DUNGEONS & DRAGONS® CENÁRIO DE CAMPANHA

FORGOTTEN REALMS®

OS REINOS ESQUECIDOS



GREENWOOD, REYNOLDS,
WILLIAMS, and HEINSOO

Nessas páginas, você encontrará seu guia para o reino de Faerûn. Leia cuidadosamente e desvendará e suas glórias, caminhos e perigos do que seria capaz de aprender durante um ano de viagens arriscadas. ntidade maior de aventureiros deveria possuir tantas informações confiáveis quanto estas antes de explor ões selvagens e estranhas —— se as possuíssem, muitos deles viveriam para contar suas próprias lendas.

Eu sou Elminster, do Vale das Sombras, chamado por alguns de "Velho Sábio", mas de coisas muito piore os. Eu tenho explorado esses reinos por mais de mil anos. Ainda assim, estou longe de ser a criatura mais v a ou poderosa a caminhar por Faerûn, mesmo com minhas botas desgastadas — e essa é a verdade. Mas, cas tenso relato dos meus feitos, descobrirá exatamente quais as minhas alianças e o que eu sou. E conhecer a si m na coisa rara e preciosa. Você sabe exatamente qual é a sua causa?

Pense um pouco no assunto, enquanto solto minha língua e falo sobre as paisagens esplêndidas das terras o as grandes ondas verdes que arrebentam na parte inferior do Monte Águas Profundas, onde ele se ergue a rio e poderoso Mar das Espadas. Deixe-me relatar as maravilhas que os bardos cantam sob a noite estrelad s essas terras maravilhosas. Deixe-me contar sobre a luz suave e azulada da lua e as estrelas mágicas pres lo das elfas, com seus ombros descobertos e prateados, dançando entre as árvores da Alta Floresta —— bem e os fantasmas de seu belo povo desaparecido, que ainda dançam sob a lua na cidade arruinada e reple ônios de Myth Drannor.

Deixe-me falar da tumultuada e agitada metrópole de Águas Profundas, das belíssimas torres de Lua Argê entenas de outras cidades imponentes, com suas lanternas, carroças barulhentas, becos escuros e es jantes, de suas intrigas, pretensões e riquezas. Deixe-me sussurrar sobre os reinos abaixo da superfície, o m terrâneo, uma terra de cavernas sombrias, habitada por elfos cruéis de pele obsidiana, devoradores de ment violetas, e coisas muito piores encontradas nas profundezas abaixo dos seus pés; e sobre as pedras preciosa am dos abismos ígneos, onde a rocha escorre como água.

Ouça minhas histórias sobre as magias antigas dos sarcófagos esquecidos, encravadas em santuários de ped portais que lhe permitem atravessar metade de Faerûn com apenas um gesto. Cuidado com as garras gélida eitam nas sombras e com os cortesãos audaciosos e desprezíveis, vestidos com trajes ostentosos e brilhantes, vras doces e tramas dissimuladas são mais frias e perigosas do que garras de aço. Ouça as lendas sobre ntes, onde dragões se digladiam nos céus, e ruínas que apenas os aventureiros —— como você —— descob rem assoladas por beholders temerários, horrores metamorfoseados e criaturas gosmentas, repletas de ol áculos, sempre aguardando... famintas.

Parem e ouçam com atenção! Caso decidam ignorar todas as minhas palavras, ao menos lembrem-se rûn precisa de seus heróis.

Eu sou um deles [para alguns], apesar de estar velho, cansado e ter deixado uma montanha de enganos am ngrentos para trás, suficiente para soterrar impérios. Sua espada precisa reluzir ao lado das minhas m tantes, pois Faerûn enfrenta novos perigos, que eu não conseguirei enfrentar sozinho. Nossos lares veram sob tanto perigo quanto agora. Males antigos se aliaram ou retornaram ocultos, aproximando-se ens de tempestade sobre vales obscurecidos. As disputas e as mudanças repartem e arruínam nações e cid m é capaz de prever o que surgirá depois disso? Nem mesmo os monges do distante Forte da Vela, que guarda vras do profeta Alaundo, que nunca se engana, poderiam.

Você pode ser um deles, se sua espada e suas magias estiverem preparadas e seu coração repleto de cora rûn precisa de você, para que não aguarde os perigos iminentes totalmente indefesa.

Aventureiro, eu sou Elminster, e lhe digo que esses reinos esquecidos lhe pertencem para serem descob dados e defendidos; são teus, para que seja capaz de adquirir tua coroa. Adiante: erga tuas armas e confron gos que nos cercam!

—Elminster do Vale das Sombras
Mirtul, Ano da Magia Selvagem

m-vindo ao mundo de Faerûn, um lugar de grandes heróis e maldades fla-
ejantes, repleto de terras de magia, mistério e grandes perigos.

Cavaleiros corajosos invadem criptas de monarcas mortos, em busca de
ória e tesouros. Ladinos insolentes rondam as vielas úmidas de cidades anti-
s, tramando seu próximo golpe. Clérigos devotados empunham maças e
agias para enfrentar os poderes terríveis que ameaçam a terra. Magos astu-
s saqueiam as ruínas de impérios caídos, pesquisando sem medo os segredos
masiadamente obscuros para a luz do dia. Dragões, gigantes, vilões de cora-
o negro, demônios, hordas selvagens e abominações inimagináveis esprei-
m em masmorras horripilantes, cavernas infindáveis, cidades em ruínas e
vastos locais selvagens do mundo, sedentos pelo sangue dos heróis.

Essa é a terra de Faerûn, um continente de belezas estonteantes e malevo-
ncia de muitas eras. Essa terra é sua para moldar, guiar, defender, conquis-
r ou reinar. Ela é habitada por heróis nobres e vilões irreparáveis, uma
ande e terrível companhia que agora engloba você e seus amigos.

Seja bem-vindo ao cenário de campanha FORGOTTEN REALMS — OS
EINOS ESQUECIDOS®.

A terra de Faerûn

as estepes severas e assoladas pelo vento do Ermo Infindável até os penhas-
s tempestuosos da Costa da Espada, existe um território amplo e selvagem,
m reinos cintilantes e regiões primordialmente áridas. Faerûn é apenas um
ntinente do mundo conhecido como Toril. Há outras terras nos cantos dis-
ntes do mundo, mas Faerûn é o centro de tudo, a encruzilhada e o coração
e atrai todo o resto. Dezenas de nações, centenas de cidades-estado e incon-
veis tribos, aldeias e povoados ocupam sua extensão.

O continente de Faerûn tem mais de 5500 quilômetros de leste a oeste e
00 quilômetros de norte a sul. Isso inclui desertos ensolarados, vastas flores-
s fechadas, montanhas inexpugnáveis e mares continentais cintilantes.
Ienestréis, caixeiros-viajantes, mercadores de caravanas, guarda-costas, sol-
dos, marinheiros e aventureiros com coração de aço percorrem essa vasti-
o, carregando histórias de locais estranhos, gloriosos e longínquos. Um bom
apa e as trilhas seguras levariam mesmo um jovem inexperiente, com
nhos de glória, até regiões longínquas em Faerûn. Milhares desses preten-
s, incansáveis e jovens heróis, advindos de fazendas ou aldeias ociosas,
egam em Águas Profundas e outras cidades grandes todos os anos, em busca
riqueza e renome.

As estradas conhecidas podem ser usadas com freqüência, mas não são
ecessariamente seguras. Magias perversas, criaturas mortíferas e governan-
s cruéis são alguns dos perigos que você enfrentará ao viajar por Faerûn.
onge das estradas principais e das cidades grandes, o território é mais inós-
ito do que a população das vilas é capaz de lembrar. Mesmo as fazendas e
efúgios a apenas um dia de caminhada de Águas Profundas são alvos de
onstros e nenhum lugar em Faerûn está a salvo da ira súbita de um dragão.

O povo de Faerûn

aerûn é o lar de centenas de criaturas inteligentes, desde os populosos reinos
umanos até os isolados covis de espécies secretas, cuja quantidade total de
ndivíduos não atinge uma dezena. Semelhante aos seres humanos, essas espé-
es variam do grotesco ao belo, do sanguinário ao santificado.

De muitas maneiras, a grande história de Faerûn é a mesma da ascensão
a humanidade e do desaparecimento dos impérios ancestrais que vieram
ntes disso. Durante milhares de anos, os seres humanos eliminaram as anti-
as tradições. As cidades élficas jazem em ruínas, abandonadas depois da inva-
ão dos homens. As colinas e vales que outrora eram os lares e os campos de
aça de goblins e gigantes, hoje estão cobertos por pastos e fazendas.

O orgulho e a estupidez do homem trouxeram desastres imensuráveis para
aerûn em mais de uma ocasião e a expansão infindável das terras humanas
surpou os territórios das raças mais antigas, sejam bondosas ou malignas. As
erguntas fundamentais estão claras: será que as raças antigas sobreviverão à
ominação humana? Ou será que os humanos irão se eliminar, como aconte-
ceu diversas outras vezes, impondo sobre todos uma idade das trevas de hor-
rores inimagináveis?

os povos civilizados

Dentre as diversas raças de Toril, pouco mais de uma dezena representa 90% de toda a população que vive no mundo atualmente. A grande maioria é humana: eles são uma raça de construtores de impérios, mercadores, magos e clérigos, vivendo em cidades superpovoadas espalhadas por todo o continente. Os seres humanos são jovens e vigorosos em comparação às demais raças, e sustentam o futuro de Faerûn em suas mãos — para o bem ou para o mal.

Enquanto os humanos ainda estavam enfrentando uma economia de subsistência em bandos espalhados e desorganizados, duas raças mais antigas — os anões e os elfos — já tinham erguido reinos poderosos nas montanhas e nas florestas. Hoje, o zênite de ambas as raças pertence ao passado, mas Faerûn está recheada de maravilhas de pedra, madeira e magia, erguidas no auge de seu poder. Sombrias cidadelas anãs, repletas com o barulho da indústria e cidades élficas estonteantes, tão graciosas quanto cristal trabalhado, ainda resistem, apesar do crescimento do predomínio humano, ano após ano.

Os halflings e os gnomos, apesar de nunca ostentarem o poder dos anões ou dos elfos, se adaptaram melhor à ascensão humana. Os halflings prosperaram tirando vantagem das situações geradas pelos conflitos culturais entre os humanos e as raças ancestrais. Embora os halflings controlem territórios exclusivos do seu povo somente num punhado de lugares, seus assentamentos são encontrados através da maioria das regiões humanas. Os gnomos preferem habitações mais reclusas e não erigem cidades grandiosas, mas, assim como os halflings, suas casas e povoados estão espalhados por diversos territórios humanos.

Além dessas, há outras raças muitas vezes consideradas civilizadas, apesar do seu número reduzido. Os centauros e as fadas vagam nas grandes florestas do norte, mas seus corações bondosos vêm se tornando cada vez mais prudentes contra as incursões humanas. O povo-do-mar controla vastos domínios submarinos nos mares aquecidos do sul. Os orgulhosos wemics peregrinam nas planícies sem fim de Shaar. No entanto, sua quantidade é pequena quando comparada ao menor dos reinos humanos.

povos selvagens e monstros

Uma enorme quantidade de inimigos se ergue contra as jovens terras humanas e os refúgios ancestrais das raças antigas. Em primeiro lugar, existem os povos selvagens — goblins, orcs, ogros e toda a sua espécie. Treinando guerreiros ferozes em fortalezas negras nas montanhas ou covis barulhentos nas cavernas, regularmente eles abandonam suas terras para pilhar e destruir as aldeias e as vilas desafortunadas o bastante para estarem em seu caminho.

Faerûn é o lar de criaturas muito mais malévolas, cruéis e calculistas que os capitães orcs e os ogros enfurecidos. As profundezas do Subterrâneo abrigam seres poderosos e sinistros como os drow, os beholder e os devoradores de mente. Essas criaturas terríveis sonham em escravizar as terras da superfície e devorar o gado humano enquanto governam como soberanos de toda Toril.

Entretanto, nem as incontáveis hordas de goblinóides, nem os poderes negros que jazem abaixo do mundo da superfície são a ameaça mais poderosa para as cidades e reinos humanos. Essa honra deve ser reservada para as mais terríveis e impressionantes criaturas de Faerûn — os dragões. Ninguém sabe ao certo quantos deles pairam sobre os cumes espirais da Espinha do Mundo ou rastejam nas profundezas da Floresta dos Dragões, mas apenas um deles é suficiente para condenar uma cidade. De tempos em tempos, muitos dragões alçam vôo em conjunto e sobrevoam a superfície de Faerûn numa fúria terrível, queimando e devorando conforme sua vontade.

Heróis — e vilões

Faerûn é uma terra de campeões da luz e da escuridão e você deve escolher seu lado no confronto iminente. Independente da raça ou posição, as criaturas mais notáveis que vagam pelo mundo são os heróis e seus inimigos. Seja na corte dos reis, no esconderijo dos ladrões ou nas cidadelas dos poderes obs-

curos, há companhias de aventureiros, caçadores de tesouros, matadores de monstros e mercenários que lutam para preservar as coisas mais queridas e para eliminar os inimigos capazes de destruí-los.

Conforme esperado, a criatura mais perigosa de Faerûn será um indivíduo impiedoso o suficiente para realizar qualquer tarefa necessária na obtenção de suas metas. Mesmo um ogro de inteligência limitada consegue imaginar as intenções de um dragão vermelho surgindo no horizonte, mas desvendar os propósitos e planos de um mago traiçoeiro ou de um lorde mercador inescrupuloso é muito mais difícil.

um mundo de magia

Toril está imersa na magia — ela permeia o mundo inteiro. Impérios destruídos há milhares de anos deixaram portais e torres arruinadas sobre toda a superfície, que ainda estão repletos de encantamentos poderosos. Magos arrogantes, cujas magias podem eliminar exércitos inteiros, tramam uns contra os outros conforme avançam em seus estudos em campos de conhecimento arcano ainda mais potentes — e perigosos. Os deuses canalizam sua energia superior através de seus agentes mortais em prol de seus objetivos e interesses. Aventureiros de todos os tipos, malignos e bondosos, conjuram magias poderosas aparentemente sem restrição.

A maioria dos faerûnianos nunca aprende a recitar um encanto, mas a magia toca suas vidas de maneiras nem sempre perceptíveis. Os magos e feiticeiros mais capazes servem aos monarcas, usando seus poderes para defender seus reinos contra ataques e vigiar o movimento dos seus inimigos. Os clérigos intercedem com suas divindades e invocam bençãos reais e tangíveis para beneficiar os esforços da comunidade. As aberrações monstruosas, criadas a partir de magias distorcidas e energias deturpadas, costumam ser as criaturas mais mortíferas a ameaçar o povo comum de Faerûn — e os aventureiros armados com aço encantado são a primeira linha de defesa contra esses perigos.

maravilhas ancestrais

A história de Faerûn é dominada pelo ciclo de ascensão e destruição cataclísmica de impérios fundamentados no entendimento das particularidades da magia. Os Imaskari criaram portais mágicos para servir de ponte entre os mundos, apenas para serem destruídos pelos reis-deuses das raças escravizadas que arrastaram para Faerûn. Seu reino perdido agora jaz sob o deserto arenoso de Raurin. O grandioso Império de Netheril uma vez dominou o centro do continente — seus céus eram agraciados com cidades flutuantes e seus magos comandaram poderes inimagináveis. Eles foram longe demais e acabaram destruídos numa catástrofe mágica de proporções mundiais, alterando eternamente o funcionamento da própria magia. Reinos como Narfell e Raumathar, Athalantar e Cormanthyr, Illefarn e Hlondath deixaram ruínas por todo o mundo.

A magia, antiga e poderosa, ainda repousa nos destroços desses reinos ancestrais. Todos os anos, uma maravilha nova é redescoberta numa dessas velhas ruínas, seja uma magia nunca vista antes ou um incrível item de grande poder e propósito elevado. Contudo, é mais freqüente que perigos e ameaças esquecidas há muito tempo, ou abominações mágicas que nunca deveriam alcançar a luz do dia, ergam-se para atribular novamente o mundo, desenterrados pelos indivíduos ignorantes ou inescrupulosos o suficiente para procurá-los.

magos, sacerdotes e menestréis

As torres arruinadas e as câmaras enterradas das terras antigas ocultam poderes e desafios incomparáveis, mas são os conjuradores de magia ainda vivos que moldam o futuro de Faerûn. Qualquer região do mundo abriga torres solitárias de magos reclusos e templos fortificados de ordens clericais.

Entre os praticantes da Arte, os manipuladores da magia arcana, estão os mortais mais poderosos que já caminharam na superfície de Toril. Encantadores misteriosos, adivinhos soberbos e necromantes distorcidos vagam po Faerûn, cuidando de seus próprios assuntos secretos. Alguns buscam conhec mento profundo e poderes maiores, outros trabalham arduamente a serviç dos mestres das trevas, enquanto outros tentam corrigir quaisquer injustiça que encontram. Qualquer pessoa que tenha um mínimo de inteligência agir com cautela na presença de feiticeiros e magos, pois é impossível adivinha seus objetivos e planos.

Entre os invocadores da magia divina, também conhecida como o Pode estão os clérigos dos numerosos deuses e deusas de Faerûn. Totalmente ded cados a causa de suas divindades patronas, eles variam desde os sacerdotes d Tempus, que marcham ao lado dos exércitos, até os clérigos eruditos, que pro tegem com zelo o conhecimento nas salas alvas da Câmara Interna de Denei e do Assento do Conhecimento de Oghma em Berdusk. Os deuses de Faerû vigiam todos os cantos do mundo e aspectos da vida; apenas um idiota ignc raria seus agentes mortais.

Os magos e os clérigos não são os únicos portadores da magia do mund Os druidas e os rangers servem às divindades naturais e protegem as floresta fechadas. Os bardos perambulam pelo mundo, levando notícias e boatos er suas canções místicas. Faerûn é uma terra rica em conjuradores e suas obra e feitos derrubam tronos e abalam impérios.

A campanha nos Reinos Esquecidos

Esse livro descreve brevemente um mundo amplo e maravilhoso. A maiori dos leitores verá suas maravilhas e sobreviverá aos seus perigos através d jogo DUNGEONS & DRAGONS. A informação nessa obra fornece ao Mestr um esboço e um resumo de um mundo de fantasia completo, vivo e dinâm co para ambientar seu jogo de *D&D*. Ele inclui um cenário para suas aventu ras, um histórico para seus personagens e intrigas, um conjunto de sugestõe para manter uma campanha extensa e uma fonte de idéias para desenvolve um mundo próprio.

o que você precisa para jogar?

Você precisará de um exemplar do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e d *Livro dos Monstros* de *Dungeons & Dragons 3ª Edição* para aproveitar melho esse livro. O *Livro dos Monstros* de Faerûn também seria extremamente úti pois fornece a descrição de muitas criaturas mencionadas nesse livro.

Se você nunca jogou *D&D* antes, talvez esse livro ainda não seja muit adequado. Caso não saiba o que é RPG, procure o conjunto *D&D*. Primeira Aventuras antes de usar o Cenário de Campanha: Os Reinos Esquecidos. Se j estiver familiarizado com RPG, você deve começar com o *Livro do Jogado* e participar de algumas sessões de jogo para se acostumar com o sistema d regras.

onde começar

Os jogadores iniciantes de uma campanha nos REINOS ESQUECIDOS deve começar criando um personagem desse cenário. Converse com o seu Mestr sobre as opções de personagem que ele pretende tornar disponíveis. Depoi consulte o Capítulo 1: Personagens. O Capítulo 2: Magia, também será úti para criar um conjurador, e o Capítulo 5: Divindades, será importante par interpretar um clérigo, druida, paladino ou ranger.

Caso você seja o Mestre e estiver iniciando uma campanha nos Reino Esquecidos, o ideal seria ler quase todo o livro com o tempo. Ele está repl to de idéias para intrigas e vilões, opções de regras para fornecer um clim 'faerûniano' ao seu jogo e ferramentas para ajudá-lo a conduzir um jog detalhado e coeso. Para o Mestre, o Capítulo 8: Os Reinos, é o melhor loca para começar.

Elminster

umano (Escolhido de Mystra) Gue1/Lad2/Clr3/Mag20/Aqm5/Epic4: ND ; Humanóide Médio (humano); DV 1d10 mais 2d6 mais 3d8 mais 14d4 ais 140; 219 PV; Inic. +10; Desl.: 9 m; CA 29 (toque 17, surpresa 25); rpo-a-corpo: *espada longa do trovão* +5 +17/+12/+7 (dano: 1d8+6/dec. 19-/x2); ou à distância: toque +15/+10/+5 (conforme a magia); AE. Ataque furo +1d6, Expulsar Mortos-vivos 6/dia; QE Alta Arcana de Arquimago, unidades e habilidades similares à magia de Escolhido, detectar magia, nstituição aprimorada, Inteligência aprimorada, benefícios de nível épico, asão, fogo prateado; RM 21; Tend. CB; TR Fort +17, Ref +13, Von +17; r 13, Des 18, Cons 24, Int 24, Sab 18, Car 17. Altura 1,88 m.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +6, Acrobacia +5, Adestrar Animais +7, Alquimia +27, Atuação (dança) +6, Cavalgar +, Concentração +34, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (geografia) +22, Conhecimento (história) +17, nhecimento (natureza) +17, Conhecimento obreza) +17, Conhecimento (planos) +22, nhecimento (religião) +12, Conhecimento ale das sombras) +17, Cura +8, Decifrar crita +9, Diplomacia +6, Equilíbrio +6, Escalar +5, Esconder-se +8, Espionar +27, Furtividade +8, Identificar Magia +29, Intimidar +11, atação +5, Observar +14, Ouvir +13, Procurar +9, Saltar +5, Senso de Direção +6, Sentir otivação +11; Destemido, Criar Cajado, iar Item Maravilhoso, Especialista, rjar Anel, Elevar Magia, Iniciativa primorada, Sorte dos Heróis, Escrever rgaminho, Foco em Perícia (identificar magia), Foco em Magia (encantamento), Foco em Magia (evocação), Magia netrante, Duplicar Magias.

Qualidades Especiais: Alta Arcana de rquimago: Alcance arcano, maestria da ntra-mágica, domínio dos elementos, der mágico +4 (total). Imunidades de colhido: Elminster é imune a quaisquer aques que dupliquem ou contenham ses efeitos: *detectar pensamentos, sintegrar, tentáculos negros de vard, enfraquecer o intelecto, dedo da orte, bola de fogo, mísseis mágicos, plosão solar, parar o tempo.* Habilidades similares a magia de Escolhido (todas dia): *dissipar magia, proteção menor ntra ferro, ver o invisível, alterar forma, o nodencanto de Simbul* (converte magias preparadas n 2 pontos de vida por nível de magia), *patas de aranha, teletransporte ato, lança do trovão, visão da verdade.* Detectar Magias (Sob): linha de são. Constituição Aprimorada: O modelo Escolhido de Mystra acrescenta 0 à Constituição de Elminster. Inteligência Aprimorada: Elminster usou sejos para aumentar sua Inteligência; seu valor já inclui +4 de bônus inerte. Benefícios de Nível Épico: +4 níveis de magias adicionais (inclusos nas tatísticas abaixo), seis níveis efetivos de mago e cinco de arquimago (inclus no total acima). Fogo Prateado (Sob): consulte o Capítulo 2 para obter ais detalhes.

Magias de Clérigo diárias: 4/4/3. CD base = 14 + nível da magia, 16 + nível magia para efeitos de evocação e encantamento. Domínios: Magia (usa ens de ativação por gatilho ou complemento de magia como um mago de 5º nível); Feitiço (+2 de bônus nos testes de Concentração e Identificar lagia). Nível de conjurador: 3º.

Magias de Mago diárias: 4/6/6/6/5/4/5/3/3/3/1/1/1/1. CD Base = 21 + vel da magia, 23 + nível da magia para efeitos de evocação ou encantamento. Nível de conjurador 25º.



Elminster

Pertences Característicos: Anel de proteção +3, amuleto da armadura natural +5, braçadeiras da armadura +7, anel da regeneração, manto da resistência à magia, espada do trovão +5, cachimbo da fumaça eterna de Elminster. Como é um mago bem poderoso, Elminster tem acesso a recursos incríveis e pode, com o devido tempo, adquirir ou criar quase qualquer item necessário, exceto artefatos.

Assim como seu antigo aprendiz Vangerdahast, esse mago ancestral finalmente começa a parecer realmente velho, inclinado a extensos devaneios, onde reencontra pessoas e locais desaparecidos há muito tempo. O mais poderoso entre os escolhidos de Mystra raramente age diretamente contra seus inimigos, preferindo afetá-los por meio de heróis mais jovens e vigorosos.

O Sábio do Vale das Sombras ludibriou durante anos os Zhentarim, os Magos Vermelhos de Thay e uma centena de magos rivais, enquanto simultaneamente treinava e educava uma longa sucessão de aprendizes, que se tornaram conjuradores soberbos. Antes disso, ele frustrou os planos de um Escolhido renegado, ajudou a fundar os Harpistas, e criou várias das Sete Irmãs. Durante o Tempo das Perturbações, ele salvou Toril armazenando dentro de si o poder de Mystra, sobrevivendo graças a sua astúcia e a ajuda do ranger Sharantyr ao invés da sua magia. Ele também é um guerreiro e ladino razoável e um dançarino exemplar.

Elminster é um ator realizado e deleita-se com atos caprichosos, ajudando os necessitados e apaixonados e levando a justiça poética aos que merecem. Ele tem um coração de ouro, uma profunda necessidade de derrubar pessoas cruéis, tiranas e imponentes, e um estilo extravagante, do tipo "não me provoque". Depois de conhecer o amor da deusa Mystra, nada mais o fascina ou o assusta muito.

Descrição dos Termos de Personagem

As descrições dos Personagens do Mestre (PdM) desse livro, apresentados numa seção própria ou numa menção breve no texto, usam uma série de abreviações. Consulte o Capítulo 8: Os Reinos, para obter informações sobre personagens acima do 20º nível.

Abreviações de Personagens: *Classes Padrão:* Bbr, bárbaro; Brd, bardo; Clr, clérigo; Drd, druida; Gue, guerreiro; Mng, monge; Pal, paladino; Rgr, ranger; Lad, ladino; Fet, feiticeiro; Mag, mago. *Magos Especialistas:* Abj, abjurador; Inv, invocador; Adv, adivinho; Enc, encantador; Evo, evocador; Ilus, ilusionista; Nec, necromante; Tran, transmutador. *Classes de Prestígio do Livro do Mestre:* Arc, arqueiro arcano; Ass, assassino; Alg, algoz; Prot, anão protetor, Mes, mestre do conhecimento; Smb, dançarino das sombras. *Classes de Prestígio dos Reinos Esquecidos:* Aqm, arquimago, Cmp, campeão divino; Dev, devoto arcano; Dis, discípulo divino; Gld, ladrão de guilda; Hrp, batedor harpista; Hier, hierofante; Hth, hathran; Drg, dragão púrpura; Ver, Magos Vermelhos; Cdr, conjurador de runas; Som, adepto das sombras; Agn, agente divino. *Classes de PDM do Livro do Mestre:* Adp, adepto; Aris, aristocrata; Pbl, plebeu; Esp, especialista; Com, combatente.

Outras Abreviações: LB, leal e bom; NB, neutro e bom; CB, caótico e bom; LN, leal e neutro; N, neutro; CN, caótico e neutro; LM, leal e mau; NM, neutro e mau; CM, caótico e mau; For, Força; Des, Destreza; Cons, Constituição; Int, Inteligência; Sab, Sabedoria; Car, Carisma; DV, dado de vida; PV, pontos de vida; Inic. modificador de iniciativa; Desl.: deslocamento; CA, Classe de Armadura; AE, ataques especiais; QE, qualidades especiais; Tend, tendência; TR, bônus de teste de resistência; Fort, Fortitude; Ref, Reflexos; Von, Vontade.

Personagens

Os cautelosos magos de Thay, temidos pela população local das terras dos Vales, procuram conhecimentos profundos nas ruínas élficas de Cormanthor. Os decididos clérigos de Tyr vagam pelas regiões gélidas do Mar da Lua, enfrentando a influência sombria dos Zhentarim. Os robustos anões do escudo tentam libertar as cidadelas dos seus ancestrais saqueadas pelos orcs e ogros sanguinários que ainda as ocupam. Praticamente qualquer tipo de herói ou vilão de fantasia pode encontrar seu lugar no cenário de campanha dos Reinos Esquecidos. Faerûn é um continente antigo, com centenas de culturas diferentes. Desde bárbaros selvagens até ladrões escorregadios, passando por elfos nobres e temíveis feiticeiros descendentes de ninhadas abissais vivem, respiram e se aventuram em Faerûn.

Nesse mundo, seu guerreiro não é definido simplesmente por um valor de Força 16 e sua especialização em espada bastarda. Suas características advêm de sua terra natal, seu treinamento e seu histórico. Semelhante ao Mestre do jogo, que elabora cuidadosamente suas aventuras com destaque para a magia e os perigos das terras dispersas de Faerûn, cada jogador contribui para a campanha com um personagem cuja personalidade, motivações e atitudes refletem os heróis — ou os vilões — de uma terra envolta em mistérios, mitos e lendas.

Como criar um personagem dos Reinos Esquecidos

É possível utilizar qualquer personagem criado com as regras do *Livro do Jogador* nos Reinos Esquecidos, mas esse capítulo demonstra como criar um personagem sob medida para Faerûn, utilizando todos os ricos detalhes deste cenário. Para fazer um personagem de 1° nível, consulte a pág. 4 do *Livro do Jogador* e siga os passos definidos na seção Criação de Personagens Básicos. Além das instruções encontradas ali, acrescente os elementos adicionais descritos nesse capítulo ao Passo 2: Escolha a Classe e a Raça (escolha uma região também), ao Passo 7: Selecione um Talento e ao Passo 8: Confira a Descrição.

Raças de personagem

Faerûn é o lar de centenas de raças inteligentes e oferece dezenas de caminhos heróicos em potencial. Numa campanha ambientada nos Reinos Esquecidos, haverá várias raças novas disponíveis aos personagens dos jogadores. As raças padrão, descritas no *Livro do Jogador*, também existem em Faerûn, mas geralmente são conhecidas por nomes específicos a Toril, o planeta que abriga o continente de Faerûn. Por exemplo, o anão padrão é conhecido como anão do escudo, apesar dos anões dourados e cinzentos também serem aventureiros comuns. Os elfos da lua, os gnomos das rochas e os halflings pés-leves correspondem respectivamente aos elfos, gnomos e halflings do *Livro do Jogador*. Os humanos e meio-orcs não têm sub-raças específicas em Faerûn, mas a escolha da região de origem (confira a seguir), acrescenta um novo nível de detalhamento a esses personagens.

Classes de personagem

Algumas das classes descritas no *Livro do Jogador* encontrarão oportunidades novas e significativas no cenário dos Reinos Esquecidos. Por exemplo, cada clérigo deve selecionar uma divindade patrona entre o imenso panteão de Faerûn, com mais de cem deuses. Muitas dessas divindades têm acesso a novos domínios, que não existem no *Livro do Jogador*. Além das classes de prestígio descritas no *Livro do Mestre*, agora os personagens poderão tentar se juntar a uma das inúmeras opções específicas do cenário. Ainda que um personagem iniciante não consiga se qualificar para a classe Arquimago, as classes de prestígio de Faerûn podem ser selecionadas como objetivo a partir do 1º nível.

Região do personagem

O *Livro do Jogador* exige que cada jogador escolha apenas a raça e a classe do personagem, mas o cenário dos Reinos Esquecidos oferece a oportunidade de detalhá-lo ainda mais, escolhendo a região em que ele cresceu (ou, ao menos, adquiriu a maior parte da sua experiência inicial). Sua terra natal ajuda a definir seu personagem como parte do mundo de Toril e disponibiliza novas opções de talentos e equipamentos.

Cada descrição de raça e classe sugere várias regiões, onde esse tipo de personagem será especialmente comum ou mais adequado à cultura principal. Caso a região selecionada indique a classe do personagem como 'favorecida', ele terá acesso aos talentos especiais da região e o equipamento inicial extra. Consulte a Tabela 1–4: Regiões de Personagem, para obter uma lista das regiões disponíveis e seus benefícios específicos; depois, confira o mapa Talentos Regionais por Região para ajudá-lo a selecionar uma região.

Perícias conforme a região

A terra natal do personagem também afetará sua lista de perícias. Em geral, os personagens que tenham a perícia Conhecimento se concentrarão na região onde cresceram, embora seja possível focar-se nas áreas onde vivem como adultos ou que estudaram em livros.

Foco Regional: Qualquer personagem é capaz de adicionar um foco regional às suas perícias Conhecimento que envolvam geografia, história, natureza, nobreza, realeza ou religião. Esse foco concede +2 de bônus nos testes de Conhecimento relativos à região pertinente. Por exemplo, um personagem poderia selecionar a perícia Conhecimento (história de Sembia) no lugar de Conhecimento (história), especializando-se e obtendo vantagens nos testes dessa perícia relativos a Sembia e sua história.

Conhecimento Local: A perícia Conhecimento (local) não existe isoladamente no cenário dos REINOS ESQUECIDOS. Os personagens que a selecionarem devem especificar a região correlacionada à perícia. Por exemplo, um aventureiro familiarizado com as lendas e personalidades de Sembia deveria escolher a perícia Conhecimento (Sembia).

Novos Talentos

Esse capítulo apresenta novos talentos, adequados a várias terras e culturas de Faerûn. Um clérigo anão do escudo talvez aprenda como vincular suas magias a objetos, usando o talento Inscrever Runas, enquanto um mago Mulhorandi talvez seja capaz de pesquisar os conhecimentos perigosos da Trama de Sombras e consiga acessar fontes de energia mística que a maioria dos arcanos não ousaria tocar. Obviamente, todos os talentos descritos no *Livro do Jogador* continuam disponíveis para personagens de Faerûn.

Como converter personagens do D&D Básico para os Reinos Esquecidos

Se você criou um personagem usando o *Livro do Jogador* e gostaria de trazê-lo para o cenário de campanha dos REINOS ESQUECIDOS, a conversão mais importante jaz entre as diferenças dos panteões. A Tabela 1-1: Conversão de Divindades, apresenta a relação entre os deuses dos REINOS ESQUECIDOS e do *Livro do Jogador*.

TABELA 1–1: CONVERSÃO DE DIVINDADES

Livro do Jogador	Reinos Esquecidos
Boccob	Azuth, Mystra, Savras, Velsharoon
Corellon Larethian	Idêntico
Ehlonna	Mielikki
Erythnul	Cyric, Garagos, Malar
Fharlanghn	Selûne, Shaundakul
Garl Glittergold	Idêntico
Gruumsh	Idêntico
Heironeous	Torm, Tyr
Hextor	Bane, Loviatar
Kord	Lathander, Tempus, Uthgar
Moradin	Idêntico
Nerull	Cyric, Malar, Talona
Obad-Hai	Silvanus
Olidammara	Oghma, Sune, Tymora
Pelor	Ilmater, Lathander, Torm
St. Cuthbert	Helm, Hoar, Tyr
Vecna	Shar, Velsharoon
Wee Jas	Azuth, Kelemvor
Yondalla	Idêntico

Além disso, as sub-raças de Faerûn diferem das apresentadas no *Livro do Jogador* e no *Livro dos Monstros*. Para simplificar, escolha uma sub-raça que tenha os mesmos modificadores nos valores de habilidade do seu personagem. Os elfos, anões, gnomos e halflings padrão tornam-se, respectivamente, elfos da lua, anões do escudo, gnomos das rochas e halflings pés-leves.

Raças de Faerûn

Faerûn é habitada por centenas de raças diferentes. Algumas delas são nativas e viveram aqui por incontáveis milênios. Várias chegaram de outros planos e mundos, ao longo de séculos de migrações e conquistas. As raças mais comuns para os personagens dos jogadores — anões, elfos, gnomos, halflings, humanos, meio-elfos e meio-orcs — são descendentes dos nativos de Faerûn e dos imigrantes de outros mundos. Devido a sua ancestralidade complexa, os integrantes da maioria dessas raças e sub-raças apresentam uma ampla variação de tons de pele e cores de cabelo.

Outra conseqüência de sua herança miscigenada é a semelhança que os humanos, anões, elfos e outras raças principais de Faerûn têm com seus parentes de outros mundos. Em vez de repetir os dados descritos no *Livro do Jogador*, a próxima seção se concentra nas diferenças entre essas raças e sub-raças e aquelas apresentadas no livro básico.

Idiomas: Como Faerûn cultivou inúmeros idiomas únicos, os idiomas básicos e adicionais de todas as raças aparecem nas suas descrições. Quando uma "terra natal" estiver indicada na descrição de uma raça — como nos humanos e tocados pelos planos, por exemplo — a seleção de linguagens será determinada pela região de origem do personagem. Consulte a Tabela 1–4: Regiões de Personagem para obter mais detalhes.

A escolha da raça e região do personagem determina seus idiomas básicos e adicionais e a Tabela 1–4 substitui a seleção disponível indicada no *Livro do Jogador*. No entanto, as linguagens a seguir sempre estarão disponíveis como idiomas adicionais para os personagens, independente da raça ou região: Abissal (clérigos), Anão, Aquan (genasi da água), Auran (genasi do ar), Celestial (clérigos), Comum, Dracônico (magos), Élfico, Gigante, Gnoll, Gnomo, Goblin, Halfling, Ígnea (genasi do fogo), Infernal (clérigo), Orc, Silvestre (druida), Subterrânea e Terran (genasi da terra). Além dos seus outros idiomas, os druidas também conhecem o Druídico.

Regiões: Cada descrição de raça fornece as regiões ou fortalezas primárias desse povo. Os personagens podem escolher uma dessas regiões como terra natal, selecionar a localidade padrão da raça em cada região ou definir qualquer outro local de Faerûn. A informação dessa seção auxilia na criação do personagem, mas não afeta diretamente seus equipamentos e talentos iniciais. As descrições regionais/culturais relacionadas aos talentos e equipamentos da Tabela 1–4: Regiões de Personagem são as mesmas constantes na seção de Classes.

Anões

Os anões comandavam vastos reinos abaixo das colinas e montanhas muito antes dos humanos caminharem sobre Faerûn. Muitos sábios suspeitam que os primeiros anões vieram para Faerûn há milênios, numa grande imigração de outro plano. Entretanto, isso aconteceu há tanto tempo que qualquer evidência praticamente inexiste e agora os anões são uma parte tão natural de Faerûn quanto as próprias montanhas. Suas duas principais sub-raças são os anões do escudo do norte de Faerûn e os anões dourados, do sul distante. Os anões cinzentos, ou duergar, são uma raça do Subterrâneo menos comum que seus parentes da superfície. Em geral, eles são malignos, embora alguns poucos exilados sejam exceções à regra.

Todos os anões, de qualquer sub-raça, orgulham-se de suas barbas, extraordinárias quando comparadas com as demais espécies. Algumas anãs de Faerûn também podem ter barbas, e quase sempre são confundidas com os anões pelos outros povos da superfície. Muitas delas preferem fazer a barba para respeitar o padrão de beleza humano, embora algumas se orgulhem de suas barbas ralas e bem-cuidadas, que combinam com seus cabelos, ou usam barbichas pontudas.

Durante muitas gerações, a raça declinou em número devido a infindáveis guerras contra os orcs e seus aliados. No entanto, no ano do

Trovão (1306 CV), o grande deus Moradin concedeu uma nova benção para seu povo. Os anões contam histórias diferentes sobre a fonte da graça, que eles denominam de Forja ou Benção do Trovão. Alguns dizem que ela foi o resultado de uma grandiosa missão cumprida por uma heroína anã. Outros, que Moradin já havia planejado forjar novamente a alma de seu povo desde o princípio. Independente da origem da benção, a taxa de natalidade da raça aumentou muito e agora é equivalente à metade dos nascimentos de um reino humano jovem e vigoroso.

As novas gerações receberam a denominação comum de "filhos do trovão". Cerca de um quinto dos nascimentos depois da Benção do Trovão resultaram em gêmeos idênticos ou fraternais. Os filhos do trovão quase não partilham do temor e da desconfiança contra a magia arcana de seus ancestrais. A maioria dos anões ainda se sente mais confortável empunhando um machado no lugar de uma varinha, mas muitos jovens, especialmente entre os gêmeos, estudam as artes da magia e da feitiçaria.

Nos últimos anos, os filhos do trovão cresceram e os anões se tornaram novamente comuns em Faerûn. Muitos jovens corajosos deixam suas casas em grupos de cem ou mais para fundar novos clãs em colinas ainda não reclamadas por outros anões. Também existem alguns que peregrinam pelo mundo em busca de glória e riquezas.

Anões Cinzentos

Há muito tempo, os devoradores de mente conquistaram as fortalezas do clã Duergar no reino anão de Shanatar. Depois de gerações sob o jugo da escravidão e de experiências cruéis nas mãos dos ilitides, os duergar se rebelaram contra seus mestres e reconquistaram sua liberdade. Eles emergiram como uma nova sub-raça anã, com poderes mentais limitados.

Os anões cinzentos são uma raça maligna e amargurada, mas que conservam as perícias e habilidades superiores do povo anão. Eles encontraram seu lugar no Subterrâneo, forjando armaduras e armas para vender para as raças de combatentes desse reino. Aparentemente, a Benção do Trovão lhes foi negada.

Como um todo, os duergar são malignos, mas existem indivíduos que abandonam seus companheiros e procuram um tipo diferente de vida. Para alguns, isso significa abandonar os deuses malignos da raça e abraçar o panteão anão tradicional; para outros, é uma traição simples e prática, quase sempre envolvendo o roubo dos pertences de outros anões cinzentos. Caso seja descoberto, geralmente o traidor perderá todas as suas posses, receberá tatuagens na face e na mão que o identificarão como um criminoso e será expulso sob pena de morte. Alguns clãs ajudam secretamente esses párias — ou encorajam sua partida antes que sejam desmascarados. O retorno significa a morte.

Essa sina terrível leva a maioria dos proscritos até a superfície, onde lutam para sobreviver num mundo pouco receptivo. Os anões da superfície odeiam os duergar, porque eles se voltaram para o mal, e nenhuma das outras raças morre de amores pelos anões cinzentos. Quase todos os duergar encontrados na superfície são tatuados expulsos, mas existe um pequeno número que teve sorte (ou astúcia) suficiente para fugir antes de ser descoberto.

Os duergar de ambos os sexos são carecas, e as anãs não têm barba. Eles são mais magros que os demais anões, têm expressões faciais severas, além da barba e pele acinzentadas.

Regiões: Todas as fortalezas dos anões cinzentos estão localizadas no Subterrâneo. A referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem, descreve as características desse tipo de cultura duergar.

Habilidades Raciais: Os duergar possuem todos os traços raciais dos anões descritos na pág. 14 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- +2 de Constituição, –4 de Carisma: Os duergar são extremamente reservados e introspectivos.
- Visão no Escuro até 36 metros.
- Imunidade a paralisia, efeitos fantasma (ilusão), venenos mágicos e alquímicos (mas não a venenos naturais). Os duergar adquiriram imunidade a algumas ilusões e a muitas substâncias tóxicas durante a servidão aos devoradores de mente.

o povo de faerûn

Ah! Agora vamos falar dos humanos. Com certeza existem muitos de nós espalhados por todas essas terras, e talvez haja mais além dos mares traiçoeiros. Nós lutamos como orcs, sonhamos como elfos e trabalhamos com mais afinco que os anões em suas forjas — e estamos em toda Faerûn.

Houve uma época que qualquer idiota poderia determinar de onde veio o povo dessa ou daquela região, mas agora nós velejamos e cavalgamos para tão longe e com tanta freqüência que pertencemos a toda parte. Até mesmo as aldeias mais isoladas abrigam pessoas que não sabem de onde vieram.

Com certeza, ainda é possível adivinhar a origem de uma pessoa observando seu cabelo, sua aparência, sua pele e seu comportamento, apesar da maioria dos viajantes saber que não se deve presumir muito com base num simples exame. Lembre-se disso e ouça-me:

Se encontrar uma pessoa alta, de pele clara, com cabelos ruivos ou espetados, olhos avelã ou azuis, de fala pausada, capaz de desdenhar das cidades e maravilhar-se com jóias ou magia, então estará olhando para um homem do norte da Costa da Espada. Se esse indivíduo tiver os cabelos escuros, for mais musculoso e falar mais rapidamente, talvez ele seja do norte do Mar da Lua ou do leste das Terras Gélidas. Ambos urram na guerra ou quando bebem e gostam de cantar — músicas longas com entonações crescentes e decrescentes. Eles cospem, rosnam e seus olhos são capazes de substituir muitas palavras.

Se o indivíduo tiver altura mediana e qualquer coloração de olhos e cabelos, provavelmente será um habitante das Terras Centrais. Eles são mais troncudos — robustos, alguns dizem — nos Vales e talvez mais apresentáveis e bonitos em Cormyr e Tethyr; eles terão mais sangue sulista (cabelos negros, olhos amarelos ou alaranjados e pele parda) em Águas Profundas, Amn, Costa do Dragão e Sembia. Os habitantes das Terras Centrais falam devagar e são cautelosos, pois sabem como é simples ofendê-los, em especial com tantas pessoas carregando espadas por todos os lados.

O povo de Turmish tem a pele morena escura e os cabelos negros. A Orla de Vilhon e os Reinos da Fronteira, próximos ao Lago de Vapor, são encruzilhadas onde todas as pessoas se misturam e casam — sua aparência confirma. A cortesia e a simpatia são virtudes dessas terras, e as pessoas trocam elogios maravilhosos sempre que se encontram.

Atualmente, Calimshan é um local de peles escuras — do pardo ao negro — e cabelos pretos em todo o corpo, branqueados pelo sol. Depiladas, tratadas e quase sempre lustradas com óleo, essas peles se tornam douradas. Os habitantes de Thay são muito parecidos. As tonalidades escuras também podem ser encontradas nos Velhos Impérios, ao lado de olhos vermelhos e rostos mais claros, semelhantes às cores de um pergaminho novo. Os escravos de lá revelam inúmeros descendentes de outras terras.

Todos esses povos são bastante orgulhosos, e ostentam olhares e sobrancelhas agudos e aspectos finamente trabalhados.

Nas terras próximas da Orla Oriental, o povo se torna mais magro, pequeno e ágil, de fala leve, como nas Terras Centrais. Além da orla, em Rashemen e Narfell, a coloração fica mais morena e o comportamento mais ríspido que uma lâmina bem afiada. Dizem que nenhum Nar pode descansar até que vingue o menor insulto com sangue e que qualquer Rashemi é capaz de se ofender com a mais inocente das observações.

Por quê os deuses nos fizeram tão diferentes, só eles sabem.

— Olram Faravaerr, Mercador de Mintarn



- +4 de bônus racial em testes de Furtividade. Os anões cinzentos são excelentes para se deslocar em silêncio.
- +1 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar.
- Habilidades similares a magia: 1/dia — *aumentar* e *invisibilidade* conjuradas por um feiticeiro com o dobro do nível do duergar (mínimo 3º). Esses efeitos afetam somente o duergar e seu equipamento.
- Sensibilidade à Luz: Os duergar sofrem –2 de penalidade de circunstância nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes sob a luz solar intensa ou na área afetada pela magia *luz do dia*.
- Idiomas Básicos: Anão, Subterrâneo, terra natal. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Gigante, Goblin, Orc, Terran.
- +2 de Ajuste de Nível: Os duergar são mais poderosos e adquirem níveis mais lentamente que a maioria das raças de Faerûn. Consulte a seção Raças Poderosas para obter mais informações.

Anões Dourados

Ao contrário dos anões do escudo, os dourados conservaram seu enorme reino na Grande Fenda e não definharam em guerras terríveis contra humanóides malignos. Embora pratiquem alguma magia, eles nunca sucumbiram ao excesso de confiança que causou a derrocada de várias nações humanas. Confiantes e seguros em seu lar afastado, os anões dourados adquiriram uma reputação de arrogância e orgulho.

Desde a Benção do Trovão, muitos jovens deixaram a Grande Fenda e estão explorando o resto de Faerûn. A população das outras regiões descobriu que, apesar de alguns anões dourados serem distantes e desconfiados, a maioria é formada por guerreiros determinados e mercadores sagazes.

Regiões: O lar ancestral dos anões dourados é a Grande Fenda, localizada nas planícies áridas de Shaar. Seus postos avançados também são encontrados nas Montanhas Fumegantes de Unther e nas Montanhas da Fuga do Gigante a oeste da Orla de Vilhon. A referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem, descreve os habitantes da Fenda.

Habilidades Raciais: Os anões dourados possuem todos os traços raciais dos anões descritos na pág. 14 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- +2 de Constituição, –2 de Destreza: Os anões dourados são robustos e resistentes, mas não tão rápidos ou ágeis quanto as demais raças.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra aberrações. Os anões dourados são treinados em táticas especiais de combate contra muitas criaturas bizarras que vivem no Subterrâneo (esse modificador substitui o bônus de ataque contra orcs e goblinóides).
- Idiomas Básicos: Anão, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Gigante, Gnomo, Goblin, Shaaran, Terran, Untheric.

Anões do Escudo

Os salões esculpidos e as câmaras extensas dos reinos anões estão espalhados por todo o mundo Subterrâneo, como colares de pedras semipreciosas esquecidos. Os reinos anões — como Xanathanur, Oghrann e Gharraghur — demonstram às raças menos civilizadas de Faerûn o significado de manter e exercer o poder. Diferente dos antigos impérios humanos, os reinos anões desconfiavam da magia, portanto nunca foram seduzidos até os limites da estupidez mística que arruinou Netheril e Imaskar. Em vez disso, os anões ficaram aprisionados em guerras infindáveis com os goblinóides e outros habitantes do Subterrâneo. Um a um, seus impérios do norte pereceram, deixando apenas sobreviventes dispersos nas montanhas ou em locais não conquistados abaixo da superfície.

Os clãs que sobreviveram a essas batalhas são os anões do escudo. Durante muitas gerações humanas, eles se dividiram em dois tipos: os Escondidos, voltados à reclusão e discrição, e os Errantes, que vivem confortáveis entre as demais raças e são inclinados à exploração. Desde a Benção do Trovão, os membros mais velhos dos clãs Escondidos estão começando a alterar seu comportamento. Talvez a diferenciação entre as duas facções perca o sentido em algumas décadas.

Regiões: Há fortalezas dos anões do escudo em Damara, Impiltur, no Norte, nas Fronteiras Prateadas, em Vaasa, na Vastidão e nas Terras Centrais do Ocidente. A cidadela de Adbar (ao norte e ao leste de Lua Argêntea, mas pertencente a essa região para os demais propósitos) é a mais famosa cidade dos anões do escudo. A maioria dos personagens dessa

Nomes de Faerûn

Faerûn é vasta. Seus habitantes apresentam literalmente milhares de nomes, somente entre os humanos. Alguns povos não usam sobrenomes, outros têm um nome de clã em comum e alguns usam uma denominação do tipo "filho/filha de". Em Tharsult, Tashalar e nos Reinos de Fronteira, a palavra "sar" é muito usada. Ela significa "do sangue de" e denota um ancestral famoso — muitas vezes usado com falsidade; logo, um fazendeiro poderia se chamar "Baer sar Thardizar" devido ao famoso senhor da guerra de séculos atrás.

As antigas tradições de usar "de/da/do" e o nome de uma profissão ou local (como Ruthrar da Forja e Sammert do Vazio) estão caindo em desuso e hoje raramente aparecem. Apenas os magos e os aventureiros mais arrogantes usam as realizações pessoais em seus nomes, como Dastrin dos Três Trovões ou Belgaert da Defesa Mortífera; isso também está saindo de moda. Contudo, as ocupações ainda são encontradas na criação de nomes. Tel é uma palavra antiga para "trabalha em" ou "trabalha com"; forar já significou viajante ou saltimbanco; helder era guarda ou guerreiro em patrulha; turnskull era escavador e turnstone era operador de moinho.

Os nomes apresentados a seguir estão separados por idioma, pois as áreas com linguagens em comum tendem a usar os mesmos nomes.

Aglarondan: *Masculino:* Aelthas, Courynn, Folcoerr, Gaedynn, Mourgram, Sealmyd, Yuiredd. *Feminino:* Blaera, Courynna, Lynneth, Maera, Mourna, Wydda. *Sobrenome:* Aengrilor, Dulsaer, Gelebraes, Jacerryl, Telstaerr, Uthelienn.

Alzhedo: *Masculino:* Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir. *Feminino:* Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida. *Sobrenome:* Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein.

Chessentan: *Masculino:* Aeron, Daelric, Eurid, Nicos, Oriseus, Pharaxes, Theros, Zandos. *Feminino:* Ariadne, Cylla, Eriale, Halonya, Idriane, Mera, Numestra, Sinylla. *Sobrenome:* Aporos, Corynian, Heldeion, Morieth, Nathos, Sphaerideion, Zora.

Chondathan: *Masculino:* Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd. *Feminino:* Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele. *Sobrenome:* Coroa Vaga, Lebre, Dracolento, Bosque Plano, Castelo Cinza, Auroque.

Chultan: *Masculino:* Atuar, Kwalu, Losi, Mezoar, Nsi, Osaw, Selu, Weshtek. *Feminino:* Azuil, Chuil, Fipya, Isi, Lorit, Mainu, Sana, Tefnek. *Sobrenome:* Nenhum.

Damaran: *Masculino:* Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor. *Feminino:* Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora. *Sobrenome:* Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag.

Dambrathan: *Masculino:* Aethelmed, Hourn, Rhivaun, Umbril, Waervyn, Xaemar, Zeltaebar. *Feminino:* Chourm, Glouris, Maeve, Hayaera, Sevaera, Xaemarra, Zraela. *Sobrenome:* Calaumystar, Lharaendo, Mristar, Talaudrym, Wyndael.

Durpari: *Masculino:* Charya, Duma, Hukir, Jama, Kilimut, Oskut, Pradir, Rajaput, Sikhil. *Feminino:* Apret, Bask, Erilet, Fanul, Hist, Mokat, Nismet, Ril, Tiket. *Sobrenome:* Beszrizma, Datharathi, Melpurvattta, Nalambar, Saqarastar, Tiliputakas.

Anão: *Masculino:* Barundar, Dorn, Joyin, Khondar, Roryn, Storn, Thorik, Wulgar. *Feminino:* Belmara, Dorna, Joylin, Kiira, Sambril, Tace, Umil. *Sobrenome:* Bladebite (Rasgo-lâmina), Crownshield (Coroa-escudo), Gordriver (Chifresquivo), Horn (Trombeta), Skulldark (Crânionegro), Stoneshield (Escudo-pétreo).

Élfico: *Masculino:* Aravilar, Faelar, Mourn, Nym, Orlpar, Saevel, Respen. Rhistel, Taeghen. *Feminino:* Amra, Hacathra, Imizael, Jastra, Jhaumrithe, Quamara, Talindra, Vestele. *Sobrenome:* Amalith, Braegen, Calaudra, Eveningfall (Crepúsculo), Laelithar, Moondown (Baixa-lua), Tarnruth.

Élfico (Drow): *Masculino:* Alak; Drizzt, Ilmryn, Merinid, Pharaun, Rizzen, Tebryn, Zaknafein, *Feminino:* Akordia, Chalithra, Eclavdra, Jhaelrnya, Nedylene, Qilué, SiNafay, Vlondril, *Sobrenome:* Abaeir, Coloara, Glannath, Illistyn, Pharn, Seerear, Vrinn, Xiltyn.

Gnomo: *Masculino:* Burgell, Colmarr, Dorgan, Falrinn, Halbrinn; Orlamm, Rondell, Stolig. *Feminino:* Calanddra, Eriss, Iviss, Jaree, Lissa, Meree, Nathee, Zelazadda. Sobrenome (Apelidos): Rocha Negra, Blimth, Grande Tormenta, Corredeira, Tavartarr, Uvarkk, Chifre Alvo.

Halfling: *Masculino:* Blazanar, Corkaury, Dalabrac; Halandar, Ombert, Roberc, Thiraury, Wilimac. *Feminino:* Aloniira, Calathra, Deldiira, Melinden, Olpara, Rosinden, Tara, Weninda; *Sobrenome:* Aumble, Pata-Arbusto, Dracotemor, Valário, Gracejo e Pisca-Estrela.

Halruaan: *Masculino:* Aldym, Chand, Hostegym, Meleghost, Presmer, Sandrue, Tethost, Uregaunt. *Feminino:* Aithe, Alaethe, Chalan, Oloma, Phaele, Sarade, Vosthyl. *Sobrenome:* Avhoste, Darants, Gedreghost, Maurmeril, Stamaraster, Zorastryl.

Lantanês: *Masculino:* Eberc, Fodoric, Koger, Lambrac, Midoc, Norbert, Samber, Tibidoc. *Feminino:* Avilda, Bersace, Charissa, Melsany, Phaerilda, Ravace, Umbrasy. *Sobrenome:* Angalstrand, Decirc, Lamstrand, SeKorc, SeLangstra, SeMilderic.

Illuskan: *Masculino:* Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth, *Feminino:* Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra. *Sobrenome:* Brightwood (Floresta-brilhante), Helder (Defensor), Hornraven (Corvo-córneo), Lackman (Ausente), Stonar (Petrus), Stormwind (Vento-tempestade), Windriver (Rio da Brisa).

Mulhorand: *Masculino:* Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur. *Feminino:* Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis. *Sobrenome:* Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt.

Orc: *Masculino:* Besk, Durth, Fang, Gothog, Harl, Kesk, Orrusk, Tharag, Thog, Ugurth. *Feminino:* Betharra, Creske, Edarreske, Duvaega, Neske, Orvaega, Varra, Yeskarra. *Sobrenome:* Dummik, Northor, Lammar, Sormuzhik, Turnskull, Ulrunnar, Zorgar

Rashemi: *Masculino:* Borivil, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak. *Feminino:* Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra. *Sobrenome:* Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara; Stayanoga, Ulmokina.

Shaaran: *Masculino:* Awar, Cohis, Damota, Gewar, Hapaw, Laskaw, Moktar, Senesaw, Tokhis. *Feminino:* Anet, Bes, Dahvet, Faqem, Idim, Lenet, Moqem, Neghet, Sihvet. *Sobrenome:* Cor, Marak, Hiaw Harr, Laumee Harr, Moq Qo Harr, Taw Harr, Woraw Tarak.

Tashalan: *Masculino:* Angwe, Dumai, Gharbei, Indo, Masambe, Morife, Ngongwe, Sepoto. *Feminino:* Ayesha, Bhula, Lashela, Intingi, Mashai, Shevaya, Shesara, Ushula. *Sobrenome:* Damarthe, Ghomposo, Ishivin, Jalamba, Konge, Maingwe, Wasatho.

Turmic: *Masculino:* Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero. *Feminino:* Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda. *Sobrenome:* Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo.

Uluik: *Masculino:* Aklar, Hilur, Liruk, Namiir, Selmik, Uknar, Tirmuk, Wariik. *Feminino:* Chamuk, Iirkik, Kagiik, Lelchik, Nirval, Talchuk, Valiir, Wenvik. *Sobrenome:* Nenhum.

Untheric: *Masculino:* Azzedar, Chadrezzan, Gibbur, Horat, Kassur, Numer, Samar, Ungred. *Feminino:* Chadra, Ilzza, Jezzara, Marune, Saldashune, Xuthra, Zeldara. *Sobrenome:* Raramente usados, os patronímios (nomes do pai) são os preferidos.

raça escolhe uma dessas terras natais ou usa a referência do anão do escudo na Tabela 1–4: Regiões de Personagem para definir sua região de origem.

Habilidades Raciais: Os anões do escudo possuem todos os traços raciais dos anões descritos na pág. 14 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- Idiomas Básicos: Anão, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Chondathan, Dracônico, Gigante, Goblin, Illuskan, Orc.

Elfos

Faerûn abriga seis sub-raças principais de elfos; segundo alguns eruditos, elas foram trazidas para esse plano há muito tempo por seus deuses. Os elfos da lua, do sol e das florestas conservam um vínculo tênue, em fidelidade às tradições e autoridade representadas pela Corte Élfica (atualmente localizada na ilha de Encontro Eterno) e à Rainha Amlaruil. A maioria dos elfos drow trata os demais elfos como inimigos desprezíveis; os elfos selvagens tendem a ignorar os decretos dos seus irmãos civilizados de Encontro Eterno. Os elfos marinhos são um povo aquático que raramente interage com seus semelhantes na superfície. O nome racial dos elfos é Tel-quessir ("o povo"), mas cada sub-raça tem uma variação para descrever sua espécie em particular.

Drow

Descendentes da sub-raça de pele escura original, chamada Illythiiri, os drow foram amaldiçoados com sua aparência atual pelas divindades bondosas ao seguirem a deusa Lolth pelo caminho da maldade e da corrupção. Também chamados de elfos negros, os drow têm a pele negra, similar a uma pedra obsidiana polida, e cabelos totalmente brancos ou levemente loiros. Em geral, seus olhos são muito pálidos (tão claros que muitas vezes são confundidos com branco) com leves tons de lilás, prata, rosa e azul. Eles costumam ser menores e mais magros que a maioria dos elfos. Entre os habitantes da superfície, grande parte é maligna e venera Vhaeraun, mas alguns proscritos e renegados adotam uma postura mais neutra.

Os elfos negros possuem um idioma de sinais único, a Linguagem de Sinais Drow, que permite a comunicação com gestos até uma distância de 36 metros (enquanto conseguirem enxergar o interlocutor). Esse dialeto é um idioma adicional para os drow, mas é considerado uma linguagem normal para os demais personagens, que devem gastar pontos de perícia antes de aprendê-lo. Ele não utiliza alfabetos ou tem qualquer forma escrita.

Regiões: Menzoberranzan, a cidade natal do famoso Drizzt Do'Urden, é o reino drow mais conhecido. A referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem, descreve um personagem comum de Menzoberranzan ou cidade semelhante do Subterrâneo. Os elfos drow advindos de Cormanthor ou da Floresta Alta podem selecionar a região dos elfos das florestas, com os talentos e equipamentos associados.

Habilidades Raciais: Os drow possuem todos os traços raciais dos elfos descritos na pág. 16 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- +2 de Destreza, –2 de Constituição, +2 de Inteligência, +2 de Carisma: A agilidade, a inteligência e a força da personalidade dos drow foram brutalmente aprimoradas durante gerações.
- Habilidades similares a magia: 1/dia — *globos de luz, escuridão, fogo das fadas*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de nível equivalente ao nível de personagem do drow.
- Visão no Escuro de 36 metros. Ela substitui a Visão na Penumbra dos elfos.
- Classe Favorecida: Mago (elfo), clérigo (elfa).
- Cegueira sob Luz Intensa (Ext): Exposições súbitas a luzes intensas (como a luz solar ou a magia *luz do dia*) cegam um drow durante uma rodada. Além disso, ele sofre –1 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes enquanto estiver sob uma fonte de luz brilhante.
- Resistência à Magia 11 + nível de personagem.
- +2 de bônus racial em testes de resistência de Vontade contra magias ou habilidades similares a magia.
- Idiomas Básicos: Élfico, Subterrâneo, terra natal. Idiomas Adicionais: Abissal, Comum, Dracônico, Linguagem de Sinais Drow, Goblin e Illuskan.
- Usar Armas e Armaduras: Os drow sabem usar sabres ou espadas curtas (mas não ambas), bestas leves e bestas de mão. Esses talentos substituem os talentos Usar (armas) comum aos elfos.
- +2 de Ajuste de Nível: Os drow são mais poderosos e adquirem níveis mais lentamente que a maioria das raças de Faerûn. Consulte a seção Raças Poderosas para obter mais informações.

Elfos das Florestas

Os elfos das florestas são reclusos, mas com intensidade menor que os ferozes elfos selvagens. Eles também são chamados de elfos de cobre e têm a pele dessa cor ou com tonalidades esverdeadas, seus olhos são castanhos ou verdes, e seus cabelos geralmente são castanhos ou pretos, mas alguns são loiros, ruivos ou vermelho-cobre.

Regiões: A Floresta Alta é o lar de muitos elfos das florestas. Existem comunidades menores nas florestas das Terras dos Vales (especialmente em Cormanthor), no Grande Vale, no Norte, em Tethyr e nas Terras Centrais do Ocidente. A referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem, engloba os habitantes de qualquer um desses locais.

Habilidades Raciais: Os elfos das florestas são muito semelhantes a sub-raça apresentada no *Livro dos Monstros*. Eles possuem todos os traços raciais dos elfos descritos na pág. 16 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- +2 de Força, +2 de Destreza, –2 de Constituição, –2 de Inteligência, –2 de Carisma. Os elfos das florestas são musculosos, mas também são frágeis, menos perspicazes e menos intuitivos que os demais elfos.
- Idiomas Básicos: Élfico, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Chondathan, Dracônico, Gnomo, Goblin, Gnoll e Silvestre.
- Classe Favorecida: ranger.

Elfos da Lua

Os elfos da lua são a sub-raça élfica mais comum em Faerûn. Também chamados de elfos prateados, eles têm a pele clara (algumas vezes com tons azulados) e cabelos prateados, pretos ou azuis (as cores mais "humanas" são raras, embora possíveis). Seus olhos são azuis ou verdes e têm pupilas douradas. Eles são os elfos mais tolerantes com a humanidade e a maioria dos meio-elfos descende deles.

Regiões: Os domínios dos elfos da lua abrangem as florestas das Terras dos Vales (em Cormanthor), Encontro Eterno, a Floresta Alta, o Norte, Lua Argêntea e as Terras Centrais do Ocidente. Em Evereska, nos limites ocidentais de Anauroch, está o mais poderoso domínio élfico remanescente de Faerûn. A referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem, engloba os habitantes de qualquer pequena comunidade élfica nas florestas.

Habilidades Raciais: Os elfos da lua possuem todos os traços raciais dos elfos descritos na pág. 16 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- Idiomas Básicos: Élfico, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Auran, Chondathan, Gnoll, Gnomo, Halfling, Illuskan e Silvestre.

Elfos Selvagens

Os raríssimos elfos selvagens quase nunca são vistos, pois vivem no coração de florestas densas e têm uma habilidade incrível para se manterem ocultos. Eles também são chamados de elfos verdes; sua pele tende ao castanho escuro, e seus cabelos variam do preto ao castanho claro, adquirindo um grisalho prateado com a idade.

Regiões: Os elfos selvagens preferem as florestas quentes do sul e as selvas, como a Floresta Chondal, a Floresta de Amtar e o Vale das Brumas. Os personagens dessa raça podem usar a referência dos elfos sel-



vagens na Tabela 1–4: Regiões de Personagem ou escolher a Floresta Chondal, Chessenta, Chult ou Shaar como sua terra natal.

Habilidades Raciais: Os elfos selvagens correspondem exatamente à sub-raça apresentada no *Livro dos Monstros*. Eles possuem todos os traços raciais dos elfos descritos na pág. 16 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- +2 de Destreza, –2 de Inteligência. Os elfos selvagens são mais robustos que os demais elfos, mas valorizam a ação física e a

o exílio e depois

Existe um Chamado entre o Povo Élfico, que os induz a viajar para o oeste, além do mar, para Encontro Eterno. Esse desejo assola a maioria dos elfos de idade avançada, mas alguns sentem esse ímpeto antes — e existem aqueles que nunca são tocados por ele. Algumas pessoas que, como eu, têm sangue élfico e humano, também o ouvem, outros não. Até agora, não fui afetado pelo Chamado e estou começando a acreditar que nunca serei. Em suma: o Chamado, que os humanos e elfos igualmente chamam de Exílio, aparentemente chegou ao fim.

Nenhum conselho ou governante élfico decretou o fim do Exílio. Ele oferecia aos elfos que estavam cansados dos assuntos humanos, exaustos da guerra e da preocupação, uma esperança de paz duradoura além do alcance dos mortais. Basta saber que durante milhares e milhares de anos, enquanto os orcs e os homens se espalhavam e devastavam Faerûn, os elfos recuaram para o oeste através de portais, navios e magias poderosas, até Encontro Eterno. Agora, porém, os navios não partem mais, nem existem companhias secretas que penetram nas sombras para jamais serem vistas novamente. O Exílio terminou; todos os integrantes do Povo Élfico que desejavam partir já o fizeram.

Cormanthor, Ardeep e outros refúgios tradicionais estão praticamente abandonados, desaparecendo nas sombras e nos ecos esmaecidos de seu antigo esplendor. As florestas intocadas, onde outrora os elfos residiam como mestres, agora são plantações dos humanos, com suas carroças e charretes ruidosas, e o vento uiva sobre as terras desoladas. Os elfos que permaneceram aguardam nas sombras e murmuram, deslizando com graça habilidosa ao redor e entre os homens, como fantasmas prateados sob o luar.

Muitos dos integrantes do Povo Élfico que residem em Faerûn atualmente lembram gemas brilhantes, bem lapidadas, ou espadas de guerra: são belas para se observar, mas foram temperadas com a frieza e a dureza da necessidade. Mas eles ainda sobrevivem — ah sim, saiba disso: o Exílio chegou ao fim, mas muitos elfos ficaram. Ouça os trompetes feéricos sob a luz da lua; observe os vultos impossivelmente graciosos, dançando com armaduras prateadas, tão leves e maleáveis quanto vestidos finos; perceba os dedos longos e frágeis, que operam cordas de harpas, flautas e espadas longas e curvas com a mesma destreza.

Os elfos ainda estão aqui — mais do que isso: alguns estão retornando. Eles voltam ao oriente com espadas em punho e mais sábios a respeito dos caminhos da humanidade. Sim, é possível cortar essa ou aquela árvore, mas alguém conseguiria se livrar de todas elas? Nunca... elas nascem de novo, combatendo sua vontade de se livrar delas; elas brotam e resistem... e quando sua respiração congelar para sempre e seus ossos estiverem entre as raízes, as árvores continuarão firmes, lançando sua sombra sobre o terreno de onde foram arrancadas. Pacientes e observadores ao longo dos anos, os elfos são como árvores entre os homens. Guarde ao menos isso, caso não aprenda mais nada do Povo Élfico.

— Cambrizym do Forte da Vela, Sábio Seguidor

capacidade atlética em detrimento da solução intelectual de problemas.

- Idiomas Básicos: Élfico, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Gnoll, Illuskan, Orc, Silvestre e Tashalan.
- Classe Favorecida: feiticeiro.

Elfos do Sol

Comparados aos elfos da lua, os elfos do sol são incomuns em Faerûn, já que a maioria deles vive em Encontro Eterno, uma ilha proibida para os membros de outras raças. Também chamados de elfos dourados, eles têm a pele bronzeada, cabelos dourados, cobre ou pretos, e olhos verdes ou dourados. Esses são considerados os elfos mais civilizados e arrogantes, e preferem se manter afastados da humanidade e das demais raças inumanas.

Regiões: Além de Encontro Eterno, onde são mais comuns, os elfos do sol podem ser encontrados nas florestas do Norte, Lua Argêntea e nas Terras Centrais do Ocidente. O reino de Evereska abriga inúmeras famílias poderosas de elfos dourados. A referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem descreve os rebentos das famílias de elfos do sol.

Habilidades Raciais: Os elfos do sol possuem todos os traços raciais dos elfos descritos na pág. 16 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- +2 de Inteligência, –2 de Constituição. Os elfos dourados valorizam o estudo e a contemplação em detrimento dos talentos marciais aprendidos pela maioria dos outros elfos.
- Idiomas Básicos: Élfico, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Auran, Celestial, Chondathan, Gnomo, Halfling, Illuskan e Silvestre.

Gnomos

Os humanos eruditos do Forte da Vela se referem aos gnomos como o Povo Esquecido, pois eles evitaram deliberadamente as grandes guerras e tragédias relacionadas com a história das demais raças de Faerûn. Embora os gnomos tenham sido escravos de nações poderosas como Netheril e Calimshan no passado, eles nunca foram conquistadores. Na maior parte do tempo, eles viveram em florestas e colinas periféricas, distantes dos conflitos que ocuparam a atenção dos humanos, elfos e anões.

Isso mudou conforme a força e a quantidade humana em Faerûn se elevaram. Atualmente, muitos jovens gnomos questionam a sabedoria de permanecer completamente afastados das outras sociedades. As alterações na cultura gnoma são mais lentas do que nas regiões humanas, mas cada vez mais jovens gnomos estão deixando suas casas para viver como viajantes ou aventureiros.

Quando Gond, o deus da invenção, apareceu no mundo na forma de um gnomo, muitos jovens interpretaram o fato como um sinal para a espécie inventar um novo estilo de vida. Esses seguidores de Gond compartilham a indisposição geral da raça para se associar a organizações muito grandes, portanto se organizam em grupos de inventores pequenos, com ideais em comum, em vez de tentar remodelar as comunidades gnomas a sua própria imagem.

Gnomos das Profundezas

Escondidos nas profundezas do Subterrâneo vivem os svirfneblin, ou gnomos das profundezas. Reclusos, desconfiados e temerosos da invasão de suas cavernas, eles não compartilham muito do bom-humor e da receptividade dos seus primos da superfície. Enquanto uma comunidade de gnomos das rochas é uma explosão de energia, animação e felicidade, uma cidade svirfneblin é um local tedioso e opaco de silêncio esmagador e movimentos furtivos nas sombras. Todos estão contra os svirfneblin — pelo menos eles acreditam nisso.

Talvez os gnomos das profundezas sejam as criaturas mais furtivas e esquivas do mundo. Os séculos de sobrevivência contra os perigos mortíferos do Subterrâneo concederam à raça uma capacidade incrível para evitar atenção. Em suas cavernas, são praticamente impossíveis de serem detectados com magia; mesmo no estranho e ameaçador reino da superfície, sua habilidade furtiva natural torna-os alvos difíceis de localizar e agarrar.

Os svirfneblin têm um porte físico tenso e atarracado, pele marrom ou cinza, olhos e cabelos cinzas (mas quase todos os machos são calvos). Eles costumam ser mal-humorados, reservados e desconfiados por natureza.

Regiões: Quase nenhuma vila ou fortaleza dos gnomos das profundezas no Subterrâneo é conhecida no mundo da superfície. A maioria dos personagens svirfneblin é descrita com precisão na referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem.

Há dois anos, centenas de svirfneblin da cidade de Pedra do Massacre de Refúgio foram expulsos para a superfície nas Fronteiras Prateadas, graças a uma invasão de demônios invocados pelos drow. Esses exilados buscaram refúgio nas terras de Lua Argêntea e são vistos ocasionalmente nas terras do Norte.

Habilidades Raciais: Os svirfneblin possuem todos os traços raciais dos gnomos descritos na pág. 17 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- –2 de Força, +2 de Destreza, +2 de Sabedoria, –4 de Carisma: Rápidos e atentos, os svirfneblin são desconfiados e reservados ao extremo.
- Visão no Escuro até 36 metros. Ela substitui a Visão na Penumbra dos gnomos.
- Habilidades similares a magia: 1/dia — *cegueira, nublar* e *transformação momentânea*. Estas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um mago de nível equivalente ao nível de personagem do svirfneblin (CD 10 + nível da magia). Elas substituem as habilidades similares a magia *globos de luz, som fantasma* e *prestidigitação* dos gnomos das rochas.

Ligação com Pedras: Assim como os anões, os svirfneblin recebem +2 de bônus racial em testes para notar trabalhos incomuns em pedra. Qualquer coisa que não seja pedra, mas esteja disfarçada como uma, também conta como um trabalho incomum em pedra. Um gnomo das profundezas que simplesmente se aproxime a 3 metros de um trabalho pouco comum em pedra tem direito a realizar um teste como se estivesse procurando ativamente e pode utilizar sua perícia Procurar para encontrar armadilhas na pedra, como se fosse um ladino. Os svirfneblin também são capazes de intuir a profundidade, sentindo a medida aproximada tão naturalmente quanto um humano sabe indicar qual direção é para cima.

- Dificultar Detecção (Sob): Os svirfneblin estão sob efeito contínuo da magia *dificultar detecção* conjurada por um mago de nível equivalente ao seu nível do personagem.
- Resistência à Magia 11 + nível do personagem.
- +4 de bônus de esquiva na CA contra todas as criaturas (nenhum bônus especial contra gigantes).
- +2 de bônus racial em todos os testes de resistência.
- +2 de bônus racial em testes de Esconder-se; este bônus aumenta para +4 em áreas subterrâneas escuras.
- Idiomas Básicos: Gnomo, Subterrâneo, terra natal. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Anão, Élfico, Illuskan, Terran.
- +3 de Ajuste de Nível: Os svirfneblin são mais poderosos e adquirem níveis mais lentamente que a maioria das raças de Faerûn. Consulte a seção Raças Poderosas para obter mais informações.

Gnomos das Rochas

Os gnomos das rochas pertencem à sub-raça mais comum de Faerûn e geralmente são chamados apenas de gnomos, pois são a única espécie conhecida pelos habitantes da superfície. Os gnomos das rochas de Faerûn são praticamente idênticos àqueles descritos no *Livro do Jogador*. Eles são inquisitivos, irrepreensíveis e muitas vezes prepotentes.

Dotados pela natureza com uma curiosidade aguçada e uma afinidade com trabalhos mecânicos, os gnomos se sobressaem em ofícios intrincados como lapidação, construção de brinquedos e engenharia mecânica. Eles também são os melhores armeiros de Faerûn, além da raça mais comum portadora de armas de pólvora.

Regiões: Se houvesse uma terra natal para os gnomos das rochas, ela seria a quase mítica ilha de Lantan. A referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem, descreve principalmente os nativos dessa região. Com exceção da ilha, não existem grandes quantidades de membros da sub-raça em qualquer cidade ou país específico. Por outro lado, pequenas comunidades com uma dezena de famílias ou menos são encontradas em quase todas as regiões, ocultas em territórios inóspitos ou em vilarejos urbanos próprios da raça. Eles preferem climas temperados e há diversos povoados nas Terras Centrais do Ocidente, nas Terras dos Vales e nas florestas do Grande Vale e Thesk.

Habilidades Raciais: Os gnomos das rochas possuem todos os traços raciais dos gnomos descritos na pág. 17 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

Idiomas Básicos: Gnomo, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Chondathan, Dracônico, Anão, Goblin, Illuskan, Silvestre e Terran.

Halflings

Há três sub-raças principais de halflings em Faerûn: os pés-leves, os espectrais (que são raros) e os austeros de Luiren, ao Sul. Assim como os gnomos das rochas, muitos halflings vivem entre as Pessoas Grandes nas regiões humanas. Eles são diligentes e perspicazes, perfeitamente adaptados aos expansivos territórios humanos ou à vida isolada de suas próprias comunidades.

O nome dos halflings para sua raça é hin, apesar da maioria aceitar o termo "halfling" com um menoio e um sorriso.

Halflings Austeros

Embora os pés-leves valorizem a experiência das viagens e do conhecimento de novas terras e pessoas, os austeros são uma raça mais organizada, ordeira e industrial. Suas construções são duradouras e eles defendem ferozmente suas terras natais contra as ameaças que fariam os primos pés-leves simplesmente fugir. Os humanos do norte, acostumados com o estilo despreocupado dos pés-leves, surpreendem-se ao descobrir que alguns halflings mantêm uma tradição militar e não temem demonstrar um pouco de arrogância ou confiança nas próprias habilidades e pontos fortes. Os halflings austeros apreciam as disputas atléticas e valorizam as habilidades excepcionais de qualquer tipo.

Regiões: A maioria da população de Luiren é constituída por essa sub-raça, mas eles são incomuns em outros locais. A referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem, descreve um halfling austero de Luiren.

Habilidades Raciais: Os halflings austeros possuem todos os traços raciais dos halflings descritos na pág. 20 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- Os halflings austeros recebem um talento adicional no 1º nível, que representa sua determinação para competir e suas diversas oportunidades para aprimorar suas capacidades.
- O halfling austero não recebe o bônus racial padrão de +1 em todos os testes de resistência. Eles não superaram os mesmos tipos de adversidades enfrentados pelos demais halflings.
- Idiomas Básicos: Halfling, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Anão, Gnoll, Goblin, Halruaan e Shaaran.

Halflings Espectrais

Esses halflings selvagens, quase bestiais, raramente ultrapassam os limites das suas florestas densas. Estranhos e reclusos, eles formam comunidades fechadas usando seus talentos extraordinários e nunca estão à vontade na presença de estrangeiros. Eles chamam a espécie de hin, idêntico aos outros halflings, mas não existe um nome específico para a sub-raça, já que sua cultura é quase totalmente isolada do mundo exterior e sua consciência sobre os demais tipos de halfling é limitada.

Regiões: A Floresta Chondal, ao sul da Orla de Vilhon, abriga diversos povoados dos halflings espectrais. Entre as outras matas habitadas por esse povo recluso, destacam-se a Floresta Meth (entre Chessenta e Unther), e a Floresta de Amtar, ao sul das planícies de Shaar. A referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem, descreve um halfling espectral dessas comunidades de florestas densas.

Habilidades Raciais: Os halflings espectrais possuem todos os traços raciais dos halflings descritos na pág. 20 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

os orcs e sua espécie

Todos os campos de batalha têm suas moscas e vermes entre os cadáveres — os orcs são as moscas e vermes de Faerûn. Astutos eles são, e vivem próximos dos humanos porque eles significam dinheiro, comida pronta, muita confusão e um monte de idas e vindas. Alguns até mesmo procriam com os humanos ferozes do Norte e dos grandes planaltos; é daí que nascem os "desdentados" ou meio-orcs.

Os orcs entendem a necessidade de regras, mas acreditam que os mais fortes devem criá-las para os mais fracos — e que nenhuma lei ou regra precisa ser obedecida se ninguém mais forte estiver por perto para observar ou castigar. Eu diria isso de todos os orcs, mas admito que alguns são mais sábios ou mais dignos de confiança que outros. Porém, nenhum homem sábio confiaria num orc.

O orc selvagem genuíno habita as cavernas das montanhas — as mesmas habitações que os anões adoram, e é por esse motivo que o Povo Robusto é tão reduzido e amargurado hoje em dia. Eles vivem em casas-cavernas, enganando e lutando com freqüência, mas raramente até a morte, nascendo e brigando e se divertindo com armadilhas e fossos cruéis e com truques humilhantes, contando lendas de grandes pilhagens e comida abundante no Sul.

Se as vacas estão magras, ou se a caverna da tribo está cheia de guerreiros jovens e inconseqüentes, uma onda agitada de descontentes começa a se erguer — os guerreiros mais novos rugem para serem liderados em uma grande invasão, para mostrar seu valor e garantir seus destinos pelo fio da espada. Eles fervilham, pelo menos uma vez a cada década, liderados por veteranos espertos ou mesmo pelo chefe da tribo (se o fogo dos seus próprios sonhos de conquista e pilhagem ainda queimar) ou por um senhor da guerra que nunca será chefe exceto pela espada, um ato capaz de dividir a tribo num conflito.

Então, a horda de orcs mais recente emerge nos vales das montanhas. Os orcs não são uma raça sutil e as hordas dificilmente evitam qualquer alvo ou inimigo que erga uma espada contra elas, colidindo numa batalha após a outra, como uma enorme onda que tenta destruir e inundar todos a sua volta, em vez de se esgueirar, preparar ou aguardar escondida.

Entre as tribos orcs que ainda não foram devastadas ou perdidas, eu posso lembrar de um punhado delas: Arauthrar, Olho Pesado, Crânio Moído, Osso Gelado, Fulgor, Gathatchkh, Haulaeve, Jolruth, Norglor, Oldaggar, Presa Vermelha, Sorok, Cauda Tensa, Wurruvva e Yultch.

Dos grandes chefes orcs em batalha, eu conheço esses que já pereceram (ou pelo menos sumiram quando suas hordas foram esmagadas): Auldglokh, Chifre-sobrancelha, Clamrar, Gulmuth, Hurolk, Irmgrith, Kuthe, Morog, Namrane, Orgog, Rauthgog, Surk, Ulbror e Yauthlok. Esses são os que ainda podem lutar: Aragh Flâmula-sangue, Bogdraguth do Gelo, Claurguth Muitas Cabeças, Foalorr sug (filho de) Fael, Horimbror Máscara de Ferro, Korgulk Ibbrin, Mathrankh, Torlor sug Klevven, Umburraglar Presa Sangrenta e Zoarkluth.

— Gulvrin Talamtar, Guerreiro de Secomber



- Comunicação Silenciosa (Sob): Um halfling espectral, diferente das outras sub-raças, é capaz de se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 6 metros, como se estivesse falando com ela. O halfling só consegue falar e ouvir uma pessoa de cada vez; os interlocutores devem partilhar um idioma em comum ou o vínculo telepático fracassará.
- O halfling espectral não recebe o bônus racial padrão de +1 em todos os testes de resistência. Eles simplesmente não têm tanta sorte quanto seus primos pés-leves.
- Idiomas Básicos: Halfling, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Chondathan, Élfico, Gnoll, Shaaran e Silvestre.
- Classe Favorecida: Bárbaro.

Halflings Pés-Leves

Os pés-leves compõem a sub-raça mais abundante de halflings encontrada no mundo — também são os candidatos mais suscetíveis ao desejo de viajar. Eles se sentem confortáveis ao lado de membros de raças e culturas bem diferentes e, entre as sub-raças da espécie, há uma chance maior deles venerarem uma divindade que não pertença ao panteão halfling.

Regiões: Alguns halflings pés-leves são caixeiros viajantes, artífices e artistas. Um clã de diversas (e numerosas) famílias pode se estabelecer num vilarejo humano durante um ou dois anos, trabalhando e fazendo comércio, para então levantar as estacas e partir por razões conhecidas somente pelos halflings. A referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem, descreve um pé-leve de comportamento nômade.

Contudo, muitos deles preferem uma vida mais sedentária. O reino de Luiren é a terra ancestral da raça e alguns pés-leves vivem ali. Vários outros se assentaram permanentemente em quase todas as terras ocupadas pelos seres humanos. Qualquer referência da tabela pertinente aos reinos humanos será adequada para um halfling pés-leves.

