhek por vários quilômetros, e os pastores de ovelhas e cabras usam os pastos altos nas escarpas de ambas as montanhas durante o verão. Eles e suas famílias representam cerca de uma centena do povo de Neve Morta, e a maioria vive em pequenos chalés de pedra espalhados de norte a sul do vale.

Os pastos altos atualmente são castigados pelos ataques noturnos de um par de wyverns. As criaturas vivem debaixo de um desfiladeiro rochoso a cerca de 4,5 quilômetros de Neve Morta e de lá eles mergulham sobre as cabeças de gado adormecidas para apanhar petiscos suculentos a cada duas noites. Isso tem acontecido a pouco mais de uma dezena, e desde então os pastores de Neve Morta tornaram-se um



bando de paranóicos insones. Eles sabem que algo está atacando e levando seu rebanho embora, mas ainda não conseguiram ver a coisa, porque ela ataca rapidamente do céu noturno.

Os personagens podem descobrir mais a situação praticamente em qualquer lugar onde os moradores da aldeia se reúnam. Caso seja preciso um incentivo para que eles investiguem o assunto, todos sabem que os pastores reuniram uma recompensa de 150 PO para qualquer um que coloque um fim neste terror, e que a Senhora Lança de Gelo prometeu igualar esta quantia. Caso os personagens tenham ido até Neve Morta devido a assuntos das Fronteiras Prateadas ou da Senhora Alustriel, a Senhora Lança de Gelo talvez se aproxime deles em nome da aldeia, pedindo ajuda para solucionar o problema. Os personagens talvez desejem questionar os pastores sobre o que eles viram, mas não conseguirão mais informações do que já foi descrito acima.

A morte vem de cima

As wyverns não sabem que alguém foi contratado para por um fim em suas atividades (e nem se importariam se soubessem) e portanto continuam caçando carne fresca, atacando um pasto diferente a cada duas noites. A melhor maneira para que os personagens consigam apanhá-las é simplesmente escolher um rebanho e vigiá-lo; há 20% de chance por noite de que estejam vigiando o pasto certo quando as wyverns atacarem. Caso os personagens tentem melhorar esta probabilidade (deslocando diversos rebanhos para vigiá-los todos de uma vez ou usando magias de adivinhação), a chance aumenta para 50% por noite de vigília.

Como os pastos oferecem pouca cobertura, a distância de observação para o encontro é de 6d6x6 metros. Para este encontro, o Mestre pode considerar luar parcial, obscurecido por nuvens, o que significa luz de estrelas. Os personagens montando guarda no chão avistarão as wyverns a uma distância de observação aleatória com um teste em Observar (CD 22). Caso os personagens tentem permanecer escondidos, é difícil serem avistados pelas wyverns a esta distância (Observar CD 35 mais o pior modificar de Esconder-se dos personagens do grupo, devido à luz das estrelas). Consulte Distância de Encontros no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*. Perceba que é quase impossível para as wyverns perceberem os personagens mesmo quando estiverem na metade da distância de observação, e talvez desçam para atacar o rebanho sem saber de sua presença.

Wyverns (2): 66 PV, 53 PV.

Táticas: O casal trabalha em conjunto contra os atacantes, mergulhando um depois do outro ou de pontos opostos, um deles lutando contra os personagens enquanto o outro circula acima e espera sua chance de atacar. As criaturas voarão de volta para seu covil se qualquer uma delas perder mais da metade de seu total de Pontos de Vida ou se uma delas for morta.

Recompensa: Os pastores e a Senhora Lança de Gelo concordaram em oferecer uma recompensa de 300 PO pela morte de qualquer monstro ou monstros que estejam se alimentando do rebanho da vila. Mas antes de entregar seu dinheiro suado, os pastores gostariam de ver alguma prova do sucesso dos personagens (naturalmente, caçadores de monstros inescrupulosos poderiam relatar a morte de uma wyvern como sendo o fim do problema e coletar a recompensa). Na ausência do cadáver do monstro, uma dezena sem novos ataques será considerada como prova de que os heróis resolveram o problema.

Desenvolvimento: Caso uma ou ambas as wyverns sobrevivem ao seu encontro com os personagens, elas voltarão a atacar o gado assim que estiverem completamente curadas. O povo da aldeia pode acreditar que os monstros foram mortos ou expulsos se os pastos ficarem livres das wyverns por algumas noites sucessivas, mas as criaturas retornarão quando puderem.

B. O COVIL DAS WYVERNS (NE 8)

As wyverns vivem a cerca de 4 quilômetros ao sudoeste de Neve Morta, bem no alto de uma cordilheira de montanhas. Seu covil fica no interior de um grande afloramento de rochas, protegido de vários lados pelas formações naturais. Quando os personagens chegarem a esta área, leia ou interprete a seguinte informação.

Os bosques de abetos esparsos das encostas das montanhas subitamente dão lugar a uma rampa de pedras soltas, que conduz a um contraforte de rochas irregulares que marcam o eixo da cadeia de montanhas. Espalhados por toda a escarpa a céu aberto, é possível ver alguns ossos embranquecidos pelos elementos, que parecem ter caído de um local mais alto. Um leve cheiro de carne apodrecida paira no ar.

As wyverns sabem que qualquer um que conseguiu expulsá-las enquanto estavam caçando é uma ameaça em potencial às suas vidas, portanto estarão atentos a intrusos caso tenham lutado com o grupo nos pastos altos. Durante o dia, a qualquer hora há 50% de chance de que uma das duas esteja dormindo, descansando para se recuperar de seus ferimentos.

Os heróis vigorosos que encontrarem o caminho até o covil das wyverns descobrirão que para chegar até lá é necessária uma escalada difícil por uma encosta arborizada.

A aproximação: A pior parte da escalada fica bem abaixo do covil, uma rampa irregular com cerca de 60 metros de altura e quase 45° de inclinação (Escalar CD 10). Pedras soltas na escarpa tendem a rolar sob os pés dos escaladores, fazendo bastante barulho (o que permite um teste de Ouvir para as wyverns notarem a aproximação de qualquer pessoa a pé). Conforme os heróis se aproximam, conseguem ver mais ossos de animais e o odor de carne morta fica cada vez mais forte.

As wyverns preferem apanhar os intrusos na região da escarpa íngreme e atacá-los do ar, mas caso fiquem encurraladas em seu covil lutarão até a morte.

Wyverns (2): PV 66, 53.

Caso os heróis já tenham feridos as wyverns anteriormente, seus pontos de vida devem ser reduzidos apropriadamente (mas também deve-se levar em conta que elas podem ter se curado de parte desse dano até que os personagens voltem a encontrá-las).

Tesouro: Alguns dos ossos encontrados ao redor do ninho das wyverns são de humanóides: anões, elfos, halflings e humanos. Destas vítimas, as criaturas tomaram os seguintes itens, que agora podem ser encontrados sob seu ninho: um total de 400 PO em moedas diversas; um par de opalas negras no valor de 275 PO cada uma e uma bolsa de couro contendo poeira da ilusão.

Conforme indicado anteriormente na descrição da área, os heróis que levarem de volta uma prova da morte das wyverns poderão reivindicar a recompensa oferecida.

C. OS CAMPOS DE MINERAÇÃO (NE 5)

Os campos de mineração ficam além do Vale de Neve Morta, na parte mais alta da região banhada pelo Riacho Lança de Gelo nas montanhas que rodeiam a aldeia. Foi em uma das margens deste rio de águas límpidas e geladas que os primeiros flocos de ouro foram encontrados na última primavera. Mais de trezentas pessoas de quase todas as raças e idades passam a maior parte do dia vagando pela área. Os garimpeiros mais resistentes e melhor equipados acampam ali, enquanto os outros se arrastam desde Vila da Neve todas as manhãs e retornam todas as noites.

Apesar de alguns dos riachos mais promissores criados pelo degelo já estarem secos nesta época do ano, ainda existem diversos outros riachos, arroios e nascentes, alimentados pela neve eterna das Montanhas Inferiores. Nestes regatos, os garimpeiros tentam sua sorte. Alguns deles se movem de um para outro após alguns dias na esperança de uma descoberta, enquanto outros escolhem um local que talvez parece promissor e se estabelecem para trabalhar por um mês ou mais.

Alguns garimpeiros construíram calhas nos locais mais promissores. Estes mecanismos filtram a água através de grades e tanques em escada. Os garimpeiros checam os minerais coletados em cada caixa em busca de ouro. Enquanto isso, a água enviada através do canal retorna ao regato de onde veio a alguns metros rio abaixo.

Outros garimpeiros preferem peneirar em busca do ouro. Eles escolhem áreas promissoras de regatos e arroios rasos e passam horas peneirando cascalho do fundo do regato. As pepitas de ouro, se surgirem, são extraídas da bateia; o restante do material é deixado de lado. Dúzias de garimpeiros usando este método podem trabalhar no mesmo local.

Um dia nos campos de mineração não é fácil. A maioria dos garimpeiros acorda ao alvorecer para enfrentar a caminhada íngreme até a montanha e os riachos. Eles levam rações e água (e às vezes bebidas mais forte) consigo, além de todo o equipamento e apetrechos necessários: mochilas, cordas, picaretas, machadinhas, facas, bateias, pítons, pederneiras e isqueiros, velas e tochas. Muitos também carregam um toco de giz, um pedaço de carvão ou tinta para que possam marcar os locais onde encontram "boas chances" ou ouro.

Embora o número de regatos e arroios devesse tornar a procura mais fácil, o número de garimpeiros torna a busca um desafio. A etiqueta da garimpagem diz que uma pessoa que por acaso se aproxime de um local onde alguém já esteja instalado deve continuar caminhando até que seu predecessor esteja fora do seu alcance visual. Entretanto, na prática existem vários garimpeiros mal intencionados, egoístas, desagradáveis ou simplesmente inescrupulosos, que ignoram completamente estas regras. Alguns são valentões que expulsam os garimpeiros mais fracos ou menos agressivos dos melhores locais, enquanto outros não hesitam em usar a intimidação para tomar para si o lugar de um garimpeiro bem sucedido.

Gangues de posseiros já começaram a se formar em Vila da Neve. Estes ladrões esperam até que alguém relate ter achado boas chances ou ouro, e observam todos os que estiverem gastando dinheiro demais dentro e nas cercanias da aldeia. Em seguida, os posseiros localizam a área de trabalho do garimpeiro sortudo e usam táticas de intimidação ou força bruta para convencê-lo a desistir da posse do local.

posseiros

Este encontro pode acontecer a qualquer momento que os personagens estejam a mais de um quilômetro além das

muralhas de Neve Morta. Um grupo de posseiros se aproximará do grupo, e a maneira como serão tratados estabelecerá a boa ou má reputação dos personagens durante o restante de sua estadia na aldeia.

Bellis, o líder dos posseiros, é um mercenário (humano Gue4, NM) que chegou a Neve Morta logo depois da notícia da descoberta do ouro começar a se espalhar. Ele acabou de ser dispensado do exército de Everlund (ou Maranhetera), mas como sempre foi um valentão (e muito preguiçoso), ele acredita que conseguiria dinheiro mais rápido tomando para si os garimpos alheios do que através do trabalho militar ou de um emprego honesto. Bellis pensará que os personagens são garimpeiros e tentará intimidá-los para que abram mão de seu garimpo. Embora esta estratégia tenha conseguido alguns resultados para ele e seus seguidores, eles deixaram passar um detalhe importante em seu esquema: talvez devessem esperar que um garimpo *produza* ouro antes de tomá-lo.