Habilidades Raciais: Os pés-leves correspondem exatamente aos halflings apresentados no *Livro do Jogador*. Eles possuem todos os traços raciais dos halflings descritos na pág. 20 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- Idiomas Básicos: Halfling, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Chessentan, Chondathan, Damaran, Anão, Élfico, Illuskan e Goblin.

Humanos

Diferente da maioria das outras raças, que tendem a conviver relativamente bem com sua própria espécie, os humanos de Faerûn se dividem em incontáveis nações, estados, seitas, religiões, impérios renegados e tribos conflitantes. Eles discutem sobre quase tudo, lutam pela maioria das coisas que discutem e veneram muitas divindades, algumas que encorajam ativamente esse tipo de comportamento.

As raças mais antigas, como os elfos e os anões, tendem a respeitar os humanos merecedores como indivíduos, sem respeitar necessariamente toda a espécie. Os elfos encontram dificuldade para esquecer que os primeiros impérios humanos — Netheril, Raumathar, Narfell e outros reinos ancestrais — foram construídos com segredos emprestados ou roubados deles. O fato desses antigos impérios inevitavelmente terem se corrompido com feitiços malignos não reanima os elfos. Os anões, em particular os anões do escudo do norte de Faerûn, respeitam os humanos como guerreiros ferozes, mas temem que não haja espaço para sua raça em um mundo dominado pela humanidade.

Obviamente, os humanos não enxergam as coisas dessa forma. Seus maiores heróis ofuscam as próprias divindades ou se tornam, eles mesmos, deuses. Infelizmente o mesmo pode ser dito dos seus maiores vilões — e esse é o desafio encontrado por qualquer aventureiro humano. O poder sempre cobra um preço.

Regiões: Os humanos podem ser encontrados em praticamente qualquer local de Faerûn. Defina a classe do seu personagem e escolha uma região indicada na descrição dessa classe, consultando a Tabela 1–4 ou leia o Capítulo 4: Geografia, para encontrar uma que seja apropriada ao aventureiro.

Habilidades Raciais: Os personagens humanos, a despeito de sua região, possuem todos os traços raciais descritos na pág. 13 do *Livro do Jogador*, com a seguinte alteração:

- Idiomas Básicos: Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto os secretos, como Druídico).

Meio-Elfos

Os meio-elfos de Faerûn são praticamente idênticos àqueles descritos no *Livro do Jogador*. Existe uma única exceção: seus parentes élficos lhes concedem aspectos distintos. Os meio-elfos drow costumam ter a pele escura, cabelos prateados ou brancos e olhos de tons humanos (eles têm a Visão no Escuro até 18 metros, mas não adquirem as demais habilidades da raça). Os meio-elfos da lua têm peles claras e tonalidades azuis ao redor das orelhas e do queixo. A pele dos meio-elfos marinhos costuma misturar as tonalidades de seus pais humanos e élficos (embora eles não consigam respirar sob a água). Os meio-elfos do sol têm peles bronzeadas. Os meio-elfos selvagens têm pele parda e, finalmente, os meio-elfos das florestas têm a pele cobre com tons verdes.

Regiões: A maioria dos meio-elfos é solitária, devido a sua origem única. Entretanto, existem algumas comunidades estáveis de meio-elfos espalhadas nas terras de Faerûn. Aglarond, Cormyr, as Terras dos Vales, a Floresta Alta e Lua Argêntea têm uma população relativamente elevada dessas criaturas e são terras natais apropriadas aos personagens meio-elfos. Em geral, os habitantes dessas regiões recebem mais aceitação que suas contrapartes solitárias. Eles podem selecionar a referência sobre a raça de seus pais élficos na Tabela 1–4: Regiões de Personagem, caso tenham sido criados entre eles.

Habilidades Raciais: Os meio-elfos possuem todos os traços raciais dos meio-elfos descritos na pág. 18 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- Idiomas Básicos: Élfico, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto os secretos, como Druídico).

Meio-Orcs

Mesmo nas terras tolerantes de Faerûn, a vida de um meio-orc raramente será fácil. Algumas regiões humanas toleram essa espécie, limitando as agruras de suas vidas àquelas enfrentadas pelos outros colonos locais. Alguns reinos desprezam os meio-orcs e os perseguem, tornando a vida entre as tribos selvagens de orcs relativamente aceitável.

Regiões: Os meio-orcs tendem a ser criaturas solitárias com mais freqüência que os meio-elfos. Quase todos permanecem entre as tribos orcs, onde sua inteligência e capacidade de liderança herdada dos humanos lhes oferecem uma esperança de progresso. A referência sobre a raça na Tabela 1–4: Regiões de Personagem, descreve os indivíduos solitários ou que foram criados principalmente entre as tribos orcs.

Entre as terras humanas, Amn, Chessenta, Damara, o Mar da Lua, o Norte, Vaasa e Águas Profundas são regiões onde os meio-orcs são comuns o suficiente para serem aceitos — dentro de certos limites. Além desses locais, a maioria das cidades pequenas terá uma população de meio-orcs grande o bastante para criar uma pequena comunidade da espécie.

Habilidades Raciais: Os meio-orcs possuem todos os traços raciais dos meio-orcs descritos na pág. 19 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- Idiomas Básicos: Orcs, Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Damaran, Gigante, Gnoll, Goblin, Illuskan e Subterrâneo.

Tocados pelos Planos

Faerûn é o lar de muitos povos nativos e muitos portais mágicos, que conduzem a lugares distantes do planeta, assim como a outros mundos. Através desses portais, incontáveis visitantes de outros planos, entre eles diversos tipos de extra-planares que vagaram ou se fixaram em Faerûn e tiveram filhos com os humanos locais. Com o tempo, sua herança extra-planar se dilui ao longo de várias gerações, criando indivíduos com leves características de origem celestial, infernal ou elemental.

Esses seres, chamados de tocados pelos planos, têm habilidades incomuns conforme a natureza dos seus ancestrais distantes, mas são primordialmente humanos. Em função dos inúmeros portais espalhados em Toril, sua aparência varia conforme os territórios originais de seus pais humanos; logo, essas criaturas existem nas Terras dos Vales, em Mulhorand, em Turmish ou em qualquer outra região. Os tipos mais comuns de tocados pelos planos são os aasimar (descendentes dos celestiais), tiefling (descendentes dos demônios ou diabos) e genasi (descendentes de extra-planares ligados aos elementos, como os gênios).

Os tocados preferem se misturar com a sociedade humana e raramente formam comunidades próprias. Nesse sentido, eles são um caso ainda mais extremo que os meio-elfos (que também raramente formam comunidades) devido à sua raridade e seus históricos diferentes. A incidência dessas criaturas é levemente maior em algumas regiões, em função de circunstâncias locais apresentadas nas respectivas descrições de cada espécie.

Extra-Planares Nativos: Devido à força de sua linhagem divina ou infernal, cada raça de tocados pelos planos demonstra uma característica incomum: eles são extra-planares nativos de Faerûn, não humanóides. As três conseqüências principais são:

Primeiro, todas as magias e efeitos similares que afetam somente humanóides, como *enfeitiçar pessoas* ou *dominar pessoas*, não atingem os tocados pelos planos.

Segundo, as magias e os efeitos que visam criaturas extra-planares afetam os personagens tocados pelos planos. Por exemplo, a *maça da destruição* ou a *espada dos planos* são mais eficazes contra seres extra-planares; conseqüentemente, são mais perigosas contra os tocados pelos planos. Uma magia que expulsa um extra-planar para seu plano de origem não afetará o personagem, mas um *banimento* — uma magia que remove o extra-planar do plano do conjurador, sem especificar o retorno ao plano original da criatura — funcionará perfeitamente.

Finalmente, essas criaturas de Faerûn já viveram em Toril durante tanto tempo que ele se tornou efetivamente seu plano de origem. Isso significa que esses personagens podem ser *ressuscitados* ou *revividos* normalmente, embora seja impossível trazer a maioria dos extra-planares de volta à vida sem o uso das magias *desejo* ou *milagre*.

Aasimar

Geralmente, um aasimar adota uma tendência Boa e luta contra o mal no mundo, pois carrega o sangue de um celestial em suas veias. Alguns apresentam uma característica física que sugere sua herança, como cabelo prateado, olhos dourados ou um olhar sobrenatural e intenso. Os descendentes de um assecla celestial de uma divindade de Faerûn quase sempre ostentarão uma marca de nascença, seja a forma do símbolo sagrado ou qualquer outra marca significativa para essa religião.

Regiões: Os aasimar são relativamente comuns em Mulhorand, já que as divindades dessa região têm o costume de gerar filhos com os mortais.

Habilidades Raciais: Os aasimar possuem os seguintes traços raciais:

- +2 de Sabedoria, +2 de Carisma: Os aasimar são abençoados com discernimento e magnetismo pessoal.
- Tamanho Médio
- O deslocamento básico de um aasimar é 9 metros.
- Resistência ao ácido, frio e eletricidade 5.
- *Luz* (SM): Os aasimar são capazes de conjurar luz uma vez por dia, como um feiticeiro com o seu nível de personagem.
- +2 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar.
- Visão no Escuro até 18 metros.
- Extra-planar: Os aasimar são extra-planares nativos.
- Idiomas Básicos: Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto os secretos, como Druídico).
- Classe Favorecida: Paladino.



- +1 de Ajuste de Nível: Os aasimar são mais poderosos e adquirem níveis mais lentamente que a maioria das raças de Faerûn. Consulte a seção Raças Poderosas para obter mais informações.

Genasi

Os genasi são descendentes de criaturas relacionadas aos elementos, como efreet, dao, djinn, jann, marid e outros. A maioria nunca teve contato direto com seus ascendentes elementais, mas os sinais de sua herança são aparentes. Os genasi se orgulham bastante de suas habilidades e traços característicos.

Genasi da Água

Os genasi da água são pacientes, mudam de opinião lentamente, preferem enfrentar seus inimigos com cautela, mas são capazes de demonstrar imensa violência em situações extremas. Com muita freqüência eles são Neutros. Sua aparência é essencialmente humana, mas uma ou duas características refletem sua natureza semi-elemental, como a pele levemente escamosa, a carne flácida, o cabelo ou a pele azul esverdeada, ou mechas de cabelo que oscilam como se estivessem imersos. Eles usam poucas roupas e preferem trajes que não atrapalhem seu deslocamento aquático e agitem-se como ondas quando estão secos.

Regiões: Os genasi da água são comuns nas regiões próximas ao Mar das Estrelas Cadentes — a Orla de Vilhon, a Costa do Dragão, Sembia, Aglarond e Chessenta — onde entidades extra-planares do mar se misturam aos mortais.

Habilidades Raciais: Os genasi da água possuem os seguintes traços raciais:

- +2 de Constituição, –2 de Carisma: Os genasi da água são muito tolerantes, mas são emocionalmente frios e distantes.
- Tamanho Médio
- O deslocamento básico de um genasi da água é 9 metros. Seu deslocamento de natação é 9 metros.
- Visão no Escuro até 18 metros.
- *Criar Água* (SM): Os genasi da água podem conjurar criar água uma vez por dia como um druida de 5° nível.
- +1 de bônus racial em testes de resistência contra quaisquer magias ou efeitos da Água. Esse bônus aumenta em +1 para cada 5 níveis de classe adquiridos pelo genasi.
- Foco Clerical: Um genasi da água que seja clérigo precisa selecionar uma divindade que forneça acesso ao domínio da Água, que deve ser escolhido como um de seus domínios.
- Extra-planar: Os genasi da água são extra-planares nativos.
- Idiomas Básicos: Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto os secretos, como Druídico).
- Classe Favorecida: Guerreiro.
- +1 de Ajuste de Nível: Os genasi da água são mais poderosos e adquirem níveis mais lentamente que a maioria das raças de Faerûn. Consulte a seção Raças Poderosas para obter mais informações.

Genasi do Ar

Os genasi do ar se consideram os herdeiros do céu, do vento e do próprio ar mundial. Com muita freqüência eles são Neutros. Sua aparência é essencialmente humana, mas uma ou duas características refletem sua natureza semi-elemental, como a pele ou o cabelo azul claro, uma leve brisa que sempre o acompanha ou uma pele fria ao toque. Eles não ligam muito para sua aparência e costumam ter os cabelos despenteados e as roupas desgastadas. Suas emoções variam rapidamente da calma reservada à grande animosidade.

Regiões: Os genasi do ar são comuns em Calimshan, pois uma parte dessa região já foi governada por djinn.

Habilidades Raciais: Os genasi do ar possuem os seguintes traços raciais:

- +2 de Destreza, +2 de Inteligência, –2 de Sabedoria, –2 de Carisma: Os genasi do ar têm mãos e raciocínio velozes, mas são arrogantes e se distraem facilmente.
- Tamanho Médio
- O deslocamento básico de um genasi do ar é 9 metros.
- Visão no Escuro até 18 metros.
- *Levitação* (SM): Os genasi do ar podem conjurar *levitação* uma vez por dia como um feiticeiro de 5º nível.
- +1 de bônus racial em testes de resistência contra quaisquer magias ou efeitos do Ar. Esse bônus aumenta em +1 para cada 5 níveis de classe adquiridos pelo genasi.
- Foco Clerical: Um genasi do ar que seja clérigo precisa selecionar uma divindade que forneça acesso ao domínio do Ar, que deve ser escolhido como um de seus domínios.
- Sem Respiração: Os genasi do ar não respiram, portanto são imunes a afogamento, asfixia e ataques que exijam inalação (como alguns tipos de veneno).
- Extra-planar: Os genasi do ar são extra-planares nativos.
- Idiomas Básicos: Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto os secretos, como Druídico).
- Classe Favorecida: Guerreiro.
- +1 de Ajuste de Nível: Os genasi do ar são mais poderosos e adquirem níveis mais lentamente que a maioria das raças de Faerûn. Consulte a seção Raças Poderosas para obter mais informações.

Genasi do Fogo

Os genasi do fogo têm o sangue quente, se enfurecem rapidamente, são orgulhosos e temerários para agir. Com muita freqüência eles são Neutros. Sua aparência é essencialmente humana, mas uma ou duas características refletem sua natureza semi-elemental, como a pele da cor de carvão em brasa, cabelos ruivos que serpeiam como chamas ou olhos que brilham quando o genasi está furioso. Eles preferem se vestir com elegância e simplicidade, embora suas indumentárias possam ser tão extravagantes quanto a moda mais ultrajante.

Regiões: Os genasi do fogo são comuns em Calimshan, pois grande parte dessa região já foi governada por efreet. Eles também são encontrados em Chult, no Lago de Vapor e em Unther, que são áreas vulcânicas.

Habilidades Raciais: Os genasi do fogo possuem os seguintes traços raciais:

- +2 de Inteligência, –2 de Carisma: Os genasi do fogo têm mentes brilhantes, mas são impacientes e se irritam rapidamente.
- Tamanho Médio
- O deslocamento básico de um genasi do fogo é 9 metros.
- Visão no Escuro até 18 metros.
- *Controlar Chamas* (SM): Um genasi do fogo é capaz de reduzir labaredas comuns (mas não mágicas) num raio de 3 metros a brasas incandescentes ou aumentar sua intensidade até brilharem como a luz do dia, dobrando o raio normal de iluminação. Essa habilidade não altera a emissão de calor ou o combustível incinerado pelas chamas. O efeito permanece ativo durante cinco minutos e pode ser conjurado, uma vez por dia, como uma magia de um feiticeiro de 5º nível.
- +1 de bônus racial em testes de resistência contra quaisquer magias ou efeitos do Fogo. Esse bônus aumenta em +1 para cada 5 níveis de classe adquiridos pelo genasi.
- Foco Clerical: Um genasi do fogo que seja clérigo precisa selecionar uma divindade que forneça acesso ao domínio do Fogo, que deve ser escolhido como um de seus domínios.
- Extra-planar: Os genasi do fogo são extra-planares nativos.
- Idiomas Básicos: Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto os secretos, como Druídico).
- Classe Favorecida: Guerreiro.
- +1 de Ajuste de Nível: Os genasi do fogo são mais poderosos e adquirem níveis mais lentamente que a maioria das raças de Faerûn. Consulte a seção Raças Poderosas para obter mais informações.

Genasi da Terra

Os genasi da terra são lentos para agir, têm raciocínio ponderado e são fixos em seus modos. Com muita freqüência eles são Neutros. Sua aparência é essencialmente humana, mas uma ou duas características refletem sua natureza semi-elemental, como pele rochosa, aspectos faciais brutos ou olhos negros como piche. Eles preferem cores neutras e roupas simples; enquanto alguns sujam inadvertidamente seus trajes, outros mantêm uma aparência elegante e polida.

Regiões: Os genasi da terra são comuns no Norte, perto da Espinha do Mundo, onde várias cavernas profundas no interior das montanhas sustentam portais temporários para o plano elemental da terra.

Habilidades Raciais: Os genasi da terra possuem os seguintes traços raciais:

- +2 de Força, +2 de Constituição, –2 de Sabedoria, –2 de Carisma: Os genasi da terra são fortes e resistentes, mas um pouco esquecidos e teimosos.
- Tamanho Médio
- O deslocamento básico de um genasi da terra é 9 metros.
- Visão no Escuro até 18 metros.
- *Passos sem Pegadas* (SM): Os genasi da terra podem conjurar *passos sem pegadas* uma vez por dia como um druida de 5º nível.
- +1 de bônus racial em testes de resistência contra quaisquer magias ou efeitos da Terra. Esse bônus aumenta em +1 para cada 5 níveis de classe adquiridos pelo genasi.
- Foco Clerical: Um genasi da terra que seja clérigo precisa selecionar uma divindade que forneça acesso ao domínio da Terra, que deve ser escolhido como um de seus domínios.
- Extra-planar: Os genasi da terra são extra-planares nativos.
- Idiomas Básicos: Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto os secretos, como Druídico).
- Classe Favorecida: Guerreiro.
- +1 de Ajuste de Nível: Os genasi da terra são mais poderosos e adquirem níveis mais lentamente que a maioria das raças de Faerûn. Consulte a seção Raças Poderosas para obter mais informações.

Tiefling

Como descendentes de extra-planares malignos, os tiefling são considerados malévolos e indignos de confiança por todas as pessoas cientes de sua herança. Nem todos os tiefling agem desse modo, mas existe o suficiente deles para tornar o preconceito válido. Alguns apresentam uma característica física que sugere sua herança, como dentes pontiagudos, olhos vermelhos, pequenos chifres, cheiro de enxofre, cascos ou apenas uma aura sobrenatural de malevolência. Os descendentes de um servo abissal de uma divindade de Faerûn quase sempre ostentarão uma marca de nascença, seja a forma do símbolo profano ou qualquer outra marca significativa para essa religião maligna.

Regiões: Os tiefling são relativamente comuns em Mulhorand, já que as divindades dessa região têm o costume de gerar filhos com os mortais. Eles também são encontrados em Unther e Thay, terras famosas pela sua extensa e profana tradição de acordos abissais.

Habilidades Raciais: Os tiefling possuem os seguintes traços raciais:

- +2 de Destreza, +2 de Inteligência e –2 de Carisma: Os tiefling são agraciados com reflexos e astúcia aprimorados, mas geralmente incomodam as pessoas ao seu redor.
- Tamanho Médio
- O deslocamento básico de um tiefling é 9 metros.
- Resistência ao frio, fogo e eletricidade 5.

- *Escuridão* (SM): Os tiefling são capazes de conjurar *escuridão* uma vez por dia, como um feiticeiro com o seu nível de personagem.
- +2 de bônus racial em testes de Blefar e Esconder-se.
- Visão no Escuro até 18 metros.
- Extra-planar: Os tiefling são extra-planares nativos.
- Idiomas Básicos: Comum, terra natal. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto os secretos, como Druídico).
- Classe Favorecida: Ladino.
- +1 de Ajuste de Nível: Os tiefling são mais poderosos e adquirem níveis mais lentamente que a maioria das raças de Faerûn. Consulte a seção Raças Poderosas para obter mais informações.

Raças poderosas

Algumas das raças disponíveis no cenário de campanha dos Reinos Esquecidos são significativamente mais poderosas que as raças padrão do *Livro do Jogador*. Cada jogador deve solicitar a aprovação do Mestre antes de criar um personagem desse tipo. Para conservar o equilíbrio de poder entre as espécies, foram aplicados ajustes aos personagens dessas raças, mantendo o sistema justo e agradável para todos os envolvidos.

Cada raça possui um traço racial chamado Ajuste de Nível que varia entre +1 e +3.

Quando criar um personagem dessa raça, adicione o Ajuste de Nível ao nível de classe da criatura. O Mestre determina a quantidade de pontos de experiência inicial de um personagem novo. Caso a exigência mínima de XP para a raça seja superior ao valor permitido, será impossível criar um aventureiro dessa raça. O equipamento inicial do personagem estará baseado no seu nível efetivo, não nos seus níveis de classe (se o Mestre decidir ignorar essa orientação e aceitar um personagem desse tipo, o aventureiro deve possuir a quantidade de pontos de experiência e peças de ouro determinadas por ele, não o mínimo sugerido aqui).

Por exemplo, o nível dos PJs do grupo varia entre 3º e 4º, portanto o Mestre decide que um personagem novo terá 2.000 XP iniciais, no lugar de 0 XP. Desse modo, um jogador seria capaz de interpretar um aasimar, mas não um drow. Caso o Mestre decida permitir a participação de um drow, esse personagem deveria ter 2.000 XP iniciais em vez de 3.000 XP (o jogador já tem a vantagem de utilizar uma raça poderosa. Ele não deveria obter a vantagem adicional de iniciar a partida com mais XP que os demais personagens iniciais). O Mestre tem a palavra final sobre o tipo de personagens iniciais disponíveis na sua campanha. O Capítulo 8: Os Reinos, contém mais sugestões para o Mestre lidar ou permitir essas raças como PJs.

Como essas raças poderosas têm um nível superior aos seus níveis de classe isolados, elas não adquirem níveis com a mesma velocidade de um personagem normal. Adicione o Nível de Ajuste aos níveis de classe da criatura para obter o nível efetivo do personagem (NEP). A partir daí, o personagem utilizará o NEP para determinar a quantidade de XP necessária para alcançar um novo nível. Esses aventureiros entram na campanha com o mínimo de pontos de experiência necessário para um personagem normal com seu NEP. Em todos os demais aspectos, considere o nível de classe real do personagem — para adquirir talentos, pontos de perícia e assim por diante.

Por exemplo, um aasimar tem +1 de Ajuste de Nível, logo Zophas, um paladino aasimar de 1º nível, terá NEP 2 (1 nível de personagem, +1 de Ajuste de Nível). Como seu NEP é 2, Zophas começa com 1.000 XP, o mínimo necessário para um personagem aasimar de 1º nível. Ele também é considerado um personagem de 2º nível para determinar seus recursos iniciais para comprar equipamentos (900 PO, conforme a Tabela 2-24, pág. 43 do *Livro do Mestre*). Quando atinge 3.000 XP, ele adquire mais um nível de paladino e seu NEP torna-se 3 (2 níveis de personagem +1 de Ajuste de Nível). Ele alcançará o 3º nível com 6.000 XP, o 4º com 10.000 XP e assim por diante, sempre um nível atrás de um personagem humano com o mesmo total de pontos de experiência.

Outro exemplo: Renevelazzon é um feiticeiro drow de 1º nível de Cormanthor. Um drow tem +2 de Ajuste de Nível, logo seu NEP é 3 (1 nível de personagem +2 de Ajuste de Nível). Como seu NEP é 3, ele começa com 3.000 XP, o mínimo necessário para um personagem drow de 1º nível, e 2.700 PO, os recursos iniciais recomendados para um PJ de 3º nível. Quando acumula 6.000 XP, ele adquire um nível de ladino e seu NEP aumenta para 4 (2 níveis de personagem +2 de Ajuste de Nível). Ele atingirá o 3º nível com 10.000 XP, o 4º com 15.000 XP e assim por diante, sempre dois níveis atrás de um personagem humano com o mesmo total de pontos de experiência.

Esse sistema permite ao Mestre determinar uma quantidade de XP inicial para todos os jogadores, que a utilizarão para criar personagens com várias combinações de raça e classe, mantendo um nível de poder equilibrado apesar das diferenças gerais entre as raças padrão e poderosas. Por exemplo, se o Mestre disponibilizar 10.000 pontos de experiência e 9.000 PO (de acordo com a Tabela 2-24 do LdM) para cada jogador criar um personagem, Michele faria um ladino drow de 3º nível (NEP 5), Duanne criaria um paladino aasimar de 4º nível (NEP 5), Júlia teria um clérigo humano de 5º nível e Ricardo faria um guerreiro svirfneblin de 2º nível (NEP 5), todos equivalentes.

A melhor consideração a ser feita antes de criar um personagem dessas raças poderosas é: Essa diferença de poder inicial vale a redução, em longo prazo, da velocidade com que seu personagem adquire níveis?

Essencialmente, em vez de precisar de seu nível de personagem x 1.000 para alcançar o próximo nível, seu personagem deverá acumular seu NEP x 1.000 para atingi-lo. Esses ajustes estão resumidos na Tabela 1-2: Exigências de Experiência Conforme o NEP.

Tabela 1-2: Exigências de Experiência Conforme o NEP

XP	NEP = Nível (Normal)	NEP = Nível +1 (Aasimar, Tiefling, Genasi	NEP = Nível +2 (Drow, Duergar	NEP = Nível +3 (Svirfneblin)
0	1º	—	—	—
1.000	2º	1º	—	—
3.000	3º	2º	1º	—
6.000	4º	3º	2º	1º
10.000	5º	4º	3º	2º
15.000	6º	5º	4º	3º
21.000	7º	6º	5º	4º
28.000	8º	7º	6º	5º
36.000	9º	8º	7º	6º
45.000	10º	9º	8º	7º
55.000	11º	10º	9º	8º
66.000	12º	11º	10º	9º
78.000	13º	12º	11º	10º
91.000	14º	13º	12º	11º
105.000	15º	14º	13º	12º
120.000	16º	15º	14º	13º
136.000	17º	16º	15º	14º
153.000	18º	17º	16º	15º
171.000	19º	18º	17º	16º
190.000	20º	19º	18º	17º
210.000	—	20º	19º	18º
231.000	—	—	20º	19º
253.000	—	—	—	20º

classes

Quase todas as informações do Capítulo 3: Classes, do *Livro do Jogador* se aplicam aos personagens no cenário de campanha dos REINOS ESQUECIDOS. As referências a seguir se concentram nas peculiaridades de Faerûn, em vez de tentar resumir o *Livro do Jogador*.

Regiões Preferenciais da Classe: Depois da descrição de cada classe existe uma lista das regiões ou culturas adequadas como terra natal para esse tipo de personagem. Por exemplo, Narfell é uma terra de cavaleiros nômades. Os bárbaros, guerreiros, rangers e ladinos se adaptam bem a esse estilo de vida, sendo personagens comuns na região — diferente dos magos. Portanto, as descrições dessas classes apresentam Narfell como uma região preferencial.

Não é obrigatório escolher uma das regiões indicadas sob a classe do seu personagem. Entretanto, caso o aventureiro pertença a uma região adequada para sua classe, isso afetará sua capacidade de selecionar talentos regionais e o seu equipamento inicial.

BÁRBAROS

Livres dos confortos e restrições da civilização, os bárbaros sobrevivem em terras que o povo civilizado somente habitaria enquanto estivesse protegido atrás de muralhas altas. A natureza cosmopolita de algumas partes de Faerûn confunde os bárbaros, mas o povo urbano está acostumado a presenciar coisas estranhas e geralmente aceita esses selvagens sem muitas restrições.

A maioria dos bárbaros de Faerûn é humana ou meio-orc. Eles vêm de locais como as Terras Gélidas, o Norte, os Charcos Elevados, Rashemen e das tribos dispersas das Terras Centrais do Ocidente. Os anões bárbaros partem das imensidões geladas do norte, das selvas de Chult e de pequenos refúgios nas montanhas ou colinas mais remotas. Geralmente, os elfos dessa classe são selvagens advindos das florestas tropicais do sul, como Wealdath ou a Floresta Chondal. As únicas tribos bárbaras halflings conhecidas vivem nas profundezas da Floresta Chondal e raramente se aventuram além dos limites do abraço verde da mata.

Os bárbaros de outras raças são incomuns, mas não desconhecidos. Existem bárbaros meio-elfos entre as tribos humanas do Norte ou das Terras Centrais do Ocidente, ou ainda na Floresta Yuir, onde humanos e elfos vivem juntos na mata há gerações. Quando existem entre os drow, elfos da lua, elfos do sol, gnomos e tocados pelos planos, geralmente os membros dessa classe são indivíduos que cresceram entre os povos bárbaros por algum motivo.

Regiões Preferenciais da Classe: As regiões comuns para os bárbaros incluem Chult, a Floresta Chondal (halflings espectrais e elfos selvagens), as Ilhas Nelanther, as Moonshaes, Narfell, o Norte, Rashemen, as Terras Centrais do Ocidente, as Terras da Horda e Vaasa. Além disso, algumas culturas de anões do escudo, elfos selvagens, elfos das florestas e meio-orcs criam bárbaros.

BARDOS

Os bardos de Faerûn são tão capazes de criar suas próprias sagas heróicas quanto de entoar os feitos alheios.

Nas Terras dos Vales e nas regiões selvagens do Norte, uma sociedade semi-secreta conhecida como Harpistas recruta os bardos corajosos e bondosos para sustentar a luta milenar contra o mal. Ainda que nem todos os bardos sejam Harpistas, as proezas nobres desse grupo concederam à classe um tipo de esplendor heróico inexistente em outros mundos. Em geral, os bardos Bons que não pertencem aos Harpistas agem como se portassem (ou fossem) uma profecia auto-consumada, o que muitas vezes leva os cidadãos comuns a procurá-los em busca de algo além de uma boa canção.

Regiões Preferenciais da Classe: Os bardos são comuns em muitas terras, entre elas Águas Profundas, Amn, Chessenta, Cormyr, a Costa do Dragão, Encontro Eterno, Impiltur, Lua Argêntea, Luiren, as Moonshaes, as Terras Centrais do Ocidente, as Terras dos Vales, Tethyr, Thesk, Unther e a Vastidão. Os bardos anões dourados, elfos da lua e do sol, halflings pés-leves e austeros também são comuns.

CLÉRIGOS

Os clérigos de Faerûn atuam conforme a descrição do *Livro do Jogador*, embora não existam sacerdotes que venerem ou sigam apenas uma causa, filosofia ou fonte abstrata de poder celestial. As divindades de Toril são muito reais e os eventos recentes da história forçaram essas criaturas poderosas a prestar bastante atenção nos seus seguidores mortais.

Todos os clérigos servem a uma divindade patrona (na verdade, a maioria da população de Faerûn escolhe um deus como seu protetor). É absolutamente impossível um indivíduo adquirir poderes divinos (leia-se magias divinas) sem venerar um deus. Também não é possível ter mais

instrumentos de faerûn

Alguns bardos cantam, outros discursam ou dançam, e alguns tocam instrumentos familiares como o bandolim, a lira, o berrante, e claro, a harpa. Existem outros bardos que tocam instrumentos pouco conhecidos, únicos de Faerûn.

Flautas dos Pássaros: Também chamadas de shalm, trata-se de flautas de pan. Elas são sagradas para Lliira e os sátiros, e bem populares entre os bardos elfos das florestas e elfos selvagens.

Glaur: Uma pequena corneta, similar a uma cornucópia. Ajustada por válvulas, ela lembra um trompete soprado com muito fôlego. Os elfos do sol sabem usá-la, os halflings as adoram e os humanos gostam delas (ou as odeiam ferozmente). As glaur sem válvulas são chamadas de gloon e lembram cornetas melancólicas ecoando na neblina.

Tambor de Mão: Um tambor com dois bojos, geralmente tocado em altas velocidades por guerreiros que desejam demonstrar sua habilidade sem espancar ninguém.

Trombone Longo: Uma flauta de Faerûn, comum apenas em áreas civilizadas e entre os elfos.

Shaum: Um instrumento com dois tubos, um tipo primitivo de oboé ou clarinete, muito popular entre os gnomos.

Trombeta Sonora: Um reverberador popular em todas as regiões, a menos que os ouvintes estejam com dor de cabeça.

Tantan: Um tamborim popular entre os halflings e humanos do sul das Terras dos Vales. Odiado pelos anões, que preferem uma percussão mais honesta.

Thelarr: Um instrumento de sopro comum, também chamado de bengala de sopro. Um instrumento fácil de ensinar e tão barato que alguns bardos dão de presente para as crianças.

Tocken: Um conjunto de sinos ovais e abertos, tocado como um xilofone. Muito comum em civilizações subterrâneas ou impérios cujos edifícios consigam maximizar suas notas ressonantes.

Gongo de Guerra: Um gongo construído com um ou mais escudos, freqüentemente retirados dos inimigos derrotados. É tocado com malhos de madeira ou, em casos extremos, com martelos de combate. Os goblins e anões gastam muito tempo alternando a construção de imensos gongos de guerra e tentativas de recuperar os escudos tomados pelo inimigo.

Yarting: Um violão. Sua popularidade está aumentando por toda Faerûn depois que saiu de Amn e Calimshan há 40 ou 50 anos.

Zulkoon: Um órgão de tubos, complexo e semiportátil. Associado de vários modos aos zulkires de Thay, pois seus escravos transportam esses instrumentos em vagões para obter a música adequada às magias de seus mestres.

TABELA 1–3: DIVINDADES FAVORECIDAS CONFORME A REGIÃO

Divindade	Regiões Favorecidas
Anhur	Chessenta
Auril	O Norte
Azuth	Calimshan, Chessenta, Halruaa, Lantan, Sembia
Bane	Amn, Mar da Lua, Thay
Beshaba	Ilhas Nelanther
Cavaleiro Vermelho	Chessenta, Mulhorand
Chauntea	Aglarond, Amn, Cormyr, Terras dos Vales, Moonshaes, Rashemen, Tashalar, Thesk, Vastidão
Cyric	Amn, Mar da Lua, Ilhas Nelanther
Deneir	Cormyr, o Norte, Sembia, Lua Argêntea, Terras Centrais do Ocidente
Eilistraee	Regiões élficas, Floresta Alta, Lua Argêntea, Águas Profundas
Eldath	O Norte, Vastidão, a Orla de Vilhon
Gond	Lantan, Mulhorand
Helm	Cormyr, Costa do Dragão, Tethyr, Orla de Vilhon, Terras Centrais do Ocidente
Hoar	Chessenta
Ilmater	Calimshan, Damara, Impiltur, Tethyr
Kelemvor	Terras Centrais do Ocidente
Kossuth	Thay
Lathander	Chessenta, Cormyr, Terras dos Vales, Sembia, Águas Profundas, Terras Centrais do Ocidente
Lliira	Cormyr, Orla de Vilhon
Lolth	Elfos drow
Loviatar	Mar da Lua, Sembia
Lurue	O Norte, Lua Argêntea
Malar	Cormyr, Floresta Alta, o Norte, Tashalar, Orla de Vilhon
Mask	Costa do Dragão, Mar da Lua, Mulhorand, Shaar, Thesk
Mielikki	Floresta Chondal, Terras dos Vales, Floresta Alta, o Norte, Rashemen, Lua Argêntea
Milil	Cormyr, o Norte, Lua Argêntea
Mystra	Halruaa, Mulhorand, o Norte, Rashemen, Sembia, Lua Argêntea, Vastidão
Nobanion	Orla de Vilhon, Costa do Dragão
Oghma	Terras dos Vales, o Norte, Shaar, Lua Argêntea, Terras Centrais do Ocidente
Panteão Anão	Regiões anãs, Vastidão, o Norte, Calimshan, Lago de Vapor, Shaar, Lua Argêntea, Águas Profundas
Panteão de Faerûn	Lago de Vapor, Unther (livre), Águas Profundas
Panteão Drow	Elfos drow
Panteão Élfico	Elfos da lua, do sol, selvagens, das florestas, Aglarond, Encontro Eterno, Floresta Alta, Lua Argêntea, Águas Profundas
Panteão Gnomo	Regiões gnomas, Lua Argêntea, Águas Profundas
Panteão Halfling	Regiões halflings, Floresta Chondal, Luiren, Lua Argêntea, Águas Profundas
Panteão Mulhorandi	Mulhorand (incluindo Semphar e Murghôm), Unther (ocupada)
Panteão Orc	Regiões orcs, meio-orcs, Mar da Lua (apenas em Thar)
Savras	Tashalar
Selûne	Aglarond, Amn, Cormyr, Impiltur, o Norte
Shar	Amn, Calimshan, o Norte, Shar
Sharess	Calimshan
Shaundakul	Terras dos Vales, o Norte, Thesk
Shiallia	O Norte
Siamorphe	Calimshan, Tethyr
Silvanus	Floresta Chondal, Cormyr, Terras dos Vales, Damara, Floresta Alta, o Norte, Lua Argêntea, Orla de Vilhon
Sune	Amn, Costa do Dragão, Sembia
Talona	Mar da Lua
Talos	Calimshan, Mar da Lua, Ilhas Nelanther, o Norte, Orla de Vilhon
Tempus	Cormyr, Terras dos Vales, Costa do Dragão, Moonshaes, Ilhas Nelanther, o Norte, Shaar, Vastidão, Orla de Vilhon
Tiamat	Chessenta
Torm	Terras dos Vales, Tethyr, Vastidão
Tymora	Cormyr, Costa do Dragão, Impiltur, Sembia, Vastidão
Tyr	Calimshan, Cormyr, Terras dos Vales, Mar da Lua, Sembia, Tethyr, Orla de Vilhon
Ubtao	Chult
Umberlee	Costa do Dragão, Mar da Lua, Ilhas Nelanther, Vastidão
Uthgar	O Norte
Valkur	Aglarond, Impiltur
Vhaeraun	Elfos drow, Floresta Alta
Waukeen	Amn, Chessenta, Cormyr, Impiltur, Sembia, Teshalar, Thesk, Vastidão

de um patrono ao mesmo tempo, mas o clérigo seria capaz de trocá-lo caso mudasse de opinião ou tendência. Nenhum personagem pode adquirir classes que exijam uma divindade patrona, a menos que sua divindade anterior seja uma escolha aceitável para a multiclasse. Por exemplo, é impossível adquirir um nível de druida quando o deus patrono do PJ não tem nenhuma relação com a natureza (já que todos os druidas veneram divindades da natureza). O jogador poderia superar essa restrição caso abandonasse completamente sua antiga divindade (consulte Como Mudar de Divindade, no Capítulo 7: Divindades). Consulte a seção "Religião", nesse capítulo, para obter mais informações sobre patronos divinos.

Em algumas regiões, o mesmo templo é utilizado para a adoração de vários deuses. Por exemplo, em muitas cidades pequenas dos anões há somente um santuário para todos os deuses do seu panteão; toda a população de Rashemen cultua Chauntea, Mielikki, e Mystra no mesmo local. Os clérigos desses templos ainda devem selecionar uma única divindade como patrona, mas nem todos compartilham o *mesmo* patrono.

Regiões Preferenciais da Classe: Os clérigos de diferentes deuses preferem regiões distintas. Consulte a Tabela 1–3: Divindades Favorecidas conforme a Região.

DRUIDAS

Assim como os clérigos, os druidas de Faerûn recebem suas magias de uma divindade específica, que sempre está relacionada à natureza ou aos animais. Entretanto, os druidas não distinguem necessariamente uma separação definida entre a natureza e as forças superiores que agem através dela. Embora grande parte da população vincule os druidas apenas às florestas, vários integrantes da classe também se importam com as montanhas, desertos, lagos e mesmo com os pântanos de Toril.

As divindades da natureza incluem Chauntea, Eldath, Gwaeron Windstrom, Lurue, Malar, Mielikki, Nobanion, Shiallia, Silvanus, Talos, Ubtao, Ulutiu, Umberlee, Anhur, Ísis, Osíris, Sebek, Set, Thard Harr, Aerdrie Faenya, Angharradh, Sashelas das Profundezas, Rillifane Rallathil, Baervan Errante Selvagem, Segojan Convocador da Terra e Sheela Peryroyl.

Mielikki, famosa pela quantidade de druidas e rangers que a cultua, tem leis espirituais mais brandas em comparação com as demais entidades veneradas pelos druidas dos Reinos. Os druidas de Mielikki são capazes de utilizar qualquer armadura ou arma padrão normalmente usada

círculos druidas

Os druidas se reúnem nos locais onde a adoração à natureza intocada (em particular as florestas) está ameaçada, num esforço para livrar os seres vivos de doenças, proteger a procriação e alimentação dos animais, além de atrapalhar ou impedir a derrubada de árvores, as queimadas e a proliferação de estradas. Geralmente, eles se encontram ou moram em clareiras — esse costume gerou o nome e o hábito da classe de atuar em círculos.

Os círculos de druidas podem ser encontrados até mesmo em Águas Profundas ou outras cidades grandes, congregados em templos, parques ou até celeiros, desde que tenham água corrente, lagos, fontes naturais ou um chão de terra (ou tudo isso). Alguns círculos nunca reúnem todos os seus integrantes num mesmo local, mas estão sempre em contato por meio de magia ou através de um ou mais membros que viajam constantemente e servem como elo de ligação entre seus iguais.

O conceito de círculo também reflete os ciclos naturais e o fato das criaturas de raças, posições ou capacidades distintas serem capazes e terem a obrigação de trabalhar juntas. Os círculos não possuem cargos oficiais além do Orador (ou porta-voz), apesar dos membros sempre respeitarem uma hierarquia extra-oficial baseada na idade, sabedoria e poder druídico. Qualquer indivíduo pode abandonar um círculo se discordar das suas atitudes, mas todos os integrantes participam das decisões e das atividades do grupo. Muitos deles incluem rangers, elfos das florestas e até entes e dríades entre suas fileiras. A maioria coordena menos de dez druidas.

Os caçadores, lenhadores, posseiros determinados a desmatar uma área ou ampliar povoados existentes devem consultar o sacerdócio local de Silvanus, Eldath, Mielikki e divindades similares, ou os rangers, para descobrir se existe algum círculo ativo no local. É preferível trabalhar em conjunto com os druidas a cometer um engano e iniciar uma guerra.

As Ilhas Monshae e as terras do Conclave Esmeralda próximas da entrada de Vilhon apresentam as maiores concentrações de druidas. Eles operam abertamente nas duas regiões, reunindo-se em bosques sagrados e ostentando poder e influência semelhantes aos do governo. Por outro lado, a influência druídica foi despedaçada nas Terras dos Vales, onde o Círculo do Vale das Sombras e os Sete do Vale da Batalha foram destruídos nas últimas décadas, assim como o Círculo de Yeven caiu tempos atrás.

Eu conheço apenas alguns círculos ativos. Os Observadores de Sevreld se encontram no Velho Bosque dos Cogumelos, dentro da Floresta Alta, a nordeste de Secomber, e trabalham para impedir o desmatamento e a construção de estradas na floresta. Os druidas da Alta Dança vivem nos planaltos escondidos entre os Picos do Trovão, vagando nessa região e ajudando as criaturas silvestres que vigiam e protegem o Local da Dança. O recém-fundado Anel das Espadas atua na pacificação e recuperação da Floresta de Inverno Remoto, e tenta expulsar bandos de gnoll, bugbear e robgoblins que habitam a área, além de repelir saqueadores de tumbas e ruínas ocultas no coração verdejante da floresta. Os Flamenar ("Mãos contra a Chama") agem em Amn, reflorestando suas colinas inclinadas com mudas de árvores, na esperança de afastar as tempestades de areia que começaram a assolar a terra ao leste de Crimmor e Purskul. Finalmente, os Seis da Água Estelar (batizados devido ao lago tranqüilo onde se reúnem) operam no norte da Floresta de Mir, onde enxurradas de monstros e estranhas bestas deformadas estão atacando as áreas ao sul do Rio Ith.

Esses são apenas alguns dentre muitos, muitos círculos.

Alguns desdenham deles, chamando-os de "amantes das flores", mas eu aviso esses zombadores que poucas ervas e plantas medicinais nos seriam úteis hoje, não fosse o conhecimento e trabalho dos círculos druidas de Faerûn.

— Beldrith Tarleintar, Sábio dos Caminhos Antigos
Casa do Portal Inclinado, Scornubel

pelos rangers (todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias e todos os escudos) sem violar seus juramentos espirituais.

Regiões Preferenciais da Classe: As terras com influência dos druidas incluem Aglarond, Chult, a Floresta Alta, a Floresta Chondal, o Grande Vale, as Moonshaes, o Norte, a Orla de Vilhon, as Terras Centrais do Ocidente e a Vastidão. Com freqüência, os elfos da lua e do sol, os halflings pés-leves e os espectrais se aventuram como druidas.

Um feiticeiro conjurando enquanto escala



Feiticeiros

Os feiticeiros são (ao lado dos magos) os praticantes mais notáveis do estudo e da aplicação da magia arcana, batizada pelos faerûnianos de "A Arte". O cidadão comum de Faerûn não distingue com facilidade os estudos rigorosos dos magos e os caminhos misteriosos dos feiticeiros, mas existe uma rivalidade ferrenha entre as duas tradições em alguns locais. Muitos magos consideram os feiticeiros apenas praticantes inexperientes da Arte e/ou lacaios de criaturas sinistras que não deveriam ser perturbadas. Alguns feiticeiros rotulam os magos como arrogantes e pomposos, que ocultam a Arte deliberadamente com dissimulação e conhecimento obtuso.

Algumas áreas de Faerûn são mais tolerantes com a presença de feiticeiros que outras. Aglarond, um reino florestal governado pela incomparável rainha-feiticeira conhecida como Simbul, talvez seja o melhor exemplo desses locais. Apesar das atitudes regionais diversas em relação aos feiticeiros, seus talentos arcanos parecem estar disseminados igualmente por quase todo o mundo e entre as raças, com exceção dos anões nascidos antes da Benção do Trovão.

A tendência desses indivíduos, conforme esperado, está mais inclinada ao caos que a ordem; logo, os feiticeiros veneram todos os tipos de deuses. Mystra, Oghma, Selûne e Shar são populares como divindades relacionadas a magia. Lathander, Shaundakul, Sune, Tempus e Tymora são populares entre os aventureiros.

Além dos familiares apresentados no *Livro do Jogador*, as seguintes criaturas estão disponíveis no cenário dos Reinos Esquecidos.

Familiar	Especial
Aranha Cabeluda†	Mordida venenosa, visão no escuro
Lagarto	O mestre ganha +2 de bônus em testes de Escalar
Polvo	O mestre ganha +2 de bônus em testes de Observar

† Essa criatura está descrita no livro : *Monstros de Faerûn*. Uma aranha cabeluda familiar adquire um valor de Inteligência, torna-se uma besta mágica (e não um inseto) e perde sua imunidade a efeitos de ação mental.

O talento Familiar Aprimorado (consulte a próxima seção desse capítulo) permite a escolha de criaturas mais poderosas.

Regiões Preferenciais da Classe: Os feiticeiros são encontrados em Aglarond, Calimshan, a Costa do Dragão, a Floresta Alta, o Grande Vale, Ilhas Nelanther, o Lago de Vapor, Lua Argêntea, Mulhorand, o Shaar, as Terras Centrais do Ocidente e Tethyr. Além disso, os anões dourados, elfos selvagens e halflings pés-leves demonstram um talento natural para as artes da feitiçaria.

Runas Mágicas

Cada feiticeiro ou mago de Faerûn, se assim desejar, pode adotar uma runa pessoal ou símbolo mágico que identifique suas obras. Com freqüência, essas marcas determinam apenas a propriedade ou marcam um território, mas é sempre bom assumir que toda runa gravada em um portal ou marco de fronteira terá pelo menos uma magia prestes a ser acionada — em geral, isso ocorre quando o item é manuseado ou é alvo de outra magia. Os gatilhos podem estar vinculados a coisas específicas como raça, sexo, tempo e localização do item rúnico, à presença de outras substâncias ou magias e coisas similares.

Os efeitos suspensos dessa maneira quase sempre têm a função de proteger, mas representam grande perigo. *Runas explosivas, o selo da serpente Sépia, armadilha de fogo* e *símbolo* são os efeitos mais comuns, apesar dos rumores sobre magias estranhas e mortíferas, criadas para guardar as runas de um mago.

Não existem duas runas arcanas idênticas. Um desenho escolhido como runa simplesmente não funcionará caso seja (por coincidência ou não) muito semelhante à outra runa já usada por um conjurador (ativo ou do passado). A maioria dos conjuradores de Faerûn seleciona uma runa para toda vida, sem nunca alterá-la.

Segundo a vontade da própria Mystra, Azuth, o Altíssimo, impõe uma maldição pesada sobre quem usar falsamente a runa de outra criatura. Como nos alerta a rima de um antigo aprendiz:

Depois que a magia por vós for tecida
Nunca, jamais, será sábio tentar desafiá-la

— Elminster do Vale das Sombras

Guerreiros

Um guerreiro estará confortável em praticamente qualquer sociedade de Faerûn. Apesar de freqüentemente não receberem o devido louvor porque suas capacidades são muito comuns, grandes líderes como Randal Morn, Bruenor Martelo de Batalha e o antigo Rei Azoun IV de Cormyr são guerreiros famosos, com reputações maiores que o alcance de suas espadas. Obviamente, muitos se tornaram infames graças às suas perícias de combate, como Gondegal, o Rei Perdido ou o notório assassino Artemis Entreri.

Alguns países são conhecidos por suas ordens militares ou de cavalaria. Cormyr é famosa por seu exército, chamado de Dragões Púrpuras. Tethyr tem várias ordens de cavalaria; as mais conhecidas são os Campeões Vigilantes (que veneram Helm) e os Cavaleiros Kuldar de Barakmordin (que veneram a tríade Ilmater, Torm e Tyr).

Regiões Preferenciais da Classe: Qualquer lugar de Faerûn possui guerreiros capacitados, mas as seguintes regiões são famosas por seus guerreiros: Aglarond, Águas Profundas, Amn, Anauroch, Calimshan, Chessenta, Cormyr, a Costa do Dragão, Damara, Encontro Eterno, as Ilhas Nelanther, Impiltur, o Lago de Vapor, Lantan, Luiren, Mar da Lua, as Moonshaes, Mulhorand, Narfell, o Norte, a Orla de Vilhon, Rashemen, Sembia, o Shaar, Tashalar, as Terras Centrais do Ocidente, as Terras da Horda, as Terras dos Vales, Tethyr, Thay, Unther e a Vastidão. Além disso, os anões cinzentos, dourados, do escudo, elfos drow e da lua, gnomos das profundezas, das rochas, halflings pés-leves e austeros apóiam a classe guerreira.

Ladinos

Em Faerûn, os ladinos com freqüência são diplomatas e ladrões, uma característica que geralmente é esquecida pelos indivíduos que acabam do lado perdedor de uma negociação diplomática. Esses personagens estão em todos os lugares, mas ninguém espera que eles sejam necessariamente ladrões. Dependendo de suas perícias e inclinações, os ladinos podem se apresentar como caçadores de tesouros, arrombadores de tumbas, investigadores, espiões, caçadores de recompensa, agentes de segurança, batedores ou — muitas vezes — como simples "aventureiros".

Embora seja verdade que nem todos os ladinos sejam ladrões, também é correto afirmar que *muitos são*. As guildas de ladrões são comuns em Faerûn. Algumas como os Ladrões das Sombras de Amn ou as Máscaras Noturnas do Portão Ocidental, detêm poder suficiente para impor sua vontade a reis e nobres — e impiedosas o bastante para garantir seu cumprimento através da intimidação, do terror ou do assassinato direto. Entretanto, quase todas as guildas são organizações locais, de vida curta, fundadas em determinada cidade ou perto de rotas comerciais importantes graças a um indivíduo carismático ou poderoso, capaz de manter a organização unida.

Regiões Preferenciais da Classe: Em geral, existem dois tipos de ladino: os ladrões e os bandoleiros. Os primeiros são comuns em cidades grandes e arredores, enquanto os últimos (muitas vezes chamados carinhosamente de "batedores") vivem nas florestas. Os ladinos são comuns em Águas Profundas, Amn, Anauroch, Calimshan, a Costa do Dragão, Encontro Eterno, Ilhas Nelanther, Impiltur, o Lago de Vapor, Lantan, Luiren, o Mar da Lua, as Moonshaes, Mulhorand, Narfell, Sembia, o Shaar, Tashalar, as Terras Centrais do Ocidente, Thesk, Unther, Vaasa e a Vastidão. Além disso, os anões cinzentos, dourados e do escudo, drow, elfos da lua e do sol, gnomos das profundezas e das rochas, halflings pés-leves e austeros, também costumam ser ladinos.

Magos

Os magos, assim como qualquer pessoa capaz de transformar outra em sapo com um simples olhar, costumam ser respeitados ou ao menos temidos pelos cidadãos comuns. Os mortais mais poderosos de Faerûn são magos experientes, como Elminster, Manshoon e Szass Tam. Estendendo suas vidas durante séculos (ou, em alguns casos, escolhendo o caminho da não-vida eterna como um lich), esses audazes portadores da magia tornam-se mais sábios e mais fortes nos caminhos da Arte conforme as décadas se arrastam.

A maioria dos praticantes aprendeu as bases da Arte como pupilos de magos mais experientes. Essa forma de educação mais lenta é confiável, com a vantagem das tarefas executadas pelo aprendiz custearem seus estudos. Outros candidatos a mago se graduaram numa das universidades de magia, comuns nas regiões de Lantan e Halruaa, no sul distante, porém raras no norte de Faerûn.

Runas Mágicas e a Maldição de Mystra

Todos os conjuradores arcanos criam um símbolo ou runa pessoal. Essa runa é usada para identificar seus pertences, como um aviso ou sua assinatura. Como dcusa da magia, Mystra assumiu a responsabilidade de proteger a reputação dos conjuradores poderosos (acima do 10º nível) difamados pelo uso fraudulento de sua runa. Se alguém (conjurador ou não) copiar intencionalmente um símbolo para ludibriar outra pessoa ou usurpar a identidade de seu proprietário, ele deverá obter sucesso em três testes de resistência de Vontade (CD 15) para evitar a tripla Maldição de Mystra.

Se o ofensor fracassar no primeiro teste, terá 2 pontos de Força drenados permanentemente.

Caso fracasse no segundo teste, terá 2 pontos de Inteligência drenados permanentemente e sofrerá os efeitos da magia *enfraquecer o intelecto*.

Se fracassar no terceiro teste, terá 2 pontos de Sabedoria drenados permanentemente e perderá todas as suas magias adicionais durante um mês, em função de valores elevados de habilidade.

Ao norte de Halruaa, a universidade de magia mais famosa está localizada em Lua Argêntea. Existem escolas menores em Águas Profundas, Sembia, Chessenta, Orla de Vilhon, Impiltur e Tethyr; um colégio de Ilusionistas foi recentemente inaugurado em Damara. Os métodos de educação utilizados pelos Magos Vermelhos de Thay também são eficazes, embora metade dos estudantes que inicie o aprendizado morra no torturante processo de treinamento.

Os magos também recebem acesso aos familiares adicionais listados na referência dos feiticeiros.

Regiões Preferenciais da Classe: Entre as terras onde os magos são relativamente comuns, destacam-se: Águas Profundas, Calimshan, Chessenta, Cormyr, Damara, Encontro Eterno, Halruaa, o Lago de Vapor, Lua Argêntea, Mulhorand, Rashemen, Sembia, as Terras Centrais do Ocidente, Tethyr, Thay e Unther. Além disso, raças com tradições similares incluem os drow, elfos da lua, do sol e das florestas, os gnomos das profundezas e das rochas — que freqüentemente se especializam como ilusionistas.

Monges

Em geral, as ordens monásticas se originaram nas terras humanas civilizadas. Entre eles, as primeiras ordens nativas de Faerûn aparentemente surgiram ao mesmo tempo em Amn e Calimshan, enquanto outras imigraram de mundos diferentes ou da terra oriental de Kara-Tur. Ao contrário dos clérigos e druidas, os monges não precisam necessariamente escolher uma divindade patrona (embora a maioria o faça), nem se associar a uma das escolas descritas na seção Ordens Monásticas. Caso o monge pertença a um grupo monástico diferente, o jogador e o Mestre deveriam definir, no mínimo, um nome e relacioná-lo aos grupos mencionados a seguir.

Quase todos os monges de Faerûn são capazes de adquirir níveis em outra classe e ainda retornar aos caminhos dos monastérios e elevar seus níveis de monge. Essa é uma exceção à regra para ex-monges descrita na pág. 40 do *Livro do Jogador*. As descrições das ordens monásticas a seguir especificam quais as classes disponíveis aos seus integrantes para a multiclasse; o personagem conseguirá acumular níveis de monge e da(s) classe(s) especificada(s) sem nenhuma penalidade. A violação desses limites ampliados (como a aquisição de uma classe inexistente na lista aprovada pela ordem) interrompe o desenvolvimento do monge, conforme indicado nas regras normais. Algumas ordens impõem restrições adicionais aos personagens multiclasse, conforme relacionado em suas descrições. Se um monge violar qualquer uma dessas restrições, não poderá mais adquirir níveis na classe.

Regiões Preferenciais da Classe: Os monges são mais comuns em Amn, Calimshan, Damara, o Lago de Vapor, Lua Argêntea e Mulhorand. Os halflings austeros também são culturalmente inclinados a se tornar monges.

ordens monásticas

Existem dezenas de ordens monásticas em Faerûn. A maioria é formada por pequenas congregações de quinze integrantes ou menos, que vivem nos mosteiros isolados das terras inóspitas. Algumas ordens possuem centenas de membros e influenciam os eventos de nações inteiras. Entre as ordens mais proeminentes, destacam-se:

Alma Solar (Bom ou Neutro): A lealdade dessa seita difundida, porém desorganizada, varia entre os grupos: muitos seguem Lathander, outros Selûne e alguns são devotos de Sune. É mais provável que a Alma Solar, assim como a Antiga Ordem, mantenha monastérios escondidos nas áreas selvagens e remotas. Os membros dessa ordem podem adquirir livremente de outra classe e ainda assim manter seu progresso como monge, enquanto o nível de monge for mais elevado.

Antiga Ordem (Neutro, às vezes Bom e raramente Mau): Os monges da Antiga Ordem não cultuam nenhum deus, mas são devotos dos alicerces filosóficos de uma divindade que atualmente está morta ou nunca existiu no Plano Material de Toril. Os monges se contradizem nesse assunto, mas a identidade desse deus não é importante para eles — sua mensagem é o que interessa. A Antiga Ordem nunca teve mosteiros grandes, mas se espalhou através de toda Faerûn. Os monges da Antiga Ordem podem adquirir livremente níveis de ladino, feiticeiro e dançarino das sombras, mas seus níveis como monge devem superar os níveis combinados das outras classes.

Os Flagelados (Bom): Dentre todos os deuses populares de Faerûn, Ilmater é o mais vinculado a uma ordem de monges que atua unicamente em seu nome. Os Flagelados podem adquirir livremente níveis de clérigo, campeão divino, devoto arcano, hierofante e agente divino de Ilmater. As Terras dos Vales não abrigam nenhum monastério famoso, mas os monges de Ilmater viajam pela região com freqüência, alojando-se nos templos do seu deus quando não encontram outro refúgio.

Lua Negra (Mau): Shar é venerada por uma seita de monges poderosa que mantém diversos templos — escondidos entre vales, vielas sombrias ou no Subterrâneo, mas evidentes nas regiões governadas por soberanos malignos. A maioria dos integrantes da ordem é humana, mas existem alguns meio-orcs, sombras e drow entre suas fileiras. Os monges da Lua Negra podem adquirir livremente níveis de feiticeiro, mas a diferença entre as duas classes não deve ultrapassar dois níveis.

Mão Brilhante (Neutro): A Mão Brilhante é uma das ordens mais antigas de Amn, misturando a fé em Azuth, a prática da magia e a devoção monástica. A proscrição da magia em Amn exilou alguns dos integrantes da ordem no subterrâneo e expulsou outros para locais remotos do mundo. Os monges da Mão Brilhante podem adquirir livremente níveis de mago, enquanto seu nível de monge igualar ou superar os níveis de mago.

Morte Ampla (Mau): A Morte Ampla venera o princípio da morte, sem importar-se muito com a divindade que atualmente controla esse aspecto do cosmo. Eles estão mais interessados em compartilhar a morte e seu precedente, a dor. Os clérigos do antigo deus dos mortos, Myrkul, consideravam-nos parte do propósito de longo prazo de sua divindade. Kelemvor (o deus da morte atual) os encara como seus inimigos, mas está satisfeito em saber que a ordem não incentiva ativamente os mortos-vivos. Velsharoon (o deus da necromancia e mortos-vivos) deseja seduzi-los, mas ainda não descobriu uma forma. Os monges da Morte Ampla podem adquirir livremente níveis de guerreiro, assassino e algoz. Essa ordem é muito poderosa em Thay, mas não age com a sanção ou a cooperação dos Magos Vermelhos.

Punho Hin (Neutro ou Bom): Os halflings de Luiren acreditam que o poder de um único halfling é capaz de controlar a si mesmo e ao mundo. Os audazes monges de Luiren costumam fundar mosteiros no norte da região. Embora somente halflings possam estudar no Punho Hin de Luiren, alguns monastérios distantes aceitam gnomos e anões que demonstrem capacidade. Os monges do Punho Hin podem adquirir livremente níveis de guerreiro, ladino ou paladino (geralmente de Yondalla).

Rosa Amarela (Bom, Neutro): Também conhecidos como Discípulos do Santo Sollars, os integrantes desse monastério isolado de Ilmater, situado nas Montanhas Esporão da Terra em Damara, são famosos pela lealdade com seus aliados e pela destruição dos seus inimigos. Muito respeitados em questões ligadas à verdade e à diplomacia, esses monges se esforçam para sobreviver naquele santuário inóspito e remoto. Com freqüência, eles viajam com paladinos de Ilmater, em especial os membros da Ordem do Cálice Dourado. Eles podem adquirir livremente níveis de ranger e dançarino das sombras.



Monge Tiefling

Paladinos

Atualmente, Piergeiron Paladinson, o Senhor Geral de Águas Profundas, deve ser o paladino mais famoso de Faerûn. Apesar de ter abandonado seus dias de aventureiro, ele representa os Lordes de Águas Profundas com justiça, compaixão e coragem inabaláveis. Muitos jovens paladinos o consideram um exemplo.

Todos os paladinos de Faerûn veneram uma divindade patrona, escolhida no início de sua carreira. Assim como os paladinos de outros mundos, eles também devem ser Leais e Bons. Seu patrono precisa ser Leal e Bom, Leal e Neutro ou Neutro e Bom. *Por exemplo:* Helm, o Vigilante (Leal e Neutro) e Chauntea, a Mãe Terra (Neutra e Boa), mantêm paladinos entre seus adoradores. Sune, a deusa da beleza, do amor e da paixão, é uma exceção à regra de tendência, já que inclui paladinos entre seus seguidores embora seja Caótica e Boa. Há informações adicionais sobre os paladinos de algumas religiões de Faerûn na seção Ordens Especiais de Paladinos.

Regiões Preferenciais da Classe: Os paladinos geralmente pertencem a Águas Profundas, Cormyr, Damara, Impiltur, Lua Argêntea, Luiren, Mulhorand, as Terras dos Vales e Tethyr.

Alguns anões do escudo às vezes se tornam paladinos de divindades do panteão anão, assim como os halflings austeros que cultuam as divindades do panteão halfling.

Rangers

Vastas áreas de Faerûn são cobertas por florestas ancestrais e povoadas por criaturas fantásticas. Os rangers de Faerûn são os mestres desses espaços "vazios", ao lado dos druidas, alguns bárbaros e clérigos de divindades como Silvanus ou Mielikki.

Diferente dos clérigos, druidas e paladinos, os rangers dos Reinos não precisam escolher uma divindade patrona até alcançarem o 4º nível e

ordens especiais de paladino

Algumas crenças permitem que os paladinos adquiram níveis em outras classes e ainda sejam capazes de evoluir como paladinos, de forma semelhante a algumas ordens monásticas. Entre essas ordens especiais, destacam-se:

Azuth: Em vez de adquirir níveis de paladino ao longo de sua carreira, é provável que os raros paladinos do Altíssimo acumulem alguns níveis nessa classe antes de dedicar-se integralmente ao estudo da magia arcana. Eles não podem se tornar multiclasse sem penalidades.

Chauntea: Os paladinos da Deusa dos Grãos são raros. Eles valorizam a compaixão e a coragem e gastam muito tempo ajudando as pessoas comuns das áreas rurais. Eles podem adquirir livremente níveis de clérigo, campeão divino e discípulo divino.

Helm: Os paladinos do Vigilante preferem erigir proteções contra o mal ou eliminá-lo de imediato ao invés de curar os danos que ele causa. Eles parecem inflexíveis e desinteressados no auxílio ao próximo. Eles podem adquirir livremente níveis de guerreiro, clérigo, campeão divino, devoto arcano e cavaleiro do dragão púrpura.

Ilmater: Os paladinos do Deus Flagelado protegem os fracos e usam seus poderes de cura em auxílio aos necessitados. Eles não se recusam a combater o mal, mas preferem curar alguém prestes a morrer a sacrificar essa vida para eliminar quaisquer agentes malignos em fuga. Eles podem adquirir livremente níveis de clérigo, campeão divino, discípulo divino e hierofante.

Kelemvor: Os paladinos do Senhor da Morte se dedicam a caçar e destruir mortos-vivos. Alguns são paladinos durante toda sua vida, mas outros começam nessa classe e a abandonam para se tornar rangers ou clérigos. Eles não podem se tornar multiclasse sem penalidades.

Lathander: Os paladinos do Senhor da Alvorada estão entre os heróis mais amados de Faerûn. Sua hierarquia não é muito rígida (pois contém muitos guerreiros devotos de Lathander) e pertence a ordem sagrada chamada Ordem de Áster. Dentro de suas próprias igrejas, quase sempre os paladinos são mais conservadores e preocupados com as formalidades que os clérigos, que geralmente são Neutros e não Leais. Eles podem adquirir livremente níveis de clérigo, campeão divino, discípulo divino, hierofante e cavaleiros do dragão púrpura.

Moradin: O Forjador da Alma tem poucos paladinos, mas os anões que escolhem esse caminho geralmente atuam como campeões de todo o panteão da raça, mesclando as virtudes de todos os deuses anões. Eles podem adquirir livremente níveis de clérigo, guerreiro, campeão divino, anão protetor e conjurador de runas.

Sune: Os paladinos da deusa de Cabelos Ígneos defendem a beleza das coisas. Eles se dedicam a caçar e destruir as criaturas particularmente medonhas em sua malevolência. Eles tendem a ser incrivelmente autoconfiantes e especialmente eficientes na destruição de mortos-vivos. Eles podem adquirir livremente níveis de campeão divino. Os paladinos são capazes de escolher Sune como sua divindade patrona, a despeito dela ser Caótica Boa. Essa é uma exceção à exigência padrão de selecionar um deus patrono cuja tendência seja, no máximo, "um passo" diferente da sua.

Torm: Os paladinos do Deus Verdadeiro defendem os fracos, confrontam o mal e sustentam os altos padrões morais exigidos dos seguidores de uma divindade que serve ao brilhante e justo Tyr. Eles podem adquirir livremente níveis de qualquer outra classe — mas apenas uma.

Tyr: Os paladinos do Deus Justo formam a linha de frente na batalha contra o mal e a falsidade. Com freqüência, eles lideram grupos de aventureiros e militares para promover sua causa. Eles podem adquirir livremente níveis de clérigo, guerreiro e campeão divino.

Yondalla: Os paladinos da Protetora e Provedora são raros, mas nas terras governadas por halflings como Luiren, sua espada e escudo estão a serviço de seus irmãos. Eles podem adquirir livremente níveis de monge.

adquirir a habilidade de conjurar magias divinas (sem uma divindade patrona, eles serão incapazes de conjurar magias). Muitos rangers escolhem seu deus antes disso, mas outros veneram o estilo de vida selvagem em vez de adorar um deus específico. As preferências divinas dos rangers e dos druidas são similares, mas existem integrantes da classe com interesses exóticos (como caçar mortos-vivos) que escolhem patronos diferentes.

Os rangers bondosos do Norte geralmente agem em harmonia com grupos como os Harpistas; de fato, muitos deles se unem à organização. Entretanto, nem todos os rangers de Faerûn são bons, e locais como a floresta de Cormanthor e a Floresta Alta são um campo de batalha — os rangers bons procuram defender a floresta e seus habitantes dos rangers maus, adoradores de patronos que consideram natural infligir sofrimento aos demais seres vivos.

Os rangers podem selecionar uma organização no lugar de um tipo de criatura como seu inimigo predileto. Por exemplo, um ranger Bom poderia combater o Culto do Dragão; por sua vez, os rangers negros Zhentarim muitas vezes preferem caçar os Harpistas. Esses personagens recebem os bônus de inimigo predileto contra qualquer agente dessa organização, independente da espécie da criatura; esse bônus funciona exatamente como o modificador padrão de inimigo predileto, mas é considerado um bônus de moral e não se acumula com outros efeitos do mesmo tipo. Os modificadores se aplicam mesmo se o adversário pertencer à mesma raça do ranger e ele não for maligno.

Regiões Preferenciais da Classe: Os rangers são encontrados nos extremos da civilização, em regiões como Aglarond, Chult, Damara, Encontro Eterno, a Floresta Alta, Floresta Chondal, o Grande Vale, o Lago de Vapor, Lua Argêntea, Luiren, Narfell, o Norte, a Orla de Vilhon, Rashemen, Shaar, Tashalar, as Terras Centrais do Ocidente, as Terras da Horda, as Terras dos Vales e Vaasa. Os elfos da lua, selvagens, das florestas, gnomos dos subterrâneos, halflings pés-leves e austeros, e meio-orcs também costumam ser rangers.

Regiões de personagem

Um personagem no cenário dos Reinos Esquecidos possui mais que uma classe e uma raça. Sua terra natal determina parte de sua personalidade, sua aparência e suas habilidades mais desenvolvidas. Em termos de jogo, as regiões de personagem encorajam a escolha de uma classe relevante para a cultura dessa área, permitem a aquisição de talentos regionais especiais e fornecem algum equipamento extra, baseado no modo de vida da população local. Todos os jogadores podem selecionar uma região durante a criação do seu personagem.

"Região" é um termo amplo. Na maior parte dos casos, se refere a uma entidade política, como a nação magocrata de Thay, mas também pode aludir a uma área geográfica que não tenha um governo central ou fronteiras definidas, como as terras bárbaras de Narfell. Finalmente, é possível definir uma região como a identidade cultural e racial, como os anões dourados ou os meio-orcs.

Cada personagem terá somente uma terra natal, portanto é impossível adquirir os benefícios regionais de Amn e de sua nação vizinha, Tethyr. Por outro lado, os personagens das raças inumanas são capazes de escolher sua terra natal geopolítica ou sua cultura racial como região de personagem, mas eles devem pertencer a uma das classes indicadas para sua espécie ou terra natal de modo a selecionar os talentos regionais pertinentes e receber o equipamento inicial extra. Por exemplo, Vartok, o anão dourado, cresceu nas Montanhas Fumegantes de Unther, logo ele pode escolher a referência dos anões dourados ou de Unther como sua terra natal — se a descrição da classe de personagem de Vartok incluir a região e/ou raça escolhida (sob Regiões Preferenciais da Classe), ele terá acesso aos seus benefícios.

A Tabela 1–4: Regiões de Personagem, apresenta todas as regiões disponíveis aos personagens de Faerûn e relaciona os idiomas básicos, idiomas adicionais, talentos regionais e equipamento inicial extra de cada região.

Idiomas Básicos: Esses idiomas são conhecidos automaticamente por todos os personagens da região, independente do seu valor de Inteligência. O idioma Comum, embora não conste da tabela, sempre é automático a menos que Subterrâneo seja um idioma básico.

Idiomas Adicionais: Os personagens com Inteligência excepcional (12 ou mais) adquirem uma linguagem adicional para cada ponto de bônus nessa habilidade; esse idioma precisa ser escolhido entre os listados na referência da tabela (em substituição as opções do *Livro do Jogador*). Além disso, as seguintes linguagens sempre estão disponíveis como idiomas adicionais, independente da raça ou região: Abissal (clérigos), Aquan (genasi da água), Auran (genasi do ar), Celestial (clérigos), Comum, Dracônico (magos), Anão, Élfico, Gnomo, Goblin, Gigante, Gnoll, Halfling, Ígneo (genasi do fogo), Infernal (clérigos), Orc, Silvestre (druidas), Terran (genasi da terra) e Subterrâneo. Os druidas também conhecem Druídico além dos seus outros idiomas.

Finalmente, os personagens são capazes de aprender qualquer idioma de Faerûn gastando pontos na perícia Falar Idioma, independente da linguagem constar da lista ou não.

Talentos Regionais: Se você escolher uma classe de personagem que tenha a sua região/raça como preferencial, será possível selecionar os talentos regionais pertinentes àquele local. Esses talentos representam as habilidades mais comuns desenvolvidas pelos habitantes daquela área.

Caso não escolha uma região/raça existente na descrição de sua classe, o personagem não terá acesso aos talentos regionais. Ele continuará limitado à quantidade de talentos disponíveis em função de sua classe e raça.

Os talentos regionais podem ser adquiridos posteriormente na carreira do aventureiro. Com algumas poucas exceções, qualquer talento regional apropriado para a raça ou terra natal do personagem (que não foi escolhido no 1º nível) continuará disponível nas próximas ocasiões em que ele receberia novos talentos.

Também é possível selecionar os talentos de uma nova região, mesmo que a classe do personagem não conste da seção Regiões Preferenciais. Depois do 1º nível, cada 2 graduações em Conhecimento (local) permitem a aquisição dos talentos de uma única região (diferente da sua terra natal).

Equipamento: Finalmente, a tabela apresenta os equipamentos iniciais extras do seu personagem caso sua região/raça esteja presente nas Regiões Preferenciais da classe. Esse equipamento é somado a qualquer item existente no conjunto inicial ou adquirido com sua quantidade inicial de recursos. Se houver duas ou mais escolhas, o personagem deverá selecionar apenas uma delas.

É possível vender seu equipamento extra por metade do seu preço de mercado — some o valor obtido aos recursos iniciais (algumas áreas especialmente ricas fornecem moedas de ouro como uma das opções; nesse caso, não será necessário vendê-las).

Talentos

Quase todos os ladinos e guerreiros das terras místicas de Halruaa conhecem um pouco de magia. Já em Sembia, Águas Profundas e nas cidades sombrias dos drow, os duelistas aprendem o belo e mortífero estilo de luta das espadas gêmeas. Os rangers e druidas comuns das Terras dos Vales são conhecidos por sua incrível sorte e perseverança diante de perigos terríveis. Parece que qualquer aventureiro disposto a explorar as ruínas mortíferas e as inclementes regiões selvagens de Faerûn recebeu um mínimo de treinamento especializado ou herdou uma característica comum nas terras onde cresceu.

Os talentos desse capítulo complementam aqueles descritos no *Livro do Jogador* e obedecem a todas as regras padrão para determinar sua quantidade inicial e freqüência de aquisição. Além disso, alguns desses novos talentos possuem um pré-requisito adicional: a região apropriada de personagem, conforme explicado na seção anterior.

Alguns dos talentos regionais são definidos como [Geral, guerreiro]. Isso significa que um guerreiro é capaz de selecioná-los como talentos adicionais. Entretanto, o personagem ainda deverá atender aos pré-requisitos regionais para adquiri-lo (consulte Talentos Regionais, na seção Regiões de Personagem).


Fronteiras Pretendas
Lua Argêntea
O Norte
O Norte
A Floresta Alta
Anauroch
O Percurso
Vaasa
Narfell
Rashemen
Damara
Terras da Horda
Mar da Lua
O Grande Vale
Impiltur
Águas Profundas
Terra dos Vales
A Vastidão
Thesk
Thay
Cormyr
Sembia
Terras Centrais do Ocidente
As Moonshaes
Aglarond
Costa do Dragão
Orla de Vilhon
Amn
Chessenta
Mulhorand
Hlondeth
Floresta Chondal
Ilhas Nelanther
Tethyr
Unther
Lago de Vapor
Lantan
Calimshan
Grande Fenda
O Shaar
Luiren
Chult
Tashalar
Halruaa
Regiões de Personagens
Nenhuma Região Associada

Tabela 1-4: Regiões de Personagem

Região	Idiomas Básicos	Idiomas Adicionais	Talentos Regionais	Equipamento
Aglarond	Aglarondan	Chessentan, Damaran, Dracônico, Élfico, Mulhorandi, Orc, Silvestre	Disciplina, Sorte dos Heróis, Baldaquino	(A) Corselete de couro batido* e 20 fechas* (B) Pergaminho de *teia e proteção contra flechas* (C) Pergaminho de *silêncio* e *arma espiritual*
Águas Profundas	Chondathan	Anão, Élfico, Gigante, Goblin, Illuskan, Orc	Artista, Cosmopolita, Educação, Fala Mansa, Brutamontes, Estilo das Espadas Gêmeas	(Av) Escolha entre espada longa*, sabre* ou espada curta* (B) 2 pergaminhos de 2º nível (C) 300 PO
Amn	Chondathan	Alzhedo, Élfico, Gigante, Goblin, Illuskan, Nexalan, Shaaran	Cosmopolita, Educação, Mãos de Prata, Ardiloso	(A) Instrumentos de ladrão, besta de mão, 10 virotes* (B) Escolha entre espada longa* ou espada curta* (C) Cavalo de guerra leve, freio e rédeas, sela militar, corselete de couro batido para montaria
Anão cinzento	Anão, Subterrâneo	Comum, Dracônico, Gigante, Goblin, Orc, Terran	Obstinado, Adaptação à Luz do Dia, Origem Mercante, Resistência a Venenos, Mãos de Prata	(A) Camisão de cota de malha* e 10 virotes* (B) Machadinha* ou machado de guerra*
Anão do escudo	Anão	Chondathan, Dracônico, Gigante, Goblin, Illuskan, Orc	Obstinado, Caçador Treinado, Sobrevivente, Gêmeo do Trovão	(A) Martelo de combate* ou machado de combate anão* (B) Peitoral de aço e *poção de curar ferimentos leves*
Anão dourado	Anão	Gigante, Gnomo, Goblin, Shaaran, Terran, Untheric	Obstinado, Mãos de Prata, Fala Mansa, Gêmeo do Trovão	(A) Pergaminho de *força do touro* e 5 pedras trovão (B) Machado de combate anão* (C) Loriga* e escudo grande de aço*
Anauroch	Midani (ou Netherese — somente vultos)	Chondathan, Damaran, Dracônico, Gnoll, Netherese, Orc	Disciplina, Sobrevivente	(A) Cimitarra* ou adaga* (B) Arco curto composto reforçado [+1] e 20 flechas*
Calimshan	Alzhedo	Auran, Chondathan, Chultian, Dracônico, Ígneo, Shaaran, Tashalan	Linhagem Ígnea, Mente sobre Matéria, Ardiloso, Brutamontes	(A) Varinha de *mísseis mágicos* (1º) com 20 cargas (B) Corselete de couro batido* e 3 *poções de curar ferimentos leves* (1º)
Chessenta	Chessentan	Aglarondan, Chondathan, Dracônico, Mulhorandi, Turmic, *Untheric*	Aprendizado Arcano, Artista, Educação, Ardiloso	(A) Espada curta* ou lança longa* (B) Peitoral de aço* (C) Pergaminho de *nublar* e levitação
Chult	Chultian	Alzhedo, Dracônico, Anão, Goblin, Silvestre, Shaaran, Tashalan	Caçador Treinado, Sangue Ofídio, Sobrevivente	(A) *poção de esconder-se* e *poção de esgueirar* (B) 2 doses de veneno de escorpião monstruoso Grande (C) Kukri* ou meia-lança*
Cormyr	Chondathan	Élfico, Damaran, Gnomo, Goblin, Halfling, Orc, Turmic	Disciplina, Educação, Caçador Treinado, Cavaleiro	(A) Espada longa* ou maça pesada* (B) brunea* (C) Pergaminho de *esfera flamejante* e *vigor*
Costa do Dragão	Chondathan	Aglarondan, Chessantan, Damaran, Goblin, Halfling, Orc, Turmic	Obstinado, Mãos de Prata, Brutamontes	(A) Sabre* ou besta leve* (B) *Poção de proteção contra flechas* ou *nublar*
Damara	Damaran	Chondathan, Anão, Gigante, Goblin, Orc, Uluik	Obstinado, Caçador Treinado, Sobrevivente	(A) Espada bastarda* ou machado de guerra* (B) 2 pergaminhos de *curar ferimentos moderados* (C) 300 PO em pedras-sangue
Elfo da lua	Élfico	Auran, Chondathan, Gnoll, Gnomo, Halfling, Illuskan, Silvestre	Educação, Mateiro, Mente sobre Matéria, Força de Espírito	(A) Escolha entre espada longa*, sabre* ou arco longo* (B) Peitoral de aço e 20 flechas* (C) Pergaminho de *pele de árvore* e *curar ferimentos moderados*
Elfo das florestas	Élfico	Chondathan, Dracônico, Gnomo, Goblin, Gnoll, Silvestre	Caçador Treinado, Mateiro, Força de Espírito, Baldaquino	(A) Arco curto composto reforçado [+2] (B) Arco longo composto reforçado [+2] (C) Corselete de couro batido* e *poção de esgueirar*
Elfo do sol	Élfico	Auran, Celestial, Chondathan, Gnomo, Halfling, Illuskan, Silvestre	Disciplina, Educação, Mente sobre Matéria, Força de Espírito	(A) Escolha entre espada longa*, lança longa* ou arco longo* (B) Pergaminhos de *invisibilidade* e *levitação* (C) *Varinha de leque cromático* (20 cargas)
Elfo drow	Élfico, Subterrâneo	Abissal, Comum, Dracônico, Sinais Drow, Goblin, Illuskan	Adaptação à Luz do Dia, Furtivo, Sobrevivente, Estilo das Espadas Gêmeas	(A) Besta de mão e 20 virotes* (B) Espada curta* ou adaga* (C) Pergaminho de agilidade felina e teia
Elfo selvagem	Élfico	Gnoll, Illuskan, Orc, Silvestre, Tashalan	Mateiro, Força de Espírito, Sobrevivente, Baldaquino	(A) Lança curta* ou arco longo* (B) Corselete de couro batido* e 20 flechas* (C) Gibão de peles* e *poção de esconder*
Encontro Eterno	Élfico	Aquan, Auran, Celestial, Chondathan, Illuskan, Silvestre	Artista, Etiqueta da Magocracia, Educação	(A) Pergaminho de arrombar e amuleto de Quaal (árvore) (B) Corselete de couro batido*, 3 poções de *curar ferimentos leves* (C) Espada longa* ou arco longo*

Região	Idiomas Básicos	Idiomas Adicionais	Talentos Regionais	Equipamento
Floresta Alta	Chondathan	Élfico, Gnoll, Goblin, Halfling, Illuskan, Silvestre	Mateiro, Baldaquino	(A) Espada longa* ou lança longa* (B) Arco longo composto reforçado [+2] (C) Poção de suportar elementos
Floresta Chondal	Shaaran	Chessentan, Chondathan, Élfico, Halfling, Gnoll, Shaaran, Silvestre, Untheric	Mateiro, Sobrevivente, Baldaquino	(A) Arco curto*, arco longo*, ou meia-lança (B) 3 doses de veneno basalto azul (C) 2 doses de veneno de aranha Média
Gnomo das Profundezas	Gnomo, Subterrâneo	Comum, Dracônico, Anão, Élfico, Illuskan, Terran	Origem Mercante, Força de Espírito, Sobrevivente	(A) Escolha entre adaga*, picareta leve* ou picareta pesada* (B) Camisão de cota de malha* e 20 flechas*
Gnomo das rochas	Gnomo	Chondathan, Dracônico, Anão, Goblin, Illuskan, Silvestre, Terran	Artista, Disciplina, Força de Espírito	(A) Pistola, pólvora e 10 balas†* (B) Corselete de couro batido*, 3 bolsas de cola (C) Pergaminho de *invisibilidade e imagem menor*
Grande Vale	Damaran	Gigante, Goblin, Rashemi, Mulhorandi	Obstinado, Mateiro, Mãos de Prata	(A) Arco longo* ou arco curto* (B) Kit de primeiros socorros, 2 antídotos e 20 flechas*
Halfling austero	Halfling	Anão, Gnoll, Goblin, Halruaan, Shaaran	Disciplina, Milícia, Furtivo, Força de Espírito	(A) Espada curta* (B) Escudo de madeira negra (C) *Poção de esconder-se* e *esgueirar*
Halfling espectral	Halfling	Chondathan, Élfico, Gnoll, Shaaran, Silvestre	Mateiro, Furtivo, Força de Espírito, Sobrevivente, Baldaquino	(A) Escolha entre arco curto*, arco longo* ou meia-lança* (B) 3 doses de veneno de basalto azul (C) 2 doses de veneno de aranha Média
Halfling pés-leves	Halfling	Chessentan, Chondathan, Damaran, Anão, Élfico, Illuskan, Goblin	Fala Mansa, Força de Espírito, Furtivo, Sobrevivente	(A) Escolha entre besta leve*, funda* ou arco curto* (B) *Amuleto de Quaal* (pássaro) (C) 40 flechas* ou virotes*
Halruaa	Halruaan	Dambrathan, Élfico, Goblin, Halfling, Shaaran, Tashalan	Aprendizado Arcano, Etiqueta da Magocracia, Treinamento Mágico	(A) Pergaminhos arcanos (1 de 2º nível e 6 de 1º nível) (B) Poções totalizando 300 PO ou menos
Humano	Terra Natal	Qualquer uma (exceto as secretas)	Conforme a região	(A) Conforme a região
Ilhas Moonshae	Illuskan	Aquan, Chondathan, Élfico, Gigante, Orc, Silvestre	Obstinado, Força de Espírito, Sobrevivente	(A) Corselete de couro batido* e 20 flechas* (B) Arco longo* (C) Escolha entre machadinha*, machado de guerra* ou machado grande*
Ilhas Nelanther	Chondathan	Alzhedo, Goblin, Illuskan, Lantanese, Orc, Shaaran	Destemido, Obstinado, Brutamontes	(A) Cimitarra* ou adaga* (B) Pistola, pólvora e 10 balas†* (C) 3 *poções de curar ferimentos leves* e 150 PO
Impiltur	Damaran	Aglarondan, Chessentan, Chondathan, Anão, Gigante, Goblin, Mulhorandi, Turmic	Disciplina, Origem Mercante, Milícia, Mãos de Prata	(A) Instrumentos de ladrão* e corselete de couro batido* (B) *Poção de carisma* (C) Espada bastarda* ou espada larga*
O Lago de Vapor	Shaaran	Alzhedo, Chondathan, Anão, Goblin, Comum, Tashalan	Caçador Treinado, Origem Mercante	(A) Escolha entre cimitarra*, falcione* ou glaive* (B) *Poção de visão no escuro* ou *invisibilidade*
Lantan	Lantanense	Alzhedo, Chondathan, Anão, Gnomo, Ígneo, Illuskan, Shaaran	Aprendizado Arcano, Educação, Origem Mercante	(A) Pistola, pólvora e 10 balas†* (B) Besta pesada*
Lua Argêntea	Chondathan, Illuskan	Anão, Élfico, Gigante, Illuskan, Midani, Orc, Silvestre	Destemido, Educação, Fala Mansa, Sobrevivente	(A) Escolha entre espada longa*, sabre* ou arco longo* (B) Camisão de cota de malha* (C) Corselete de couro batido* e um pergaminho de 2º nível
Luiren	Halfling, Shaaran	Anão, Gnoll, Goblin, Halruaan, Shaaran, Untheric	Disciplina, Milícia, Fala Mansa	(A) Espada curta* (B) Escudo de madeira negra (C) *Poção de esconder-se* e *esgueirar*
Mar da Lua	Damaran	Chondathan, Chessentan, Dracônico, Gigante, Goblin, Midani, Orc	Caçador Treinado, Mãos de Prata, Ardiloso, Brutamontes	(A) Espada curta* ou espada de duas lâminas* (B) Besta leve* (C) Besta de mão e 2 doses de óleo de sangue verde
Meio-elfo	Élfico, terra natal	Qualquer uma (exceto as secretas)	Conforme a região ou a raça élfica	(A) Conforme a região ou a raça élfica
Meio-orc	Orc, terra natal	Damaran, Gigante, Gnoll, Goblin, Illuskan, Subterrânea	Resistência a Venenos, Furtivo	(A) *Poção de força do touro* e *poção de curar ferimentos moderados* (B) Loriga com cravos para armadura (C) Escolha entre mangual atroz*, machado grande* ou machado orc duplo*
Mulhorand	Mulhorandi	Aglarondan, Chessentan, Dracônico, Durpari, Goblin, Tuigan, Untheric	Aprendizado Arcano, Educação	(A) Escolha entre foice curta*, foice longa* ou falcione* (B) 2 pergaminhos de magias divinas de 2º nível (C) *Poção de restauração menor*

Região	Idiomas Básicos	Idiomas Adicionais	Talentos Regionais	Equipamento
Narfell	Damaran	Goblin, Orc, Rashemi, Tuigan, Uluik	Obstinado, Cavaleiro, Sobrevivente	(A) Cavalo de guerra leve, freio e rédeas, sela militar, corselete de couro batido para montaria (B) Escolha entre lança leve*, lança longa* ou kukri*
O Norte	Chondathan, Illuskan	Anão, Élfico, Gigante, Goblin, Midani, Orc	Caçador Treinado, Cavaleiro, Sobrevivente	(A) Corselete de couro batido* e *poção de esconder-se* (B) Escolha entre machado de guerra*, maça pesada* ou espada longa*
Orc	Orc	Damaran, Gigante, Gnoll, Goblin, Illuskan, Subterrâneo	Adaptação à Luz do Dia, Resistência a Venenos	(A) *Poção de força do touro* e *poção de curar ferimentos moderados* (B) Loriga com cravos para armadura (C) Escolha entre mangual atroz*, machado grande* ou machado orc duplo*
A Orla de Vilhon	Chondathan, Shaaran**, Turmic**	Chessentan, Damaran Dracônico, Élfico, Goblin, Shaaran, Turmic	Mãos de Prata, Sangue Ofídio (apenas em Hlondeth), Sobrevivente, Brutamontes	(A) Sabre* ou adaga* (B) Corselete de couro batido* e 20 virotes*
Rashemen	Rashemi	Aglarondan, Damaran, Goblin, Mulhorandi, Tuigan	Obstinado, Ethran, Sobrevivente	(A) *Poção de salto, curar ferimentos leves* e *visão* (2 de cada) (B) *Varinha de luz* ou *de detectar magia* (C) Escolha entre corrente com cravos*, nunchaku* ou siangham*
Sembia	Chondathan	Chessentan, Damaran, Gnomo, Halfling, Mulhorandi, Shaaran, Turmic	Destemido, Educação, Origem Mercante, Mãos de Prata, Estilo das Espadas Gêmeas	(A) 300 PO
O Shaar	Shaaran	Alzhedo, Dambrathan, Durpari, Anão, Gnoll, Halruaan, Mulhorandi, Tashalan, Untheric	Cavaleiro Nômade, Mãos de Prata, Sobrevivente	(A) Corselete de couro batido* e *poção de visão* (B) Cavalo de guerra leve, freio e rédeas, sela militar, corselete de couro batido para montaria
Tashalar	Tashalan	Alzhedo, Chultian, Dracônico, Illuskan, Orc, Shaaran, Silvestre	Caçador Treinado, Origem Mercante, Sangue Ofídio	(A) Besta de mão e 2 doses de óleo de sangue verde (B) Besta leve* (C) Gibão de peles* e escudo de madeira negra
As Terras dos Vales		Chondathan Gigante, Gnomo, Orc, Silvestre	Destemido, Mateiro, Élfico, Damaran, Sorte dos Heróis, Milícia, Força de Espírito	(A) Arco longo composto reforçado [+2] (B) Arco curto composto reforçado [+2] (C) Arco longo*, lança curta* ou bordão* (D) *Poção de curar ferimentos moderados*
As Terras Centrais do Ocidente	Chondathan	Élfico, Gigante, Goblin, Illuskan, Midani, Orc	Obstinado, Cavaleiro, Sobrevivente	(A) Espada bastarda* ou espada larga* (B) Peitoral de aço (C) *Poção de restauração menor*
As Terras da Horda	Tuigan	Goblin, Damaran, Mulhorandi, Rashemi, Shou	Cavaleiro Nômade, Cavaleiro, Sobrevivente	(A) Arco curto composto* (B) Cavalo leve, freio e rédeas, sela militar e corselete de couro batido para montaria
Tethyr	Chondathan	Élfico, Goblin, Illuskan, Lantanese, Shaaran, Silvestre	Destemido, Caçador Treinado, Sorte dos Heróis, Origem Mercante	(A) *Poção de curar ferimentos moderados* (B) Pergaminhos de *proteção contra flechas* e *nublar* (C) Pergaminhos de *ajuda* e *restauração menor*
Thay	Mulhorandi	Chessentan, Damaran, Infernal, Rashemi, Tuigan, Untheric	Disciplina, Mente sobre Matéria, Foco em Tatuagem	(A) 2 pergaminhos de 2º nível (B) 1 pergaminho de 2º nível e 6 de 1º nível (C) Espada longa*
Thesk	Damaran	Aglarondan, Chondathan, Gigante, Gnoll, Mulhorandi, Rashemi, Tuigan, Turmic, Shou	Origem Mercante, Mãos de Prata, Fala Mansa	(A) Corselete de couro batido* e instrumentos de ladrão* (B) Corselete de couro batido* e kit de primeiros socorros (C) Corselete de couro batido* e um instrumento musical*
Unther	Untheric	Chessentan, Dracônico, Mulhorandi, Orc, Shaaran	Aprendizado Arcano, Ardiloso, Brutamontes	(A) Peitoral de aço* (B) Brunea* e 20 flechas C) Pergaminho de *detectar pensamentos* e *confundir detecção*
Vaasa	Damaran	Abissal, Gigante, Goblin, Orc, Uluik	Destemido, Obstinado, Caçador Treinado, Cavaleiro Nômade (apenas no Percurso), Sobrevivente	(A) Cota de talas* (B) Maça pesada* ou maça leve* (C) *Poção de máscara das sombras*
A Vastidão	Damaran	Aglarondan, Chondathan, Anão, Gigante, Goblin, Mulhorandi, Orc, Rashemi, Tuigan, Turmic, Shou	Sorte dos Heróis, Origem Mercante, Brutamontes	(A) 3 *poções de curar ferimentos leves* e 20 flechas* (B) Loriga segmentada com cravos para armadura

* Armadura, arma ou item obra-prima.

** Shaaran apenas em Sespech e Turmic apenas em Turmish.

† As armas renascentistas são descritas na pág. 62 do *Livro do Mestre*.

Adaptação à Luz do Dia [geral]

Em função de um longo exílio, fora da terra natal sombria de sua espécie, você aprendeu a suportar a dolorosa luz solar do mundo da superfície.

Regiões: Drow, anão cinzento, orc.

Benefício: Caso o personagem seja uma criatura que sofra penalidades de circunstância quando exposta a luz intensa (como os drow e os duergar), ele não sofrerá mais essas penalidades, a despeito da fonte de iluminação ser natural ou mágica.

Adiar Magia [metamágico]

Você pode conjurar magias que surtirão efeito ou serão ativadas depois de um curto período de tempo.

Pré-requisito: Outro talento metamágico.

Benefício: Uma magia adiada terá sua ativação postergada entre 1 e 5 rodadas depois do final da conjuração. O personagem determina esse atraso no momento da conjuração; é impossível alterá-lo posteriormente. A magia será ativada na rodada determinada, imediatamente antes do resultado de Iniciativa do conjurador. Apenas magias de área, pessoais e de toque podem ser afetadas por esse talento.

Qualquer decisão sobre a magia, inclusive as jogadas de ataque, escolha de alvos ou determinação e formato de uma área, precisam ser realizadas durante a conjuração. Todos os fatores que envolvam os alvos afetados pela magia, inclusive testes de resistência, são decididos quando a magia for disparada. Caso as condições gerais sejam alteradas entre a conjuração e a ativação, tornando a magia impossível — por exemplo, o alvo escolhido abandonou a área de alcance máximo antes do efeito ser disparado — a magia fracassará.

É possível *dissipar* uma magia adiada normalmente durante esse atraso; ela também será detectada sem problemas numa área ou alvo por efeitos como *detectar magia*. Uma magia adiada ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores.

Aprendizado Arcano [geral]

Na sua terra natal, todos que demonstram alguma capacidade na Arte podem receber treinamento como portadores da magia. Inúmeras pessoas conhecem um pouco dos caminhos do bardo, do mago ou do feiticeiro.

Regiões: Chessenta, Halruaa, Lantan, Mulhorand, Unther.

Benefício: Escolha uma classe de conjurador arcano: ela também será considerada sua classe favorecida, somada a qualquer outra já selecionada. Por exemplo, um guerreiro/ladino humano poderia adquirir níveis de mago sem sofrer quaisquer penalidades de XP em função das suas três classes.

Especial: Esse talento está disponível somente para personagens de 1º nível.

Ardiloso [geral]

Você sabe como se manter informado, fazer perguntas e interagir com o submundo sem levantar suspeitas.

Regiões: Amn, Calimshan, Chessenta, Mar da Lua, Unther.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Blefar e Obter Informação.

Artesão Mágico [geral]

Você dominou o método de criação de um item mágico específico.

Pré-requisito: Qualquer talento de criação de itens.

Benefício: Quando adquirir esse talento, escolha um talento de criação de itens do personagem: antes de calcular o custo em XP e matéria-prima para criar o item pertinente, multiplique o preço base por 75%.

Especial: É possível selecionar esse talento diversas vezes; cada vez ele se aplicará a um item mágico diferente.

Tabela 1-5: Talentos

Talentos Gerais	Pré-requisito
Adaptação à Luz do Dia	Atender requisitos regionais
Aprendizado Arcano	Atender requisitos regionais
Ardiloso	Atender requisitos regionais
Artesão Mágico	Qualquer talento de criação de itens
Artista	Atender requisitos regionais
Baldaquino	Atender requisitos regionais
Brutamontes	Atender requisitos regionais
Caçador Treinado	Atender requisitos regionais
Cavaleiro	Atender requisitos regionais
Cavaleiro Nômade	Atender requisitos regionais
Conjurador Pródigo	—
Contramágica Aprimorada	—
Conversão Arcana	Dominar Magia
Cosmopolita	Atender requisitos regionais
Destemido	Atender requisitos regionais
Disciplina	Atender requisitos regionais
Educação	Atender requisitos regionais
Estilo das Espadas Gêmeas	Combater com Duas Armas, atender requisitos regionais
Ethran	Sexo feminino, Car 11+, 1º nível de conjurador ou maior, aprovação da sociedade
Etiqueta da Magocracia	Atender requisitos regionais
Fala Mansa	Atender requisitos regionais
Familiar Aprimorado	Habilidade de adquirir um novo familiar, tendência compatível
Foco em Magia Aprimorado	Foco em Magia
Foco em Tatuagem	Especializado em uma escola de magia, atender requisitos regionais
Força de Espírito	Atender requisitos regionais
Furtivo	Atender requisitos regionais
Gêmeo do Trovão	Atender requisitos regionais
Linhagem Ígnea	Atender requisitos regionais
Magia de Trama de Sombras	Sab 13+ ou divindade patrona (Shar)
Magia Inata	Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos
Magia Penetrante Aprimorada	Magia Penetrante
Mãos de Prata	Atender requisitos regionais
Mateiro	Atender requisitos regionais
Mente sobre Matéria	Atender requisitos regionais
Milícia	Atender requisitos regionais
Obstinado	Atender requisitos regionais
Origem Mercante	Atender requisitos regionais
Preparação Arcana	Feiticeiro ou bardo
Resistência a Venenos	Atender requisitos regionais
Sangue Ofídio	Atender requisitos regionais
Sobrevivente	Atender requisitos regionais
Sorte dos Heróis	Atender requisitos regionais
Treinamento Mágico	Int 10+, Atender requisitos regionais
Talentos de Criação de Itens	**Pré-requisito**
Criar Portal	Criar Itens Maravilhosos
Inscrever Runas	Int 13+, perícia Ofícios apropriada, 3º nível de conjurador divino
Talentos Metamágicos	**Pré-requisito**
Adiar Magia	Qualquer talento metamágico
Duplicar Magias	Qualquer talento metamágico
Magia Perniciosa	Magia de Trama de Sombras
Magia Persistente	Estender Magia
Magia Tenaz	Magia de Trama de Sombras
Magia Traiçoeira	Magia de Trama de Sombras

Artista [geral]

Você cresceu numa cultura onde as artes, a filosofia e a música ocupam um lugar proeminente na sociedade.

Regiões: Chessenta, Encontro Eterno, Águas Profundas, gnomo das rochas.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em qualquer dos testes de Atuação e Ofícios relacionados a trabalhos artísticos, como caligrafia, pintura, escultura ou costura.

Baldaquino [geral]

Seu povo sente-se confortável nas árvores ou em locais elevados, desafiando as altitudes que congelariam outras pessoas de medo.

Regiões: Aglarond, Floresta Alta, Floresta Chondal, halfling espectral, elfo selvagem e das florestas.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Escalar. Além disso, ele não perde seu bônus de Destreza na Classe de Armadura ou concede +2 de bônus ao seu atacante enquanto escala.

Brutamontes [geral]

Seu povo é famoso por eliminar a competição e pelo hábito de pressionar os adversários. Enquanto as pessoas debatem, vocês agem.

Regiões: Águas Profundas, Calimshan, Costa do Dragão, Ilhas Nelanther, Mar da Lua, Orla de Vilhon, Unther, a Vastidão.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de Iniciativa e em testes de Intimidar.

Caçador Treinado [guerreiro, geral]

Nas regiões ameaçadas por inumanos malignos, vários combatentes desenvolvem técnicas eficazes para enfrentar essas criaturas. Você serviu como soldado na milícia ou unidade militar dedicada à proteção de sua terra natal contra os agressores ferozes que assolam a região.

Regiões: Chult, Cormyr, Damara, Lago de Vapor, o Mar da Lua, o Norte, Tashalar, Tethyr, Vaasa, anão do escudo e elfo das florestas.

Benefício: A terra natal do personagem determinará a espécie de inimigo que ele costuma caçar. Quando enfrentar criaturas dessa raça, ele recebe +1 de bônus de competência na jogada de dano usando armas brancas e armas de disparo a 9 metros de distância ou menos; além disso, contra essas criaturas, considere que o personagem tem o talento Sucesso Decisivo Aprimorado da arma empunhada — mas esse benefício não se acumula com o talento Sucesso Decisivo Aprimorado.

Especial: Em Cormyr, Damara, Tethyr, Vaasa ou para os anões escudo, os inimigos tradicionais serão goblinóides — goblins, robgoblins e bugbear. Em Chult e Tashalar, esse talento se aplica contra o povo-lagarto e os yuan-ti. Os elfos das florestas caçam gnolls. No Lago de Vapor, no Norte e no Mar da Lua, os inimigos serão os orcs e os meio-orcs.

É possível adquirir esse talento diversas vezes, mas seus efeitos não são cumulativos. Sempre que selecioná-lo, o personagem deve ser capaz de aprender os talentos regionais de uma localidade que combata uma espécie diferente daquela especificada no talento original.

Cavaleiro [guerreiro, geral]

Seu povo cavalga e caminha com a mesma desenvoltura.

Regiões: Cormyr, Narfell, o Norte, Terras Centrais do Ocidente, Terras da Horda.

Benefício: O personagem recebe +3 de bônus em testes de Cavalgar.

Cavaleiro Nômade [guerreiro, geral]

Você cresceu numa cultura que sobrevive graças às suas montarias e pontaria.

Regiões: O Shaar, Terras da Horda, Vaasa (apenas no Percurso).

Benefício: O personagem adquire o talento Usar Armas Comuns (arco curto composto) e recebe +2 de bônus em testes de Cavalgar.

Conjurador Pródigo [geral]

Você tem um dom excepcional para a magia.

Benefício: Quando determinar as magias adicionais e a CD dos testes de resistência das magias do personagem, adicione 2 pontos ao valor da sua habilidade primária de conjuração (Carisma para bardos e feiticeiros, Sabedoria para conjuradores divinos e Inteligência para magos). Caso o personagem tenha várias classes de conjurador, esse bônus é aplicado a somente uma delas.

Especial: Esse talento está disponível somente para personagens de 1º nível. Caso adquira esse talento mais de uma vez (para conjuradores humanos ou de espécies que recebam mais de um talento no 1º nível, por exemplo), ele sempre se aplicará a uma classe diferente. É possível selecionar esse talento mesmo se o personagem ainda não tiver níveis da classe de conjurador adequada.

Contra-mágica Aprimorada [geral]

Você compreende as diferenças da magia com tanta profundidade que se tornou capaz de dissipar as magias adversárias com mais eficiência.

Benefício: Quando tentar realizar uma contra-mágica, será possível utilizar uma magia da mesma escola, de um nível superior ou maior, no lugar da magia idêntica ou específica para a contra-mágica.

Conversão Arcana [geral]

Sua intensa familiaridade com uma das suas magias dominadas lhe permite converter outras magias preparadas em cópias dela.

Pré-requisito: Dominar Magia.

Benefício: Escolha uma magia afetada pelo talento Dominar Magia: o personagem será capaz de transformar outras magias arcanas preparadas, de nível equivalente ou superior, num efeito de Conversão Arcana, de maneira semelhante à conversão espontânea dos clérigos para efeitos de *curar* ou *infligir* ferimentos.

Especial: É possível selecionar esse talento diversas vezes; cada vez ele se aplicará a uma magia dominada diferente.

Cosmopolita [geral]

Sua exposição aos milhares de caminhos bifurcados da cidade lhe ensinou muitas coisas que uma pessoa comum nunca aprenderia.

Regiões: Amn, Águas Profundas

Benefício: Escolha uma perícia de outra classe (exceto as exclusivas): ela também será considerada uma perícia de classe para o personagem e ele recebe +2 de bônus em qualquer teste dessa perícia.

Especial: É possível selecionar esse talento diversas vezes, mas seus efeitos não se acumulam. Sempre que escolher esse talento, o bônus será aplicado a uma nova perícia.

Criar Portal [criação de itens]

Você aprendeu os ofícios ancestrais da criação de *portais*, dispositivos mágicos permanentes capazes de transportar imediatamente aqueles que conhecem seus segredos de um local a outro. Faerûn está crivada de portais.

Pré-requisito: Criar Item Maravilhoso.

Benefício: O personagem poderá criar qualquer *portal* caso atenda seus pré-requisitos. Criar um *portal* leva um dia para cada 1.000 PO constantes em seu preço base. Para criar um *portal*, é preciso gastar 1/25 do seu preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade de seu preço base. Consulte o Capítulo 2: Magias, para obter detalhes sobre a criação de *portais*.

Alguns *portais* demandam custos extras em componentes materiais ou em XP, conforme especificado em suas descrições. Esses custos são adicionados àqueles derivados do preço base do *portal*.

Destemido [geral]

Você conhece o significado de lutar pela própria vida e o valor do raciocínio rápido e de reações imediatas quando as espadas são desembainhadas e magias mortíferas são conjuradas. Seus inimigos dificilmente o surpreendem.

Regiões: Terra dos Vales, Ilhas Nelanther, Sembia, Lua Argêntea, Tethyr, Vaasa.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de Iniciativa e em testes de Observar.

Disciplina [geral]

Seu povo é admirado por sua determinação sincera e sua clareza de propósito. Você dificilmente é distraído por magias ou ataques.

Regiões: Aglarond, Anauroch, Cormyr, Impiltur, Thay, halfling austero, elfo do sol e gnomo das rochas.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus em testes de resistência de Vontade e +2 de bônus em testes de Concentração.

Duplicar Magia [metamágico]

Você pode conjurar uma magia com uma cópia idêntica, simultaneamente.

Pré-requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: Uma magia alterada por esse talento afetará o alvo duas vezes, como se o personagem tivesse conjurado a mesma magia duas vezes, no mesmo local ou alvo, simultaneamente. Todas as variantes da magia (como alvos, área afetada, etc) são aplicadas às duas cópias da magia. O alvo sofre todos os efeitos de ambas as magias em separado e tem direito a um teste de resistência contra cada uma delas.

Em alguns casos, um fracasso nos dois testes de resistência gera efeitos redundantes, como enfeitiçar pessoas duplicado, por exemplo (veja Combinando Efeitos Mágicos, pág. 153 do *Livro do Jogador*), embora um aliado do alvo enfeitiçado seja obrigado a obter sucesso em dois testes de dissipar para libertá-lo. Semelhante aos demais talentos metamágicos, uma magia duplicada não afeta sua vulnerabilidade à contra-mágica (por exemplo, usar uma magia normal para conter uma magia duplicada não anulará apenas metade do efeito).

Uma magia duplicada ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores.

Educação [geral]

Em algumas regiões, a pena tem mais importância que a espada. Na sua juventude, você recebeu o benefício de vários anos de uma educação parcialmente formal.

Regiões: Amn, Chessenta, Cormyr, Encontro Eterno, Lantan, Mulhorand, Sembia, Lua Argêntea, Águas Profundas, elfo da lua e do sol

Benefício: Todas as perícias Conhecimento são consideradas perícia de classe para o personagem. Além disso, ele recebe +1 de bônus em todos os testes de 2 perícias Conhecimento (a escolha do jogador).

Especial: Esse talento está disponível somente para personagens de 1º nível.

Estilo das Espadas Gêmeas [guerreiro, geral]

Você dominou um estilo de defesa que ilude seus adversários.

Pré-requisito: Combater com Duas Armas.

Regiões: Águas Profundas, Sembia, elfo drow.

Benefício: Durante sua ação, quando estiver lutando com duas espadas (adaga, espada longa, sabre, cimitarra, ou espada curta, em qualquer combinação), o personagem é capaz de escolher um inimigo em combate corpo a corpo para receber +2 de bônus na Classe de Armadura contra este adversário. Esse bônus se acumula com o bônus de armadura da armadura e escudo do personagem. É possível selecionar um novo oponente em qualquer ação. Qualquer condição que o faça perder seu bônus de Destreza na CA (caso exista) também anulará esse benefício.

Os efeitos desse talento apenas serão válidos se o personagem tiver o talento Usar das armas adequadas.

Ethran [geral]

Você foi iniciada nos segredos das Bruxas de Rashemen e é considerada uma integrante em treinamento das Hathran.

Pré-requisitos: Sexo Feminino, Carisma 11+, 1º nível de conjurador ou superior, aprovação da sociedade.

Regiões: Rashemen

Benefício: A personagem será uma integrante respeitada das Bruxas de Rashemen. Ela recebe +2 de bônus em testes de Empatia com Animais e Senso de Direção. Além disso, quando estiver lidando com outras Rashemi, ela recebe +2 de bônus em qualquer teste relacionado ao Carisma. O Mestre precisa aprovar a aquisição desse talento e a personagem deve manter uma postura adequada com as Bruxas de Rashemen. Caso elas desaprovem ou expulsem a personagem, ela perderá todos os benefícios desse talento.

Etiqueta da Magocracia [geral]

Você cresceu numa terra governada por ordens de magos poderosas. Em qualquer lugar onde os grandes conjuradores são comuns, a etiqueta cautelosa é uma norma muito respeitada e quase todos sabem reconhecer mercadorias mágicas.

Regiões: Encontro Eterno, Halruaa

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Diplomacia e Identificar Magias.

Fala Mansa [geral]

Seu povo está acostumado a lidar e convencer estranhos e estrangeiros sem a necessidade de desembainhar armas.

Regiões: Águas Profundas, Lua Argêntea, Luiren, Thesk, anão dourado, halfling pés-leves.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Diplomacia e Sentir Motivação.

Familiar Aprimorado [geral]

Sempre que for possível adquirir um novo familiar, você poderá selecioná-lo de uma lista incomum.

Pré-requisito: Capacidade de adquirir um novo familiar, tendência compatível.

Benefício: Quando o personagem invocar um familiar, as criaturas indicadas a seguir também estarão disponíveis. A tendência do familiar deve estar, no máximo, a "um passo" da tendência do conjurador em cada aspecto (Leal e Caótico, Bom e Mal).

Um familiar aprimorado está vinculado magicamente ao mestre de forma idêntica a um familiar comum. Ele terá as estatísticas básicas de sua espécie, conforme apresentadas no *Livro dos Monstros* ou no Capítulo 9: Monstros desse livro, com as seguintes alterações:

Pontos de Vida: Metade do total do mestre ou a quantidade normal do familiar (o que for maior).

Ataques: Considere o bônus base de ataque do mestre ou do familiar (o que for melhor). Aplique o modificador mais elevado entre Destreza e Força da criatura para determinar o bônus para ataques corpo a corpo desarmados. Ela causa a mesma quantidade de dano de um espécime normal.

Ataques Especiais: Idênticos aos ataques especiais da criatura normal.

Qualidades Especiais: Idênticas às qualidades especiais da criatura normal.

Testes de Resistência: Considere o bônus base de resistência do mestre ou do familiar (o que for maior).

Perícias: Idênticas às perícias da criatura normal.

Habilidades Especiais do Familiar: Use a Tabela 3–19: Habilidades Especiais dos Familiares, pág. 51 do *Livro do Jogador*, para determinar as habilidades adicionais que o familiar adquire.

Tabela 1-6: Familiares Aprimorados

Tipo de Familiar	Nível de Conjurador Mínimo
Beholder, globo ocular† [Neutro e Mau]	5
Diabrete [Leal e Mau]	7
Felino, tressym †† [Neutro]	5
Lagarto elétrico [Neutro]	5
Morcego, caçador noturno† [Neutro e Mau]	5
Operário formian [Leal e Neutro]	7
Pseudodragão [Neutro e Bom]	7
Quasit [Caótico e Mau]	7
Stirge [neutro]	5

† Essas criaturas são descritas no livro *Monstros de Faerûn*

†† Essa criatura está descrita no Capítulo 9: Monstros

Foco em Magia Aprimorado [geral]

Escolha uma escola de magia já selecionada pelo seu talento Foco em Magia: as suas magias dessa escola serão ainda mais poderosas.

Pré-requisito: Foco em Magia.

Benefício: O personagem adiciona +4 na Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra as magias da escola selecionada. Esse talento substitui os bônus (mas não acumula) fornecidos pelo Foco em Magia anterior.

Especial: É possível adquirir esse talento diversas vezes. Entretanto, seus efeitos não são cumulativos; sempre que selecioná-lo, ele se aplica a uma nova escola de magia.

Foco em Tatuagem [especial]

Você ostenta a poderosa magia de tatuagens dos Magos Vermelhos de Thay.

Pré-requisito: Especialização em uma escola de magia.

Regiões: Thay.

Benefício: O personagem adiciona +1 na Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra as magias da sua escola especializada. Ele também recebe +1 de bônus nos testes de conjurador (1d20 + nível de conjurador) para superar a Resistência à Magia quando utilizar magias dessa escola.

Especial: Apenas os personagens com o talento Foco em Tatuagem são aceitos nos círculos dos Magos Vermelhos.



Familiares Aprimorados: Diabrete, pseudo-dragão e quasit

Força de Espírito [geral]

A alma do seu povo está vinculada a seus corpos com firmeza.

Regiões: As Moonshaes, Terra dos Vales, gnomo das profundezas, halfling austeros, elfos do sol, selvagem ou das florestas.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus nos testes de resistência de Fortitude e Vontade e +1 de bônus adicional contra efeitos de drenar energia e morte.

Furtivo [geral]

Seu povo é conhecido por sua furtividade.

Regiões: Elfo drow, meio-orc, halflings espectrais, pés-leves e austeros.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Esconder-se e Furtividade.

Gêmeo do Trovão [geral]

Você é um gêmeo da geração de anões posterior à Benção do Trovão de Moradin, ocorrida no Ano do Trovão (1306 CV).

Regiões: Anão dourado e do escudo.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em todos os testes baseados em Carisma. Além disso, ele tem um irmão ou irmã gêmea (fraternal ou idêntico) e é capaz de determinar a localização aproximada de seu gêmeo se ele estiver vivo, no mesmo plano e se obtiver sucesso num teste de Senso de Direção contra CD 15 (ou teste de Sabedoria, caso não tenha a perícia). Um fracasso não fornece nenhuma informação, mas é possível tentar novamente uma vez por rodada, usando uma ação padrão.

Especial: Esse talento está disponível somente para personagens de 1º nível.

Inscrever Runas [criação de itens]

Você pode criar runas místicas que armazenam magias até serem acionadas.

Pré-requisito: Inteligência 13+, perícia Ofícios adequada, 3º nível de conjurador divino ou superior.

Benefício: O personagem é capaz de conjurar qualquer magia divina como uma runa. Ele deve ter a magia preparada e fornecer todos os componentes materiais e focos exigidos antes de inscrever a runa. Caso a magia tenha um custo em XP, este precisa ser fornecido no começo da inscrição, além do custo necessário para criar a própria runa. De modo similar, os componentes materiais são consumidos no inicio da inscrição (mas não os focos). Consulte a seção Magia Rúnica, no Capítulo 2: Magia, para obter detalhes sobre runas e magia rúnica.

Um objeto Médio ou menor consegue armazenar apenas uma runa. Os objetos maiores são capazes de abrigar uma runa a cada 2,30 m² de superfície (um quadrado de 1,5 m x 1,5 m), embora seja impossível utilizar criaturas vivas. O preço de mercado para criar uma runa equivale ao nível da magia X nível de conjurador X 100 PO (considere as magias de nível 0 como 1/2 nível). Para inscrever uma runa, é preciso gastar 1/25 do seu preço de mercado em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade de seu preço de mercado.

Linhagem Ígnea [geral]

Você é descendente dos efreet que governaram Calimshan durante dois milênios. O sangue desses espíritos do fogo corre em suas veias.

Região: Calimshan

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra efeitos de fogo. Além disso, os feiticeiros adicionam +2 na CD de qualquer magia com o descritor [fogo] que conjurar. Esse benefício se acumula com o talento Foco em Magia caso o efeito pertença à escola selecionada.

Especial: Esse talento está disponível somente para personagens de 1º nível.

Magia de Trama de Sombras [geral]

Você descobriu os segredos sombrios e perigosos da Trama de Sombras.

Pré-requisito: Sabedoria 13+ ou Shar como divindade patrona.

Benefício: Quando adquire esse talento, as magias do personagem utilizam a Trama de Sombras no lugar da Trama normal. Além disso, ele será capaz de ativar itens mágicos da Trama de Sombras sem sofrer dano.

Adicione +1 de bônus em todas as Classes de Dificuldade dos testes de resistência das magias das escolas Encantamento, Ilusão, Necromancia e que tenham o descritor [Escuridão] conjuradas pelo personagem. O personagem recebe +1 de bônus nos testes de conjurador para superar a Resistência à Magia quando utilizar essas escolas ou efeitos.

A Trama de Sombras é pouco eficaz contra efeitos que envolvam energia ou matéria. O personagem sofre –1 de penalidade no seu nível de conjurador efetivo quando utilizar magias das escolas Evocação e Transmutação (exceto se houver [Escuridão] no descritor); logo, conjuradores de 1º nível são incapazes de lançar magias dessas escolas. O nível de conjurador reduzido afeta o alcance, a duração, o dano e qualquer outra variável que dependa do nível do personagem, inclusive a CD dos testes para dissipar suas magias.

As magias que tenham o descritor [Luz] se tornam impossíveis de conjurar, independente do seu nível — elas fracassam automaticamente. O personagem também será incapaz de ativar os efeitos de luz de itens mágicos caso o método de ativação seja gatilho ou complemento de magia. Itens ativados pelo uso não são afetados.

Finalmente, qualquer item mágico criado pelo personagem será um objeto da Trama de Sombras (consulte o Capítulo 2: Magia).

Especial: O conhecimento sobre a Trama de Sombras cobra seu preço. Quando o personagem adquire esse talento, seu valor de Sabedoria imediatamente é reduzido em 2 pontos. Mesmo se essa perda ou qualquer penalidade futura reduzir sua Sabedoria para um valor inferior a 13, ele conservara os benefícios desse talento (essa é uma exceção a regra geral de pré-requisitos para talentos).

As magias de recuperação (como *restauração* ou *restauração aprimorada*) não afetam essa perda de Sabedoria. No entanto, qualquer personagem é capaz de fazer um acordo com Shar, a deusa que controla a Trama das Sombras, para recuperar seus pontos perdidos. O conjurador deve submeter-se a magia *penitência* de um clérigo de Shar; em geral, os sacerdotes exigem que o peticionário realize uma missão perigosa antes de conjurar a magia. Depois disso, o personagem deve selecionar Shar como sua patrona. As missões mais comuns envolvem a destruição de um seguidor de Selûne cujo nível seja equivalente ao nível do peticionário. Caso o aventureiro troque sua divindade patrona, sofrerá imediatamente a perda de Sabedoria — esses pontos nunca mais serão recuperados, nem mesmo com uma nova conversão a Shar.

Magia Inata [geral]

Seu domínio numa magia específica é tão completo que você é capaz de conjurá-la como uma habilidade similar a magia.

Pré-requisito: Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos.

Benefício: Escolha uma magia que o personagem consiga lançar: ele poderá conjurá-la uma vez por rodada, sem limite diário, como uma habilidade similar a magia, sem a necessidade de prepará-la. Uma magia inata ocupa o lugar de uma magia oito níveis superiores, de modo permanente e irreversível (os níveis de magia superiores ao 9º podem ser obtidos com as regras do *Livro de Níveis Épicos*). Se a magia inata tiver um custo em XP, será necessário pagá-lo sempre que a habilidade for ativada. Caso a magia inata exija um foco ou um componente material de custo insignificante, ele não será exigido na ativação da habilidade; por outro lado, se o componente tiver um custo em PO (como a pérola de *identificar*), será preciso fornecê-lo durante a ativação da habilidade similar a magia.

Como a magia inata é uma habilidade similar a magia e não uma magia genuína, um clérigo não poderá utilizar a conversão espontânea para *curar* ou *infligir* ferimentos. Da mesma forma, é impossível destiná-la ao talento Conversão Arcana (consulte o talento Conversão Arcana). Os conjuradores divinos que se tornarem incapazes de lançar magias divinas não conseguirão usar esse talento.

Especial: É possível selecionar esse talento diversas vezes; cada vez ele se aplicará a uma magia diferente. O conjurador precisa dispor dos níveis de magia, focos e componentes materiais de cada magia inata adquirida.

Magia Penetrante Aprimorada [geral]

Suas magias são extremamente poderosas, superando a Resistência à Magia com mais eficácia.

Pré-requisito: Magia Penetrante.

Benefício: O personagem adiciona +4 de bônus nos testes de conjurador (1d20 + nível do conjurador) para superar a Resistência à Magia das criaturas. Esse talento substitui os bônus (mas não acumula) fornecidos por Magia Penetrante.

Magia Perniciosa [Metamágico]

Você pode usar a Trama de Sombras para tornar suas magias mais difíceis de serem contidas por conjuradores da Trama. Qualquer criatura que tenha magias ou habilidades similares a magia é considerada um conjurador da Trama, a menos que possua o talento Magia de Trama de Sombras.

Pré-requisito: Magia de Trama de Sombras.

Benefício: As magias do personagem resistem às tentativas de contra-mágica dos conjuradores da Trama. Quando um deles tentar conter uma magia do personagem, precisará obter sucesso num teste de conjurador (CD 11 + nível de conjurador) para executar a contra-mágica.

Esses benefícios não se aplicam às magias das escolas Evocação e Transmutação, nem afetam a contra-mágica realizada por meio de *dissipar magia* (consulte Magia Tenaz, a seguir).

Quando adquire esse talento, a capacidade do personagem para conter a magia da Trama fica limitada. Qualquer tentativa de contra-mágica realizada contra um efeito da Trama exige um teste de conjurador do personagem (CD 9 + nível do conjurador adversário). Essa penalidade não se aplica aos efeitos de Encantamento, Ilusão e Necromancia (eles são contidos normalmente). Da mesma forma, a contra-mágica realizada por meio de dissipar magia não é afetada.

Magia Persistente [Metamágico]

Uma de suas magias adquire uma duração muito extensa.

Pré-requisitos: Estender Magia

Benefício: Uma magia persistente tem 24 horas de duração. A magia escolhida precisa ter alcance pessoal ou fixo (por exemplo, *compreensão de linguagens* ou *detectar magia*). As magias com duração "Instantânea", com alcance de "Toque" e magias ou efeitos que são descarregados após o uso não podem ser afetadas por esse talento. Não é necessário se concentrar para perceber a existência ou ausência dos alvos das magias *detectar magias, detectar pensamentos* ou similares, embora a obtenção de informações adicionais ainda exija concentração. Essa tarefa usa uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidades. Uma magia persistente ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores.

Magia Tenaz [Metamágico]

Você pode usar a Trama de Sombras para tornar suas magias mais resistentes contra dissipar magia dos conjuradores da Trama. Qualquer criatura que tenha magias ou habilidades similares a magia é considerada um conjurador da Trama, a menos que possua o talento Magia de Trama de Sombras.

Pré-requisito: Magia de Trama de Sombras.

Benefício: As magias do personagem resistem aos efeitos de *dissipar magia* dos conjuradores da Trama. Quando um deles realizar um teste de *dissipar* contra uma magia do personagem (inclusive como parte de uma contra-mágica durante a conjuração), a CD será 15 + nível de conjurador. Esses benefícios não se aplicam às magias das escolas Evocação e Transmutação.

De agora em diante, sua habilidade de dissipar magias de Trama está prejudicada. Quando adquire esse talento, a capacidade do personagem para dissipar magias da Trama fica limitada. Qualquer teste de dissipar realizado contra um efeito da Trama (ou a utilização de dissipar magia como parte de uma contra-mágica) terá CD 13 + nível do conjurador do adversário. Essa penalidade não se aplica aos efeitos de Encantamento, Ilusão e Necromancia (eles são dissipados normalmente).

Magia Traiçoeira [Metamágico]

Você pode usar a Trama de Sombras para tornar suas magias mais difíceis de serem percebidas por conjuradores da Trama. Qualquer criatura que tenha magias ou habilidades similares a magia é considerada um conjurador da Trama, a menos que possua o talento Magia de Trama de Sombras.

Pré-requisito: Magia de Trama de Sombras.

Benefício: Sempre que um conjurador da Trama ativar uma magia, habilidade similar ou item mágico de adivinhação (como *detectar magia*) capaz de revelar a aura das magias do personagem, ele deverá realizar um teste de conjurador (CD 11 + nível de conjurador) para detectar as magias de Sombras. Da mesma forma, um conjurador da Trama que lance uma adivinhação (como ver o invisível) para revelar os efeitos das magias de Sombras do personagem deverá realizar um teste de conjurador para obter sucesso. Cada magia de adivinhação permite somente um teste de conjurador, independente da quantidade de efeitos mágicos da Trama de Sombras ativos na área.

Esses benefícios não se aplicam às magias das escolas Evocação e Transmutação.

Quando adquire esse talento, a capacidade do personagem para detectar a magia da Trama fica limitada. Qualquer magia de adivinhação lançada contra um efeito da Trama exige um teste de conjurador do personagem (CD 9 + nível do conjurador adversário). Essa penalidade não se aplica aos efeitos de Encantamento, Ilusão e Necromancia (eles são percebidos normalmente).

Mãos de Prata [Geral]

Os alicerces da sua cultura são a barganha e a arte do acordo.

Regiões: Amn, Costa do Dragão, o Grande Vale, Impiltur, Mar da Lua, a Orla de Vilhon, Sembia, o Shaar, Thesk, anão dourado e cinzento.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Avaliação e Blefar.

Mateiro [Geral]

As grandes florestas de Faerûn se estendem por centenas de quilômetros das terras do norte. Você reconhece os segredos das matas e a sabedoria dos seus caminhos.

Regiões: A Floresta Alta, Floresta Chondal, o Grande Vale, Terra dos Vales, halfling espectral, elfos da lua, selvagem ou das florestas.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Cura e Sobrevivência.

Mente sobre Matéria [Geral]

Os conjuradores arcanos de algumas regiões aprenderam a superar as fragilidades do corpo com o incansável poder da mente.

Regiões: Calimshan, Thay, elfo da lua e do sol.

Benefício: No 1º nível, o personagem deve substituir seu modificador de Constituição pelo seu modificador de Inteligência para determinar seus pontos de vida, (em todos os níveis subseqüentes, o personagem volta a utilizar a Constituição). Ele recebe +1 ponto de vida sempre que adquirir um talento metamágico.

Especial: Esse talento está disponível somente para personagens de 1º nível.

Milícia [Geral]

Você serviu na milícia local e foi treinado na utilização de armas adequadas a qualquer campo de batalha.

Regiões: Impiltur, Luiren, Terra dos Vales e halfling austero.

Benefício: O personagem adquire o talento Usar Armas Comuns (arco longo e lança longa). Em Luiren esse talento estará relacionado a arco curto e espada curta.

Obstinado [Geral]

A determinação e a teimosia do seu povo são lendárias. Você é extremamente bitolado e dificilmente se desvia do caminho que escolheu.

Regiões: Damara, Costa do Dragão, o Grande Vale, as Moonshaes, Narfell, Ilhas Nelanther, Rashemen, Vaasa, Terras Centrais do Ocidente, anão dourado, cinzento ou do escudo.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus em testes de resistência de Vontade e +2 de bônus em testes de Intimidação.

Origem Mercante [Geral]

Comerciantes poderosos e guildas de artesãos controlam a riqueza e o comércio das terras de Faerûn. Você nasceu numa família que se destaca em determinado mercado e conhece o valor de qualquer tipo de produto ou mercadoria.

Regiões: Impiltur, Lago de Vapor, Lantan, Sembia, Tashalar, Tethyr, Thesk, a Vastidão, gnomo das profundezas e anões cinzentos.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Avaliação, além de +2 numa perícia Ofícios ou Profissão (a escolha do jogador).

Preparação Arcana [Geral]

Você é capaz de preparar uma magia arcana com antecedência, da mesma forma que um mago.

Pré-requisito: Capacidade de conjurar magias arcanas como bardo ou feiticeiro.

Benefício: Todos os dias, o personagem consegue preparar uma ou mais magias como se fosse um mago. Para os feiticeiros e bardos, isso significa preparar uma magia aprimorada por talentos metamágicos com antecedência, sem a necessidade de conjurá-la usando uma ação de rodada completa.

Resistência a Venenos [Geral]

Ao longo dos anos, alguns membros do seu povo foram cuidadosamente expostos a dosagens controladas de veneno para desenvolver imunidade aos seus efeitos. Muitos adoeceram, mas os fortes suportaram.

Regiões: Anão cinzento, meio-orc, orc.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus em testes de resistência de Fortitude contra venenos.

Especial: Esse talento está disponível somente para personagens de 1º nível.

Sangue Ofídio [Geral]

A mácula dos yuan-ti corre em suas veias. Nenhum sinal exterior denuncia sua herança, mas você não é completamente humano.

Regiões: Chult, Tashalar, a Orla de Vilhon (apenas Hlondeth).

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de resistência de Fortitude contra venenos e +1 de bônus na resistência de Reflexos.

Especial: Esse talento está disponível somente para personagens de 1º nível.

sobrevivente [geral]

Seu povo sobrevive em regiões consideradas inabitáveis, e são especialistas em desvendar os segredos das florestas — e viver para contar as histórias.

Regiões: Anauroch, Chult, Damara, Floresta Chondal, Lua Argêntea, as Moonshaes, Narfell, o Norte, Orla de Vilhon, Rashemen, o Shaar, Terras Centrais do Ocidente, Terras da Horda, Vaasa, gnomo dos subterrâneos, elfo drow, halfling pés-leves e espectral, anão do escudo e elfo selvagem.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus nos testes de resistência de Fortitude e +2 de bônus em testes de Sobrevivência.

sorte dos heróis [geral]

Sua terra é famosa por gerar muitos heróis. Através da coragem, determinação e resistência, seu povo sobrevive contrariando todas as expectativas.

Regiões: Aglarond, Terra dos Vales, Tethyr, a Vastidão.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência.

treinamento mágico [geral]

Você cresceu em Halruaa, uma terra quase lendária, onde os fundamentos da magia são ensinados para todos que tenham a mínima aptidão. Todo artífice ou trabalhador parece conhecer um truque ou dois para facilitar seu trabalho.

Pré-requisito: Inteligência 10+.

Regiões: Halruaa.

Benefício: Uma vez por dia, o personagem é capaz de lançar as magias de nível 0 globos de luz, pasmar e mãos mágicas. Caso use armadura, ele sofrerá a chance de falha arcana normalmente. O personagem é considerado um mago com nível de conjurador equivalente ao seu nível de classe (mínimo 1°) para determinar o alcance dessas magias.

Especial: Esse talento está disponível somente para personagens de 1° nível.

descrição do personagem

Além das orientações fornecidas no *Livro do Jogador*, você precisa levar em consideração alguns detalhes quando criar um personagem para o cenário de campanha dos Reinos Esquecidos.

religião

Os deuses de Faerûn estão intensamente entrelaçados com o funcionamento da ecologia mágica do planeta e com a vida dos mortais. Os personagens desse mundo quase sempre mantêm uma divindade patrona — todos sabem o destino das almas infelizes que morrem sem uma divindade patrona para escoltá-los ao seu julgamento adequado no além-túmulo: passar a eternidade se contorcendo na Muralha dos Descrentes ou desaparecer nos abismos dos diabos e nos infernos dos demônios.

A seleção de uma divindade patrona não significa que seu personagem cultuará e fará preces e oferendas para um único deus. Faerûn é um mundo politeísta, não monoteísta. Nos momentos adequados, os personagens terão que venerar ou prestar homenagem para quase todas as divindades, mesmo àquelas impossíveis de escolher como patronas. Por exemplo, os marinheiros leais e bons nunca pensariam em escolher Umberlee, a deusa maligna do oceano, como patrona, mas é difícil encontrar um deles que nunca fez oferendas para essa deusa antes de uma jornada difícil ou nunca lhe prometeu recompensas durante uma tempestade. Da mesma forma, um seguidor maligno de Mask, o deus dos ladrões, poderia fazer uma doação ao templo de Tymora, deusa da sorte, antes de um grande assalto, apesar dela ser uma divindade bondosa.

Por que Escolher uma Divindade Patrona

Escolher uma divindade patrona lhe fornece contatos em todo o mundo, particularmente se você for conhecido por servir a causa do seu deus. Um servidor jurado de Helm terá mais chance de obter ajuda — cura emergencial, um refúgio para descansar, acesso a adivinhações e outras magias — da igreja do seu deus em tempos de necessidade. Um bardo que venere Tymora terá mais chances de convencer um grupo de bandidos adoradores da mesma deusa a conversarem pacificamente em vez de lutar.

Para os aventureiros, há um fator ainda mais importante: nenhum personagem que morra sem uma divindade patrona conseguirá ser ressuscitado mediante qualquer magia mortal, exceto *milagre* ou *desejo*. Quando um personagem desses perece, ele é considerado um Descrente, e sua alma é usada para sustentar a muralha que cerca o reino de Kelemvor, o deus dos mortos. Nenhuma reação dos mortais é capaz de reverter esse destino; a menos que os aliados do personagem obtenham a intervenção direta de outro poder celestial (ou utilizem um *milagre* ou *desejo* para simbolizar essa intervenção divina), ele dificilmente voltará a vida. (Para obter mais informações, consulte a seção Cosmologia do Capítulo 5: Divindades).

Escolhendo um Patrono

A escolha de um patrono implica uma dedicação pessoal genuína a essa divindade. Dessa forma, é quase impossível um indivíduo assumir um patrono cuja tendência seja radicalmente diferente da sua. Por exemplo, um personagem ladino Caótico e Bom dificilmente sentiria uma conexão espiritual com Bane, o deus Leal e Mau da tirania e do medo.

Se o personagem é um conjurador divino, a escolha de seu deus obedecerá à regra descrita na subseção Tendência da pág. 29 do *Livro do Jogador*. Ou seja, a tendência do personagem deve estar a um "passo" da tendência de sua divindade, no máximo. Por exemplo, um ranger Caótico e Neutro poderia escolher Malar (um deus Caótico e Mau) como seu patrono, mas nunca Mielikki (uma deusa Neutra e Boa).

Cada indivíduo conserva uma única divindade patrona ao mesmo tempo. É possível alterar seu patrono, mas essa é uma decisão lenta, ponderada e difícil. Para os clérigos, druidas, paladinos e rangers (ou qualquer conjurador divino), esse processo está descrito na seção Mudando de Divindade, do Capítulo 5: Divindades. Para as demais classes de personagem, essa mudança é uma questão de livre arbítrio simples e não requer a intervenção da igreja do novo deus patrono (embora seja uma tradição peticionar a benção da igreja, para demonstrar a nova lealdade). É provável que um indivíduo que troque de divindade patrona com freqüência adquira uma reputação de fé inconstante e fraca, gerando o risco dele assumir o estigma de Descrente no pós-vida.

Os humanos escolhem um deus patrono entre os panteões de Faerûn e Mulhorand, conforme a região onde vivem ou cresceram. Geralmente, as demais raças assumem uma divindade do seu próprio panteão (drow do panteão drow, elfos do panteão élfico, etc.). Os integrantes dessas raças também podem selecionar um deus do panteão humano da região onde vivem ou nasceram. Os exemplos mais comuns são os halflings do norte, que geralmente escolhem Tymora, e os gnomos com sua preferência por Gond. Os meio-orcs escolhem um deus do panteão orc ou da região humana onde vivem. O mesmo acontece com os meio-elfos, escolhendo entre o panteão élfico ou drow (conforme seus genitores) ou do panteão humano adequado. Na maioria das vezes, cada raça se mantém fiel a seu próprio panteão; contudo, os desgarrados são tão comuns que são encarados como uma curiosidade, não uma aberração.

dados vitais

A maioria dos personagens dos Reinos Esquecidos utiliza os valores de altura e peso descritos na Tabela 6–6: Altura e Peso Aleatórios, pág. 93 do *Livro do Jogador*. Entretanto, os elfos de Faerûn são mais altos e esbeltos, portanto todos eles, exceto os drow, utilizam a altura humana e o peso dos meio-elfos, subtraindo 5 quilos desse valor. Os meio-elfos também usam a altura dos seres humanos (mas conservam seu peso

normal); os drow utilizam a altura e o peso dos elfos. Os anões cinzentos são mais magros: considere a referência dos anões, mas subtraia 15 quilos do peso indicado. Finalmente, os aasimar e os tiefling usam os valores padrão dos humanos, assim como os genasi — mas os genasi do ar são mais leves, os da terra são mais pesados, os genasi do fogo são mais altos, e os da água são menores.

classes de prestígio

Faerûn abriga dezenas de organizações secretas e ordens de elite, centenas de aventureiros únicos e campeões consagrados... e milhares de oportunidades. Um arcano pode começar sua carreira como um simples mago, mas conforme adquire poder e experiência, será confrontado por diversas escolhas. Ele seguirá a trilha do arquimago ou mergulhará nos estudos secretos dos Magos Vermelhos? Ele deveria almejar os conhecimentos das artes negras da Trama de Sombras, arriscando sua vida e sanidade na busca pelo poder, ou deveria fortalecer os vínculos com sua divindade patrona e servir a sua igreja como devoto arcano?

Os personagens de todas as classes enfrentam dúvidas semelhantes. Com o tempo, muitos dos aventureiros mais poderosos e bem-sucedidos de Faerûn se envolvem no confronto entre a luz e as trevas, assumindo a responsabilidade e os privilégios dessas classes de personagens únicas.

As classes de prestígio que acrescentam seus níveis à classe básica do personagem para determinar a quantidade de magias diárias também elevam seu nível de conjurador (usado em testes de dissipar e testes de conjurador para superar a Resistência à Magia).



Aeron Morieth Adepto das Sombras

Adepto das sombras

Alguns conjuradores que descobrem a existência da Trama de Sombras são cautelosos, e transformam sua capacidade mágica lentamente. Outros são mais imprudentes, atirando-se sem hesitar nos abismos da Trama de Sombras para obter de imediato todos os benefícios disponíveis ao estudante cauteloso e descobrir os segredos revelados somente aos praticantes mais dedicados. Esses conjuradores são os adeptos das sombras, indivíduos que fazem grandes sacrifícios em alguns aspectos da Arte para colher benefícios maiores de outras fontes.

Quase todos os adeptos das sombras são feiticeiros ou magos, pois eles conseguem mais benefícios ao trilhar esse caminho. Entretanto, qualquer conjurador é capaz de tocar a Trama de Sombras — alguns bardos, druidas e rangers já fizeram essa escolha. Entre os clérigos, apenas os seguidores de Shar são comuns entre as fileiras dos adeptos das sombras.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um adepto das sombras (Som), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal e Bom, Neutro e Bom e Caótico e Bom.

Talentos: Magia de Trama de Sombras e qualquer talento de metamágico.

Perícias: Conhecimento (arcano) 8 graduações, Identificar Magia 8 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um adepto das sombras (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (todos adquiridos separadamente) (Int), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Espionar (Int perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (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

Usar Armas e Armaduras: Os adeptos das sombras não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os adeptos das sombras concentram seu treinamento em magias (arcanas ou divinas). Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe anterior de conjurador arcano ou divino, a seu critério. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de adepto das sombras é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias arcanas ou divinas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas ou divinas antes de se tornar um adepto das sombras, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Tabela 1-7: O Adepto das Sombras

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Talentos de sombra	+1 nível de classe existente
2º	+1	+0	+0	+3	Defesa das sombras +1, visão na penumbra	+1 nível de classe existente
3º	+1	+1	+1	+3	Poder mágico +1	+1 nível de classe existente
4º	+2	+1	+1	+4	Escudo de Sombras	+1 nível de classe existente
5º	+2	+1	+1	+4	Talento metamágico, defesa das sombras +2	+1 nível de classe existente
6º	+3	+2	+2	+5	Poder mágico +2	+1 nível de classe existente
7º	+3	+2	+2	+5	Andar nas sombras, visão no escuro	+1 nível de classe existente
8º	+4	+2	+2	+6	Defesa das sombras +3, escudo de sombras aprimorado	+1 nível de classe existente
9º	+4	+3	+3	+6	Poder mágico +3	+1 nível de classe existente
10º	+5	+3	+3	+7	Cópia de sombras	+1 nível de classe existente

Talentos das Sombras: O adepto das sombras adquire os talentos Magia Traiçoeira, Magia Perniciosa e Magia Tenaz.

Visão na Penumbra (Sob): O adepto das sombras adquire Visão na Penumbra (caso não tenha).

Defesa das Sombras: Adicione o valor indicado aos testes de resistência do adepto das sombras contra as magias das escolas Encantamento, Ilusão e Necromancia, além das magias com o descritor [escuridão].

Visão no Escuro (Sob): O adepto das sombras é capaz de enxergar no escuro como se estivesse sob efeito permanente da magia visão no escuro.

Talento Metamágico: O adepto das sombras pode escolher um talento metamágico.

Poder Mágico: Acrescente o valor indicado na CD dos testes de resistência e testes de conjurador para superar a Resistência à Magia de qualquer magia das escolas Encantamento, Ilusão e Necromancia, além daquelas com o descritor [escuridão], conjurada pelo adepto das sombras. Essa habilidade se acumula com efeitos semelhantes de outras origens capazes de afetar as escolas e magias indicadas.

Escudo de Sombras (Sob): Usando uma ação padrão, o adepto das sombras pode criar um disco móvel de energia púrpura escura. Esse disco de sombras funciona como a magia *escudo arcano* e fornece 3/4 de camuflagem (30% de chance de falha) contra ataques desferidos contra o flanco onde estiver. Similar a magia, o adepto das sombras é capaz de alterar a posição defensiva do disco como uma ação livre, uma vez por rodada, durante seu turno. O personagem consegue enxergar e atacar normalmente através do escudo, portanto o disco não oferece cobertura ou camuflagem aos adversários.

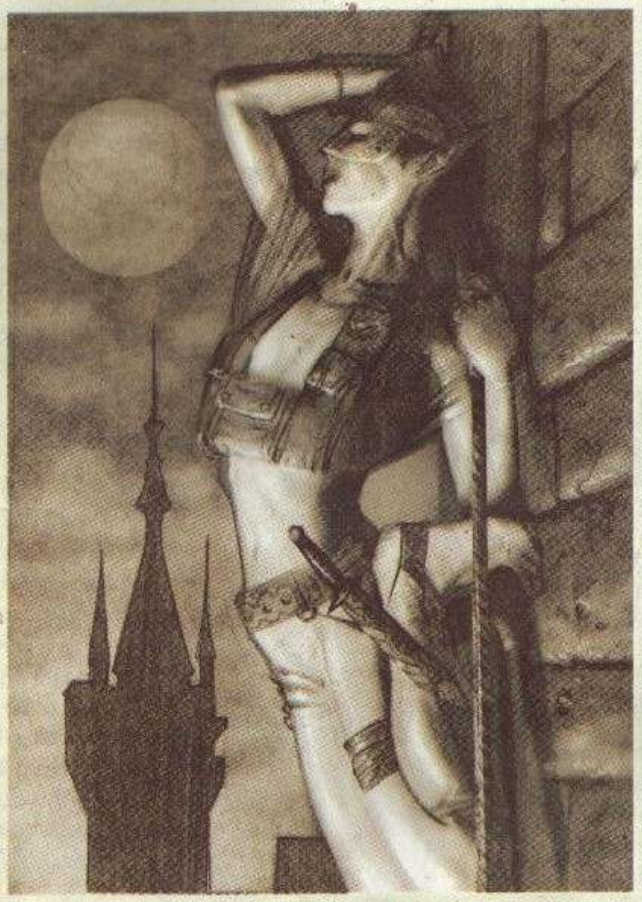
A cada dia, o escudo de sombras permanece ativo durante 1 rodada por nível de conjurador; não é necessário exaurir a duração de uma vez. Criar ou dissipar o disco usa uma ação padrão.

A partir do 8º nível, o escudo de sombras garante Resistência à Magia 12 + nível de adepto das sombras contra ataques desferidos sobre o flanco onde o escudo estiver, com efeitos idênticos aos da magia *resistência à magia*.

***Andar nas Sombras* (SM)** : Uma vez por dia, o adepto das sombras pode conjurar a magia *andar nas sombras*.

Cópia de Sombras: Uma vez por dia, o adepto das sombras pode criar uma cópia de si, moldada com a matéria de sombras, usando uma ação padrão. A cópia terá os mesmos valores de habilidade, CA básica, pontos de vida, testes de resistência e bônus de ataque de seu criador, mas nenhum equipamento (qualquer roupa ou equipamento visíveis é apenas decorativo). Ela conseguirá atacar os inimigos do adepto se receber uma arma ou item (uma vez que pode utilizar qualquer coisa que o criador consiga) ou atuar como o alvo da magia *projetar imagem*, duplicando as ações do personagem e agindo como a origem das suas magias enquanto estiverem em contato visual direto. Comandar mentalmente a duplicata é uma ação livre. Usá-la como origem de magias é considerado uma ação padrão para o criador e para a cópia. Se o adepto ou a duplicata abandonarem o mesmo plano, a cópia será dissipada.

A cada dia, a cópia de sombras permanece ativa durante 1 rodada por nível de conjurador. A morte da duplicata não afeta o adepto das sombras e vice-versa; a cópia continuará existindo até o final sua duração caso seu criador morra.



Agente Divino de Mask

Agente Divino

Algumas vezes, uma igreja não pode agir abertamente, seja em função de impedimentos políticos, burocracia, ou porque não deseja que sua presença seja reconhecida na região. Nessas ocasiões, a discrição, a furtividade e a velocidade são mais valiosas que a manifestação direta de poder. O agente divino cumpre esse papel, infiltrando-se em locais perigosos para resgatar prisioneiros, recuperar relíquias roubadas ou eliminar os líderes inimigos. Silencioso e protegido por sua divindade, o agente divino quase sempre consegue cumprir missões impossíveis de realizar com um ataque direto.

Integrantes de qualquer classe podem se tornar agentes divinos, mas em geral são monges, rangers e ladinos. Com freqüência, os bárbaros e bardos têm as qualidades necessárias, mas eles tendem a ser indisciplinados ou barulhentos demais. Os feiticeiros e magos que preferem magias sutis e furtivas também se tornam excelentes agentes divinos, embora sejam raros.

Dado de Vida: d6

Pré-Requisitos

Para se tornar divino (Agn), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Conhecimento (religião) 3 graduações, Esconder-se 10 graduações, Furtividade 8 graduações, Observar 5 graduações.

Patrono: A divindade patrona de um agente divino deve ser idêntica à igreja que ele serve.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um agente divino (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Blefar (Car), Conhecimento (religião) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Des), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Punga (Des), Saltar (For), Senso de Direção (Sab) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe. As habilidades similares a magia são idênticas às magias conjuradas por um clérigo

Tabela 1-8: O Agente Divino

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Santuário, superar símbolo
2º	+1	+0	+3	+0	Defesa sagrada +1, ataque furtivo +1d6
3º	+2	+1	+3	+1	Localizar objetos, obscurecer objeto
4º	+3	+1	+4	+1	Defesa sagrada +2, ataque furtivo +2d6
5º	+3	+1	+4	+1	Localizar criatura, perseverança divina

de nível equivalente ao nível da classe de prestigio + modificador de Carisma.

Usar Armas e Armaduras: Os agentes divinos sabem usar todas as armas simples e armaduras leves.

***Santuário* (SM):** Uma vez por dia, o agente divino é capaz de conjurar a magia *santuário*.

Superar Símbolo: Um agente divino recebe +4 de bônus em testes de Procurar e Operar Mecanismo para localizar, desarmar ou ultrapassar sinais, runas ou símbolos mágicos.

Defesa Sagrada: Adicione o valor indicado (+1 no 2º nível, +2 no 4º nível) aos testes de resistência do agente divino contra magias divinas e contra habilidades sobrenaturais e similares a magia de extra-planares.

Ataque Furtivo: Idêntico à habilidade dos ladinos. Ela se acumula com qualquer ataque furtivo advindo de outra classe.

***Localizar Objetos* (SM):** Uma vez por dia, o agente divino pode conjurar a magia *localizar objetos*.

***Obscurecer Objeto* (SM):** Uma vez por dia, o agente divino pode conjurar a magia *obscurecer objeto*, impedindo que seja rastreado através da localização de um item recuperado em seu poder.

***Localizar Criatura* (SM):** Uma vez por dia, o agente divino é capaz de conjurar a magia *localizar criatura*.

Perseverança Divina: Uma vez por dia, caso os pontos de vida do agente divino sejam reduzidos a –1 (ou menos), ele automaticamente recupera 1d8+5 pontos de dano.

Arquimago

Dentre todas as artes, a mais sublime é a magia — com freqüência chamada de *A Arte*. Geralmente, seus praticantes mais avançados são os arquimagos, capazes de manipulá-la de formas impossíveis para outros conjuradores. Esses indivíduos adquirem poderes estranhos e a habilidade de alterar a magia de maneiras extraordinárias, embora precisem sacrificar parte de sua capacidade mística para dominar esses segredos arcanos.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um arquimago (Aqm), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 7º nível e acesso a magias de 5º nível (ou superior) de pelo menos cinco escolas diferentes.

Perícias: Conhecimento (arcano) 15 graduações, Identificar Magia 15 graduações.

Talentos: Foco em Perícia (Identificar Magia), Foco em Magia (2 escolas distintas).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um arquimago (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todos, adquiridos separadamente) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Procurar (Int) e Profissão (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

Usar Armas e Armaduras: Os arquimagos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os arquimagos nunca abandonam seu treinamento mágico arcano. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de arquimago é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias arcanas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um arquimago, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Alta Arcana: O arquimago adquire conhecimentos secretos, desconhecidos pelos magos e feiticeiros inferiores. Ele será capaz de selecionar uma habilidade especial da relação a seguir, mas terá que eliminar permanentemente a magia do nível indicado do seu limite diário. Por exemplo, normalmente um mago de 15º nível é capaz de conjurar 2 magias de 7º nível por dia (além das magias adicionais por especialização ou Inteligência elevada). Um Mag13/Aqm2 que escolher a habilidade Alcance Arcano eliminará uma magia de 7º nível; a partir de então, seu limite diário de magias desse nível será 1 (novamente, sem contar as magias adicionais).

Caso deseje, o arquimago pode eliminar uma magia de um nível superior ao indicado na habilidade Alta Arcana escolhida.

Fogo Arcano (Sob): O arquimago adquire a habilidade de canalizar as energias arcanas como labaredas mágicas, que se manifestam como um raio de energia mística primordial e bruta. A rajada é um ataque de toque à distância com alcance longo (120 m + 12 m/nível de arquimago) e causa 1d6 de dano por nível de arquimago, mais 1d6 de dano por nível da magia canalizada para criar o efeito. Logo, se um arquimago de 5º nível transformar uma magia de 7º em fogo arcano, ele causará 12d6 pontos de dano caso atinja o alvo. Essa habilidade elimina uma magia de 9º nível.

Alcance Arcano: O arquimago pode lançar uma magia que tenha alcance "Toque" a até 9 metros de distância. Se a magia exigir um ataque de toque (corpo a corpo ou a distância), substitua por um ataque de toque a distância. Caso essa habilidade seja escolhida uma segunda vez, o alcance aumentará para 18 metros. Essa habilidade elimina uma magia de 7º nível.



Arquimaga Perendra Raslemtar de Tethyr

Tabela 1–9: O Arquimago

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Alta arcana	+1 nível de classe arcana existente
2º	+1	+0	+0	+3	Alta arcana	+1 nível de classe arcana existente
3º	+1	+1	+1	+3	Alta arcana	+1 nível de classe arcana existente
4º	+2	+1	+1	+4	Alta arcana	+1 nível de classe arcana existente
5º	+2	+1	+1	+4	Alta arcana	+1 nível de classe arcana existente

Maestria da Contra-Mágica: Quando o arquimago anular uma magia, ela será refletida contra seu conjurador, como se tivesse sido afetada pelo resultado total de *reverter magia* (10 níveis de magia). Caso seja impossível afetá-la com reverter magia (para magias de área ou efeito, por exemplo), ela será somente contida. Essa habilidade elimina uma magia de 7º nível.

Domínio dos Elementos: O arquimago é capaz de alterar uma magia arcana durante sua conjuração, utilizando um elemento diferente do normal para aquele efeito. Por exemplo, ele poderia conjurar uma *bola de fogo* que cause dano sônico em vez de dano por fogo.

Essa habilidade afeta somente as magias que tenham os descritores [ácido], [frio], [fogo], [eletricidade] ou [sônico]. O tempo de conjuração permanece inalterado e o arquimago precisa decidir, no início da conjuração, se irá alterar o tipo de energia (ou não) e qual será o novo tipo. Essa habilidade elimina uma magia de 8º nível.

Domínio da Modelagem: O arquimago é capaz de alterar a área e o efeito das magias que utilizem as seguintes categorias: explosão, cone, cilindro, emanação ou dispersão. A alteração consiste em criar espaços dentro da área da magia que não serão afetados por seus efeitos. A dimensão mínima desses espaços é 1,5 m³. Por exemplo, um arquimago conseguiria lançar uma *bola de fogo* que não afete o espaço onde seu aliado se encontra, evitando causar-lhe qualquer dano. Além disso, a dimensão mínima de qualquer magia moldável (M) passa a ser de 1,5 m (e não 3 m). Essa habilidade elimina uma magia de 6º nível.

Poder Mágico +1: Essa habilidade aumenta em +1 a CD dos testes de resistência contra as magias do arquimago, e adiciona +1 aos seus testes de conjurador realizados para superar a Resistência à Magia. Essa habilidade só pode ser adquirida uma vez, mas se acumula com o poder mágico +2 e +3, além de efeitos semelhantes de outras origens, como da classe de prestígio Mago Vermelho. Essa habilidade elimina uma magia de 5º nível.

Poder Mágico +2: Idêntico ao poder mágico +1, mas o aumento será +2. Essa habilidade só pode ser adquirida uma vez, mas se acumula com o poder mágico +1 e +3, além de efeitos semelhantes de outras origens. Essa habilidade elimina uma magia de 7º nível.

Poder Mágico +3: Idêntico a poder mágico +1, mas o aumento será +3. Essa habilidade só pode ser adquirida uma vez, mas se acumula com o poder mágico +1 e +2, além de efeitos semelhantes de outras origens. Essa habilidade elimina uma magia de 9º nível.

Habilidade Similar a Magia: O arquimago é capaz de eliminar uma de suas magias arcanas (diferente da magia eliminada para aprender essa habilidade) e transformar de modo permanente e irreversível uma de suas magias numa habilidade similar a magia com duas utilizações diárias. O arquimago não precisará de quaisquer componentes para ativar a habilidade; entretanto, ainda deverá arcar com os custos em XP e qualquer material muito caro (como a pérola de identificar) custará 10 vezes seu valor em XP. Essa habilidade elimina uma magia de 5º nível.

Em geral, essa habilidade também elimina uma magia do mesmo nível da magia escolhida, embora o arquimago possa elevar o nível efetivo da magia utilizando talentos metamágicos. Por exemplo, o arquimago pode transformar um relâmpago padrão numa habilidade similar a magia eliminando uma magia de 3º nível ou transformar um relâmpago maximizado eliminando uma de 6º nível.

O arquimago é capaz de eliminar uma magia de nível superior para ativar essa habilidade com mais freqüência diária. Eliminar uma magia três níveis acima do mínimo exigido elevará o limite para 4 vezes por dia, enquanto eliminar uma magia seis níveis acima do mínimo permitirá 6 ativações diárias. Por exemplo, Hezark (Mag15/Aqm2) é um piromaníaco que não deseja ser privado de suas bolas de fogo, portanto elimina permanentemente uma magia de 9º nível para conjurá-las seis vezes por dia. Além disso, ele elimina uma magia de 5º nível para adquirir essa habilidade.

Caso seja selecionada mais de uma vez, essa habilidade especial poderá ser aplicada a mesma magia ou a uma magia diferente.



Batedor Harpista Arilyn Lâmina Lunar

Batedor Harpista

Os batedores são membros dos harpistas, uma sociedade secreta dedicada a eliminar o mal, preservar o conhecimento e manter o equilíbrio entre a civilização e o mundo selvagem. Os batedores aprendem magias arcanas e várias perícias que os auxiliam em suas tarefas de espionagem, furtividade e obtenção de informações.

Muitos harpistas são bardos, mas nem todos. Os rangers, ladinos, feiticeiros e magos também são integrantes comuns da classe, pois tendem a possuir a versatilidade e a mobilidade necessárias. Todos eles têm capacidade de manipulação, resistência contra influências mentais externas, capacidades excepcionais de percepção e talento para solução de problemas.

Nem todos os harpistas pertencem a essa classe; a posição interna da organização não depende do nível do personagem nessa ou em qualquer outra classe. Entretanto, a maioria dos harpistas que ocupa cargos importantes tem ao menos um nível nessa classe de prestígio.

Dado de Vida: d6

Pré-Requisitos

Para se tornar um batedor harpista (Hrp), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal e Mau, Neutro e Mau e Caótico e Mau.

Perícias: Atuação 5 graduações, Blefar 4 graduações, Conhecimento (local) 4 graduações, Diplomacia 8 graduações, Sentir Motivação 2 graduações, Sobrevivência 2 graduações.

Talentos: Prontidão, Vontade de Ferro.

Especial: Indicação de um membro e aprovação dos Altos Harpistas.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um batedor harpista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (todos, adquiridos separadamente) (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Punga (Des), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab) Falar Idioma (Int). 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

Usar Armas e Armaduras: Os batedores harpistas sabem usar todas as armas simples e armaduras leves.

Magias: A partir do 1º nível, um batedor harpista adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias arcanas. Essa capaci-

dade é idêntica à habilidade de conjuração dos bardos. (elas são baseadas em Carisma e não é necessário prepará-las com antecedência).

Um harpista de 1º nível aprende duas magias de 1º nível da lista a seguir. Nos níveis subseqüentes, ele aprende duas novas magias da lista a cada nível que adquirir na classe de prestígio (dos níveis adequados à sua capacidade de conjuração). Não há limite para a quantidade de magias dessa lista que ele pode conhecer. O harpista é capaz de aprender novas magias usando pergaminhos e grimórios arcanos.

Lista de Magia do Batedor Harpista

1º nível — *apagar, compreensão de linguagens, enfeitiçar pessoas, ler magias, luz, mensagem, montaria arcana, patas de aranha, queda suave, rajada de dispersão*, salto, sono, transformação momentânea.*

2º nível — *agilidade felina, arrombar, boca encantada, confundir detecção, detectar pensamentos, esplendor da águia*, invisibilidade, localizar objetos, máscara de sombra*, ver o invisível, visão no escuro.*

3º nível — *clarividência/clariaudiência, dificultar a detecção, dissimular tendência, idiomas, sugestão.*

* Magias descritas no Capítulo 2: Magia

Conhecimento Harpista: Assim como os bardos, os harpistas conseguem reunir facilmente pedaços de informação. Essa habilidade é idêntica ao conhecimento dos bardos. Se o personagem tiver níveis de bardo, some os níveis de ambas as classes para determinar os resultados dessa habilidade.

Inimigo Predileto: O harpista pode selecionar um inimigo predileto dentre a seguinte relação de organizações malignas que se opõem aos seus objetivos: a Igreja de Bane, o Culto do Dragão, o Trono de Ferro, os Malaugryms, os Magos Vermelhos de Thay e os Zhentarim. Essa habilidade é idêntica à característica homônima dos rangers. Se o personagem tiver níveis de ranger e selecionar um inimigo predileto existente naquela classe, os bônus se acumulam.

Quando o batedor harpista atinge o 4º nível, o bônus contra seu primeiro inimigo aumenta para +2 e ele adquire +1 de bônus contra um novo inimigo.

Olho de Deneir (Sob): O batedor harpista recebe +2 de bônus sagrado nos testes de resistência contra sinais, runas e símbolos.

Foco em Perícia: O batedor harpista adquire o talento Foco em Perícia (Atuação) e em qualquer outra perícia de classe.

Sorriso de Tymora (Sob): Uma vez por dia, o batedor pode adicionar +1 de bônus de sorte a um único teste de resistência. Esse bônus pode ser utilizado depois que o jogador realizar o teste e mesmo depois que o sucesso ou falha tiver sido determinado.

Coração de Lliira (Sob): O batedor harpista recebe +2 de bônus sagrado nos testes de resistência contra efeitos de compulsão e medo.

Criar Item Harpista: Esse talento é uma forma especializada de Criar Item Maravilhoso, e permite que o personagem crie instrumentos musicais mágicos, pingentes dos harpistas e determinadas poções (*carisma, detectar pensamentos, lábia, idiomas* e *verdade*). Essa habilidade substitui a exigência de qualquer outro talento de criação necessário para construir esses itens. O nível de conjurador do harpista para criar esses itens equivale a soma de todos os seus níveis de conjurador (de qualquer classe e de batedor harpista). Todos os pré-requisitos normais (como raça ou magias) permanecem inalterados, assim como as demais regras para criar itens maravilhosos e poções.

Tabela 1-10: O Batedor Harpista

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia 1º	2º	3º
1º	+0	+0	+2	+2	Conhecimento harpista, 1o inimigo predileto	0	—	—
2º	+1	+0	+3	+3	Olho de Deneir, Foco em Perícia	1	—	—
3º	+2	+1	+3	+3	Sorriso de Tymora	1	0	—
4º	+3	+1	+4	+4	Coração de Lliira, 2o inimigo predileto	1	1	—
5º	+3	+1	+4	+4	Criar Item Harpista	1	1	0

Ex-Batedores Harpistas

É possível que um personagem viole o código de conduta dos Harpistas, coloque outros membros em perigo por negligência ou ação deliberada ou ainda abandone intencionalmente a organização. Em pouco tempo, esse indivíduo irá adquirir uma péssima reputação entre os demais harpistas e não conseguirá mais progredir na classe de prestígio. Além disso, o personagem não conseguirá mais utilizar as habilidades Olho de Deneir, Coração de Lliira e Sorriso de Tymora. Para recuperar o antigo status do personagem, será necessária uma petição direta aos Altos Harpistas, o cumprimento de uma missão apropriada e indicada por esse grupo e a magia *penitência* da divindade escolhida pelo conselho; depois disso, ele poderá adquirir outros níveis na classe de prestígio.

campeão divino

Os campeões divinos são guerreiros poderosos, que dedicam suas vidas à realização dos objetivos de sua divindade, seja defendendo solo sagrado, destruindo os inimigos da igreja ou eliminando bestas lendárias e clérigos de religiões rivais. Para as organizações que não têm paladinos entre suas fileiras, os campeões divinos preenchem a lacuna deixada por esses guerreiros sagrados.

A história da maioria dos campeões divinos está relacionada a guerras e combates. Os bárbaros, guerreiros, monges, paladinos e rangers são integrantes comuns dessa classe, mas existem clérigos e druidas militantes que também ingressam nesse caminho. Os bardos, ladinos, feiticeiros e magos raramente se tornam campeões, exceto aqueles particularmente dedicados (e capazes) na arte da guerra.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um campeão divino (Cmp), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +7

Talentos: Foco na arma predileta da divindade.

Perícias: Conhecimento (religião) 3 graduações

Patrono: A divindade patrona de um campeão divino deve ser idêntica à igreja que ele serve.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um campeão divino (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (religião) (Int), Escalar (For), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int) e Saltar (For). 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

Usar Armas e Armaduras: Os campeões divinos sabem usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias e escudos.

***Cura pelas Mãos* (SM):** Como um defensor da fé, um campeão divino pode curar ferimentos através do toque em si mesmo ou em outro seguidor da sua divindade patrona; essa habilidade é idêntica à cura pelas mãos dos paladinos, mas o campeão divino considera apenas seus níveis na

classe de prestígio mais seu modificador de Carisma. Seus níveis de paladino (se houver) são adicionados ao nível da classe de prestígio para determinar a quantidade de PV curados por dia.

Talento de Guerreiro: No 2º e no 4º níveis, o campeão divino pode adquirir um talento (exceto Especialização em Arma) existente na lista de talentos adicionais do guerreiro, pág. 37 do *Livro do Jogador*, ou qualquer talento desse capítulo identificado pelo descritor [guerreiro].

Defesa Sagrada: Adicione o valor indicado (+1 no 2º nível, +2 no 4º nível) aos testes de resistência do campeão divino contra magias divinas e contra habilidades sobrenaturais e similares a magia de extra-planares.

Destruir Infiéis (Sob): Uma vez por dia, um campeão divino pode tentar destruir um adorador de outra divindade (ou sem divindade patrona) usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele soma seu modificador de Carisma (caso seja positivo) na sua jogada de ataque, causando 1 ponto de dano adicional por nível na classe de prestígio. Se ele acidentalmente tentar destruir um irmão de crença, esta característica não gera efeitos, mas não poderá ser utilizada outra vez naquele dia. Um paladino/campeão divino é capaz de destruir o mal e destruir infiéis no mesmo dia, potencialmente contra o mesmo alvo — caso seja um infiel maligno.



Lady Jeryth Phaulkon de Águas Profundas, campeã divina de Mielikki

Ira Divina (Sob): O campeão divino transforma uma fração do poder do seu patrono em fúria sagrada, recebendo +3 de bônus nas jogadas de ataque, dano e testes de resistência durante uma quantidade de rodadas equivalente ao seu bônus de Carisma. Além disso, ele adquire redução de dano 5/– pelo mesmo período. Essa habilidade pode ser usada uma vez por dia e é ativada como uma ação livre.

cavaleiro do dragão púrpura

A famosa tropa dos Dragões Púrpuras de Cormyr é reconhecida em Faerûn como exemplo de soldados disciplinados, habilidosos e leais. Sua reputação foi obtida, em parte, devido às ações de seus líderes, os Cavaleiros do Dragão Púrpura.

Os cavaleiros do dragão púrpura desenvolvem incríveis habilidades relacionadas a coordenação e liderança de soldados. A maioria deles é composta de guerreiros, rangers ou paladinos, mas existem alguns bardos, clérigos e ladinos nessa classe de prestígio. Os magos e feiticeiros costumam se juntar aos Arcanos de Guerra de Cormyr, uma brigada de elite de conjuradores de combate, enquanto os bárbaros são indisciplinados demais e os druidas e monges muito "incivilizados" para seguirem essa carreira.

Quase sempre, os comandantes cavaleiros do Mestre serão responsáveis pela liderança das tropas da nação de Cormyr. Os cavaleiros dos jogadores serão oficiais da reserva, agentes especiais do exército ou detentores de títulos honorários. O nível de personagem na classe de prestígio é irrelevante para determinar seu posto na hierarquia militar, apesar dos cavaleiros de níveis mais elevados ocuparem os cargos principais. Não é necessário pertencer a essa classe de prestígio para servir como soldado nos Dragões Púrpuras, tampouco como oficial militar ou comandante de campo — embora a maioria dos militares de patente elevada receba treinamento como cavaleiro do dragão púrpura.

É possível utilizar essa classe como modelo para tropas oficiais de outros países, ordens de cavalaria, etc.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro do dragão púrpura (Drg), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4

Tendência: Leal e Bom, Leal e Neutro, Neutro, Neutro e Bom.

Talentos: Liderança, Combate Montado.

Perícias: Diplomacia ou Intimidar 1 graduação, Ouvir 2 graduações, Cavalgar 2 graduações, Observar 2 graduações.

Especial: Integrar os Dragões Púrpuras.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro do dragão púrpura (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Saltar (For). 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

Usar Armas e Armaduras: Os Cavaleiros do Dragão Púrpura sabem usar todas as armas simples, armaduras leve, armaduras médias e escudos.

Brado de Guerra (Sob): O cavaleiro emite um poderoso grito (quase sempre "Por Cormyr!") que concede +1 de bônus de moral na próxima jogada de ataque e aumenta o deslocamento básico em 1,5 m de qualquer aliado num raio de 18 m, até a próxima ação do cavaleiro. Tradicionalmente, o brado de guerra é utilizado quando uma tropa em formação está prestes a investir contra o inimigo. Essa é uma habilidade de ação mental que pode ser ativada três vezes por dia.

Escudo Heróico: Um cavaleiro pode usar a ação "prestar ajuda" (consulte a página 135 do *Livro do Jogador*) para conceder +4 de bônus de circunstância na CA de um aliado — em vez do bônus padrão de +2.

Inspirar Coragem (Sob): Essa habilidade é idêntica à habilidade dos bardos. O cavaleiro faz um discurso inspirador, fortalecendo o espírito dos aliados contra o *medo* e aprimorando suas habilidades de combate.

Tabela 1-11: O Campeão Divino

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Cura pelas mãos
2º	+2	+3	+3	+0	Talento de guerreiro, defesa sagrada +1
3º	+3	+3	+3	+1	Destruir infiéis
4º	+4	+4	+4	+1	Talento de guerreiro, defesa sagrada +2
5º	+5	+4	+4	+1	Ira divina

Para ser afetado, o aliado precisa ouvir o discurso do cavaleiro durante uma rodada completa; o efeito permanece ativo enquanto o cavaleiro discursar e nas 5 rodadas posteriores (ou 5 rodadas depois que o aliado não conseguir mais ouvi-lo). Enquanto discursa, o personagem é capaz de lutar, mas não pode conjurar magias, ativar itens mágicos de complemento de magia (como pergaminhos) ou ativar itens com palavras de comando (como varinhas). Os aliados afetados recebem +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de *feitiço* e *medo* e +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano.

Medo (Sob): Uma vez por dia, o cavaleiro é capaz de evocar um efeito de medo (CD 13 + seu modificador de Carisma). Seus aliados são imunes a esse efeito.