Quando estiver pronto para iniciar este encontro, leia ou interprete a informação a seguir para os jogadores.

Quatro homens vêm em sua direção com passos rápidos e olhares determinados. Três deles estão vestindo roupas similares: armaduras de couro simples sujas de terra, calças de lã usadas, mantos de lã remendados e botas de couro que parecem ter percorrido muitos quilômetros. Dois deles estão carregando sacolas de lona sobre um dos ombros e todos os três carregam clavas de madeira maciça. O quarto homem é alguns centímetros mais alto e bem mais em forma do que seus companheiros. Sua cota de malha e a espada embainhada em seu quadril estão bem lubrificadas e em bom estado. Seu sorriso arrogante revela um dente a menos quando ele diz: "Ei, amigos — uma palavrinha com vocês!"

Se os personagens permitirem que Bellis continue, ele irá direto ao assunto, informando que todo o ouro dos personagens agora lhe pertence, assim como toda a terra nos arredores onde eles o tenham encontrado.

Rufiões (3): 12 PV cada um.

Bellis: PV 40.

Táticas: Bellis ordena que seus companheiros ataquem caso os personagens tentem qualquer coisa além de concordar com seus termos. Seus seguidores usam suas clavas, tentando causar dano por contusão ao invés de matá-los, enquanto Bellis saca sua espada e aguarda até que o resultado da batalha esteja decidido. Se perceber que seu grupo está perdendo, ele fugirá para Neve Morta, onde espera despistar os personagens em Vila da Neve.

Desenvolvimento: Caso Bellis escape, ele guardará rancor até se vingar do grupo. Talvez ele tente reunir outro grupo de seguidores e emboscar os personagens, roubar seus equipamentos ou montarias, ou espalhar rumores enganosos sobre suas atividades.

Se os heróis capturarem Bellis e seus homens sem matar nenhum deles e levá-los de volta à aldeia, o Capitão Mannock ficará muito feliz de assumir essa tarefa. Não há uma recompensa oferecida pelo grupo de posseiros, mas Mannock (e a Senhora Lança de Gelo) certamente apreciarão o envolvimento dos personagens.

Se Bellis ou qualquer um de seus homens for morto e a notícia chegar até Neve Morta informando que os personagens são os responsáveis (por exemplo, se um dos rufiões escapar ou se os próprios heróis relatarem o

incidente), o Capitão Mannock os confrontará quando retornarem à aldeia. Ele não lamentará por Bellis, mas certamente exigirá uma explicação do grupo. Dependendo de como os personagens responderem, ele pode colocá-los na cadeia alguns dias por comportamento inadequado, aprisioná-los e passar o caso para a Senhora Lança de Gelo ou repreendê-los sem alarde por tomar a execução da lei nas próprias mãos.

Bellis: Humano Gue4; ND 4; humanóide (Médio); 4d10+7 DV; 31 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 17 (toque 12, surpresa 15); Corpo a corpo: espada bastarda (obra-prima) +8 (dano: 1d10+6, dec. 19–20), ou à distância: adaga de arremesso +6 (dano: 1d4+3, dec. 19–20); Tend. NM; TR Fort +5, Ref +3, Von –1; For 17, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 7, Car 11. Altura: 1, 85 m.

Perícia e Talentos: Escalar +2, Adestrar Animais +3, Saltar +1, Cavalgar (cavalos) +1; Trespasar, Esquiva, Ataque Poderoso, Vitalidade, Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda).

Inventário: Espada bastarda (obra-prima), cota de malha, adaga, anel de ouro com opala no valor de 500 PO, poção da invisibilidade, 2 poções de curar ferimentos leves, 160 PO.

Jorgen, Heddwig e Metten: Humano, Com2; ND 1; humanóide (Médio); 2d8+3 DV; 12 PV cada um; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 15 (toque 11, surpresa 14); Corpo a corpo: clava +4 (dano: 1d6+1) ou porrete +2 (dano: 1d6+1 por contusão); Tend. NM; TR Fort +3, Ref +1, Von –1; For 13, Des 12, Con 11, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +4, Adestrar Animais +4, Intimidar +4; Vitalidade, Foco em Arma (clava).

Inventário: Corselete de couro batido, escudo pequeno de madeira, clava, porrete, 4d10 PP cada um, 3d4 PO cada um.

D. A ESTRADA DA BIFURCAÇÃO (NE 6)

Neve Morta fica a dezenove quilômetros a sudoeste da Bifurcação. Deste ponto, uma estrada antiga e pavimentada leva para o oeste até Sundabar, enquanto outra conduz para o norte em direção da Cidadela Adbar. Estas estradas foram construídas pelos anões e existem desde Delzoun, há mais de mil anos atrás. Apesar de sua idade, ainda estão em bom estado. Os paralelepípedos estão rachados e o mato em algumas áreas torna a caminhada difícil, mas a Estrada da Bifurcação ainda serve como a principal rota na área.

Oito quilômetros a oeste do Refúgio das Terras Selvagens, uma trilha para carroças — a estrada de Neve Morta — se separa da Estrada da Bifurcação e serpenteia para o sul por quase dezesseis quilômetros, passando através dos sopés das montanhas. Ugredh, o líder do grupo no acampamento dos orcs (veja adiante), enviou seus dois worgs de estimação para atacarem qualquer viajante que tentem ir da aldeia até a velha estrada. Os worgs patrulham as áreas mais baixas da estrada de Neve Morta, descendo até o local onde a trilha se encontra com a própria Estrada da Bifurcação.

os caçadores de sangue

O Príncipe Ugredh, o líder dos orcs no acampamento acima de Neve Morta, trouxe consigo Presa Negra e Mandíbula Sangrenta, seu par favorito de worgs caçadores, para auxiliá-lo a vigiar o território. Ugredh criou as bestas mágicas selvagens desde filhotes, e os anos de treinamento investido foram bem recompensados — as criaturas são muito leais a seu mestre e aceitam somente suas ordens. Quando ele não precisa dos dois para uma tarefa específica, o líder orc os deixa livres para perambular por onde quiserem. Ele espera

Ilustração de Richard Sardinha



Bellis e sua gangue

que os dois o auxiliem em seus objetivos para a área de Neve Morta atormentando e matando as pessoas que viagem pela Estrada da Bifurcação, uma tarefa que os worgs cumprem com um prazer diabólico. Embora o fato não seja conhecido por muitos no vilarejo, muitos futuros garimpeiros nunca chegaram a seu destino.

Quando os heróis viajaram pela primeira vez na subida da estrada de Neve Morta, os worgs já haviam retornado para o acampamento de Ugredh, para relatar seus últimos feitos ao líder orc. Eles retornaram aos seus campos de caça mais tarde na mesma noite, retornando para contar as novidades a cada três ou quatro dias.

Quando os personagens passarem novamente por este caminho (seja porque descobriram que pessoas estão sendo feridas e mortas na região, ou por estarem seguindo o caminho da Estrada da Bifurcação para outros assuntos), os worgs os farejarão e iniciarão sua caçada.

Presa Negra e Mandíbulas Sangrentas: ND 4; besta mágica (Grande); 7d10+28 DV; 71, 59 PV; Inic. +1; Desl. 15 m; CA 14 (toque 10, surpresa 13); Corpo a corpo: mordida +13/+8 (dano: 1d8+10); HE Imobilização; QE Faro; Tend. NM; TR Fort +9, Ref +6, Von +4; For 25, Des 13, Con 19, Int 6, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Esconder-se +5, Ouvir +9, Furtividade +6, Observar +9, Sobrevivência +2; Prontidão.

Imobilização (Ext): Um worg que atinja o oponente pode tentar imobilizá-lo como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o worg.

Presa Negra e Mandíbulas Sangrentas são worgs de tamanho e força incomuns (avançados para 7 Dados de Vida e tamanho Grande).

Táticas: Os worgs preferem perseguir suas vítimas, confiando em seu deslocamento silencioso e seus sentidos aguçados para rastrear suas presas através do terreno acidentado. Eles preferem alvos solitários ao invés de grupos, e costumam seguir os viajantes por quilômetros, observando-os para identificar aquele que pareça ser o mais fraco. Se possível, o par aguardará o cair da noite, de preferência quando o grupo estiver descansando, para atacar sua presa escolhida. Se puderem, imobilizarão a vítima e a arrastarão para longe para devorá-la (ou seja, só a matarão mais tarde).

Se forem forçados a fugir, os worgs tentarão aumentar suas chances de se esconder dos perseguidores usando o terreno natural como camuflagem.

Desenvolvimento: Se um dos worgs for morto, o outro levará o cadáver até Ugredh. Se os dois caírem em combate, primeiro Ugredh presumirá que estejam apenas atrasados e não iniciará uma busca até que duas noites tenham se passado. Então ele escolherá três de seus combatentes para localizar as criaturas, ordenando que eles procurem nos campos de caça dos worgs por pistas de seus animais de estimação. A menos que os personagens tenham tomado providências para esconder os corpos, os orcs os encontrarão em 1d4+2 dias após iniciarem as buscas. Assim que Ugredh descobrir que alguém matou um ou ambos os worgs, ele jurará vingança e não perderá tempo para tentar rastrear os "assassinos miseráveis".

Os worgs não têm sido muito cuidadosos em esconder suas idas e vindas e podem ser rastreados até o acampamento de Ugredh (Sobrevivência CD 14, um teste a cada 1,5 quilômetros). O acampamento dos orcs fica a cerca de dezesseis quilômetros do local da emboscada dos worgs.



O Acampamento orc

Ugreth, o orc é filho do Rei Obould Muitas-Flechas e se auto-intitula o "Príncipe". Ele e seus seguidores estão confortáveis em seu acampamento semi-permanente localizado bem no alto dos penhascos sobre Neve Morta (o local E no mapa da área de Neve Morta). Eles aproveitaram algumas cavernas de pedra calcária situadas próximas a um dos diversos riachos montanhosos que recortam toda a cadeia das Inferiores. Desta base, eles se ocupam com o reconhecimento do território ao redor da aldeia, aprendendo tudo sobre a região, as principais características defensivas e os outros locais importantes nos arredores.

Ugreth ficou surpreso ao encontrar a vila repleta de garimpeiros ávidos e ainda não decidiu o próximo passo. Ele instruiu seus batedores a realizar o reconhecimento da região como seu pai lhe ordenou, e eles estão se encarregando disso tão rápida e eficientemente quanto podem. Naturalmente, Ugreth tenta descobrir uma maneira de usar esta situação inesperada a seu favor. Embora ele adoraria tomar o controle dos campos de mineração para si (resistir à possibilidade de tamanha riqueza não é mais fácil para um orc do que para um anão ou humano), faltam-lhe soldados suficientes para aplicar o golpe. Ao invés disso, ele procura uma chance para conseguir todo o ouro que puder com um único ataque rápido, para então recuar para a segurança da Espinha do Mundo.