Juramento da Ira (Sob): Uma vez por dia, o cavaleiro pode selecionar um único adversário num raio de 18 m e jurar derrotá-lo. Até o final do encontro, o cavaleiro recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência e perícia realizados contra o alvo desafiado.

O efeito termina imediatamente caso o cavaleiro ataque ou conjure uma magia em qualquer alvo diferente do inimigo desafiado (com exceção dos ataques de oportunidade) ou se o cavaleiro usar uma ação de rodada completa para fugir do oponente.

Resistência Final (Sob): Uma vez por dia, o cavaleiro é capaz de inspirar suas tropas para realizarem um esforço heróico, elevando temporariamente suas forças vitais. Todos os aliados num raio de 3 m recebem 2d10 pontos de vida temporários. Essa habilidade afeta uma quantidade de criaturas equivalente ao nível do personagem + seu modificador de Carisma e permanece ativa pela mesma quantidade de rodadas.



Cavaleiro do Deagão Púrpura

conjurador de runas

Originalmente criada pelos anões e gigantes, a habilidade de desenhar runas de poder se espalhou além dos seus vales e montanhas. Os estudiosos que pretendem dominar essa capacidade são denominados conjuradores de runas, seres capazes de inscrever símbolos de incrível potência, com diversas utilidades e que podem ser ativados a distância. Em geral, os objetos de um conjurador experiente são adornados com muitos símbolos, transformando-os em equipamentos impressionantes e numa ameaça real para os ladrões.

A maioria dos conjuradores de runas é composta de clérigos ou adeptos, pois quase todos são anões ou gigantes. Alguns rangers e paladinos também escolhem essa classe, em especial depois da Benção do Trovão, que fez muitos anões jovens explorar o mundo externo aos seus reinos. Existem alguns raros druidas que pertencem a essa classe de prestígio, mas somente nas regiões onde eles são tão escassos que precisam empregar as runas para salvaguardar uma área extensa. Os clérigos e paladinos dessa classe usam suas habilidades na proteção de templos e itens sagrados, enquanto os rangers guardam trilhas, tocas de animais ameaçados e refúgios naturais.

Dado de Vida: d8

Tabela 1-12: O Cavaleiro do Dragão Púrpura

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Brado de guerra, escudo heróico
2º	+2	+3	+0	+0	Inspirar coragem (1/dia)
3º	+3	+3	+1	+1	Medo
4º	+4	+4	+1	+1	Juramento da ira, inspirar coragem (2/dia)
5º	+5	+4	+1	+1	Resistência final

Pré-Requisitos

Para se tornar um conjurador das runas (Cdr), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Talentos: Inscrever Runas.

Perícias: Identificar Magia 8 graduações, Ofícios 8 graduações (consulte a seção Magia Rúnica, no Capítulo 2, para obter as perícias apropriadas).

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um conjurador das runas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Cons), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Espionar (Int perícia exclusiva), Identificar Magias (Int), Ofícios (Int), Profissão (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

Usar Armas e Armaduras: Os conjuradores de runas não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os conjuradores de runas concentram seu treinamento em magias divinas. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divina anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, utilizações adicionais de *remover doenças*, etc.) Essencialmente, isso significa que o nível de conjurador de runas é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias divinas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um conjurador de runas, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Criar Runas: Adicione o valor indicado aos testes de Ofícios feitos para criar runas.

Conjurar Runas Aprimorado: Conforme adquire níveis mais elevados, o conjurador é capaz de inscrever runas com várias cargas diárias e diversos gatilhos diferentes. Essas características adicionais aumentam o custo base da runa, conforme indicado na tabela a seguir.

Ativada por Leitura ou Transposição: Qualquer tentativa de estudar, identificar ou sondar o significado de uma runa é considerada uma

Tabela 1-13: O Conjurador de Runas

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Criar runas +1	+1 nível de classe divina existente
2º	+1	+3	+0	+3	Poder rúnico +1	+1 nível de classe divina existente
3º	+2	+3	+1	+3	Conjurar runas aprimorado	+1 nível de classe divina existente
4º	+3	+4	+1	+4	Criar runas +2	+1 nível de classe divina existente
5º	+3	+4	+1	+4	Poder rúnico +2	+1 nível de classe divina existente
6º	+4	+5	+2	+5	Maximizar runa	+1 nível de classe divina existente
7º	+5	+5	+2	+5	Criar runas +3	+1 nível de classe divina existente
8º	+6/+1	+6	+2	+6	Conjurar runas aprimorado	+1 nível de classe divina existente
9º	+6/+1	+6	+3	+6	Poder rúnico +3	+1 nível de classe divina existente
10º	+7/+2	+7	+3	+7	Cântico rúnico	+1 nível de classe divina existente

tentativa de "leitura". Atravessar um portal que contenha uma runa é considerado uma tentativa de "transposição". Para afetar o alvo, a runa precisa de uma linha de visão desobstruída até a criatura e ela precisa estar a 9 metros de distância ou menos.

É possível limitar uma runa ativada por transposição com praticamente qualquer condição escolhida pelo conjurador. As runas podem ser armadas contra aspectos físicos (como peso e altura), tipos, sub-tipos ou espécies de criaturas (como "drow" ou "aberração"), tendência (Bom, Mau, Leal ou Caótico) ou divindade patrona. Elas não podem ser limitadas por aspectos como classe, Dados de Vida ou nível. As runas funcionam normalmente contra criaturas invisíveis, mas não são ativadas por seres etéreos. Quando instala uma runa com gatilho de "transposição", o conjurador pode definir uma senha ou frase que impeça a ativação.

Poder Rúnico: Adicione o valor indicado na Classe de Dificuldade dos testes de resistência e tentativas de apagar, *dissipar* ou desarmar as runas criadas pelo personagem, assim como nos testes de conjurador para superar a Resistência à Magia dos alvos.



Conjurador de Runas

Maximizar Runa: O conjurador é capaz de inscrever runas maximizadas, como se estivessem sob o efeito do talento Maximizar Magia, sem alterar o nível da magia utilizada na criação da runa. Uma magia maximizada eleva a CD do teste de Ofícios para inscrever a runa em +5.

Cântico Rúnico: Sempre que o conjurador lançar uma magia divina, ele pode desenhar sua runa no ar, como um componente somático adicional para essa magia. Isso lhe permitirá acrescentar os benefícios do seu *poder rúnico* (veja acima) à magia. O tempo de execução das magias é alterado da seguinte forma: 1 ação passa a exigir 1 ação de rodada completa; os demais tempos de execução são aumentados em 1 rodada completa. É impossível utilizar essa habilidade em conjunto com o talento Magia sem Gestos e ela não se acumula com a habilidade Maximizar Runa.

Devoto Arcano

Toda religião importante possui feiticeiros e magos entre seus seguidores fervorosos. Embora alguns magos se aliem a igrejas que aceitem suas próprias crenças por conveniência e precaução, outros são representantes dedicados da sua religião e sujeitam voluntariamente seus interesses em favor das causas de sua divindade patrona, tornando-se devotos arcanos.

Os devotos arcanos complementam a magia divina dos líderes clericais da igreja e estão entre os mais importantes e respeitados membros do corpo eclesiástico. Eles fornecem a maior parte do poder bélico e místico da sua organização e auxiliam os clérigos da igreja na criação de itens mágicos que exigem magias arcanas e divinas. Os devotos arcanos apóiam os exércitos do clero em tempos de guerra, fazem previsões sobre os propósitos dos inimigos da fé e com freqüência assumem a frente de batalha para dizimar as tropas adversárias ou destruir os conjuradores das religiões rivais.

Naturalmente, os devotos arcanos sempre são conjuradores arcanos. Os feiticeiros e os magos são muito comuns, mas as divindades dedicadas à música preferem os bardos e há rumores de que algumas divindades malignas empregam assassinos, que se concentram em formas cruéis e terríveis de magias da morte.

Dado de Vida: d4

Quantidade de Usos/Gatilho	Custo Base do Conjurador de Runas	Nível**
Um	Nível da Magia* x nível de conjurador x 50 PO	—
Cargas†	Nível da Magia* x nível de conjurador x cargas x 50 PO	3
Cargas por dia+	Nível da Magia* x nível de conjurador x cargas x 400 PO	8
Permanente (até ser dissipada)††	Nível da Magia* x nível de conjurador x 2.000 PO	8
Ativada pelo toque	Preço base	—
Ativada por leitura ou trasposição	Preço base x 2	3

* Uma magia de nível 0 é considerada de 1/2 nível.

** O nível mínimo do conjurador de runas para inscrever uma runa desse tipo. Um "-" representa a habilidade padrão concedida pelo talento Inscrever Runas.

† Se a magia tiver um componente material caro ou custo em XP, multiplique-o pela quantidade de cargas e adicione o resultado ao preço base da runa.

†† Se a magia tiver um componente material caro ou custo em XP, multiplique-o por 100 e adicione o resultado ao preço base da runa.

Pré-Requisitos

Para se tornar um devoto arcano (Dev), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 4º nível.

Perícias: Conhecimento (religião) 8 graduações, Identificar Magia (8 graduações).

Patrono: A divindade patrona de um devoto arcano deve ser idêntica à igreja que ele serve.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um devoto arcano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todos, adquiridos separadamente) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (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

Usar Armas e Armaduras: Os devotos arcanos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os devotos arcanos concentram seu treinamento em magias arcanas. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de devoto arcano é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias arcanas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um devoto arcano, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.



Devoto Arcano de Kossuth

Aumentar Magia: O devoto arcano é capaz de conjurar uma magia como se ela estivesse sob o efeito do talento Aumentar Magia. Não é necessário preparar as magias com antecedência, o tempo de conjuração não aumenta e a magia afetada não ocupa o lugar de uma magia superior. O devoto consegue utilizar essa habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 1 + seu bônus de Carisma (mínimo 1 vez por dia).

Defesa Sagrada: Adicione o valor indicado (+1 no 2º nível, +2 no 4º nível) aos testes de resistência do devoto arcano contra magias divinas e contra habilidades sobrenaturais e similares a magia de extra-planares.

Foco em Tendência: Um devoto arcano de 2º nível deve escolher um componente da tendência do seu deus: ele passa a conjurar as magias relacionadas a essa tendência com +1 nível de conjurador. Caso sua divindade seja neutra, ele deve selecionar um componente da sua própria tendência. Se a divindade e o personagem forem neutros, sua escolha deve variar entre Caos, Ordem, Mal e Bem, conforme a inclinação do devoto.

Talento Adicional: No 3º nível, um devoto arcano pode adquirir um talento de criação de item ou qualquer talento da seguinte relação: Foco em Magia, Foco em Magia Aprimorado, Magia Penetrante, Magia Penetrante Aprimorada, Contra-mágica Aprimorada, Artesão Mágico, Magia de Trama de Sombras (apenas para devotos de Shar).

Manto Divino (Sob): Uma vez por dia, um devoto arcano de 5º nível é capaz de envolver-se numa barreira brilhante de poder divino que o protege contra magias inimigas. A cor dessa barreira varia conforme a tendência do deus patrono do devoto: azul constante para Leal, branco tremeluzente para Bom, preto oscilante para Mau ou amarelo bruxuleante para Caótico. O manto fornece Resistência à Magia 12 + nível de conjurador do devoto, com efeitos idênticos à magia *resistência à magia*. Essa habilidade é ativada como uma ação livre e permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente a 5 + o modificador de Carisma do devoto arcano.

Discípulo Divino

Os clérigos, druidas e paladinos mais ardentes, dedicados e fervorosos são capazes de atuar como intermediários entre os servos mortais e divinos de seus patronos. Eles interpretam a vontade divina, atuam como professores e guias para os outros membros do clero, e alimentam os adoradores leigos da divindade com o poder de seu patrono. Algumas vezes, eles transcendem sua natureza mortal e personificam seu deus sobre a face de Toril.

Os discípulos divinos sempre são conjuradores divinos: os clérigos e os druidas são os candidatos mais comuns a assumir essa classe, mas existem paladinos e rangers que já se tornaram discípulos divinos. Algumas divindades malignas, como Bane, já elevaram algozes ao posto de discípulos divinos entre as fileiras de suas religiões obscuras.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um discípulo divino (Dis), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 4º nível.

Perícias: Conhecimento (religião) 8 graduações, Diplomacia 5 graduações.

Patrono: A divindade patrona de um discípulo divino deve ser idêntica à igreja que ele serve.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um discípulo divino (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Cons), Conhecimento (arcano) (Int),

Tabela 1-14: O Devoto Arcano

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Aumentar magia	+1 nível de classe arcana existente
2º	+1	+0	+0	+3	Defesa sagrada +1, foco em tendência	+1 nível de classe arcana existente
3º	+1	+1	+1	+3	Talento adicional	+1 nível de classe arcana existente
4º	+2	+1	+1	+4	Defesa sagrada +2	+1 nível de classe arcana existente
5º	+2	+1	+1	+4	Manto Divino	+1 nível de classe arcana existente

Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (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: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os discípulos divinos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os discípulos divinos concentram seu treinamento em magias divinas. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divina anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, utilizações adicionais de *remover doenças*, etc.) Essencialmente, isso significa que o nível de discípulo divino é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias divinas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um discípulo divino, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Domínio Adicional: Quando seleciona a classe discípulo divino, o personagem adquire acesso a um domínio extra da sua divindade. O personagem recebe o poder concedido desse domínio e será capaz de preparar as magias indicadas como suas magias de domínio diárias (ou seja, o personagem terá três opções de magias de domínio diárias).

Emissário Divino: Os discípulos divinos são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer extra-planar num raio de 18 metros, conquanto o interlocutor venere a mesma divindade ou tenha a mesma tendência do personagem.

Defesa Sagrada: Adicione o valor indicado (+1 no 2º nível, +2 no 4º nível) aos testes de resistência do discípulo divino contra magias divinas e contra habilidades sobrenaturais e similares a magia de extra-planares.

***Transferência de Poder Divino* (SM):** Idêntico à magia, mas o discípulo divino não precisa utilizar uma magia de 4º nível (ou superior) para ativar a habilidade (ele transfere as suas magias preparadas para o alvo sem a necessidade de conjurar a magia *transferência de poder divino*). A quantidade de magias transferidas está limitada às magias disponíveis de 1º e 2º níveis do personagem.

Transcendência: O discípulo divino, através de uma extensa relação com os servos extra-planares de seu patrono e da intervenção direta da sua divindade, transcende sua forma mortal e transforma-se numa criatura celestial. Seu tipo muda para "extra-planar"; isso significa que ele adquire várias imunidades e vulnerabilidades conforme seu tipo (consulte Extra-Planares Nativos, sob a descrição da raça tocados pelos planos). Como uma ação livre, ele é capaz de envolver-se com a magia *proteção contra caos/mal/bem/ordem* (ele deve especificar o efeito quando atinge a transcendência e não poderá alterá-lo depois disso).

Quando adquire esse poder, geralmente a aparência do discípulo sofre pequenas alterações, adequadas à sua tendência e divindade. Por exemplo, os olhos de um discípulo de Lathander, o Senhor do Amanhecer, poderiam adquirir um brilho dourado. Além disso, qualquer adorador do mesmo patrono, inclusive extra-planares, reconhecem imediatamente sua natureza transcendental e o personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de perícia e habilidade baseadas em Carisma quando lidar com essas criaturas.



Discípulo Divino de Velsharoon

Hathran

As hathran formam uma irmandade de conjuradoras de elite que governa Rashemen. Elas também são conhecidas como as Bruxas de Rashemen. Dentro dos limites dessa região, seus poderes superam as capacidades dos conjuradores de nível equivalente. Na sociedade Rashemi, as hathran ocupam os cargos destinados aos clérigos poderosos nas demais culturas de Faerûn. Elas curam os doentes e feridos, cuidam das almas dos seus seguidores, recrutam campeões de outros planos e ressuscitam os mortos. Entre as hathran (que significa "irmandade erudita" no idioma de Rashemen), os personagens de 1º nível são chamados blethran ("irmãs"), enquanto os personagens de 9º ou 10º nível são batizados de othlor ("as genuínas") e detêm autoridade suprema sobre todas as outras Bruxas. As hathran controlam a vida e a morte de todos os cidadãos de Rashemen, embora a utilização indevida dessa autoridade seja uma ofensa grave contra a irmandade. Quando viajam dentro das terras de Rashemen, as hathran sempre usam máscaras. Muitas delas são enviadas para outras terras para estudar outras culturas e manter algumas figuras importantes sob vigilância.

Para tornar-se uma hathran, é necessário um conhecimento profundo em magia arcana e divina. Em geral, as irmãs costumam ser clérigas/magas, mas algumas desenvolveram seus poderes como bardas, druidas, rangers ou feiticeiras. O conceito de rivalidade entre os conjuradores é encarado como insanidade pelas hathran — elas compartilham suas magias com qualquer irmã que seja capaz de lidar com a responsabilidade.

Na sociedade Rashemi, a criação de itens mágicos compete aos conjuradores masculinos; as hathran não têm permissão para aprender talentos de criação de itens (o estigma social é tão grande que isso causaria a expulsão da irmandade e o banimento de Rashemen). As únicas exceções são os pergaminhos, usados para treinar os membros inferiores em magia

Tabela 1-15: O Discípulo Divino

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Domínio adicional, emissário divino	+1 nível de classe divina existente
2º	+1	+3	+0	+3	Defesa sagrada +1	+1 nível de classe divina existente
3º	+2	+3	+1	+3	Transferência de poder divino	+1 nível de classe divina existente
4º	+3	+4	+1	+4	Defesa sagrada +2	+1 nível de classe divina existente
5º	+3	+4	+1	+4	Transcendência	+1 nível de classe divina existente

arcana e divina. As magas Rashemi que desejem se tornar parte das Bruxas devem usar seus talentos adicionais com capacidades metamágicas ou Dominar Magia.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar uma hathran (Hth), a personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Humana (somente mulheres) de Rashemen ou com ascendência Rashemi.

Tendência: Leal e Bom, Leal e Neutro, Neutro e Bom.

Talento: Ethran.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas e arcanas de 2º nível.

Patrono: Chauntea, Mielikki ou Mystra.

Especial: Ser uma integrante aprovada das Bruxas de Rashemen.

Perícias de Classe

As perícias de classe de uma hathran (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Atuação (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (todos, adquiridos separadamente) (Int), Empatia com Animais (Car), Espionar (Int, perícia exclusiva), Falar Idioma (Int), Identificar Magia (Int), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Senso de Direção (Sab), 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

Usar Armas e Armaduras: As hathran recebem o talento Usar Arma Exótica (chicote), mas não aprendem a usar armaduras adicionais.

Conjuração: As hathran concentram seu treinamento em magias arcanas e divinas. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano ou divino anterior, a seu critério. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de hathran é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias arcanas ou divinas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada. Como todas as hathran são personagens multiclasse, não há um padrão: algumas desenvolvem as capacidades arcanas, outras as magias divinas e outras tentam conservar o equilíbrio.

Além disso, as hathran têm uma pequena lista de magias próprias (descritas no Capítulo 2: Magia). Elas são arcanas e precisam ser adquiridas como qualquer magia desse tipo. Elas são consideradas magias do nível apropriado da classe de conjurador arcano do personagem.



Lady Hathran Thelbruna de Rashemen

Lista de Magias Hathran

1º nível — *rajada de dispersão.*

2º nível — *raio lunar*

3º nível — *explosão cegante, lâmina da lua*

5º nível — *caminho da lua*

Parceiro: As hathrans atraem um parceiro, como se tivessem o talento Liderança (consulte a pág. 45 do *Livro do Mestre*). Esse aliado será uma Rashemi com o talento Ethran ou um Rashemi com pelo menos um nível de bárbaro. Esse parceiro não é considerado na quantidade máxima de parceiros (ou seguidores) que o personagem é capaz de manter com o talento Liderança.

Magia Local: Os vínculos com o reino de Rashemen são tão fortes em sua terra natal que a hathran é capaz de absorver o poder da terra e dos seus espíritos para conjurar magias sem prepará-las. Quando utilizar essa habilidade, a bruxa conseguirá lançar qualquer magia arcana que conheça ou magia divina que conste da sua lista de magias. O uso do talento exige uma ação de rodada completa e gasta a magia do nível adequado normalmente. Caso o tempo de execução da magia seja uma ação ou mais, adicione rodada completa ao tempo necessário. Se a hathran quiser usar um talento metamágico que conheça junto com esse talento, será necessária outra rodada completa para conjurar a magia.

Observação: Em sua terra natal, a hathran pode usar magias divinas do nível apropriado para conjurar as magias da lista específica da classe, mesmo se o personagem não conhecê-las como magias arcanas.

Medo (Sob): Uma hathran pode conjurar *medo* como uma feiticeira do seu nível de conjurador mais elevado. Essa habilidade terá uma utilização diária no 3º nível da classe de prestígio, duas no 6º nível e três no 8º.

Líder de Círculo: A hathran adquire a habilidade de se tornar uma líder de círculo, que é a pessoa central das magias de círculo das Bruxas. Consulte o Capítulo 2: Magia para obter a descrição das magias de círculo.

Comando Aprimorado (Sob): A hathran é capaz de conjurar a magia *comando aprimorado* acelerada, uma vez por dia, como uma feiticeira do seu nível de conjurador mais elevado.

Tabela 1-16: A Hathran

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Parceiro, magia local	+1 nível de classe existente
2º	+1	+3	+0	+3		+1 nível de classe existente
3º	+1	+3	+1	+3	Medo (1/dia)	+1 nível de classe existente
4º	+2	+4	+1	+4	Líder de círculo	+1 nível de classe existente
5º	+2	+4	+1	+4		+1 nível de classe existente
6º	+3	+5	+2	+5	Medo (2/dia)	+1 nível de classe existente
7º	+3	+5	+2	+5		+1 nível de classe existente
8º	+4	+6	+2	+6	Medo (3/dia)	+1 nível de classe existente
9º	+4	+6	+3	+6		+1 nível de classe existente
10º	+5	+7	+3	+7	Comando aprimorado	+1 nível de classe existente

Hierofante

Os conjuradores divinos que alcançam os níveis mais altos na hierarquia de sua divindade obtêm acesso a magias e habilidades que os adoradores inferiores sequer sonham existir. O hierofante é uma classe de prestígio disponível aos conjuradores divinos de nível elevado, que estão prestes a adquirir as magias divinas mais poderosas e complexas. Eles adiam a aquisição dessas bênçãos incríveis em troca de uma compreensão mais profunda do poder que eles canalizam (e da habilidade de controlá-lo).

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um hierofante (Hir), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 7º nível.

Perícias: Conhecimento (religião) ou (natureza) 15 graduações.

Talento: Qualquer talento metamágico.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um hierofante (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Cons), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (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

Usar Armas e Armaduras: Os hierofantes não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias e Nível de Conjurador: Os níveis de hierofante adquiridos, embora não sejam adicionados à progressão de magias da classe, ainda se acumulam com a classe de conjurador divino original para determinar o nível de conjurador e o limite diário de magias.

Habilidade Especial: O hierofante adquire uma das seguintes habilidades especiais, selecionada pelo jogador, a cada nível.

Expurgar Infiéis: O hierofante é capaz de usar magias de energia negativa com efeito máximo contra adoradores de outra divindade. Qualquer magia baseada na canalização de energia negativa ou com o descritor *infligir* (*infligir ferimentos, círculo da destruição, doença plena*) afetará essas criaturas como se estivessem sob efeito do talento Maximizar Magia (mas não ocupará o lugar de uma magia de nível mais elevado). Os mortos-vivos afetados por essa habilidade recuperam a quantidade de PV adequada, a despeito do seu deus protono (se houver).

Alcance Divino: O hierofante pode lançar uma magia que tenha alcance "Toque" a até 9 metros de distância. Se a magia exigir um ataque de toque (corpo a corpo ou a distância), substitua por um ataque de toque a distância. Caso essa habilidade seja escolhida uma segunda vez, o alcance aumentará para 18 metros.

Cura da Fé: O hierofante é capaz de usar magias de cura com efeito máximo sobre os adoradores de seu deus patrono (inclusive em si). Qualquer magia com o descritor curar afetará essas criaturas como se estivesse sob efeito do talento Maximizar Magia (mas não ocupará o lugar de uma magia de nível mais elevado). Qualquer criatura que jurar falsamente ser um adorador da divindade do hierofante, na esperança de obter esse benefício, não receberá nenhum dos efeitos da magia e ainda precisará obter sucesso num teste de resistência de Vontade (contra a CD da magia) ou ficará atordoado durante uma rodada.



Hierofante de Lathander

Dádiva Superior: O hierofante é capaz de transferir uma ou mais utilizações de sua habilidade de Expulsar/Fascinar mortos-vivos para outra criatura voluntária. A duração da transferência varia entre 24 horas e dez dias (definida no momento da ativação); nesse período, a quantidade de utilizações diárias de Expulsar/Fascinar do hierofante ficará reduzida pelo valor transferido. O alvo conseguirá Expulsar/Fascinar mortos-vivos como um clérigo de nível equivalente ao nível de clérigo do hierofante, mas aplicará seu próprio modificador de Carisma aos testes.

Domínio da Energia: O hierofante passa a canalizar a energia positiva ou negativa com muito mais eficiência, aprimorando sua habilidade de afetar mortos-vivos. Ele recebe +4 de bônus nos testes de Expulsão e nas jogadas de dano de expulsão.

Talento Metamágico: O hierofante pode escolher um talento metamágico.

Poder da Natureza: Disponível apenas para hierofantes que tenham níveis de druida, essa habilidade permite a transferência temporária de um ou mais poderes druídicos para uma criatura voluntária. A duração da transferência varia entre 24 horas e dez dias (definida no momento da ativação); nesse período, o hierofante será incapaz de utilizar o poder transferido. É possível transferir quaisquer habilidades especiais de classe, exceto capacidade de conjuração e seus companheiros animais.

É possível transferir a *forma selvagem* parcial ou completamente. Por exemplo, o hierofante poderia conceder uma utilização diária da *forma selvagem* e manter o restante para si. Se o hierofante conseguir assumir a forma de animais Miúdos, Enormes ou atrozes, o alvo também conseguirá.

Similar a magia *transferência de poder divino*, o hierofante permanece responsável perante sua divindade se houver qualquer uso indevido das habilidades transferidas.

Poder Mágico +2: Essa habilidade aumenta em +2 a CD dos testes de resistência contra as magias divinas do hierofante, e adiciona +1 aos seus testes de conjurador realizados para superar a Resistência à Magia. Essa habilidade pode ser selecionada diversas vezes, pois seus efeitos são cumulativos entre si e com efeitos semelhantes de outras origens.

Habilidade Similar a Magia: O hierofante é capaz de eliminar uma de suas magias divinas e transformar de modo permanente e irreversível uma de suas magias numa habilidade similar a magia com duas utilizações diárias. Ele não precisará de quaisquer componentes para ativar a habilidade; entretanto, ainda deverá arcar com os custos em XP e qualquer material muito caro (como a pérola de *identificar*) custará 10 vezes seu valor em XP.

Em geral, essa habilidade elimina uma magia do mesmo nível da magia escolhida, embora o hierofante possa elevar o nível efetivo da magia utilizando talentos metamágicos. O hierofante é capaz de eliminar uma magia de nível superior para ativar essa habilidade com mais freqüência diária. Eliminar uma magia três níveis acima do mínimo exigido elevará o limite para 4 vezes por dia, enquanto eliminar uma magia seis níveis acima do mínimo permitirá 6 ativações diárias. Por exemplo,

Tabela 1–17: O Hierofante

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+0	+2	Habilidade especial
2º	+1	+3	+0	+3	Habilidade especial
3º	+1	+3	+1	+3	Habilidade especial
4º	+2	+4	+1	+4	Habilidade especial
5º	+2	+4	+1	+4	Habilidade especial

Lonafin, um hierofante seguidor de Velsharoon, deseja criar mortos-vivos sempre que tiver oportunidade, portanto elimina permanentemente uma magia de 9º nível para *criar mortos-vivos menores* seis vezes por dia.

Caso seja selecionada mais de uma vez, essa habilidade especial poderá ser aplicada à mesma magia ou a uma magia diferente.

Ladrão de guilda

Os ladrões de guilda são gatunos que operam em áreas urbanas como parte de uma irmandade organizada de ladrões, controlando e manipulando quase todo o crime das suas cidades. Em geral, eles se organizam em divisões (assassinos, mendigos, caçadores de recompensa, assaltantes, trapaceiros e malandros, trombadinhas e punguistas, brutamontes e capangas, chantagistas, batedores e espiões, guardas, piratas e, finalmente, contrabandistas). Cada divisão é liderada por um mestre de guilda, responsável pelos crimes desse tipo; cada mestre responde diretamente ao grão-mestre da guilda. Quase sempre, os ladrões de guilda conhecem somente seus próprios lacaios, colegas e superiores. Essa teia de intrigas ajuda a preservar a organização, pois qualquer membro capturado só poderá entregar alguns indivíduos.

A maioria dos ladrões de guilda é composta de ladinos, mas os especialistas de algumas divisões com freqüência são guerreiros ou rangers. Os clérigos de divindades malignas (especialmente Mask e Shar) atuam em muitas divisões, enquanto os feiticeiros e magos também assumem papéis importantes, mas sua proeminência depende da região da guilda (alguns locais têm poucos magos e feiticeiros, encorajam sua partida ou impõem muitas restrições ao seu desenvolvimento). Os ladrões de guilda são excelentes para operar em conjunto, seja intimidando as pessoas comuns, executando punições ou obtendo contatos importantes.



Ladrão de Guilda

Dado de Vida: d6

Pré-Requisitos

Para se tornar um ladrão de guilda (Gld), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Esconder-se 8 graduações, Furtividade 3 graduações, Intimidar 3 graduações, Obter Informação 3 graduações.

Especial: Ser membro de uma (ou ser aceito numa) guilda de ladrões.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um ladrão de guilda (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (local), Diplomacia (Car), Escalar (For), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Mensagens Secretas (Sab), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Des), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Punga (Des), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Observar (Sab) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os ladrões de guilda sabem usar todas as armas simples e armaduras leves.

Ataque Furtivo: Idêntico à habilidade dos ladinos. Ela se acumula com qualquer ataque furtivo advindo de outra classe.

Lábia: Um ladrão de guilda recebe +2 de bônus em testes de Blefar, Diplomacia e Mensagens Secretas.

Talento Adicional: Um ladrão de guilda recebe um talento adicional da seguinte relação: Prontidão, Lutar às Cegas, Cosmopolita, Educação, Usar Arma Exótica (besta de mão), Liderança, Reflexos Rápidos, Rastrear, Foco em Perícia (qualquer perícia de classe do ladrão de guilda), Magia sem Gestos, Ardiloso, Acuidade com Arma e Foco em Arma.

Esquiva Sobrenatural: Idêntico à habilidade dos ladinos. Essa habilidade se acumula com a Esquiva Sobrenatural de outras classes (some os níveis das classes pertinentes para determinar a aquisição de bônus adicionais).

Reputação: Adicione o valor indicado ao valor de Liderança do personagem (consulte o talento Liderança, pág. 45 do *Livro do Mestre*). A maioria dos ladrões de guilda que se interessa em atrair seguidores estabelece uma base de operações permanente na cidade, o que lhe concede outro bônus de +2 ao valor de Liderança, de acordo com a tabela 2–26: Modificadores de Liderança, pág. 45 do *Livro do Mestre*.

Mago vermelho

Os Magos Vermelhos são os mestres de Thay, os conquistadores das terras natais dos Rashemi e pretensos soberanos mágicos de Faerûn. Eles se concentram numa escola de magia com mais afinco que qualquer outro mago especialista, atingindo níveis inacreditáveis de maestria em seu foco limitado de interesse. Considerados tiranos cruéis e malignos pelos habitantes de toda Toril, alguns deles abandonam sua região natal, assumem identidades secretas e desenvolvem sua capacidade mágica sem preocupar-se com alianças políticas e ameaças de revoltas de escravos.

No início de suas carreiras, os futuros magos vermelhos se especializam numa escola de magia e adquirem o talento Foco em Tatuagem, preparando-se para serem aceitos definitivamente nessa classe de prestígio. Todos os magos vermelhos já foram magos especialistas, e a maioria segue exclusivamente esse caminho; poucos se interessam por outros tipos de

Tabela 1–18: O Ladrão de Guilda

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, lábia
2º	+1	+0	+3	+0	Talento Adicional, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA)
3º	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6, reputação +1
4º	+3	+1	+4	+1	Talento Adicional, reputação +2
5º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +3d6, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado), reputação +3

aprendizado (como combate direto e magias divinas). Embora seja possível um feiticeiro ou bardo se tornar um mago vermelho, essa combinação é ridicularizada na sua terra natal e eles são incrivelmente raros.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um mago vermelho (Ver), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Humano de Thay.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal e Bom, Neutro e Bom e Caótico e Bom.

Talentos: Foco em Tatuagem, mais três talentos metamágicos ou de criação de itens.

Perícias: Identificar Magia 8 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mago vermelho (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Cons), Conhecimento (todos, adquiridos separadamente) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva) e Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Mensagens Secretas (Sab), Ofícios (Int), Profissão (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

Usar Armas e Armaduras: Os magos vermelhos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os magos vermelhos especializam seu treinamento em magias arcanas. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de mago vermelho é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias arcanas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um mago vermelho, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.



Zulkir Aznar Thrul, Mago Vermelho

Especialização Superior: Quando se torna um mago vermelho, o personagem aumenta sua dedicação a uma escola de magia. Em troca, ele precisa sacrificar o estudo de uma ou mais escolas, de acordo com as regras da pág. 54 do *Livro do Jogador*; sua nova escola proibida deve ser diferente daquela escolhida no 1º nível de mago. O mago vermelho nunca mais conseguirá aprender ou conjurar magias da escola (ou escolas) selecionada. Ele ainda será capaz de usar as magias da escola proibida, caso tenham sido aprendidas antes dele se tornar um mago vermelho, inclusive se estiverem em itens de complemento ou gatilho de magia (pergaminhos e varinhas, respectivamente).

Por exemplo, Ghorus Toth é um especialista da escola Transmutação. Suas escolas proibidas são Abjuração e Encantamento (opção 3). Quando se torna um mago vermelho, ele deve escolher outra das categorias de escolas proibidas para Transmutação, relacionadas na seção Especialização em Escola do *Livro do Jogador*. Suas opções são (1) Conjuração, (2) Evocação, ou (4) quaisquer três escolas. É impossível escolher a opção (3), porque não existem meios de fazê-lo sem repetir uma das escolas já proibidas. Caso prefira a opção 4, será impossível escolher Abjuração ou Encantamento, novamente porque elas já são escolas proibidas. Ghorus acaba selecionando Conjuração como sua nova escola proibida.

Defesa de Especialista: Adicione o valor indicado aos testes de resistência do mago vermelho contra magias da sua escola especializada.

Poder Mágico: Acrescente o valor indicado na CD dos testes de resistência e testes de conjurador para superar a Resistência à Magia de qualquer magia da escola especializada do mago vermelho. O poder mágico será +1 no 2º nível, +2 no 4º nível, +3 no 6º nível, +4 no 8º e finalmente +5 no 10º nível. Essa habilidade se acumula com efeitos semelhantes de outras origens capazes de afetar as magias da escola especializada do mago vermelho.

Talento Adicional: O mago vermelho adquire um talento de criação de item, metamágico ou Dominar Magia (consulte a pág. 54 do *Livro do Jogador*).

Líder de Círculo: O personagem adquire a habilidade de se tornar um líder de círculo, que é a pessoa central das magias de círculo dos Magos Vermelhos. Consulte o Capítulo 2: Magia, para obter a descrição das magias de círculo.

Tatuar: O mago vermelho adquire o conhecimento para desenhar as tatuagens mágicas de Thay em iniciados voluntários e qualificados, concedendo-lhes o talento Foco em Tatuagem e permitindo sua entrada na organização.

Líder de Círculo Superior: O mago vermelho torna-se a pessoa central de um círculo maior, que comporta até nove assistente (em vez de cinco). Consulte o Capítulo 2: Magia, para obter a descrição das magias de círculo.

Tabela 1-19: O Mago Vermelho

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Especialização superior, defesa de especialista +1	+1 nível de mago
2º	+1	+0	+0	+3	Poder mágico +1	+1 nível de mago
3º	+1	+1	+1	+3	Defesa de especialista +2	+1 nível de mago
4º	+2	+1	+1	+4	Poder mágico +2	+1 nível de mago
5º	+2	+1	+1	+4	Talento Adicional, líder de círculo	+1 nível de mago
6º	+3	+2	+2	+5	Poder mágico +3	+1 nível de mago
7º	+3	+2	+2	+5	Defesa de especialista +3, tatuar	+1 nível de mago
8º	+4	+2	+2	+6	Poder mágico +4	+1 nível de mago
9º	+4	+3	+3	+6	Defesa de especialista +4	+1 nível de mago
10º	+5	+3	+3	+7	Líder de círculo superior, poder mágico +5	+1 nível de mago

Magia

O Mundo de Toril é um local mágico — literalmente. Toda a existência está imbuída de poderes místicos; há energia potencial aguardando para ser ativada em cada pedra, rio, criatura viva e até mesmo no próprio ar. A magia bruta é a matéria prima da criação: ela representa a vontade silenciosa e sem consciência do ser, abrange os menores pedaços de matéria e está presente em qualquer manifestação de energia ao redor do mundo.

A magia permeia os habitantes e as terras de Faerûn. Toda cidade abriga templos poderosos, que veneram divindades e possuem clérigos capazes de invocar o poder superior para curar ferimentos, evitar o mal e defender as vidas e as propriedades dos fiéis. Magos astutos e sutis permanecem ao lado (e alguns por trás) do trono de vários reinos, colocando suas habilidades formidáveis a serviço de seus senhores. Aberrações forjadas por magias ancestrais rastejam e passam fome em locais obscuros, abaixo da superfície do mundo, esperando uma chance para se alimentar. Mesmo o ladino mais insolente ou o guerreiro mais cético aprende rapidamente a respeitar o poder da magia — ou encara sua carreira de aventureiro se dirigir a um final espetacular e medonho.

A Trama

Os mortais não conseguem moldar diretamente a magia bruta. Em vez disso, quase todos os portadores da magia alteram a Trama, a manifestação da energia primordial, um tipo de vínculo entre a vontade dos conjuradores e a matéria prima do universo. Sem a Trama, a magia bruta ficaria trancada e inacessível — um arquimago não pode acender uma vela numa zona de magia morta. Contudo, cercado pela Trama, os conjuradores são capazes de moldar relâmpagos para eletrocutar seus inimigos, transportar-se a centenas de quilômetros num piscar de olhos ou mesmo reverter a própria morte. Todas as magias, itens mágicos, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais (como a habilidade do fantasma de atravessar paredes), dependem da Trama e usam-na de maneiras diferentes.

A natureza exata da Trama está envolta em mistério porque ela é muitas coisas ao mesmo tempo. A Trama é o corpo de Mystra, a deusa da magia; esta entidade domina toda a magia realizada em Toril, mas ela é incapaz de interromper completamente seu fluxo sem deixar de existir. A Trama é o condutor utilizado por todos os conjuradores para canalizar a energia mágica de seus feitiços, sejam arcanos ou divinos. Finalmente, ela é a estrutura das regras e fórmulas esotéricas que compõe a Arte (a magia arcana) e o Poder (a magia divina). Tudo, desde os textos de grimórios arcanos até os componentes distintos de magias, faz parte da Trama. Através dela, a magia não apenas flui de sua fonte até os conjuradores, mas a Trama também lhes fornece as ferramentas necessárias para alterá-la conforme seus propósitos.

Sempre que uma magia, habilidade similar a magia, habilidade sobrenatural ou item mágico é ativado, os fios da Trama se entrelaçam, trançam, quebram, dobram e retraem para tornar o efeito possível. Quando os personagens usam magias de adivinhação — como *detectar magia*, *identificar* ou *analisar encantamento* — eles vislumbram a Trama. Um efeito como *dissipar magia* endireita a Trama, na tentativa de fazê-la retornar ao seu estado original. Os efeitos como *campo de antimagia* a reorganizam, obrigando a energia a fluir ao redor (mas não através) da área afetada.

As áreas onde a magia é distorcida, como zonas de magia selvagem e morta, representam danos causados à Trama.

Magia Selvagem

Em algumas regiões de Toril, a Trama foi tão distorcida ou castigada que a magia não funciona de modo confiável. A causa desse dano pode ser algum desastre mágico, como aqueles comuns durante o Tempo das Perturbações em 1358 CV, ou algum efeito poderoso capaz de corrompê-la, como um *mythal* (consulte Alta Magia Élfica, a seguir). A maioria das zonas de magia selvagem criada no Tempo das Perturbações já desapareceu, mas alguns pequenos bolsões de magia selvagem permanecem ativos, em especial nos subterrâneos e nas áreas inóspitas.

Como Detectar Zonas de Magia Selvagem

Em geral, as zonas de magia selvagem não são identificadas até distorcerem alguma magia ou efeito. Um personagem que analisar uma zona de magia selvagem usando *detectar magia* descobrirá a presença de magia na 1ª rodada e a existência de uma zona de magia selvagem na 2ª. Caso o personagem estude a área durante 3 rodadas, poderá realizar um teste de Identificar Magia (CD 25) para revelar as dimensões exatas da área afetada.

Alguns conjuradores inteligentes usam as zonas de magia selvagem para defender suas torres ou fortalezas. Através de um estudo cuidadoso, eles determinam os limites da área afetada pela magia selvagem e então usam essa informação para adquirir vantagens ao confrontar os magos invasores de sua morada.

Efeitos das Zonas de Magia Selvagem

Qualquer magia ou habilidade similar conjurada dentro de uma zona de magia selvagem está vulnerável aos seus efeitos. A magia selvagem não afeta habilidades sobrenaturais, extraordinárias ou naturais. O conjurador deverá realizar um teste de conjurador (CD 15 + nível da magia); os itens mágicos utilizam o nível do item nesse teste.

Caso o personagem não obtenha sucesso, o Mestre deve consultar a Tabela 2–1: Efeitos da Magia Selvagem, para determinar se a magia foi distorcida e quais suas conseqüências. As magias e habilidades similares conjuradas fora da área afetada não estão sujeitas à magia selvagem, mesmo quando seus alvos estiverem dentro dela, assim como os efeitos móveis que entrem na área são imunes. Somente as magias originadas no interior da zona são afetadas.

Tabela 2–1: Efeitos da Magia Selvagem

d%	Efeito*
01–10	A magia é refletida no seu conjurador, com efeitos normais. Caso isso seja impossível, a magia fracassa.
11–25	A magia afeta uma área ou alvo aleatório. Respeitando o alcance máximo da magia, o Mestre pode sortear um alvo diferente entre os disponíveis ou redefinir seu ponto de origem para outro local. Para verificar qual a direção do deslocamento do ponto de origem, jogue 1d8 e consulte o Diagrama de Projéteis de Área, pág. 138 do *Livro do Jogador*; para definir a distância percorrida pelo ponto de origem, jogue 3d6 e multiplique o resultado por 1,5 m caso a magia tenha alcance "Curto", 6 m caso tenha alcance "Médio" e 24 m caso tenha alcance "Longo". É possível que a magia afete uma área externa à zona de magia selvagem, mas o novo ponto de origem não pode ultrapassar seu alcance. Quando o resultado aleatório superar o alcance da magia, ajuste-o para respeitar o limite de alcance, na direção obtida. Magias de alcance pessoal ou de toque simplesmente fracassam.
26–40	Nada acontece. A magia não funciona. Qualquer componente material é consumido, a magia é subtraída do limite diário, das cargas do item ou das utilizações da habilidade similar a magia.
41–50	Nada acontece. A magia não funciona. Qualquer componente material não é consumido, a magia não é subtraída do limite diário do conjurador (logo, ele poderá usá-la novamente), das cargas do item ou das utilizações da habilidade similar a magia.
51–55	A magia funciona, mas brilhos coloridos circundam o conjurador num raio de 9 m durante 1d4 rodadas — trate-o como os efeitos da magia poeira ofuscante (CD 10 + nível da magia que gerou esse resultado).
56–85	A magia funciona normalmente.
86–95	A magia funciona normalmente, mas qualquer componente material não é consumido, a magia não é subtraída do limite diário do conjurador (logo, ele poderá usá-la novamente), das cargas do item ou das utilizações da habilidade similar a magia.
96–100	A magia funciona com potência ampliada. Os testes de resistência contra seus efeitos sofrem –2 de penalidade. Além disso, considere que ela foi conjurada sob efeito do talento Maximizar Magia; caso já seja uma magia maximizada, ignore esse último resultado.

Como Suprimir a Magia Selvagem

Através de experiências penosas, os conjuradores de Faerûn descobriram um conjunto de métodos para lidar com as zonas de magia selvagem. A conjuração de *dissipar magia* sobre a área afetada permitirá que as magias lançadas dentro da zona funcionem normalmente durante 1d4 minutos. A conjuração de *dissipar magias aprimorado* afetará a zona da mesma forma durante 1d4 X 10 minutos. As magias *desejo* ou *milagre* eliminam definitivamente todas as zonas de magia selvagem num círculo de 18 m de diâmetro (ou 18 m de diâmetro de uma única zona muito extensa). Entretanto, nenhum desses efeitos será eficaz contra a magia selvagem gerada por um *mythal*.

Mystra e a Trama

Abra três livros diferentes que tratem da magia e do conhecimento místico de Faerûn e você encontrará três registros conflitantes das origens e da verdadeira natureza da magia. Parte dessas contradições aparentes são falsidades deliberadas, forjadas para restringir o domínio da magia aos seres treinados adequadamente. As demais são perspectivas estranhas ou simples enganos, mantidos inconscientemente pelos estudiosos posteriores.

Revelarei agora a mais pura verdade, na melhor forma compreensível. Simplesmente todos os mundos e planos conhecidos fervilham com energias sempre presentes. Sejam grandes ou pequenas, livres ou presas por barreiras físicas ou efeitos mágicos (que também são apenas energias moldadas e projetadas para restringir ou conter outras energias), esses pulsos e distorções de energia fornecem luz, vida e movimento a tudo. Eles são a matéria da própria vida e estariam presentes mesmo se todas as criaturas vivas ou que já viveram em Toril fossem transformadas em meras rochas.

O que os magos batizaram de "A Arte" — chamada de magia pelos cidadãos comuns — é a capacidade de alguns seres de invocar essa energia onipresente e moldá-la para criar diversos efeitos. Os feiticeiros realizam essa tarefa de maneira instintiva, por meio de um dom inato e da incrível coerência de suas personalidades. As canções dos bardos reverberam os ecos dos sons primordiais, a própria música da criação. Os magos criam processos — magias — que lhes permite manipular a Trama conforme sua vontade e obter o que desejam. O poder celestial que permeia os clérigos (os portadores da magia dos deuses) é capaz de fazer o mesmo, moldando a Trama através do poder sagrado ou profano que lhe foi concedido.

Existem vários tipos de magia devidamente registrados ao longo dos anos: magia rúnica, das sombras (que não deve ser confundida com os efeitos da Trama de Sombras), das gemas, elemental, e mesmo a alta magia élfica do passado. Todos são simplesmente métodos ou caminhos diferentes para controlar as mesmas energias naturais. Essa teia de energia infinita e alterações constantes é conhecida como a Trama. Os seres humanos chamam a entidade ou consciência relacionada a Trama de Toril de Mystra, e a cultuam como sua deusa da magia.

A Mystra atual é uma mortal que ascendeu recentemente à divindade, assumindo o lugar de sua predecessora exausta durante o Tempo das Perturbações. Mystra existe para conceder a magia a todas as criaturas e para controlar sua utilização. Numa época remota, os arquimagos de Netheril ignoraram os ditames de Mystryl, a deusa da magia daquele tempo. Um deles, Karsus, o Louco, tentou obter a divindade conjurando magias poderosas, que teriam despedaçado a Trama de Toril; Mystryl teve que se sacrificar para preservar a Trama. Sua sucessora, Mystra, decretou que nenhum mortal teria permissão de controlar magias tão terríveis novamente — e seu decreto continua válido até hoje.

Mystra protege a Trama dos conjuradores poderosos ou imprudentes o bastante para danificá-la. Até o mundo mudar ou os poderes divinos abandonarem seu interesse nos assuntos humanos, a alta e perigosa magia do passado permanecerá trancada sob a guarda de Mystra.

Magia Morta

Em algumas áreas de Toril, a Trama está complemente ausente — existe um rombo ou falha profunda nesse local, que efetivamente não terá magia. Assim como as raras zonas de magia selvagem, quase todos os lugares desse tipo foram criados durante o Tempo das Perturbações, e desde então desapareceram ou encolheram. Geralmente, as zonas de magia morta persistem nos locais onde concentrações imensas de poder mágico foram bruscamente interrompidas ou destruídas — nos arredores de um *mythal* despedaçado, no ponto onde um artefato foi destruído ou no leito de morte de um deus.

Como Detectar a Magia Morta

Os conjuradores ou as criaturas com habilidades sobrenaturais e similares a magia percebem imediatamente que entraram numa zona de magia morta. Os conjuradores estão em sintonia com a Trama e sentem-se desconfortáveis e incomodados nesses lugares. Um manipulador da Trama pode usar uma ação equivalente a movimento para determinar os limites exatos da zona de magia morta. Os manipuladores da Trama de Sombras não estão harmonizados com a Trama e não recebem quaisquer sensações incomuns quando entram nessas áreas.

Qualquer conjurador, da Trama ou da Trama de Sombras, será capaz de lançar *detectar magia* e delinear a extensão da zona de magia morta (até o alcance máximo da magia). Obviamente, um manipulador da Trama deverá estar fora da área analisada para fazê-lo.

Efeitos da Magia Morta

Na maioria dos aspectos, uma zona de magia morta terá os mesmos efeitos de um *campo antimagia*, embora não impeça a conjuração ou ativação de magias ou habilidades similares a magia dos manipuladores da Trama de Sombra, nem interfira com itens mágicos dessa natureza. As magias de adivinhação não conseguem detectar alvos dentro da área de magia morta e, finalmente, não é possível usar efeitos de teletransporte para entrar ou sair dela.

É impossível reparar temporariamente uma zona de magia morta. As magias *desejo* ou *milagre* eliminam definitivamente todas as zonas de magia morta num círculo de 18 m de diâmetro (ou 18 m de diâmetro de uma única zona muito extensa).

Fogo Primordial

O fogo primordial é a energia bruta da Trama. É possível manipulá-lo de duas formas. Mystra concede o fogo prateado aos Escolhidos e alguns entre seus seguidores favoritos. A habilidade fogo primordial — o controle da energia bruta genuína — é absolutamente a mais poderosa e rara desses talentos preciosos; ela é uma dádiva aleatória, concedida a um punhado de homens e mulheres a cada geração.

Qualquer variação do fogo primordial representa a magia bruta refinada e controlada. Suas manifestações benéficas criam uma fonte de luz prateada ou energia de cura. Em combate, ela se manifesta como uma rajada branco-azulada e brilhante, capaz de incinerar qualquer coisa.

Fogo Prateado

Essa poderosa habilidade sobrenatural pertence exclusivamente aos Escolhidos de Mystra. Ela se manifesta como uma linda chama branca e prateada, que envolve o portador e inunda a área onde é projetada. Ela consegue gerar inúmeros efeitos: ela pode atuar como um *anel de calor* ou de *escudo mental*, permite que o usuário respire debaixo d'água, ou elimine todas as compulsões mágicas externas, de forma semelhante a *dissipar magia aprimorado*.

O usuário pode utilizar o fogo prateado para se sustentar, permitindo-lhe ficar sem comida ou água durante 7 dias (essa função só estará disponível uma vez a cada 10 dias). Uma vez a cada 70 minutos, ele é capaz de disparar o fogo prateado como uma explosão de chamas. Esse ataque tem duas formas: 1) um raio de 1,5 m de diâmetro e alcance de 21 m, que atravessa barreiras como um *relâmpago* e supera automaticamente as barreiras mágicas e a RM das criaturas; a explosão causa 4d12 pontos de dano de fogo (Reflexos CD 13 para reduzir à metade). 2) Um cone com alcance de 21 m, que não causa dano, mas elimina definitivamente as zonas de magia morta atingidas e dissipa (como *dissipar magias aprimorado*) qualquer efeito de um *campo antimagia* atingido. Esse último efeito é desgastante para a Trama e Mystra desencoraja seu uso, exceto durante emergências.

Fogo Primordial

As pessoas abençoadas com o fogo primordial são capazes de realizar feitos espetaculares, que dependem da sua habilidade, talento e da quantidade de energia mágica armazenada no momento. Em geral, o fogo primordial pode curar, criar explosões destrutivas de fogo ou absorver os efeitos mágicos que tocar, embora os resultados exatos variem conforme a circunstância e o usuário. Os condutores mais talentosos podem disparar várias rajadas simultaneamente e até mesmo voar usando essa habilidade.

Um condutor do fogo primordial pode preparar uma ação para absorver as magias que o visem, como se fosse um *bastão da absorção*. Ele adquire um nível de energia de fogo primordial para cada nível de magia absorvido; o personagem consegue armazenar uma quantidade de níveis de fogo primordial equivalente ao seu valor de Constituição.

Usando uma ação padrão, o condutor é capaz de disparar esses níveis de fogo primordial como um ataque de toque à distância (alcance máxi-

A História do Fogo Primordial

As lendas, estejam certas ou erradas, afirmam que apenas uma pessoa em toda Faerûn é abençoada com a dádiva do verdadeiro fogo primordial em cada geração. Os rumores atuais identificam essa pessoa como a jovem Shandril Shessair, uma garçonete órfã de uma taverna de Lua Alta, em Vale Profundo.

Sim, Shandril detém o fogo primordial, e uma centena de magos a persegue por isso — os Zhentarim, os arcanos de Thay, o Culto do Dragão e caçadores independentes, matando-se numa investida brutal pelo seu poder. Preste atenção no seguinte, mesmo que ignore todo o resto desse livro: As Lendas Estão Erradas.

Os Escolhidos de Mystra conduzem uma forma limitada do fogo primordial e alguns entre eles controlam o genuíno fogo primordial.

Um mago que se esconde nos Reinos de Fronteira detém o verdadeiro fogo primordial, assim como um nobre cruel e arrogante de Chessenta e o mago R — mas eu tenho certeza que entendeu o recado.

Há muito tempo, ao Norte da Costa da Espada, o ranger Haelam Quebra-pedra sem dúvida conduzia o fogo primordial. Ele resistiu sozinho a uma horda de orcs que invadiu a Floresta Fria — e transformou-os em fumaça e cicatrizes de queimadura.

Eu poderia continuar. Assim como qualquer pessoa que gastou os anos de estudo que perdi no Forte da Vela, antes de fugir para essa fortaleza úmida e sem nome e me envolver na obscuridade e na sujeira.

Mas porque eu desperdicei meu destino e minha visão para depois fugir para cá e me tornar um velho murcho, feio e curvado?

Por que? Bem, porque eu também tenho o fogo primordial, é óbvio. Venha atrás de mim e eu vou reduzi-lo a pó, além de eliminar todos os seus descendentes, ancestrais e o reino de onde veio, até a última árvore e pedra existente nele. Porquê? Bem, porque é isso que eu geralmente faço.

— Baerendra Torrencial, Sábio de Spandeliyon

mo de 120 m), causando 1d6 pontos de dano para cada nível liberado (Reflexos CD 20 para reduzir à metade). Semelhante a magia *coluna de chamas* (que divide o dano entre energia divina e fogo), metade será considerada dano por fogo e a outra metade será tratada como energia mágica bruta. As criaturas que tenham imunidade, resistência ou proteção ao fogo aplicam essas vantagens somente à metade do dano.

Um condutor do fogo primordial também pode curar um alvo através do toque, restaurando 2 pontos de vida para cada nível de energia liberado com esse propósito.

Diferente da maioria das habilidades sobrenaturais, o fogo primordial é influenciado por magias e itens mágicos capazes de afetar as habilidades similares a magia, como os *bastões da absorção* ou *da negação* (caso visem a manifestação em vez do condutor). É possível anular ou dissipar o fogo primordial e, teoricamente, dois condutores seriam capazes de cancelar suas habilidades. Entretanto, o fogo primordial é considerado uma habilidade sobrenatural e não provoca ataques de oportunidade quando é ativada e não está sujeito a Resistência à Magia.

conhecimento secreto

Desde a época em que os elfos, anões, gigantes e dragões reinavam sobre uma Faerûn de florestas sem trilhas e regiões intocadas, os manipuladores da Trama buscam uma compreensão mais profunda, poderes maiores e conhecimentos ocultos, na esperança de obter vantagens contra seus inimigos. Os primeiros impérios humanos não seguiram um caminho diferente. Os Imaskari dominaram o conhecimento das *passagens* e *portais*, transportando milhares de escravos miseráveis de outros mundos para servir ao seu poder arcano. Os nativos de Netheril estudaram a arte de desenvolver mecanismos mágicos, criando maravilhas e terrores que até hoje jazem sob as areias de Anauroch. Os Raumathari macularam Faerûn para sempre, quando invocaram hordas de combatentes orcs para lutar em sua guerra contra o antigo Narfell e depois perderam o controle sobre seus próprios guerreiros.

Os magos sonham com escolas secretas de magia, trilhas místicas que se tornam acessíveis através de uma nova compreensão da Arte, e estudos proibidos que conduzem a poderes novos e fabulosos. Dezenas de caminhos de poder e sabedoria foram iniciados e depois abandonados, e novas pesquisas — algumas fundadas sobre estudos meticulosos, outras inspiradas por alucinações de horror febril — com freqüência revelam novas metodologias de conjuração arcana ou resultam em magias nunca antes vistas em Faerûn.

Existem muitas histórias sobre as magias legendárias da antiga Netheril e dos reinos élficos desaparecidos, magias cujo poder humilharia o mais elevado *desejo* possível de realizar atualmente. Alguns magos desvendaram os segredos de uma Trama negra, livre das algemas de Mystra, há clérigos e adeptos que lançam magias imensuráveis através de runas e os destroços de antigos encantamentos jazem espalhados por todo mundo, na forma de uma rede de *portais* que permeia o tecido da realidade.

A Trama de sombras

Durante a guerra infindável entre as deusas Selûne e Shar, essa última criou a Trama de Sombras em resposta a criação de Mystra pela primeira (e ao conseqüente nascimento da Trama). Se a Trama é uma rede desorganizada que permeia a realidade, a Trama de Sombras é o padrão formado pelo espaço vago entre os fios da Trama. Ela proporciona um condutor e um método alternativos para conjurar magias.

Como é a deusa dos segredos, Shar manteve principalmente para si a criação da Trama de Sombras. Ao longo de milênios, alguns mortais, sobretudo seus servos, tiveram permissão para descobrir a Trama de Sombras ou esbarraram em sua existência durante suas pesquisas.

Os manipuladores da Trama de Sombras gozam de diversas vantagens. O mais importante é: eles ignoram distúrbios na Trama. Um efeito de Trama de Sombras funciona normalmente em zonas de magia morta ou selvagem (um *campo antimagia*, que bloqueia o fluxo da magia, ainda é capaz de afetá-la, assim com a RM das criaturas). Os usuários mais experientes conseguem lançar magias extraordinariamente difíceis para os manipuladores da Trama perceber, anular ou dissipar.

Contudo, os conjuradores da Trama de Sombras também sofrem algumas desvantagens. Primeiro: Shar tem o controle absoluto sobre a Trama de Sombras e pode isolar ou silenciar qualquer criatura vinculada a ela, sem nenhuma conseqüência para si. Segundo: os segredos da Trama de Sombras são perturbadores e nocivos à mente dos mortais. Sem a assistência da deusa, o manipulador da Trama de Sombras perderá parte da sua sanidade. Terceiro: embora a Trama reaja adequadamente a qualquer tipo de magia, a Trama de Sombras é mais apropriada a magias que enfraquecem a vida ou alteram a mente e os sentidos; ela não é indicada para magias que manipulam energia ou matéria — além de ser incapaz de reproduzir qualquer efeito de luz (consulte o talento Magia de Trama de Sombras, no Capítulo 1: Personagens, para obter mais detalhes).

Finalmente, quanto mais o conjurador se aprofundar nos segredos da Trama de Sombras, mais se afastará da Trama. Um manipulador experiente pode conjurar magias difíceis de detectar, dissipar ou conter pelos usuários da Trama; em contrapartida, ele se torna igualmente incapaz de afetar as magias conjuradas através da Trama.

Itens Mágicos da Trama de Sombras

Os itens mágicos criados por usuários da Trama de Sombras são raros e perigosos. Somente o clero de Shar e seus poucos devotos arcanos conseguem forjar qualquer um desses itens. Os adeptos das sombras que não

o Magistrado

Em qualquer período, um mago de Faerûn é indicado por Mystra e Azuth como seu Magistrado. Acredita-se que esse cargo é obtido através de competições (e retirado do encarregado atual num duelo arcano quase sempre fatal). Manter esse cargo confere poderes especiais ao Magistrado, embora o coloque em perigo ao torná-lo alvo de muitos magos poderosos e ambiciosos em toda Toril.

O Magistrado é o campeão pessoal de Mystra. Isso não significa que ele luta em seu benefício; a intenção do cargo é ampliar a influência e o poder da divindade, tornando a magia acessível a qualquer pessoa interessada em seus segredos. Com freqüência, os magistrados auxiliam ou ensinam outros magos a criarem novas magias, aprimorar as antigas e aumentar suas capacidades arcanas como pupilos ou desafiantes do Magistrado.

O Magistrado recebe poderes especiais e acesso a diversas magias nunca vistas por magos e feiticeiros comuns. Os magos advindos de terras competitivas (como Thay) inevitavelmente consideram a ascensão ao cargo como uma maneira de se tornar o arcano mais poderoso de Faerûn. Eles almejam os poderes especiais do Magistrado para destruir antigos inimigos e rivais em potencial, além de obter qualquer magia de seu interesse. A história violenta do cargo reflete as ambições desses magos mortíferos e egoístas. Os magistrados que se dedicam a propósitos mais elevados são ensinados, tutelados e conduzidos pessoalmente pelo deus Azuth, realizando tarefas capazes de difundir a magia.

Para a maioria dos mortais de Faerûn, o Magistrado atual é alguém que aparece sem aviso para conceder magias, dar um alerta, conjurar ou prevenir um encantamento. Qual o motivo dos deuses para criar os Magistrados e permitir (ou exigir) esse tipo de comportamento? Como diz o velho ditado dos magos "Os deuses agem de formas misteriosas, e a magia é o maior mistério de todos".

servem à igreja de Shar são raros e reclusos o suficiente para garantir que exista apenas um punhado de itens mágicos desse tipo.

Os itens de Trama de Sombras são quase idênticos aos demais, mas as diferenças são profundas.

Os efeitos similares a magia gerados por esses itens têm os mesmos benefícios e limitações fornecidos aos conjuradores da Trama de Sombras: os efeitos das escolas Encantamento, Ilusão, Necromancia e as magias com o descritor [escuridão] recebem +1 de bônus na CD dos testes de resistência e +1 no teste de conjurador para superar a RM. Os efeitos das escolas Evocação e Transmutação sofrem –1 de penalidade no nível de conjurador (mas seus custos são baseados no nível de conjurador original). Isso afeta o alcance, a duração, o dano e qualquer outra variável que dependa do nível do personagem. Essa penalidade também se aplica na CD dos testes de resistência e nos testes de conjurador para superar a RM. A CD para dissipar efeitos de Evocação ou Transmutação de um item de Trama de Sombras será 11 + nível de conjurador reduzido. Geralmente, esses conjuradores não se preocupam em criar itens que incluam efeitos dessas duas escolas. Finalmente, nenhum desses itens pode gerar efeitos com o descritor [luz].

Os itens da Trama de Sombras representam um perigo grave aos portadores que não estejam familiarizados com seus mistérios. A ativação de um item de complemento de magia, gatilho de magia ou palavra de comando causa 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria ao personagem. Um item de ativação por uso causa 1 ponto de dano de Sabedoria durante a primeira utilização do dia. Para itens de funcionamento contínuo, a perda de Sabedoria ocorre no crepúsculo de cada dia ou quando o usuário apanhar ou largar o item (o que ocorrer primeiro). Em qualquer caso, o dano será anulado se o usuário tiver o talento Magia de Trama de Sombras.

Alta Magia Élfica

Numa época remota, antes da Trama assumir sua forma atual, as regras da magia eram diferentes. Muitos seres experimentaram feitiços poderosos, capazes de produzir efeitos muito maiores e mais amplos que as magias de hoje permitiriam. Grande parte dos artefatos maiores e menores data desse período.

Assim como é possível encontrar artefatos espalhados em toda Faerûn, também é possível se localizar feitiços e efeitos antigos e poderosos ainda em atividade (e geralmente funcionando erraticamente). Dentre estes, o mais famoso é o *mythal* de Myth Drannor (consulte a seção sobre a floresta de Cormanthor, no Capítulo 4: Geografia). Um mythal é uma forma ancestral de magia élfica, criada por um grupo de conjuradores que trabalharam juntos para gerar um efeito mágico duradouro sobre uma área extensa. Os *mythal* remanescentes estão começando a falhar, mas ainda resistem às tentativas de dissipá-los. Elas produzem diversos efeitos bizarros, inclusive zonas de magia selvagem (consulte a seção Magia Selvagem, acima). A natureza exata desses efeitos varia conforme o *mythal*.

Magia Rúnica

Nas montanhas nevadas do Norte, os anões e os gigantes vivem como rivais e inimigos durante incontáveis anos; seus feitos são apenas rumores nas terras humanas. Entre a cultura dos anões do escudo, existem runas mágicas — símbolos cuidadosamente talhados com os caracteres secretos do alfabeto Anão — capazes de armazenar magias de poder imenso.

Como Aprender as Runas

Para usar a magia rúnica, um personagem deve adquirir o talento Inscrever Runas (consulte o Capítulo 1: Personagens). A magia rúnica está profundamente vinculada às divindades dos anões e dos gigantes; dessa forma, são mais adequadas aos conjuradores divinos. Alguns estudantes das runas decidem abandonar a prática da magia normal para se concentrar no seu foco escolhido, tornando-se conjuradores rúnicos muito poderosos.

Como Criar Runas

Se o personagem adquiriu o talento Inscrever Runas, será possível conjurar todas as suas magias divinas preparadas como runas. Uma runa é uma inscrição mágica temporária, similar a um pergaminho, que pode ser ativada uma vez antes de perder sua capacidade mágica, embora dure eternamente até ser disparada. A runa, gravada ou inscrita sobre qualquer superfície, desaparece quando é disparada, *apagada* ou *dissipada*. Caso seja entalhada numa parede, ela continuará existindo como um símbolo comum (mas não mágico) mesmo depois de ser ativada.

Inscrever uma runa leva 10 minutos, mais o tempo de execução da magia inclusa nela. Quando a runa é criada, determine o nível de conjurador entre o mínimo necessário para conjurar a magia em questão e o nível do personagem (a critério do jogador), além de realizar todas as escolhas normalmente exigidas no momento da conjuração.

O personagem deve fornecer todos os componentes materiais ou focos exigidos pela magia. Caso ela tenha um custo em XP, este deverá ser pago durante o início da inscrição, juntamente com o custo em XP para criar a própria runa.

Inscrever uma runa exige um teste de Ofícios contra CD 20 + o nível da magia usada. A perícia Ofícios adequada depende da superfície onde o símbolo está sendo gravado (metalurgia, caligrafia, lapidação, alvenaria, carpintaria, etc.). O personagem desenha, pinta ou grava as runas na superfície e então realiza o teste (geralmente, os anões inscrevem suas runas em pedra ou metal, para aproveitar a vantagem da afinidade racial com esses materiais).

Se o teste fracassar, a runa estará imperfeita e não conseguirá armazenar a magia. O início da gravação conjura a magia preparada sobre o material, a despeito do teste de Ofícios obter sucesso ou não; isso eliminará a magia do limite diário do conjurador até que ele descanse e prepare-a novamente. Ou seja, a magia estará perdida, como se já tivesse sido conjurada naquele dia.

Um objeto Médio ou menor pode conter apenas uma runa. Os itens maiores conseguem suportar uma runa para cada 1,5 m² de superfície. É impossível gravar runas sobre criaturas. O preço base equivale ao nível da magia x nível de conjurador x 100 PO (considere as magias de nível 0 como 1/2 nível). O personagem deve pagar 1/25 do preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente a metade do preço base durante a criação. O preço de mercado de uma runa é igual ao seu preço base.

Como Disparar Runas

Qualquer criatura que tocar a runa irá dispará-la, tornando-se alvo da magia armazenada. O criador é capaz de manipular a runa com segurança, sem ativá-la, ou acioná-la deliberadamente se desejar (os conjuradores rúnicos quase sempre carregam runas de cura ou restauração para esse fim). É necessário tocar a própria runa para dispará-la, logo é possível manusear um objeto que contenha essas inscrições sem nenhum risco, desde que o contato direto com o símbolo seja evitado. Se a magia afetar apenas objetos, somente um objeto conseguirá acioná-la.

Similar a magia *símbolo*, não é possível inscrever a runa sobre uma arma para dispará-la quando atingir um inimigo.

Diferente da magia *símbolo de proteção*, a magia rúnica não estará oculta de maneira alguma, sendo óbvia para qualquer indivíduo que inspecionar a superfície onde está inscrita. *Ler magias* permite que o conjurador identifique a magia contida na runa caso obtenha sucesso num teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). Ativar uma runa deliberadamente usa uma ação padrão.

Como Desarmar Runas

Existem várias maneiras de desarmar ou desativar essas runas: A magia *apagar* é capaz de desativá-la (CD 15 + seu nível de conjurador). Tocar a runa para apagá-la não irá dispará-la, a menos que o teste da magia *apagar* fracasse.

Caso obtenha sucesso no teste de dissipar (CD 11 + nível da magia), o personagem conseguirá eliminar a runa lançando *dissipar magia* tendo-

a como alvo; no entanto, as runas inativas não são afetadas por *dissipar magia* conjurada sobre a área Finalmente, um ladino deve obter sucesso num teste de Operar Mecanismo para desarmar a runa (CD 25 + nível da magia), semelhante a qualquer armadilha mágica.

magia de círculo

Alguns dos encantamentos mais poderosos e espetaculares realizados em Faerûn são executados como magias de círculo. Esse é um tipo de conjuração cooperativo, que permite ao líder do círculo aumentar substancialmente seu nível de conjurador e obter resultados impossíveis para qualquer um dos participantes isolados. Os Magos Vermelhos de Thay e as Bruxas de Rashemen usam freqüentemente esse tipo de método. Além disso, os rumores sobre outras formas de magia de círculo em Faerûn são comuns.

Participação

A capacidade de integrar um círculo de magia exige a seleção de um talento — Foco em Tatuagem para os magos vermelhos ou Ethran para as bruxas de Rashemen.

Um dos conjuradores, em geral o mais poderoso ou experiente dos participantes, torna-se o centro do círculo: esse personagem será o líder do círculo. Para ocupar essa função, uma hathran deve pertencer ao 4º nível ou superior na classe de prestígio, enquanto um mago vermelho só adquire conhecimento suficiente a partir do 5º nível.

No mínimo, um círculo requer a participação de duas pessoas, além do líder; no máximo, ele aceita cinco integrantes e o líder. Um mago vermelho de 10º nível poderia coordenar um círculo de nove integrantes ou menos.

Todos os participantes do círculo precisam ficar num raio de 3 m do líder, que permanece no centro da formação.

Poderes do Círculo

A primeira função da magia de círculo é acrescentar a energia de todos os participantes ao poder do seu líder, elevando-o. Isso exige uma hora de concentração ininterrupta, de todos os integrantes. Cada participante conjura todas as suas magias preparadas, que são absorvidas pelo círculo e não geram nenhum efeito além de exaurir o limite diário do personagem. Todos os níveis de magia gastos dessa forma são totalizados como níveis adicionais do círculo; é possível utilizar esses níveis para obter os seguintes efeitos:

- Elevar o nível de conjurador do líder em +1 para cada nível adicional gasto (nível de conjurador máximo: 40º).
- Adicionar os efeitos dos talentos metamágicos Potencializar Magia, Maximizar Magia ou Elevar Magia nas magias preparadas pelo líder do círculo. Cada nível adicional do círculo despendido é considerado um nível de magia necessário para a utilização do talento. Esses talentos podem ser acrescentados mesmo se o líder do círculo não os conhecer ou quando sua aplicação elevar o nível da magia além do limite permitido ao personagem (até o 20º nível de magia, no máximo).
- Elevar o nível de conjurador do líder para a realização de testes de conjurador (para superar a RM de criaturas, executar testes de dissipar, etc.). Cada nível de círculo gasto acrescenta +1 ao nível do líder (nível de conjurador máximo: 40º).

Esses efeitos permanecem ativos durante 24 horas ou até serem utilizados. Os níveis adicionais podem ser divididos da forma que o líder desejar. Por exemplo, o Mago Vermelho Hauth Var lidera um círculo; cada um dos quatro participantes conjurou uma magia de 2º nível (8 níveis adicionais). Ele utiliza 3 níveis para Maximizar sua magia *cone de frio*, 3 para aumentar seu nível de conjurador de 10º para 13º (em relação a qualquer variável que dependa do nível de conjurador) e 2 para obter +2 de bônus em qualquer teste de conjurador que realizar. O talento Maximizar será consumido quando ele conjurar o *cone de frio*; os demais efeitos permanecem ativos durante as próximas 24 horas. Muitos magos vermelhos de nível elevado formam círculos diariamente, para extrair o poder arcano de seus aprendizes.

portais

Os *portais* mágicos conectam diversos locais através de Toril. Eles são apenas um efeito de teletransporte permanente, que envia seu utilizador com segurança até um lugar pré-determinado. A maioria conecta dois destinos afastados em Toril, mas alguns conduzem a outros planos ou mesmo outros corpos celestes presentes nos céus.

qualidades do portal

Existem centenas de arquimagos, altos sacerdotes, círculos secretos, raças monstruosas e sociedades obscuras que participaram da criação da infinidade de caminhos ocultos que atravessam Faerûn. Esses encantamentos têm uma duração incomum e costumam sobreviver durante séculos, ou milênios, mesmo depois que seus criadores desapareceram na história ou perderam qualquer utilidade para sua criação. Conseqüentemente, o funcionamento dos *portais* é misterioso e imprevisível. Cada um foi construído por alguma razão, mas quase todos esses motivos se perderam quando os criadores sumiram da história ou caíram na obscuridade.

Todos os *portais* compartilham alguns aspectos e qualidades. Todos são áreas bidimensionais, geralmente um círculo com 5 m de raio, mas alguns têm outras formas geométricas (quadrados, retângulos, losangos, etc.) O *portal* em si é intangível e invisível.

Com freqüência, os *portais* são conectados aos pares ou em redes limitadas. Um *portal* isolado representa uma viagem sem volta. É necessária a presença de um portal compatível no destino para retornar. Muitos estão em sintonia com vários destinos em potencial, cada um equipado com um meio de retorno, mas a maioria é simplesmente uma porta de duas mãos entre dois locais distantes entre si. Uma vez criado, um *portal* não pode ser deslocado.

Como Detectar Portais

Geralmente, um arco ou moldura de algum tipo demarca a localização do *portal*, permitindo sua localização quando necessário e evitando que criaturas distraídas sejam transportadas por acidente. *Detectar magia* sempre revelará a aura mágica de um *portal*. Se ele estiver funcionando no momento (i.e, possa transportar criaturas), sua aura estará forte; caso contrário (quase sempre porque ele tem um limite de ativações diário e está descarregado), sua aura estará fraca. Independente da potência, o *portal* sempre irradia aura de transmutação. A magia *analisar portal* revelará mais detalhes sobre ele.

Operação de Portais

As criaturas que tocarem ou atravessarem a área do *portal* serão transportadas instantaneamente para a localização definida por seu construtor (o efeito é similar a magia *teletransporte exato*, conjurada por um mago de 17º nível, embora permita viagens extra-planares). Não é possível transportar somente partes da criatura, logo o 'passageiro' não conseguiria espiar o outro lado. Além disso, um *portal* só consegue transportar criaturas que caibam em suas dimensões físicas.

Se um objeto sólido bloquear o local de destino, o *portal* não funcionará; entretanto, seres vivos não impedem seu funcionamento. Se houver uma criatura na área original de 'desembarque', o usuário será transportado instantaneamente para a localização mais próxima do destino original. Uma área de 'desembarque' adequada terá uma superfície forte o bastante para suportar o peso do usuário e espaço suficiente para sustentá-lo.

É impossível transportar objetos livres através de um *portal*. Ou seja, um personagem seria capaz de carregar inúmeras flechas consigo durante a viagem, mas não poderia disparar uma delas através da passagem. Qualquer objeto livre que atingir o *portal* será simplesmente rebatido.

A menos que o construtor tenha estabelecido limites, qualquer número de criaturas pode atravessar o *portal* a cada rodada. A passagem transportará a criatura e até 425 kg de equipamento. Para esse propósito, 'equipamento' será qualquer objeto carregado ou tocado pela criatura. Se duas ou mais criaturas tocarem um mesmo equipamento, ele será considerado no limite de carga de todas elas.



Esse portal ativo mostra os perigos que espreitam do outro lado

Portais Trancados

Muitas vezes, os construtores restringem o acesso a suas criações estabelecendo condições de uso. Essas condições especiais podem se basear na posse de uma *chave de portal*, no tipo da criatura, sua identidade ou tendência, mas devem considerar ações ou qualidades perceptíveis facilmente. Logo, não é possível definir aspectos intangíveis como nível, classe, Dados de Vida ou pontos de vida.

Uma vez ativo, um *portal* trancado permanece assim durante uma rodada completa. Qualquer criatura que tocá-lo na mesma rodada conseguirá atravessá-lo, mesmo se não tiver a chave ou atender as condições pré-estabelecidas.

Quase todas as *chaves de portal* são objetos raros e incomuns que o usuário deve portar para ativá-lo. Alguns portais são condicionados a funcionar somente em períodos específicos — durante a alvorada, o crepúsculo, a lua cheia ou à meia-noite, por exemplo. Existem magias que atuam como *chave*, assim como a canalização de energia positiva ou negativa. Quando o *portal* for o alvo de uma magia pré-determinada, estiver dentro de sua área de atuação ou for tocado pelo efeito, a magia será absorvida e o *portal* será ativado. Qualquer variação da magia funcionará, inclusive efeitos similares à magia de criaturas, itens mágicos e pergaminhos.

Como Selar Portais

É impossível destruir um *portal* fisicamente ou como resultado de magias capazes de destruir objetos (como *desintegrar*). A conjuração de *dissipar magia* sobre o *portal* (CD 27 no teste de dissipar) conseguirá desativá-lo durante 1d4 rodadas. A *disjunção de Mordenkainen* destruirá o mecanismo, a menos que ele obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade (o bônus de Vontade do *portal* é +10). A magia *selar portal* (descrita a seguir, nesse capítulo) lacrará o *portal* e impedirá sua operação.

portais incomuns

As coisas nem sempre são definitivas em muitas terras de Faerûn, e os *portais* nunca são inteiramente confiáveis. Alguns construtores erigiram (acidental ou deliberadamente) *portais* instáveis ou dotados de características maléficas e perigosas.

Portais Aleatórios

Esses portais somente são ativados em momentos aleatórios. Quando estão em funcionamento, eles podem exigir uma chave para sua ativação (ou não). Um *portal* aleatório bastante comum funciona até transportar 1d6+6 criaturas e então permanece inativo durante 1d6 dias, mas existem inúmeros outros.

Portais Variáveis

Esses *portais* representam riscos extremos para os usuários que não estejam familiarizados com suas peculiaridades. Qualquer criatura que o atravessar será transportada até uma dentre as muitas localizações pré-definidas. O destino pode obedecer a um padrão seqüencial ou aleatório.

Alguns *portais* variáveis possuem chaves, que permitem aos usuários escolher um destino específico entre os disponíveis. Outros transportam o usuário para uma localização pré-determinada — uma masmorra inescapável, o interior de um vulcão ou algum plano particularmente hostil — a *menos* que ele apresente a chave adequada.

Portais Exclusivos de Criaturas

Esses *portais* transportam somente criaturas, mas nunca suas roupas e equipamentos. Em geral, eles são usados defensivamente, deixando os intrusos mais vulneráveis depois da travessia. Uma variação mais rara e complexa desse *portal* transporta as criaturas para uma área e os equipamentos para outra.

Portais com Mau-Funcionamento

As variações de portais incomuns anteriores costumam ser projetadas com esmero por seus construtores. Por outro lado, os portais com mau-funcionamento quase nunca são intencionais.

Ao longo dos séculos, forças imensuráveis castigaram Toril, afetando profundamente a magia. Depois de décadas (ou séculos, ou ainda milênios) de esgotamento e desgaste mágico, ou graças ao poder das energias cataclísmicas que os atingiram, muitos encantamentos ancestrais lentamente começaram a falhar. Os portais não constituem exceção.

Geralmente, todos os *portais* com mau-funcionamento são centenários, mas alguns são muito mais antigos e sua ativação pode gerar vários

esultados diferentes. Consulte a Tabela 2–2: Defeitos de Portal depois de ada ativação. Caso ele tenha funcionamento contínuo, o efeito indicado ermanecerá ativo durante 1d10 rodadas e afetará qualquer criatura que travessar o *portal* nesse período.

Tabela 2–2: Defeitos de Portal

%	Efeito
01–05	O portal não funciona, mas absorve a energia mágica do usuário na tentativa de se carregar. O usuário sofre os efeitos de dissipar magias aprimorado, conjurada sobre ele por um mago de 17º nível.
06–10	O portal não funciona, mas absorve a energia mágica dos itens do usuário na tentativa de se carregar. Uma quantidade aleatória de itens (1d10) sofre os efeitos de dissipar magias aprimorado, conjurada sobre eles por um mago de 17º nível. Consulte a Tabela 10–1: Itens Afetados por Ataques Mágicos, pág. 150 do *Livro do Jogador*, para determinar quais itens foram atingidos. Um teste de dissipar bem-sucedido torna os itens permanentes inativos durante 1d4 rodadas; os itens de uso limitado perdem 1d4 utilizações ou cargas — como se fossem ativados mas não surtissem nenhum efeito — além de torná-los inativos durante a mesma quantidade de rodadas (caso continuem sendo mágicos).
11–20	O portal não funciona. O usuário é arremessado para longe, com efeitos similares ao golpe violento da magia telecinésia, conjurada por um mago de 17º nível. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 17) para anular o efeito ou sofrerá 1d6 pontos de dano caso atinja uma superfície sólida.
21–25	O portal não funciona. Em vez disso, uma onda de energia positiva (50%) ou negativa (50%) emana dele num raio de 9 m. A energia negativa atua como a magia infligir ferimentos sérios conjurada por um clérigo de 17º nível (3d6+15 de dano, teste de resistência de Vontade para reduzir à metade, CD 14). A energia positiva atua como a magia curar ferimentos sérios de mesmo nível.
26–40	O portal funciona, mas envia o usuário até um destino errado. Para determinar onde o personagem foi parar, consulte a tabela da magia teletransporte (pág. 268 do *Livro do Jogador*) na linha "Destino Falso (1d20+80)".
41–50	Nada acontece. O portal não funciona.
51–100	O portal funciona normalmente.

como construir um portal

Qualquer personagem de 17º nível ou superior é capaz de erigir um *portal* se tiver o talento Criar Portal e conhecer a magia *círculo de teletransporte* ou *portal*. O destino precisa ser um local visitado pessoalmente pelo construtor ao menos uma vez; a construção estará arruinada se o destino não puder receber uma criatura com segurança (dentro de um objeto sólido ou em atmosfera rarefeita, por exemplo). Isso também acontecerá se o destino estiver bloqueado contra a viagem astral (consulte a descrição da magia *teletransporte*).

Custo Base: O construtor precisa gastar 50.000 PO em matéria-prima para criar um *portal* único, com apenas um sentido, de funcionamento contínuo, que cobrirá uma área de 3 m de raio (cerca de 30 m²). O preço de mercado de um *portal* equivale ao dobro do custo de matéria-prima. Criar o portal leva um dia para cada 1.000 PO em seu preço de mercado e consome 1/25 desse valor em XP (100 dias e 4.000 XP para um portal básico).

O construtor pode criar um segundo *portal*, fixado no destino, permitindo a viagem em duas vias pela metade do preço indicado (25.000 PO e 2.000 XP).

Portais Maiores e Menores: É possível criar um *portal* com quase 1 m² ou maior (cerca de 18 cm de raio), mas isso não reduzirá o custo base. Os *portais* utilizados por criaturas Médias terão, no mínimo, 4 m² (cerca de 0,5 metro de raio). As criaturas Pequenas podem atravessar *portais* com 2,5 m² ou maiores (cerca de 45 cm de raio); as criaturas Miúdas devem utilizar *portais* com 2 m² ou maiores; as criaturas Minúsculas e Mínimas são as únicas capazes de atravessar portais de quase 1 m².

O custo base dos *portais* maiores é dobrado para cada 30 m² de área adicional (ou fração). As criaturas Grandes ou Enormes conseguem atravessar um *portal* comum, mas as criaturas Imensas ou Colossais exigem mecanismos com o dobro ou triplo do tamanho, respectivamente.

Propriedades Especiais: Algumas propriedades especiais aumentam consideravelmente o custo de criação de um *portal*.

Portais Trancados: Não há alteração no custo base. A chave precisa ser determinada durante a criação do mecanismo e nunca mais poderá ser alterada.

Portais Aleatórios: Não há alteração no custo base. As condições precisam ser determinadas durante a criação do mecanismo e nunca mais poderão ser alteradas.

Portais Variáveis: Aumente o preço base em 25% para cada destino extra, depois do primeiro, incluído no mecanismo. Por exemplo, um portal contínuo, com dois destinos diferentes, custaria 62.500 PO para criar; se tivesse três destinos, seu custo aumentaria para 75.000 PO.

Portais Exclusivos de Criaturas: Dobre o custo base de criação do *portal*. Além disso, se os equipamentos dos intrusos forem enviados para um lugar diferente, ele também será considerado um *portal* variável com 1 destino extra.