Os orcs designados para a companhia de Ugreth estão inquietos com a determinação de seu líder em esperar pela oportunidade adequada, mas até o momento nenhum deles teve coragem de questionar o filho do Rei Obould. Caso a situação saia do controle, talvez eles considerem atacá-lo, aprisioná-lo e enviá-lo de volta para seu pai para seu próprio bem, mas a situação precisaria se deteriorar consideravelmente antes que qualquer um deles pense numa ação tão drástica. Nenhum dos orcs aprecia a idéia de se tornar o foco da ira de seu rei, nem mesmo para salvar sua própria pele. Por enquanto, eles seguem as ordens de seu comandante, patrulhando cuidadosamente, evitando os garimpeiros, observando o progresso da corrida do ouro e se preparando para uma incursão rápida e selvagem.

COMO ENCONTRAR O ACAMPAMENTO ORC

A menos que os personagens saibam exatamente onde os orcs estão escondidos, localizar o acampamento será uma questão de sorte ou de boa investigação. Cinco horas de marcha separam Neve Morta das cavernas pelo caminho mais curto, mas isso supõe que os personagens saibam exatamente para onde estão indo (talvez por estarem se baseando em rumores ouvidos em Neve Morta). A ascensão vertical tem quase 900 metros. Existem quatro formas básicas de se encontrar o acampamento: rastrear os worgs, encontrar uma patrulha dos orcs, procurar por sinais ou pura sorte.

Rastreado os Worgs: Presa Negra e Mandíbulas Sangrentas vão e voltam do acampamento passando pela região da Estrada da Bifurcação uma vez a cada um ou dois dias. Os heróis que os encontrem na região da Bifurcação talvez consigam segui-los de volta ao acampamento (veja "Os Caçadores de Sangue", acima).

Patrulhas dos Orcs: As patrulhas de Ugreth rondam a área ao redor do acampamento (veja Patrulhas, adiante). Enquanto os personagens estiverem nessa região, podem encontrar os batedores de Ugreth. É possível que eles consigam capturar uma patrulha dos orcs e extrair a localização do acampamento de um prisioneiro, ou talvez

eles consigam seguir a patrulha de volta para o esconderijo (Sobrevivência CD 15).

Procurando por Sinais: Caso os personagens se esforcem deliberadamente para procurar por sinais de orcs enquanto estiverem a cerca de um quilômetro do acampamento, permita um teste de Procurar (ou Sobrevivência) contra CD 30 para descobrirem rastros na área. Os orcs percorreram a maior parte do terreno ao redor de seu abrigo durante suas patrulhas e trilhas antigas e quase apagadas (Sobrevivência CD 25) seguem de volta até o acampamento.

Pura Sorte: Se o grupo passar a cerca de 800 metros do acampamento durante suas andanças pela região, talvez eles se deparem com o acampamento por acaso. Permita um teste de Observar (CD 25) para que percebam certas formações rochosas incomuns através das árvores quando chegarem a oitocentos metros. Caso cheguem a 90 metros, permita um segundo teste de Observar (CD 10). Se os personagens não perceberem as formações rochosas, eles passarão direto sem encontrar o acampamento a não ser que prossigam na direção do local mostrado no mapa do acampamento.

PATRULHAS (NE 1)

Durante o dia, os orcs permanecem nas cavernas, mas enviam dois soldados para patrulharem os arredores no caso de algum garimpeiro chegar perto demais. Estes batedores percorrem um círculo irregular a cerca de 1,6 quilômetros do acampamento durante duas horas antes de retornarem para realizarem a troca de turnos.

Para cada hora que os personagens passarem a menos de 1,6 quilômetros das cavernas, há 10% de chance de encontrar uma patrulha. Caso o encontro ocorra, faça com que os personagens e os orcs realizem testes de Observar como descrito em Distância de Encontros no Capítulo Aventuras do Livro do Mestre. O terreno nessa área é de floresta leve.

Caso o Mestre determine que este encontro deve acontecer à noite ou com clima inclemente, modifique a distância de observação e os testes de perícias como apropriado.

Lembre-se que os orcs têm -1 de penalidade em suas jogadas de ataque à luz do dia. Os orcs devem ser considerados hostis para determinar suas reações. Seu primeiro objetivo é esconder as evidências de sua presença, e isso significa ter certeza de que os personagens não sobreviverão para falar do encontro. Os dois orcs empunham suas bestas carregadas no início do encontro. Se um deles morrer e o outro tiver a chance de escapar, ele o fará, tentando encontrar um esconderijo no mato onde possa permanecer até o anoitecer. Caso consiga, ele tentará voltar para o acampamento para avisar os demais.

Orc (1): 4 PV.

Veterano Orc (1): 11 PV. Veja adiante.

ouro Roubado

Os seguidores de Ugreth são relativamente ricos, para orcs. Como já mataram e roubaram muitos garimpeiros desafortunados na região, cada orc carrega ouro em pó no valor de 4d4 PO em uma pequena bolsa.

1. O RIACHO

É possível que os personagens também se deparem com este local por acaso, seguindo o curso deste riacho. Quando chegarem às suas margens pela primeira vez, leia ou interprete a seguinte informação para os jogadores.

Um riacho estreito e veloz, com não mais de 1,2 metros de largura máxima, flui através da floresta de pinheiros e das pedras cobertas de musgo em direção de uma grande formação rochosa. O som de suas águas correntes preenche o vale.

O riacho é bem raso, com cerca de 30 centímetros de profundidade. O som do fluxo constante causa -2 de penalidade em todos os testes de Ouvir a menos de 12 metros.

Não existem trilhas próximas ao riacho, mas a subida pela escapa pode ser feita sem grandes problemas. O terreno se alterna entre áreas relativamente abertas, caminhos rochosos cheios de pedras no chão e bosques de pinheiros da montanha.

2. A APROXIMAÇÃO (NE 3)

Os orcs fizeram tudo ao seu alcance para esconder sua presença, incluindo tentar caminhar o máximo possível pelo solo pedregoso (para reduzir a possibilidade de deixar rastros que possam ser seguidos por inimigos). Quando se aproximam da caverna, eles caminham ao longo do leito do rio para se aproveitar de que assim não deixam pegadas.

Uma cortina de folhagens oculta a boca da caverna na área 4. Os personagens nesta área que estudem o local podem realizar um teste de Observar (CD 15) para perceber a tela. Um resultado de 25 ou mais no teste também permite perceber a sentinela logo atrás da cortina de folhas. A sentinela na área 4 aguardará até que os personagens estejam a 9 metros de sua posição para ativar a armadilha descrita naquela seção.

Os orcs instalaram várias armadilhas simples no local. Estas armadilhas são ativadas quando alguém passar por um quadrado marcado com um A no mapa.

Armadilha (rede oculta com 1,5 m de diâmetro): ND 3; qualquer criatura apanhada pela rede ficará suspensa a 1,5 m do chão e imobilizado; Teste de resistência de Reflexos (CD 20) para evitar; Teste de Força (CD 25) para rasgar a rede; Teste de Arte da Fuga (CD 26) para se libertar; Teste de Procurar (CD 24); Operar Mecanismos (CD 15).

Sentinelas: Sempre que o esquadrão estiver ocupando o acampamento, haverá dois orcs postados como sentinelas. Os dois estão marcados com um S no mapa. Um se senta a cerca de 6 m acima do chão, sobre os galhos de um abeto com vista para o riacho, e o outro se esconde atrás da tela construída com folhagens densas na boca da caverna. A tela acrescenta +10 no teste de Esconder-se da sentinela. Para detectar a sentinela escondida no abeto, a ação é mais difícil; a densa folhagem dos galhos da árvore acrescenta +15 ao teste de Esconder-se deste orc.

Orcs (2): 4 PV cada um. Machado de guerra, besta leve.

Táticas: A sentinela atrás da cortina tem ordens de ativar a armadilha de troncos se qualquer criatura potencialmente hostil chegar a menos de 9 m da boca da caverna (veja a área 3). As ordens da sentinela da árvore são para aguardar que seu colega ative a armadilha antes de disparar sua besta contra os intrusos. Ele também atirará em qualquer um que for pego por uma das redes. Caso perceba um intruso, ele

aguardará a ativação da armadilha; se o invasor chegar a 3 m da boca da caverna sem que a armadilha seja ativada, ele suporá que o orc responsável pela armadilha ainda não percebeu o intruso e abrirá fogo com sua besta.

3. A CORTINA (NE 3)

Assim que os personagens estiverem a 9 m da boca da caverna, a cortina se tornará óbvia. Leia ou interprete a seguinte informação aos jogadores.

Uma cortina simples feita de ramos de pinheiros e folhagem amarrados a uma moldura de madeira esconde a boca de uma caverna da observação acidental. A caverna leva para o interior da montanha que se eleva sobre o vale.

A cortina não foi feita para ser um obstáculo. Ela pesa cerca de 25 quilos e pode ser colocada de lado com uma ação de movimento. Uma das sentinelas descritas na área 2 se esconde atrás da tela, pronta para interceptar intrusos ou soar um alerta para seus companheiros.

Orc: 4 PV. Machado de guerra, besta leve.

Táticas: Caso a sentinela atrás da cortina não intercepte os personagens na área 2, ela lutará aqui (se os personagens já derrotaram essa sentinela, ignore este encontro). Ele aguardará até que os heróis se aproximem a menos de 9 m e acionará a armadilha de troncos chutando duas toras posicionadas logo abaixo da rampa que conduz à boca da caverna.

Armadilha de Troncos Deslizantes (toras de 3 m de comprimento): ND 3; toque à distância: +10; 3d8 pontos de dano; Reflexos (CD 20) anula; Procurar (CD 25); Operar Mecanismos (CD 15).

Os troncos também servem como um sistema de alarme para o acampamento. Um par de cantis de metal foi afixado a ambas as extremidades das duas toras; quando elas rolam pelo chão, os cantis fazem muito barulho, o que basta para alertar qualquer orc dentro da caverna de que o perigo está a caminho.

4. ENTRADA DO TÚNEL (NE 6)

A boca da caverna dá para um túnel de pedra calcária que serpenteia pelo interior da montanha. O teto tem menos de 2,4 m de altura, e o túnel não passa de 1,8 m no ponto mais largo. As paredes são úmidas e escorregadias, e filetes de água podem ser vistos escorrendo do teto. O ar no interior da caverna tem um forte odor animal, parecido ao de um cachorro molhado.

Caso as sentinelas tenham dado o alarme, os personagens que entrarem no túnel terão de abrir caminho lutando contra os soldados orcs restantes. Caso contrário, a passagem estará livre.

Táticas: Se os orcs da área 5 forem alertados para defender essa passagem, note que o túnel é tão estreito que só haverá espaço para as criaturas passarem em fila única. Os orcs combaterão quaisquer intrusos enquanto Ugrehth veste sua armadura e se prepara.

5. CAVERNA DORMITÓRIO (NE 6)

O chão desta grande caverna de pedra calcária está repleto de pilhas de peles de animal fedorentas e rasgadas. O mau odor não é atenuado pela umidade geral das paredes e do

chão da caverna. Um toco de árvore grande serve como uma mesa improvisada, e sobre ela há um monte de ossos descarnados de animais, odres de vinho e outros itens pessoais. Empilhados contra a parede do fundo estão alguns sacos de pano bojudos e um pequeno barril de madeira. Um outro túnel sai desta caverna não muito longe da entrada. Ao norte, uma fenda estreita serpenteia através da rocha, lisa por causa da água.

Durante as horas do dia todos os orcs, exceto das sentinelas e os encarregados das patrulhas, estão nesta área, protegendo-se contra o sol. À noite, as duas sentinelas na área 2 permanecem de serviço, enquanto o restante da pequena companhia sai para investigar o território.

Orcs (6): 4 PV cada um.

Veteranos Orcs (4): 11 PV cada um. Veja adiante.

Táticas: Os orcs que forem forçados a recuar do túnel de entrada lutarão aqui, defendendo a entrada para a caverna de seu líder. Se forem atacados por apenas um ou dois personagens habilidosos, os orcs talvez abram caminho subitamente para atraí-los até um espaço maior na área 5 e em seguida cercá-los para obter a vantagem de atacá-los pelos flancos ou até mesmo tentar uma manobra Agarrar em massa.

Se tudo parecer perdido, os orcs tentarão escapar através da fenda na parede norte. É uma passagem apertada (Arte da Fuga CD 10) e logo depois uma escalada difícil (Escalar CD 10) por uma rampa que sobe por cerca de 7,5 m até uma pequena abertura na face norte do cume da montanha.

6. APOSENTOS DE UGRETH

(NE 4-7)

Esta caverna natural de pedra calcária é menor do que o dormitório dos orcs, e também mais seca. No canto ao sul da câmara pode-se ver uma pilha de peles de animais, recoberta pela de uma doninha muito grande. Há um outro toco de árvore no chão desta caverna, e sobre ela a pele de um grande animal esticada e coberta com o que parecem ser marcas e desenhos.

O filho do Rei Obould Muitas-Flechas tem uma caverna inteira apenas para si, e fez o possível para ficar bem confortável com os poucos itens que trouxe com a expedição.

Caso os personagens tenham lutado e expulso Presa Negra e Mandíbulas Sangrentas, os dois worgs estarão aqui, se escondendo enquanto se recuperam de seus ferimentos. Se os worgs ainda não foram encontrados, há 20% de chance de que os dois estejam no local a qualquer hora (tornando o encontro bem mais difícil).

Ugreth: 27 PV. Veja adiante.

Presa Negra e Mandíbulas Sangrentas: 71, 59 PV. Veja "Caçadores de Sangue", anteriormente neste capítulo.

Táticas: O Príncipe Ugreth luta com ferocidade para impedir sua captura, iniciando sua fúria quando os personagens entrarem em seus aposentos. Ele não conversará com os personagens e se recusará a se render se a opção for apresentada. Se tiver tempo suficiente, ele beberá sua *poção do heroísmo* antes do combate se iniciar. Ele sabe demais sobre os planos de seu pai para cair nas mãos dos inimigos. Se não puder evitar sua captura, ele tentará provocar os personagens ao máximo para que estes o executem. Ugreth sabe que seu pai não pagará resgate algum, e que, mesmo se conseguir escapar, talvez o Rei

Os orcs de Ugreth repelem um ataque.

Obould ainda mande executá-lo por ter falhado em sua missão. Certamente ele perderia muito do respeito que possui entre seus irmãos e os demais orcs do exército. A morte parece ser bem melhor do que esse tipo de humilhação.

Tesouro: Ugredh e seus homens vieram para Neve Morta como batedores, e não para pilhar. Mas apesar de suas ordens, eles já acumularam uma pequena quantidade de tesouros. Dois baús de madeira neste aposento guardam 855 PP, 315 PO e vinte peles de castor no valor de 5 PO cada. A pele de doninha atroz sobre a qual Ugredh dorme vale 40 PO.

Desenvolvimento: Se os personagens capturarem Ugredh, eles terão conseguido algo importante. Caso os batedores orcs ainda estejam à solta, eles retornarão para seu lar imediatamente e informarão o Rei Obould sobre a captura de seu filho. Este evento precipitaria o ataque de Obould contra as Fronteiras Prateadas. Ou, se o Rei preferir aguardar, ele poderia contratar mercenários para libertar seu filho, enviar assassinos para matá-lo em seu cativeiro antes que Ugredh possa divulgar qualquer segredo valioso ou até mesmo enviar um batalhão de soldados para exterminar Neve Morta como forma de retaliação.

Ugredh: Orc Bbr4; ND 4; humanóide (Médio); 4d12+12 DV; 39 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 16 (toque 11, surpresa 15); Corpo a corpo: machado grande (obra-prima) +8 (dano: 1d12+3, dec. x3), ou à distância: besta leve +5 (dano: 1d8, dec. 19-20); **QE** Visão no escuro 18 m, movimentação rápida, fúria 2/dia, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA), sensibilidade à luz; Tend. CM; TR Fort +7, Ref +2, Von +1; For 14, Des 13, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 8. Altura : 1,75 m.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Intimidar +3, Saltar +2, Ouvir +5, Observar +6, Sobrevivência +2; Prontidão, Foco em Arma (machado grande).

Fúria: As seguintes mudanças ocorrem quando Ugredh se enfurece: CA 14 (toque 9, surpresa 13); 47 PV; Corpo a corpo: machado grande (obra-prima) +10 (dano: 1d12+6, dec. x3); TR Fort +9, Von +3; For 18, Con 20; Escalar +7, Saltar +4; Sua fúria dura 7 rodadas, e em seguida ele fica fatigado (-2 Força, -2 Destreza, incapaz de investir ou correr) até o final do encontro.

Sensibilidade à Luz: Os orcs sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque à luz do dia ou dentro do raio da magia *luz do dia*.

Inventário: Machado grande (obra-prima), besta leve, 20 virotes, *peitoral de aço +1*, *poção de curar ferimentos leves*, *poção de heroísmo*.

Veteranos Orcs: Com2; ND 1; humanóide (Médio); 2d8+2 DV; 11 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 16 (toque 10, surpresa 16); Corpo a corpo: machado de guerra +5 (dano: 1d8+3, dec. x3), ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8, dec. 19-20); **QE** Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +0, Von -1; For 16, Des 10, Con 13, Int 7, Sab 9, Car 6.

Perícias e Talentos: Ouvir +2, Observar +2.

Sensibilidade à Luz: Os orcs sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque à luz do dia ou dentro do raio da magia *luz do dia*.

Inventário: Cota de malha, escudo grande de aço, machado de combate, besta leve, 20 virotes.

o poço da escuridão

Jadylyn Darvea é uma sacerdotisa jovem e ambiciosa a serviço de Shar. Seguindo as ordens da Senhora da Noite, reveladas em um sonho, a jovem clériga estabeleceu um posto avançado para seu culto sombrio e secreto. Ela foi encarregada de converter uma antiga mina dos anões (localização F no mapa da área de Neve Morta) em um santuário adequado à Deusa Negra, uma tarefa que tem executado com prazer.

Acompanhando Jadylyn estão quatro acólitos, aprendizes a serviço da divindade. Eles são servos devotados a Jadylyn, pois a consideram a voz da divindade e sacrificariam suas próprias vidas se ela assim ordenasse.

O templo fica dentro de uma velha mina abandonada dos anões (as Minas da Mão de Ferro), iniciada a cerca de quatrocentos anos atrás, mas nunca terminada. Saqueadores orcs, em busca de sangue e tesouros, atacaram as obras da mina antes de seus construtores terem a oportunidade de completar mais que as escavações iniciais. Os defensores foram corajosos, mas acabaram todos mortos graças à selvageria e à quantidade de orcs da horda.

As Minas da Mão de Ferro não são muito conhecidas em Neve Morta, mas há anos detêm a reputação de um local geralmente assombrado por monstros terríveis. Kerrilla Gema Estelar, a líder do Asilo de Marthammor, sabe que o garimpeiro Bromgart Mão de Ferro encontrou seu fim nas antigas minas, e quando os personagens dos jogadores pedirem sua ajuda ou oferecerem seus serviços, ela lhes indicará o caminho para o local.

Se os heróis conseguirem as informações sobre as minas de Kerrilla (ou de outro morador antigo de Neve Morta), conseguirão encontrar as Minas da Mão de Ferro sem muitos

características da mina

Os aposentos e as passagens das minas apresentam as seguintes características, exceto quando observado o contrário na descrição de uma área específica. Primeiro, as passagens e as câmaras têm somente 1,5 m de altura; intrusos mais altos devem se abaixar e por isso sofrem -2 de penalidade de circunstância nas jogadas de ataque enquanto lutarem nesses espaços apertados. Os humanos que habitam o complexo estão acostumados com os tetos baixos e não sofrem essa penalidade.

Segundo, a maioria das salas é completamente escura. Os personagens que não possuírem visão no escuro necessitarão de uma fonte de luz para envergar. Por fim, as minas são estranhamente frias e úmidas — a temperatura oscila em torno de 4º (condições de frio, conforme descrito no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). Os personagens sem roupas quentes estarão sujeitos ao frio e ao dano por exposição caso fiquem muito tempo nas minas.

problemas. Talvez também encontrem o lugar ao se depararem com a trilha para carroças que segue a partir das minas até a Estrada da Bifurcação, seguindo-a até as escarpas das Montanhas Rauvin.

APROXIMANDO-SE DA MINA

Uma antiga trilha para carroças esquecida leva da Estrada da Bifurcação até as Minas da Mão de Ferro, passando através de colinas íngremes e florestas densas. Procurar rastros pela trilha (Sobrevivência CD 14) revela sinais da passagem ocasional de criaturas de vários tamanhos, incluindo pelo menos uma mula, vários humanóides de tamanho Médio e vários humanóides Grandes. Caso o personagem examinando a trilha obtenha um resultado igual ou maior a 24, conseguirá perceber que um grupo de rastros que volta para a Estrada da Bifurcação provavelmente foi feito por um humanóide gravemente ferido que tropeçou e caiu várias vezes, arrastando-se por parte do caminho (estas marcas foram feitas pelo garimpeiro anão fugindo do Poço).

Quando os heróis se aproximarem da mina, leia ou interprete a seguinte informação para os jogadores.

A trilha para carroças termina numa clareira verdejante, rodeada por alguns edifícios de madeira há muito arruinados que atualmente não passam de cascas vazias. Uma colina íngreme se ergue logo ao norte. Da clareira, uma rampa larga de terra pavimentada com troncos apodrecidos leva até a entrada da mina, recortada na lateral da colina. A abertura não é mais que um buraco retangular aberto na colina, visível acima das árvores de uma distância de 200 metros.

Não há nada de interessante nos edifícios velhos. Centenas de anos atrás, eles eram casamatas, fundições e oficinas para as minas. Os personagens que vasculharem a área ao redor da entrada ou que se propuserem a vigiá-la também não descobrirão muito — os guardas do templo não costumam se aventurar do lado de fora, pois obedecem as ordens de sua líder de se manterem escondidos.

Não existem rastros facilmente discerníveis na área próxima à entrada da mina, pois o solo é duro e pedregoso demais para deixar marcas. Entretanto, um personagem com o talento Rastrear pode distinguir (Sobrevivência CD 19) mais dos rastros misturados nos arredores da clareira, entrando e saindo pela entrada da mina. Estes rastros são de dois a cinco dias atrás.

ENTRANDO NA MINA

A entrada da mina é um buraco largo e baixo, com 6 m de largura por 3 m de altura, recortado na lateral da colina a cerca de 15 m acima de sua base. Chegar até lá não é difícil, graças à rampa de inclinação suave que os construtores originais providenciaram para facilitar o acesso de carroças de suprimentos. A rampa se nivela ao chegar ao topo, formando uma plataforma com 6 m de comprimento por 3 m de largura. Quando os personagens atingirem este ponto, leia ou interprete a seguinte informação para os jogadores.