Uso Limitado: Os preços e tempos de construção indicados acima representam *portais* de operação constante, que transportam qualquer quantidade de criaturas incessantemente. Se o *portal* estiver limitado a quatro utilizações diárias ou menos, o custo base será inferior.

O custo de matéria-prima e XP de um *portal* limitado está baseado na quantidade de utilizações disponíveis por dia. Os custos de matéria-prima são 10.000 PO x quantidade de usos por dia, mais 800 XP x quantidade de usos por dia (o segundo *portal* num mecanismo de duas vias custa metade desse valor). O preço de mercado equivale ao dobro do custo base; o tempo de construção será 1 dia para cada 1.000 PO do preço de mercado.

Um *portal* com cinco ou mais utilizações diárias é tão dispendioso quanto um contínuo. É possível construir *portais* com utilizações inferiores a 1/dia; utilize a fração apropriada para determinar o custo base. Por exemplo, se o mecanismo somente estiver ativo uma vez a cada quatro dias, ele terá 0,25 utilizações diárias e custará 2.500 PO em matéria-prima e 200 XP. O custo mínimo de um *portal* limitado é 1.000 PO e 80 XP — ele terá uma utilização a cada 10 dias (o construtor pode definir uma quantidade inferior de ativações — uma vez por ano, por exemplo — mas isso não reduzirá mais o custo em PO ou o dispêndio de XP).

Uma vez ativo, um *portal* limitado permanece assim durante uma rodada completa. Qualquer criatura que tocá-lo na mesma rodada conseguirá atravessá-lo, sem afetar sua periodicidade.

Magias de Faerûn

Quase todas as religiões de Faerûn possuem magias divinas secretas, orações e invocações conhecidas apenas pelos iniciados no sacerdócio. Centenas de magos isolados e círculos sinistros criam novas magias arcanas com freqüência, em busca de uma compreensão mais cristalina da Arte ou simplesmente uma arma desconhecida pelos demais conjuradores. Os templos dos deuses caídos e as ruínas das cidades antigas escondem pergaminhos de magias poderosas (e perigosas), esquecidas pelos clérigos e magos inferiores que habitam Faerûn atualmente.

As magias e domínios descritos no *Livro do Jogador* formam o conhecimento comum dos bardos, clérigos, druidas, paladinos, rangers, feiticeiros e magos de Toril. Qualquer personagem pode adquirir essas magias normalmente. Os domínios e magias descritos a seguir representam os segredos e conhecimentos especiais, disponíveis apenas a certos grupos e indivíduos, além de algumas magias exclusivas de Faerûn que se tornaram comuns entre os conjuradores desses reinos.

domínios de clérigos

Além dos domínios relacionados no *Livro do Jogador*, várias divindades de Faerûn permitem que seus clérigos escolham os domínios adicionais apresentados a seguir. Esses novos domínios obedecem a todas as regras explicadas na descrição da classe, no *Livro do Jogador*. Um clérigo seleciona 2 domínios entre aqueles disponíveis na referência de sua divindade patrona (consulte o Capítulo 5: Divindades).

Nas descrições abaixo, constam os poderes concedidos e as listas de magia dos domínios exclusivos dos REINOS ESQUECIDOS. Caso um domínio não contenha a descrição dos poderes concedidos e das magias, consulte o *Livro do Jogador* para obter essa informação. Nas listas de domínio a seguir, uma cruz (+) antes do nome da magia significa que ela está descrita nesse capítulo.

Domínio da Água

Divindades: Auril, Sashelas das Profundezas, Eldath, Ísis, Istishia, Sebek, Silvanus.

Domínio dos Animais

Divindades: Aerdrie Faenya, Baervan Errante Selvagem, Chauntea, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Windstrom, Lurue, Malar, Mielikki, Nobanion, Sebek, Shiallia, Silvanus, Thard Harr, Ulutiu, Uthgar.

Domínio dos Anões

Divindades: Abbathor, Berronar Prata Genuína, Clangeddin, Duerra das Profundezas, Dugmaren Manto Brilhante, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Machado Brilhante, Laduguer, Marthammor Duin, Moradin, Sharindlar, Thard Harr, Vergadain.
Poderes Concedidos: Talento Grande Fortitude.

Magias do Domínio dos Anões

1 Arma mágica
2 Vigor
3 Símbolo de proteção
4 Arma mágica aprimorada
5 Compor
6 Conto das rochas
7 Ditado
8 Proteção contra magias
9 Grupo de elementais (magia da terra)

Domínio do Ar

Divindades: Aerdrie Faenya, Akadi, Auril, Set, Shaundakul, Sheela Peryroyl, Valkur.

Domínio das Aranhas

Divindades: Lolth, Selvetarm.
Poderes Concedidos: Você consegue fascinar ou controlar aranhas da mesma maneira que um clérigo Mau afeta os mortos-vivos. Essa habilidade pode ser utilizada uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma.

Magias do Domínio das Aranhas

1 Patas de aranha
2 Invocar enxames
3 Montaria fantasmagórica (similar a um inseto ou verme)
4 Verme gigante
5 Praga de insetos
6 +Maldição da aranha
7 +Aranhas de pedra
8 Destruição rastejante
9 +Corpo Aracnídeo

Domínio do Bem

Divindades: Aerdrie Faenya, Angharradh, Anhur, Arvoreen, Baervan Errante Selvagem, Baravar Manto Sombrio, Berronar Prata Genuína, Chauntea, Clangeddin, Corellon Larethian, Cyrrollalee, Sashelas das Profundezas, Deneir, Dugmaren Manto Brilhante, Eilistraee, Eldath, Flandal Pele Blindada, Gaerdal Mão Férrea, Garl Glittergold, Gorm Gulthyn, Gwaeron Windstrom, Haela Machado Brilhante, Hanali Celanil, Hathor, Horus-Re, Ilmater, Ísis, Labelas Enoreth, Lathander, Lliira, Lurue, Marthammor Duin, Mielikki, Milil, Moradin, Mystra, Nephthys, Nobanion, Osíris, Rillifane Rallathil, Segojan Convocador da Terra, Sehanine Arco-Lunar, Selûne, Sharess, Sharindlar, Shiallia, Solonor Thelandira, Sune, Thard Harr, Torm, Tymora, Tyr, Valkur, Yondalla.

Domínio do Caos

Divindades: Aerdrie Faenya, Angharradh, Anhur, Bahgtru, Beshaba, Corellon Larethian, Cyric, Sashelas das Profundezas, Dugmaren Manto Brilhante, Eilistraee, Erevan Ilesere, Fenmarel Mestarine, Finder Aguilhão da Wyvern, Garagos, Ghaunadaur, Gruumsh, Haela Machado Brilhante, Hanali Celanil, Kiaransalee, Labelas Enoreth, Lliira, Lolth, Lurue, Malar, Nephthys, Rillifane Rallathil, Sehanine Arco Lunar, Selûne, Selvetarm, Sharess, Shargaas, Sharindlar, Shaundakul, Shevarash, Solonor, Thelandira, Sune, Talona, Talos, Tempus, Thard Harr, Tymora, Umberlee, Urdlen, Uthgar, Valkur, Vhaeraun.

Domínio das Cavernas

Divindades: Callarduran Mãos Suaves, Dumathoin, Geb, Ghaunadaur, Grumbar, Gruumsh, Luthic, Segojan Convocador da Terra, Shar.
Poderes Concedidos: Você adquire Ligação com Pedras, a habilidade racial dos anões. Caso já tenha essa habilidade, seu bônus racial aumenta de +2 para +4 em qualquer teste para notar construções incomuns de pedra.

Magias do Domínio das Cavernas

1 Detectar portas secretas
2 Escuridão
3 Mesclar-se a rochas
4 O refúgio seguro de Leomund
5 Criar passagens
6 Encontrar o caminho
7 +Mandíbula Pétrea
8 Terremoto
9 Aprisionamento

Domínio do Comércio

Divindades: Abbathor, Nephthys, Shaundakul, Vergadain, Waukeen.
Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você é capaz de lançar *detectar pensamentos* como uma habilidade similar a magia; ela afetará um único alvo e sua duração equivale a 10 rodadas x seu bônus de Carisma. Ativar esse poder é uma ação livre.

Magias do Domínio do Comércio

1 Mensagem
2 +Gema bomba
3 +Esplendor da águia
4 Enviar mensagem
5 Compor
6 Visão da verdade
7 A mansão magnífica de Mordenkainen
8 Limpar a mente
9 Discernir localização

Domínio do Conhecimento

Divindades: Angharradh, Azuth, Sashelas das Profundezas, Deneir, Dugmaren Manto Brilhante, Dumathoin, Gond, Gwaeron Windstrom, Labelas Enoreth, Milil, Mystra, Oghma, Savras, Sehanine Arco-Lunar, Shar, Siamorphe, Thoth, Tyr, Waukeen.

Domínio da Cura

Divindades: Berronar Prata Genuína, Ilmater, Lurue, Luthic, Sharindlar, Torm.

Domínio do Destino

Divindades: Beshaba, Hathor, Hoar, Jergal, Kelemvor, Savras.
Poderes Concedidos: Você adquire a habilidade esquiva sobrenatural de um ladino de 3° nível. Caso já tenha essa característica advinda de sua classe de personagem, adicione +3 ao seu nível de personagem efetivo para determinar os benefícios da esquiva sobrenatural.

Magias do Domínio do Destino

1 Ataque certeiro
2 Augúrio
3 Rogar maldição
4 Condição
5 Marca da justiça
6 Tarefa/missão
7 Visão
8 Limpar a mente
9 Sexto sentido

Domínio da Destruição

Divindades: Bane, Cyric, Garagos, Ilneval, Istishia, Kossuth, Lolth, Talona, Talos, Umberlee, Yurtrus.

Domínio dos Drow

Divindades: Eilistraee, Ghaunadaur, Kiaransalee, Lolth, Selvetarm, Vhaeraun.
Poderes Concedidos: Talento Reflexos Rápidos.

Magias do Domínio dos Drow

1 +Manto do poder negro
2 Clarividência/clariaudiência
3 Sugestão
4 Discernir mentiras
5 +Forma de aranha
6 Dissipar magias aprimorado
7 Palavra do caos
8 Aliado extra-planar aprimorado
9 Portal

Domínio dos Elfos

Divindades: Aerdrie Faenya, Angharradh, Corellon Larethian, Sashelas das Profundezas, Eilistraee, Erevan Ilesere, Fenmarel Mestarine, Hanali Celanil, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil, Sehanine Arco-Lunar, Shevarash, Solonor Thelandira.
Poderes Concedidos: Talento Tiro Certeiro.

Magias do Domínio dos Elfos

1 Ataque certeiro
2 Agilidade felina
3 Armadilha
4 Caminhar em árvores
5 Comunhão com a natureza
6 Encontrar o caminho
7 Carvalho vivo
8 Explosão Solar
9 Antipatia

Domínio do Encantamento

Divindades: Eilistraee, Finder Aguilhão da Wyvern, Gargauth, Hanali Celanil, Lliira, Milil, Oghma, Sharess, Sharindlar, Sheela Peryroyl, Sune.
Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você pode elevar seu Carisma em 4 pontos como uma ação livre; esse aumento permanece ativo durante 1 minuto.

Magias do Domínio do Encantamento

1 Enfeitiçar pessoas
2 Acalmar emoções
3 Sugestão
4 Emoção
5 Enfeitiçar monstros
6 Tarefa/missão
7 Insanidade
8 Ordem
9 Dominar monstros

Domínio da Enganação

Divindades: Abbathor, Akadi, Baravar Manto Sombrio, Beshaba, Brandobaris, Cyric, Erevan Ilesere, Gargauth, Garl Glittergold, Lolth, Mask, Oghma, Sharess, Shargaas, Vergadain, Vhaeraun.

Domínio dos Escamosos

Divindades: Finder Aguilhão da Wyvern, Sebek, Set, Tiamat, Ubtao.
Poderes Concedidos: Você consegue fascinar ou controlar animais (apenas criaturas répteis e ofídias) da mesma maneira que um clérigo Mau afeta os mortos-vivos. Essa habilidade pode ser utilizada uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma.

Magias do Domínio dos Escamosos

1 Presa mágica
2 Transe animal*
3 Presa mágica aprimorada
4 Veneno
5 Ampliar animais*
6 Ataque visual
7 Destruição rastejante (composto de pequenas víboras)
8 Forma animal*
9 Alterar forma

* Afeta apenas criaturas ofídias e répteis.

Domínio da Escuridão

Divindades: Lolth, Mask, Set, Shar, Shargass.
Poderes Concedidos: Talento Lutar às Cegas.

Magias do Domínio da Escuridão

1 Névoa obscurecente
2 Cegueira/surdez
3 +Luz negra
4 +Armadura das trevas
5 +Raio negro
6 Olhos observadores
7 Pesadelo
8 Palavra de poder, cegar
9 Palavra de poder, matar

Domínio da Família

Divindades: Berronar Prata Genuína, Cyrrollalee, Eldath, Hathor, Ísis, Lliira, Luthic, Yondalla.
Poderes Concedidos: Uma vez por dia, como uma ação livre, você pode proteger uma quantidade de criaturas equivalente ao seu modificador de Carisma (mínimo uma criatura), concedendo-lhe +4 de bônus de esquiva na CA. Essa é uma habilidade sobrenatural com duração de 1 rodada por nível. As criaturas afetadas perderão sua proteção caso se afastem 3 m ou mais do personagem. Essa habilidade também pode afetar o clérigo.

Magias do Domínio da Família

1 Benção
2 Ajudar outro
3 Mão Opífera
4 Transferência de poder divino
5 A ligação telepática de Rary
6 Banquete de heróis
7 Refúgio
8 Proteção contra magias
9 Esfera prismática

Domínio do Feitiço

Divindades: Azuth, Mystra, Savras, Thoth.
Poderes Concedidos: Você recebe +2 de bônus nos testes de Concentração e Identificar Magia.

Magias do Domínio do Feitiço

1 Armadura arcana
2 Silêncio
3 +Simulação arcana
4 A melhoria mnemônica de Rary
5 Cancelar encantamento
6 +Simulação arcana aprimorada
7 Desejo restrito
8 Campo antimagia
9 A disjunção de Mordenkainen

Domínio do Fogo

Divindades: Gond, Kossuth, Talos.

Domínio da Força

Divindades: Anhur, Bahgtru, Clangeddin, Garagos, Gruumsh, Helm, Ilmater, Lathander, Loviatar, Malar, Tempus, Torm, Ulutiu, Uthgar.

Domínio dos Gnomos

Divindades: Baervan Errante Selvagem, Baravar Manto Sombrio, Callarduran Mãos Suaves, Flandal Pele Blindada, Gaerdal Mão Férrea, Garl Glittergold, Segojan Convocador da Terra, Urdlen.
Poderes Concedidos: Você conjura todas as magias de ilusão com +1 no nível de conjurador.

Magias do Domínio dos Gnomos

1 Imagem silenciosa
2 +Gema bomba
3 Imagem menor
4 Criar itens efêmeros
5 Terreno ilusório
6 +Máquina fantástica
7 Animação ilusória
8 A dança irresistível de Otto
9 Invocar aliado da natureza (apenas elementais da terra ou animais)

Domínio da Guerra

Divindades: Anhur, Arvoreen, Clangeddin, Corellon Larethian, Duerra das Profundezas, Gaerdal Mão Férrea, Garagos, Gorm Gulthyn, Gruumsh, Haela Machado Brilhante, Ilneval, Cavaleiro Vermelho, Selvetarm, Shevarash, Solonor Thelandira, Tempus, Tyr, Uthgar.

Domínio dos Halflings

Divindades: Arvoreen, Brandobaris, Cyrrollalee, Sheela Peryroyl, Urogalan, Yondalla.

Poderes Concedidos: Você é capaz de adicionar seu modificador de Carisma aos testes de Escalar, Saltar, Furtividade e Esconder-se. Essa é uma habilidade extraordinária que permanece ativa durante 10 minutos e pode ser usada uma vez por dia.

Magias do Domínio dos Halflings

1 Pedra encantada
2 Agilidade felina
3 Roupa encantada
4 Movimentação livre
5 O cão fiel de Mordenkainen
6 Mover terra
7 Andar nas sombras
8 Palavra de recordação
9 Sexto sentido

Domínio da Ilusão

Divindades: Akadi, Azuth, Baravar Manto Sombrio, Cyric, Mystra, Sehanine Arco-Lunar.

Poderes Concedidos: Você conjura todas as magias de ilusão com +1 no nível de conjurador.

Magias do Domínio da Ilusão

1 Imagem silenciosa
2 Imagem menor
3 Deslocamento
4 Assassino fantasmagórico
5 Imagem persistente
6 Despistar
7 Projetar imagem
8 Animação ilusória
9 Encarnação fantasmagórica

Domínio do Lodo

Divindades: Ghaunadaur.

Poderes Concedidos: Você consegue fascinar ou controlar limos e gosmas da mesma maneira que um clérigo Mau afeta os mortos-vivos. Essa habilidade pode ser utilizada uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma.

Magias do Domínio do Lodo

1 Área escorregadia
2 A flecha ácida de Melf
3 Veneno
4 Toque enferrujante
5 Os tentáculos negros de Evard
6 Pedra em lama
7 Destruição
8 Palavra de poder, cegar
9 Implosão

Domínio da Lua

Divindades: Eilistraee, Hathor, Malar, Sehanine Arco-Lunar, Sclûne, Sharindlar.

Poderes Concedidos: Você consegue expulsar ou destruir licantropos da mesma maneira que um clérigo Bom afeta os mortos-vivos. Essa habilidade pode ser utilizada uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma.

Magias do Domínio da Lua

1 Fogo das fadas
2 +Raio lunar
3 +Lâmina da lua
4 Emoção
5 +Caminho da lua
6 Imagem permanente
7 Insanidade
8 Forma animal
9 +Fogo lunar

Domínio da Magia

Divindades: Azuth, Corellon Larethian, Hanali Celanil, Ísis, Laduguer, Mystra, Savras, Set, Thoth, Velsharoon.

Domínio do Mal

Divindades: Abbathor, Auril, Bahgtru, Bane, Beshaba, Cyric, Duerra das Profundezas, Gargauth, Ghaunadaur, Gruumsh, Ilneval, Kiaransalee, Laduguer, Lolth, Loviatar, Luthic, Malar, Mask, Sebek, Selvetarm, Set, Shar, Shargaas, Talona, Talos, Tiamat, Umberlee, Urdlen, Velsharoon, Vhaeraun, Yurtrus.

Domínio da Mentalidade

Divindades: Duerra das Profundezas

Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você pode gerar uma proteção mental, uma habilidade similar a magia que concede ao alvo tocado um bônus de resistência no próximo teste de Vontade equivalente ao seu nível +2. Ativar esse poder usa uma ação padrão. A proteção mental é um efeito de abjuração, com duração de 1 hora.

Magias do Domínio da Mentalidade

1 Ação aleatória
2 Detectar pensamentos
3 Clarividência/clariaudiência
4 Modificar memória
5 Névoa mental
6 A ligação telepática de Rary
7 Antipatia
8 Limpar a mente
9 Projeção astral

Domínio dos Metais

Divindades: Dumathoin, Flandal Pele Blindada, Gond, Grumbar, Laduguer.

Poderes Concedidos: Você seleciona qualquer martelo e adquire os talentos Usar Arma Comum (ou Exótica) e Foco em Arma desse martelo.

Magias do Domínio dos Metais

1 Arma encantada
2 Esquentar metal
3 Lâmina afiada
4 Toque enferrujante
5 Muralha de ferro
6 Barreira de lâminas
7 Metal em madeira
8 Corpo de ferro
9 Repelir metal ou pedra

Domínio da Morte

Divindades: Jergal, Kelemvor, Osíris, Urogalan, Velsharoon, Yurtrus.

Domínio dos Mortos-Vivos

Divindades: Kiaransalee, Velsharoon

Poderes Concedidos: Talento Expulsão Adicional.

Magias do Domínio dos Mortos-Vivos

1 Detectar mortos-vivos
2 Profanar
3 Criar mortos-vivos menores
4 Proteção contra a morte
5 Círculo da destruição
6 Criar mortos-vivos
7 Controlar mortos-vivos
8 Criar mortos-vivos aprimorado
9 Drenar energia

Domínio da Nobreza

Divindades: Horus-Re, Lathander, Milil, Nobanion, Cavaleiro Vermelho, Siamorphe.

Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você tem a habilidade similar a magia de inspirar seus aliados, concedendo-lhes +2 de bônus de moral em testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidade e perícia e dano com armas. Eles devem ser capazes de ouvir o personagem durante uma rodada. Ativar essa habilidade usa uma ação padrão. Ela permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente ao seu bônus de Carisma.

Magias do Domínio da Nobreza

1 Auxílio Divino
2 Cativar
3 Roupa encantada
4 Discernir mentiras
5 Comando aprimorado
6 Tarefa/missão
7 Repulsão
8 Ordem
9 Tempestade da vingança

Domínio do Oceano

Divindades: Sashelas das Profundezas, Istishia, Umberlee, Valkur.
Poderes Concedidos: Você adquire a habilidade sobrenatural de respirar na água, como se estivesse sob efeito da magia homônima, durante 10 rodadas X nível de personagem. Esse efeito é disparado automaticamente nas situações adequadas e continua ativo até exaurir sua duração limite ou tornar-se desnecessário. É possível ativá-lo diversas vezes por dia (até o limite total de rodadas diárias).

Magias do Domínio do Oceano

1 Resistência a elementos
2 Explosão sonora
3 Respirar na água
4 Movimentação livre
5 Muralha de gelo
6 Esfera gélida de Otiluke
7 +Tromba d'água
8 +Turbilhão
9 Grupo de elementais (magia da água)

Domínio do Ódio

Divindades: Bane, Ghaunadaur, Gruumsh, Set, Urdlen.
Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você pode selecionar um oponente. Contra ele, você receberá +2 de bônus profano nas jogadas de ataque, testes de resistência e Classe de Armadura. Essa habilidade sobrenatural permanece ativa durante 10 rodadas.

Magias do Domínio do Ódio

1 Desespero
2 Aterrorizar
3 Rogar maldição
4 Emoção (apenas efeitos de ódio)
5 Força dos justos
6 Proibição
7 Blasfêmia
8 Antipatia
9 Grito da banshee

Domínio dos Ofícios

Divindades: Callarduran Mãos Suaves, Dugmaren Manto Brilhante, Dumathoin, Flandal Pele Blindada, Garl Glittergold (ouro-líquido), Geb, Gond, Laduguer, Moradin, Thoth.
Poderes Concedidos: Você conjura todas as magias de criação com +1 no nível de conjurador e adquire Foco em Perícia (+2 de bônus) numa perícia de Ofícios a seu critério.

Magias do Domínio dos Ofícios

1 Animar cordas
2 Moldar madeira
3 Moldar rochas
4 Criar itens efêmeros
5 Muralha de pedra
6 +Máquina fantástica
7 Criar itens temporários
8 Cubo de força
9 +Máquina fantástica aprimorada

Domínio dos Orcs

Divindades: Bahgtru, Gruumsh, Ilneval, Luthic, Shargaas, Yurtrus.
Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você adquire a habilidade sobrenatural "destruição". Esta variação concede um bônus na jogada de dano equivalente ao seu nível de clérigo, mas somente para um único ataque regular. É necessário declarar o uso da habilidade antes de realizar a jogada de ataque. Caso o alvo seja um anão ou elfo, você ainda recebe +4 de bônus na jogada de ataque.

Magias do Domínio Orc

1 Causar medo
2 Criar chamas
3 Oração
4 Poder divino
5 Olhos observadores
6 Ataque visual
7 Blasfêmia
8 Manto do caos
9 Palavra de poder, matar

Domínio da Ordem

Divindades: Arvoreen, Azuth, Banc, Berronar Prata Genuína, Clangeddin, Cyrrollalee, Duerra das Profundezas, Gaerdal Mão Férrea, Gargauth, Garl Glittergold, Gorm Gulthyn, Helm, Hoar, Horus-Re, Ilmater, Jergal, Kelemvor, Laduguer, Loviatar, Moradin, Nobanion, Osíris, Cavaleiro Vermelho, Savras, Set, Siamorphe, Tiamat, Torm, Tyr, Ulutiu, Urogalan, Yondalla.

Domínio do Planejamento

Divindades: Gond, Helm, Ilneval, Cavaleiro Vermelho, Siamorphe, Ubtao.
Poderes Concedidos: Talento Estender Magia.

Magias do Domínio do Planejamento

1 Visão da morte
2 Augúrio
3 Clarividência/clariaudiência
4 Condição
5 Detectar observação
6 Banquete de Heróis
7 Observação aprimorada
8 Discernir localização
9 Parar o tempo

Domínio das Plantas

Divindades: Angharradh, Baervan Errante Selvagem, Chauntea, Eldath, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Windstrom, Mielikki, Osíris, Rillifane Rallathil, Sheela Peryroyl, Shiallia, Silvanus, Solonor Thelandira, Thard Harr, Ubtao.

Domínio dos Portais

Divindades: Eilistraee, Shaundakul.
Poderes Concedidos: Você consegue detectar um *portal*, ativo ou inativo, como se fosse uma porta secreta comum (CD 20).

Magias do Domínio do Portal

1 Invocar criaturas I
2 +Analisar portal
3 Âncora dimensional
4 Porta dimensional
5 Teletransporte
6 Banimento
7 Forma etérea
8 Labirinto
9 Portal

Domínio da Proteção

Divindades: Angharradh, Arvoreen, Baravar Manto Sombrio, Berronar Prata Genuína, Chauntea, Corellon Larethian, Deneir, Dumathoin, Eldath, Gaerdal Mão Férrea, Garl Glittergold, Geb, Gorm Gulthyn, Hanali Celanil, Helm, Kelemvor, Laduguer, Lathander, Marthammor Duin, Moradin, Nephthys, Rillifane Rallathil, Selûne, Shaundakul, Silvanus, Sune, Tempus, Torm, Tymora, Ubtao, Ulutiu, Urogalan, Valkur, Waukeen, Yondalla.

Domínio da Renovação

Divindades: Angharradh, Chauntea, Finder Aguilhão da Wyvern, Kossuth, Lathander, Shiallia, Silvanus.
Poderes Concedidos: Caso seus pontos de vida sejam reduzidos a 0 ou menos, você recupera (1d8 + seu modificador de Carisma) pontos de vida imediatamente. Se o ataque reduzir seus PV a –10 ou menos, você morre antes da habilidade surtir efeito. Essa habilidade sobrenatural funciona apenas uma vez por dia.

Magias do Domínio da Renovação

1 Enfeitiçar pessoas
2 Restauração menor
3 Remover doenças
4 Reencarnação
5 Penitência
6 Banquete de heróis
7 Restauração aprimorada
8 Metamorfosear objetos
9 Libertação

Domínio da Retribuição

Divindades: Hoar, Horus-Re, Kiaransalee, Loviatar, Osíris, Shevarash, Tyr, Uthgar.

Poderes Concedidos: Caso seja ferido em combate, você poderá desferir um golpe de vingança usando uma arma branca ou de disparo contra o agressor na sua próxima ação. Se o ataque obtiver sucesso, causará o dano

máximo (exceto em golpes decisivos). Você pode usar essa habilidade sobrenatural uma vez por dia.

Magias do Domínio da Retribuição

1 Escudo de fé
2 Vigor
3 Falar com os mortos
4 Escudo de fogo
5 Marca da justiça
6 Banimento
7 Reverter magia
8 Discernir localização
9 Tempestade da vingança

Domínio das Runas

Divindades: Deneir, Dugmaren Manto Brilhante, Jergal, Mystra, Thoth.
Poderes Concedidos: Talento Escrever Pergaminho.

Magias do Domínio das Runas

1 Apagar
2 Página secreta
3 Símbolo de proteção
4 Runas explosivas
5 Âncora planar menor
6 Símbolo de proteção maior
7 A Convocação Instantânea de Drawmij
8 Símbolo
9 Círculo de teletransporte

Domínio do Sofrimento

Divindades: Ilmater, Jergal, Kossuth, Loviatar, Talona, Yurtrus.
Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você pode desferir um toque da dor. Isso exige um ataque de toque corpo-a-corpo contra uma criatura viva; caso obtenha sucesso, o alvo sofrerá –2 de penalidade de aprimoramento na Força e na Destreza durante 1 minuto. Essa habilidade similar a magia não afeta as criaturas imunes a sucessos decisivos.

Magias do Domínio do Sofrimento

1 Maldição menor
2 Vigor
3 Rogar maldição
4 Drenar temporário
5 Enfraquecer o intelecto
6 Doença plena
7 Ataque visual (apenas o efeito de doença)
8 Símbolo (apenas *símbolo da dor*)
9 Evaporação

Domínio do Sol

Divindades: Horus-Re, Lathander.

Domínio da Sorte

Divindades: Abbathor, Beshaba, Brandobaris, Erevan Ilesere, Haela Machado Brilhante, Mask, Oghma, Tymora, Vergadain.

Domínio da Tempestade

Divindades: Aerdrie Faenya, Anhur, Auril, Ísis, Istishia, Talos, Umberlee.
Poderes Concedidos: Resistência a eletricidade 5.

Magias do Domínio da Tempestade

1 Escudo entrópico
2 Lufada de vento
3 Convocar relâmpagos
4 Nevasca
5 Tempestade glacial
6 Invocar criaturas VI (magia do ar)
7 Controlar clima
8 Ciclone
9 Tempestade da vingança

Domínio do Tempo

Divindades: Grumbar, Labelas Enoreth.
Poderes Concedidos: Talento Iniciativa Aprimorada.

Magias do Domínio do Tempo

1 Ataque certeiro
2 Descanso tranqüilo
3 Velocidade
4 Movimentação livre
5 Permanência
6 Contingência
7 Velocidade em massa
8 Sexto sentido
9 Parar o tempo

Domínio da Terra

Divindades: Callarduran Mãos Suaves, Chauntea, Dumathoin, Geb, Gond, Grumbar, Luthic, Moradin, Segojan Convocador da Terra, Urdlen, Urogalan.

Domínio da Tirania

Divindades: Bane, Tiamat.
Poderes Concedidos: Adicione +2 da CD dos testes de resistência contra qualquer magia de compulsão que você conjurar.

Magias do Domínio da Tirania

1 Comando
2 Cativar
3 Discernir mentiras
4 Medo
5 Comando aprimorado
6 Tarefa/missão
7 A mão poderosa de Bigby
8 Enfeitiçar multidões
9 Dominar monstros

Domínio da Viagem

Divindades: Akadi, Baervan Errante Selvagem, Brandobaris, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Windstrom, Hoar, Istishia, Kelemvor, Lliira, Marthammor Duin, Mielikki, Oghma, Sehanine Arco-Lunar, Selûne, Sharess, Shaundakul, Tymora, Vhaeraun, Waukeen.

Descrição das Magias

As magias apresentadas a seguir obedecem as regras descritas no Capítulo 10: Mágicas e Capítulo 11: Magias do *Livro do Jogador*.

Analisar Portal

Adivinhação
Nível: Brd 3, portal 2 Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Formulação: 1 minuto
Alcance: 18 m
Área: Cone emanando do conjurador até o limite do alcance
Duração: Concentração, até 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Não

Essa magia determina se existe um *portal* mágico na área. Se analisar a área durante uma rodada, o conjurador descobrirá o tamanho e a localização de qualquer *portal* existente. Uma vez descoberto, é possível estudá-lo (caso haja vários *portais*, somente um poderá ser analisado de cada vez).

Cada rodada de estudo revelará uma característica do *portal*, nessa ordem: exigência de chave ou palavra de comando para ativá-lo, quaisquer circunstâncias especiais que controlem sua utilização (como horas de ativação específicas), se ele é um mecanismo de uma ou duas vias (ida e volta), qualquer propriedade incomum apresentada na seção Como Construir um Portal (nesse capítulo), e finalmente um vislumbre do destino. O conjurador poderá estudar o destino do *portal* durante uma rodada. Não é possível enviar outras magias de adivinhação usando *analisar portal*. Por exemplo, é impossível conjurar *detectar magia* ou *detectar o mal* para averiguar o destino enquanto ele estiver sendo visualizado por esta magia.

Para entender cada característica, será preciso obter sucesso num teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador) contra CD 17. Caso fracasse, será possível tentar novamente na próxima rodada. A capacidade dessa magia para revelar propriedades incomuns do *portal* é limitada, conforme descrito a seguir:

- *portais* Aleatórios: A magia revela apenas que o *portal* é aleatório e se é possível ativá-lo no momento. Ela não revela o momento de início ou término de ativação do *portal*.
- *portais* Variáveis: A magia revela apenas que o *portal* é variável. Se o conjurador verificar o destino do *portal*, descobrirá somente a localização definida no momento da análise.
- *portais* Exclusivos de Criaturas: A magia revelará essa característica. Se o conjurador observar o destino do *portal*, descobrirá o destino real das criaturas. Caso a passagem envie as criaturas para um lugar e seu equipamento para outro, a magia não revelará o destino real dos itens.
- *portais* com Mau-Funcionamento: A magia revela apenas que o portal não está funcionando direito, mas não o tipo de defeito existente.

Componentes Materiais: Lentes de cristal e um pequeno espelho.

Aranhas de Pedra

Transmutação
Nível: Aranha 7
Componentes: V, G, FD
Tempo de Formulação: 1 rodada completa
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: 1d3 cristais ou 1d3 insetos, todos a menos de 9 m de distância entre si
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Não
Resistência à Magia: Não

O conjurador transforma 1d3 cristais em constructos de pedra semelhantes a aranhas monstruosas. O tamanho das criaturas pode variar entre Miúdo e Enorme, mas todas devem ter a mesma categoria de tamanho. Os constructos terão as estatísticas relacionadas para as aranhas monstruosas do seu tamanho (consulte a pág. 208 do *Livro dos Monstros*), com as seguintes alterações:

+6 de bônus de armadura natural.

Redução de dano 30/+2.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 1d3 pontos de dano temporário de Força.

Se as criaturas puderem ouvir o conjurador, ele poderá comandá-las para que fiquem inertes, ataquem inimigos específicos ou executem outras ações. Caso contrário, elas simplesmente atacam seus inimigos da melhor forma possível.

Uma variação da magia permite que o conjurador transforme 1d3 insetos ou vermes de qualquer tipo ou tamanho. A criatura afetada recebe os benefícios da magia *pele rochosa* (redução de dano 10/+5) durante 1 rodada por nível de conjurador.

Armadura das Trevas

Abjuração [Escuridão]
Nível: Escuridão 4
Componentes: V, G, FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Criatura tocada
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

A magia envolve a criatura protegida com uma mortalha de sombras oscilantes. Se o usuário desejar, ela será capaz de ocultar suas feições. Além disso, o alvo recebe +3 de bônus de deflexão na Classe de Armadura, +1 adicional a cada quatro níveis do conjurador (máximo +8). O alvo consegue enxergar através da armadura como se ela não existisse e também adquire Visão no Escuro de 18 m. Finalmente, o alvo recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra qualquer efeito ou magia agrada ou com os descritores [Bem] e [Luz].

Os mortos-vivos envoltos na *armadura das trevas* recebem +4 de resistência a expulsão.

Atravessar Chamas

Transmutação [teletransporte]
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 10 minutos/nível ou até ser exaurido (veja texto)

O personagem adquire a capacidade de andar nas chamas e deslocar-se entre uma labareda e outra. As chamas em questão devem ser grandes o suficiente para envolver o personagem. Os elementais e outras criaturas de fogo não são considerados "labaredas" para esse propósito, nem imensas fontes de calor, como fossos de lava.

Uma vez dentro das chamas, o personagem conseguirá se transportar para qualquer concentração de fogo capaz de contê-lo até o limite do alcance (120 m + 12 m/nível); além disso, ele conseguirá localizar instintivamente todas as concentrações de labaredas adequadas ao alcance da magia. Cada transporte exige uma ação de movimento total; a magia permite um deslocamento a cada nível de conjurador. Se o destino não tiver espaço suficiente para contê-lo (por exemplo, labaredas dentro de uma fornalha muito pequena ou uma fogueira ocupada por um grande caldeirão), ela não será uma concentração adequada e o personagem não a localizará. Se o fogo estiver numa área incapaz de abrigar o conjurador em segurança, ela continuará sendo um destino adequado e o personagem sofrerá as conseqüências pertinentes quando chegar ao local. Por exemplo, caso se desloque para as labaredas de um fosso de óleo fervente, ele cairá no óleo e sofrerá o dano adequado.

Essa magia não fornece *nenhuma* proteção contra o fogo, portanto é aconselhável obtê-la antes de conjurar *atravessar chamas*.

Caminho da Lua

Evocação [Energia]
Nível: Hth 5, Lua 5
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Efeito: Uma escada brilhante e branca ou uma ponte de energia translúcida, de largura variável, com até 4,5 m/nível de comprimento (veja texto)
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)
Resistência à Magia: Não

O *caminho da lua* permite que o conjurador crie uma escada ou ponte entre dois locais. O efeito é uma faixa sem corrimão, composta de energia branca, brilhante e translúcida, similar a uma parede de vidro. A largura da faixa varia entre 1 e 6 m, a critério do conjurador (é possível alterar essa largura ao longo do comprimento do caminho). Ela prende-se com firmeza aos extremos mesmo que tais pontos estejam no meio do ar.

No momento da conjuração, o personagem determina uma quantidade de criaturas que serão protegidas enquanto atravessam o *caminho da lua* (no máximo uma criatura por nível de conjurador). Os alvos selecionados recebem os benefícios da magia *santuário*, mas a CD será 15 + modificador de Sabedoria; qualquer criatura protegida cancelará os benefícios do *santuário* para todas as demais caso realize um ataque. Os alvos selecionados permanecem fixos ao *caminho da lua*, com efeitos similares a magia *patas de aranha*. Ambos os efeitos terminam quando a criatura abandona o caminho.

Diferente da *muralha de energia*, é possível dissipar um *caminho da lua*; em todos os outros aspectos (imunidade a qualquer tipo de dano, desnecessidade de suportes), ela é idêntica a essa magia. A magia *desintegrar* abre um rombo de 3 m² de largura, mas deixa o resto do caminho intacto (caso o *caminho da lua* tenha 3 m de largura ou menos, será criado um vão em seu comprimento). Um golpe bem-sucedido do *bastão do cancelamento*, da *esfera da aniquilação* ou da *disjunção de Mordenkainen*

destruirá a faixa de energia. Magias e sopros não atravessam um *caminho da lua*, apesar de *porta dimensional*, *teletransporte* ou efeitos similares conseguirem superar a barreira. Ela bloqueia a passagem de criaturas etéreas e corpóreas. Os ataques visuais não funcionam através da faixa de energia.

Um *caminho da lua* precisa ser direto, contínuo e sem curvas. Caso sua trajetória seja interrompida por qualquer objeto ou criatura, a magia fracassa. A versão que cria uma ponte deve ser plana. O grau de inclinação da versão que cria uma escada não pode ultrapassar 45°.

Componente Material Arcano: Um lenço branco.

A Chuva de Bolas de Neve de Snilloc

Evocação [Frio]
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Efeito: Explosão de 3 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

Uma explosão de bolas de neve surge do ponto de origem selecionado. Essas bolas de neve causam 2d6 pontos de dano de frio às criaturas e objetos na área afetada. A cada dois níveis de conjurador além do 3°, elas causarão 1d6 pontos de dano adicional, até o limite de 5d6 no 9° nível.

Componente Material: Um pedaço de gelo ou uma lasca de rocha branca.

Corpo Aracnídeo

Transmutação
Nível: Aranha 9
Componentes: V, G, FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvos: Uma criatura voluntária/nível, todas a menos de 9 m entre si
Duração: 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência: Não (veja texto)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Semelhante a *metamorfosear outros*, mas afeta uma criatura voluntária por nível de conjurador, transformando-as em aranhas monstruosas de qualquer tamanho entre Miúdo e Enorme, a critério do conjurador (consulte a pág. 208 do *Livro dos Monstros*). No entanto, todas as criaturas devem assumir formas do mesmo tamanho. Essa magia não surte efeito sobre alvos involuntários.

Os alvos permanecem na forma aracnídea até que a duração da magia expire ou o conjurador dissipe seus efeitos sobre todos os alvos. Além disso, usando uma ação de rodada completa, cada indivíduo pode retornar à sua forma original; essa decisão não afetará os demais alvos da magia.

As partes decepadas de um *corpo aracnídeo* não retornam para as suas formas originais; as aranhas também têm picadas venenosas.

As criaturas afetadas por essa magia não sofrem as penalidades de desorientação de *metamorfosear outros*. Os alvos recuperam uma quantidade de pontos de vida equivalente a um dia de descanso.

Criar Tatuagem Mágica

Conjuração (Criação)
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M, F
Tempo de Formulação: 10 minutos
Alcance: Toque
Alvo ou Área: Criatura tocada
Duração: 1 dia
Teste de Resistência: Não
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Essa magia cria uma única tatuagem mágica. O personagem determina seu tipo exato, mas a seleção disponível está limitada ao seu nível de conjurador. O criador precisa ter um mínimo de talento artístico para obter o desenho almejado — pelo menos 1 graduação de Ofícios (desenho), (pintura), (caligrafia) ou qualquer perícia similar. Fazer a tatuagem exige um teste de Ofícios; a CD varia de acordo com o tipo de desenho, conforme explicado a seguir.

Um conjurador de 3° a 6° nível é capaz de desenhar as tatuagens abaixo (CD 10):

- +2 de bônus de resistência em um tipo de teste de resistência (Fortitude, Reflexos ou Vontade).
- +1 de bônus de sorte nas jogadas de ataque.
- +1 de bônus de deflexão na CA.

Um conjurador de 7° a 12° nível é capaz de desenhar as tatuagens abaixo (CD 15):

- +2 de bônus de resistência em todos os testes de resistência.
- +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque.
- Capacidade de recuperar uma magia conjurada de nível 0, 1° nível, ou 2° nível (com efeitos semelhantes a *pérola do poder* adequada). O tatuador escolhe o nível da magia.

Um conjurador de 13° nível ou superior é capaz de desenhar as tatuagens abaixo (CD 20):

- Resistência à Magia 10 +1 para cada 6 níveis de conjurador.
- +2 de bônus de aprimoramento num único valor de habilidade.
- +1 nível de conjurador. Isso elevará o nível efetivo do alvo, mas não seu limite diário de magias. Um mago de 11° nível que tiver essa tatuagem conseguirá lançar magias como um mago de 12° nível no que diz respeito a alcance, área, efeitos e assim por diante. No entanto, a tatuagem não lhe fornecerá magias adicionais.

Cada criatura suporta 3 tatuagens mágicas simultaneamente, no máximo. Depois que a terceira tatuagem estiver ativa, qualquer aplicação subseqüente fracassará.

A conjuração bem-sucedida de *apagar* removerá uma única tatuagem, embora *dissipar magia* seja capaz de remover todas elas caso seja conjurada diretamente sobre a criatura (consulte *dissipar magia* no *Livro do Jogador*).

Componentes Materiais: Tintas de tatuagem das cores apropriadas.
Foco: Agulhas de tatuagem.

Esplendor da Águia

Transmutação
Nível: Brd 2, Hrp 2, Fet/Mag 2, Comércio 3
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

A criatura transmutada se torna mais ponderada, articulada e com a personalidade mais marcante. Esta magia concede 1d4+1 de bônus de aprimoramento no Carisma, afetando normalmente as perícias e testes baseados nessa habilidade. Os feiticeiros e bardos que forem alvos do *esplendor da águia* não recebem magias adicionais, mas a CD das suas magias aumenta.

Componente Material: Algumas penas e um punhado de estrume de águia.

A Evasão de Elminster

Evocação
Nível: Fet/Mag 9
Componentes: V, G, M, F, XP
Tempo de Formulação: Mínimo de 10 minutos (veja texto)
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Até ser descarregada

Essa poderosa variação da magia *contingência* transporta o conjurador, todo seu equipamento e objetos tocados (mas não outras criaturas e objetos com mais de 25 quilos), automaticamente para a localização selecionada.

Quando conjurar a *evasão de Elminster*, o personagem deve especificar o destino e estabelecer até seis condições exatas que acionarão a magia. Quando qualquer uma dessas situações ocorrer, o corpo, mente e alma do conjurador serão transportados de imediato para a localização pré-determinada. Esse refúgio pode ser qualquer lugar visitado pelo personagem, incluindo outros planos. Além disso, a *evasão de Elminster* deve ser lançada em conjunto com *teletransporte* exato e duas outras magias que serão ativadas quando o personagem alcançar seu destino. O tempo de formulação indicado engloba todas essas conjurações, a menos que seja inferior à soma dos tempos de formulação das magias acopladas a *evasão de Elminster*; nesse caso, considere o período maior. O *teletransporte* exato conduzirá o personagem através do Plano Astral até seu destino; portanto, qualquer coisa que elimine a viagem astral neutralizará a *evasão de Elminster*.

As magias que serão ativadas quando o conjurador alcançar seu destino devem ser pessoais (*queda suave*, *levitar*, *vôo*, *teletransporte*, etc.) e pertencer a níveis inferiores a 1/3 do seu nível de conjurador total (máximo 6º nível).

As condições para ativar a *evasão* devem ser claras, mas podem ser bem gerais (consulte a magia *contingência*, pág. 194 do *Livro do Jogador*).

A magia carrega a mente, o corpo e a alma do personagem, caso estejam separadas. Por exemplo, se a alma estiver presa em um *recipiente arcano*, ela retornará para o corpo quando a *evasão de Elminster* for disparada (destruindo o *recipiente arcano*). Se o corpo e/ou a mente estiverem magicamente aprisionados (através das magias *prisão*, *aprisionamento* ou *aprisionar a alma*, por exemplo), será necessário obter sucesso num testes de conjurador (CD 11 + nível de conjurador do adversário) para superar a prisão e ativar a *evasão de Elminster*; caso contrário, a magia fracassará. Se o personagem morrer antes de ser transportado, sua alma partirá imediatamente quando ele alcançar seu destino — como se tivesse morrido no refúgio.

Componentes Materiais: Qualquer um exigido nas magias latentes, além de mercúrio, um cílio de ogro mago, ki-rin ou criatura mágica semelhante, e um pouco do seu próprio sangue, retirado durante a conjuração. Extrair o sangue causa 1d4 pontos de dano temporário de Constituição.

Foco: Uma estatueta de marfim do personagem, entalhada e adornada com gemas (valor mínimo de 1.500 PO). É preciso carregar o foco consigo para ativar a *evasão*.

Custo em XP: 5.000 XP

Explosão Cegante

Evocação [Fogo]
Nível: Hth 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Área: Explosão de 6 m de raio
Duração: Instantânea (veja texto)
Teste de Resistência: Vontade parcial
Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria um lampejo de luz ofuscante e cegante. As criaturas capazes de enxergar na área afetada são ofuscadas durante 1 rodada (–1 de penalidade nas jogadas de ataque) e talvez fiquem cegas durante 2d8 rodadas (Vontade para anular). As criaturas além da área afetada, mas num raio de 36 m, também sofrem o efeito de cegueira, mas deve existir uma linha de visão direta até a explosão (Vontade para anular). A magia não ofuscará essas criaturas.

Além dos efeitos óbvios, uma criatura cega tem 50% de chance de falha em combate (todos os oponentes possuem camuflagem completa), perde qualquer bônus de Destreza na CA, concede +2 de bônus para os ataques contra ela (os inimigos estão efetivamente invisíveis), percorrem apenas metade do deslocamento e sofrem –4 de penalidade em testes de Procurar e na maioria dos testes de perícias baseadas em Força ou Destreza.

Componente Material: Uma pitada de enxofre ou fósforo.

Fogo Lunar

Evocação [Luz]
Nível: Lua 9
Componentes: V, G, FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Área: Cone
Duração: Instantânea (veja texto)
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

O conjurador dispara um cone de luz branca e incandescente da sua mão. As criaturas vivas atingidas sentem um calafrio sobrenatural e sofrem 1d8 pontos de dano a cada 2 níveis de conjurador (máximo 10d8). Os mortos-vivos e os metamorfos sofrem o dobro do dano. Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido reduzirá o dano à metade.

Todas as auras mágicas dentro do cone emitirão uma luminosidade azul clara durante 1 rodada por nível de conjurador. As criaturas e objetos disfarçados, alterados ou metamorfoseados que estiverem na área afetada devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou assumirão suas formas naturais imediatamente. Mesmo se obtiverem sucesso, o clérigo distinguirá um contorno branco e espectral que revelará suas verdadeiras formas durante 1 rodada por nível de conjurador.

Toda a área atingida emitirá um brilho prateado; essa aura fornece iluminação equivalente à lua cheia e neutraliza a eletricidade durante 1 rodada por nível de conjurador; qualquer criatura que tente criar um efeito elétrico (como *toque chocante*) deverá obter sucesso num teste de conjurador — CD equivalente ao nível do personagem. Caso esse teste fracasse, quaisquer efeitos elétricos gerados fora do cone serão bloqueados e efeitos gerados dentro dele serão completamente neutralizados.

Forma de Aranha

Transmutação
Nível: Drow 5
Componentes: V, G, FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 hora/nível (D)

O conjurador assume a forma de um drider ou de uma aranha monstruosa Miúdas, Pequena, Média ou Grande (consulte o *Livro dos Monstros*). Durante a primeira transformação, ele recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente a um dia de descanso. O personagem conserva a forma selecionada até reassumir sua forma original.

O conjurador adquire as habilidades físicas e naturais da criatura escolhida, entre eles o tamanho, os valores de Força, Destreza e Constituição, armadura natural, ataques e deslocamento.

Diferente da magia *metamorfosear outros*, o personagem adquire a picada venenosa, a capacidade de criar teias da aranha selecionada e não sofre qualquer tipo de desorientação.

O conjurador conserva seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como seu nível, classe, pontos de vida (independente de alteração no valor de Constituição), tendência, bônus de base de ataque e bônus base de resistência (os novos valores nas habilidades físicas podem afetar a CA, os bônus de ataques e de resistência finais). Ele conseguirá lançar magias e ativar itens mágicos caso escolha a forma de drider, mas nenhuma forma aracnídea permite essas tarefas. Nesse caso, o equipamento do personagem continua ativo, caso seja adaptável à forma de drider. Os itens que continuam ativos incluem aqueles utilizados na parte superior do corpo (cabeça, pescoço, ombros, mãos, braços e cintura). Os itens absorvidos incluem qualquer coisa presa nas pernas, pés ou no corpo todo (armaduras, mantos, robes, vestimentas e botas).

Garras das Trevas

Ilusão (Sombra)
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Fortitude parcial
Resistência à Magia: Sim (veja texto)

O conjurador reúne matéria do Plano das Sombras para esticar suas mãos e antebraços e transformá-las em garras lisas, feitas de escuridão absoluta. A partir da ação seguinte, ele poderá usar as garras para desferir ataques desarmados como se fossem armas naturais (é possível atacar com uma garra e fazê-lo novamente usando a mão inábil. Caso tenha vários ataques por rodada, aplique os modificadores normalmente). Esses golpes são considerados ataques de toque corpo-a-corpo e cada um causa 1d4 pontos de dano por frio. Se o conjurador agarrar o oponente, causará o dano novamente a cada teste bem-sucedido da manobra Agarrar; além disso, o alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou será afetado pela magia *lentidão* enquanto estiver preso.



Garras das Trevas

As garras atingem até 1,80 m de comprimento, concedendo alcance natural de 3 m ao conjurador; é possível retraí-las ou estendê-las como uma ação livre.

Enquanto a magia permanecer ativa, será impossível conjurar qualquer magia, exceto as que possuam *somente* componentes verbais. O personagem não conseguirá empunhar nenhum objeto nas mãos. Quaisquer itens mágicos (como anéis e braceletes) são absorvidos temporariamente e seus efeitos são neutralizados.

Gema Bomba

Conjuração (Criação) [Energia]
Nível: Gnomo 2, Comércio 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação/bomba
Alcance: Toque
Alvos: Até 5 gemas tocadas, com valor de 1 PO cada ou superior
Duração: 10 minutos/nível ou até ser descarregada
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

Essa magia converte 5 gemas ou menos em bombas que podem ser arremessadas pelo conjurador (e apenas ele) contra os adversários. É necessário empunhar as pedras no momento da conjuração.

Juntas, as gemas são capazes de causar 1d8 pontos de dano a cada 2 níveis de conjurador (máximo 5d8), divididas conforme o personagem desejar. Dessa forma, um clérigo de 10º nível poderia criar uma bomba de 5d8 pontos de dano, uma de 3d8 e uma de 2d8, cinco bombas de 1d8 pontos de dano, ou qualquer combinação distribuída em cinco gemas ou menos.

As bombas podem ser arremessadas a 30 m ou menos; seu incremento de distância é 6 m. Para atingir o alvo, é necessário obter sucesso num ataque de toque à distância.

Uma *gema bomba* explode sobre o alvo com uma rajada de energia mágica multicolorida. O alvo pode realizar um teste de resistência Reflexos para reduzir o dano à metade.

Arremessar uma única gema é considerado um ataque, portanto não é possível conjurar a magia e lançar a *gema bomba* no mesmo turno. Cada arremesso é considerado um ataque distinto, logo o conjurador será capaz de lançar várias delas se tiver vários ataques por rodada.

Componentes Materiais: Até cinco gemas de 1 PO cada, no mínimo.

Grito Aprimorado

Evocação [Sônico]
Nível: Brd 6, Fet/Mag 8
Componentes: V, S, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área: Linha de 1,5 m de altura e 1,5 m de largura, além do cone (veja texto)
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Sim (objeto)

Você emite um grito retumbante e devastador. O efeito primário é uma linha de energia sônica intensa, com 1,5 m de altura e 1,5 m de largura, que atinge o alcance máximo da magia. Os objetos de pedra, cristal e de metal na área afetada sofrem 20d6 pontos de dano. As criaturas que portarem objetos vulneráveis podem realizar testes de resistência de Reflexos para evitar o dano. Os objetos que superem o efeito primário da magia estarão imunes ao efeito secundário.

O efeito secundário da magia é um cone de som centrado na linha de energia sônica. As criaturas na área afetada sofrem 10d6 pontos de dano, ficarão atordoadas durante 1 rodada e surdas durante 4d6 rodadas. Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido anula o atordoamento e reduz o dano e a duração da surdez à metade. Qualquer objeto e criaturas frágeis ou cristalinos sofrem 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 20d6). As criaturas que portarem esses objetos podem realizar um teste de resistência de Reflexos para evitar o dano.

Uma criatura surda, além dos efeitos óbvios, sofre –4 de penalidade em sua Iniciativa e tem 20% de chance de falhar e perder qualquer magia que tenha componentes verbais (V).

Um *grito aprimorado* não consegue invadir uma área de silêncio.
Foco: Uma corneta de metal ou mármore.

Lâmina da Lua

Evocação
Nível: Hth 3, Lua 3
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: 0 m
Efeito: Um raio em forma de espada
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Não
Resistência à Magia: Sim

A mão do conjurador expele um raio incandescente de luz lunar, com 1 m de comprimento. Qualquer pessoa capaz de conjurar uma *lâmina da lua* conseguirá usá-la adequadamente. No entanto, caso possua o talento Usar (qualquer espada), o conjurador brandirá a *lâmina da lua* como uma arma desse tipo, recebendo os benefícios de qualquer talento relacionado a espadas que tiver (como Foco em Arma).

Os ataques desferidos com a *lâmina da lua* são considerados ataques de toque corpo a corpo. Seus golpes drenam a vitalidade ou a força vital: embora não causem nenhum ferimento visível, infligem 1d8 pontos de dano + 1 ponto a cada dois níveis de conjurador (máximo +15) a qualquer criatura, exceto mortos-vivos. Estes sofrem ferimentos visíveis e sua substância fervilha com o toque da *lâmina da lua*, que causa 2d8 pontos de dano + 1 ponto a cada nível de conjurador (máximo +30). A arma é imaterial e o modificador de Força do personagem não se aplica ao dano.

Um golpe bem-sucedido da *lâmina da lua* interfere temporariamente com a magia. No turno subseqüente ao ataque, a criatura deve obter sucesso num teste de Concentração para utilizar qualquer magia ou habilidade similar. A CD será 10 + pontos de dano sofridos + o nível da magia (um adversário atingido por um ataque de oportunidade durante a conjuração deve realizar o teste padrão de Concentração e um segundo teste no seu próximo turno).

Essa magia não tem nenhuma relação com os itens mágicos homônimos projetados e criados por alguns elfos.

Componentes Materiais Arcanos: Um pequeno doce feito de óleo verde do inverno.

Lança do Trovão

Evocação [Energia]
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: 0 m
Efeito: Um raio em forma de lança
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Não
Resistência à Magia: Sim

A mão do conjurador emite um raio de energia cintilante, cinza e oscilante, com a forma básica de um cajado ou lança. A lança pode ter entre 30 cm e 6 m de comprimento, mas sempre conservará sua forma básica e reta. Ela concede alcance natural de 6 m ao conjurador; é possível retraí-las ou estendê-las como uma ação livre. A *lança do trovão* é uma excelente arma de combate corporal.

Essa arma é considerada uma lança longa Enorme, que causa 2d6 pontos de dano (dec. x3), exige uma única mão para ser empunhada em combate e não impõe penalidades caso o personagem não possua o talento adequado (Usar Armas Comuns). Os ataques da *lança do trovão* ignoram a Força do conjurador; substitua o valor da habilidade por 12 + nível do conjurador (máximo +15) para calcular os bônus de ataque e dano.

Caso atinja um alvo protegido por qualquer efeito de energia de 3º nível ou inferior, como *escudo arcano* ou *armadura arcana*, a *lança do trovão* conseguirá dissipar o efeito (além de causar o dano normal) se o personagem obtiver sucesso num teste de conjurador contra o conjurador do efeito de proteção. Esse teste não afeta a existência da própria *lança do trovão*.

O valor efetivo de Força da arma pode ser utilizado contra objetos ou testes que envolvam a destruição ou quebra dos objetos atacados.

Componente Material: Uma pequena lança de metal.

Luz Negra

Evocação [Escuridão]
Nível: Escuridão 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Área: Emanação de 6 m de raio, centrada na criatura, objeto ou ponto determinado.
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula ou nenhum (objeto)
Resistência à Magia: Sim ou não (objeto)

Essa magia cria uma área de escuridão total. É impossível enxergar através dela usando a visão normal ou a Visão no Escuro; no entanto, o conjurador poderá enxergar normalmente dentro do local afetado. As criaturas fora da área da magia, inclusive o conjurador, não conseguem enxergar através dela.

É possível indicar um ponto de origem fixo para a magia, mas o efeito será estacionário, a menos que seja conjurado sobre um objeto móvel. A magia pode ser conjurada sobre uma criatura: o efeito emanará dela e se deslocará com ela. Os objetos livres e pontos de origem fixos não podem realizar testes de resistência ou utilizar a RM.

A *luz negra* anula ou dissipa qualquer magia de luz de mesmo nível ou inferior, como *luz do dia*. Por sua vez, *luz do dia* (clérigo, 3º nível) serve de contra-mágica ou dissipa a *luz negra*.

Componente Material: Um pedaço de carvão e o globo ocular seco de qualquer criatura.

Maldição da Aranha

Transmutação [Ação Mental]
Nível: Aranha 6
Componentes: V, G, FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvo: 1 humanóide Médio ou menor
Duração: 1 dia/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador transforma um humanóide numa criatura similar a um drider, que obedece aos seus comandos mentais.

O alvo transmutado adquire um corpo aracnídeo, mas a cabeça, os braços e o tronco são humanóides. Ele terá o deslocamento, a armadura natural, o ataque de mordida e o veneno de um drider (veja a seguir). Ele também recebe +4 de bônus de Força, Destreza e Constituição (consulte drider, no *Livro dos Monstros*).

O alvo conserva seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como seu nível, classe, pontos de vida (independente do aumento de Constituição), tendência, bônus base de ataque e bônus base de resistência (os novos valores nas habilidades físicas podem afetar a CA, os bônus de ataques e de resistência finais). O equipamento permanecerá com o alvo e continuará a funcionar caso seja possível na nova forma; do contrário, ele será absorvido pela criatura e deixará de funcionar enquanto a magia permanecer ativa. Os itens que continuam ativos incluem aqueles utilizados na parte superior do corpo (cabeça, pescoço, ombros, mãos, braços e cintura). Os itens absorvidos incluem qualquer coisa presa nas pernas, pés ou no corpo todo (armaduras, mantos, robes, vestimentas e botas).

A mordida do alvo libera um veneno que exige um teste de resistência de Fortitude (CD 16 + bônus de Sabedoria do conjurador). O dano inicial e secundário será 1d6 pontos de dano temporário de Força.

O controle sobre o alvo é idêntico àquele fornecido pela magia *dominar pessoas* (ele será exercido por telepatia enquanto a criatura permanecer dentro do alcance).

Apesar da *maldição da aranha* ser parecida com *metamorfosear outros*, ela não recupera dano nem causa desorientação.

Mandíbula Pétrea

Transmutação
Nível: Caverna 7
Componentes: V, G, FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Armadilha numa passagem ou câmara natural de até 4,5 m de altura e largura
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Não
Resistência à Magia: Não

Essa magia transforma uma única passagem ou câmara natural num objeto animado, capaz de atacar, mas não se deslocar. A armadilha pode atacar qualquer ser vivo ou um tipo distinto de criatura (definido pelo conjurador). Além disso, é possível estabelecer condições específicas — atacar somente as criaturas que tentarem sair ou tocarem algum objeto, por exemplo.

Uma passagem ou abertura animada só conseguirá atacar as criaturas que tentarem atravessá-la. Uma câmara poderá atacar todos em seu interior. Cada passagem ou câmara natural suporta apenas uma *mandíbula pétrea* simultaneamente.

A passagem ou câmara animada tem Força 30 e bônus base de ataque equivalente ao nível do conjurador + modificador de Sabedoria do conjurador + 7 (devido a Força do constructo). Se qualquer uma das dimensões (altura, largura ou comprimento) superar 2 m, as jogadas de ataque sofrem –1 de penalidade em função do tamanho (Grande).

Uma passagem animada realiza um ataque da manobra Agarrar a cada rodada, contra qualquer criatura em seu interior. Caso obtenha sucesso no teste de Agarrar, ela imobiliza o oponente e causa 2d6+10 pontos de dano de concussão. Uma passagem Grande recebe +4 de bônus especial de tamanho e causa 2d8+10 pontos de dano.

Uma câmara animada atua de forma semelhante, mas é capaz de atacar separadamente todas as criaturas em seu interior.

O constructo tem Classe de Armadura 15 ou 14 se for Grande (–1 de tamanho) e dureza 9. Uma passagem tem 40 pontos de vida (60 se for Grande), enquanto a câmara tem 60 PV (90 PV se for Grande).

O Manto Cinzento de Grimwald

Necromancia
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador inunda um crânio ou um osso com uma radiação cinza clara e então arremessa (ou toca) o objeto contra o alvo. É possível realizar esse ataque na mesma rodada da conjuração; em todos os demais aspectos, ela usa uma ação padrão.

Caso o objeto atinja o alvo, a aura cinzenta será transferida para a criatura, envolvendo-a inteiramente. Enquanto a magia permanecer ativa, a criatura não conseguirá recuperar pontos de vida, dano de habilidade ou remover níveis negativos usando qualquer método. A regeneração natural (dos trolls, por exemplo) é neutralizada, bem como os efeitos do *anel da regeneração*, *poções de cura* ou do *cajado da cura* . As magias que recuperam pontos de vida (como *curar ferimentos leves* ou *cura completa*) não afetarão essa criatura. Os demais efeitos de Conjuração funcionam normalmente, inclusive as magias de recuperação de condição (como *remover doença* e *remover cegueira/surdez*). Os efeitos que reduzem os pontos de vida (como *infligir ferimentos leves*) continuam inalterados. O alvo somente conseguirá aumentar seus pontos de vida atuais elevando seu valor de Constituição ou adquirindo pontos de vida temporários (da magia *ajuda*, por exemplo).

Quando a duração da magia expirar, as habilidades automáticas de cura, como o *anel da regeneração* e a *habilidade natural* do troll, voltam a funcionar.

Componente Material: Um crânio ou osso.

Manto do Poder Negro

Abjuração
Nível: Drow 1
Componentes: V, G
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O *manto do poder negro* cria uma névoa fosca que envolve o alvo. Ela não atrapalha a visão, mas o alvo e qualquer objeto carregado por ele estarão protegidos dos efeitos da luz solar direta, mesmo sob o sol do meio-dia da superfície. Um drow não sofreria cegueira ou penalidades de combate devido à luz intensa enquanto estiver protegido por essa magia.

O alvo também recebe +4 de bônus de resistência nos testes de resistência contra magias ou efeitos de luz e escuridão.

Máquina Fantástica

Ilusão (Sombra)
Nível: Ofícios 6, Gnomo 6
Componentes: V, G, FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Efeito: Uma máquina de 3 m.
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Não
Resistência à Magia: Não

Essa magia cria um constructo mecânico barulhento, ilusório, com vários braços, de aparência impressionante e maciça. O personagem é capaz de controlar a máquina para executar qualquer tarefa física simples, possível de descrever com 25 palavras ou menos. O constructo pode realizar a mesma tarefa indefinidamente, conforme estabelecido durante a conjuração, mas não será possível alterá-la depois. A máquina sempre agirá durante o resultado de Iniciativa do conjurador (inclusive na rodada em que foi conjurada).

A máquina funciona como um objeto animado Grande (alto) (consulte o *Livro dos Monstros*) que roda ou gira no solo com deslocamento de 12 m; ela consegue nadar ou voar com deslocamento de 3 m (manobra desajeitada). Ela tem 22 pontos de vida, Classe de Armadura 14 (–1 tamanho, +5 natural) e dureza 10. Seus bônus de resistência são: Fortitude +1, Reflexos +1, Vontade –4.

A carga leve para esse constructo é 115 kg; a carga média varia entre 116 e 230 kg; a carga pesada varia entre 231 e 350 kg. Para voar ou

nadar, a máquina está limitada à carga leve.

O equipamento é capaz de erguer 700 kg ou menos a até 4,5 m de altura e empurrar ou puxar até 1 t. Ela consegue deslocar até 2,1 t de pedras livres a cada minuto (o suficiente para limpar um espaço de 1,5 m x 1,5 m x 1,5 m em 3 rodadas). Ele consegue escavar areia ou terra fofa com o dobro dessa velocidade.

A máquina é capaz de lutar; ela tem um ataque de pancada por rodada, com bônus de +5, que causa 1d8+4 pontos de dano. Ela causa o triplo do dano (3d8+12) contra rochas ou metal. Ela também pode arremessar rochas Pequenas (se estiverem disponíveis) com +3 de bônus de ataque, incremento de distância de 45 m e alcance máximo de 10 incrementos. Uma rocha arremessada causa 2d6+4 pontos de dano.

Máquina Fantástica Aprimorada

Ilusão (Sombra)
Nível: Ofícios 9
Componentes: V, G, FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Efeito: Uma máquina de 3 m.
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Não
Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria um constructo mecânico barulhento, ilusório, com vários braços, de aparência impressionante e maciça.

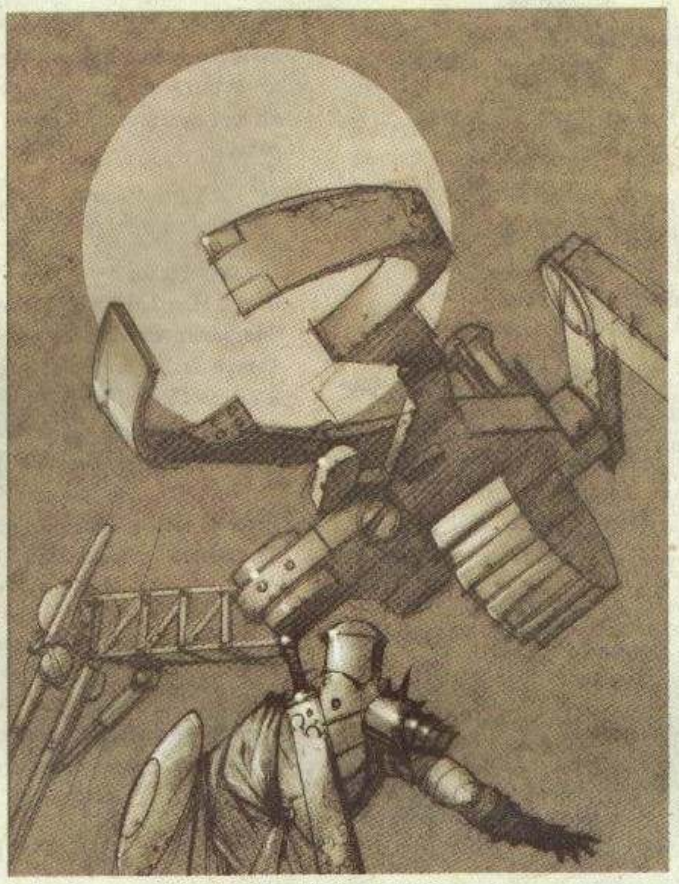
O personagem é capaz de controlar todas as ações da máquina ou definir uma seqüência de tarefas físicas simples e básicas, como recolher toda a lenha de uma área e reuni-los numa pilha organizada, arar um campo, bater estacas, etc. Controlar as ações da máquina ou alterar uma seqüência estabelecida usa uma ação padrão. A máquina sempre agirá durante o resultado de Iniciativa do conjurador (inclusive na rodada em que foi conjurada).

Exceto quando especificado o contrário, a máquina funciona como um objeto animado Grande (alto) construído de metal adamantino (consulte o *Livro dos Monstros*)). Ela roda ou gira no solo com deslocamento de 18 m; ela consegue nadar ou voar com deslocamento de 6 m (manobra ruim). Ela tem 16 DV, 88 pontos de vida, Classe de Armadura 20 (–1 tamanho, +11 natural) e dureza 20. Seus bônus de resistência são: Fortitude +5, Reflexos +5, Vontade +0.

A máquina tem Força 22 e a carga leve para esse constructo é 260 kg; a carga média varia entre 261 e 520 kg; a carga pesada varia entre 521 e 780 kg. Para voar ou nadar, a máquina está limitada à carga leve.

O equipamento é capaz de erguer no máximo 1,56 t a até 4,5 m de altura e empurrar ou puxar até 3,9 t. Ela consegue deslocar até 10 t de pedras livres a cada minuto (o suficiente para limpar um espaço de 1,5 m x 1,5 m x 1,5 m em 1 rodada). Ele consegue escavar areia ou terra fofa com o dobro dessa velocidade.

A máquina é capaz de lutar; ela tem dois ataques de pancada por rodada, com bônus de +17/+12, que causam 1d8+9 pontos de dano cada. Ela causa o triplo do dano (3d8+27) contra rochas ou metal. Ela também pode arremessar rochas Pequenas (se estiverem disponíveis) com +12/+7 de bônus de ataque, incremento de distância de 45 m e alcance máximo de 10 incrementos. Uma rocha arremessada causa 2d6+9 pontos de dano.



Máquina Fantástica Aprimorada

Máscara de Sombra

Ilusão (Sombra)
Nível: Hrp 2, Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 10 minutos/nível (D)

Uma máscara de sombras cobre o rosto do conjurador. Ela não atrapalha a visão, não pode ser removida fisicamente, esconde completamente as feições do conjurador e o protege contra determinados ataques. O personagem recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra magias de luz ou escuridão e contra qualquer efeito baseado em luzes brilhantes para causar dano, como *brilho* ou o efeito de fogos de artifício de *pirotecnia*. Além disso, ele recebe 50% de chance de evitar os testes de resistência contra ataques visuais, como se estivesse ativamente desviando o olhar; caso esteja desviando o olhar nessa situação, o personagem tem direito a realizar duas jogadas para evitar o teste de resistência.

Quando a duração da magia expirar, a *máscara de sombra* desaparecerá em 1d4 rodadas (mas não imediatamente), concedendo tempo ao personagem para ocultar sua face de outras formas. Mesmo *dissipar magia* não elimina a *máscara de sombras* de imediato.

Componente Material: Uma máscara de couro negro.

Proteção Menor Contra o Ferro

Abjuração
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura alvo
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador ou a criatura tocada adquire imunidade a metais comuns (mas não aos mágicos). Os itens de metal (inclusive as armas) simplesmente atravessam seu corpo e ele poderá atravessar barreiras metálicas, como grades. O metal mágico afeta o alvo normalmente, assim como magias, habilidades similares a magia e efeitos sobrenaturais. Algumas conseqüências relacionadas aos itens de metal (como uma adaga envenenada) ainda afetarão a criatura. Caso a magia seja neutralizada ou termine enquanto a criatura estiver imersa nesse material, o objeto será expelido (ou ela será arremessada, no caso de objetos imóveis, como grades de ferro) e ambos sofrerão 1d6 pontos de dano (nessa situação, ignore a dureza do metal).

Uma vez que a criatura atravessa o metal, poderá ignorar os bônus de armadura das proteções feitas desse material quando desferir ataques desarmados.

Componente Material: Um pequeno escudo de madeira, vidro ou cristal.

Queimadura de Aganazzar

Evocação (Fogo)
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, F
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Área: Linha de 1,5 m de largura de curto alcance (7,5 m +1,5/2 níveis)
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim

Um jato de chamas brilhantes explode a partir da mão estendida do conjurador, queimando qualquer criatura numa linha de 1,5 m de largura até o limite do alcance da magia. A *queimadura de Aganazzar* causa 1d8 pontos de dano a cada 2 níveis, até o limite de 5d8 pontos de dano.

Foco: Uma escama de dragão vermelho

Raio Lunar

Evocação [Luz]
Nível: Hth 2, Lua 2
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Área: Cone
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (veja texto)
Resistência à Magia: Não

O conjurador dispara um cone de luz lunar clara da própria mão. A cada rodada, durante seu turno, é possível alterar a direção do cone.

Essa luz não prejudica as criaturas que tenham qualquer sensibilidade à luz, mas os licantropos na forma humanóide atingidos pelo cone devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou assumirão involuntariamente suas formas animais. Eles podem assumir outra forma no turno subseqüente (depois de uma rodada completa na forma animal). Entretanto, caso ainda estejam na área afetada, será necessário obter sucesso num teste de resistência de Vontade para fazê-lo. Depois de superar qualquer teste de resistência contra o *raio lunar*, o licantropo ficará imune aos seus efeitos durante 24 horas.

O *raio lunar* supera qualquer magia de escuridão de mesmo nível ou inferior, embora não seja capaz de dissipá-las ou neutralizá-las. As magias de escuridão de nível superior bloqueiam o *raio lunar*.

Componente Material Arcano: Uma pitada de pó branco.

Raio Negro

Evocação [Escuridão]
Nível: Escuridão 5
Componentes: V, G
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Efeito: 1 Raio/2 níveis de conjurador (máximo 7 raios)
Duração: Instantânea (veja texto)
Teste de Resistência: Vontade parcial
Resistência à Magia: Sim

O clérigo dispara raios de escuridão da palma da sua mão. Para atingir o alvo, é necessário obter sucesso num ataque de toque a distância. O personagem consegue disparar um *raio negro* a cada 2 níveis de conjurador (máximo 7 raios). É possível lançá-los todos de uma vez ou disparar um por rodada, como uma ação livre, a partir da rodada da conjuração. Não é necessário disparar um raio por rodada, mas caso não o faça, o disparo daquela rodada estará perdido. Se conjurar todos os raios simultaneamente, todos os alvos devem estar num arco de 18 m.

O *raio negro* causa 2d8 pontos de dano a criaturas vivas e as deixa pasmas (como a magia) durante 1 rodada, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Vontade (uma criatura atingida por vários raios na mesma rodada sofrerá esse efeito somente uma vez, não importa quantos testes de resistência sejam exigidos. Os mortos-vivos não sofrem dano, mas realizam o teste de resistência para evitar o efeito de *pasmar*).

Rajada de Dispersão

Transmutação
Nível: Hrp 1, Hth 1, Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Seis ou mais objetos Miúdos ou Mínimos, todos a menos de 30 cm entre si, cujo peso total não ultrapasse 13 kg.
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Não (veja texto)
Resistência à Magia: Não

Um conjunto de objetos pequenos e livres é arremessado simultaneamente em inúmeras dimensões. A explosão afeta uma área de 3 m de raio. Se os itens forem resistentes ou afiados (como pedras, balas de funda, moedas e similares), as criaturas na área sofrem 1d8 pontos de dano. Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido anulará o dano. Ovos, frutas e outros objetos macios causarão dano por contusão.

Rajada de Sombras

Ilusão (Sombra)
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Área: Explosão de 1,5 m de raio
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

Essa magia gera uma explosão instantânea de múltiplas faixas de sombra a partir do ponto selecionado. As criaturas na área sofrem 2 pontos de dano temporário de Força, ficam *pasmas* (como a magia) durante 1 rodada e sofrem –2 de penalidade de moral nos testes de resistência contra efeitos e magias de *medo*. A penalidade de *medo* termina quando a duração da magia expirar, mas o dano de Força temporário deve ser removido posteriormente.

Retalhar

Evocação
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura corpórea
Duração: Até 4 rodadas (veja texto)
Teste de Resistência: Fortitude parcial
Resistência à Magia: Sim

O conjurador literalmente arranca a carne de uma criatura corpórea.

A cada rodada, o alvo sofre dor e trauma psicológico capazes de estilhaçar sua força de vontade. O ataque causa 2d6 pontos de dano e 1d6 pontos de dano temporário de Carisma e Constituição. Um teste de Fortitude anula essa perda temporária e reduz à metade o dano normal. O alvo deve realizar um teste a cada rodada para obter esses benefícios.

Retalhar não afeta criaturas gasosas ou incorpóreas.

Componente Material: Uma cebola.

Selar portal

Abjuração
Nível: Brd 6, Clr 6, Drd 6, Fet/Mag 6
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma *passagem* ou *portal*
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Não
Resistência à Magia: Não

O conjurador lacra definitivamente uma *passagem* ou *portal*, neutralizando sua ativação. É possível romper esse lacre conjurando *dissipar magia* diretamente sobre ele. A magia *arrombar* não afeta *selar portal*, mas um *carrilhão da abertura* a eliminará completamente.

Componente Material: Uma barra de prata de 50 PO.

Simulação Arcana

Transmutação
Nível: Feitiço 3
Componentes: V, G, FD (e talvez M, F e XP)
Tempo de Formulação: 15 minutos
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Instantânea.

A *simulação arcana* permite que o clérigo leia e prepare uma magia arcana de 2º nível ou inferior. É necessário ter um escrito mágico arcano (um pergaminho ou grimório) acessível para conjurar a *simulação arcana*. Durante o tempo de execução (15 minutos), o clérigo examina as magias disponíveis e escolhe uma delas para ler e preparar.

Depois disso, a magia arcana ficará armazenada na memória do personagem, ocupando o lugar da sua magia de domínio de 3º nível. Caso ela tenha sido retirada de um grimório, o livro permanecerá intacto, mas a utilização de um pergaminho inutilizará o mesmo.

Quando for conjurada, ela terá efeitos semelhantes à magia lançada por um mago do mesmo nível do clérigo, mas o conjurador deve aplicar seu modificador de Sabedoria para determinar a CD do teste de resistência (se houver). O clérigo precisa ter um valor de Sabedoria equivalente a 10 + o nível da magia arcana a ser preparada. Seu símbolo sagrado substituirá qualquer componente material de custo irrisório, mas se a magia exigir um componente material caro (que tenha um valor em PO pré-definido), será necessário providenciá-lo. Além disso, o clérigo deve fornecer qualquer foco indicado e pagar o custo em XP da magia (se houver).

Simulação Arcana Aprimorada

Transmutação
Nível: Feitiço 6
Componentes: V, G, FD (e talvez M, F, e XP)
Tempo de Formulação: 15 minutos
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Instantânea

Semelhante a *simulação arcana*, mas permite a leitura e preparação de qualquer magia arcana de 5º nível ou inferior; a magia preparada ocupará o lugar da sua magia de domínio de 6º nível.

Tromba d'Água

Conjuração (Criação)
Nível: Oceano 7
Componentes: V, G, FD
Tempo de Formulação: 1 rodada completa
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Efeito: Um cilindro de 3 m de largura e 24 m de altura
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Reflexos anula
Resistência à Magia: Não

Essa magia eleva a água presente em uma coluna cilíndrica e agitada. Caso não haja um reservatório de água com pelo menos 3 m de largura e 6 de profundidade, a magia fracassará. Se não houver profundidade suficiente depois da formação da coluna, ela desmoronará.

A *tromba d'água* desloca-se a 9 m por rodada e deve permanecer sobre a água. O personagem pode controlar todo o movimento da coluna ou definir uma seqüência simples de deslocamento — reto e ininterrupto, zigue-zague, circular, etc. Controlar o movimento ou alterar a seqüência da coluna usa uma ação padrão. Ela sempre agirá durante o resultado de Iniciativa do conjurador. Caso ultrapasse o limite máximo do alcance, a *tromba d'água* desabará.

A tromba d'água golpeia as criaturas e objetos que toca e geralmente as aprisiona. Qualquer criatura ou objeto em contato com a coluna deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou sofrerá 3d8 pontos de dano. As criaturas Médias ou menores que não obtiverem sucesso serão tragadas pela coluna e mantidas em suspensão nas suas correntes fortíssimas, sofrendo 2d6 pontos de dano a cada rodada automaticamente. Elas serão expelidas depois de 1d3 rodadas através do topo da coluna, e cairão normalmente (sofrendo dano em função da queda) a 1d8 x 1,5 m da base da *tromba d'água*.

As criaturas aquáticas e os objetos Médios ou menores num raio de 3 m do cilindro (abaixo e nas laterais) também devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos para evitar essa sucção. Caso fracassem, sofrerão o dano e ficarão presas conforme explicado acima.

Somente pequenas canoas, caiaques ou pirogas são tragadas pela coluna. Qualquer tripulante dessas embarcações pode substituir o teste de resistência de Reflexos por um teste de Profissão (marinheiro) para evitar a sucção.

Turbilhão

Conjuração (Criação)
Nível: Oceano 8
Componentes: V, G, FD
Tempo de Formulação: 1 rodada completa
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Efeito: Um redemoinho de 36 m de largura e 18 m de profundidade
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Reflexos anula (mas veja texto)
Resistência à Magia: Não

Um *turbilhão* cria um vórtice mortífero na água. Essa magia funcionará somente diante de um corpo de água com 36 m de largura e 18 m de profundidade.

As criaturas aquáticas e os objetos que estiverem num raio de 15 m do vórtice (abaixo e em todas as direções) devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou serão arrastadas e tragadas. É possível substituir o teste de resistência pela perícia Natação, mas apenas se o modificador da perícia for superior ao bônus de Reflexos. As embarcações evitam o perigo caso seus condutores obtenham sucesso num teste de Profissão (marinheiro) contra a mesma CD da magia. As criaturas tragadas sofrem 3d8 pontos de dano de esmagamento.

Uma vez no *turbilhão*, as criaturas e objetos sofrem 3d8 pontos de dano de impacto a cada rodada. Elas continuam presas durante 2d4 rodadas. Os alvos Grandes ou menores são expelidos pelo fundo do vórtice, enquanto os maiores são ejetados pelo topo.

A Vida em Faerûn

Caçadores nômades vagam pelas estepes gélidas da Grande Geleira e nas selvas ínvias de Chult. Ferreiros cobertos de fuligem martelam nas forjas anãs da Grande Fenda e nas fundições fétidas de Portal de Baldur. Caravanas mercantes bem protegidas atravessam os desertos cruéis de Calimshan e as estradas das Terras Centrais. O caminho de um aventureiro percorrerá diversos reinos e uma quantidade ainda maior de culturas, costumes e cenários.

A maioria dos humanos de Faerûn trabalha como camponeses, fazendeiros ou simples artesãos, vivendo em incontáveis povoados e aldeias pequenas. Acima do vasto mar de pessoas simples e comuns, reinam os ricos e privilegiados, seja qual for a maneira de calcular essa riqueza e privilégio em cada região diferente. Em alguns lugares, a população é cruelmente dominada e explorada por seus soberanos, mas a maioria das pessoas de Faerûn está satisfeita com sua vida. Esse capítulo discute os vários aspectos da vida nos Reinos Esquecidos.

O Tempo e as Estações

Quase todos os povos ou raças de Faerûn possuem alguma maneira de registrar a passagem dos dias, estações e anos. Em Cormyr e dezenas de outros reinos, os astrólogos reais administram cuidadosamente o Registro dos Anos. Mesmo os arautos da guerra das tribos orcs mais ignorantes compõem cânticos rústicos que marcam os dias e os feitos de seus chefes aterradores.

O Dia e a Noite

Os dias de Faerûn têm 24 horas e são divididos em noite e dia pelo anoitecer e alvorecer. Nas terras do sul, como Halruaa, a duração da noite não varia muito entre as estações, logo 12 horas de luz se revezam com 12 horas de escuridão durante o ano inteiro. No norte, os dias são acentuadamente maiores no verão e menores no inverno. Um dia de inverno comum em Lua Argêntea tem pouco mais de 8 horas de luz, enquanto um dia iluminado de verão dura quase 16 horas.

A semana de Faerûn, também chamada de dezena ou (com menos freqüência) de percurso, tem dez dias. Não existem nomes específicos para cada dia da semana. Em vez disso, o povo se refere aos dias conforme seu número: primeiro-dia, segundo-dia, etc. A maioria das pessoas inicia a contagem a partir do polegar, mas os halflings são famosos por usarem o dedo mínimo para o primeiro dia; isso criou o ditado "contar como um halfling" como sinônimo das diferenças que somente complicam.

As Horas do Dia

Os relógios são bem raros, e a maioria das pessoas divide o dia em dez partes maiores — alvorecer, manhã, sol alto (ou meio-dia), tarde, tardinha, anoitecer, noite, meia-noite, lua negra (ou madrugada) e final da noite. Existem dezenas de convenções para batizar essas partes do dia e isso causa bastante confusão entre os viajantes de terras estrangeiras.