Diante de vocês há uma abertura recortada na própria rocha da colina. Um batente espesso, construído com três lajes de granito com as pontas unidas com argamassa, circunda a entrada por três lados (esquerda, direita e topo). Um leve odor de ar estagnado e de podridão emana do interior sombrio.



Suportes de blocos de granito idênticos perfilam-se pelo túnel além da entrada, desaparecendo na escuridão. A passagem após o umbral tem 6 m de largura por 3 m de altura. O túnel se alarga a 2,4 m da entrada. Quando os personagens chegarem neste ponto...

Subitamente, a passagem se alarga, formando uma grande câmara retangular. Uma brisa fria e seca desliza lentamente por suas peles quando vocês se aproximam, trazendo com ela o cheiro fétido de podridão que vocês detectaram na entrada. O aposento foi talhado nas entranhas da encosta, suas paredes, o piso e o teto cuidadosamente esculpidos na pedra natural. No centro do piso, um quadrado de trevas se abre como uma boca faminta. Duas correntes enferrujadas que desaparecem na escuridão se esticam a partir de duas roldanas de ferro que ladeiam a entrada. As manivelas, mais altas do que o alcance de um humano, parecem travadas por décadas de ferrugem. Além do fosso e do mecanismo, a sala se estende por mais alguns passos para o interior da colina antes de terminar em uma grande parede de pedras e escombros.

O maquinário enferrujado é um elevador simples que permite fácil acesso entre a entrada da caverna e as minas abaixo. Uma plataforma de madeira e um par de contrapesos estão suspensos no fosso pelas correntes enroladas nas roldanas. Embora as manivelas pareçam enferrujadas e inoperantes à primeira vista, qualquer observação mais cuidadosa (teste de Procurar ao redor dos tambores, ou qualquer tentativa de girá-los) revelará que a maior parte dessa "ferrugem" são simplesmente flocos de ferrugem jogados sobre graxa preta — as manivelas funcionam perfeitamente bem.

Jadylyn e seus seguidores deixam a entrada livre de propósito, para que visitantes casuais não encontrem nada que os incite a instigar as velhas minas com mais cuidado.

A DESCIDA

A distância entre o alto do poço e o piso da caverna (área 1) é de cerca de 60 m. Os personagens terão de voar, escalar ou usar o elevador para continuar. No momento, a plataforma do elevador está no fundo do fosso. Ela pode ser erguida ou baixada com as manivelas no alto ou no fundo do fosso (teste de Força CD 10) ou puxando a corrente dos contrapesos de cima da plataforma (teste de Força CD 15). Uma rodada completa puxando os contrapesos ergue a plataforma 3 m ou a abaixa 6 m, ou duas vezes esta distância se as manivelas ou as correntes forem usadas ao mesmo tempo. Manejar o elevador faz muito barulho, que consegue ser ouvido por todas as criaturas nas áreas 1 a 7.

Para impedir a entrada de intrusos, Jadylyn colocou um *símbolo de proteção* nas paredes do poço, a cerca de 3 m acima do ponto em que ele se encontra com o teto da caverna abaixo (e portanto a 12 m acima do piso da área 1). O *símbolo* é acionado pela passagem de qualquer criatura que não seja maligna. O som da explosão do *símbolo* é alto o suficiente para alertar a todos dentro das áreas 1 a 5 do complexo.

Símbolo de Proteção: ND 3; explosão de ácido de 1,5 m (dano: 3d8); Reflexos para reduzir à metade (CD 16); Procurar (CD 28); Operar Mecanismos (CD 28).

1. ENTRADA DAS MINAS

O aposento no fundo do poço é uma caverna natural que foi obviamente alargada. O fedor de podridão é ainda mais forte nesse local, e o ar é muito frio e úmido. Três túncis de pedra talhada saem da câmara em direções diferentes. Duas grandes roldanas com manivelas, como as da entrada da mina, podem ser vistas no fosso, suas correntes desaparecendo na escuridão. Uma plataforma de madeira está suspensa pelas correntes, um mecanismo de elevação que agora descansa no fundo do fosso.

O único outro objeto de interesse imediato no local é o par de trilhos de ferro enferrujados que se iniciam no centro do chão da caverna e levam para fora dela através de um dos túneis. Os trilhos descansam sobre dormentes de madeira apodrecida, que por sua vez são presos ao chão de pedra por grandes cravos enferrujados.

Este aposento tem 9 m de altura. Se os habitantes foram alertados sobre a presença de intrusos devido ao som da explosão do *símbolo* (veja A Descida), os zumbis da área 2 atacarão os intrusos. Os Sharranos da área 5 também irão para o local e chegarão em 5 rodadas. Caso contrário, a sala está vazia.

Desenvolvimento: Se os heróis atacarem o complexo e saírem, ao retornarem esta sala estará protegida por um dos acólitos da área 5 e quatro zumbis Médios, criados do depósito de corpos na área 3.

2. OGROS ZUMBIS (NE 3)

O cheiro nauseante de podridão e decadência é quase insuportável aqui, e parece emanar das próprias rochas. De pé, imóveis na escuridão, estão duas figuras gigantescas.

O teto desta câmara tem 6 m de altura. Um par de zumbis Grandes (ogros assassinados e animados por Jadylyn) esperam pacientemente neste aposento pela entrada ou pela passagem de intrusos. Eles atacam qualquer criatura que não esteja acompanhada por um residente do complexo.

Zumbis Grandes (2): 33 PV cada um.

Estes dois zumbis foram animados no raio de ação do efeito *profanar* da área 4, e portanto têm +1 Ponto de Vida por Dado de Vida (já incluídos no total de PV acima).

3. FUTUROS ZUMBIS

O fedor penetrante de podridão é tão forte perto desta caverna que parece ter se tornado parte das próprias rochas. A fonte do odor está bem à vista. Cadáveres em decomposição — humanos, ogros e anões, com seus membros emaranhados como num jogo macabro de pegavaretas — estão empilhados descuidadamente pelo chão.

Este é o local onde os adoradores de Shar arremessam impiedosamente os corpos que eventualmente se tornarão seus servos mortos-vivos. Não resta nada de valioso em nenhum dos cadáveres, embora a maioria deles ainda esteja vestida com os restos ensanguentados de roupas e armaduras. Um exame mais completo revela que todos estes

desafortunados morreram de maneira violenta. Podem ser encontrados os cadáveres de seis humanos, dois ogros e três anões no local.

Os humanos incluem um grupo de artesãos que viajava de Sundabar para Neve Morta e dois mercadores com destino à Cidadela Adbar. Ambos foram atacados e capturados pelos Sharranos há várias dezenas. Os anões eram companheiros de Bromgart Mão de Ferro, que não escaparam das minas.

4. CÂMARA DO PÓS-VIDA

A trêmula luz amarela das velas ilumina uma pequena parte desta caverna de formato irregular. Não há ninguém presente, mas os estranhos aparatos armazenados aqui não deixam dúvidas sobre o que acontece no recinto. Uma prancha colocada no chão perto do centro da caverna contém um corpo humano em decomposição vestido com trapos, aguardando pelos rituais que o erguerão novamente para se tornar um dos mortos que caminham.

O teto desta câmara tem 4,5 m de altura. Jadylyn geralmente conjura *profanar* no aposento antes de animar qualquer cadáver para fortalecer seu exército profano.

5. CAVERNA DA GUARDA (NE 5)

Esta caverna aparentemente está sendo usada para armazenar diversos itens. Depositados e empilhados pelo chão estão rolos de corda de cânhamo e de seda, pás e picaretas, maços de tochas, algumas lanternas, serras de mão e muitas toras compridas de madeira utilizadas para escorar túneis e tetos. Ela também está sendo usada como um dormitório; três catres rústicos foram colocados no chão entre todo esse equipamento.

Dois monges da Lua Negra (Andar e Nomis) e um acólito de Shar (Fennon) guardam esta sala. Seu dever é se certificarem de que os intrusos na área 1 sejam expulsos ou mortos — de preferência mortos, pois isso impediria que estórias sobre a presença dos Sharranos voltassem com eles para a civilização.

Irmãos da Lua Negra (2): 11 PV cada um.

Acólito Sharrano: PV 16.

Táticas: Se forem alertados pela explosão do *símbolo* no fosso vertical (veja A Decida), os Sharranos levam 3 rodadas para se prepararem para o combate e então correm para a ação. Primeiro eles apagarão a maioria das velas para que a luz não os denuncie. Em seguida, Andar e Nomis beberão suas poções, enquanto Fennon, o acólito, conjurará *escudo da fé* e ativará seu pergaminho de *arma mágica* ou *força do touro*.

Caso os personagens já tenham saído da área 1 quando os Sharranos chegarem, o trio os perseguirá pela mina. Durante o combate, Fennon conjurará *escuridão* logo no início, para que os monges se aproveitem do seu talento Lutar às Cegas contra os intrusos que talvez não compartilhem da mesma habilidade.

Tesouro: Os itens comuns nesta câmara incluem dez rolos de corda de cânhamo com 15 m, quatro rolos de corda de seda com 15 m, dez picaretas, dez pás, cinquenta tochas, cinco lanternas cobertas, vinte frascos de óleo e um pequeno cofre trancado (Abrir Fechaduras CD 20) com 360 PP e 150 PO.

6. SANITÁRIOS

Estes aposentos pequenos de 3 m de largura foram construídos sobre fossas rústicas com cerca de 6 m de profundidade. Os sanitários estão localizados próximos à câmara da guarda, aos aposentos dos acólitos e aos aposentos de Jadylyn.

7. QUARTO DE HÓSPEDES

Os trilhos de ferro terminam nesta caverna grande e espaçosa. As paredes aqui apresentam marcas evidentes de que já foram trabalhadas com ferramentas. Uma pilha de picaretas e pás enferrujadas e metros e metros de correntes juntam poeira encostadas na parede oposta à boca do túnel. O ar aqui é parado e acre. O teto se ergue até uma ponta estreita com cerca de 9 m de altura.

O emissário kir-lanan Kzntharris atualmente reside neste local. Ele entende qualquer intrusão por parte dos “escravos dos deuses” como uma grande oportunidade de executar a missão principal de sua raça, e para demonstrar à igreja de Shar exatamente do que seu povo é capaz quando se esforça para fazer algo.

A missão da criatura no local é decidir por si mesmo se a igreja de Shar, entre todas as crenças de Faerûn, seria uma aliada adequada para seu povo. A palavra de Kzntharris tem grande força de influência entre sua raça. Como o clero de Shar trava uma batalha com todas as outras crenças e é contrário a quase todo o resto de Faerûn, talvez sejam parceiros úteis na luta dos kir-lanans para destruir os fiéis de todas as divindades do mundo.

Kzntharris: 48 PV.

Táticas: Caso os personagens tenham anunciado sua presença no complexo através de combates com os mortos-vivos próximos ao poço de entrada, Kzntharris estará preparado para os inimigos. Ele voará até uma plataforma rochosa acima da boca do túnel e aguardará. Deste local vantajoso ele pode atacar furtivamente (caso surpreenda os personagens) ou iniciar a luta enfraquecendo o oponente aparentemente mais perigoso. Kzntharris usará o alcance de sua lança longa e seu talento Investida Aérea para atacar inimigos terrestres sem se aproximar do alcance de suas armas de combate corpo a corpo.

Se for ferido gravemente, ele tentará usar seu toque de energia negativa para recuperar alguns Pontos de Vida e ferir seus oponentes. Quando perder mais de três quartos de seu total de Pontos de Vida normais, ele tentará escapar usando sua *poção da invisibilidade*. Se conseguir, ele voará para longe e não voltará mais.

Porta Secreta: Há uma porta secreta na parede norte da caverna, logo atrás da pilha de correntes e ferramentas de escavação (Procurar CD 20 para localizar). Jadylyn e seus acólitos ainda não a descobriram, nem o kir-lanan.

8. TÚNEL SECRETO

A laje de pedra que constitui a porta desliza parede acima revelando uma sala minúscula, um quadrado com menos de 3 m de lado. Na parede oposta, uma porta de ferro leva a lugares desconhecidos.

Esta sala costumava ser simplesmente a entrada para uma câmara que, por sua vez, era a junção entre outros túneis. Ela foi escondida atrás de uma porta secreta pelos construtores originais, na tentativa de impedir que hóspedes indesejados tivessem acesso aos seus salões inferiores. O aposento e os túneis além dele ruíram há muito tempo, criando uma situação perigosa — abrir a porta de ferro libera uma cascata de rochas na câmara de entrada.

Deslizamento de Rochas: A zona de soterramento das rochas é a própria câmara de entrada. As criaturas na sala sofrem 5d6 pontos de dano (Reflexo CD 15 para reduzir à metade). Os que falharem neste teste ficarão imobilizados. A zona de deslizamento é a área de 3 m logo atrás da porta secreta. As criaturas nesta área sofrem 2d6 pontos de dano (Reflexos CD 15 para reduzir à metade). Os que falharem no teste ficarão imobilizados.

Os personagens imobilizados sofrem 1d6 pontos de dano por contusão por minuto enquanto permanecerem nesta situação. Se um deles cair inconsciente, deve realizar um teste de Constituição (CD 15) ou sofrerá 1d6 pontos de dano normal por minuto subsequente até ser libertado ou morrer.

9. SENTINELAS ZUMBIS (NE 3)

Esta caverna espaçosa tem quase 6 m de altura. As paredes foram entalhadas e esculpidas para criar dezenas de lanças rochosas que projetam-se a vários metros da pedra. Há duas figuras no interior do aposento, ambas bem mais altas do que humanos adultos. O ar cheira a morte.

Dois outros ogros zumbis receberam ordens para atacar qualquer intruso na caverna que não seja um membro do clero de Shar ou esteja acompanhado por um. Como os zumbis da área 2, eles foram criados no alcance de uma magia *profanar* e são mais fortes do que o normal.

Zumbis Grandes (2): 33 PV cada um.

Táticas: Em sua primeira ação de combate, os zumbis realizarão investidas parciais. Após a primeira rodada, eles receberam ordens para arremessar os intrusos contra as lanças pontiagudas nas paredes. Eles tentarão ataques de encontros contra seus oponentes para empurrá-los em direção às paredes; chocar-se dessa forma expõe um personagem a 1d4 ataques das estacas com +10 de bônus de ataque. Cada estaca de pedra causa 1d4+2 pontos de dano. Os zumbis também são vulneráveis às estacas, caso os personagens decidam voltar suas próprias táticas contra eles.

10. TANQUE DA FERA NEGRA (NE 10)

Os trilhos de ferro avançam diretamente para as profundezas desconhecidas de um grande tanque escuro, como se fossem engolidos pelo líquido. Eles emergem novamente do outro lado e continuam seu percurso através do túnel. A caverna onde o tanque se situa é grande, mas somente uma pequena parte dela não está submersa. Um parapeito estreito contorna as águas na direção do norte. O teto da caverna tem mais de 6 m de altura. Nada perturba a superfície da água.

As curvas de nível no mapa indicam alterações de 1,5 m na profundidade do tanque a partir de 3 m de profundidade nas bordas e atingindo 6 m no centro. Alimentado por nascentes subterrâneas, o tanque está sempre cheio de água gelada.

Este tanque é o lar de uma criatura grotesca e maligna conhecida entre os Sharranos como a fera negra. É uma criatura nascida da astúcia maligna e dos poderes sombrios de Shar, enviada a Faerûn para servi-la. Ela espreita, imóvel e silenciosa sob a superfície do tanque, até que seja convocada por Jadylyn, que um sacrifício seja jogado na água ou que intrusos entrem no recinto.

A percepção às cegas da fera lhe permite detectar quaisquer criaturas na caverna. Ela se move em direção aos intrusos por baixo d'água, indo em direção ao ponto do parapeito mais próximo dos personagens. Os heróis que estiverem atentos à lagoa podem realizar um teste de Observar (CD 20) para perceber algo ondulando pelas sombras, evitando a surpresa.

Fera Negra de Shar: 115 PV.

A fera negra é um pudim negro demoníaco com deslocamento natural de natação ao invés de deslocamento de escalada. Diferente da maioria dos limos, ela é capaz de discernir entre seus aliados (os Sharranos) e os intrusos. Os servos de Shar vêem a criatura como um emissário profano de Shar e lhe sacrificarão prisioneiros vivos sempre que possível.

Táticas: A fera negra tentará usar sua habilidade agarrar aprimorado para prender e segurar o personagem que estiver mais perto do tanque. Se conseguir agarrar, na próxima rodada ela voltará para o centro da lagoa, submergindo novamente e arrastando sua vítima consigo. Ela usará constrição no oponente indefeso até que ele morra, para depois retornar até a borda do tanque na tentativa de apanhar outro personagem e repetir o processo. O modificador de Agarrar da fera negra é +16.

Desenvolvimento: Se os personagens atacarem o complexo e não encontrarem a fera negra, Jadylyn deslocará a criatura deste ponto para a área 19 para aguardar o retorno do grupo.

11. DESCIDA AO SUBTERRÂNEO

Os trilhos de ferro e madeira emergem da lagoa e continuam em direção a um túnel. Lá, eles continuam seu progresso terra adentro, até desaparecerem além do alcance de suas visões e da luz disponível.

O túnel e os trilhos se estendem pela mesma direção, com apenas algumas curvas suaves, sempre seguindo em direção ao leste, por quase 800 metros. A partir de então, os trilhos terminam e o túnel se torna uma grande caverna natural. As paredes e o chão desta caverna são úmidos devido às goteiras, e estalactites e estalagmites maciças de várias tonalidades bizarras brotam do teto e das paredes. Esta câmara é o início de uma série de cavernas que levam cada vez mais fundo no Subterrâneo. Os anões que escavaram estas minas esperavam um dia criar uma ferrovia subterrânea até a Cidadela Adbar ou a Cidadela Felbarr.

12. O RETORNO

Os trilhos de ferro entram e saem desta caverna circular através do mesmo túnel. Dentro do recinto, os trilhos dão uma volta completa pelo piso da caverna. As paredes parecem já ter sido entalhadas um dia.

Este retorno era útil para mudanças de direção dos vagonetes; os mineiros pretendiam construir muitos outros antes de morrerem.

13. TÚNEL SEM SAÍDA

O túnel se estreita conforme se curva num leve círculo, e desce íngreme por esse trajeto. Vocês podem sentir que a brisa fria e seca contra suas peles torna-se cada vez mais forte conforme avançam.

O túnel termina abruptamente, simplesmente parando na borda de um fosso vertical. Os mineiros descobriram o fosso durante a construção do túnel, mas não tiveram a oportunidade de usá-lo antes de desaparecerem. O fosso desce em linha reta por 120 m. Sua largura não passa de 2,7 m durante toda a descida. Seu fim fica no teto de uma caverna pequena, com cerca de 9 m de diâmetro e 1,5 m de altura. Estendendo-se a partir da caverna estão vários túneis baixos e estreitos que levam para o Subterrâneo. É por esta rota que Jadylyn fugirá, na esperança de despistar seus inimigos nas cavernas abaixo (onde ela acredita que sua divindade impedirá que seja descoberta), se não conseguir chegar a superfície.

14. ANTECÂMARA

Uma enorme laje de granito polido, verde com veios brancos, foi colocada sobre quatro grossas colunas de pedra para formar uma grande mesa no centro desta sala retangular. Distribuídas ao redor da mesa estão quatro cadeiras de pedra entalhadas rusticamente. Cada uma delas está coberta com tapetes de palha trançada em bom estado de conservação. O teto aqui tem cerca de 3 m de altura. Pendurado por píttons na parede sul há um grande pedaço quadrado de tecido de lã negra com quase 1,8 m.

Este local é onde Jadylyn se encontra com seus acólitos e qualquer visitante que recebam, como Kzntharris ou os monges da Lua Negra. A mesa e as cadeiras são os restos da operação de mineração dos anões. Os Sharranos acham as cadeiras de pedra desconfortáveis e as cobriram com tapetes de palha trançada. O tecido de lã esconde um *símbolo de proteção* feito para impedir que intrusos se esgueirem aonde não são desejados. Ele será detonado assim que o pano for removido.

Símbolo de Proteção: ND 3; explosão de 1,5 m (3d8); Reflexos (CD 16) para reduzir à metade; Procurar (CD 28); Operar Mecanismos (CD 28).

Se os personagens conseguiram se infiltrar no complexo sem alertar os ocupantes, o som desta explosão anunciará sua presença claramente para todos que estiverem nas áreas 12 a 19.

15. APOSENTOS DOS ACÓLITOS (NE 6)

Um punhado de velas ilumina parcamente este aposento. Três catres austeros estão alinhados contra a parede sul, e vários sacos e barris foram empilhados na parede norte. Esta sala é apenas um pouco mais espaçosa do que a maioria dos corredores da mina. O teto tem cerca de 3 m de altura.

Três outros acólitos de Jadylyn utilizam estes aposentos. Duryss, Malthor e Pirren foram tão completamente doutrinados no dogma Sharrano que se consideram veículos da vontade da Deusa Negra. Para esses três, a rendição ou a fuga é inaceitável.

Acólitos Sharranos: 16 PV cada um.

Táticas: Se forem avisados da aproximação de inimigos pela detonação do *símbolo* da área 14, dois dos acólitos se preparam para a batalha conjurando *escudo da fé* ou lendo um de seus pergaminhos, e então avançando para a área 16, onde aguardarão os intrusos. O terceiro acólito seguirá diretamente para a área 20 para avisar Jadylyn sobre a presença de intrusos na mina.

Tesouro: Malthor, um dos acólitos, possui algum dinheiro próprio. Enrolado em uma camisa velha e suja sob seu catre (Procurar CD 10) há uma bolsa com 15 PL, 80 PO e 60 PP. Os sacos e os barris estão cheios de farinha grossa e cerveja fraca.



A Fera Negra de Shar

16. SALA DE JANTAR

Uma mesa montada sobre cavaletes em boas condições é o único objeto visível nesta câmara retangular. Duas passagens conduzem para o sul a partir desta sala, e uma segue para o leste.

Os acólitos, os monges e sua senhora fazem suas refeições neste local. Se o *símbolo* na área 14 for detonado, dois dos acólitos da área 15 virão aguardar os intrusos aqui, chegando 5 rodadas após a explosão do *símbolo*.