As divisões tradicionais são apenas aproximações, e o fim de tarde de uma pessoa pode ser o início da tardinha de outra. Os costumes locais determinam a duração geral de cada parte do dia. Cada um desses períodos tem entre 1 e 4 horas, portanto o sol alto indica um horário entre onze da manhã e uma da tarde e assim por diante.

Poucas pessoas em Faerûn têm qualquer necessidade de registrar uma hora (ou qualquer período inferior a um dia) com precisão. Geralmente, elas se acostumam a calcular o horário por intuição, pelo movimento do sol e pela atividade ao redor de si mesmas. Caso dois mercadores concordem em se encontrar numa taverna à tardinha, é provável que ambos cheguem com cerca de 15 minutos de diferença.

Nas cidades maiores, o badalar dos sinos do templo substitui as formas mais comuns de registro da passagem do dia. Muitas religiões importantes procuram calcular o horário com mais precisão. Os sacerdotes de Gond valorizam seus relógios mecânicos e adoram despertá-los para todos ouvirem. Os seguidores de Lathander designam acólitos para observar os relógios solares, ajustados cuidadosamente durante anos de vigília dos movimentos do sol. Tradicionalmente, as horas são numeradas de 1 a 12 duas vezes, e os sinos tocam uma vez para cada hora, no início de cada uma delas. "Doze badaladas" é um sinônimo literal para "meia-noite" — ou "sol alto", dependendo do contexto.

O Calendário de Harptos

A maior parte de Faerûn usa o Calendário de Harptos, batizado em honra do antigo mago que o inventou. Quase ninguém se preocupa em chamar Harptos pelo nome, pois seu calendário é o único que conhecem.

Cada ano tem 365 dias, é dividido em 12 meses de 30 dias, e cada mês subdivide-se em três dezenas (semanas). Existem cinco dias especiais entre os meses. Esses feriados anuais marcam o início das estações. Os meses de Faerûn são quase equivalentes aos meses do calendário Gregoriano.

Tabela 3-1: O Calendário de Harptos

Mês	Nome	Nome Coloquial
1	Martelo	Inverno Profundo
Feriado anual: Festival de Inverno		
2	Alturiak	A Garra do Inverno
3	Ches	A Garra dos Crepúsculos
4	Targakh	A Garra das Tempestades
Feriado anual: Festival do Plantio		
5	Mirtul	O Degelo
6	Kythorn	A Época das Flores
7	Lei da Chama	Maré de Verão
Feriado anual: Festival de Verão		
8	Eleasis	Alto Sol
9	Eleint	O Desvanecer
Feriado anual: Festival da Colheita		
10	Marpenoth	Queda da Folhagem
11	Uktar	O Apodrecer
Feriado anual: Festival da Lua		
12	Nightal	A Nevasca

Festivais das Estações

Cinco vezes por ano, acontecem os feriados, que são considerados dias de festa e descanso em quase todas as terras civilizadas. Cada festival sazonal é celebrado de forma diferente, segundo as tradições da região e do feriado em questão.

Festival de Inverno: Os nobres e monarcas recebem o meio do inverno como um dia festivo chamado de Grande Festival de Inverno. Tradicionalmente, é o melhor dia para fazer ou renovar alianças. A população comum aprecia menos essa celebração — entre os plebeus, ele é chamado de Dia Morto do Inverno, pois marca a metade dessa estação e lembra os dias difíceis que ainda estão por vir.

Festival do Verde: O início oficial da primavera é um dia de paz e alegria. Mesmo se a terra ainda estiver coberta de neve, os clérigos, os nobres e as pessoas ricas marcam o dia expondo flores, cultivadas em estufas especiais no interior dos templos e castelos. Elas são distribuídas entre a população para serem usadas ou lançadas ao solo como uma oferenda brilhante às divindades que trazem o verão.

Festival de Verão: A noite do festival de verão é uma época de festa, música e amor. Os relacionamentos se transformam em namoros, flertes viram noivados, e as divindades fazem sua parte garantindo um bom tempo para se festejar e dançar nas florestas. O mau tempo nessa noite especial é visto com presságio de um destino extremamente ruim para o futuro.

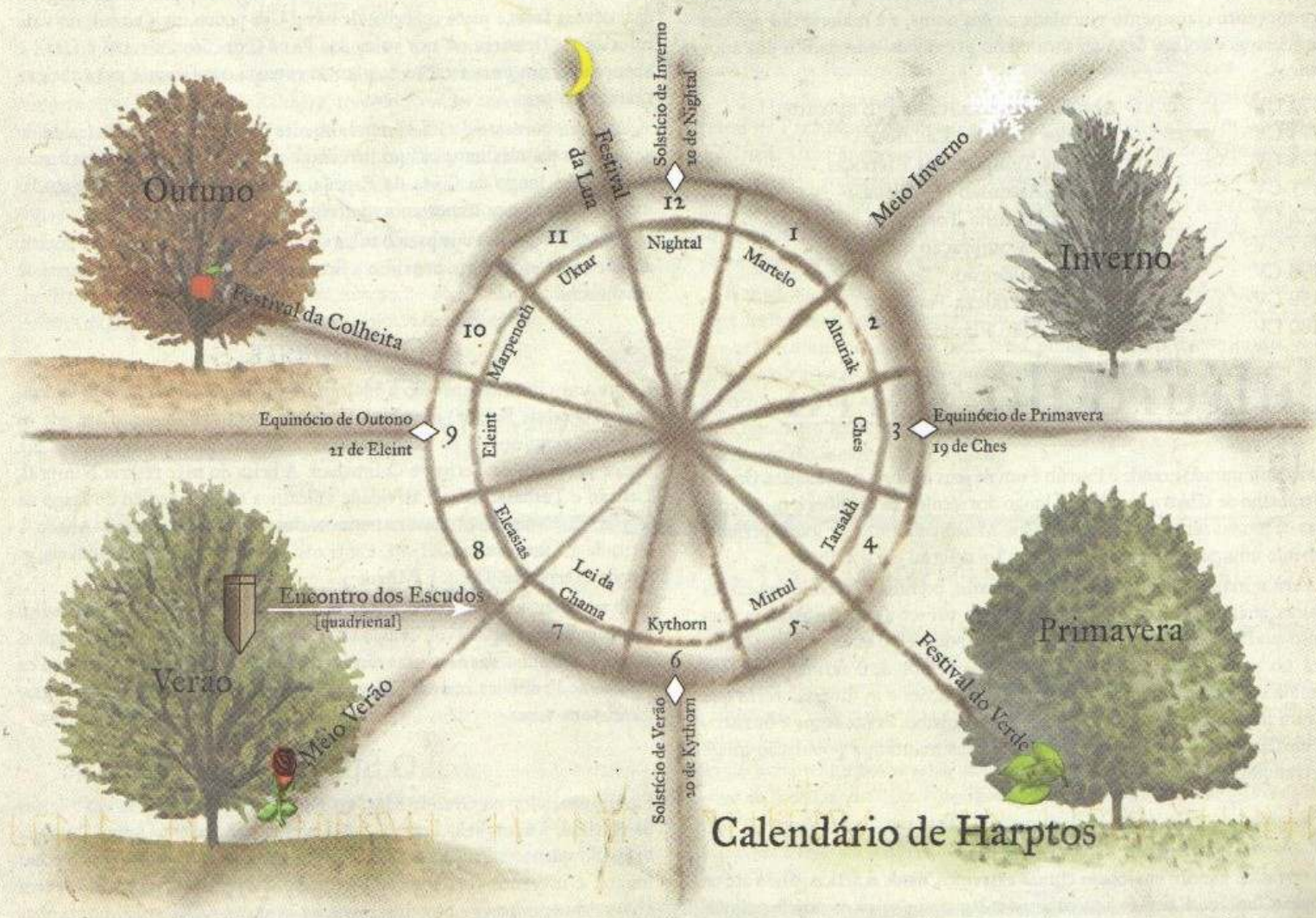
Festival da Colheita: Esse feriado é um banquete para celebrar a colheita do outono e também indica a época das viagens. Os emissários, peregrinos, aventureiros e todos que desejam viajar rapidamente costumam partir na manhã do dia seguinte — antes que a lama obstrua as trilhas e a chuva congele e vire neve.

O Festival da Lua: O Festival da Lua celebra os ancestrais e honra os mortos. Histórias de proezas antigas misturam-se com as lendas de divindades até que seja impossível diferenciar uma da outra.

Encontro dos Escudos

Uma vez a cada quatro anos, o Encontro dos Escudos é adicionado ao calendário de Faerûn como um "dia de interligação", imediatamente após a noite do Festival de Verão. Esse encontro é marcado por conselhos livres entre o povo e seus governantes. É um dia para fazer e renovar pactos e colocar-se a prova em torneios. Os indivíduos que não buscam aprimoramento pessoal nesse dia consideram os torneios de elite, os duelos e os desafios de magia um complemento bem-vindo aos espetáculos musicais e teatrais do feriado.

Para esse ano, nos Vales, uma grande celebração do Encontro dos Escudos está sendo preparada na vila de Essembra, no Vale da Batalha. Outras regiões de Faerûn planejam festivais variando do austero ao ofensivo.



o registro dos anos

Quase todos os reinos e raças têm seu sistema predileto para registrar a passagem do tempo. O reino ancestral de Mulhorand começa seu calendário a partir da fundação de Skuld, a Cidade dos Deuses, a mais de 3.500 anos atrás. O povo de Cormyr conta os anos a partir da criação da Casa Obarskyr, há quase 1.350 anos. Supostamente, alguns calendários dracônicos datam de 10.000 anos atrás, embora poucos dragões se importem com assuntos tão mundanos quanto o registro erudito de eventos, que nem mesmo os grandes anciões ativos são capazes de lembrar.

O Cômputo dos Vales

O calendário usado como base para a maioria dos demais é o Cômputo dos Vales (CV), marcado a partir da inauguração da Pedra do Acordo e do pacto entre os elfos de Cormanthor e os primeiros assentamentos humanos das Terras dos Vales. O Cômputo dos Vales foi o primeiro calendário humano reconhecido pela Corte Élfica e conciliado ao seu próprio calendário de eras passadas; desde então, tornou-se bastante difundido em qualquer local onde elfos e humanos vivam em paz.

O Passar dos Anos

Quase nenhuma das pessoas comuns de Faerûn se preocupa com calendários mofados e números sem sentido. Em vez disso, os anos são conhecidos por nomes. Por exemplo, 1372 CV — o ano atual — é chamado de Ano da Magia Selvagem. O povo relaciona os nascimentos, mortes, casamentos e outros eventos conforme o nome do ano. As crianças aprendem a seqüência desses nomes a partir das canções dos bardos, desenhos artísticos nos grandes templos e dos ensinamentos dos anciões.

A escolha dos nomes não é aleatória ou necessariamente comemora qualquer evento ou acontecimento importante. Séculos atrás, o Sábio Perdido Augathra, o Louco, escreveu milhares de anos e os batizou na grande biblioteca do Forte da Vela. É raro um ano que não presencie algum evento claramente vinculado ao seu nome, e a maioria das pessoas considera as escolhas de Augathra como presságios misteriosos dos anos futuros.

1372 CV	O Ano da Magia Selvagem (o ano atual)
1373 CV	O Ano dos Dragões Ladinos
1374 CV	O Ano das Tempestades Elétricas
1375 CV	O Ano da Ascensão dos Elfos
1376 CV	O Ano da Lâmina Torta
1377 CV	O Ano da Assombração
1378 CV	O Ano do Caldeirão
1379 CV	O Ano da Fortaleza Perdida
1380 CV	O Ano da Mão Flamejante

cultura da terra

Toril é um mundo grande e Faerûn é um de seus maiores continentes. Graças ao trabalho de sábios e escribas ao longo dos séculos, os detalhes e características de muitas terras foram registrados. Mesmo durante esse longo período, somente uma parte limitada de Faerûn foi descrita em detalhes.

Para a maioria dos habitantes de Faerûn, o clima determina questões básicas: quando começa cada estação, como vai ser a estação atual (e portanto qual será o suprimento de comida disponível) e quão severo o clima será no restante do tempo. Em geral, os reinos de Faerûn produzem comida suficiente para alimentar suas populações e as diversas feras que vagam por suas terras. Em algumas áreas isoladas, existe fome e os riscos de insolação, secas, congelamento e nevascas mantêm a população longe da tranqüilidade.

o clima

As terras de Faerûn englobam climas extremos, desde o ártico gélido até os trópicos úmidos. Existem poucos estudos legítimos sobre os padrões climáticos do continente. Um fazendeiro das Terras Centrais sabe que os invernos são muito frios e extensos, as primaveras e outonos são longos e úmidos (com temperaturas amenas e muita lama) e os verões são bem curtos e quentes demais. Talvez o clima seja melhor depois da próxima colina.

Características

Existem duas características principais que determinam o clima de qualquer região: sua latitude e seu índice pluviométrico. Obviamente, várias outras condições locais afetam o clima. A altitude elevada, por exemplo, gera o mesmo efeito de uma latitude elevada, portanto existem montanhas com topos cobertos de neve até nos trópicos. Em geral, as grandes concentrações de água amenizam a temperatura das regiões próximas. Outro fator de grande importância sobre o clima de Faerûn está relacionado aos caprichos infindáveis dos deuses, que lutam entre si para criar o tipo de clima que mais lhes agrada. Muitas vezes, haverá nevascas (ou não) conforme os desejos de Auril ou Talos. Finalmente, grandes maldições ou magias são capazes de afetar o clima em áreas extensas — como o Deserto de Anauroch.

A análise de Faerûn a seguir começa na Costa da Espada e continua no sentido horário.

O Noroeste

Em seus limites bem ao norte, a Costa da Espada é uma terra eternamente congelada e castigada por ventos, que continua no Mar do Gelo Eterno, cobrindo o norte do continente até onde é possível viajar e ainda encontrar terras. Uma cadeia de montanhas, a Espinha do Mundo, impede que esse avanço polar invada o norte da Costa da Espada, mas apenas as brisas costeiras tornam o congelante Vale do Vento Gélido esparsamente habitável — e esses povoados não têm sequer uma estação de plantio.

Ao sul das montanhas jaz a "Fronteira Selvagem" do Norte, repleta de precipícios e lagos. Esses vales alpinos enfrentam um verão curto e escaldante, mas durante o resto do ano contêm somente águas congeladas, névoas frias e picos cobertos de neve. Um pouco mais ao sul, no vale inferior de Dessarin ou nos vales dos Picos Cinzentos, a terra é fértil e abençoada com uma estação de plantio extensa o suficiente para abrigar cidades maiores.

A parte noroeste de Faerûn geralmente é bem úmida e abastecida de água, com pesadas nevascas no inverno e muitas chuvas na primavera e outono. Ao longo da Costa da Espada, as pessoas reclamam exageradamente que a chuva nunca concede trégua.

À medida que se viaja para o sul, a terra esquenta até encontrar poeira, areia e calor escaldante próximo a Scornubel e na orla sul do Deserto de Anauroch.

O Sudoeste

Existe um clima temperado e inalterado próximo ao sul do Rio Chionthar (Portal de Baldur) e o clima fica cada vez mais aquecido até que os desertos genuínos e as temperaturas abafadas sejam dominantes na maior parte sul de Tethyr e Calimshan. A brisa do mar resfria Nimbral, Lantan e Tashalar, mas a atividade vulcânica torna a região do Lago de Vapor desconfortável para a maioria das pessoas civilizadas. Aliada à latitude e à umidade marítima, ela transforma em saunas infindáveis, as florestas tropicais Chult e Mhair.

O sudoeste, assim como o noroeste, é bastante úmido e tem um índice pluviométrico respeitável, devido aos mares ocidentais. As características amenas e úmidas das florestas são importantes para manter Tethyr e os Reinos de Fronteira com um clima moderado e torná-los um local agradável para viver.

O Sudeste

Faz muito calor no Grande Mar, ao sul de Halruaa. O clima das regiões de Rethild, Dambrath, Luiren e das terras próximas à Água Dourada varia do quente ao insuportável, sempre repleto de insetos, com verões longos, e invernos curtos e tempestuosos. Os ventos freqüentes trazem chuva para as terras costeiras, mas as grandes cadeias de montanhas junto ao litoral (as montanhas dos Sapos e da Vigília dos Gnolls) criam

uma área de precipitação limitada nesse recanto de Faerûn. O Shaar é uma savana árida que muitas vezes enfrenta meses sem chuva.

As grandes planícies castigadas pelo vento do Shaar, Raurin, e das Planícies da Poeira Púrpura estão distantes dos efeitos moderadores dos lagos e mares. Os verões são extremamente quentes e secos, enquanto os invernos são perversamente frios — com freqüência, o Shaar enfrenta temperaturas de inverno desconhecidas na orla sul da Costa da Espada, quase dois mil quilômetros ao norte.

O Nordeste

O frio congelante e agressivo da Grande Geleira afeta a maioria das terras ao norte e leste do Mar das Estrelas Cadentes. Trata-se de uma região árida, onde não existem florestas. O Mar da Lua costuma estar congelado durante o ano todo, e os ventos cortantes que sopram a partir do norte gélido tornam o clima do Thar frio e insuportável na maior parte do ano.

O Interior

Se o Mar das Estrelas Cadentes (também chamado de Mar Interior) não existisse, o centro de Faerûn provavelmente seria um vasto deserto, afastado das chuvas e das temperaturas moderadas da costa, já que ele é o grande responsável por esses dois fatores. Relativamente raso e afetado por vulcões submersos, o Mar Interior aquece as terras ao seu redor e ao mesmo tempo as mantêm úmidas (e verdejantes, especialmente na Orla de Vilhon).

Os ventos e o clima provenientes do Mar Interior tornam Cormyr, Sembia e os Vales bastante agradáveis para morar — apesar dos ventos frios das montanhas e dos invernos rigorosos muitas vezes congelarem o Lago Wyvern, as costas do Mar da Lua, a Orla do Dragão e a Lagoa do Dragão.

Os Oceanos

O calor enfrentado pelos marinheiros ao leste do Grande Mar está relacionado a força das correntes quentes do oceano. Elas são responsáveis pelas temperaturas moderadas de Zakhara, mesmo considerando seu afastamento do equador, superior à distância da Costa da Espada ao norte, e a razão para Kara-Tur e a parte conhecida de Maztica terem climas quentes.

Encontro Eterno, o reino insular dos elfos, muito a oeste da Costa da Espada, submete-se a um clima bem mais ameno que nas Moonshaes, as ilhas mais próximas das partes centrais de Faerûn. Uma corrente aquecida atravessa o noroeste do Grande Mar e dirige-se para o leste, passando por Encontro Eterno e seguindo na direção do Pico Gelado e do Vale do Vento Gélido, justificando o clima ensolarado da ilha élfica.

A flora e a fauna

A vegetação e a vida selvagem de uma área são definidas principalmente pelo clima. No norte e nas terras úmidas, as florestas sempre verdejantes são bastante comuns, enquanto nas áreas temperadas elas são mais esparsas. Toril é um mundo grande e Faerûn é somente uma parte dele — nem mesmo os druidas, rangers e exploradores experientes das terras selvagens alegam conhecer todos os tipos de floresta e animais que podem ser encontrados nesse continente.

Árvores e Arbustos

Os viajantes que se aventuraram em outros planos e mundos afirmam que os mesmos carvalhos, freixos, borbos, pinhos, abetos e pinheiros encontrados em Faerûn também existem naquelas terras distantes. A seguir, estão descritas algumas das árvores e arbustos mais impressionantes, abundantes ou úteis encontradas apenas em Faerûn.

Folha Azul: Conhecida pela cor azul, brilhante e misteriosa de suas folhas com várias pontas, as folhas-azul (não folhas azuis) curvam-se aos ventos ou sob o gelo em vez de quebrar, muitas vezes criando túneis de neve que protegem os viajantes no inverno. As folhas-azul crescem juntas, num emaranhado extenso que alcança 12 metros de altura, mas raramente desenvolvem troncos grossos.

A madeira dessa árvore é durável e as folhas esmagadas fornecem uma tinta azul vívida muito apreciada pelos tingidores de roupas do Norte. Quando são queimadas, elas liberam belas e crepitantes chamas azuis (valorizadas nas tavernas como a iluminação perfeita para dar o "clima" aos contadores de histórias e menestréis).

A Folha Azul é encontrada nas temperaturas frias e nas latitudes subárticas, ao norte de Amn.

Espinho de Elmo: O espinho de elmo é um arbusto rasteiro, semelhante à vinha, que costuma recobrir outros arbustos e vegetação morta; ele tem folhas negras e lisas, além de espinhos pretos e visíveis. Esses espinhos atingem o tamanho de mãos humanas, são afiados e duráveis, e com freqüência são utilizados como agulhas improvisadas ou pontas de dardos. Os frutos dessa planta têm uma tonalidade azul clara, são comestíveis (mas azedas) e são colhidas mesmo congeladas ou murchas para fazer vinho.

O espinho de elmo é muito resistente e pode ser encontrado em qualquer parte de Faerûn. Suas frutas alimentam muitas espécies.

Copa de Sombra: As copas de sombra são os gigantes altivos das florestas de Faerûn; elas crescem quase 0,5 m por ano e atingem 21 metros de altura. Uma árvore adulta terá um caule com 3 m de diâmetro e seu tronco estará rodeado de várias cavidades semelhantes a dobras. As copas de sombra têm esse nome devido à vegetação densa em seus topos. Suas folhas têm um formato irregular: a parte inferior tem cor de cobre e a parte superior é profundamente verde.

A madeira dessa árvore é fibrosa e resistente, mas não é adequada para ser entalhada ou usada em trabalhos estruturais, pois suas fibras chanfradas arrebentam quando submetidas a pressão demais. No entanto, essas fibras são valiosas na fabricação de cordas (algumas delas, trançadas com o outro material, aumentam a resistência e a durabilidade do produto). Elas queimam lentamente, sem muita fumaça, e geram bastante calor — portanto, são ideais para cozinhar.

o clima de Águas Profundas

Águas Profundas fica a 45° norte da latitude de Toril. A proximidade do oceano ameniza os aspectos mais severos do clima do norte; logo, a neve e a chuva caem com a mesma freqüência no outono e na primavera, transformando as estradas em rios de lama. Os ventos constantes sopram de oeste para leste.

Uma imensa corrente marítima corre para o sul. Ela é chamada de Corrente Sulista pelos marinheiros e percorre o litoral de Águas Profundas. Ela é a ponta de uma gigantesca corrente horária, que atua no norte do Mar Sem Rastros, entre Maztica e Faerûn, e circula as Moonshaes e Encontro Eterno. Muitas vezes, destroços interessantes do outro lado do mar aportam em Águas Profundas, trazidos pela Corrente Sulista.

Geralmente, os ventos árticos castigam Águas Profundas no final do outono e no inverno, movendo-se do noroeste para o sudeste, carregando tempestades ferozes, neve, granizo e chuva fria. Os icebergs são raros na região, em especial devido às correntes costeiras aquecidas, mas no inverno o gelo se forma ao longo do litoral, muitas vezes obstruindo o porto da cidade. As estradas congeladas são mais fáceis de percorrer que as estradas de lama; assim, o degelo da primavera é recebido com mal-humor pelos viajantes, mercadores e soldados.

Ela também é muito utilizada na confecção de cajados, bastões e varinhas mágicas.

As copas de sombra são encontradas em todas as áreas úmidas de Faerûn.

Suth: As suths são árvores de casca cinza e folhas verde-oliva. Elas crescem quase horizontalmente e então se inclinam para um lado. Caso muitas dessas árvores cresçam juntas, seus ramos se entrelaçam até estarem completamente embaraçados, formando uma rede ou barreira que impede a travessia de qualquer criatura incapaz de sobrevoar suas copas enroscadas ou arrastar-se sob seus ramos mais baixos. Suas folhas são longas, macias e cobertas de penugem, mas suas pontas são afiadas.

A madeira de suth é muito resistente e durável, tanto que é difícil esculpi-la sem instrumentos de qualidade. As placas dessa madeira conservam uma resistência espetacular durante décadas, logo são populares como capas de livros. Ela também é ideal para a confecção de escudos, pois nunca se estilhaça e não pega fogo caso seja imersa na água antes da batalha. Um golpe devastador seria capaz de rachar um escudo de suth, mas não o quebraria no meio.

O nome dessa árvore pode ser uma corruptela da palavra "sul", pois ela é encontrada nos limites de Shaar, nas florestas de Chondath e nas regiões sulistas mais afastadas de Faerûn.

Bizárvore: Essas árvores bizarras parecem carvalhos. Suas folhas são brilhantes e marrom-prateada na parte superior, mas pretas e aveludadas na parte inferior. Quando crescem isoladas, elas se tornam árvores gigantes, com muitos galhos. A bizárvore não queima com fogo normal (não mágico), é resistente e durável. Ela é ideal para a confecção de instrumentos musicais, devido ao som claro e belo que emite.

É possível utilizar a bizárvore como substituto para o carvalho ou o azevinho em qualquer magia. Ela pode crescer em toda Faerûn, mas é muito rara. Atualmente, a maioria encontra-se nas grandes florestas, protegidas ativamente por dríades, entes, druidas e rangers.

Zalantar: Também chamada de madeira negra no Norte, em função de seu tronco e galhos preto azeviche, a árvore zalantar tem uma raiz central com oito ou mais troncos que brotam dessa raiz a partir do nível do solo, semelhante aos dedos abertos de uma mão. Elas podem atingir 18 m de altura, mas quase todas têm menos de 10 m. Suas folhas variam do branco ao bege.

A madeira de zalantar é resistente, mas fácil de esculpir; ela é muito utilizada nas construções do sul e na confecção de carroças, liteiras e rodas. Os magos e feiticeiros do sul reservam essa madeira bela e durável exclusivamente para a criação de bastões, cajados e varinhas.

Essa espécie subtropical raramente é encontrada ao norte do Shaar, sendo mais comum nas costas de Chult e nos litorais ao sul de Faerûn, e parece crescer em qualquer terreno pouco montanhoso.

Animais Domésticos e Silvestres

Considerando a imensa distância que percorrem, os aventureiros de Faerûn compreendem o valor de uma montaria confiável. Aqueles que raramente saem das cidades não se importam muito com isso, mas preocupam-se em evitar, combater ou eliminar as feras de guarda mantidas pelos adversários.

As montarias mais populares entre os seres humanos são os cavalos e as mulas, a despeito dos propósitos. Em situações incomuns (como viagens aéreas), pelo mundo Subterrâneo ou em climas extremos, os aventureiros preferem grifos ou pégasus, lagartos de montaria e camelos (nos desertos) ou rothé fantasma nas terras congeladas.

Os animais de carga são valorizados por sua força, resistência e temperamento; os bois encabeçam a lista de preferência e os cavalos são considerados mais rápidos (novamente, de acordo com o clima e a natureza da viagem). Tirando as montarias e os animais de carga, o povo não se importa muito com a vida selvagem ao seu redor, exceto quando ela ameaça suas provisões (lobos, raposas e ratos), oferece perigo direto (cobras venenosas) ou é facilmente aprisionada e morta numa caçada para servir de alimento (coelhos, cervos, tetrazes e peixes fluviais, apanhados com anzóis, redes ou tarrafas).

Os dragões e outros predadores que exigem grandes quantidades de comida geralmente arrebanham suas presas, da mesma maneira que os humanos — eles preferem os herbívoros que pastam em locais abertos, pois são fáceis de capturar.

A mesma cadeia alimentar infindável de centenas de outros mundos também controla a vida em Faerûn. As pessoas que vivem em união com a terra (rangers, caçadores, coletores e fazendeiros) reconhecem que os pequenos roedores semelhantes a esquilos, chamados de comifrutas, são tão importantes no esquema geral da natureza quanto os lobos, que devoram a criatura que comeu o infeliz comifrutas. Eles também sabem que a morte desses bichinhos indica alguma corrupção mágica terrível ou que uma doença assola a terra.

Nas Terras Centrais, os camundongos, ratos, comifrutas, lebres, coelhos, guaxinins e esquilos são os bichos pequenos mais comuns. Em Calimshan e Tashalar, os climas quentes atraem camundongos, ratos, corre-corres (comifrutas de pêlo escuro, muito rápidos), skraddas (lagartos ágeis, de língua pegajosa, que comem insetos e pequenos sapos) e sardrants (herbívoros ruminantes, similares a tatus, mas lentos, ásperos e semi-blindados; sua carne é saborosa).

Há muitos peixes nos oceanos e rios; alguns exemplos incluem o azulado, o prateado, o peixe-gema-de-prata — brilhante, miúdo e intragável — e o splar (peixes alados capazes de saltar fora d'água, mas não voar realmente).

O peludo rothé é semelhante a um búfalo e habita climas frios e quentes. A espécie do Norte é chamada de rothé de neve ou fantasma. O rothé marrom pasta nas Terras Centrais e no Sul. Conforme a temperatura aumenta, seus pêlos se tornam mais claros e menos grossos. O rothé das profundezas habita o Subterrâneo.

Apenas os aventureiros tolos ou os moradores urbanos ignoram a fauna inferior de Faerûn. Como já disse uma vez o herói Olho-de-Aço: "Coelhos entram facilmente na panela, mas refogar, cortar e cozinhar um dragão provavelmente levará um dia inteiro".

A Casa e a Família

Os elfos das florestas erguem suas casas em pavilhões graciosos sob as estrelas, nas clareiras dos bosques, e raramente permanecem no mesmo local mais que dois dias. Os anões do escudo cavam oficinas e minas no centro de montanhas, fortificando seus lares. Os goblins e orcs preferem abrigos em buracos nas terras inóspitas. As casas humanas variam desde os casebres dos pastores do Ermo Infindável até os palácios reais nas alamedas pavimentadas e ricas de Águas Profundas. Qualquer viajante experiente logo perceberá que existem tantos estilos de vida de Faerûn quanto tipos diferentes de povos e espécies.

As nações de Faerûn estão separadas por montanhas infestadas de orcs, desertos assolados por trolls, florestas selvagens guardadas por fadas misteriosas e pouco amigáveis e distâncias insuperáveis. As cidades-estado e os reinos são pequenas ilhas de civilização em meio ao vasto mundo hostil, vinculadas por tênues linhas de contato.

O Governo

Os tipos de governo mais comuns das Terras Centrais são as monarquias feudais, geralmente encontradas nos reinos maiores e nas terras mais afastadas, e as monarquias plutocráticas, mantidas nas cidades-estado e nos reinos dominados pelo comércio. Em ambos os casos, um senhor, rei, monarca ou soberano hereditário detém o poder de criar as leis, fazer justiça e administrar os assuntos externos. O poder de um monarca está vinculado (em maior ou menor grau) aos senhores feudais poderosos e aos mercadores abastados que lhe juram lealdade.

Como todos os nobres ou grandes mercadores são governados conforme seu próprio consentimento, muitas cidades-estado e reinados das Terras Centrais têm uma autoridade central fraca e uma nobreza extremamente independente. Um monarca que pressione demais um nobre poderá levá-lo a declarar uma revolta aberta — em muitos casos, a força militar do nobre quase se equipara ao exército do seu soberano; subjugar

uma província dessas é uma tarefa difícil. Pior ainda, um monarca pode ser forçado a pedir o auxílio (ou pelo menos a neutralidade) dos outros nobres do reino enquanto repreende um deles. Em geral, esse apoio tem seu preço, reduzindo ainda mais a autoridade real.

Os tronos estáveis são raros, mas existem. Cormyr, do Rei Azoun Obarskyr, foi um exemplo brilhante dos benefícios proporcionados por uma monarquia forte, nas mãos de um líder corajoso e sábio. Infelizmente, a morte de Azoun e a praga maligna que se abateu sobre a região tornaram o destino de Cormyr incerto. A filha do antigo rei, a Regente Alusair, deve percorrer um caminho cauteloso em meio à nobreza do reino, enquanto tenta conservar o poder herdado de seu pai.

A guerra civil nas cidades-estado mercantis do Mar Interior é rara, mas os lordes e príncipes que governam esses pequenos reinos precisam agradar os nobres mercantes com a mesma determinação e arrogância de um senhor feudal em seu castelo. Atrás das muralhas de uma cidade-estado, um nobre rico deve articular cuidadosamente qualquer desafio ao governante, pois não terá a segurança de quilômetros de estradas e terras vazias separando sua propriedade e as tropas reais. Por outro lado, isso significa que o exército pessoal de qualquer nobre está a menos de uma hora de caminhada do trono. Os senhores poderosos cuidam de seus vassalos com golpes, feudos e assassinatos.

A cidade e o campo

Nas Terras Centrais, uma divisão básica separa as pessoas em dois grupos distintos: urbanos e rurais. A linha divisória muitas vezes se confunde — uma aldeia grande ou uma cidade pequena apresenta várias características da vida urbana e rural. A divisão não é exclusiva. Mesmo nas maiores cidades de Faerûn, os fazendeiros e pastores ainda aram a terra e arrebanham os animais de abate nas sombras das grandes muralhas.

Em quase todas as regiões, haverá nove habitantes rurais para cada morador urbano. As cidades maiores são difíceis de serem mantidas; nas Terras Centrais de Faerûn, a maioria das pessoas é obrigada a trabalhar na terra para se sustentar. As cidades e vilarejos enormes somente conseguirão prosperar em locais com acesso fácil a fazendas e recursos capazes de produzir alimento suficiente.

A Vida Rural

Ao descrever os habitantes de Faerûn, um observador descobrirá que o representante mais ordinário, comum e difundido da incrível diversidade desse continente é um simples fazendeiro humano. Ele vive numa pequena casa de madeira ou pedra, com teto de palha e assoalho rústico, e cultiva produtos como trigo, cevada, milho ou batata nos poucos acres que tem.

Em algumas terras, o fazendeiro comum é um plebeu ou servo, desprotegido pela lei e considerado propriedade do senhor que controla a região. Em outras partes mais cruéis, ele é um escravo cujo árduo trabalho é recompensado apenas pela ameaça da chibata ou da morte rápida, caso ele tente enfrentar seus feitores ou os senhores que vivem do seu esforço infindável. Nas Terras Centrais, ele será livre e pobre, estará protegido contra os senhores tirânicos pelas leis regionais, e terá liberdade para escolher qualquer trabalho ou vocação que alimente sua família e sustente seus filhos.

A casa de um fazendeiro comum fica a cerca de um quilômetro de uma pequena aldeia, onde ele troca seus grãos, vegetais, frutas, carne, leite e ovos por produtos manufaturados no local, como roupas, instrumentos e couro trabalhado. Algumas colheitas anuais são menores, mas as Terras Centrais são ricas e agradáveis, e raramente enfrentam a fome ou a seca.

Um senhor local protege os fazendeiros dos bandidos, bandoleiros e monstros. Ele é um nobre inferior, cuja fortaleza ou mansão protege a aldeia mais próxima. O nobre indica um condestável para manter a ordem e pode abrigar alguns soldados do rei ou seus próprios guardas para defender-se de ataques inesperados. Um nobre mais poderoso, cujas terras incluem dez ou vinte pequenas aldeias, terá um castelo protegido por dezenas de soldados a um dia de cavalgada de qualquer vilarejo que lhe pertença. Em áreas perigosas, as defesas são melhores e os combatentes treinados são mais numerosos.

A Vida Urbana

Os cidadãos urbanos ou citadinos típicos são artesãos habilidosos de algum tipo. As cidades grandes abrigam numerosos trabalhadores braçais e poucos mercadores ou donos de lojas, mas a maioria dos cidadãos trabalha com as próprias mãos para fabricar bens a partir da matéria-prima. Os ferreiros, curtidores, oleiros, alambiqueiros, costureiros, entalhadores, carpinteiros e os demais tipos de artesãos e comerciantes trabalham em suas casas para sustentar a indústria de Faerûn.

Os cidadãos vivem em casas de madeira ou pedra, cobertas com telhados de madeira ou telhas, germinadas com as moradas de seus vizinhos, em quarteirões lotados e recortados por uma infinidade de ruas apertadas e becos sinuosos. Nas vilas pequenas ou prósperas, as casas podem incluir um pequeno terreno para um jardim. Inúmeros parentes, agregados ou mesmo famílias inteiras de estranhos dividem essas casas abalroadas. Quando o cidadão não é casado, ele vive como agregado na casa de outra pessoa.

Em muitas cidades, ele será obrigado a participar das grandes guildas de artesãos similares, sob o risco de prisão. Em outras, os agentes do poder governante da cidade monitoram atentamente suas atividades e movimentos, empregando leis rígidas de conduta e viagem. No entanto, quase sempre ele será livre para fazer as malas e partir ou mudar de ofício quando desejar.

Os alimentos são adquiridos nos mercados da cidade e estarão limitados pelo orçamento de cada cidadão. Um homem próspero conseguirá trabalhar duro e sustentar facilmente sua família, mas durante as épocas difíceis, os trabalhares pobres sobrevivem a base de pão mofado e sopa rala durante semanas. Toda cidade depende de uma cadeia de aldeias e fazendas ao seu redor para fornecer alimento e insumos básicos diariamente. Muitas delas têm grandes celeiros para os tempos de necessidade, e inúmeros fornecedores e donos de mercearias se especializam em estocar alimentos não perecíveis para as épocas do ano que não dispõem de alimentos frescos no mercado.

Uma cidade de qualquer tamanho provavelmente será guardada por uma muralha, patrulhada por guardas de vigília e defendida por um pequeno exército de soldados locais. Os monstros saqueadores e os bandidos sanguinários não incomodam o cidadão comum, mas ele precisa lidar com os malandros, ladrões e assassinos diariamente. Mesmo a cidade mais bem policiada terá bairros suspeitos, onde as pessoas de bom senso não entram.

Riqueza e Privilégio

Assim como nove entre cada dez habitantes de Faerûn vivem em pequenas aldeias e propriedades rurais, cerca de dezenove entre cada vinte pessoas tiveram um nascimento comum e ordinário. Elas raramente acumulam grandes fortunas — talvez um taverneiro próspero ou um artesão habilidoso consiga guardar algumas centenas de moedas de ouro, mas os fazendeiros e comerciantes comuns terão sorte se acumularem quarenta ou cinqüenta peças de prata.

Em muitas terras, as pessoas comuns são obrigadas por lei a prestar reverência aos seus superiores — os lordes e damas da nobreza. Mesmo que a lei não exija essa formalidade, sempre é uma boa idéia fazê-lo. Os nobres gozam de muitas proteções legais e, em alguns casos, conseguem evitar a punição por assalto, provocação, ou mesmo assassinato direto de um plebeu.

Um nobre comum será um barão ou proprietário rural, cujas terras se estendem por apenas alguns quilômetros, e governará centenas de plebeus em nome do rei. Ele coletará os impostos dos aldeões e fazendeiros, e será muito mais rico que os empreendedores mais prósperos de suas terras. Obviamente, essa riqueza e poder trazem certas responsabilidades. Ele deve responder a seus suseranos pela manutenção da lei e da ordem na sua região, e também é obrigado a fornecer soldados e armas a pedido do seu senhor. Mais importante ainda: a maioria dos nobres sente-se obrigada a proteger seus súditos contra as ameaças de monstros e bandidos. Com esse propósito, com freqüência eles empregam grupos de aventureiros, alugando seus serviços para eliminar criaturas problemáticas e caçar bandidos sem esperança de recuperação.

classe e posição

Conforme demonstram os recentes problemas em Cormyr, as Terras Centrais de Faerûn nem sempre são estáveis ou seguras. Invasões de hordas monstruosas de orcs, ogros ou gigantes podem facilmente dominar até mesmo as cidades mais bem defendidas. Pretensos reis continuamente desafiam os poderes estabelecidos, agindo internamente, tentando destronar o governante atual. Poderes estrangeiros orgulhosos e arrogantes observam atentamente qualquer sinal de fraqueza e estão sempre prontos para anexar uma província ou saquear uma cidade. Desastres mágicos, pragas e revoadas de dragões enfurecidos assolam até a mais pacífica e segura das regiões.

Para se proteger dessas ameaças, quase todos os reinos das Terras Centrais desenvolveram um sistema feudal iluminista ao longo de séculos de conflitos e guerras. Os lordes conservam as terras em nome do seu rei, reúnem exércitos e coletam impostos para defender o reino. Espera-se que eles respondam ao chamado de batalha e que defendam os interesses do seu monarca da melhor forma possível. Esse sistema razoavelmente eficiente admite grupos militares independentes na defesa dos territórios mais afastados.

A Plebe

Como descrito anteriormente, os fazendeiros comuns e comerciantes simples são a maioria da população humana dos reinos e das cidades de Faerûn. Os plebeus, a classe mais baixa de todas as Terras Centrais, formam a base sólida dos alicerces de poder onde repousam os nobres, mercadores, templos e reinos.

Muitos camponeses das Terras Centrais não estão vinculados ao solo onde trabalham, nem juraram qualquer lealdade especial ao senhor que os governa, além do respeito às leis e o pagamento dos impostos. As suas fazendas não lhes pertencem; os pastos e as terras de cultivo são arrendados pelo lorde local, criando outra forma de taxação, normalmente cobrada na época da colheita.

Nas regiões de fronteira, como as Terras Centrais do Ocidente, alguns fazendeiros comuns são donos das terras onde trabalham. Essas pessoas são conhecidas como posseiros livres quando nenhum nobre reivindica essas terras, ou vassalos da terra quando são plebeus sujeitos à autoridade do senhor feudal.

Comerciantes e Mercadores

Acima dos plebeus simples, jazem os artesãos e mercadores, que geram a riqueza e a prosperidade de qualquer cidade ou vilarejo. Essa "classe média" é fraca e desorganizada na maioria dos estados feudais, embora existam guildas de negociantes e companhias de artesãos influentes nos grandes centros comerciais do Mar Interior, fortes o suficiente para desafiar qualquer nobre e defender-se da autoridade monárquica usando o poder de seus cofres.

Os mercadores mais ricos são virtualmente indistinguíveis dos nobres poderosos. Os mercadores de nascimento plebeu, cujos negócios são tão grandes quanto um reino, podem autodenominar-se "duques" sem grandes problemas.

O Clero

Os poderosos templos das divindades de Faerûn coexistem paralelos ao domínio feudal de uma província rural — ou da organização de guildas de uma cidade mercante — e sua autoridade equipara-se ao poder do monarca. Os acólitos inferiores e monges pedintes raramente obtêm mais reconhecimento que um mercador capacitado, e qualquer clérigo ou sacerdote responsável por um templo terá influência comparável ao cargo de barão ou lorde. Os poderes dos sumos-sacerdotes da religião preferida em determinada área se equiparam àqueles da alta nobreza.

Muitos templos em Faerûn são inimigos implacáveis ou rivais incansáveis. Em quase todas as regiões rurais, as pessoas tendem a venerar uma ou duas divindades particularmente ativas ou bem estabelecidas no local. Se um templo benevolente e poderoso de Tempus estiver próximo a uma pequena vila, muitos aldeões irão adorar essa divindade, mesmo os fazendeiros que são mais inclinados aos ensinamentos de Chauntea e os mercadores com sua predileção por Waukeen.

Baixa Nobreza

Os descendentes dos guerreiros antigos que receberam terras para governar (ou posições hereditárias prestigiadas, com soldos elevados) em nome do rei ou em benefício de sua terra natal são a baixa nobreza e constituem a espinha dorsal do sistema feudal. Seus filhos e filhas tornam-se os cavaleiros e oficiais do exército real e dos seus quartéis e cofres advêm a força bruta e o ouro necessário para suprir o poderio militar do reino. Eles administram a justiça real dentro de suas propriedades e coletam impostos.

Esses nobres devem resolver as disputas que ocorrem em suas terras ou sob sua responsabilidade, e espera-se que eles julguem os casos menores — qualquer crime inferior a assassinato ou traição. Eles coletam uma taxa sobre qualquer alimento ou riqueza gerada pelos plebeus nas suas terras, e podem criar impostos locais desde que estes não interfiram com os tributos do monarca. Em troca, eles devem garantir a defesa e a prosperidade de seu feudo. Infelizmente, vários senhores locais são meros ladrões dentro de castelos, espremendo cada moeda que conseguir dos seus súditos.

Um novo tipo de baixa nobreza está surgindo nas terras prósperas, como Sembia e Impiltur — os autodenominados príncipes mercantes.

Títulos e formas de tratamento

A maioria dos reinos de Faerûn possui algum tipo de nobreza, assim como uma realeza governante. Todos têm oficiais que detêm títulos, do simples "Mestre do..." até o exagerado "A Mais Exaltada e Terrível, Amada pelos Deuses e Venerada Diante de Todo seu Povo, Herdeira e cuja linhagem se estenderá para sempre...". Muitos livros extensos e complicados do Forte da Vela explicam a complexidade dos vários sistemas de títulos, postos e precedências. Eis um pequeno resumo.

Posição	Masculino	Feminino
Plebeu	Bom homem	Boa Esposa ou Senhorita
Cavaleiro, Oficial	Senhor	Dama ou Dama Cavaleira
Prefeito, Fiscal, Comandante, Senescal	Lorde	Dama ou Dama Lorde
Barão, Conde	Meu Senhor	Minha Senhora
Duque, Visconde, Marquês	Alto Lorde	Alta Dama
Grão-duque, Príncipe	Alteza	Alteza
Rei, Rainha, Arquiduque	Majestade	Majestade

Entre os títulos genéricos para a nobreza de posição desconhecida estão "Zor/Zora" em Mulmaster, "Syl" em Calimshan e "Saer" (para ambos os sexos) em quase todo o resto. Esse último termo também se aplica aos filhos muito jovens dos nobres, ou de posição muito baixa para receber seus próprios títulos.

A convenção mais comum nas Terras Centrais reza que, se o chefe de uma casa nobre for "Lorde Grayhill (Colina Cinza)", seus filhos serão "Saer [nome] Grayhill (Colina Cinza)". Seus pais idosos ou viúvos, ou tios e tias ainda vivos, mas que foram ultrapassados em importância, serão chamados de "Antigo Lorde (ou Dama) Grayhill (Colina Cinza)".

Diversas profissões e raças de Faerûn têm formas populares de saudações e despedidas, mas "prazer em vê-lo" é quase universal para ambos os casos. *Oloré* ("ou-LÓR-é") serve para os mesmos propósitos junto ao Mar das Estrelas Cadentes e os nobres humanos estão adotando a saudação élfica "Água límpida e divertidas gargalhadas até o próximo encontro". Os mercadores de todas as raças costumam empregar a abreviação anã khund ("cúnd") "eu vou".

Um mercador cria um empreendimento ou indústria de grande valor e duradouro, que é mantido por seus herdeiros. Com o tempo, esses "novos-ricos" são capazes de adquirir com ouro um título de nobreza que supostamente estaria reservado aos cavaleiros valorosos dos tempos antigos.

Os cavalciros, lordes, duques e barões são considerados membros da baixa nobreza. Os prefeitos, xerifes, comandantes, guardiões e senescais também pertencem a essa categoria, mas não possuem terras.

Alta Nobreza

Vinculada com freqüência por laços sanguíneos ou de matrimônio à família governante, a alta nobreza é formada pelos indivíduos que possuem alguns nobres menores a seu serviço. Diferente da baixa nobreza, que muitas vezes têm títulos sem terras, em geral esses nobres têm propriedades e comandam grandes feudos, que podem ser considerados pequenos reinos.

Os altos nobres intercedem em disputas insolúveis pelos lordes menores e julgam todos os crimes, exceto os mais hediondos. Assim como a baixa nobreza, eles coletam impostos em nome do regente e podem criar novas taxas se julgarem necessário. Eles mantêm exércitos pessoais, muitas vezes com centenas de soldados, e os utilizam ostensivamente para vigiar e patrulhar suas terras.

Os altos conselheiros de um reino quase sempre são membros da alta nobreza, mesmo que não sejam recompensados com terras. Os recursos e direitos reais associados aos seus títulos tornam alguns deles as pessoas mais ricas do reino.

Os barões, viscondes, duques, condes e marqueses integram a alta nobreza proprietária de terras. Os lordes governantes e altos conselheiros são os nobres com os títulos mais importantes. Os grão-duques, arquiduques e príncipes são considerados parte da realeza, mesmo quando não estão ligados diretamente à casa regente.

as famílias

Via de regra, os aventureiros preferem não construir famílias enquanto seguem ativamente as suas carreiras — os lordes lich e os dragões enfurecidos tendem a gerar um monte de viúvas e órfãos. Mas, para as pessoas comuns e mesmo para os lordes maiores, a coisa mais importante do mundo é a sua família. Os pais treinam cuidadosamente seus filhos no mesmo trabalho que realizam e guardam sua propriedade até o dia de entregar suas casas e negócios para as crianças.

Em geral, as Terras Centrais de Faerûn são sábias e liberais em relação ao papel de homens e mulheres. Elas têm a mesma liberdade masculina para acumular propriedades, administrar negócios e sair em aventuras. Muitos dos heróis mais poderosos de Faerûn são mulheres. Algumas sociedades impõem códigos de conduta rígidos (existem vários matriarcados), mas esses reinos são exceções em Faerûn.

Casamento

Em quase todas as sociedades, sejam humanas ou não, as cerimônias de matrimônio são celebradas com festa, dança, música e histórias. Os costumes exatos variam bastante de acordo com a região, mas em qualquer aldeia das Terras Centrais um casamento será uma desculpa para colocar o trabalho de lado e celebrar.

Entre os nobres, os matrimônios arranjados são comuns, mas pouquíssimos plebeus se casam contra sua vontade. O casamento por amor é muito comum e o divórcio é raro, em particular devido aos padrões liberais de fidelidade conjugal em várias regiões. Não é incomum um homem ou mulher ter mais de um parceiro ao mesmo tempo, mas esse comportamento público é raro e geralmente limitado aos indivíduos que têm dinheiro ou poder suficiente para sustentá-lo.

Filhos

Os filhos são considerados uma benção e um tesouro em todas as Terras Centrais. As famílias numerosas são comuns, especialmente em regiões com relativa segurança e prosperidade. A atenção especial de clérigos, curandeiros e a magia divina de cura tornam o parto razoavelmente seguro nas terras mais civilizadas.

Em muitas partes de Faerûn, especialmente nas áreas rurais que dependem da agricultura, as responsabilidades e tarefas das crianças começam cedo. Os jovens urbanos tornam-se aprendizes nos ofícios de seus pais em idade similar. Entre oito e dez anos, a maioria das crianças está bem encaminhada para adquirir o conhecimento necessário e perpetuar o trabalho dos seus pais. Os filhos dos nobres e dos mercadores ricos são educados formalmente e gozam de muito mais tempo ocioso até o meio da sua adolescência.

Ironicamente, as crianças de grupos nômades ou "selvagens" aproveitam sua infância com mais felicidade, pois são encorajados a desenvolver as habilidades necessárias no futuro brincando nas florestas. Isso não significa que as crianças vagam sozinhas, sem a supervisão de vigias discretos — a vida em Faerûn é muito perigosa para deixar que inocentes perambulem desprotegidos.

Velhice

Os operários, fazendeiros e camponeses comuns trabalham até o dia de suas mortes, a não ser que tenham filhos fortes e confiáveis que possam assumir os negócios da família e cuidar deles. Geralmente, uma vida sem trabalho é uma opção disponível somente para os ricos, entre eles os poucos aventureiros que sobrevivem até a meia idade e aproveitam sua riqueza em paz. Por outro lado, as bênçãos dos deuses, as orações benéficas e as magias dos sacerdotes e curandeiros possibilitam evitar a maioria dos males da velhice. Os anciões raramente sofrem de enfermidades prolongadas ou doenças debilitantes até poucos dias antes da sua morte.

o aprendizado

Nas Terras Centrais, a escola formal é a exceção, não a regra. Somente os filhos dos ricos ou de pais importantes recebem qualquer educação padronizada. Apesar disso, quase todos os habitantes das terras civilizadas de Faerûn são alfabetizados e compreendem o valor e a utilidade potencial da palavra escrita.

Os plebeus aprendem a ler e escrever com seus pais ou com um clérigo de Oghma ou Deneir. Existem poucas escolas e elas são academias caras, exclusivas e privadas, que dividem seu tempo entre o ensino de cavalaria, etiqueta da corte, esgrima e os assuntos genuinamente acadêmicos. Muitos jovens nobres ou filhos de mercantes adquirem sua educação com tutores pessoais, bardos, arautos e conselheiros nobres, especialmente chamados para esse propósito por seus pais.

O verdadeiro aprendizado acadêmico compete aos sábios, escribas, clérigos e magos. As raças não humanas de Faerûn, especialmente a élfica, são exceções notáveis a esse comportamento, assim como as cidades ou nações humanas que encorajam os cidadãos a estudarem com os sacerdotes das divindades que promovem o conhecimento e o aprendizado.

os aventureiros

Qualquer aventureiro heróico desrespeita várias regras e normas ligadas à hierarquia feudal. Ele geralmente será o campeão das pessoas comuns e ainda assim terá acesso garantido aos mais altos salões de poder, como agente de um lorde ou do rei. Gerações de aventureiros de coração bondoso ajudaram a tornar Faerûn um local mais seguro e melhor para se viver, e qualquer governante sabe que a melhor maneira de resolver um problema complicado envolve a contratação dos aventureiros adequados para a tarefa.

Por definição, os aventureiros são pessoas bem armadas e magicamente capazes, incrivelmente perigosas para seus inimigos... e nem sempre muito saudáveis para manter nos arredores, mesmo como amigos. Os lordes e mercadores tratam os aventureiros com cautela e tomam as providências necessárias para se defender contra um herói poderoso que subitamente adquiriu uma sede de vingança ou poder — em geral, mantendo guarda-costas habilidosos e bem pagos para desencorajar surtos de violência.

Companhias de Aventureiros

Os grupos de aventureiros algumas vezes formam associações que dividem tesouros, responsabilidades e riscos. Essas companhias têm uma chance melhor de receber reconhecimento e licenças oficiais dos reinos, confederações e outros principados que preferem manter relações formais com grupos de aventureiros responsáveis a contratar mercenários aleatórios não licenciados. Raramente, as companhias de aventureiros obtêm direitos específicos sobre determinadas áreas, tornando legal que eles "desencorajem" a competição.

Os aventureiros contratados são considerados oficiais do reino, com alguns poderes de prisão e proteção contra a interferência dos lordes, garantidas nos termos do seu contrato. Por exemplo, a maioria dos estranhos que entrar numa cidade pode ser obrigada a se render ou no mínimo entregar suas armas, mas os membros da companhia contratada têm permissão de portar armas e armaduras enquanto mantiverem um bom comportamento.

Aventureiros na Sociedade

A maioria dos habitantes dos Vales, Cormyr, Terras Centrais do Ocidente e do Norte é complacente com os aventureiros de bom coração, pois sabe que esses heróis assumem riscos diários que eles nunca enfrentariam espontaneamente. As pessoas comuns procuram ansiosamente notícias de aventureiros e seus grandes feitos, de acontecimentos distantes, esperando vislumbrar uma pista do que o futuro lhes reserva.

Um aventureiro disposto a se aliar a um lorde com atitudes e pontos de vista semelhantes ganharia um patrono poderoso e um lugar na sociedade proporcional à influência e cargo de seu benfeitor. Os aventureiros inclinados a ameaçar ou intimidar os governantes locais simplesmente atrairão problemas. Todos que abusam do seu poder são considerados bandidos poderosos, nada mais, enquanto todos que devotam seus poderes ao auxílio dos demais são aclamados como heróis. Eles são pessoas excepcionais, mas existem na mesma sociedade que as pessoas comuns levam suas vidas simples.

Idiomas

A linguagem comum e a cultura definem um estado, assim como suas fronteiras, cidades e governo. Cada uma das principais raças não humanas tem seu próprio idioma; a única razão para os seres humanos terem tantos dialetos é a expansão imensa de suas terras, que tornou a comunicação incerta e alterou o idioma original. Centenas de dialetos humanos são usados diariamente em Faerûn, embora o Comum consiga superar todos os obstáculos de comunicação, exceto os maiores.

Os idiomas mais antigos existentes em Faerûn não têm origem humana. O Dracônico, idioma dos dragões, é provavelmente o mais velho de todos. Os idiomas Gigante, Élfico e Anão também são antigos. As linguagens humanas mais antigas registradas nasceram há 3 ou 4 mil anos. Elas vieram de quatro grupos culturais principais — Chondathan, Imaskari, Nar e Netherese — que tiveram seus próprios idiomas; algumas sobrevivem até hoje; alteradas por séculos de misturas e comércio.

O Idioma Comum

Todos os povos, incluindo os humanos de várias terras, possuem um idioma nativo. Além disso, quase todos conhecem a língua Comum, seu idioma secundário. O Comum nasceu de uma variação do Chondathan e é muito parecido com ele, embora seja mais simples e menos expressivo. As nuanças da pronúncia, da nomenclatura e da construção de frases são aproveitadas melhor nos idiomas mais antigos e maduros, pois o Comum é meramente uma língua para o comércio.

Obviamente, a maior vantagem do Comum é sua predominância. Todo mundo nas Terras Centrais conhece o suficiente do idioma para entender qualquer conversa, exceto as mais esotéricas. Mesmo em áreas remotas, como Murghôm e Samarach, praticamente todos sabem o bastante para se compreender, mesmo que precisem recorrer a gestos ou mímicas. É provável que os nativos de terras distantes considerem qualquer sotaque estranho ou mesmo engraçado, mas ainda assim conseguirão entender o significado das palavras.

As preocupações dos poderosos

Existe um momento em que todos os estudantes e muitos mercadores, fazendeiros e até reis, exigem a mesma resposta de mim:

— Por que, ó intrometido e poderoso mago, não corrigistes os desonestos? Por que não atacaste diretamente o mal que ameaça Faerûn? Por que todos os poderosos de bom coração simplesmente não endireitam as coisas?

Eu ouvi esse apelo tantas vezes. Agora, escutai, final e definitivamente, minhas respostas dos motivos que *impedem* os grandes e poderosos de consertarem Toril inteira num único dia.

Primeiro: não há segurança que aqueles entre nós com poder e inclinação suficiente sejam capazes de concluir um décimo da tarefa solicitada. De fato, as forças assomadas contra nós são imensas e sombrias. Eu poderia surpreender Manshoon ou o velho Szass Tam e eliminar um deles da superfície de Toril — ou ele poderia fazer o mesmo comigo. Só os heróis imprudentes e inexperientes lançam-se à batalha quando a vitória não está assegurada.

Segundo: os sábios entre nós sabem que nem mesmo os deuses conseguem prever todas as conseqüências das suas ações — e todos nós já vimos exemplos demais de iniciativas benéficas se transformando em algo maligno ou indesejado. Nós aprendemos que se intrometer causa mais prejuízos que benefícios.

Terceiro: poucas pessoas são capazes de concordar sobre o que é certo, o que deve ser feito e qual seria o melhor resultado. Quando considerareis um golpe poderoso, certificai-vos que todo movimento será anulado por alguém que não deseja o resultado intencionado, está determinado a impedi-lo e preparado adequadamente para devastar-vos, a vosso reino e tomar qualquer medida imprescindível para vos confundir.

Quarto: raramente as grandes mudanças são realizadas com pequenas ações. Quanto trabalho é necessário para construir uma casa? E remodelar um quarto? Quanto trabalho menor, portanto, é necessário para destruir um reino e soerguer outro — com o nome, regente e ordem social da sua preferência — em seu lugar?

Finalmente: Pensais que nós, "os poderosos", somos cegos? Será que não vigiamos uns aos outros, supondo qual a atividade atual de cada um, envolvendo-se com ela e desferindo um pequeno golpe capaz de atrapalhar os objetivos de outro "grande e poderoso"? Nunca estaremos livres desse problema — e isso é bom. Eu me arrepio quando imagino uma Faerûn onde todos os poderosos e superiores concordam perfeitamente em tudo. Esse é o caminho da escravidão, dos grilhões e da tirania armada... e se vós desejardes ganhar uma aposta, dedicais vosso dinheiro a afirmar que estamos bem longe de qualquer ordem dessa natureza.

Muito bem. Mais alguma pergunta simplória?

— Elminster, do Vale das Sombras

Alfabetos

Os idiomas humanos e humanóides de Faerûn usam seis conjuntos de símbolos para a escrita: Thorass, uma simbologia humana; Espruar, a inscrição criada pelos elfos; Dethek, as runas criadas pelos anões; Dracônico, o alfabeto dos dragões; Celestial, aprendido há tempos por meio de povos bondosos de outros planos; e Infernal, adquirida de extra-planares de natureza abissal.

Um escriba cujo nome se perdeu na história inventou o conjunto de símbolos que formam o alfabeto humano. Como linguagem escrita, o Thorass é o ancestral direto do Comum atual. Embora ninguém mais utilize idioma, seu alfabeto sobreviveu como a forma escrita do Comum e outras linguagens.

O Espruar é o alfabeto dos elfos da lua. Ele foi adotado pelos elfos do sol, drows e outros povos élficos há milhares de anos. Sua bela caligrafia cursiva está gravada em jóias, monumentos e itens mágicos.

O Dethek é a escrita rúnica dos anões. Esse povo raramente escreve sobre materiais facilmente perecíveis. Eles gravam suas runas em placas de metal ou inscrevem-nas em pedra. As linhas de todos os caracteres Dethek são retas, para facilitar o entalhe em pedra. Com exceção dos espaços entre as palavras e barras entre as sentenças, a pontuação é ignorada. Se qualquer parte da inscrição estiver destacada para fornecer contraste ou ênfase, os nomes de criaturas e locais serão marcados em vermelho, enquanto o resto será pintado em preto ou deixado sem adornos.

As três escritas remanescentes — Dracônico, Celestial e Infernal — são belas, mas estranhas, pois foram projetadas para atender as necessidades de criaturas com padrões de pensamento muito diferentes dos humanóides. No entanto, os humanos com elos culturais antigos e fortes com os dragões (e sua mágica) ou seres de planos distantes são capazes de adaptá-las para transcrever os idiomas humanos, assim como as línguas originais.

Idiomas Vivos

Os estudiosos do Forte da Vela reconhecem mais de oitenta idiomas diferentes em Toril, sem contar os milhares de dialetos locais do Comum, como Calant, uma variação cadenciada e suave usada na Costa da Espada, Kouroou (de Chult) ou Skaevrym (de Sossal). Os idiomas secretos, como os druídicos, também não foram considerados.

A escolha de raça e região de um personagem determina seus idiomas básicos e adicionais. A informação da Tabela 1-4: Regiões de Personagem, substitui as informações contidas no *Livro do Jogador* para cada raça. Os idiomas adicionais a seguir sempre estarão disponíveis para os personagens, independente da raça ou região: Abissal (clérigos), Aquan (genasi da água), Auran (genasi do ar), Celestial (clérigos), Comum, Dracônico (magos), Anão, Élfico, Gnomo, Goblin, Gigante, Gnoll, Halfling, Ígnea (genasi do fogo), Infernal (clérigos), Orc, Silvestre (druidas), Terran (genasi da terra) e Subterrâneo. Os druidas também conhecem o Druídico além de seus idiomas básicos e adicionais.

Se o personagem desejar conhecer qualquer idioma, além dos básicos e adicionais determinados pela raça, região e a lista acima, ele precisará gastar pontos de perícia em Falar Idiomas para aprendê-lo.

Idiomas Mortos

Os estudiosos e pesquisadores do obscuro podem enumerar vários idiomas mortos. Com freqüência, eles são os antecessores de uma ou mais das linguagens modernas, mas a versão original é tão diferente que quase sempre é incompreensível para os indivíduos fluentes no idioma atual. Nenhum deles tem sido utilizado há milhares de anos e dificilmente alguém no mundo conhecerá sua pronúncia correta.

Idioma	Alfabeto	Observação
Aragarkh	Dracônico	Alto dracônico antigo
Hulgorkyn	Dethek	Orc arcaico
Loross	Dracônico	Idioma dos nobres Nethereses
Netherese	Dracônico	Precursor do Halruaan
Roushoum	Imaskari	Precursor do Tuigan
Seldruin	Hamarfae	Alta magia élfica
Thorass	Thorass	Comum antigo

Qualquer personagem que reconheça o alfabeto utilizado na escrita será capaz de decifrar as palavras, mas não compreenderá seu significado. Se o personagem tiver a perícia Falar Idiomas relacionada a língua morta ou obtiver sucesso num teste de Decifrar Escrita (CD 25), ele conseguirá entender o escrito. Como o Thorass é o Comum arcaico, ele é mais compreensível que os demais idiomas, portanto a CD para decifrá-lo é apenas 20. As únicas maneiras de compreender qualquer texto em Roushoum ou Seldruin são a magia *compreensão de linguagens* ou um teste bem-sucedido de Decifrar Escrita (CD 30), uma vez que o alfabeto desses idiomas está perdido há muito tempo.

Tabela 3-2: Idiomas Vivos

Idioma Regional	Ativo em...	Alfabeto
Aglarondan	Aglarond, Altumbel	Espruar
Alzhedo	Calimshan	Thorass
Chessentan	Chessenta	Thorass
Chondathan	Amn, Chondath, Cormyr, Terra dos Vales, Costa do Dragão, Norte civilizado, Sembia, Fronteiras Prateadas, Costa da Espada, Tethyr, Águas Profundas, Terras Centrais do Ocidente, Orla de Vilhon	Thorass
Chultian	Chult	Dracônico
Comum	Em qualquer lugar da superfície de Faerûn (idioma de comércio)	Thorass
Damaran	Damara, o Grande Vale, Impiltur, o Mar da Lua, Narfell, Thesk, Vaasa, a Vastidão	Dethek
Dambrathan	Dambrath	Espruar
Durpari	Durpar, Estagund, Var, Veldorn	Thorass
Halruaan	Halruaa, Nimbral	Dracônico
Illuskan	Luskan, Mintarn, as Moonshaes, Norte Selvagem (áreas não civilizadas), Ruathym, bárbaros de Uthgardt	Thorass
Lantanese	Lantan	Dracônico
Midani	Zakhara*, os bedine	Thorass
Mulhorandi	Mulhorand, Murghôm, Semphar	Celestial
Mulhorandi (var.)	Thay	Infernal
Nexalan	Maztica*	Dracônico
Rashemi	Rashemen	Thorass
Serusan	Mar Interior (idioma aquático de comércio)	Aquan
Shaaran	Lago de Vapor, Lapaliiya, Sespech, o Shaar	Dethek
Shou	Kara-Tur*	Dracônico
Tashalan	Selva Negra, Selva Mhair, Samarach, Tashalar, Thindol	Dethek
Tuigan	Terras da Horda	Thorass
Turmic	Turmish	Thorass
Uluik	Grande Geleira	Thorass
Subterrâneo	Subterrâneo (idioma de comércio)	Espruar
Untheric	Unther	Dethek

* Essas terras de Toril não ficam em Faerûn

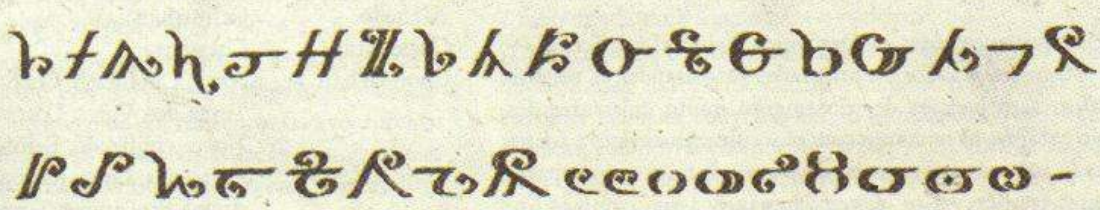
Dethek



Espruar



Thorass



A Moeda e o Comércio

Se houvesse uma razão única para explicar como os seres humanos conseguiram dominar tanto de Faerûn, em comparação com as raças mais sábias e antigas, ela seria: eles são os melhores comerciantes de Toril. Os grandes portos do Mar Interior produzem ouro como uma aranha fabrica teias. Os anões são especialistas na indústria pura e nos ofícios, os elfos comandam magias ancestrais concebidas muito antes dos homens caminharem em Faerûn, mas os humanos comandam um tipo de magia diferente e talvez mais poderosa — a magia do ouro.

O crescimento da prosperidade e da influência humana nas terras outrora selvagens é o maior sinal do desenvolvimento das Terras Centrais de Faerûn nos últimos mil anos. Os colonos erigiram povoados e aldeias em terras virgens, geralmente lutando por suas vidas e propriedades contra os monstros (ou contra os elfos, fadas e criaturas da floresta) que viviam lá. Desses assentamentos, jorravam matérias-primas como lenha, peles, metais preciosos e talvez carne ou peixe. Outros humanos vinham para colher essas riquezas abundantes, e assim novas cidades nasciam. Com o tempo, uma cidade ficava rodeada por fazendas no lugar das florestas e o processo se repetia em outras matas ainda não exploradas ou vales de montanha.

O Trabalho

O trabalho pesado é um estilo de vida nas Terras Centrais. Semelhante à sociedade medieval descrita no *Livro do Mestre*, o salário padrão de um dia de trabalho é uma única peça de prata. Nas regiões agrícolas, a maioria das pessoas trabalha do alvorecer ao anoitecer, com pausas para refeições e cochilos.

O trabalho do povo em troca de uma peça de prata diária ofende muitos aventureiros, cuja economia funciona num nível completamente diferente, conforme a lista de preços do *Livro do Jogador* ou *Livro do Mestre*. Entretanto, as pessoas comuns não correm o risco de perderem suas vidas ou serem desmembrados diária e constantemente. Considerando a quantidade de aventureiros que acaba morta antes dos seus parentes que enfrentam trabalhos braçais, esse estilo de vida é encarado como a ocupação de pessoas que apostam as próprias vidas em troca de recompensas potencialmente maiores.

O Trabalho e o Descanso

Os plebeus, artesãos, mercadores e até os nobres costumam trabalhar incessantemente, dezena após dezena, até que um feriado religioso, festividade local ou um dos festivais anuais lhes conceda um dia de folga. Gradualmente, algumas partes das Terras Centrais estão assimilando o conceito de descanso semanal (no décimo dia) para os indivíduos que não desejam trabalhar todos os dias e cujas responsabilidades ou tarefas permitam essa folga. Não existe um nome padronizado para esse dia de descanso somado aos feriados. Na Terra dos Vales, ele é chamado de "Dia Élfico", enquanto em Cormyr de "descanso do dragão" — já que "até um dragão precisa descansar".

Em qualquer vila, povoado ou cidade, algumas pessoas preferem trabalhar durante toda a dezena. No entanto, o dia de descanso tornou-se tão comum que (quase) todos associam o décimo dia com alguma forma de evitar o trabalho. Levantar ambas as mãos, mostrando todos os dedos, e movimentá-las para frente e para trás se transformou na gíria visual para "vá devagar, não precisa trabalhar tanto".

A Escravidão

Poucos reinos e cidades humanas das Terras Centrais permitem a escravidão dentro de suas fronteiras. A servidão, contratada ou não, é uma prática relativamente comum e se aproxima da brutalidade desesperadora da escravidão de algumas terras, mas mesmo o servo ou empregado mais miserável é considerado um ser humano, nunca uma propriedade.

Isso não impede que os escravistas de outras regiões ou raças procurem suas presas nessas terras. Os orcs e goblins saem de suas fortalezas nas montanhas e capturam os desafortunados para realizar trabalhos forçados nas suas minas e campos. Os piratas do Mar Interior geralmente vendem suas vítimas para o cativeiro das terras de Mulhorand ou Thay. Grupos de escravistas Zhentarim apregoam — com audácia — suas cargas em quase todas as partes das Terras Centrais, desviando-se apenas das defesas mais vigorosas e agressivas. Em várias cidades muito perigosas e desordenadas, os conclaves de Thay negociam abertamente instrumentos mágicos por escravos; há rumores que eles mantêm um tráfico secreto nas cidades onde não podem fazê-lo em público.

Fora das Terras Centrais, as sociedades escravagistas são mais comuns. O Forte Zhentil e Mulmaster, no Mar da Lua, utilizam extensivamente a mão de obra escrava. As sociedades das terras orientais — Thay, Mulhorand e Unther — foram fundadas graças ao trabalho incessante de milhares de escravos particulares ou controlados pelo estado. Nessas regiões, não existe qualquer camponês livre ou pequeno fazendeiro plebeu. Todo o cultivo do solo e o trabalho braçal são executados por escravos. Um escravo forte e saudável custa entre 50 e 100 peças de ouro nas terras onde a escravidão é permitida.

As condições da escravidão variam bastante entre as regiões. Em Mulhorand, eles ultrapassam os cidadãos livres — e, conforme esperado, a vida de um escravo nessa região é pouco pior que a vida de um camponês na maioria dos outros lugares. Em Thay e Unther, eles recebem um tratamento muito mais severo, e são considerados insignificantes por senhores rígidos e pela sociedade. Qualquer pessoa infeliz o bastante para cair sob o domínio cruel dos orcs ou goblins raramente viverá mais de um ano — ela sucumbirá em miséria infame, devido ao excesso de trabalho, má nutrição e atormentada por vários "jogos" contra os escravos.

No mínimo, a maior parte dos humanos das Terras Centrais considera a escravidão detestável, não importa suas condições. Ela também é encarada como uma abominação aos olhos dos deuses.

A Agricultura e a Indústria

Com exceção dos gnomos e talvez dos Lantaneses, o povo de Faerûn não tem máquinas mais complexas que uma roda d'água e nenhum mecanismo capaz de substituir um grupo de cavalos fortes ou um bom vento. Qualquer esforço, desde a aragem até a colheita, do entalhe da madeira até a lapidação de minérios valiosos, é obtido através das mãos, costas e mentes dos humanos — ou elfos, anões, goblins, halfling e orcs, dependendo do reino em questão.

As fazendas lavradas por mais de uma família numerosa e talvez a ajuda de pessoas contratadas são extremamente raras, embora os campos de escravos de Mulhorand e Thay excedam a regra. As oficinas e fundições que exigem mais de meia dúzia de trabalhadores treinados também são raras. Cada mesa ou cadeira entalhada é uma criação única, feita por um artesão habilidoso; cada maçã é colhida manualmente e todo queijo ou presunto defumado é preparado à mão.

Produtos Agrícolas

Os principais produtos agrícolas das Terras Centrais de Faerûn são os grãos (trigo, cevada, centeio, entre outros), o milho e uma enorme variedade de vegetais. Os pomares e vinhedos também são comuns nos climas favoráveis. O plantio geralmente começa no início ou no meio da primavera, nos meses de Ches ou Tarsakh. Quase sempre, a colheita principal ocorre em Eleint. Muitas áreas civilizadas das Terras Centrais utilizam arados de ferro, em geral com somente uma lâmina. Todo o resto do trabalho é feito manualmente ou com instrumentos manuais.

A maioria das áreas rurais cultiva sua própria comida, mas as grandes cidades de Faerûn importam vastas quantidades de grãos, frutas e outros tipos de alimento, impossíveis de serem produzidos em suas terras ou sob suas economias. Algumas magias menores ajudam a conservar os alimentos frescos durante dois ou três dias além do normal, embora poucos comerciantes que vendam itens perecíveis ousem viajar mais tempo.

Os Rebanhos

As terras escarpadas, áridas ou perigosas demais para o cultivo geralmente são adequadas para a pecuária. Os rebanhos de ovelhas ou cabras conseguem prosperar nas colinas rochosas, tundras pantanosas, pastos de montanhas elevadas que ficam livres da neve somente alguns meses por ano, ou em regiões sujeitas a ataques de monstros e bandidos — desde que os pastores sejam rápidos o suficiente para afastar seus animais do perigo.

Arrebanhar animais não é a melhor forma para alimentar uma grande quantidade de pessoas. Para produzir um quilo de carne, é necessário dez vezes o espaço exigido para cultivar um quilo de grãos. Contudo, esses animais também produzem leite, queijo, ossos, couro e mesmo adubo para fertilizar as colheitas.

Nas Terras Centrais, quase todos os animais de fazenda são bovinos, galinhas, cabras, porcos e ovelhas. Qualquer fazendeiro mantém um pequeno número desses animais em suas terras disponíveis. Nas planícies ao sul do Shaar, em Dambrath e em Estagund, os grandes rebanhos bovinos são a fonte primária de sustento de muitas pessoas. Nos vales frios e rochosos do Norte, os pastores cuidam de pequenos rebanhos nas passagens e vaus das montanhas. Obviamente, os diversos monstros e predadores grandes e perigosos de Faerûn garantem muitas perdas. Os pastores saem com seus rebanhos armados com fundas e lanças, no mínimo. Com mais freqüência, eles se protegem com um par de lobos ferozes e bem treinados e uma besta pesada.

A Mineração e a Siderurgia

As armas e armaduras de aço não crescem em árvores, assim como as taças de latão, panelas de cobre, potes de ferro e jóias de ouro ou prata. Os metais valiosos são minerados em todas as terras de Faerûn, exceto nas regiões mais remotas e primitivas. O ferro, cobre, chumbo, latão e zinco são os minérios extraídos e forjados com mais freqüência. Também é comum escavar ou extrair carvão, guano e turfas.

Os anões e os elfos mantiveram o segredo da fundição do aço durante milhares de anos. Hoje, a maioria dos reinos humanos das Terras Centrais já utiliza o aço, mas além delas seu uso é incomum. Unther e Mulhorand, culturas extremamente conservadoras, evitaram essas inovações tecnológicas, mesmo sabendo que os humanos do ocidente já tinham dominado o segredo do ferro há séculos. Antes do declínio dos seus impérios, os soldados com armaduras de bronze desses dois reinos conquistaram quase metade do mundo conhecido, apesar do atraso tecnológico, sempre impulsionados por estados altamente organizados, a liderança direta das suas divindades e o uso cuidadoso da magia. A armadura de bronze é um símbolo da glória passada em ambas as terras, embora as legiões de Mulhorand já empreguem o ferro e até mesmo o mais obstinado senhor da guerra de Unther tenha abandonado seus antigos métodos.

Nas terras do Oriente Inacessível, os trabalhos em aço também são raros. As armas de Narfell e Rashemen são forjadas com ferro frio. As tribos mais avançadas das selvas de Chult fabricam pontas de lança e flechas com cobre e compram lâminas de ferro sempre que possível.

Obviamente, os mestres da mineração e da fundição são os anões. Os anões do escudo forjam principalmente os metais básicos — chumbo e ferro. Suas armas e armaduras de aço são as melhores de Faerûn. Os anões dourados se sobressaem em trabalhos mais decorativos, mas a qualidade de suas armas e armaduras não deixa nada a desejar em comparação aos artefatos dos seus primos do norte.

Fabricação de Papel e Encadernação de Livros

Os povos de Faerûn confiam em escribas qualificados para copiar os volumes manualmente. Esse trabalho tedioso limita bastante a quantidade de cópias de um manuscrito. É incomum que um mesmo livro tenha dez cópias ou mais, e cada uma ficará enfurnada na biblioteca de um nobre ou no santuário de um templo. Os lantaneses construíram prensas simples e manuais, sob os auspícios de Gond, mas até agora as mantiveram em segredo dos poderes comercias da Costa da Espada.


Legenda
Incenso
Pedra
Fumo de Corda
Seda
Vinho
Livros
Café
Carne Suína
Cavalos
Itens Mágicos
Perfume
Escravos
Óleo de Baleia
Carne Bovina
Carvão
Frutos do Mar
Ervas
Rebanhos
Pérolas
Suprimentos Marítimos
Armas
Artes
Vestimentas
Ouro
Vidro
Bens de Couro
Olivas
Sal
Vegetais
Armaduras
Tecidos
Ferro
Pedras Preciosas
Jóias
Óleo de Oliva
Tapetes
Bens de Consumo
Cerveja
Queijo
Prata
Peles
Marfim
Mercenários
Cerâmica
Lenha
Especiarias
Lã
Chá
Âmbar-cinzento
Frutas
Cordas
Açúcar
Navios
Suprimentos de Caravanas
Cobre
Grãos
Comércio de Mercadorias
Comércio Geral
Vale do Vento Gélido
As Fronteiras Prateadas
O Norte
Floresta Alta
Anauroch
Império das Sombras
Everessa
Águas Profundas
Encontro Eterno
Terras dos Vales
Corsyr
Sembia
Costa do Dragão
Terras Centrais do Ocidente
Ilhas Moonshae
Ilhas Nelanther
Orla de Vilhon
Calimshan
Lantan
Lago
Vapo
Tashalar
Samarach
Thindol


Rotas Comerciais e Produtos
Vaasa
Narfell
Terras da Horda
Damara
Mar da Lua
Rashemen
O Grande Vale
Impiltur
Thay
Thesk
Sembia
Aglarond
Murghom
Orla de Vilhon
Turmish
Chessenta
Unther (Livre)
Mulhorand
Chondath
Sespech
Unther (Ocupado)
Lago de Vapor
Os Reinos da Fronteira
Estagund
Luiren
Lapaliiya
Dambrath
Halruaa

O material mais comum utilizado na escrita é o pergaminho feito de peles de ovelhas, cabras ou bezerros. Com muito trabalho, essas folhas podem ser raspadas e reutilizadas. Muitos textos antigos e valiosíssimos foram destruídos por escribas imprudentes e desesperados por materiais para escrever. O papel genuíno, feito com a polpa da madeira, é raro, mas algumas vezes é fabricado em processos alquímicos, sem relação com os métodos tecnológicos atuais. Os livros de magia e de grande importância são grafados em velino, feito a partir da pele de bezerros recém-nascidos. A resistência do velino é inferior àquela dos pergaminhos, mas oferece uma superfície de escrita de melhor qualidade.

Todos os livros são encadernados manualmente e as páginas são costuradas a lâminas de couro e protegidas por capas de madeira, recobertas por couro. Nas terras orientais, os livros costumam ser organizados em páginas coladas entre si, criando um rolo longo e contínuo, preso a duas varas de madeira e depois acondicionado em um tubo de couro do mesmo tamanho.

viagens

Apesar de muitos camponeses estarem ligados a terra e raramente viajarem para longe de casa, todo ano, uma quantidade surpreendente de pessoas atravessa o continente para cuidar de negócios e do comércio. A maioria é composta de mercadores, caixeiros viajantes, mercenários e cavaleiros, transportando bens e (os próprios) serviços de um lugar a outro.

A viagem em barcaças por águas fluviais é mais fácil e barata — sejam elas conduzidas rio abaixo por remos ou varas ou navegando rio acima, muitas vezes rebocadas por animais de carga nas margens. Para transportar cargas pesadas, a navegação de cabotagem é ainda mais rápida e barata, inclusive em termos de recursos humanos — por conseguinte, criou-se uma rede de cidades portuárias nas costas de Faerûn.

A viagem aérea, que utiliza montarias aladas ou instrumentos mágicos (como os *tapetes voadores* ou navios celestes de Halruaa), surge com freqüência nas histórias de taverna, é praticamente desconhecida para o fazendeiro comum de Faerûn. Os dragões, as tempestades e outros perigos aéreos restringem esse tipo de viagem a fins militares, a indivíduos especialmente poderosos (magos) ou que tenham a necessidade de se deslocar com velocidade para locais distantes, como mensageiros portando informações vitais ou itens de grande valor. As magias de *teletransporte* e os *portais*, que transportam seus usuários de um lugar para outro através de grandes distâncias, também oferecem métodos incomuns de transporte.

A maioria das viagens na superfície de Faerûn é realizada a pé. Os andarilhos costumam levar uma mula de carga (ou um comboio delas) ou ainda usar os animais para rebocar uma pequena charrete. Alguns viajantes usam carroças ou carruagens, cavalgam sozinhos ou conduzem um carro de boi com um bastão ou chicote. Nas terras ao sul, algumas viagens são realizadas em liteiras, carregadas por homens robustos.

Quase todas as estradas de Faerûn são trilhas empoeiradas entre cidades e postos avançados, grandes o bastante para uma carroça e um cavalo passarem em direções opostas. As rotas principais de comércio, como o Caminho do Comércio entre Águas Profundas e Portal de Baldur, comportam três ou quatro carruagens ao mesmo tempo. Quase não existem ruas pavimentadas, mas as principais rotas de comércio são feitas de terra e grama batida sobre cascalho, poupando as caravanas da poeira e da lama comuns aos percursos menores.

As cidades têm as melhores vias de acesso — ruas de cascalho, paralelepípedo ou terra batida, que vira lama durante as chuvas. Muitas vezes, elas estão abalroadas pelo tráfego ou obstáculos, como barracas de vendedores, carruagens e caixas entulhadas, restringindo o deslocamento rápido do andarilho.

Um viajante solitário pode se esconder mais facilmente que as caravanas, mas estará mais vulnerável aos perigos da estrada. O sul de Cormyr, a costa de Calimshan, perto das cidades maiores, e algumas áreas de Sembia e nos Vales são exceções — mas mesmo nessas regiões, os ladrões, estalajadeiros de mau caráter e outros viajantes representam ameaça aos peregrinos sozinhos.

Num mundo repleto de bandidos e monstros predatórios, as caravanas protegidas com guardas montados são quase uma constante. Elas se dividem em dois tipos: caravanas fechadas ou de carreteiros (um grupo de empregados disciplinados que trabalham juntos, geralmente de uniforme) e as caravanas abertas ou de estrada, formadas de vários donos de carroças e outros viajantes, que pagam uma taxa ao mestre da caravana para viajar sob sua proteção. Elas variam de tamanho, capacidade de luta e recursos.

Qualquer mestre de caravana de estrada competente terá duas carroças extras de equipamento, carregadas com armas, armaduras, arreios, rodas, eixos, cordas de reboque, correntes, lenha, material inflamável, tendas, instrumentos e materiais de conserto, além de quatro ou mais carroças de comida. As carruagens extras podem substituir outros veículos que precisem ser abandonados, sejam destruídos pelo fogo, ataques, colisões e danos irreparáveis ao longo do caminho. Em geral, os animais de carga feridos são vendidos ou abatidos e assados na estrada.

Quase toda estalagem tem montarias ou animais de carga que podem ser comprados pelos viajantes (mesmo quando outro animal cansado é oferecido na barganha, os estalajadeiros sempre exigem uma moeda ou outra). Muitas também vendem equipamentos abandonados ou deixados como pagamento por antigos clientes. Os centros de caravanas, como Assam, Iriaebor, Ormpetarr, Riatavin, Scornubel, Lua Argêntea, Teziir, Uthmere e Águas Profundas, podem repor quase todo tipo de equipamento. O mesmo acontece em todos os principais portos marítimos.

Os mestres de caravana bem-sucedidos costumam ser guardas veteranos, que sobreviveram por uma década ou mais nesse ramo (embora alguns sejam mercadores veteranos) e tanto eles quanto os mercenários contratados possuem agentes comerciais, geralmente chamados de feitores, em todos os povoados dignos de comércio nas suas áreas de atuação. Os feitores agem como espiões, fontes de informação (sobre água potável, locais de acampamento e ameaças potenciais) e são responsáveis pelos depósitos, encontro com ferreiros, fabricantes de rodas, alquimistas e outros artífices úteis, além do acesso aos locais escondidos.

o comércio

O comércio é o sangue de Faerûn, ligando terras e povos que se encontrariam apenas como inimigos — ou nem isso, dependendo da distância entre eles. Os anões do escudo vendem suas armas e armaduras incomparáveis por enormes quantidades de grãos, carne, cerveja e outros alimentos difíceis de serem obtidos em suas montanhas implacáveis. Os Magos Vermelhos de Thay trocam seus instrumentos mágicos inestimáveis por escravos, aço, seda e rios de ouro. Os itens de madeira élficos são vendidos por valores elevados nas lojas mais refinadas de Águas Profundas, enquanto cargas do excelente linho da Terra dos Vales são vendidas para locais bem ao sul, como o Mar de Vapor. Mesmo as terríveis tribos goblins das Montanhas Lascadas comercializam carvão, ferro e pedra lascada com os territórios humanos da Orla de Vilhon.

As estradas e trilhas de comércio e as rotas marinhas escoam bens e materiais de terras distantes até o povo civilizado. A maioria das regiões produz seus próprios artigos de uso cotidiano (alimentos e roupa, por exemplo). Ainda assim, até o produto mais comum do mundo pode ser obtido de forma mais barata e rápida em outras terras. Consulte o mapa de recursos e rotas comerciais para obter detalhes.

As Companhias Mercantes

As grandes companhias mercantes dominam o comércio nas Terras Centrais e no Mar Interior. Elas compram matéria-prima ou bens manufaturados no ponto de origem, transportam-nos até os mercados — onde podem obter preços maiores — e vendem produtos em empórios da companhia ou através dos comerciantes locais. Geralmente, os maiores recursos de uma empresa desse tipo estão nas rotas de comércio e nos seus mercados. Uma companhia poderosa não hesitaria em usar táticas desonestas ou violência direta para impedir que um rival assumisse um mercado promissor com um produto semelhante ao seu.

Sempre que possível, as companhias mercantes forçam seus limites para obter preços baixos de seus fornecedores e monopolizar a venda de bens específicos em alguns mercados, oferecendo o melhor preço

possível. Praticamente inexistem leis e regulamentos em Faerûn capazes de controlar essas práticas. Com uma rede complexa de cidades-estado, propriedades livres e reinos competindo entre si, as companhias realizam seus negócios da maneira que escolherem. Se uma cidade ou terra em particular forçar uma companhia poderosa a competir de forma limpa, sempre existirão outros mercados a espera das mesmas mercadorias e dispostos a pagar os preços exigidos.

Os Carreteiros

O termo "carreteiro" é usado para uma aliança de pequenos comerciantes ou negociantes independentes, que se reúnem em caravanas mútuas para viajar em segurança. Esse empreendimento sobrevive vendendo espaço nas caravanas para outros mercadores, que naturalmente terão alguma influência sobre a forma de transporte de seus bens até o mercado final.

Com freqüência, os carreteiros alugam aventureiros e mercenários para suprir qualquer deficiência em sua guarda. Embora não tenha muito esplendor, um personagem conseguiria negociar um pagamento entre 1 a 20 peças de ouro por nível a cada dia para proteger uma caravana através de um território perigoso. A remuneração varia bastante, de acordo com a perícia e a reputação do personagem, a condição da estrada e a situação financeira dos carreteiros.

A maioria das cidades de Faerûn com fronteiras perigosas dispõe de muitos carreteiros — e eles empregam mais aventureiros e com mais freqüência que qualquer outro grupo na sociedade. As pessoas contratadas por eles logo descobrem o maior acordo informal do ramo: "Não quebre nada e tolere menos ainda!".

A Moeda

As trocas e as declarações do tipo "Eu assumo minha dívida" são suficientes para o comércio na fronteira, mas a riqueza portátil — na forma de moedas — é obrigatória para qualquer tipo de negócio estável em longas distâncias e em terras estrangeiras. Apesar dos escambos, notas promissórias e outras "cartas de comércio" similares serem comuns em Faerûn, as peças de metal e barras de troca são a moeda do cotidiano.

Conforme o modelo de economia básico descrito na pág. 155 do *Livro do Mestre*, a economia de Faerûn opera usando o ouro e a prata como padrão. Outros metais, incluindo o cobre e a platina, são usados em nações e cidades específicas, mas as moedas de ouro e prata são aceitas por quase todas as comunidades das Terras Centrais, independente do reino, cidade-estado ou raça ancestral gravada nelas. O papel moeda é quase desconhecido, apesar de Cormyr, Sembia e Vale do Arco reconhecerem cartas de empréstimo assinadas em sangue pelos acordantes e marcadas com o selo de um agente real, indicado para testemunhar o negócio.

Existem moedas numa imensa e confusa variedade de tamanhos, formatos e materiais. Elas são cunhadas aqui, ali e em todo lugar — apesar da maioria dos países simplesmente usar qualquer moeda disponível. Exceto em situações especiais, onde uma moeda ou placa tenha um valor invariável, mantido artificialmente, essas peças terão seu valor determinado conforme o metal de sua fabricação, mas não sua idade, raridade ou desenho que apresente. Dessa forma, as peças de platina, cunhadas apenas em algumas regiões e consideradas suspeitas em diversos locais, são pouco aceitas. Mesmo assim, elas continuam em circulação.

O valor de uma moeda está rigidamente vinculado a sua relação com uma peça de ouro — uma moeda de ouro "padrão", com formato circular e não furada, tem cerca de meio centímetro de largura e três de diâmetro. As moedas "raspadas", cortadas ou afinadas deliberadamente valem menos. A escala atual é 10 peças de cobre = 1 peça de prata; 10 peças de prata ou 100 peças de cobre = 1 peça de ouro; 10 peças de ouro = 1 peça de platina.

Moedas Comuns

Graças aos ambiciosos comerciantes de Sembia, suas moedas de formato estranho podem ser encontradas em qualquer lugar de Faerûn. Várias outras nações e cidades-estado humanas cunham suas próprias moedas. Poucas conseguem uma distribuição muito ampla, mas quase todas são aceitas em qualquer lugar, exceto por indivíduos que desejam encrencas com estrangeiros.

Em Águas Profundas, o mais agitado *centro cosmopolita* de comércio, a moeda de cobre é chamada de nib, a de prata de fração, a peça de ouro é o dragão e a moeda de platina é chamada de sol. As duas moedas locais da cidade são o toal e a lua porto. O toal é um quadrado de bronze perfurado no centro; ele é enrolado num anel ou barbante, vale 2 PO na cidade e nada fora dela. A lua porto tem o formato de uma lua crescente de platina, um furo central e um ornamento de electro; seu valor é 50 PO em Águas Profundas e 30 PO no resto do mundo.

Centavos de ferro substituem o cobre na rica e tumultuada Sembia. Os nomes são: corvo para moedas de prata e nobre para peças de ouro; as peças de platina não são utilizadas. Todo tipo de dinheiro é aceito nessa região (incluindo o cobre do resto do mundo). As moedas de ferro cunhadas localmente são quadradas, as peças de prata são triangulares e as de ouro são pentagonais.

Em Cormyr, as moedas de cobre, prata, ouro e platina são conhecidas respectivamente por polegares, falcões prateados, leões dourados e triplas coroas. Nas terras do sul, as moedas são o gume (cobre), dirham (prata) e dinar (ouro).

As pessoas de algumas regiões (especificamente Thay e Halruaa) usam as moedas de outros reinos no comércio externo, já que os comerciantes evitam suas moedas e barras por temerem que elas sejam amaldiçoadas ou protegidas magicamente.

Por outro lado, as moedas de terras lendárias ou centros de grande magia desaparecidos há muito tempo são honradas, mas as pessoas que as encontram preferem vendê-las a colecionadores em vez de gastá-las inadvertidamente no mercado. As moedas mais famosas são aquelas de Cormanthyr: os thalvers (cobre), bedoars (prata), shilmaers (ouro) e ruendils (platina). Elas são elegantes e numerosas e muitas vezes usadas no comércio entre os elfos.

Barras de Comércio

É difícil transportar e contar grandes quantidades de moedas. Muitos mercadores preferem usar barras de comércio: lingotes de metais preciosos e ligas que são aceitas por praticamente todos os países. As barras de comércio têm o símbolo da companhia ou do governo que os criou originalmente inscritos ou gravados na superfície. Uma barra de meio quilo de prata vale 5 PO, enquanto uma de ouro vale 50 PO; as barras mais pesadas têm o valor aumentado proporcionalmente. Elas tipicamente pesam 0,5, 1, 2,5 e 5 quilos.

A cidade de Portal de Baldur cunha grandes quantidades de barras de prata e determina o padrão para esse tipo de moeda. As barras danificadas praticamente não têm valor, mas as emitidas por carreteiros falecidos ou países e governos destruídos geralmente mantêm o valor original. A cidade de Mirabar cunha barras de ferro negro em formato de carretel (com as pontas quadradas), que pesam cerca de 1 quilo cada e valem 10 PO na cidade, mas apenas 5 PO em outros locais.

As barras de ouro são muito raras. Apenas os mais ricos e poderosos mercadores e nobres podem fundi-las, pois somente as maiores transações exigem uma moeda com valor tão alto.

Moedas Estranhas

As moedas e as barras não são a única forma de dinheiro. Os sinos de Gond são pequenos símbolos de bronze, que valem 10 PO no comércio e 20 PO nos templos desse deus. Os anéis de Shaar, fatias furadas e polidas de marfim, presos em barbantes por nômades do Shaar, valem 3 PO cada peça.

Algumas raças sub-aquáticas, em especial as espécies que habitam águas rasas e fazem comércio com os povos da superfície, costumam usar pérolas como moeda. O valor de uma pérola varia de acordo com seu tamanho — um centímetro de diâmetro é o padrão — raridade e qualidade (lisa ou riscada). No Mar das Estrelas Cadentes, uma pérola branca ou seyar vale 1 PC "sob as ondas" e em média 2 PP em terra firme. Uma pérola amarela ou hayar vale 1 PP no mar e 2 PO na terra; a verde ou tayar vale 1 PO e 20 PO, respectivamente, enquanto a azul ou nuyar vale 5 PO "na água" e 100 PO "em terra". As pérolas mais valiosas são as olmar, extraídas de grandes moluscos; elas têm cor de oliva, formato de diamante de 18 cm de altura e 8 cm de largura e seu valor atinge 500 PO entre as raças aquáticas e mais de 2.000 PO na superfície.

A magia na sociedade

Desde as fontes enfumaçadas de Luskan até as cidades maravilhosas de Halruaa, o povo de Faerûn habita um mundo repleto de praticantes da magia arcana e divina. A magia alterou o mundo mais de uma vez no passado — os desertos de Raurin e Anauroch agora marcam os locais onde os impérios de alta magia de Imaskar e Netheril uma vez estiveram. O grande rio da história é direcionado e redirecionado por indivíduos magicamente poderosos, que agem por malícia ou benevolência. Mesmo assim, muito raramente a magia afeta a vida das pessoas comuns de Faerûn.

A Arte

Os portadores da magia arcana — também chamada de a Arte — são raros na maioria das sociedades das Terras Centrais. Provavelmente, menos de uma pessoa em cada cem terá qualquer capacidade de mago ou feiticeiro. Metade será composta de diletantes ou amadores — um mercador que estudou um pouco de feitiçaria para se proteger na estrada ou um nobre que recebeu uma educação incomum. Em algumas terras e entre algumas raças, obviamente, a incidência de portadores da magia arcana é maior. Nas terras místicas de Halruaa ou Nimbral, todos têm (incorretamente) a reputação de serem magos. Os elfos do sol e da lua e os gnomos das rochas aprendem a Arte com tanta facilidade que os magos são dez vezes mais comuns em suas terras do que no resto do mundo.

Magos e Feiticeiros

Tanto os magos quanto os feiticeiros são conhecidos como arcanos em muitos lugares. A maioria das pessoas nas Terras Centrais simplesmente não sabe a diferença entre ambos: eles apresentam poderes misteriosos, comportamentos estranhos, bichos de estimação extremamente inteligentes e costumam realizar façanhas como se tornarem invisíveis, voar ou lançar relâmpagos da ponta dos dedos. Para os cidadãos comuns, qualquer diferença é apenas cosmética.

Em algumas cidades ou regiões, a rivalidade entre magos e feiticeiros é mortífera. Em Thay, por exemplo, a feitiçaria é considerada uma corrupção da Arte, enquanto o arcanismo é respeitado como uma busca acadêmica e erudita — principalmente devido aos líderes reacionários da região.

Na maioria dos lugares e circunstâncias, sempre que existe a possibilidade de realizar uma tarefa sem recorrer a magia, são empregados os métodos mundanos. Mesmo os magos poderosos, capazes de voar e se teletransportar, tendem a caminhar de uma cidade para a outra. A razão para isso é simples: é prudente conservar sua capacidade mágica para momentos que *realmente* a exijam. Um mago que gaste parte de sua energia arcana voando por aí um dia será apanhado sem um *relâmpago* ou *dissipar magia* capaz de salvar sua vida.

O Povo e os Arcanos

Os arcanos são tratados com desconfiança, medo e respeito em todos os lugares. Em qualquer região, os negócios dos magos e feiticeiros motivam rumores e especulações infindáveis. Depois de algumas canecas de cerveja, os habitantes locais comparam as histórias dos feitos desse ou aquele arcano e discutem em voz alta quem ganharia um duelo de magia.

Qualquer mago desconhecido pelos habitantes locais será tratado como um estrangeiro perigoso até demonstrar (mediante ações, palavras e bons modos) que não tem intenções de feri-los. Os cidadãos tomam cuidado para não ofender os arcanos, e a autoridade local observa com cautela qualquer indivíduo dessa espécie com a máxima discrição possível.

Os mestres e os aprendizes

Os magos que já dominaram a alta magia podem aumentar seus poderes através da experimentação, mas essa é uma estrada lenta e dolorosa comparada à obtenção de magias criadas anteriormente por outros arcanos. Entretanto, os magos novatos não conseguem direcionar sua experimentação para terem qualquer esperança de sucesso — ou no mínimo evitar o auto-envenenamento ou a morte numa explosão acidental. Para os inexperientes, não existe substituto para um professor nos caminhos da magia.

Isso é resolvido pelo "aprendizado" — um acordo de prestação de serviços. O novato serve ao seu mestre em qualquer circunstância estabelecida entre ambos em troca do ensinamento da magia. Geralmente, os termos são estipulados em contratos assinados diante do governante local, da guilda de magos ou no templo de Mystra ou Azuth.

Ser um aprendiz envolve trabalho duro e humilhação — desde lavar roupas, cozinhar e costurar e até mesmo servir como substituto, escravo ou guarda em situações perigosas. Muitos discípulos começam a odiar seus tutores e alguns mestres usam magias e restrições físicas (correntes literais ou confinamento em torres ou celas de calabouços) para impedir que os aprendizes tentem matá-los, roubá-los ou traí-los enquanto estiverem lutando contra magos rivais, sendo atacados por monstros ou fechando negócios.

Por outro lado, alguns discípulos passam a amar seus tutores, servindo-os por toda vida e continuando seu trabalho depois do falecimento do mestre. Alguns passam anos tentando resgatar ou vingar seus mestres, enquanto outros abrigam voluntariamente a mente deles em seus próprios corpos quando os velhos magos perdem seus corpos ou desejam escapar de suas formas moribundas, doentes e aleijadas.

Tradicionalmente, o acordo de aprendizado é simples e engloba algo do tipo "muito bem, você me auxilia no meu trabalho e aprende por maio da observação e prática — e as magias que aprender serão seu pagamento enquanto estudamos". Os aprendizes mais abastados ou com status na sociedade podem exigir uma promessa formal de ensinamento e escolher as magias envolvidas, mas os aspirantes mais pobres precisam aceitar qualquer oferta.

Existem algumas regras genéricas sobre a duração e a condição do serviço e as magias ensinadas, já que os magos são bastante misteriosos. Geralmente, ensinar a conjuração (e providenciar uma cópia) de uma magia de 1º nível ou inferior envolve três meses de trabalho braçal ou um mês de serviço — nesse caso, ao menos uma tarefa importante deve ser completada. As magias de nível mais elevado exigem tarefas ou pagamentos proporcionais. Assim que os aprendizes sabem o suficiente para não morrer na primeira batalha, a maioria dessas tarefas passa a envolver missões ou aventuras que visam os objetivos e pesquisas do mestre, como recuperar pedaços de informação ou obter componentes de magia raros.

Assumindo que um novato tenha raciocínio suficiente para conjurar magias e o mestre disponha de componentes e escritos sobressalentes, o aprendizado de um efeito não exige mais de três ou quatro dias de conjuração intensiva, prática, observação dos efeitos e mais prática. Se a natureza da magia não requer muita prática ou se o mago não tem tempo para muita sutileza e precisa de algo com urgência, aprender uma magia nova pode demorar somente algumas horas.

A menos que seja estabelecido em lei, regulamento de guilda ou decreto pessoal de Azuth, Mystra ou outra divindade, nenhum mago é obrigado a ensinar um aprendiz. Muitos odeiam ensinar, pois envolve ceder parte do seu tempo e sacrificar sua segurança e privacidade. Há poucos tutores dispostos e muitos deles são preguiçosos, incapazes ou muito frágeis e idosos.

Um mago que se estabeleça em algum lugar ou visite uma área com freqüência se tornará famoso e quase sempre um membro importante e respeitável da comunidade. Quando houver qualquer problema, especialmente de natureza mágica, a primeira fonte de auxílio procurado pelos habitantes locais será o conjurador bondoso mais próximo. Mesmo um mago recluso ou maligno pode ser chamado para ajudar em casos extremos, desde que a população agradeça seu vizinho com oferendas e sinais de respeito.

As Feiras Mágicas

É provável que qualquer vila ou cidade com mais de uma dezena de magos e feiticeiros realize uma feira mágica anual. Esses encontros oferecem oportunidades de negócios, acertos de contas e socialização entre os arcanos, geralmente reclusos. Os negócios consistem de acordos territoriais, pactos de pesquisa e venda de magias, itens e informação. Os acertos de contas acompanham de perto os negócios, à medida que os arcanos rivais ostentam seus poderes ou desafiam-se para duelos. A socialização tem várias formas, desde magos que procuram novos aprendizes até conjuradores pregando peças quase amigáveis entre si depois de algumas rodadas de cerveja.

Geralmente, as feiras mágicas são realizadas em locais afastados, a menos de um ou dois dias de uma cidade grande. As exceções ocasionais a essa regra tendem a ser lembradas para sempre. Os feiticeiros são bem-vindos, mas são tratados com algum desdém se não forem considerados arcanos poderosos.

A Religião

Por toda Toril, as pessoas respeitam e temem os poderes divinos. As divindades de Faerûn assumem um papel ativo no mundo, promovendo as causas que lhes favorecem, observando os domínios sob sua responsabilidade e buscando constantemente aumentar (ou ao menos defender) seu poder mundano ao proteger seus seguidores e encorajar a expansão ativa das suas religiões.

São raros os mortais que renegam as divindades responsáveis pela criação do mundo e pelo controle de seus aspectos básicos, embora alguns seres fantásticos — como os enigmáticos sharns e phaerimms — não reconheçam nenhuma entidade como superior. As almas humanas (e humanóides) que recusam os deuses têm um péssimo destino após a morte, pois carecem de uma divindade que os conduza no Plano de Fuga. Ninguém conhece a sina das criaturas primitivas, como os sharns.

Alguns povos de Toril veneram zelosamente uma única divindade. Outros oferecem sacrifícios para vários deuses, mas escolhem um patrono individual. Existem outros ainda que adoram tantas divindades quanto possível, trocando sua lealdade de acordo com as circunstâncias e necessidades. É raro que um habitante de Faerûn nunca tenha evitado a influência perniciosa de uma divindade maligna realizando oferendas adequadas ou nunca tenha agradecido um poder bondoso por uma benção inesperada. Quase sempre, o sistema de crenças da maioria dos cidadãos está focalizado numa divindade específica, cujos interesses e influências são mais capazes de afetar suas vidas, mas também reconhece a importância e o valor dos outros deuses.

As Influências Divinas

A magia divina tem um papel importante na sociedade, mas nem sempre através da intercessão direta de um clérigo ou druida. As divindades da prosperidade e da plenitude, como Chauntea, respondem as preces de seus adoradores com colheitas abundantes e bom tempo. Os deuses da praga e fome — primariamente Talona — exigem satisfação e enviam vários tipos de pragas e epidemias aos tolos que duvidam de seu poder. Essas influências sobrenaturais tendem a se equilibrar; extremos como abundância ou fome extensas são bastante improváveis. Chauntea encontra uma maneira de cultivar a vida mesmo no deserto mais árido, enquanto Talona consegue estragar até a mais farta colheita de alguma forma.

Os Templos e os Clérigos

Todos os clérigos, soldados, santuários, igrejas, abadias, templos e locais sagrados dedicados a uma divindade particular são coletivamente chamados de Templo ou Religião desse poder. Nenhum dos termos é exato, já que o Templo de Tyr inclui muitos templos de Tyr, enquanto a Religião de Tyr se refere aos adoradores da divindade e ao sistema de crenças que eles defendem.

Os templos das grandes divindades — Bane, Chauntea, Tyr e alguns outros — detêm o poder de pequenos reinos. Quase todos os santuários das maiores cidades em Faerûn abrigam centenas de clérigos e soldados dedicados a seus deuses. Centenas de pequenos templos e santuários nas vilas e aldeias de incontáveis regiões contam com milhares de adoradores. Uma religião militar teria um exército de cruzados, enquanto uma crença mercantil possuiria terras e riquezas de valores astronômicos. Quase todas as religiões patrocinam clérigos, campeões, devotos e agentes seculares de alto nível, que cuidam dos interesses da fé e lutam contra os seus rivais.

Nem todos os sacerdotes de um templo são clérigos. Muitos são especialistas, aristocratas ou mesmo plebeus que atuam como conselheiros e orientadores nas práticas cotidianas das crenças e nas cerimônias. Um clérigo costuma liderar qualquer templo, santuário ou ordem específica, usando suas magias de maneira sensata para auxiliar os seguidores doentes e feridos e ajudar as autoridades locais a manter a lei e a ordem na comunidade, de acordo com a divindade em questão.

Cura

Existem templos e santuários de alguns deuses em quase todos os povoados e aldeias de Faerûn. A maioria está sob a supervisão de um clérigo (da divindade apropriada) de nível baixo ou médio. Freqüentemente, esses párocos ou guardiões de santuários possuem habilidades de cura indisponíveis para os aventureiros de nível mais baixo.

Para um clérigo local, a disponibilidade das suas magias de cura para os aventureiros varia conforme os dogmas da sua religião, as exigências da comunidade e seu próprio julgamento. Obviamente, eles preferem ajudar os seguidores da mesma divindade e, caso seus recursos sejam limitados, os fiéis serão curados antes dos devotos de outros deuses. É natural que os seguidores de divindades opostas dificilmente consigam ajuda, não importa as circunstâncias.

Mesma Divindade Patrona: Se um personagem ou personagens seguirem a mesma divindade patrona que o clérigo local, ele terá chances maiores de obter ajuda.

Os personagens da mesma religião, feridos ou morrendo (entre 0 e -10 PV), trazidos diante do clérigo serão estabilizados, quase sempre sem qualquer expectativa de compensação. Qualquer pessoa que não estiver perecendo dificilmente receberá cura gratuita. No final das contas, as criaturas se recuperam com o tempo e a maioria dos clérigos prefere conservar seus poderes mágicos a gastá-los sem motivo.

Os aventureiros podem obter magias de *cura* comuns arcando com os preços de conjuração padrão. Talvez alguns clérigos curem um seguidor da mesma religião sem custos, mas somente quando a necessidade de recuperação imediata do indivíduo em questão estiver, de maneira clara e direta, relacionada aos objetivos da sua crença.

As doenças, perda de níveis, cegueira e outras condições alheias a redução de pontos de vida são mais complicadas. O aventureiro pode ser curado de graça se estiver servindo à sua religião adequadamente. Caso contrário, ele terá que oferecer uma doação especial (entre 20% e 50% do custo normal da conjuração) ou prestar um serviço especial ao templo.

Efeitos para *reviver* ou *ressuscitar* os mortos nunca são tratados levianamente. Em geral, os amigos do falecido devem pagar o custo normal da conjuração. Em alguns casos raros, um personagem morto pode ser trazido de volta pelos clérigos da sua própria religião, mesmo quando seus companheiros não forem capazes de arcar com os custos da magia. Isso acontece somente quando o falecido for um servo exemplar da religião e o clérigo em questão tiver motivos para acreditar que restaurá-lo a vida é absolutamente imprescindível para as metas da igreja.

Mesmo assim, o personagem *revivido* deveria ser alvo de uma *tarefa/missão* com um objetivo específico, que justifique o esforço e os gastos da ressurreição.

Divindade Patrona Aliada: Um clérigo local, seguidor de uma divindade aliada aos deuses dos aventureiros ou que simplesmente deseje apoiar os objetivos dos heróis, porque estes são semelhantes às metas da sua própria fé, é o melhor substituto para um clérigo da mesma religião. Novamente, qualquer personagem ferido ou morrendo será estabilizado sem expectativas de pagamento e conseguirá adquirir magias de *cura* pelos custos normais; alguns clérigos aliados podem oferecer preços reduzidos (entre 20% e 50% do custo padrão da magia), mas apenas se houver vantagens claras na recuperação rápida dos aventureiros.

Os personagens terão acesso a remoção de doenças e outras condições indesejadas pelos custos normais da magia pertinente. Da mesma forma, quando esse auxílio coincidir com os interesses da igreja em questão, é possível reduzir os preços a doações entre 20% e 50% do custo padrão ou substitui-los por tarefas especiais em favor do templo.

Divindade Patrona Neutra: Se a divindade patrona do clérigo não for amigável ou hostil aos deuses dos aventureiros, a decisão de ajudá-los dependerá da ambição do clérigo e da situação do templo. Qualquer sacerdote Bom estará propenso a estabilizar um personagem ferido, a menos que a vítima seja obviamente um agente do mal. Além disso, qualquer magia de cura estará disponível pelos custos normais, mas somente quando o clérigo tiver razões para acreditar que ajudar os aventureiros não causará qualquer dano ou risco aos seguidores da sua fé.

Itens Mágicos

Não trate a magia como tecnologia. Os magos e clérigos não criam elevadores de *levitação* ou *portais* em massa somente por conveniência ou comércio. Esses itens existem, mas quase sempre são construídos por uma excelente razão, pois exigem enormes quantidades de tempo e dinheiro, além de um conjurador extremamente habilidoso e talentoso.

A maioria dos itens mágicos divide-se em duas categorias amplas — acessórios e magia para aventuras. Os acessórios são comuns, já que não são difíceis de fazer, nem muito caros. Eles distraem, impressionam e divertem e, em algumas ocasiões, são úteis de alguma forma. A magia para aventuras é mais incomum, embora seja útil para aumentar o poder individual e as capacidades de lidar com todos os tipos de problemas enfrentados pelos aventureiros.

Quase todos os cidadãos de Facrûn, mesmo os mais humildes e distantes do estilo de vida aventureiro, já viram um tipo menor de acessório mágico em algum momento de suas vidas. Poucos realmente têm esses tesouros, mas sabe-se que mercadores competentes ou membros da baixa nobreza guardam seu dinheiro para bugigangas menores, como panelas capazes de se aquecer ou vassouras que limpam sozinhas a casa. A magia *legítima* — varinhas, anéis, armas mágicas e instrumentos maravilhosos — são reservados aos ricos e poderosos e aos aventureiros que tropeçam nesses itens no decorrer de suas viagens e batalhas.

Em Faerûn, os itens mágicos advêm de uma dentre quatro fontes principais. A primeira é o passado distante. Cidades em ruínas, câmaras de tesouros esquecidas, tesouros de dragões e outros locais perigosos semelhantes geralmente ocultam itens valiosos que foram perdidos, enterrados ou roubados há muito tempo. Em algumas ocasiões, os aventureiros descobrem (para seu desgosto) que os herdeiros legais de alguns desses antigos artefatos ainda vivem e esperam a devolução da propriedade dos seus ancestrais. No entanto, é mais comum que as notícias sobre a descoberta de um item valioso, recuperado em algum local perigoso, atraiam a atenção de ladrões ou magos mais inclinados a roubar do que negociar.

A segunda fonte inclui os poderosos templos de Faerûn. As hierarquias eclesiásticas são ricas, bem organizadas e inclinadas a investir na produção de instrumentos mágicos para auxiliar seus agentes prediletos em suas missões. Muitas armas e armaduras mágicas são criadas nas forjas de Moradin, Tempus e Tyr.

Os magos independentes que trabalham em seus propósitos misteriosos são a terceira fonte. Os magos mercantes (ou contratados por mercadores) criam diversos acessórios mágicos para atender a exigências específicas ou mercados pré-determinados.

Finalmente, a última fonte abrange os magos vermelhos de Thay. Eles sempre educam artífices arcanos com habilidades surpreendentes. Em suas fortalezas protegidas, próximas ao Mar Interior, os mercadores vermelhos vendem seus produtos com argumentos sussurrados e linhas de crédito generosas — incentivando os tolos a comprar mais do que conseguirão pagar. É muito ruim ter qualquer débito com os magos vermelhos e dizem que o destino dos inadimplentes é inimaginável e terrível.

ofícios e engenharia

Com poucas exceções, Faerûn é uma terra sem grandes indústrias, maquinarias a vapor ou armas de fogo. Durante milênios, a magia (não a tecnologia) ofereceu o caminho para a compreensão e o verdadeiro poder. Anualmente, centenas de magos desenvolvem novas magias, criam itens mágicos e desvendam novos campos de conhecimento arcano, mas a quantidade de avanços na tecnologia mundana é bem inferior. Assim como os magos tendem a proteger seus segredos místicos, a maioria dos grandes arquitetos, engenheiros e inventores acumula suas descobertas e raramente as compartilha com o mundo externo.

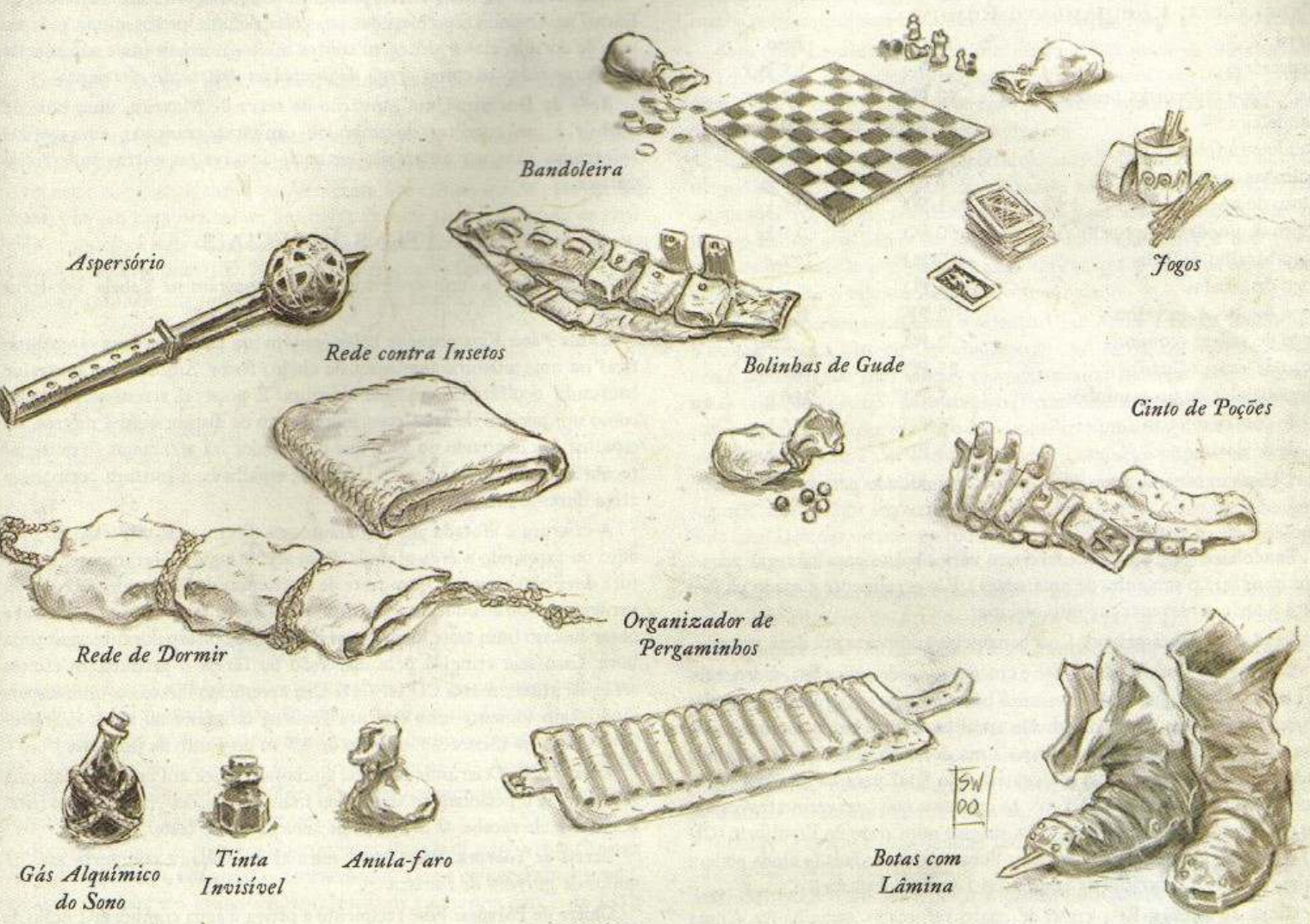
Apesar da tecnologia ser considerada deselegante e fraca em comparação ao poder mágico legítimo, a maioria dos habitantes das Terras Centrais tem alguma familiaridade com máquinas simples, como moinhos, e conhece os princípios básicos de construção, como os arcos. Em geral, a magia serve de auxílio no processo de erigir grandes construções, mas nunca como substituta para a engenharia adequada ou anos de trabalho duro. A ponte de uma cidade será elaborada por um Especialista (arquiteto), que consultará os magos sobre a possibilidade de utilizar a magia para fortalecer, reforçar ou preservar o trabalho depois que estiver pronto. As estruturas mais fortes e duradouras incorporam uma construção sólida e magias poderosas, sem apoiar-se inteiramente em apenas uma delas.

Fortificações

As torres fortificadas, castelos, torres de vigília e muralhas são a melhor forma de proteger uma cidade ou vilarejo, a despeito da superioridade da magia e dos monstros. Somente um dragão adulto, no auge do seu poder e determinação, conseguiria vencer sozinho um castelo bem construído e bem guardado. Nenhum mago abaixo do 15º nível detém poder arcano suficiente para devastar um forte. As centenas de toneladas de pedra e portas de ferro com trancas duplas são surpreendentemente resistentes a qualquer magia ofensiva, com exceção de *desintegrar* ou *terremoto*, e mesmo assim apenas uma grande quantidade de conjurações será capaz de destruir totalmente uma fortificação.

Portanto, as fortificações da superfície são perfeitas contra atacantes humanóides com acesso limitado a magia. Os atacantes capazes de escavar ou voar serão enfrentados de maneira adequada por defensores mágicos, elementais da terra e tropas aéreas. Os defensores experientes, que preferem não depender da magia, empregam muralhas com seteiras e ameias, redes e balestras pesadas contra adversários alados e fossos mecânicos, armadilhas de gás e outros mecanismos subterrâneos contra escavadores.

Como as ameaças mais perigosas às fortificações são as magias poderosas e os monstros com habilidades mágicas em potencial, as fortalezas maiores e mais impressionantes costumam ter barreiras e proteções místicas. Folhas de chumbo, embutidas nas paredes e portas, bloqueiam os efeitos de adivinhação. As magias *proibição* e *santificar*, aliadas aos efeitos de *âncora dimensional*, são capazes de impedir o teletransporte de criaturas hostis para o interior da fortaleza ou a travessia etérea de suas muralhas.



Quase sempre, o portão principal de uma fortaleza será encantado com *suportar elementos* e terá dureza e pontos vida adicionais, tornando-o quase intransponível. Alguns magos supõem que as fortificações estáticas são meros caprichos de nobres e não as consideram em seus planos — mais de um arcano confiante encontrou seu fim quando tentou atacar um castelo.

Embarcações

Embarcações de diferentes tipos e níveis tecnológicos coexistem nos mares e rios de Faerûn. Quase toda a frota marítima dos oceanos ocidentais — o Mar Sem Rastros e o Mar das Espadas — é composta de barcos à vela, barcos de rodas denteadas e caravelas. Os homens do norte de Ruathym e das Moonshaes constroem galeotes dotados de remos e velas. Os grandes poderes comercias de Águas Profundas e Amn são famosos por seus grandes navios, ou carracks, embarcações com torres que lembram mais castelos flutuantes do que barcos. Suas galeras leves, construídas para águas calmas, não suportam facilmente os ventos e tempestades da Costa da Espada.

No Mar das Estrelas Cadentes, as galeras a remo e as baleeiras são tão comuns quanto os veleiros. Muitos navios de guerra do Mar Interior são capazes de abalroar e abordar os barcos inimigos usando remadores humanos insuperáveis. Existem veleiros com velocidade suficiente para escapar dessas galeras e ainda superar climas ruins com facilidade, mas o aríete mortífero desse navio de guerra deixaria um veleiro em grande desvantagem na maioria dos combates.

As esquadras élficas de Encontro Eterno são compostas por fragatas e corvetas ágeis, que representam o auge da construção naval de Toril. Nenhum navio de guerra humano consegue superar uma embarcação élfica no mar — nem escapar se os elfos estiverem dispostos a lutar.

Equipamento

Todos os itens descritos no Capítulo 7 do *Livro do Jogador* estão disponíveis em Faerûn, mas somente nas cidades de tamanho apropriado, capazes de produzi-los. Além do equipamento padrão, os personagens do cenário de campanha dos Reinos Esquecidos têm acesso a diversos objetos especiais.

Quantidade Inicial de Recursos e Equipamento Extra: Caso a região/raça escolhida pelo personagem esteja presente nas Regiões Preferenciais da classe, o aventureiro adquire um benefício adicional no 1° nível — algum equipamento extra, específico da sua região, *somado* aos recursos iniciais adquiridos normalmente. Se o personagem quiser dispor de mais recursos no lugar desse equipamento extra, é possível vender os itens pela metade do seu preço normal e acrescentar essa valor aos recursos iniciais.

Itens Comuns

Esses itens são populares entre os aventureiros de Faerûn. Os preços dos objetos descritos a seguir constam da Tabela 3-3: Equipamento Comum.

Aspersório: Esse instrumento de metal leve é semelhante a uma pequena clava ou uma maça leve. Ele contém um reservatório que comporta até 1,5 l de água benta (em três frascos). Usando uma ação padrão, o portador consegue agitar o aspersório e borrifar um frasco de água benta num único alvo, dentro do alcance de combate corpo a corpo. Essa ação é um ataque de toque à distância (que não provoca ataques de oportunidade). Um aspersório não requer nenhum talento para ser utilizado. Muitos aventureiros preferem esse instrumento para aspergir a água benta, em vez de arremessar ou derramar o conteúdo a partir de um frasco.

Tabela 3-3: Equipamento Comum

Item	Custo	Peso
Aspersório	5 PO	1,5 kg†
Aspersório (adornado, prata)	50 PO	1,5 kg†
Bandoleira	5 PP	250 g
Bandoleira (obra-prima)	50 PP	250 g
Bolinhas de Gude	1 PP	125 g
Cinto de poções	1 PO	0,5 kg
Cinto de poções (obra-prima)	60 PO	0,5 kg
Jogo baralho de Talis	2 PO	125 g
Jogo de lufadas	1 PO	1 kg
Jogo dos ossos do velho	2 PP	0,5 kg
Jogo de xadrez (comum)	2 PO	2 kg
Jogo de xadrez (luxo)	25 PO	3,5 kg
Organizador de pergaminhos	5 PO	250 g
Rede contra insetos	5 PO	0,5 kg
Rede de dormir	1 PP	1 kg

† Esses itens pesam um quarto do valor indicado para criaturas Pequenas.

Bandoleira: Esse cinto de couro tem vários bolsos para carregar pequenos itens (até o tamanho de uma adaga). Ele geralmente é usado na cintura e pode armazenar até oito objetos.

Bandoleira (obra-prima): Essa bandoleira comporta até doze itens.

Bolinhas de Gude: Quase vinte e cinco esferas de pedra lisa, vidro, cristal ou cerâmica, guardadas em uma bolsa de couro. Geralmente usadas como brinquedos, elas também são úteis para verificar a inclinação de um corredor de masmorra (coloque uma delas no chão e veja para que lado desliza) ou como uma alternativa não letal para os estrepes. Uma bolsa recobre uma área de 1,5 m². As criaturas que estiverem atravessando ou lutando na área devem obter sucesso num teste de Equilíbrio (CD 15) ou serão incapazes de se deslocar durante uma rodada (e ainda podem cair; consulte a descrição da perícia no *Livro do Jogador*).

Cinto de Poções: Esse cinto de couro reforçado, semelhante a uma bandoleira, tem bolsos com o formato ideal para guardar frascos e possui laços ou presilhas que impedem a queda das poções. Ele comporta até seis poções; é possível retirar um frasco a cada rodada, como uma ação livre.

Cinto de poções (obra-prima): Esse cinto extremamente bem feito comporta até dez poções; é possível retirar um frasco a cada rodada, como uma ação livre.

Jogos: Alguns jogos de habilidade são descritos a seguir, mas os jogos de azar também são populares. Apostar em qualquer tipo de jogo também é um passatempo muito comum.

Baralho de Talis: Um baralho de 78 cartas, geralmente feitas de papel laqueado ou pergaminho, embaladas numa caixa de madeira. O jogo é semelhante ao baralho de tarô.

Lufadas: O lufadas é similar ao moderno jogo de damas. Um conjunto consiste em 24 peças de argila ou pedra e um tabuleiro alternando quadrados brancos e pretos, embalados numa caixa de madeira. O tabuleiro é o mesmo do xadrez.

Ossos do Velho: Esse jogo é similar ao pega-varetas moderno. O objetivo é remover os ossos amontoados, um de cada vez, sem derrubar ou mover a pilha. As varetas do conjunto são feitas de ossos (geralmente de galinha) e acompanham um tubo de couro ou metal para guardá-las.

Xadrez: O jogo de xadrez de Faerûn inclui reis, rainhas, sacerdotes (bispos), cavaleiros errantes (cavalos), castelos (torres) e peões. Muitas vezes, as peças dos reis lembram heróis famosos, como monarcas e divindades. Um conjunto possui 32 peças e um tabuleiro, embalados numa caixa de madeira. Os mais simples são feitos de materiais como madeira entalhada e tingida, enquanto os modelos de luxo possuem peças de marfim e um tabuleiro de mármore.

Organizador de Pergaminhos: Essa faixa de couro tem uma fileira de quinze compartimentos, todos do mesmo lado, grandes o bastante para guardar um pergaminho de uma única magia. Quando é amarrada na cintura, apenas o topo dos pergaminhos fica visível, permitindo identificá-los pelo título.

Rede contra Insetos: Essas folhas de malha fina são feitas com seda de Kara-Tur. Quando são colocadas em volta de uma pessoa numa rede ou saco de dormir, elas a protegem contra insetos normais (mas não aqueles de efeitos mágicos como *praga de insetos* ou *destruição rastejante*).

Rede de Dormir: Uma inovação da terra de Maztica, uma rede de dormir é um cobertor de linho ou cânhamo trançado, com cordas reforçadas para ser amarrado entre as árvores ou outras superfícies verticais.

Itens Especiais

Os preços para os itens descritos a seguir constam na Tabela 3-4: Itens Especiais.

Anula-Faro: Essa pequena bolsa contém um conjunto de ervas aromáticas ou uma mistura alquímica de cheiro forte. Ambas são capazes de confundir o olfato de qualquer criatura. É possível arremessar a bolsa como um projétil de área, com incremento de distância de 3 metros, ou espalhar seu conteúdo no local que o farejador irá atravessar (o material recobre uma área de 1,5 m²). Uma vez espalhada, a mistura permanece ativa durante uma hora.

A criatura é afetada por um arremesso direto, pela dispersão do produto ou farejando a área afetada. Caso seja atingida diretamente, a criatura deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou perderá seu olfato durante um minuto. Depois desse período, ela deve obter sucesso num teste idêntico ou perderá seu olfato durante mais uma hora. Caso seja atingida pela dispersão ou fareje o produto, os efeitos serão idênticos, mas a CD será 15. Um arremesso direto ou uma dispersão afetam somente uma criatura Pequena ou maior ou todas as criaturas Miúdas ou menores num raio de 1,5 m do ponto de impacto.

Observação: Criar uma bolsa de anula-faro exige um teste de Alquimia (CD 15). Se o personagem tiver 5 ou mais graduações em Profissão (herborismo), ele recebe +2 de bônus de sinergia nesse teste.

Barril de Pólvora: Esse barril normal de madeira comporta até 7,5 quilos de *pólvora de fumaça*.

Chifre de Pólvora: Esse recipiente a prova d'água comporta 1 quilo de *pólvora de fumaça*.

Ervas, Cassil: O cassil é um pequeno arbusto, similar a mostarda. Suas sementes são transformadas num pó fino e insípido que suprime a fertilidade masculina. Os homens que desejam evitar filhos usam essa erva. Um humanóide que ingerir uma colher de chá de cassil ficará infértil durante 3d4 dias, mas demora cerca de uma hora até a planta surtir efeito.

As lendas falam sobre conselheiros desleais, que dopavam seus reis ou monarcas para impedir a concepção do herdeiro real. O uso das perícias Profissão (herborismo) ou Cura (CD 15, ambas) revelará os efeitos da erva; a produção do antídoto tem CD 20.

Ervas, Raiz Nara: A raiz Nara é um tubérculo negro e fibroso, com gosto de licor. Os pedaços, fervidos em água, produzem um chá forte que torna uma mulher infértil durante 1d4+2 dias. A raiz crua, mastigada, tem um gosto desagradável, mas os efeitos são mais potentes e duram 2d4+4 dias. As mulheres que não desejam engravidar usam essa erva. O uso das perícias Profissão (herborismo) ou Cura (CD 15, ambas) revelará os efeitos da erva; a produção do antídoto tem CD 20.

Gás Alquímico do Sono: Esse líquido evapora rapidamente quando exposto ao ar, criando uma nuvem temporária, semi-tóxica, que adormece as criaturas vivas. É possível arremessar o frasco como um projétil de área, com incremento de distância de 3 metros.

Um arremesso direto no alvo (a dispersão não surte efeito, pois o gás se dissipa instantaneamente) adormecerá uma criatura viva durante 1 minuto, a menos que ela obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15). No minuto subseqüente, ela deve obter sucesso em outro teste idêntico ou adormecerá durante mais 1d4 minutos. O gás afetará as criaturas imunes a *sono*, mas não aquelas imunes a veneno. As magias e efeitos que cancelam ou anulam venenos (como *neutralizar veneno*) afetam o gás alquímico do sono.

O gás afeta somente uma criatura Pequena ou maior, ou todas as criaturas Miúdas ou menores num raio de 1,5 m do ponto de impacto.

Observação: Uma criatura adormecida estará indefesa. Ela despertará caso seja golpeada, mas não com qualquer barulho. Acordar uma criatura usa uma ação padrão.

Criar um frasco de gás alquímico do sono exige um teste de Alquimia (CD 25).

Tinta Invisível: Após ser usada para escrever uma mensagem, essa tinta azul ou vermelha desaparecerá dentro de uma hora (contudo, é possível criar tintas mais caras, que demoram um tempo maior para sumir, como um dia, uma dezena ou um mês). O calor (como a chama de uma vela) aplicado à superfície escrita fará a tinta reaparecer. Um teste de Observar ou Procurar (CD 20) revela os traços do texto.

Criar um frasco de tinta invisível exige um teste de Alquimia (CD 15).

Tabela 3-4: Itens Especiais

Item	Custo	Peso
Anula-faro	5 PO	—
Barril de pólvora (cheio)	400 PO	10 kg
Chifre de pólvora (cheio)	55 PO	1,5 kg
Ervas (1 dose)		
Cassil	1 PO	—
Raiz Nara	2 PP	—
Gás Alquímico do Sono	30 PO	625 g
Tinta invisível	5 PO	—

Armas Comuns

As espadas longas e as bestas são tão comuns em Faerûn quanto em qualquer mundo de fantasia. Além das armas descritas no *Livro do Jogador*, vários armeiros de Faerûn criaram itens predominantes em (ou únicos de) algumas regiões. Consulte as seções Categorias das Armas e Qualidades das Armas, páginas 96 e 97 do *Livro do Jogador*, para compreender as referências da Tabela 3-5: Armas.

Existem armas de fogo em Faerûn, mas elas usam *pólvora de fumaça* em vez da pólvora normal. Os adoradores de Gond começaram a produzir esse material em grandes quantidades em Lantan, a partir de 1358 CV (durante o Tempo das Perturbações), sob a tutela do próprio deus. Agora, as armas que usam essa munição estão disponíveis em Faerûn para todos que puderem arcar com seu preço. Consulte as informações da pág. 162 do *Livro do Mestre* para utilizar esses itens. As armas de fogo descritas no *Livro do Mestre* estão disponíveis para os gnomos das rochas de Lantan e das Ilhas Nelanther. Criar a pólvora de fumaça exige um teste de Alquimia (CD 25).

Açoite: Um açoite é um chicote farpado com várias pontas. Com frequência, ele é banhado em venenos inoculados através de ferimentos (como o óleo de sangue verde e os venenos de aranhas Médias ou escorpiões Grandes). O açoite concede +2 de bônus de circunstância nos testes resistidos para desarmar um inimigo (inclusive no teste para que o personagem evite ser desarmado caso não desarme o oponente).

É possível utilizar essa arma para realizar ataques de imobilização; caso o personagem seja imobilizado na tentativa, basta largar o açoite.

Bota com Lâmina: Feito sob medida para cada usuário, esse dispositivo consiste de uma sola reforçada, que oculta uma adaga retrátil, presa a uma mola. O custo indica a alteração de apenas uma bota; instalar o dispositivo em ambas custará o dobro.

Enquanto a lâmina estiver retraída, ela não atrapalhará o deslocamento do usuário. Caso uma ou ambas as adagas sejam expelidas, será impossível correr ou realizar Investidas. Essa arma permite que um monge utilize seu bônus de ataque desarmado (inclusive a quantidade superior de ataques por rodada), mas ele causará o dano da bota; além disso, ela aceita o talento Acuidade com Arma.

Qualquer personagem com o talento Usar Arma Exótica (botas com lâminas) poderá desferir um ataque com essa arma, considerando-a sua arma primária, ou com ambas, caso não realize nenhum ataque com as mãos (aplique as regras para combater com duas armas). Por outro lado, ele poderia atacar com sua mão hábil e utilizar uma única bota com lâminas como sua arma da mão inábil; nesse caso, será impossível utilizar qualquer arma empunhada com a mão inábil. Um personagem não conseguiria atacar com sua arma primária, sua arma da mão inábil e uma bota com lâminas na mesma rodada, a menos que adquira o talento Combater com Múltiplas Armas, descrito no *Livro dos Monstros*.

Um personagem usando botas com lâminas recebe +4 de bônus de circunstância em teste de Arte da Fuga para escapar de amarras de corda.

Braçadeira com Garras: Essa arma é muito comum entre os feiticeiros e magos do Culto do Dragão. Ela é uma proteção de metal que recobre o antebraço, com três garras de aço forjadas na parte externa do pulso, que se estendem a 10 cm além da ponta dos dedos. Essa arma não atrapalha a conjuração e não pode ser derrubada. Quase todas são armas mágicas.

Chakram: O chakram é um disco de arremesso, com cerca de 30 cm de diâmetro e bordas externas afiadas.

Cutelo: O cutelo é uma lâmina pequena e pesada, levemente curvada, que causa dano perfurante e cortante. Ela é popular entre os marinheiros. Seu punho maciço e protegido concede ao usuário +2 de bônus de circunstância em qualquer teste para não ser desarmado.

Espadim: O espadim é uma arma de Tuigan e Nars; ele é uma espada pesada e comprida, especializada em realizar cortes extensos quando utilizada durante combates montados. O personagem recebe +1 de bônus de circunstância nas jogadas de ataque quando empunha o espadim num combate montado.

Khopesh: A famosa espada de Mulhorand. O khopesh parece uma espada longa, mas sua lâmina curva-se subitamente (como uma cimitarra) 30 cm depois do punho. Ela é pesada e ineficaz para ser utilizada sem treinamento. É possível usar um khopesh para desferir ataques de imobilização devido ao formato de gancho da sua lâmina.

Malho: Essa arma é simplesmente um martelo de guerra de duas mãos muito grande. Muitos anões preferem essa arma.

Tabela 3-5: Armas

Arma	Custo	Dano	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Armas Comuns — Corpo a Corpo						
Cutelo (pequena)	15 PO	1d6	19-20/x2	—	1,5 kg	Cortante e perfurante
Espadim (média)	20 PO	1d8	19-20/x2	—	2 kg	Cortante e perfurante
Malho (grande)	15 PO	1d10	x3	—	15 kg	Concussão
Armas Exóticas — Corpo a Corpo						
Bota com Lâminas (miúda)	15 PO	1d4	19-20/x2	—	0,5 kg	Perfurante
Braçadeira com Garras (miúda)	30 PO	1d4	19-20/x2	—	1 kg	Perfurante
Khopesh (média)	20 PO	1d8	19-20/x2	—	6 kg	Cortante
Açoite (média)*	20 PO	1d8	x2	—	0,5 kg	Cortante
Armas Exóticas — Distância						
Chakram (pequena)	15 PO	1d4	x3	10 m	0,5 kg	Cortante

* Consulte a descrição da arma para verificar as regras especiais.

GEOGRAFIA

Visitar todos os reinos, cidades-estado, cordilheiras, florestas e castelos em ruínas de Faerûn seria uma viagem para diversas gerações humanas. Faerûn é um continente de extremos, seja no clima, terreno ou geografia. Quase tudo pode ser encontrado em alguma parte do seu vasto território e em suas miríades de culturas, que coletivamente abrigam mais de 68 milhões de habitantes. Montanhas imensas e oceanos de grama, desertos causticantes e florestas exuberantes, bárbaros usando ferro e peles ou cidadãos decadentes envoltos em seda e perfume... todas essas coisas e muitas, muitas outras, coexistem nessa grande e maravilhosa terra.

Explorando Faerûn

Uma companhia de aventureiros pode encontrar incontáveis lugares para ir e coisas ilimitadas para fazer entre as dezenas de reinos, centenas de cidades e milhares de ruínas, covis e locais selvagens de Faerûn. Os heróis são os grandes viajantes e exploradores de Toril, a elite privilegiada que vislumbra novas terras a cada amanhecer e enfrenta novos desafios todos os dias.

O mapa nas páginas 100 e 101 mostra as principais fronteiras políticas que dividem Faerûn em suas regiões.

As Terras Centrais

Embora todos os reinos ou cidades-estado importantes de Faerûn sejam mencionados no restante desse capítulo, ele se concentra nas Terras Centrais, a região que inclui Cormyr, a Terra dos Vales e Sembia.

As nações das Terras Centrais compartilham um idioma; além disso, sua herança cultural e sua ordem social são parecidas. Elas não são necessariamente os estados mais populosos, perigosos ou poderosos de Faerûn, mas talvez sejam os mais representativos. Em geral, os viajantes de qualquer parte das Terras Centrais encontram o mesmo tipo de aldeias, de mercadores e de soberanos em toda essa região. Fora das Terras Centrais, os habitantes parecem estranhos e os territórios são selvagens, incivilizados, decadentes ou ancestrais.

Muitos aventureiros vivem carreiras longas e bem-sucedidas, sem nunca sair das Terras Centrais. Não faltam monstros perigosos, ruínas misteriosas e masmorras letais nessas terras. Poderes sinistros, como os drows, os Zhentarim, o Culto do Dragão, os Magos Vermelhos de Thay, e atualmente os orgulhosos arquimagos de Obscura, procuram estender seus domínios sobre os reinos humanos dessa região. Apenas a coragem de aventureiros bravos e decididos impede que um futuro muito negro assole Faerûn.

Para o Mestre de Jogo

Você está prestes a ser apresentado a centenas de idéias para aventuras e cenários, resumidas como um panorama das terras e dos povos dos Reinos Esquecidos. Esse capítulo descreve os territórios, a população e os perigos de Faerûn, mas também serve de guia para um mundo inteiro de aventuras.

As descrições nesse capítulo estão organizadas, primeiramente, conforme a região — a Península de Chult, os Impérios Antigos ou o Oriente Inacessível, por exemplo — e depois por reinos, cidades-estado, distritos ou territórios tribais dentro da região. Para localizar a descrição de um local específico, consulte o Sumário ou o Índice Remissivo.

Como Ler as Descrições das Regiões

No início da descrição de cada reino ou sub-região desse capítulo, há um pequeno bloco de texto, que apresenta as seguintes informações.

Capital: Indica a capital de um reino ou reinado, se houver. Em alguns casos, a cidade não é famosa por abrigar o trono, mas é claramente o centro de poder de um domínio. Esses locais também são relacionados como capitais.

População: A quantidade total de humanóides inteligentes considerados cidadãos desse território. As porcentagens indicam a distribuição conforme as raças. Mesmo que determinada raça não esteja presente nessa divisão, isso não indica a inexistência de seus representantes no reino em questão — eles são apenas raros demais e não totalizam sequer 1% da população. Portanto, a soma demográfica resulta em 99%, não 100%, exatamente para considerar essa pequena quantidade de "outras raças".

Os humanóides dos arredores não aparecem na referência da população, a menos que sejam residentes legítimos da nação. Por exemplo,

s Picos da Tempestade e os Picos do Trovão de Cormyr abrigam milhaes de orcs e goblins, mas essas criaturas não são habitantes desse reino , logo, não são considerados na população total.

Governo: A forma de governo da região. Consulte as definições na ágina 156 do *Livro do Mestre*. Alguns reinos pequenos, comandados or nobres hereditários, não são importantes o suficiente para serem onsiderados monarquias genuínas, portanto são chamados de omínios.

Religiões: As divindades cujos templos e adoradores são mais comuns a região. É possível que os deuses omitidos nessa referência tenham m pequeno grupo de seguidores na área, mas eles carecem de organiação ou sanção do estado.

Importa: As mercadorias trazidas para essa terra por mercadores strangeiros.

Exporta: As mercadorias ou produtos produzidos em abundância ou endidos para outras regiões.

Tendência: A tendência geral das pessoas da região, a partir da mais omum. Pelo menos um dos vilarejos ou cidades da região que atuam omo poder central seguirão a tendência mais comum.

Anauroch

Capital: Obscura (nenhuma para a maioria dos Bedine)
População: 140.048 [sem incluir a Cidade Obscura] (humanos 77%, asabi 17%, gnolls 5%).
Governo: Magocracia (cidade Obscura), tribal (os bedine).
Religiões: Beshaba, Elah (Selûne), Kozah (Talos), N'asr (Kelemvor), espíritos locais, Shar.
Importa: Gado de corte, produtos de madeira
Exporta: Sal, especiarias
Tendência: NM, CM, CB

Anauroch (Àh-náu-róck) é uma região árida e desolada que divide o norte de Faerûn em duas metades: leste e oeste. Também conhecida como o Grande Deserto ou Grande Mar de Areia, essa terra engoliu o antigo império de Netheril há mais de 15 séculos e então devorou os reinos brilhantes que se ergueram depois da destruição. Durante gerações, o avanço incansável do Anauroch destrói reinos e afugenta monstros para os reinos vizinhos.

Embora seja o maior deserto de Faerûn, Anauroch está longe de estar vazio. Uma raça de bárbaros nômades, conhecida como Bedine, vaga por essa região. As guarnições e patrulhas Zhentarim protegem uma cadeia de oásis ao longo das Estradas Negras, a rota comercial que conduz para o oeste, a partir das ruínas do Vale de Tesh até Llorkh, sob as trilhas das Montanhas Pico Cinzento. Finalmente — e mais importante — existe o Império das Sombras, estabelecido sobre a antiga rocha chamada de Baixio dos Sedentos. A cidade Obscura, única remanescente de Netheril, escapou da derrocada desse império quando foi transportada para o Plano das Sombras, mas agora retornou a Faerûn. Seus antigos mestres contemplam a situação atual do mundo e planejam suas conquistas vindouras.

Vida e Sociedade

Os bedine, nômades humanos que sobrevivem por meio de saques e conduzindo caravanas por passagens escondidas, habitam a superfície dessa terra desolada. Eles se dividem em várias tribos pequenas, lideradas pelos xeiques, cujas riquezas são medidas conforme o tamanho e saúde de seus rebanhos. Os bedine vagam pelos oásis, mas raramente ficam muito tempo no mesmo local.

Os Zhentarim gastaram décadas a procura de uma rota de caravanas segura através de Anauroch. As trilhas ao norte, através do Gelo Alto, são ameaçadas por monstros em demasia, impossíveis de enfrentar; as rotas ao sul são infestadas por bandidos humanóides e estão sujeitas a interferência dos Vales e de Cormyr. Depois de anos de trabalho duro, os Zhents criaram uma cadeia de abrigos nos oásis da Espada, a parte arenosa ao sul do deserto. Os saqueadores e as guarnições Zhentarim enfrentaram os bedine durante anos, mas somente obtiveram controle sobre os locais ocupados pelas suas rotas atualmente.

Assim como em outros desertos, a vida secreta de Anauroch jaz abaixo da superfície. Apenas os estudiosos mais eruditos sabem que a raça de criaturas malignas conhecidas como phaerimms foi aprisionada em uma bolha mágica abaixo do Grande Deserto. Os phaerimms, outrora poderosos dentro das suas prisões desérticas, agora estão espalhados e divididos. Uma raça de humanóides semelhantes a lagartos, chamada asabi, também habita as profundezas sob as areias do deserto.

Os novos mestres de Anauroch são os arquimagos de Obscura. Sua cidadela negra — uma cidade-estado capaz de se transportar de um local para outro ou através da barreira entre as dimensões — está localizada nos arredores do centro do deserto. A população de Obscura tem uma sociedade controlada, dedicada a sua cidade e leal aos seus príncipes, os arcanos mais poderosos desse reino. Até agora, eles ignoraram os demais habitantes do deserto, considerando-os insignificantes.

Principais Características Geográficas

Apesar da maioria dos forasteiros considerar o Grande Deserto uma terra desolada homogênea, na verdade ele é uma sucessão de diferentes tipos de deserto: os secos e arenosos tornam-se estepes rochosas sem ventos, que se transformam em tundras congeladas, montanhas inexpugnáveis e finalmente numa geleira gigante conhecida como Gelo Alto. Anauroch pode ser dividida em três grandes regiões: O Gelo Alto, a Planície das Pedras Elevadas e a Espada.

Azirrhat: Essas torres rochosas e afiadas se erguem ao leste do Vidro Espelhado de At'ar. As fendas profundas dessas pedras conduzem até as cavernas infestadas pelas tribos agressivas dos asabi, que aterrorizam o deserto por dezenas de quilômetros nessa região.

Saiyaddar: Não muito distante do Baixio dos Sedentos fica o Saiyaddar, uma região de pastos áridos, que abriga rebanhos de animais selvagens. É o território de caça das tribos bedine — menos de 200 quilômetros de fartura em meio a Espada.

Cumes da Cimitarra: Esses cumes rochosos, semelhantes a obeliscos, separam o Baixio dos Sedentos do ermo pétreo conhecido como Vidro Espelhado de At'ar. Essas lâminas rochosas, negras e irregulares se erguem direto da areia empoeirada, sem contrafortes (cadeias de montanhas menores), ravinas ou qualquer traço de vegetação. Existem dois caminhos que atravessam as montanhas: o Atalho dos Crânios e a Estrada dos Chacais.

O Mar das Sombras: Antigamente, esse local era o Baixio dos Sedentos, uma grande represa seca que se estendia por quilômetros em todas as direções, uma planície salgada completamente desprovida de água. Com o retorno da Cidade Obscura, alguma magia poderosa alterou esse lugar, pois um lago frio e límpido, eternamente envolto em nuvens e neblinas negras, agora jaz onde antes havia milhares de quilômetros quadrados do terreno mais inóspito de Toril. A Cidade Obscura localiza-se na margem norte do lago.

A Espada: A Espada é uma região dominada pelo deserto arenoso e um mar de dunas imensas. Seu centro é a Morada do Vazio, uma localidade evitada até pelos bedine.

Locais Importantes

Nenhuma viagem por Anauroch é realmente segura. As tempestades de areia, o calor escaldante e o frio congelante no inverno matariam até os indivíduos acostumados a resistir a jornadas difíceis.

Cidade Obscura (Metrópole, 25.000+?): No início do Ano da Magia Selvagem, uma misteriosa cidade voadora, de paredes negras e torres altas, materializou-se acima da Floresta Atroz. Pouco depois, ela surgiu junto aos Cumes da Cimitarra, ao sul de Anauroch. Sua aparição coin-


Fronteiras Políticas
Vale do Vento Gélido
Fronteiras Prateadas
O Percurso
Norte da Costa da Espada
Fronteira Selvagem
Floresta Alta
Anauroch
Mar da Lua
Águas Profundas
Evereska
Terras dos Vales
Cormyr
Sembi
As Moonshaes
A Costa da Espada
Terras Centrais do Ocidente
Costa do Dragão
Amn
Planícies Brilhantes
Hlondeth
Ilhas Nelanther
Tethyr
Lago de Vapor
Lantan
Calimshan
Reinos Front
Lapaliiya
Chult
Tashalar
Thindol
Samarach


Vaasa
Damara
Narfell
Rashemen
Terras da Horda
Mar da Lua
O Grande Vale
Impiltur
Terra dos Vales
A Vastidão
Thesk
Sembia
Ilhas dos Piratas
Thay
Aglarond
Costa do Dragão
Murghôm
Turmish
Unther [Livre]
Chessenta
Mulhorand
Chondath
Sespech
Unther [Ocupada por Mulhorand]
Lago de Vapor
Veldorn
Durpar
Reinos da Fronteira
A Grande Fenda
Estagund
O Shaar
Luiren
Var O Dourado
Dambrath
Halruaa
Território Disputado
Terras de Ninguém

idiu com a inundação do Baixio dos Sedentos. Os habitantes da cidade ecém-chegada são descendentes dos magos nethereses, que fugiram ara o Plano das Sombras tentando escapar da destruição de Netheril. Legiões de magos-guerreiros com armaduras negras patrulham as ruas a cidade e os novos arredores, e um círculo de arquimagos banhados om o poder da matéria das sombras governa o povo, assim como os rínicipes-magos de Netheril outrora governaram essas terras. A Cidade Obscura representa uma das maiores concentrações de poder arcano da uperfície de Toril, e sua chegada inesperada incomoda os conselhos de ábios e poderosos de Faerûn.

Hlaugadath: Cerca de 60 quilômetros a oeste da cidade em ruínas de Ascore, no limite noroeste do deserto, existe outra cidade abandonada as areias. Antigas, mas preservadas, as ruínas abrigam um clã poderoso e arrogante de lamias, que ronda os oásis próximos em busca de caravanas desprotegidas dos Zhentarim ou bedine desatentos. Hlaungadath em uma reputação maligna entre os habitantes do deserto. Dizem que líder lamia é uma feiticeira poderosa.

História da Região

Anauroch é o fruto do trabalho dos phaerimms, uma raça de poderosos magos inumanos que surgiu no Subterrâneo abaixo e Netheril há milhares de anos. Enquanto os Netherese alcançavam o auge do oder, esses inimigos secretos criaram a terrível magia de *drenar vida*, uma maldição que ressecou as terras de Netheril e expulsou os oderosos arquimagos para dezenas de terras iferentes.

Os phaerimms tentaram eliminar toda a ida de Faerûn; felizmente, eles obtiveram ucesso apenas em Netheril. Para conter o ano causado, outra raça primordial, os harns, aprisionou quase todos os phaerimms baixo das ruínas do império Netherese.

Depois da queda dos poderosos magos de Netheril e da fuga do seu povo, três estados ucessores surgiram nas fronteiras do ntigo império, em regiões ainda não afeadas pela maldição dos phaerimms. As idades de Anauria, Asram e Hlondath obreviveram durante séculos depois da ueda de Netheril. No entanto, o deserto continuou avançado sobre essas terras, alimentado ela fúria inumana dos phaerimms. Hlondath, a última cair, só sucumbiu quase 300 anos depois do levantamento da Pedra do Acordo de Cormanthor. Todos os três Reinos Soterrados, como são onhecidos hoje, foram abandonados há mais de mil anos. Seu povo spalhou-se como peregrinos nas terras desoladas de Anauroch e misturou-se aos bedine, que foram magicamente transportados de Zakhara ara o deserto, produzindo uma cultura híbrida.

Os bedine foram abandonados em seu deserto durante muitos anos, á que poucos invasores suportariam a fúria de Anauroch. Até o início esse ano, os phaerimms continuavam aprisionados abaixo das areias de Anauroch, aprimorando suas habilidades mágicas e buscando uma aída, até que a chegada de Obscura estilhaçou a Muralha dos Sharns. sso seria uma boa notícia para os phaerimms, caso os vultos não ossem seus piores inimigos. Esse ano deve presenciar uma grande batalha nas profundezas de Anauroch. As adivinhações em relação ao resultado da batalha mostram apenas sombras.

Intrigas e Rumores

Os aventureiros viajam para Anauroch há gerações, em busca do poder mágico das ruínas de Netheril e dos tesouros fabulosos nos Reinos Soterrados. Resta saber se os soldados e magos da Cidade Obscura irão perceber essa atividade e se mobilizarão para impedi-la... ou, por falar nisso, quais serão os próximos passos dos vultos.

No Limite do Deserto: No final de uma das suas aventuras, os PJs recuperam o mapa de um tesouro fantástico enterrado no Grande Deserto de Anauroch, escrito por um agente Zhentarim e interceptado a caminho do Forte Zhentil. Curiosamente, o mapa está anexado a outro documento, uma relação de profecias de Alaundo do Forte da Vela, que acreditava que alguma catástrofe mágica de grande escala aconteceria no Grande Deserto em algum momento de 1372 CV.

O criador do mapa estava preocupado, pois acreditava que o Forte Zhentil não teria tempo suficiente para organizar um grupo capaz de recuperar o tesouro. Essa previsão acabou tornando-se real, pois os Zhentarim não detêm mais o mapa. Será que os PJs terão tempo suficiente?



Hadrhune

Hadrhune

Vulto; Mag10/Som10; ND 22; Extra-planar Médio; DV 10d4+10 mais 10d4+10; 77 PV; Inic. +9, Desl.: 9 m; CA 25 (toque 15, surpresa 20); Corpo a corpo: *cajado negro de Hadrhune* +11/+6 (dano: 1d6+1/+1d10 de frio); ou à distância: toque +15/+10 (magia); QE: Habilidades de adepto das sombras; RM 17; Tend. NM; TR Fort +12, Ref +18, Von +23; For 10, Des 20, Cons 13, Int 21, Sab 14, Car 14. Altura 2 metros.

Perícias e Talentos: Alquimia +15, Blefar +12, Concentração +24, Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (planos) +25, Diplomacia +4, Disfarces +12, Esconder-se +15, Espionar +25, Identificar Magia +25, Intimidar +4, Observar +7, Ofícios (carpintaria) +8, Ouvir +7, Procurar +9; Acelerar Magia, Conjurador Pródigo, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magia de Trama de Sombras, Magia Penetrante, Magia Perniciosa, Magia Silenciosa, Magia Tenaz, Magia Traiçoeira, Magias em Combate, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Na Escuridão ou Sombras: 97 PV, Desl.: 15 m, CA 29 (toque 19, surpresa 24); Corpo a corpo: *cajado negro de Hadrhune* +13/+8 (dano: 1d6+3/+1d10 frio); ou à distância: toque +17/+12 (magia); QE: Habilidades de vulto, habilidades de adepto das sombras; RM 31; TR Fort +17, Ref +22, Von +27; For 10, Des 20, Cons 17, Int 21, Sab 14, Car 18.

Perícias na Escuridão ou Sombras: Blefar +13, Concentração +25, Diplomacia +5, Disfarces +13, Esconder-se +23, Furtividade +13, Intimidar +5, Observar +11, Ouvir +11.

Qualidades Especiais: Habilidades de Vulto: Controlar luz, cura acelerada 2, invisibilidade, visão de vulto, imagem de sombra, atravessar sombras, viajar pelas sombras. Habilidades de Adepto das Sombras: Visão no escuro, visão na penumbra, defesa de sombras +3, cópia de sombra, andar na sombra, escudo de sombras 10 rodadas por dia, poder mágico +3.

Magias por Dia: 4/6/6/5/5/5/5/4/4/4. CD base = 19 + nível da magia, 20 + nível da magia para magias de encantamento, ilusão, necromancia ou [escuridão].

Grimório: Como um dos magos mais poderosos e influentes da Cidade Obscura, Hadrhune possui uma vasta biblioteca de magias,

incluindo todas aquelas das escolas de Encantamento, Ilusão, Necromancia e com o descritor [escuridão] contidas nesse livro e no *Livro do Jogador*.

Pertences: Cajado negro de Hadrhune (bordão +1 de explosão de frio com *drenar energia, o manto cinzento de grimwald, projetar imagem, rajada de sombras, 33 cargas), manto negro do arquimago, luvas da Destreza +6, botas da velocidade, amuleto da armadura natural +5, manto da resistência +5, pérola do poder (7º nível)*, pergaminhos arcanos de *dominar monstros, evaporação, enfeitiçar multidões, grito da banshee* e *encarnação fantasmagórica.*

Frio, calculista e malévolo, Hadrhune conquistou seu lugar no topo da hierarquia da Cidade Obscura com talento, determinação e manipulando seus inimigos. Ele permanece ao lado direito do Altíssimo Telamont, o governante de Obscura, atuando como emissário e agente pessoal.

Um mago poderoso, sem medo de criar itens mágicos para complementar suas magias ou usar como subornos, Hadrhune espiona seus subalternos e rivais, fornecendo informações a outras pessoas poderosas na esperança de proteger seus interesses e eliminar ameaças. Ele está bastante curioso sobre o estado do mundo e freqüentemente usa suas magias de observação e outras adivinhações para descobrir algo sobre as terras próximas. Provavelmente, ele é o vulto mais bem informado sobre as Terras Centrais, e chegou a propor a eliminação das cidades próximas que descobriram o retorno da Cidade Obscura, pois compreende a ameaça que os conjuradores e aventureiros da era moderna representam aos planos do seu povo. Seus agentes em Faerûn procuram por rumores de ruínas Netherese e informações sobre conjuradores poderosos.

Eternamente ambicioso, ele planeja se declarar governador de Thay ou do Norte depois que os vultos dominarem Faerûn, de forma a explorar a magia dos Magos Vermelhos ou os tesouros escondidos da Montanha Subterrânea. Ainda relativamente jovem, ele pretende trilhar o caminho dos mortos-vivos quando seu corpo começar a definhar.

O item mágico característico de Hadrhune é seu cajado negro, que ele usa para punir lacaios incompetentes e se defender dos ataques de príncipes invejosos. Embora seja quieto e reservado, ele arranha o punho do cajado quando fica agitado; isso criou uma rachadura em função do desgaste, que às vezes libera energia negra inofensiva.

A península chultiana

A maioria das pessoas encara a Península Chultiana como uma região de monstros, selvas, doenças e selvagens, sem colonização e atrasada, mas ela abriga várias culturas distintas e governos relativamente estáveis, que sobrevivem há centenas de anos. A reputação dessa região advém do seu isolamento do resto do mundo, da camuflagem mágica das cidades-chave e das besteiras contadas por velhos marinheiros febris.

A oeste, a Península Chultiana abriga as Selvas Mhair, entre elas as Selvas Negras e a floresta de Chult, e os reinos de Tashalar, Samarach e Thindol.

Chult

População: 440.640 (humanos 60%, goblins 20%, homens-lagarto 10%, anões selvagens 5%, pterapovo 4%).
Governo: Tribal (áreas rurais), teocracia (cidade de Mezro)
Religiões: Eshowdow (um aspecto de Shar), Thard Harr, Ubtao
Importa: Comida, jóias, armas
Exporta: Peles, gemas, marfim, perfume
Tendência: LN, CM, LB

Localizada na parte mais oeste da península Chultiana, Chult é uma selva montanhosa de feras selvagens, dinossauros desajeitados e pântanos infestados de doenças. Tribos humanas isoladas, goblins ferozes e povos estranhos monstruosos assombram essa terra perigosa. Apesar disso, Chult atrai aventureiros em busca de suas riquezas lendárias.

A crença nos muitos aspectos da divindade Ubtao domina essa região, já que os poderes divinos de Faerûn recompensaram Ubtao com a terra de Chult devido a sua vigilância sobre a ameaça abaixo dos Picos da Chama.

Vida e Sociedade

Os humanos de Chult vivem em pequenas aldeias tribais de dez a quinze famílias, que mudam de habitação anualmente quando o solo pobre começa a ficar desgastado. Eles usam armas que exigem pouco metal como machadinhas, arcos, clavas, meia-lanças, boleadeiras, facas e lanças curtas. O ferro e o aço são raros demais para os Chultianos produzirem armaduras de metal em qualquer quantidade, portanto seus guerreiros usam peitorais de couro e carregam grandes escudos ovais de peles.

Os costumes tribais proíbem a prática da feitiçaria e da magia entre os clãs rurais, embora os indivíduos com aptidões mágicas sejam tão comuns em Chult quanto nas demais regiões. Apenas um conjurador de magia arcana tem permissão para exercer seu ofício em determinado clã ou aldeia. Esses feiticeiros e magos participam das cerimônias de caça e preparam poções para ajudar os guerreiros. Os magos renegados se escondem na selva e estudam em segredo ou abandonam suas aldeias natais e viajam até a universidade de Mezro.

Os Chultianos desconfiam do poder e da riqueza; eles preferem uma vida simples e trocam qualquer material supérfluo por mercadorias úteis. Além dos humanos, as criaturas inteligentes mais expressivas de Chult incluem os Batiri (tribos de goblins de pele verde, hábeis na arte de rastrear) anões selvagens, homens-lagarto, o pterapovo e os yuan-ti. Entre o habitantes menos comuns, temos os aarakocras, chuuls, hidras, nagas, trogloditas, trolls e wyverns. Os nativos respeitam bastante os dinossauros, que têm um destaque especial na mitologia local e às vezes são adorados como aspectos de Ubtao.

Principais Características Geográficas

Selvas famosas recobrem a maioria da parte leste da Península Chultiana. Apenas as montanhas mais altas despontam acima da flora

Armas chultianas

Muitos guerreiros ou chefes ricos possuem armas de aço de qualidade, adquiridas dos comerciantes do norte, mas as armas feitas de pedra, madeira, obsidiana ou cobre são comuns em Chult. As armas feitas de material inferior sofrem –1 de penalidade nas jogadas de ataque.

Os ferreiros de Chult não forjam armaduras de metal, em função da escassez do ferro e do aço e do clima quente e úmido da península. Qualquer personagem que use uma armadura com penalidade de armadura de –5 ou superior durante uma hora ficará fatigado, como se tivesse dormido de armadura (–2 de penalidade na Força e na Destreza, impossível correr ou realizar Investidas). Ele permanecerá nesse estado enquanto usar a armadura e uma hora depois de tirá-la.

Os peitorais de couro de Chult equivalem a um corselete de couro e os escudos de pele equivalem aos escudos grandes de madeira.

rdejante, mas existem grandes clareiras pantanosas e pastos extensos redor dos enormes lagos interiores.

As Selvas de Chult: Se alguém prestar atenção nas histórias conta- s nas tavernas em toda Faerûn, é difícil não concluir que as selvas de ult são o local mais mortífero de Toril. Qualquer arbusto e videira é na criatura estranguladora, venenosa, carnívora ou sanguessuga — e ntro de cada arbusto se ocultam centenas de monstros escamosos, pletos de presas e garras.

Essas histórias não estão totalmente equivocadas. O calor e a umida- são insuportáveis e os insetos estão por toda parte, voando e pican- com seu zumbido incessante. As selvas ínvias abrigam tribos tranhas de anões e homens escamosos que não existem nas demais giões. Sanguessugas terrestres, plantas carnívoras e lesmas gigantes o muito comuns e toda serpente parece estar munida de veneno ortal.

No entanto, as doenças são as maiores assassinas em Chult. Elas são ansmitidas por plantas com espinhos afiados, qualquer uma das cen- nas de picadas de insetos sofridas em um dia comum ou ainda produ- das pelas brumas da selva. Aqueles que bebem água não fervida quase mpre adquirem rapidamente algum tipo de doença ou parasita.

A viagem na selva "densa" é mais fácil, mas ainda perigosa. Nessa rte, limos, formigas e aranhas gigantes, vermes da carniça e vermes irpuras rastejam e se arrastam na escuridão eterna de vinhas e ngos, sob árvores com trinta metros de altura, num solo jamais cado pelo sol. Contudo, a vegetação baixa é esparsa e um aventureiro ento consegue enxergar a morte faminta se aproximando.

A despeito do ambiente perigoso, aventureiros de todas as partes de aerûn entram em Chult repetidas vezes, em busca de fabulosos veios ouro, de gemas tão grandes quanto o punho de um homem, de plan- s exóticas valorizadas por colecionadores em Amn, Calimshan, mbia, Tethyr, Thay e Águas Profundas (além de venenos, perfumes remédios raros), de grandes matas de lenha ou mesmo seringueiras.

As riquezas de Chult não são nem um pouco exageradas. Os Sápatras Calimshan enviam um fluxo constante de escravos para abrir estra- s entre as vinhas e trepadeiras de crescimento rápido, em busca de dades arruinadas e minas conhecidas. A maioria perece, mas alguns capam para contar histórias pitorescas sobre cavernas extensas sob as lvas, infestadas de morcegos gigantes ou mantores, ou sobre cidades ruinadas, repletas de moedas, gemas e monstros a espreita, cobras de is cabeças que rastejam ou mesmo voam e onde as pedras despedaça- s são sustentadas apenas pela vegetação. Eles falam da cidade mítica Mezro, onde moram os reis-sacerdotes de Chult, cultuando divinda- s estranhas... e de criaturas assustadoras, chamadas de flagelo das pro- ndezas, que vomitam cópias vivas dos seres que devoraram.

Picos da Chama: Lar de salamandras e de outras criaturas ígneas, os cos das Chamas erguem-se acima de duas portas de ferro que condu- em ao reino dos mortos. Quando o fim do mundo se aproximar, endar, a Serpente da Noite (um monstro terrível que se alimenta dos esadelos esquecidos de todas as criaturas) derrubará essas portas e inva- rá Toril.

Vale da Honra Perdida: Um local cercado pelas partes mais densas selva, esse vale foi o último refúgio dos Eshowe (consulte História Região, a seguir) antes da sua destruição. É possível que toda a rique- dos Eshowe esteja enterrada nas cavernas locais, mas outras lendas firmam que a divindade maligna Eshowdow (Shar em outra forma) ve aqui, recrutando seguidores e planejando sua vingança. As selvas rcunvizinhas possuem grandes quantidades de Batiri e predadores turais.

Costa Selvagem: Esse trecho rochoso e inóspito ao sudoeste da costa Chult é um perigo para as embarcações. Os marinheiros ancoram ao rgo da praia, já que redemoinhos, ventanias com força de ciclones e onstros aquáticos são bastante comuns na água e, acima do mar, nossauros voadores enfrentam águias gigantes pela supremacia dos éus. As pessoas bravas ou tolas exploram as cavernas ao longo da costa, a esperança de encontrar os túneis que levam até as ricas minas ocul- s sob a selva.

Locais Importantes

Apesar dos perigos das selvas, alguns colonos determinados ainda são capazes de manter áreas civilizadas para si e para os turistas.

Forte Beluarian (povoado, 313): Esse posto avançado pertence ao Punho Flamejante, uma companhia mercenária do Portal de Baldur. Entre seus membros estão rangers, magos, clérigos e uma grande quantidade de guerreiros que podem ser contratados para qualquer trabalho que não inclua um propósito maligno. Eles são bem equipados, estão familiarizados com a selva, e até permitem que aventureiros desesperados durmam no forte em caso de grande necessidade.

Mezro (Metrópole, 28.126): Mezro é a maior área civilizada de Chult. Nos últimos anos, uma muralha mágica rodeou a cidade, impedindo que ela fosse vista e conjurando confusão nas pessoas que se aproximavam. Essa proteção foi eliminada em 1363 CV, depois de uma batalha vitoriosa contra os goblins Batiri. Hoje, ela é um refúgio seguro para os aventureiros cansados da floresta.

Mezro é uma cidade sagrada para as tribos de Chult. Ela geralmente é pacífica e quase ninguém carrega armas maiores que facas de cozinha. Qualquer criminoso irrecuperável será tatuado com um triângulo azul na testa e exilado. A cidade é governada pelos baras imortais de Ubtao, seis campeões semelhantes a paladinos, Escolhidos do deus e responsáveis pela segurança da cidade contra qualquer perigo.