17. COZINHA

O odor inconfundível de comida paira pesadamente no ar deste aposento de formato estranho. A sala é dividida em duas áreas por uma parede baixa; uma delas é ligeiramente maior do que a outra. A parte maior foi equipada com prateleiras e armários entalhados na própria pedra das paredes, polida até ficar lisa. As prateleiras contêm meia dúzia de pratos e copos de madeira. A parte menor é inteiramente ocupada por um par de lareiras abertas no chão, no momento cheias de cinzas frias.

Esta sala é usada para a preparação da comida para os habitantes da mina. Os acólitos preparam todas as refeições; Jadylyn é importante e ocupada demais para se importar com tarefas mundanas.

18. DESPENSA

O aroma de toucinho e de outras carnes secas exala da entrada deste pequeno recinto. Vários ganchos de ferro foram afixados às paredes lisas, de onde pendem diversos presuntos defumados, cortes de carne, pernis de carneiro e fatias de toucinho. Várias caixas de madeira estão empilhadas pelo chão, junto a sacos de pano rústico e barris de madeira.

Esta sala é a principal despensa do templo de Shar. As caixas de madeira e os sacos de pano contêm alimentos (arroz, farinha, feijão e similares). Os barris contêm vinho fraco e aguado.

19. O GRANDE RECINTO (NE 4)

Uma muralha de escuridão intransponível se ergue à sua frente. Os sons tênues e os sussurros do ar em movimento parecem indicar uma câmara muito grande, mas nenhuma luz penetra a escuridão.

Esta sala está dentro da área afetada pela magia *escuridão profunda*, conjurada por Jadylyn a intervalos regulares para manter o acesso ao templo de Shar apropriadamente escuro. As trevas centralizam-se em um grande braseiro de bronze, situado no local indicado no mapa. O braseiro contém brasas incandescentes que deixam o ambiente quente e esfumaçado.

O teto baixo, a cerca de 1,5 m do chão, é suportado por colunas grossas e irregulares, deixadas pelos anões que escavaram estas minas.

Jadylyn e seus acólitos costumam atravessar este recinto na escuridão total, e portanto estão familiarizados com sua disposição traiçoeira — eles conseguem encontrar o caminho de qualquer uma das entradas até a porta secreta (veja a seguir) sem maiores problemas. Se os personagens conseguirem iluminar a sala, leia ou interprete a seguinte informação para os jogadores.

O recinto revela-se como uma sala grande, de teto baixo, com cerca de 18 m de cada lado, com passagens saindo para o norte, o leste e o sul. Sete grossos pilares quadrados apóiam o teto, que está somente a 1,5 m acima do chão. No canto sudeste da sala, um braseiro de bronze queima lentamente um suprimento de carvão cuidadosamente arranjado.

O último pilar a noroeste, bem ao lado da porta secreta, é guardado por um *símbolo de proteção* acionado pela passagem de qualquer criatura de tendência boa. O som da detonação do *símbolo* pode ser ouvido nas áreas 15 a 21.

Símbolo de Proteção ND 3; explosão sônica de 1,5 m (3d8); Reflexos (CD 16) para reduzir à metade; Procurar (CD 28); Operar Mecanismos (CD 28).

Porta Secreta: No canto noroeste da sala há uma porta secreta que leva para o Altar das Sombras (área 20) e para os aposentos de Jadylyn (área 21). A porta (Procurar CD 20) é aberta por uma simples tramela de pedra, mas pode ser difícil localizá-la na escuridão total. Aplique -4 de penalidade nos testes de Procurar realizados somente pelo toque.

Desenvolvimento: Se a *escuridão profunda* for dissipada, Jadylyn irá conjurar outra assim que possível e acrescentará mais *símbolos de proteção*. Ela também moverá a fera negra da área 10 para esta sala; a criatura se esconderá na passagem desmoronada ao norte.

20. ALTAR DAS SOMBRAS (NE 1-8)

Dezenas de velas negras mal iluminam esta câmara grande e escura. Um nicho circular na parede oeste contém um altar profano, uma única laje de pedra negra diante de um selo negro com 1,8 m de diâmetro — um disco negro com bordas púrpuras. Cortinas negras escondem o restante da parede oeste, e duas figuras esqueléticas estão lado a lado na entrada. O teto se perde na escuridão a 6 m de altura.

No momento, esta sala está sob os efeitos da magia *profanar* com efeito máximo. O templo é austero, como apropriado para a Senhora da Perda. Muitos de seus rituais mais profanos são conduzidos em total escuridão, enquanto seus sacerdotes e adoradores se humilham no chão de pedra nua, vistos por ninguém além de sua deusa negra. As figuras são esqueletos sob o comando de Jadylyn, anteriormente anões do complexo da mina.

Esqueletos Médios (2): 7 PV cada um.

Jadylyn se encontra na área 21. Se ela ouvir sons de batalha nessa sala, irá se esgueirar silenciosamente pelo

corredor que conduz a seus aposentos e atacará qualquer intruso por trás, usando as táticas descritas na área 21.

O altar de pedra está protegido por um *símbolo de proteção* acionado pela aproximação de qualquer criatura não maligna a menos de 1,5 m do altar.

Símbolo de Proteção: ND 3; rogar maldição; Vontade anula (CD 16); Procurar (CD 28); Operar Mecanismos (CD 28).

21. APOSENTOS DE JADYLYN

A porta deste aposento é protegida por mais um *símbolo de proteção*, acionado por qualquer criatura que abra a porta sem pronunciar a senha conhecida somente por Jadylyn.

Símbolo de Proteção: ND 3; explosão elétrica de 1,5 m (3d8); Reflexos (CD 16) para reduzir à metade; Procurar (CD 28); Operar Mecanismos (CD 28).

Uma cama simples de madeira, uma escrivaninha e um banco assinalam esta sala como a residência de alguém que valoriza a austeridade. A mobília é comum e ordinária.

Jadylyn, a Sacerdotisa do Poço da Escuridão, será encontrada aqui. Se os personagens visitarem o Poço da Escuridão uma segunda vez, talvez encontrem Jadylyn realizando rituais para Shar no altar próximo ou instruindo seus acólitos nos dogmas da fé de Shar na área 14. Além disso, de tempos em tempos ela lidera expedições para a superfície com o objetivo de capturar vítimas apropriadas para serem sacrificadas no altar da Senhora Negra.

Jadylyn: 41 PV.

Táticas: Jadylyn costuma conjurar *vigor* todos os dias pela manhã. Se ela estiver ciente da aproximação de intrusos (a detonação do *símbolo* na área 19 ou do que se encontra em sua porta, ou sons de batalha na área 20), ela se preparará para o combate, conjurando *armadura das trevas* e *luz negra*. Sua tática favorita é lutar dentro do raio da *luz negra*, usando seu *chakram de retorno* +1 para atingir os inimigos incapazes de enxergá-la.

Ela não se importa em defender esta sala ou a área 20, e abandonará os aposentos secretos caso os invasores sejam fortes demais para que ela consiga derrotar sozinha. Ela então reunirá seus acólitos, seus lacaios mortos-vivos e até mesmo Kzntharris ou a fera negra e preparará uma emboscada na área 19 ou de volta à área 1. Se ela descobrir que a maioria de seus seguidores já foi derrotada, ela fugirá para o Subterrâneo através das áreas 11 ou 13.

Tesouro: Jadylyn ficou com a melhor parte dos tesouros obtidos dos viajantes que ela e seus seguidores emboscaram. Um baú resistente de ferro (Abrir Fechaduras CD 30) ao pé da cama contém 2.600 PP, 1.400 PO, uma bolsa com seis gemas de 50 PO, uma *varinha de queimadura de Aganazzar* (nível de conjurador 6º, 15 cargas restantes) e um *pergaminho de esfera de invisibilidade*.

PERSONAGENS E MONSTROS

Os personagens e as criaturas a seguir são residentes do Poço da Escuridão.

Irmãos da Lua Negra: Humano Mng2; ND 2; humanóide (Médio); 2d8+2 DV; 11 PV cada um; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 13 (toque 13, surpresa 11); Corpo a corpo:

rajada de golpes desarmados +1/+1 (dano: 1d6+2) ou ataque desarmado +3 (dano: 1d6+2) ou kama (obra-prima) +4 (dano: 1d6+2), ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d8, dec. 19-20); HE Ataque atordoante 2/dia; QE Evasão; Tend. LM; TR Fort +4, Ref +5, Von +4; For 15, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +7, Esconder-se +7, Ouvir +6, Furtividade +7, Acrobacia +7; Lutar às Cegas, Desviar Objetos, Esquiva.

Ataque Atordoante: O inimigo atingido deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficará atordoado por 1 rodada.

Evasão (Ext): Caso seja exposto a qualquer efeito que normalmente permitiria um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, o monge não sofre dano algum caso obtenha sucesso no teste.

Inventário: Braçadeiras da armadura +1, poção de força do touro, poção de visão no escuro, besta leve, 20 virotes, kama (obra-prima).

Acólitos Sharranos: Humano Clr 3 de Shar; ND 3; humanóide (Médio); 3d8+3 DV; 16 PV cada uma; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 19 (toque 11, surpresa 18); Corpo a corpo: maça pesada (obra-prima) +5 (dano: 1d8+2), ou à distância: *chakram* +1 +4 (dano: 1d4+3, dec. x3); HE Fascinar mortos-vivos 3/dia; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +2, Von +5; For 14, Des 12, Con 13, Int 8, Sab 15, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +9, Cura +5, Conhecimento (religião) +2; Lutar às Cegas, Usar Arma Exótica (*chakram*), Escrever Pergaminho.

Magias Preparadas (4/4/3; CD base = 12 + nível da magia): 0 — curar ferimentos mínimos, detectar magia, guia, resistência; 1º — comando, escudo da fé, maldição menor, névoa obscuramente*; 2º — cegueira/surdez*, escuridão, imobilizar pessoas.

*Magias de Domínio. *Domínios:* da Escuridão (talento Lutar às Cegas gratuito), do Mal (conjurar magias do mal com nível de conjurador +1).

Inventário: *Chakram* +1, maça pesada (obra-prima), loriga segmentada, escudo grande de madeira, pergaminho de curar ferimentos moderados, pergaminho de força do touro, pergaminho de arma mágica.

Kzntharris: Gárgula kir-lanan Lad2/Gue2; ND 6; humanóide monstruoso (Médio — Mal); 4d8+4 mais 2d6+2 mais 2d10+2 DV; 48 PV; Inic. +7; Desl. 9 m, vôo 27 m (bom); CA 21 (toque 13, surpresa 18); Corpo a corpo: 2 garra +11 (dano: 1d4+4) ou lança longa +1 +13/+8 (dano: 1d8+7, dec. x3), ou à distância: azagaia +10 (dano: 1d6+4); HE Toque de energia negativa 3/dia, raio do enfraquecimento 3/dia, fascinar mortos-vivos 3/dia, ataque furtivo +1d6; QE Visão no escuro 18 m, evasão, vulnerável a energia positiva; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +10, Von +5; For 18, Des 17, Con 13, Int 12, Sab 8, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +6, Arte da Fuga +7, Esconder-se +17, Ouvir +5, Furtividade +12, Observar +6, Natação +3, Usar Instrumento Mágico +7; Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Foco em Arma (lança longa).

Toque de Energia Negativa: Se Kzntharris atingir um oponente com um ataque de toque corpo a corpo, causará 2d6 pontos de dano e 1 ponto de dano temporário de Força (Fort CD 15 anula o dano de atributo). Kzntharris recupera a mesma quantidade de pontos de dano que inflige nesse ataque. Ele pode combinar o ataque de energia negativa com um

ataque normal das garras, mas os pontos de vida recuperados não consideram o dano causado pelas garras da criatura — apenas o dano infligido pela energia negativa.

Raio de Enfraquecimento: Como um conjurador de 4º nível, teste de resistência CD 11.

Fascinar Mortos-Vivos: Expulsar ou comandar mortos-vivos como um clérigo de 8º nível.

Evasão (Ext): Caso seja exposto a qualquer efeito que normalmente permitiria um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, Kzyntharris não sofre dano algum caso obtenha sucesso no teste.

Vulnerável a Energia Positiva: Assim como os mortos-vivos, os kir-lanan são feridos por efeitos de energia positiva como as magias de *curar ferimentos* e curados por efeitos de energia negativa como as magias de *infligir ferimentos*.

Inventário: Lança longa +1, cota de malha +1, poção de invisibilidade, pergaminho de escudo arcano, bolsa com 33 PL, duas gemas no valor de 120 PO e três gemas no valor de 40 PO cada uma.

Fera Negra de Shar: Pudim negro demoníaco; ND 9; limo (Enorme — Mal); 8d10+60 DV; 115 PV; Inic. -5; Desl. 6 m, natação 6 m; CA 3 (toque 3, surpresa 3); Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 2d6+4/+2d6 de ácido); HE Agarrar aprimorado, ácido, constrição, destruir o bem 1/dia; RM 20; QE Percepção às cegas 18 m, divisão, traços de limo, resistência ao frio 15, resistência ao fogo 15; RD 5/+2; Tend. NM; TR Fort +7, Ref -2, Von -2; For 17, Des 1, Con 19, Int 3, Sab 1, Car 1.

Agarrar Aprimorado: Para utilizar essa habilidade, a fera negra precisa atingir um oponente com sua pancada. Caso prenda a criatura, poderá tentar constri-la.

Ácido: O toque ácido da fera negra causa 50 pontos de dano por ácido por rodada nos objetos de metal ou de madeira. Qualquer ataque corpo a corpo bem sucedido dissolve as armaduras ou as roupas dos oponentes, tornando-as inúteis (Reflexos CD 19 anula). Uma arma de metal ou de madeira que atingir a fera negra se dissolverá imediatamente a menos que obtenha sucesso em teste de Reflexos (CD 19).

Constrição: Uma fera negra causa dano automático de pancada e ácido caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Destruir o Bem: Uma vez por dia a fera negra pode desferir um ataque normal causando +10 pontos de dano adicional contra um inimigo de tendência boa.

Traços de Limbo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. Imune a sucessos decisivos.

Divisão: Armas não causam dano a uma fera negra de Shar. Ao invés disso, a criatura se dividirá em duas feras idênticas, cada uma com metade dos pontos de vida da fera original (arredondados para baixo). É impossível dividir uma fera negra com apenas 1 PV.

Jadylyn: Humana Clr5 de Shar/Som2 de Shar; ND 7; humanoíde (Médio); 5d8+5 mais 2d4+2 DV; 41 PV; Inic. +2; Desl. 6 m; CA 22 (toque 11, surpresa 21); Corpo a corpo: maça estrela (obra-prima) +6 (dano: 1d8+1), ou à distância: *chakram do retorno* +1 +7 (dano: 1d4+2, dec. x3); HE Fascinar mortos-vivos 3/dia; QE Defesa de sombras +1, visão na penumbra; Tend. NM; TR Fort +5, Ref +3, Von +10; For 12, Des 15, Con 13, Int 13, Sab 16, Car 11. Altura: 1,66 m.

Perícias e Talentos: Blefar +2, Concentração +11, Cura +7, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (religião) +9, Furtividade +6, Espionar +5, Identificar Magia +9; Lutar às Cegas, Magia Traíçoeira, Magia Perniciosa, Tiro Certeiro, Magia da Trama de Sombras, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Magia Tenaz.

Defesa de Sombras: Jadylyn recebe +1 de bônus nos testes de resistência contra magias das escolas de Encantamento, Ilusão e Necromancia e magias com o descritor escuridão.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/5/4/2; CD base = 13 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos*, *detectar magia* (2), *guia* (2), *ler magia*; 1º — *causar medo*, *comando*, *desespero*, *detectar o bem*, *maldição menor*, *névoa obscurecente**; 2º — *escuridão*, *imobilizar pessoas*, *profanar**, *silêncio*, *vigor*; 3º — *criar mortos-vivos menores*, *dissipar magia*, *invocar criaturas III*, *luz negra**; 4º — *armadura da escuridão**, *névoa profana*.

***Magias de Domínio. Domínios:** da Escuridão (talento Lutar às Cegas gratuito), do Mal (conjurador magias do mal com nível de conjurador +1).

Inventário: *Chakram do retorno* +1, *armadura completa silenciosa* +1, escudo grande de aço (obra-prima), maça-estrela (obra-prima), *botas da levitação*, *poção de curar ferimentos moderados*.

DUNGEONS & DRAGONS®

SUPLEMENTO

FORGOTTEN REALMS®

OS REINOS ESQUECIDOS

FRONTEIRAS PRATEADAS

CRÉDITOS ORIGINAIS

CRIAÇÃO: _____ Ed Greenwood, Jason Carl

DESENVOLVIMENTO: _____ Richard Baker

EDITOR ADMINISTRATIVO: _____ Kim Mohan

DIRETOR DE CRIAÇÃO: _____ Richard Baker

VICE-PRESIDENTE DE

DESENVOLVIMENTO DE RPG: _____ Bill Slavicsek

VICE-PRESIDENTE DE PUBLICAÇÃO: _____ Mary Kirchoff

GERENTE DE NEGÓCIOS: _____ Anthony Valterra

GERENTE DE PROJETO: _____ Martin Durhan

GERENTE DE PRODUÇÃO: _____ Chas DeLong

DIRETOR DE ARTE: _____ Robert Raper

DESIGNERS GRÁFICOS: _____ Robert Campbell, Cynthia Fledge,

Dee Barnett

ILUSTRAÇÃO DA CAPA: _____ Vance Kovacs

ILUSTRAÇÕES INTERNAS: _____ Matt Cavotta, Denis Calero,

Michael Dubish, Jeff Easley, Wayne England, Raven Mimura,

Matt Mitchel, Christopher Moeller, Puddinhead, Adam Rex,

Richard Sardinha, Arnie Swekel

CARTÓGRAFOS: _____ Dennis Kauth, Rob Lazzaretti

TIPOGRAFIA: _____ Sonya Percival

JOGADORES DA FASE DE TESTES:

Mike Brass, Jason Carl, Melissa Carl, Burt Clothier, Jeff Combos,

Karen Combos

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

Bryon Wichstadt, Eric L. Boyd

Baseado nas regras originais de Dungeons & Dragons criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e no novo Dungeons & Dragons criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Este produto da Wizards of the Coast não apresenta conteúdo da Open Game License. É vedada a reprodução total ou parcial sem permissão dos autores. Para obter mais informações sobre a Open Gaming License, visite: www.wizards.com/d20 Sistema D20, visite www.wizards.com/d20.

US, CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98077-0707
(Question?) 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT© WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL: _____ D&D Campaign Accessory

Forgotten Realms Silver Marches

COORDENAÇÃO EDITORIAL: _____ Devir Livraria

TRADUÇÃO: _____ Leandro Lima Rodrigues

REVISÃO: Marcelo A. Boni, Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA: _____ Tino Chagas

DEV885670000

isbn: 85-7532-124-2

Publicado em OUTUBRO/2004

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Greenwood, Ed

Dungeons & Dragons Forgotten Realms Os Reinos Esquecidos Suplemento Fronteiras Prateadas / Ed Greenwood, Jason Carl; [Tradução Leandro Lima Rodrigues; Revisão Marcelo A. Boni, Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink]. -- São Paulo : Devir, 2004.

Título Original: Dungeons & Dragons Campaign Accessory: Forgotten Realms: Silver Marches

Vários Ilustradores.

1. Jogo de aventura 2. Jogos de fantasia I. Carl, Jason. II. Título. III. Título: Os Reinos Esquecidos. IV.

Título: Fronteiras Prateadas

04-6802

CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games": Recreação 793.9

AGRADECIMENTOS:

D – Trufas! Não vou levar ninguém para o PS!

&D3 – Ao O,07 – O espião que me odiava!

Altino – Fronteiras de Prata! Quero minha parte em espécie!

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios eletrônicos ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à



DEVIR LIVRARIA LTDA.

Brasil

Rua Teófilo Souto, 624

Cambuci

CEP 01599-970 São Paulo SP

Fone: (11) 3347-5700

Fax: (11) 3347-5708

E-mail: duvidas@devir.com.brSite: www.devir.com.br

Portugal

Pólo Industrial

Brejos dos Carreiros

Armazém 4, Esvritório 2,

Olhos de Água

2950-554 – Palmela

Fone: 212 – 139 440

Fax: 212 – 139 449

E-mail: edicoes.devir@devir.ptSite: www.devir.pt

Espanha

Rambla Catalunya, 117

Principal 2ª

08008 - Barcelona

Fone: (34) 93 238-9870

Fax: (34) 93 415-1342

E-mail: spain@devir.netSite: www.devir.pt/spain/

DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS e o LOGO DA WIZARDS OF THE COAST são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Subsidiária da Hasbro, Inc. O logo de d20 system é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Distribuídos para o comércio de brinquedos e quadros nos Estados Unidos e Canadá por distribuidores locais. Distribuídos nos Estados Unidos para o mercado editorial pela St. Martin's Press. Distribuídos no Canadá para o mercado editorial pela Fenn Ltd. Distribuídos no mundo pela Wizards of the Coast, Inc. e distribuidores locais. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrito da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência. © 2000, 2001, 2002, 2003, 2004 Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título DUNGEONS & DRAGONS® CAMPAIGN ACCESSORY — FORGOTTEN REALMS SILVER MARCHES. Visite nossa página: www.wizards.com/forgottenrealms

UMA VASTA FRONTEIRA REPLETA DE PERIGOS INESGOTÁVEIS

Assombrada por dragões maliciosos, hordas de orcs e outras criaturas ferozes, o frio implacável e o terreno perigoso das Fronteiras Prateadas promete riquezas ocultas e pesadelos inimagináveis para aqueles que se consideram corajosos o suficiente para se aventurar na região. Informações completas das cidades e povoados da florescente aliança das Fronteiras Prateadas e dos muitos perigos que a ameaçam são os destaques desta descrição detalhada de uma das regiões mais empolgantes do cenário de campanha de *Os REINOS ESQUECIDOS*®.

✱ 6 novas classes de prestígio

✱ Monstros nativos

✱ Mapa pôster da região

Para usar este acessório, você precisará do *Cenário de Campanha de Os REINOS ESQUECIDOS*®, do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*.



www.wizards.com/forgottenrealms



Visite nossa página
www.devir.com.br

DEV885670000
ISBN: 85-7532-124-2



9

788575 321249