A cidade tem sua própria universidade de magia, mas geralmente ela não aceita forasteiros. Depois de estudar em Mezro por vários anos, os magos retornam para suas tribos natais. Raramente eles viajam para outras regiões de Faerûn para encontrar seu destino.

Porto Nyanzaru (Cidade Pequena, 9.375): Esse porto, o maior centro comercial de Chult, foi construído de forma a priorizar suas capacidades de defesa, já que muitos piratas rondam essas águas. Existem rumores que o mestre do porto oferece tributos a uma poderosa tartaruga-dragão, que afugenta os demais monstros marinhos.

História da Região

Milênios atrás, a divindade Ubtao criou a selva e a povoou com criaturas. Há quatro mil anos, ele construiu a cidade de Mezro com suas próprias mãos e concedeu poderes aos baras — seus Escolhidos — para defendê-la. Com o tempo, Ubtao irritou-se com as exigências intermináveis das pessoas da cidade e se afastou, permitindo que os baras reinassem em seu lugar.

Percebendo que o ato de criação o afastara dos mortais, Ubtao transferiu parte da sua essência para a terra, criando espíritos da natureza e atraindo inadvertidamente a atenção de uma sombra negra. Uma tribo de humanos chamada Eshowe libertou a criatura sombria, Eshowdow, que atacou Mezro e só foi repelida depois de causar muita destruição. Em resposta, um bara chamado Ras Nsi caçou e matou todo o povo Eshowe. A maioria dos Chultianos já esqueceu os Eshowe e o crime ancestral de Ras Nsi.

Vários anos atrás, o imortal Rei Osaw (humano, LB, Pal15, Escolhido de Ubtao) abriu novamente Mezro para o mundo exterior. Suas mercadorias fluem novamente para o resto de Faerûn.

Intrigas e Rumores

Conforme mencionado acima, existem tesouros inimagináveis escondidos nas selvas de Chult... assim como perigos mortíferos. A decisão de procurar um desses tesouros (apesar dos riscos) é o que separa os aventureiros das pessoas comuns.

Dragões da Costa: As tartarugas-dragão espreitam no mar, nas fozes dos rios, em busca de presas e tributos. Os habitantes locais contratam heróis para matar ou distrair algumas dessas criaturas enquanto carregamentos valiosos escapam sem problemas. Para ficar mais interessante, alguns magos da costa desejam partes desses monstros para suas magias exóticas e itens mágicos e pagariam um bocado por suas carcaças.

Campeão Caído: O bara renegado, Ras Nsi, foi exilado há muito tempo pelo extermínio sanguinário dos Eshowe. Ele conserva uma lealdade distorcida a Mezro e renega violentamente a abertura da cidade por Osaw. Determinado a salvar a cidade de seus governantes equivocados, Ras Nsi criou um exército de mortos-vivos para destronar seus antigos companheiros e expulsar todos os forasteiros de Chult.

Tashalar

Capital: Tashluta
População: 889.920 (humanos 94%, homens-lagarto 4%, yuan-ti 1%)
Governo: Oligarquia mercante
Religiões: Chauntea, Malar, Savras, Waukeen
Importa: Carne bovina, frutas, prata, escravos
Exporta: Queijo, tecido tingido, vidro, azeite de oliva, oliva, frutos do mar, especiarias, vinho
Tendência: CN, N, NM

Mais civilizado que Chult e mais amigável que Calimshan, Tashalar é uma terra exótica de comidas estranhas, pessoas bonitas e grande riqueza. Seus artífices talentosos fazem excelentes bestas e navios velozes. Seus excelentes caçadores ostentam troféus das criaturas mais perigosas. O povo de Tashalar vive numa faixa de litoral seguro ao longo da costa sul do Mar Reluzente, evitando as Selvas Negras e entrando algumas vezes nas Montanhas Hazuk para minerar ouro ou ferro.

As uvas de Tashalar são tão perfeitas que mesmo o pior vinhedo produz vinhos que custam dezenas de moedas de ouro em Águas Profundas. Ofuscando essa riqueza e esplendor, estão os consórcios Rundeen, que sufocam o comércio, e os malévolos yuan-ti, que assolam as selvas.

Vida e Sociedade

Os maiores vilarejos de Tashalar (na verdade, pequenas cidades-estado) abrigam famílias mercantes abastadas e pomposas. Os "príncipes" dessas famílias comandam os consórcios comerciais que governam o país. As pessoas comuns que não trabalham nos campos, bosques ou vinhedos, atuam como marinheiros, construtores navais, tecelões de velas e abastecedores.

A caça é um esporte popular, e os caçadores mais bravos perseguem as criaturas mais mortíferas da selva. A comida picante e o vinho forte compõem uma refeição típica. O povo de Tashalar é obcecado com o futuro e todo adulto tem pelo menos um conjunto de cartas ou plaquetas que usa para adivinhação pessoal (as pessoas mais ricas possuem conjuntos de prata ou marfim). Todos vêem a mão de Savras o Onisciente nas suas previsões diárias, numerologia e astrologia.

Principais Características Geográficas

Tashalar é um país quente, mas arejado, com áreas planas e cobertas de jardins de vegetais, bosques de olivas e vinhedos.

Selvas Negras: Essas selvas abrigam três grandes tribos de yuan-ti; uma delas está aliada ao consórcio Rundeen. A tribo Sesehen fornece ervas exóticas e venenos aos Rundeen, em troca de escravos e transporte de espiões de sangue puro para os portos do norte. A selva tem conexões com o Subterrâneo e um dos templos do deus serpente yuan-ti tem um portal para um local similar em Hlondeth, na Orla de Vilhon.

Montanhas Hazuk: Essas montanhas produzem ouro e ferro suficiente para suprir a economia de Tashalar. Gigantes de pedra civilizados, mas irritadiços, vivem em imensas mansões de rocha nos picos remotos, trocando gemas por vinho e conhecimento por carne de tartaruga-dragão.

Selvas Mhair: Os remanescentes do antigo império yuan-ti continuam vivendo em porções isoladas dessas selvas vastas e pouco habitadas. A flor de sangue, uma erva rara extinta em todo o resto de Faerûn, é colhida aqui para o preparo de um potente bálsamo curativo. As selvas também abrigam grupos errantes de anões selvagens (sobreviventes de um reino perdido) que comercializam enormes gemas verdes e pontiagudas, sem nunca revelar onde as encontram.

Locais Importantes

Tashluta é a maior das cidades-estado de Tashalar e recebe os visitantes de outras nações de braços abertos.

Tashluta (Metrópole, 51.522): A capital de Tashalar é o porto dos estrangeiros, já que apenas aqui os habitantes locais conseguem aprender os outros idiomas de Faerûn. Eles gostam de pregar peças nos estrangeiros, geralmente envolvendo a comida incrivelmente apimentada. A cidade baniu todos os tipos de serpentes e os nativos de Tashluta matam qualquer uma que encontrarem.

História da Região

Há muito tempo, o grande império mercantil Tashtan governou a parte central da Península Chultiana. Graças a inúmeras batalhas contra Calimshan e às doenças de selva, ele foi dissolvido em nações menores; o país mais ao norte formou o conjunto de cidades-estado conhecido atualmente como Tashalar.

uma lenda da selva: o uluu thalongh

Dentre todas as lendas sussurradas sobre as selvas pantanosas e infestadas de monstros de Chult, a mais assustadora diz respeito ao Uluu Thalongh, um nome cujo significado foi perdido junto com a tribo que o concebeu.

O Uluu Thalongh é uma besta carnívora, imensa, antiga e malévola. Um estranho assobio desafinado sempre marca sua aproximação. Esse som induz as criaturas inteligentes da selva a fugirem sem pensar ou quase morrerem de medo.

Quando se aproxima da vítima escolhida, o Uluu "mescla-se" com as plantas e árvores, fazendo-as ondular e arquear. Essas ondulações se movem suavemente para os galhos, de onde atacam como imensas presas no final de tentáculos — mandíbulas cegas, que enxergam perfeitamente suas vítimas, mordendo e rasgando até que todas as criaturas próximas tenham morrido ou fugido.

Se uma das mandíbulas "morrer", o Uluu deixa a área, mas nunca será realmente destruído. Mesmo grupos de arcanos, conjurando magias ardentes e explosivas o suficiente para obliterar quilômetros de selva, já falharam em destruir essa criatura.

O comportamento mais assustador desse misterioso predador é atrair a vítima para si obrigando outras criaturas a falarem em seu lugar. Para criar um "orador", primeiro o Uluu se "amarra" a uma criatura da selva ou mesmo um humano, prendendo uma raiz no alvo. Por meio dessa raiz, o Uluu suga todos os nutrientes (fazendo o orador murchar, tornando-se uma casca vazia). Então, a criatura pode transportar seus próprios pensamentos e controle mental para o orador. Mesmo as criaturas que normalmente não falam são capazes de sussurrar palavras roucas, numa tentativa de atrair os humanos para as mandíbulas do monstro. Muitas vezes, os oradores pedem socorro ou simulam pedidos distantes de ajuda — com mais freqüência, eles surgem como ajudantes ou companheiros que o Uluu já matou.

Quem ou o que realmente o Uluu Thalongh é permanece um mistério insolúvel.



Caçadores atacam um ninho de yuan-ti na densa floresta.

Como um reino mercantil poderoso, Tashalar protege suas fronteiras om esquadras de navios robustos, embora a maioria dessas embarcações steja sob a influência de um consórcio de comerciantes agressivos onhecido como Rundeen. A organização chegou a Calimshan através de ma parceria com os Cavaleiros do Escudo, uma guilda de espiões ativa m Amn, Calimshan e Tethyr. Hoje, as embarcações de Tashalar nave- am até os portos de Calimshan e do Lago de Vapor, levando mercado- ias para atender clientes em qualquer lugar de Facrûn.

Intrigas e Rumores

eralmente, as aventuras em Tashalar começam pela cidade de Tashlu- a, mas as cordilheiras de montanhas e florestas não mapeadas podem trair aventureiros em busca de locais pouco explorados.

Luta pela Coroa: Acredita-se que o assassinato e a chantagem dos rínicipes das famílias regentes foram orquestrados por alguém que eseja entronizar um único nobre como governante-chefe de Tashalar. maioria considera que os membros dos Rundeen ou os yuan-ti estão nvolvidos, junto com diversas famílias mercantes pouco influentes. odos os lados começaram a contratar mercenários e aventureiros para ua proteção e um possível contra-ataque aos supostos inimigos.

Elevação: Um navio afundado há muito tempo, recoberto de algas narinhas, com a tripulação reduzida a pilhas de ossos incrustados de orais, emergiu do fundo do mar perto do porto de Tashluta e navegou té as docas, causando muito terror. As autoridades locais rebocaram o avio para um cais particular e se recusaram a revelar seu conteúdo. Na manhã seguinte, toda a tripulação de esqueletos tinha sumido e árias pessoas foram encontradas mortas nas ruas desde então.

samarach

ouco se conhece desse reino, já que ele está separado do resto da penín- ula por selvas densas e montanhas irregulares. Os exploradores de Tas- alar dizem que ele é povoado por covardes, que se entrincheiram em idade muradas durante a noite. Os nativos escondem os caminhos para uas cidades e as passagens entre as montanhas com ilusões.

Thindol

Amplos campos de grama alta cobrem essa terra, lar de uma raça de humanos similar aos Chultianos, mas famosa por sua velocidade inacreditável. Os anões dourados vivem nos vales e montanhas, com suas cavernas tilintando ao som das armas que são forjadas para lutar contra as hordas de kuo-toa dos túneis inundados no subterrâneo. Os kuo-toa se aliaram com os yuan-ti que possuem traços de cobras aquáticas.

Terras Gélidas

A região conhecida como Terras Gélidas engloba os territórios adjacentes ou próximos da Grande Geleira, ou seja: Damara, Narfell, Sossal e Vaasa. Seu clima inóspito se deve principalmente à influência da geleira. Esse conjunto de nações é chamado erroneamente por muitos de Terras da Pedra Sangrenta, mas esse título se refere apenas a Damara e Vaasa. Esparsamente habitada, mas rica em minérios, essa região atrai estrangeiros em busca de riqueza rápida. Contudo, a maioria rapidamente se assusta com a hostilidade do meio ambiente e a agressividade das tribos nativas.

Damara

Capital: Heliogabalus
População: 1.321.920 (humanos 87%, anões 6%, halflings 4%, meio-orcs 2%).
Governo: Monarquia
Religiões: Ilmater, Silvanus, Tempus (Bárbaros)
Importa: Comida, gado de corte, madeira
Exporta: Gemas, ouro, ferro e prata
Tendência: LN, N, NM

Ao norte de Impiltur e ao leste do Mar da Lua, jaz o outrora poderoso reino de Damara, agora se reconstruindo após décadas de guerra contra seus vizinhos, além dos confrontos contra os orcs e os gnolls das

ontanhas. Tolerantes com todas as raças e a maioria das religiões, o
ís é receptivo aos visitantes, especialmente àqueles capazes de elimi-
ır monstros. Os interessados em política e aventura descobrem inú-
eras oportunidades no local.

Damara mantém relações amigáveis com seus vizinhos e administra
n próspero comércio de gemas, embasado em suas enormes reservas
calcedônia (conhecida como "pedra-sangue" por sua tonalidade ver-
elha). No entanto, os líderes de Damara estão vigilantes com o reino
zinho de Vaasa e estão preparados contra qualquer ameaça estranha
ıe surgir daquela terra.

Vida e Sociedade

robusto povo de Damara vem trabalhando duro para reconstruir seu
ino. Apesar de muitos estarem desgostosos e lamentarem amarga-
ente a perda de seu antigo estilo de vida, o culto de Ilmater lhes dá
rça diante das dificuldades e aumenta as esperanças no futuro. Os
aladinos do Deus Sofrido (especialmente a Ordem do Cálice Dourado)
o comuns, assim como os monges do Mosteiro da Rosa Amarela pró-
mo da Geleira do Verme Branco.

Apesar das dificuldades recentes, os Damaranos têm orgulho do seu
aís, que promove a coexistência pacífica entre humanos, anões, hal-
ings e meio-orcs. Suas minas produzem metal e gemas suficientes
ara arcar com os reparos necessários e a colônia svirfneblin sob o
asso da Pedra Sangrenta recentemente inaugurou uma escola de
nagia de ilusão.

Principais Características Geográficas

s poucas estradas de Damara geralmente são intransitáveis no inver-
o, mas os rios conectam o interior do país com a capital. Nos períodos
uentes, botes e barcos viajam por suas águas frias e ligeiras e no inver-
o, o rio congelado serve como estrada para trenós puxados a cavalo.

Passo da Pedra Sangrenta: Essa é a única passagem verdadeira atra-
és das Montanhas Galena. Quem controlar esse passo dominará o
omércio entre Vaasa e Damara e será capaz de impedir exércitos com
acilidade. Essa região abriga o Portal da Pedra Sangrenta (cidade
rande, 13.233), uma pequena floresta e um lago elevado nas
nontanhas.

Floresta da Terra: Essa pequena e compacta floresta é extremamen-
e resistente, crescendo novamente em poucos anos sempre que é
errubada. Contam as lendas que há muito tempo um grande druida
nfeitiçou a floresta para desafiar a geleira e, desde então, ela nunca
nais ficou coberta de gelo. Os monstros geralmente evitam o local.

Montanhas Galena: Esses picos irregulares são recobertos com gelo e neve e habitados por milhares de goblins e gigantes, além de outros humanóides. Os integrantes de quatro comunidades anãs escavam as montanhas em busca de ferro, prata e pedra-sangue: as Minas de Pedra Sangrenta (aldeia, 500), Salão da Colina Longínqua (vila pequena, 1500), Esporão de Ferro (vila pequena, 1000) e um novo povoado de anões dourados, o Salão do Martelo de Fogo (povoado, 300). Patrulhas de anões bem armadas mantêm os monstros afastados. O Subterrâneo é muito próximo e os habitantes das cidades drows, derro e duergar também exploram os veios subterrâneos das Montanhas Galena. As cidades de Melvaunt e Mulmaster financiam campos de mineração fortificados no sopé das colinas, a oeste.

Locais Importantes

Com um governo ainda redefinindo os limites de suas responsabilidades depois da invasão das hordas de um lich maligno, Damara é uma terra ideal para aventureiros.

Os Portões: Essas duas muralhas guardam as saídas do Passo da Pedra Sangrenta. Os Portões contêm estoques de alimento para o caso de invasões e são patrulhados regularmente. O Portão de Damara tem cinco quilômetros de comprimento e nove metros de altura; ele é cravado por torres a intervalos regulares, armadas com balestras. Existe um castelo em ambos os lados. O Portão de Vaasa tem cerca de um quilômetro de comprimento e 18 metros de altura, com torres similares, mas nenhum castelo. Muitos aventureiros acampam dentro do Portão de Vaasa, usando-o como base para caçar os monstros da região.

Heliogabalus (Metrópole, 44.111): Essa é a antiga morada do trono de Damara, agora reclamado pela nova monarquia. Uma cidade comercial próspera, ela é literalmente o fim da linha para as companhias mercantes que viajam para o norte a partir de outras áreas de Faerûn. Heliogabalus abastece toda Damara com mercadorias estrangeiras e é influenciada por guildas comerciais independentes.

Até cinco anos atrás, a cidade não tinha exércitos, apenas mercenários controlados pelas guildas. O novo rei ordenou que as guildas dispensassem seus mercenários e que os velhos paladinos de Ilmater agora liderassem os recrutas na proteção da cidade.

Trilha da Mensagem (Cidade Grande, 14.116): Esse magnífico baronato foi construído ao redor de um imenso castelo fortificado. A cidade e o baronato mantêm uma relação amigável com a nação de Impiltur. O Barão Donlevy, o Jovem (humano, LN, Gue3/Lad3) que sobreviveu escondido ao reinado do Rei-Bruxo, obteve essa aliança para endossar o Rei Dragonsbane (ou Ruína dos Dragões). Atualmente um nobre rico, o barão é a principal ligação do rei com Impiltur.

Geleira do Verme Branco

Partindo dos picos das montanhas Esporão da Terra (consulte a seção de Impiltur, a seguir), existe um rio congelado que jorra do penhasco para o Mar da Lua de um lado e para o Lago Gelo Derretido, entre Impiltur e Damara, do outro. A Geleira do Verme Branco tem esse nome devido aos remorhaz que vagam na região, geralmente em rebanhos de uma dúzia ou mais, supostamente liderados por um "rei" verme de tamanho gigante. Os aventureiros contam histórias de suas fugas de gigantescas aranhas das neves ou de remorhaz com cabeças repletas de longos tentáculos. Além disso, a geleira também abriga muitas criaturas menores.

As antigas histórias afirmam que essa região já foi parte da Grande Geleira que cobria todas essas terras. Os sábios modernos alertam que existe alguma coisa sinistra atuando acima ou abaixo desse gelo. Eles sugerem que a geleira fica muito ao sul e sua latitude também é muito baixa para agüentar o clima sem uma magia de frio de grandes proporções; talvez a segurança de toda Faerûn dependa de desvendar o que controla essa magia e seus motivos — ou pelo menos descobrir a verdadeira natureza e poderes dos "vermes brancos".

Supervisionando a geleira, encontra-se a Cidadela do Verme Branco, construída do lado irregular de um dos mais elevados picos do Esporão da Terra. Essa fortaleza mal-organizada de sacadas, janelas e torres inclui túneis nas rochas subterrâneas, além de infindáveis salas, passagens e catacumbas antigas. A cidadela é mais famosa pelo Mosteiro da Rosa Amarela, uma casa sagrada de Ilmater. Os monges aqui veneram o Deus do Sofrimento, fazem vinho de arando, mantêm arquivos sobre as Terras da Pedra Sangrenta e preservam o trabalho dos fiéis em um espetacular museu de arte e trabalhos manuais. Eles também reúnem e registram as notícias locais de Damara, Impiltur, Narfell e Vaasa.

Como a Trilha da Mensagem geralmente é a primeira cidade que os orasteiros de Damara visitam, diversos negócios abrangem somente o ornecimento de trabalhos incomuns para aventureiros.

História da Região

Damara foi fundada há quase 300 anos na dinastia dos Penas de Sangue. Originalmente, ela era um próspero reino comercial enriquecido pelo erro, prata e pedra-sangue (vendidos em barras que valiam 25 PO, goras consideradas "dinheiro amaldiçoado" que traz má sorte), mas aiu em desgraça devido a uma guerra de doze anos contra invasores de Vaasa, a terra ao noroeste.

O Rei-Bruxo de Vaasa liderou um exército de gigantes, goblins, orcs mortos-vivos e acabou triunfando sobre o Rei Virdin Pena de Sangue, o Vau de Goliad. As criaturas sombrias ocuparam o norte de Damara, nas fugiram e se dispersaram depois que o Rei-Bruxo foi derrotado por m bando de aventureiros locais. Gareth Ruína dos Dragões foi capaz e estabelecer uma aliança vital com os nobres menores, com o apoio os cidadãos comuns, e foi coroado rei de Damara em 1359 CV.

Desde a unificação de Damara, o Rei Ruína dos Dragões (humano, LB, Pal20/Clr5 de Ilmater) tem trabalhado para reconstruir a economia de sua nação e a força de seus exércitos. Damara se recuperou da uerra com Vaasa e vigia os Portões para impedir invasões futuras do izinho. As relações comerciais com Impiltur são favoráveis e a aceitação das barras de pedra-sangue está aumentando.

O Rei Gareth está tentando atrair aventureiros para sua terra, umentando a reputação desafiadora de Damara. Seus agentes falam de montanhas ricas em minérios, da proximidade repleta de monstros de Vaasa, da escola de ilusionistas dos gnomos dos subterrâneos e das oportunidades que a região oferece. Gareth até mesmo ofereceu títulos menores de nobreza para pessoas bondosas, dispostas a construir suas asas e jurar lealdade a Damara. Esses incentivos estão funcionando e xiste agora um fluxo constante de aventureiros para o reino.

Intrigas e Rumores

Os heróis encontram diversas oportunidades nas montanhas infestadas e monstros e nas terras do norte. Os exploradores podem conseguir restígio graças à indefinição política enfrentada pela nação.

O Legado do Rei-Bruxo: As atividades dos bandidos nas Montanhas Galena e ao norte de Damara estão ligadas a Cidadela dos Assassinos, ma organização maligna que apoiava o Rei-Bruxo. Auxiliados pelas nagias conjuradas pelo mago maligno Knellict (humano, LM, Mag15/Ass4), os bandidos são difíceis de rastrear e muito eficazes em uas investidas. A captura de um desses bandidos pode levar a descoberta da localização da Cidadela e a extinção do último vestígio do poder le Zhengyi.

Conexões Subterrâneas: Recentemente, os mineradores do Esporão la Terra alcançaram uma seção outrora desconhecida do Subterrâneo. A grande caverna que eles descobriram contém um mar congelado e credita-se que esteja conectada a diversas cidades malignas famosas. Grupos de aventureiros estão se reunindo para explorar essas áreas e napear as diversas passagens e cavernas escuras.

Narfell

Capital: Bildoobaris (apenas no verão)
População: 36.720 (humanos 99%)
Governo: Tribal
Religiões: Lathander, Tempus, Waukeen
Importa: Roupas, jóias
Exporta: Cavalos
Tendência: CN, CB, CM

Um país onde somente os mais fortes sobrevivem, Narfell é uma terra le solo infértil que suporta apenas grama rala. O povo dessa região, que e organiza de forma tribal, é chamado de Nars, cavaleiros ferozes cuja crença prega o julgamento das pessoas segundo suas ações. Seu lema, "ações e não sangue", demonstra seu desprezo com os indivíduos que esperam um tratamento distinto em função de portarem "sangue nobre". Algumas tribos são hostis com os estrangeiros, mas todas colocam suas diferenças de lado uma vez por ano, durante seu grande encontro comercial.

Além dos cavaleiros, essa região abriga yetis da tundra (macacos atrozes) e hordas de robgoblins nas montanhas. A Antiga Narfell foi um poderoso estado governado por magos e destruído nas guerras contra o extinto império de Raumathar. O povo bárbaro que vive aqui não se lembra muito desse passado civilizado, mas algumas vezes os Nars encontram cidades soterradas, repletas de poderosos itens mágicos de batalha.

Vida e Sociedade

Essa savana seca e plana abriga vastos rebanhos de carneiros e bois selvagens — assim como os cavaleiros nômades que se alimentam deles. Os Nars se movem com sua comida, erguendo "encruzilhadas" (aldeias de tendas temporárias) sempre durante a noite. Eles se reúnem anualmente em Bildoobaris na Feira Comercial, que dura uma semana (dez dias), para encontrar os comerciantes estrangeiros numa imensa cidade de tendas.

Na Feira, as 27 tribos Nars determinam uma política comum para assuntos externos como as guerras e aproveitam para se encontrar com as delegações estrangeiras de comércio. Durante o resto do ano, mensageiros velozes conservam a comunicação entre os chefes tribais caso seja necessário.

Os Nars são unidos de forma desorganizada em um conselho tribal, liderado pela maior tribo, a Harthgroth. Essa tribo aglomera quatro mil cavaleiros, sob o comando do velho guerreiro de cabelos grisalhos Thalaman Harthgroth (humano, N, Bbr5/Gue11). Ela considera os estrangeiros uma fonte de riqueza, não apenas inimigos que devem ser roubados ou mortos. As outras tribos são mais hostis — especialmente os Creel, que atacam forasteiros e outros Nars sem perguntar, diferente dos Vars, que recebem bem os estrangeiros e almejam se tornar mais parecidos com eles. Os Dag Nost são tão civilizados quanto os cidadãos de Impiltur.

As tribos Nars não usam símbolos, uniformes, cores específicas ou estandartes de identificação. Um forasteiro diferente de um Nar — pele morena, cabelos negros longos, presos num rabo de cavalo, roupas desgastadas e incrivelmente hábeis em cavalgar — sempre viaja em perigo. Os cavalos Nars são altos, resistentes, fortes e agüentam grandes provações. Eles são a principal riqueza e a principal mercadoria de Narfell, cujo povo adora o comércio e tem uma queda (especialmente os homens) por jóias e roupas coloridas.

Principais Características Geográficas

As planícies limpas de Narfell apresentam poucas características dignas de nota. Entretanto, existem pontos interessantes abaixo delas, incluindo os resquícios do império antigo que outrora dominou a região.

Lago do Laço Gélido: Formado com o degelo da Grande Geleira, esse lago apresenta água pura e peixes em abundância. A água é tão fria que um nadador pode morrer se ficar mais de 10 minutos dentro dela. Lar de criaturas aquáticas incomuns, o lago também é conhecido pelos agressivos ursos atrozes que vivem nas suas margens.

Locais Importantes

As "cidades" de Narfell consistem principalmente de simples vilas onde os nômades se reúnem.

Bildoobaris (Metrópole 33.048, apenas no verão): Durante uma dezena a cada verão, as tribos Nars formam uma imensa cidade de tendas. Quilômetros de tendas feitas de pele de animais recobrem a região e os nativos dão boas-vindas aos mercadores de outros países durante um curto período de tempo. Eles trocam cavalos e itens reti-



Feira Comercial em Narfell

rados das ruínas por roupas, jóias, rações secas, armas e armaduras de qualidade para cavalos.

História da Região

O país de Narfell é tão antigo quanto as Guerras do Portal Orc que assolaram Mulhorand. Os mercenários contratados para enfrentar os invasores orcs estabeleceram essa nação. Depois, eles e seus inimigos de Raumathar reclamaram partes do norte do império de Mulhorand. Com o tempo, as duas nações entraram em guerra e ambas solicitaram auxílio para Unther e Muhorand, mas nenhum deles atendeu esse pedido, temendo as profecias sobre a destruição mútua que essa guerra causaria.

A última batalha entre Narfell e Raumathar envolveu demônios, dragões e grandes magias que incineraram cidades inteiras. Quando a fumaça se dissipou, as duas nações estavam destruídas e suas populações dispersas em pequenas tribos e conclaves pela terra devastada. Desde então, Narfell sobrevive dessa forma, decadente e ignorando sua antiga glória. Certos legados se conservaram em grandes armas e nomes heróicos, que remontam até o grande reino de Narfell há milhares de anos, ostentados por alguns Nars.

Intrigas e Rumores

Aventurar-se em Narfell significa lidar com as tribos nativas. Assumindo que os heróis encontrem Nars que simplesmente não os ataquem de imediato, eles ainda precisam "provar" que merecem ser ouvidos.

Apostando um Direito: O Rei Gareth Ruína dos Dragões de Damara estabeleceu uma relação amistosa com Thalaman Harthgroth e obteve permissão para explorar o lado de Narfell das Montanhas Pináculo dos Gigantes em troca de um dízimo de gemas e jóias. Agora, os barões de Damara precisam achar localizações adequadas para a mineração e proteger essas áreas contra ataques de humanóides hostis.

Vaasa

Capital: Nenhuma
População: 145.440 (humanos 60%, anões 30%, orcs 9%)
Governo: Nenhum (antes uma ditadura)
Religiões: Panteões anão e orc
Importa: Comida, armas
Exporta: Peles, gemas
Tendência: CM, LN, N

Essa região desolada, formada por charcos congelados e tundras, abr gava o poderoso trono do lich Zhengyi, o Rei-Bruxo, até ser derrubad por um grupo de aventureiros. Vaasa é novamente uma terra abando nada, com poucas fazendas, e habitada por humanóides malignos outros monstros. O que a terra carece de hospitalidade, ela oferece em riquezas sem dono, já que as montanhas de Vaasa são ricas em meta e gemas, especialmente pedra-sangue. Quilômetros de montanhas nã foram reclamadas por nenhuma civilização, e muitos garimpeiro viajam para o local na esperança de achar gemas tão grandes quanto punho de um homem — e sobreviver o suficiente para vendê-las.

Vida e Sociedade

Vaasa é um local frio e assustador, de solo pobre e inadequado par grandes povoados sem a ajuda de magia. Durante o verão curto, a terr congelada vira um lamaçal, tornando a viagem mais difícil que n inverno, quando são comuns os trenós puxados por cães e os esqui Numerosos bandos de humanóides vasculham as planícies e as monta nhas locais em busca de caça, principalmente alces e pequeno herbívoros. Outros humanóides se contentam em devorar os corpos da tribos inimigas.

Os povoados humanos da região são protegidos ou estão em área escondidas, onde dificilmente serão encontrados. A vida é árdua e

povo é resistente, silencioso e mau-humorado. Os moradores das planíies falam uma mistura de Comum e Anão, enquanto os habitantes dos povoados remotos nas montanhas (e os próximos a Palischuk) usam muitas palavras orcs.

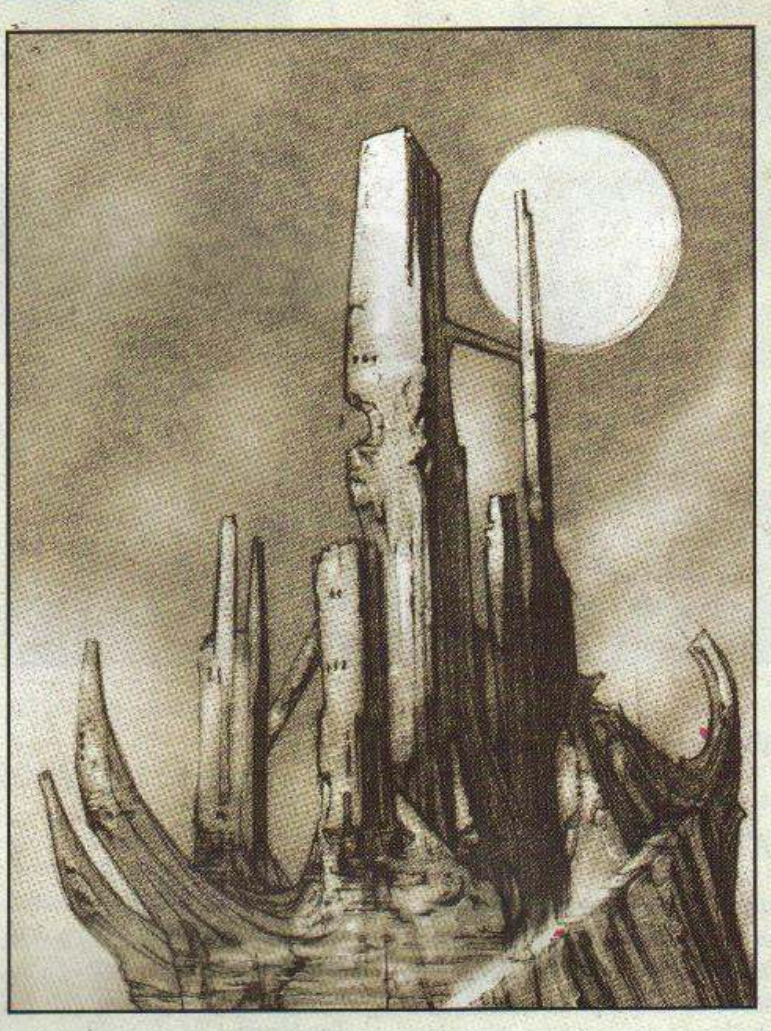
Principais Características Geográficas

Rodeada por montanhas e pela Grande Geleira, Vaasa está literalmente isolada do resto de Faerûn.

Lamaçais Abissais: Essas grandes áreas de lama e arbustos apodrecidos, muitas vezes difíceis de serem percebidas, são armadilhas mortíferas para os desatentos, pois são capazes de arrastar uma pessoa forte como o abraço de um gigante. Algumas delas se formam em volta de fontes de água quente, que segundo contam as lendas, são alimentadas por energia mágica. A água dessas fontes tem a reputação de aprimorar habilidades, curar ferimentos e até mesmo reproduzir magias poderosas.

Grande Geleira: Formada a partir do colar de gelo mágico da deusa Ulutiu, essa geleira tem recuado consistentemente durante séculos. Há 300 anos, ela cobria Damara e Vaasa. Algumas tribos humanas (os Ulutiuns) vivem nas partes remotas da geleira, viajando ocasionalmente para as "terras quentes" em busca de comida e armas de ferro. Dentro do território coberto pela geleira, encontra-se a cadeia de montanhas Novularond, uma região que supostamente abrigava cidades perdidas livres do gelo.

A Geleira abriga dragões brancos, remorhaz, flores de neve (plantas comestíveis que florescem no vento gelado), flores de gelo, "vermes do gelo" (coisas peludas e brancas, do tamanho do braço de um homem, que vivem de água derretida e flores de neve), rothés "fantasmas" ou brancos e até mesmo gelugons errantes. Esses últimos são as "Presas Gélidas de Iyraclea", serviçais de uma sacerdotisa humana antiga e poderosa que se intitula "a Rainha do Gelo".



Castelo dos Perigos

Iyraclea (humana, NM, Clr15/Dis5/Hir5 de Auril) é a senhora da Grande Geleira. A partir do seu reino abaixo do gelo, ela atrai magos jovens e vigorosos para realizar suas tarefas desconhecidas, embora indubitavelmente malignas. Iyraclea cultua Auril, a Donzela do Frio, e controla magias de poder incrível, incluindo algumas criadas por ela, como a *navalha de gelo*, o *punho de gelo* ou as *presas do frio*. Poucos conseguiram vislumbrar seu castelo esculpido em gelo e viver para contar a história.

Locais Importantes

Apesar dos riscos, o Castelo dos Perigos é o local mais importante e visitado de Vaasa, uma terra bastante vazia no momento.

Castelo dos Perigos: Vaasa se tornou um caldeirão da maldade décadas atrás quando, graças à obra de demônios, uma fortaleza de pedra negra se ergueu em uma única noite. O Castelo dos Perigos fica nas margens do Lago das Lágrimas e foi o trono do lich Zhengyi, auto-intitulado Rei-Bruxo de Vaasa. Com a ajuda dos seus demônios, ele reuniu exércitos de lobos atrozes, gigantes, goblins, orcs e mortos-vivos para conquistar Damara.

Esse castelo feito de ferro está em ruínas no momento, repleto de monstros escondidos e esperançosos aventureiros em busca da magia de Zhengyi. O castelo ruiu quando Gareth Ruína dos Dragões liderou seus heróis para Vaasa e acabou com o poder do lich.

Com freqüência, um dragão constrói seu covil no topo do Castelo dos Perigos, apenas para ser eliminado ou afugentado por aventureiros ou alguma coisa terrível a espreita, que evidentemente se alimenta de coisas tão grandes e poderosas quanto os maiores dragões.

Darmshall (Cidade Pequena, 5.333): O grupo de aventureiros Dez Lâminas fundou essa aldeia fortificada a sudoeste de Vaasa, próximo aos picos sul de Galena. Ela resistiu a ascensão e queda de Zhengyi e hoje é o centro de um território pequeno, mas crescente, de fazendas e ranchos de gado.

A protegida Darmshall possui grandes celeiros e arsenais subterrâneos, assim como uma tropa bem armada com quase 500 soldados treinados, sob o comando do incansável guerreiro Gelgar Resvala-Garras (humano, LN, Rgr15 de Helm). Existem poucas mulheres nessa cidade e Geldar mandou seus recrutas para a Orla do Dragão, Telflamm e Impiltur, em busca de esposas para os homens de Darmshall.

Salões do Vale e Talagbar: Os recentes degelos nas margens da Geleira do Avanço Frio revelaram duas minas anãs congeladas há muito tempo. Elas são ricas em pedras-sangue, esmeraldas, rubis, e possuem alguns veios de ferro e cobre.

Palischuk (Cidade Pequena, 9.211): Essa vila a leste do Castelo dos Perigos é uma fortaleza construída sobre uma cidade arruinada, erigida por meio-orcs. Eles lutaram bastante para conquistar a amizade dos povoados próximos — e conseguiram. A cidade negocia de forma pacífica e honrada com o Portal da Pedra Sangrenta, Darmshall e os anões vizinhos, mas os humanos continuam a vigiá-los zelosamente.

História da Região

Durante quase toda sua existência, Vaasa foi uma terra congelada praticamente incapaz de suportar vilarejos civilizados. Nada além de tribos de humanóides, caçadores, mateiros e fazendeiros esparsos habitaram a região durante séculos. A chegada de Zhendyi e a criação da sua fortaleza em 1347 CV transformou Vaasa em uma nação militar de goblinóides, orcs, gigantes, mortos-vivos, demônios, bandidos e hábeis assassinos, todos com intenções de conquista.

Os exércitos de Vaasa atacaram e venceram o povo de Damara, dividindo essa nação em baronatos menores. O famoso Rei-Bruxo desapareceu por algum tempo e um grupo de heróis surgiu para derrotar as legiões abissais e depois o próprio lich, desmoronando parte do Castelo dos Perigos. A Vaasa atual retomou seus antigos caminhos, com bandos de monstros vagando livres e nenhuma autoridade central. No entanto, acredita-se que os bandidos e assassinos permanecem escondidos em algum lugar do país, tramando sua vingança.

Intrigas e Rumores

lagias grandiosas significam tesouros enormes — é nisso que os aventreiros acreditam, pelo menos. O Rei-Bruxo foi destruído, mas seu traalho permanece intacto, desde as ruínas do Castelo dos Perigos até as iaturas que o serviam.

Caça aos Monstros: O Rei Gareth Ruína dos Dragões de Damara tá preocupado com a grande quantidade de humanóides que vivem s montanhas e planícies de Vaasa. Ele aumentou a recompensa sobre eliminação de goblins, bugbears e gigantes para 5 PO, 15 PO e 200 O respectivamente, na esperança de convencer os aventureiros a arrisr seu destino no local. Quantidades alarmantes desses humanóides tão se reunido perto das ruínas do Castelo dos Perigos, talvez a servi- de algum novo poder sombrio.

ossal

sse reino remoto, bem ao norte de Narfell, tem pouco contato com o sto de Faerûn. Uma ou duas vezes por ano (geralmente no verão), os sitantes de Sossal chegam em Damara, trazendo peles, carne de foca Grande Geleira, itens de madeira trabalhada e ouro. Eles partem com mas anãs, prata e vários tipos de carne para vender ao povo da geleira.

Alguns Sossrims têm poderes naturais, semelhantes a magia druídi-, e podem se mesclar com as plantas, atravessar caminhos impenetráis para outros, ou mesmo se transportar de uma árvore para outra. a verdade, os móveis adornados e suavemente lisos desse povo, que são ndidos a preços elevados em Sembia, não foram entalhados, mas culpidos pelas mentes dos "entalhadores" de Sossal.

Cormyr

apital: Suzail
opulação: 1.360.800 (humanos 85%, meio-elfos 10%, elfos 4%).
overno: Monarquia
eligiões: Chauntea, Deneir, Helm, Lathander, Lliira, Oghma, Malar, Milil, Selûne, Silvanus, Tempus, Tymora, Waukeen
nporta: Vidro, marfim, especiarias
xporta: Armaduras, marfim trabalhado, tecido, carvão, comida, espadas, lenha
endência: LB, LN, NB



undado há mais de mil anos, o reino de ormyr se beneficiou de uma monarquia iluminada, cidadãos trabalhadores e na localização privilegiada. Essa nação é deada por montanhas, florestas e povoos de humanóides malignos. Conhecida or seu exército bem treinado e seu grupo ivo de conjuradores sancionado pelo gover-, Cormyr ostenta uma excelente culinária, ma população honesta, mistérios estranhos e contos abundantes com outras partes do mundo.

Desafiada recentemente por famílias nobres traiçoeiras, exércitos de oblins e orcs, fome, um destruidor dragão vermelho ancião e pela orte do seu amado monarca, Cormyr agora luta para manter seus rritórios. Uma de suas cidades está em ruínas e grandes quantidades humanóides malignos ainda rondam o país — hoje, a nação precisa indivíduos capazes e dispostos a proteger a coroa e enfrentar seus imigos.

Vida e Sociedade

mbora existam fortes razões para justificar o contrário, Cormyr é uma rra resistente e próspera. Apesar do seu passado violento, da constan- vigilância armada contra as feras e os perigos fronteiriços, além das reqüentes intrigas traiçoeiras, os cormyrianos permanecem cidadãos leais, felizes, prósperos e amantes da paz. Apesar dos sérios reveses sofridos nos últimos dois anos terem abalado o reino, a população acredita que dias melhores virão e está disposta a trabalhar por esse objetivo.

A família Obarskyr governa Cormyr, assistida pelos sábios Magos Reais. O longo reinado de Azoun IV, ajudado pelo antigo Mágico Real Vangerdahast, deu ao reino um legado de estabilidade e prosperidade que é invejado em toda Faerûn.

Abaixo da família real, há um grupo de famílias nobres, ricas, sofisticadas e muitas vezes divididas. Os Arcanos de Guerra — uma força de magos e feiticeiros de batalha sob o comando sensato de magos como Caladnei — controlam os excessos reais e dos nobres. Como disse o sábio Bradaskras de Suzail, os Obarskyr, a nobreza e os Arcanos de Guerra "representam as três pernas de um banco utilizado pelas pessoas comuns".

A maioria dos habitantes de Cormyr é composta de fazendeiros, rancheiros, criadores de cavalos, mateiros ou artesãos. O país também tem um exército razoável e capaz, os Dragões Púrpuras — não confunda com Azoun IV, o rei que detinha esse título ou com o dragão púrpura Thauglor, o maior e mais poderoso ancião da Orla do dragão.

Principais Características Geográficas

O Reino das Florestas é uma terra verdejante e agradável, rodeada de montanhas e bem abastecida por suas próprias fazendas e ranchos. Florestas antigas, profundas e exuberantes dominam a paisagem e a natureza nacional. O dragão, o alce e o unicórnio simbolizam a região nas histórias, nas baladas e na heráldica: O dragão representa as florestas antigas e nunca dominadas totalmente; o alce simboliza o esporte real (assim como os nobres e a riqueza), e a caça farta para todos na terra; o unicórnio indica os mistérios escondidos e a serenidade do coração das florestas — além do abrigo que a abundância verdejante sempre ofereceu aos Cormyrianos diante do perigo. Até mesmo os reis da nação já se aproveitaram dessa proteção nos tempos mais sombrios do reino.

Pântanos do Mar Distante: Uma civilização arruinada, que antecedeu os elfos, descansa nesses charcos horrorosos. Os únicos resquícios são prédios enfeitados, feitos de um vidro tão resistente quanto o aço. Todos que encontram essas estruturas raramente sobrevivem muito tempo, já que o pântano está repleto de doenças e pragas. As ruínas escondem ouro e estranhas criaturas, que atraem os aventureiros, apesar dos perigos.

Floresta Hullack: Outrora parte da floresta de Cormanthor, Hullack costumava definir a fronteira oriental de Cormyr. Ao longo do próspero reinado de Azoun IV, inúmeras pessoas se estabeleceram na sua margem e sua extensão diminuiu significativamente. Hullack é a floresta primária de Cormyr, com vales escuros e escondidos que permaneceram obscuros por décadas. Criaturas fantasmagóricas e monstros bizarros enriquecem as lendas locais, e os orcs e goblins são visitantes freqüentes dos Picos do Trovão. Os fiscais do reino constantemente direcionam aventureiros para essa área, na esperança de dominar a floresta.

Floresta do Rei: Esse é o fragmento mais ocidental de Cormanthor, há muito abandonado pelos elfos em favor da humanidade. Com pouca vegetação rasteira, rica em vida selvagem e árvores de copas elevadas, a Floresta do Rei pertence inteiramente à coroa e costumava ser um local agradável para passear. Contudo, atualmente ela é habitada por orcs expulsos de Arabel. A floresta não possui ruínas conhecidas e criaturas destruidoras nunca usaram o local como covil — até a chegada dos orcs.

Pântano de Tun: Parente dos Pântanos do Mar Distante, o Pântano de Tun também abriga uma civilização extinta. Histórias antigas alegam que duas cidades-estado lutaram entre si, liberando terríveis magias na guerra, aconselhadas por uma velha mulher, provavelmente uma agente ou manifestação de uma divindade maligna. Existem bandos humanos que saqueiam as caravanas saídas de Cormyr e habitam as partes do pântano ainda isentas de doenças. Eles são liderados pelo senhor dos bandidos, Thaalim Torre Archote (humano, LM, Gue10).

Terras Rochosas: Um grande território rochoso e desolado entre os icos da Tempestade e Anauroch, essa região é habitada por pequenos rupos de militantes goblins, gnolls, orcs e humanos, chamados coletiamente de "saqueadores da fronteira". Durante décadas, os governanes de Cormyr ofereceram generosos dotes de terra para os ventureiros dispostos a pacificar essas terras e criar um reino humano. s Zhentarim, por outro lado, ativamente organizam os bandos goblins omo saqueadores, mas obtêm apenas sucessos ocasionais nessa tarefa.

Picos da Tempestade: Essas montanhas hostis são enormes e afiadas, formando uma grande muralha, interrompida apenas no Passo do Chifre Alto e no Passo dos Gnolls, que são guardados respectivamente elo Castelo do Chifre Alto e pelo Castelo do Desfiladeiro. Os Picos da empestade protegem Cormyr de ataques, mas também limitam sua xpansão para o norte e oeste. Embora tribos humanóides vivam nas ontanhas, seu poder acabou há uito tempo. Elas representam meaça apenas quando um xamã ou árbaro carismático consegue reuni-as para realizar alguns saques. Parte as tribos estão aprendendo a negoiar pacificamente, trocando minério e ferro e peles por comida e ouro. As emais tribos, no interior dos Picos da empestade, não gostam dos habitantes das planícies e preparam emboscaas contra os exploradores. Diversos rcs, sobreviventes do ataque a rabel, fugiram para o leste dos Picos a Tempestade e muitos vagam pela egião plana entre as montanhas e a idade. Esses montes também abriam dragões solitários, que costumam espertar após um longo descanso ara realizar sua última revoada randiosa.

Os Picos da Tempestade sustentam ois povoados humanos permanentes. O Pico da Águia (povoado, 153) é onstruído sobre uma enorme região értil e constitui uma parada popular le caravanas, enquanto o Penhasco da Caveira (povoado, 270) é uma comunidade mineradora ofuscada por uma grande pedra, considerada um santuário de Kelemvor.



Antigas ruínas de vidro nos Pântanos do Mar Distante

Picos do Trovão: Batizadas devido às súbitas e devastadoras tempestades que irrompem durante todo o ano em seus picos, essas montanhas selvagens e inabitadas por humanos abrigam tribos de orcs e goblins que não morrem de amores por Cormyr, Sembia ou a Terra dos Vales. Esses humanóides saqueiam constantemente os povoados humanos, a despeito das patrulhas de Cormyr, e os viajantes são aconselhados a partirem armados e ficarem atentos. As passagens nas montanhas ficam bloqueadas pela neve no inverno. O clima inclemente dificulta qualquer operação de mineração de larga escala, mas alguns garimpeiros muitas vezes retornam com pepitas de prata do tamanho de punhos. Outros tantos nunca retornam, pois encontraram Aurgloroasa, a Sombra Sibilante, uma dracolich que vive na cidade anã abandonada Abrigo do Trovão.

Pântano da Vastidão: Essa região pantanosa é a fronteira entre Cormyr e Sembia, pois nenhum dos países deseja reclamá-la para si e ambos a ignoram, a menos que algum monstro invada seus territórios. Lar de gnolls, robgoblins, homens-lagarto e trolls, o pântano é famoso por ocultar alguns dragões negros menores, um ou dois beholder malucos, fogos-fátuos e outros seres estranhos. Provavelmente, essa é a região mais perigosa e ignorada de Cormyr, uma vez que suas criaturas geralmente continuam no pântano e as pessoas do país não têm razão nenhuma para explorá-lo.

Lago Wyvern: Esse lago límpido, claro e em forma de estrela produz uma quantidade abundante de peixes, caranguejos e enguias o ano todo. De manhã, a água fica coberta por uma névoa densa, e os pescadores que levantam cedo para trabalhar são chamados de pescadores das brumas. Conectada a Lagoa do Dragão pelo Rio Wyvern, esse lago fornece acesso ao Mar das Estrelas Cadentes.

Locais Importantes

Cormyr se tornou uma terra de cavaleiros honrados, nobres divididos e fazendas ricas e verdejantes. Seus cidadãos são amantes da liberdade, quase sempre independentes, e têm orgulho de viver sob a bandeira do Dragão Púrpura — mas reagem com determinação contra a injustiça, a corrupção e a decadência.

Arabel (Metrópole, 30.606): Durante a guerra dos goblins, Arabel foi evacuada para Suzail com a ajuda de magia; a cidade foi ocupada durante vários meses por um exército de orcs e goblins. Os postos comerciais foram saqueados, o grupo mercenário que sobreviveu recuou para outras cidades e o grande templo de Tymora foi queimado (assim como os santuários de Chauntea, Deneir, Helm, Lliira, Tempus e Waukeen). A senhora de Arabel, Myrmeen Lhal (humana, NB, Rgr12 de Tymora), conhecida como Senhora Líder, jurou reconquistar a cidade. Apesar da perda de seu braço esquerdo e a subseqüente restauração usando magias poderosas, ela gastou os últimos meses reunindo mercenários, rangers, batedores e aventureiros com esse propósito. Os orcs foram expulsos do local e fugiram para Hullack, a Floresta do Rei, a parte leste dos Picos do Trovão ou para as planícies ao norte de Arabel. Embora afugentar os humanóides das fazendas abertas seja relativamente fácil, eliminar sua presença das florestas será mais difícil.

Castelo do Desfiladeiro: Construído para defender a fronteira norte de Cormyr contra os perigos das Terras Rochosas, o Castelo do Desfiladeiro abriga 500 Dragões Púrpuras e um destacamento de cinco Arcanos de Guerra. O comandante cabeça-dura Bren Espada-Ampla (humano, LN, Gue10) convoca exercícios e inspeções freqüentes. Os aventureiros não são bem-vindos aqui e todos que chegam são despachados o mais rápido possível.

Dhedluk (Vila Pequena, 936): Também chamada "Olho-Morto", essa comunidade na Floresta do Rei abriga fazendeiros e carpinteiros; cortar madeira foi proibido durante vários anos. Protegida por uma paliçada, a aldeia encontra-se ameaçada pelos saqueadores orcs expulsos de Arabel. O Lorde de Dhedluk, Thiombar (humano, NB, Gue8), possui talento em analisar a personalidade alheia e a reputação de conhecer todo mundo em Cormyr. Um portal de duas vias nos arredores da vila conduz a um local próximo da entrada da Corte Real em Suzail.

Estrela Vespertina (Vila Pequena, 954): Estrela Vespertina é um povoado de encruzilhadas. Ele atende às fazendas próximas, a um grupo de artesãos que usam as mercadorias dos fazendeiros e aos aventureiros que viajam por esse caminho. A Senhora Tessaril Inverno (humana, CB, Mag12/Gue6) é uma governante ágil e eficiente. A aldeia mantém um templo de Lathander, mas é conhecida principalmente por sua proximidade a diversas ruínas, em especial os Salões Assombrados de Estrela Vespertina (consulte "Masmorras Conhecidas de

Faerûn", no Capítulo 8). Os gatos alados conhecidos como tressyn são muito comuns nessa região e a vila é um local popular para todos que desejam um familiar desse tipo (como Tessaril). Um portal criado por um clérigo de Mielikki conecta uma árvore folha azul daqui com outra nos jardins reais de Suzail. O estilo de vida calmo desse lugar foi interrompido por Myrmeen Lhal, que usou a cidade como um posto de combate na sua batalha para reconquistar Arabel; desde então, o local precisa se defender dos ataques orcs ocasionais.

Mar Submerso (Vila Pequena, 1.170): Essa comunidade é o lar das famílias nobres Aguilhão do Wyvern e Espada Trovão, que ocupam diversas mansões a sudoeste da vila. Os visitantes são alertados a respeitar qualquer um vestido de maneira elegante ou agindo de forma arrogante, já que as famílias são poderosas e não têm medo de provar o fato.

Mar Submerso é uma parada na rota comercial. A estalagem Cinco Belos Peixes produz uma cerveja famosa em toda Cormyr. Não existem templos aqui, mas um grande santuário a céu aberto para Selûne é mantido por um clérigo dessa religião. O lorde de Mar Submerso é Culspiir (humano, LN, Lad3), o arauto do antigo lorde.

Marsember (Metrópole, 36.007): A segunda maior cidade de Cormyr, Marsember é um porto marítimo construído sobre uma série de ilhas conectadas por pontes e recortadas por canais. Originalmente fundada acima de um pântano, Marsember cresceu e agora inclui um território próximo, mas continua a cheirar como um alagado. Batizada como a Cidade das Especiarias pelas companhias mercantes locais, que buscam essas mercadorias de nações distantes, a cidade vive do comércio. Pequenos barcos entopem os canais e muitos acordos são feitos em segredo para evitar a lei.

É difícil encontrar terras planas e sólidas aqui e somente os mais ricos têm acesso ao luxo de grandes áreas pavimentadas, geralmente no topo de prédios. O único grande templo de Marsember é dedicado a Lathander, apesar de existirem inúmeros santuários menores para Tymora, Umberlee e Waukeen. Bledryn Scorl (humano, LB, Gue9) assumiu o controle da cidade desde a morte do seu antecessor. Um destacamento de doze navios da armada imperial está ancorado em Marsember.

Suzail (Metrópole, 45.009): Capital real e cidade mais rica de Cormyr, Suzail abriga as mais importantes casas nobres e mercantes do país. O centro é o palácio real, rodeado por jardins e prédios da Corte.

A cidade mantém um grande quartel dos Dragões Púrpuras, além de armazéns, docas, e dezenas de estalagens, tavernas e salões de festa. O templo mais importante pertence a Tymora, mas também existem santuários de Lliira, Oghma, Malar, Milil, Tempus e Waukeen. Os famosos entalhadores de marfim de Suzail compram essa matéria-prima exótica de muitas terras e moldam-no em formatos novos e decorados, exportando-os depois com um preço absurdamente maior.

O monarca da cidade é Sthavar (humano, LB, Gue10/Drg 5), um homem confiável e leal que comanda os Dragões Púrpuras. A presença dessa força militar e dos Arcanos de Guerra tornou-se mais visível desde a morte do Rei Azoun, já que a princesa regente deseja garantir a segurança das pessoas comuns e simultaneamente estar preparada para tumultos ou atividades rebeldes instigadas por nobres descontentes. Ela faz aparições regulares com o herdeiro, mostrando-se disponível ao povo e provando que não teme por sua vida ou pelo futuro de Cormyr.

Pedra do Trovão (Vila Pequena, 1.800): Batizada em função da sua proximidade com os Picos do Trovão, essa vila de pescadores e lenhadores se tornou um refúgio para aventureiros em preparação para explorar a Floresta Hullack. Um grupo de gnomos alquimistas fez uma loja nesse local, vendendo itens alquímicos para os aventureiros — e obtendo um lucro astronômico. Os itens mais populares incluem ácido, bolsas de cola e (obviamente) pedras trovão. Uma guarnição com 100 Dragões Púrpuras guarda a passagem para Sembia e muitas vezes resgata aventureiros em fuga da floresta, quase sempre perseguidos por monstros. A cidade não tem um governante, mas os Dragões Púrpuras mantêm as leis de Cormyr de acordo com a orientação do seu comandante, Faril Laheralson (humano, LB, Gue7/Rgr3).

Tilverton (antes uma Cidade Pequena, 9.002, agora vazia): Essa cidade foi ocupada durante muitos anos, mas foi assimilada oficialmente pela nação de Cormyr no ano passado. Outrora um valioso território estratégico, perto de uma das três passagens dos Picos do Trovão, Tilverton sofreu um ataque de origem desconhecida no mês de Mirtul, em 1372 CV. Agora, tudo que restou foi um vazio sombrio e côncavo, repleto de sombras e regiões enevoadas de escuridão mais profunda. Uma força de 50 Dragões Púrpuras acampou nos arredores para alertar os visitantes, pois todos que entram na cidade se tornam opacos e desaparecem com o tempo, sem nunca retornar.

Uma tríade de magos de Águas Profundas está estudando o local a distância, mas até agora descobriu apenas que uma magia grande e poderosa foi conjurada sobre a área. Ela causou um rompimento na Trama de tamanha extensão que limita bastante qualquer habilidade de investigação aprofundada. Uma estrada de terra provisória foi aberta ao redor da estranha ruína, permitindo a continuidade do tráfego de caravanas.

Forte Seguro (Vila Pequena, 1.980): O Forte Seguro foi construído numa clareira artificial de oito quilômetros de diâmetro, dentro da Floresta do Rei. A vila tem uma grande fortaleza, mas como a mata é relativamente segura, os prédios afastados não são protegidos por muralhas.

Como uma vila comercial, o Forte Seguro cria cavalos de qualidade, além de produzir e reparar carroças. Seu lorde é Filfar "Matador de Trolls" Faixa-Madeira (humano, LB, Gue10), um homem forte que não se sente muito confortável com seu merecido título (adquirido ao ajudar a repelir um ataque troll quando era jovem). A vila tem um pequeno templo de Tymora e um de Lliira.

Wheloon (Cidade Pequena, 6.661): Famosa por seus telhados verdes e brilhantes, Wheloon cresceu ao redor do tráfego de barcas no Rio Wyvern. A cor dos telhados vem de uma grande pedreira infestada de monstros ao norte da cidade.

Quase todos os habitantes locais são artesões, e fazem barcos, cestas, redes e cerâmica. Seu lorde é Sarp Barba-Vermelha (humano, NB, Gue9) um homem robusto que não concorda com a política da corte em muitas questões e é amado pelos cidadãos por essa atitude. A população suspeita que ele seja o motivo dos Dragões Púrpuras continuarem afastados das suas vidas cotidianas. A vila tem um templo de Chauntea e um santuário de Silvanus.

História da Região

Em tempos remotos, a Nação das Florestas entre os Picos do Trovão e a cordilheira dos Picos da Tempestade era um domínio de dragões, incluindo "O" Dragão Púrpura, uma criatura poderosa conhecida como Thauglorimorgorus. Os elfos que se estabeleceram na região estavam em guerra constante contra os dragões. O luta terminou com um Duelo de Honra, quando o elfo Illiphar Nelnueve, Senhor dos Cetros, derrotou Thauglor. Mesmo depois que os elfos baniram os dragões, os humanos de Impiltur e Chondath acabaram expulsando-os da costa da futura Cormyr.

A medida que o combate entre elfos e humanos crescia e os humanos derrubavam mais florestas para criar fazendas, os elfos mais sábios perceberam que não poderiam impedir ou derrotar os intrusos. Julgando que o colono Ondeth Obarskyr era o líder humano mais influente, eles selecionaram o mago humano Baerauble Etharr (consorte da elfa Alea Dahast) como agente encarregado de orientá-lo. Dessa forma, esperavam atrasar a colonização, preservar a paz e manter as melhores extensões de floresta. A fazenda de Ondeth cresceu e finalmente se tornou a grande cidade de Suzail, batizada devido a esposa de Obarskyr Suzara. Ironicamente, ela odiava tanto Cormyr e a vida de fronteira que acabou por deixá-lo.

Ondeth foi um homem justo e honrado e, embora Baerauble relutasse em deixar a sociedade élfica, ele se tornou o primeiro Mágico Real de Cormyr. Quando Ondeth morreu, os elfos convenceram seu filho Faerlthamn a tornar-se o primeiro rei do território que eles moldaram — e assim, no Ano das Portas Abertas (26 CV), Cormyr foi fundada.

Através dos esforços de Bearauble e de seus sucessores, assim como o vigor e a astúcia da família real de Cormyr, o trono foi mantido por mais de mil anos. Durante esse período, o Reino das Florestas se tornou próspero e forte, sobreviveu a várias invasões, absorveu os reinos de Esparin e Orva, reclamou as Terras Rochosas ainda selvagens e esmagou repetidas rebeliões nas cidades de Arabel e Marsember. Apesar dos vários desafios ao trono e das revoltas internas, os Obarskyr permaneceram no comando de Cormyr, auxiliados e orientados por magos sábios e precavidos.

Cormyr atingiu seu zênite sob o reinado de Azoun IV, coroado em 1336 CV. Os anos de prosperidade sob seu governo eficiente, ampliados pela sabedoria do Mágico Real Vangerdahast, tornaram a nação ainda mais forte. Seu poder e influência aumentaram, a população cresceu, e os Cormyrianos se tornaram mercadores e comerciantes bem-sucedidos, e cada geração obteve mais riqueza e conhecimento que a anterior.

Durante a época de Azoun, os pântanos mais afastados a oeste foram povoados com cautela, Sembia foi derrotada nos confrontos de fronteira, foram montadas investidas contra o crescente poder dos Zhentarim nas Terras Rochosas, Tilverton foi ocupada como um protetorado e uma aliança duradoura foi assinada com a Terra dos Vales. Apesar de nunca se equiparar com a prosperidade reluzente do vizinho Sembia, Cormyr foi bastante invejada por sua força e segurança.

A paz de Cormyr finalmente fracassou nos últimos dois anos do reinado de Azoun. Uma praga caiu sobre o solo, hordas de orcs e goblins, em quantidades inexistentes há séculos, invadiram a nação e os antigos inimigos dos Obarskyr, reencarnados como ghazneths (criaturas aladas de grande poder que drenam magia) através de magias malignas, assolaram o reino. Cormyr se preparou para a guerra, apenas para sofrer sucessivas derrotas. Castelos goblins foram erguidos nas montanhas ao norte, Vangerdahast desapareceu e os ghazneths foram reunidos nos céus por um imenso ancião, o "Dragão Diabólico" Nalavararthatoryl, o Vermelho.



Alusair Obarskyr

Azoun e sua filha guerreira mais jovem, Alusair, a Princesa de Aço, lutaram contra os goblinóides, mas sofreram outra derrota. A cidade de Arabel foi sitiada, evacuada e perdida para os exércitos goblins. Alguns nobres traíram diretamente o monarca e outros desafiaram abertamente a Princesa Regente, revelando que a lealdade de muitos na nobreza de Cormyr não ultrapassava o respeito por Azoun.

Ao final da crise, o Dragão Diabólico e Azoun IV se mataram no campo de batalha e uma grande quantidade dos melhores guerreiros, oficiais, soldados do reino, Arcanos de Guerra e da Alta Nobreza foi perdida. A Princesa Regente Tanalasta derrotou os ghazneth, mas morreu logo em seguida durante o parto do novo rei, o infante Azoun V.

Atualmente, a princesa Alusair governa Cormyr como regente, habilmente ajudada pela Rainha Viúva Filfaeril. O enfermo mago Vangerdahast escolheu uma sucessora, a feiticeira de guerra Caladnei, e escondeu-se dos olhos do mundo. Muitos nobres estão prestes a se rebelar, outros procuram forçar seu retorno do exílio e os poderes de Sembia estão tentando em segredo assumir o controle de Cormyr ou adquirir uma influência substancial. Conforme o reino se reconstrói, ele oferece novas oportunidades — assim como novos perigos.

Intrigas e Rumores

A Regente precisa realizar mais tarefas que seus recursos lhe permitem. Alusair sempre foi favorável aos seus companheiros de aventuras e está pedindo a aventureiros, grupos corajosos e bandos de heróis mercenários para ajudá-la a restaurar a ordem. Infelizmente, alguns membros da alta nobreza consideram essa atitude como outro sinal de fraqueza em Suzail.

Barão das Terras Rochosas: Agora que os Zhentarim controlam a área do Mar da Lua, novamente voltaram seus olhos para o sudoeste, na esperança de invadir Cormyr pelas Terras Rochosas. O Rei Azoun oferecia o título de Barão das Terras Rochosas para qualquer conquistador que se estabelecesse lá, construísse um castelo e patrulhasse a área. Alusair honra essa oferta, que pode ser aproveitada por um aventureiro astuto e poderoso, disposto a limpar a área dos monstros, bandidos e agentes Zhentarim. Uma vez consagrado, o personagem poderia construir uma fortaleza, garantir títulos de nobreza e conseguir um lugar na história de Cormyr.

A Guerra Silenciosa: Com a confusão nas terras dos nobres e na casa real, além de Sembia despontando agressivamente no horizonte, a intriga está em moda entre os nobres de Cormyr. As casas tentam ganhar novas terras, influência, títulos e posições na corte através da escolha cuidadosa de palavras e do apoio a facções populares. Sembia se aproveita do seu poderio comercial, os nobres exilados tentam forçar seu retorno através da política, as famílias ascendentes pressionam e os Arcanos de Guerra discutem se devem espionar todas as fortalezas nobres para impedir a traição. Os aventureiros podem apoiar ou atrapalhar qualquer uma das facções e ser recompensados por seus esforços e lealdade com títulos e dotes de terra.

Alusair Obarskyr

Humana, Gue7/Rgr1/Drg2: ND 10, humanóide Médio (humano); DV 10d10+30; 85 PV; Inic. +3, Desl.: 6 m, CA 28 (toque 16, surpresa 25); Corpo a corpo: *espada longa vorpal +3* +17/+12 (dano: 1d8+8/dec. 17–20/x2); QE: Inimigo predileto (orcs +1), combater com duas armas, habilidades de cavaleiro do dragão púrpura; Tend. NB; TR Fort +13, Ref +5, Von +5; For 16, Des 16, Cons 16, Int 14, Sab 13, Car 14. Altura 1,65 m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +7, Cavalgar (cavalos) +10, Diplomacia +6, Escalar +4, Intimidar +8, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +5, Profissão (Marinheiro) +2, Saltar +4, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +4; Combate Montado, Especialização em arma (espada longa), Foco em Arma (espada longa), Investida Implacável, Investida Montada, Liderança (12), Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Tolerância, Vontade de Ferro.

Qualidades Especiais: Habilidades de Cavaleiro do Dragão Púrpura: escudo heróico, inspirar coragem 1/dia, brado de guerra.

Pertences: Espada longa vorpal +3, armadura de batalha anã de mitral (de tamanho humano), *escudo grande de metal +2* (ostenta o dragão púrpura de Azoun em fundo negro), sinete real de Cormyr (permite que Caladnei se comunique mentalmente com ela e saiba sua localização), *anel contra detecção e localização* (usado apenas quando necessário, já que anula os poderes do sinete), *anel da movimentação livre, anel de proteção +3.*

Nomeada a Regente de Aço de Cormyr depois da morte de seu pai Azoun IV, a Princesa Alusair Nacacia Obarskyr agora governa o reino para seu sobrinho infante, Azoun V.

Outrora uma menina levada e rebelde, a filha impulsiva e cabeça quente de Azoun e Filfaeril ganhou o coração dos plebeus por suas bata-

nas valorosas contra a horda Tuigana. Habilidosa em combate, estrategista capaz, trabalhadora incansável e mestre em cavalgar, Alusair assou sua vida lutando e cavalgando nas Terras Rochosas com outros ovens cavaleiros de berço nobre, que a apelidaram com admiração de rincesa de Aço em função da sua força em combate e em espírito. Ela a melhor líder de batalha de Cormyr — e sente-se mais confortável ntre a guerra e os confrontos do que na diplomacia.

Alusair detesta a vida na corte, as fofocas e os infindáveis festejos. ssa raiva contra seu papel atual tornou-a precisa, lara e fria nos acordos diplomáticos. Porém, graças os conselhos sábios de Caladnei e Filfaeril e da sua rópria experiência em batalhas, ela perde pouquíssinos detalhes dos jogos da corte.

Ela almeja reconstruir a moral e a força militar e Cormyr recuperando e repovoando todos os territórios perdidos, replantando as colheitas e reconstruindo as cidades. Ao mesmo tempo, ela descarta nvestimentos de Sembia e do Portão Ocidental — mpedindo todas essas tentativas de controlar ou nfluenciar os assuntos da nação.

Enquanto puder liberar sua frustração em treios de espada curtos e selvagens contra as Lâminas os jovens com quem cavalgou e confia), Alusair erá uma regente eficaz e cada vez mais satisfeita. Ela governa bem e a morte de seu pai — um destio que ele aceitou, pensa Alusair, pois não seria apaz de evitar seus deveres — aumentou sua determinação em preservar o reino para o próximo azoun. Ela evitará ser induzida por embaixadores portunistas e tomar qualquer decisão que não epresente o melhor para Cormyr.

Caladnei

Humana; Fet11/Gue4; ND 15, humanóide Médio humano); DV 11d4+14 mais 4d10+4; 67 PV; Inic. 7, Desl.: 9 m, CA 20 (toque 15, surpresa 17); Corpo corpo: *espada longa* +2 +13/+8 (dano: d8+5/19–20/x2); ou à distância: toque +12/+7 magia); Tend. NB; TR Fort +10, Ref +7, Von +12; For 12, Des 16, Cons 13, Int 14, Sab 14, Car 18. Altura 1,60 m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +9, Alquimia +5, Cavalgar 10, Concentração +11, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento Cormyr) +3, Conhecimento (geografia, Diplomacia +6, Escalar +4, Espionar +7, Faerûn) +3, Identificar Magia +12, Intimidar +7, Natação +6, Observar +5, Ofícios (ferreiro) +4, Ouvir +5, Procurar +4, Saltar +3; Preparação Arcana, Criar Item Maravilhoso, Aumentar Magia, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Maximizar Magia, Vitalidade, Foco em Arma (espada longa), Especialização em Arma (espada longa).

Magias Conhecidas: (6/7/7/7/7/4. CD base = 14 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, detectar venenos, ler magias, luz, pasmar, raio de frio, romper mortos-vivos, som fantasma*; 1º — *armadura arcana, ataque certeiro, escudo arcano, montaria arcana, queda suave*; 2º — força de touro, *detectar pensamentos, flecha ácida de Melf, invisibilidade, proteção contra flechas*; 3º — *deslocamento, dissipar magia, flechas de chama, vôo*; 4º — *drenar temporário, observação, pele rochosa*; 5º — *cone de frio, teletransporte.*

Pertences: Espada longa +2, cajado de enfeitiçar, anel de proteção +2, braceletes da armadura +5, manto do deslocamento menor, botas aladas, broche do escudo.



Caladnei

Criada em Turmish por seu pai Cormyriano e sua mãe Turmiriana, Caladnei abandonou sua casa para se juntar a uma companhia de aventureiros. Viajando para longe usando os portais descobertos pelo grupo, ela entrou em contato com pessoas e culturas de todo o mundo. Ela treinou com os guerreiros de Águas Profundas, trocou magias com os magos de Halruaa e aprendeu a forjar metal com os anões dourados da Grande Fenda. Ela veio a Cormyr para cuidar de seu pai doente, que retornara a sua terra natal depois da morte de sua esposa no mar durante uma tempestade, e conseguiu se sustentar trabalhando como mercenária arcana e criando itens mágicos menores.

Caladnei atraiu a atenção de Vangerdahast, o Mágico Real de Cormyr, quando eliminou sozinha um grupo de saqueadores orcs vindos dos Picos do Trovão. O fato dessa poderosa feiticeira se contentar em levar uma vida simples, longe da fama, o

O Dragão Púrpura

Ouçam agora um dos maiores segredos do reino... sim, aproximem-se e escutem em silêncio, pois muitos matariam para descobrir o que vou dizer, enquanto outros fariam o mesmo para proteger esse segredo.

Com certeza, vocês já ouviram que em algum lugar de Cormyr, oculto nas Terras Rochosas, nos Picos da Tempestade ou nas densas florestas verdes sempre existiu um Dragão Púrpura.

Sim, um dragão cujas escamas são púrpuras, que pode assumir forma humana apesar dos seus olhos queimarem como chamas violetas. Ninguém conhece todos os poderes dessa criatura, mas ele odeia sentimentos exagerados por árvores, leis demais e ganância exacerbada, mas adora a natureza caótica e a beleza da terra. Ele deseja que seu povo seja livre e desafie a si mesmo em sonhos e feitos.

O Dragão Púrpura caminha sozinho e permanece isolado — ninguém sabe o que ele pensa ou sente; ele salvará uma criança perdida em um momento e no outro arrancará muitos cavaleiros orgulhosos e cruéis de suas armaduras, osso por osso.

O púrpura vem da magia élfica que entrou no sangue dos dragões há muito tempo, mas ninguém sabe como ou ousa perguntar. Ele permite que a criatura assuma forma humana e consiga fazer outras coisas grandes e terríveis.

Dizem que, quando o último Dragão Púrpura morrer, Cormyr morrerá com ele. Alguns dizem que esse dia não está muito longe. Outros — inimigos da coroa — procuram o Dragão Púrpura, tentando eliminá-lo e findar o Reino das Florestas. Da minha parte, desejo realmente que eles encontrem o que procuram. Matar um dragão é uma tarefa difícil, e no final das contas, seria um Zhentarim, Thayano ou um lorde arrogante a menos para se preocupar.

— *Um velho mateiro de Cormyr*

impressionou. Sua recusa em aceitar o título de cavaleira que ele oferecera aumentou ainda mais seu interesse. De formas sutis, ele começou a treiná-la para trabalhar sob a bandeira real de Cormyr, e quando decidiu se aposentar em função dos problemas recentes, ele a nomeou como sua sucessora. Humildemente, ela aceitou.

Apesar da sua humildade típica, Caladnei é mal-humorada e teimosa, o que torna sua ligação com as intrigas da corte bem difíceis. Felizmente para ela, a Regente Alusair tem um temperamento similar, e as duas discutem os assuntos de estado de maneira direta. Caladnei prefere se manter como uma figura silenciosa dos bastidores, mas lentamente está sendo empurrada para as luzes da ribalta conforme a Regente de Aço busca tempo para si, afastando-se das fofocas e das intrigas.

terra dos vales

Capital: Nenhuma
População: 602.640 (humanos 80%, drows 6%, meio-elfos 5%, elfos 4%, halflings 2%, gnomos 1%, anões 1%)
Governo: Varia de acordo com o local, o Conselho dos Vales unifica todos eles parcialmente.
Religiões: Chauntea, Lathander, Mielikki, Silvanus, Tempus, a Tríade (Ilmater, Torm, Tyr)
Importa: Armaduras, livros, vidro, jóias, objetos de metal, papel, tecidos, armas.
Exporta: Cerveja, pão, queijo, frutas, grãos, peles, lenha, vegetais.
Tendência: CB, NB, N

As Terras dos Vales são um conjunto de vales florestais com fazendas de rotação de culturas, conectados por rotas comerciais estreitas que atravessam matas saudáveis. Abençoados com um solo fértil e um clima temperado (apesar dos invernos extremamente frios), os Vales são o celeiro das Terras Centrais. O espírito independente e a antiga aliança com os elfos de Cormanthor tornaram essa área a terra natal ou favorita de muitos dos maiores heróis de Faerûn.

Existem onze vales distintos atualmente, cada um com seu próprio território, governo (ou falta dele), milícia, acordos comerciais, ambições e personalidade. O Vale do Arco e o Vale do Rastelo valorizam o comércio acima de tudo. O Vale da Borla estimula a indústria e os artesãos. O Vale da Adaga resiste sozinho contra um poderoso inimigo, enquanto o Vale da Cicatriz luta para recuperar sua independência depois de anos de ocupação. Enquanto isso, os outros condados respeitam o antigo Acordo dos Vales e preferem ser deixados em paz.

personagens dos vales

Embora compartilhem as mesmas tradições, laços culturais e vínculos religiosos, as Terras dos Vales não é um reino unificado como Sembia ou Cormyr. Talvez por isso elas sejam um enigma para o resto de Faerûn. Como esses grupos pequenos e desorganizados de artesões e fazendeiros teimosos conseguem manter o controle das invejadas terras ao redor da grande floresta élfica?

No passado, a mesma floresta foi a principal razão da existência prolongada dos Vales, já que a presença da Corte Élfica dissuadia a maioria dos inimigos. Agora que os elfos são um poder secundário em Cormanthor, a população dos Vales conta com suas próprias dádivas: o heroísmo, a capacidade individual, e um forte sentimento de comunidade, semelhante a lealdade dos clãs de anões.

Para um forasteiro, os moradores dos Vales parecem calados, desconfiados e reservados. Até que os visitantes sejam identificados como amigos ou inimigos, ou indicados por alguém confiável, a maioria vai preferir o silêncio civil a gracejos vazios. Assim que um indivíduo for aceito, a pessoas se tornam generosamente abertas e caridosas, em especial na defesa mútua. Depois desse reconhecimento, espera-se que o estranho contribua para a defesa da comunidade.

A maioria dos vales sustenta uma milícia informal, no mínimo. Os níveis de treinamento e profissionalismo desses grupos variam, mas todos são capazes de demonstrar algum treinamento com armas de combate corporal e um bom arco longo dos Vales. É provável que os arqueiros dessa região sejam os melhores atiradores humanos de Faerûn, uma reputação que auxilia a manter os pretensos invasores afastados.

o acordo dos vales

Os Vales já foram florestas densas, usadas superficialmente como território de caça dos dragões, já que essas criaturas preferem se alimentar de ogros, cervos, ursos e rothés, encontrados nas Terras Rochosas a oeste. Com o declínio dos dragões e a ascensão dos elfos, o reino élfico de Cormanthyr floresceu.

os vales perdidos

Os bardos contam histórias interessantes sobre os vales que não existem mais— ruínas cobertas de plantas no centro de florestas, com tesouros esperando para serem encontrados. Grande parte dessas lendas sobre fantasmas dançarinos, monstros ocultos e riquezas perdidas são poesias fantasiosas, mas existem nódulos de verdade em cada uma. Todos os habitantes dos Vales sabem os nomes dos reinos perdidos recentemente: Vale da Lua, Vale Sessre e Vale Tesh. Outros caíram antes e certamente outros ainda irão ruir.

Vale da Lua: Afastado demais da grande floresta e muito próximo de Sembia, o Vale da Lua abandonou a Terra dos Vales e se juntou ao jovem reino mercante há centenas de anos. Ordulin, a capital de Sembia, foi construída no local onde repousava esse Vale. Os moradores da região encaram essa transformação como um aviso contra o poder crescente do sul. A única exceção engloba os habitantes do Vale da Borla, que consideram essa história um plano em andamento e não um tipo de alerta.

Vale Sessre: O Vale Sessre ou "Vale Morto" foi fundado em 880 CV. Ele ficava entre a parte oriental dos Picos da Tempestade e a fronteira ocidental do Abrigo de Sember, desde o Atalho do Trovão ao sul até o Atalho de Tilver ao norte. Sua metade mais ao sul ficava na fronteira com o Vale do Arco, que também brigava pelo controle do Atalho do Trovão — isso selou o destino de Sessre.

Uma região de pastores, construtores, comerciantes e mineradores, o Vale Sessre foi governado pelo Senhor do Crepúsculo, acusado pelo Vale do Arço de feitiçaria demoníaca. Ele foi destronado quando o exército do Arco invadiu Sessre, em 1232 CV. Os cidadãos do Vale Sessre foram mortos ou expulsos pelos moradores vizinhos que, além disso, também destruíram todas as construções, campos e minas locais. Depois, as terras foram salgadas para assegurar que as famílias exiladas no Vale da Batalha ou no Vale Profundo nunca mais retornassem. Atualmente, apenas alguns caçadores e lenhadores se arriscam nessa área assombrada.

Vale Tesh: O Vale Tesh ocupava as terras da margem do Rio Tesh, sob a sombra do Forte Zhentil. Quando essa cidade comercial independente se transformou numa colméia maligna, os dias da região estavam contados. O Vale da Adaga sobreviveu relativamente intacto aos conflitos com o forte, mas o Vale Tesh sucumbiu às hordas de orcs recrutadas pelos Zhentarim em 1316 CV. Onda Tesh e Manto de Neve, antigas cidades desse vale, continuam relacionadas nos planos dos Zhents para os Vales.

A cadeira do ancião que representava o Vale Tesh no Conselho dos Vales ainda existe, mas é mantida vazia. Essa atitude serve a dois objetivos: primeiro, ela atesta as consequências sofridas por quem subestima os Zhentarim, segundo, ela alerta que os Vales nem sempre são capazes de apoiar uns aos outros tão rápido como deveriam.


Gelo Alto
Terra Torturada
Montanhas Galena
Anauroch
O Percurso
Floresta da Fronteira
Ilinvue
Salões do Vale
Trompa Branca
Relâmpente
Thar
Montanhas Pico do Dragão
Rio Stojanow
Philan
Hulburgo
Cidadela do Corvo
Melvaunt
Império das Sombras
Estradas Negras
Thentia
Forte Zhentil
Mar da Lua
Onda Tesh
Yulash
Sino das Profundezas
Colina Longíngua
Rio Tesh
Yoonlar
Árvore Élfica
Cidade Obscura
Minas de Tethyamar
Cachoeira da Adaga
Corte Élfica
Vale da Adaga
Vale das Sombras
Myth Drannor
Cormanthor
Baixio dos Sedentos
Castelo do Penhasco
Torres Retorcidas
Vale das Sombras
Velarsburgo
Floresta de Velar
Vale do Rastelo
Vau Ashaben
Pedra do Acordo
Árvores Enroladas
Essembra
Mansão de Aencar
Cidade de Vale do Rastelo
Abadia do Falcão Dourado
A Arvoria da Espada
Acaso
Elmo de Peldan
Vale de Nevor
Montanhas da Boca do Deserto
Vale da Batalha
Ponte Pena Negra
Cachoeiras da Pena
Cidade do Vale da Cicatriz
Abadia do Martelo Justo
Lago de Yeven
Enxuzilhada dos Candeeiros
Abrigo de Sember
Rio Sember
Rio Achuda
Vale da Cicatriz
Lago Sember
Vigília Negra
Sharburgo
Ordem da Alma Solar
Tilverton
Ladeira do Caçador
Vale da Borla
Yhaunn
Pântanos dos Mar Distante
Pico Sangrento
Lua Alta
Ordulin
Picos do Vale Profundo
Arco da Borla
Vale Branco
Tempestade
Castelo do Destiladeiro
Posto do Amanhecer
Surd
Tulbegh
Estrela Vespertina
Ponte do Arco
Arabel
Trovão
Arco do Arco
Estrada de Rauthauvve
Pedra do Trovão
Saerb
Rio Arehen
Selgaunt
Dhedluk
Castelo Elevado
Vale Escondido
Cormyr
O Lago Wyvern
Floresta do Rei
Sembia
Mar Submerso
Wheloon
Kulta
Saerloon
Forte Seguro
Pântano da Vastidão
Ilha de Prespur
Penhasco da Caveira
Caminho da Manticora
Daerlun
Huddagh
Suzail
Marsember
Urmlaspyr
Lagoa do Dragão
0
120
Km

Os humanos vindo das terras conhecidas atualmente como Chondath e Impiltur se estabeleceram nas margens dessa grande floresta. As migrações atraíram pessoas de outras regiões de Faerûn: exilados, fugitivos da justiça e aventureiros que viam a região de maneira promissora. As fazendas e povoados humanos começaram a aparecer nas extremidades de Cormanthor por volta de –200 CV. As defesas élficas atrapalhavam o corte de madeira, portanto as comunidades humanas eram espalhadas e isoladas; ainda não havia vastas fazendas amontoadas, como aquelas existentes nas terras que se tornariam Cormyr no ocidente e Sembia no sul.

O coronel élfico Eltargrim, prevendo a destruição inevitável de seu povo caso enfrentassem a onda cada vez mais numerosa de colonos humanos, providenciou o Acordo dos Vales entre os elfos do império florestal de Cormanthyr e os humanos que se tornariam o povo dos Vales. Os magos das duas raças elevaram a Pedra do Acordo no centro de Cormanthor, como um símbolo dessa união. Em troca da promessa de não derrubar as árvores do interior de Cormanthor, os ancestrais dos habitantes dos Vales receberam a permissão de se estabelecer perto dos limites da floresta ou em locais onde as grandes árvores não cresciam mais.

Enquanto os vales recém-fundados lutavam para sobreviver, os elfos de Cormanthor se tornaram fortes e confiantes. Em 220 CV, o coronel élfico permitiu que os humanos entrassem em seu reino. Em 221 CV, ele tomou a fatídica decisão de recebê-los no centro de seu próprio reino, transformando a cidade élfica então chamada de Cormanthor na cidade aberta de Myth Drannor. Todas as raças eram bem-vindas nesse centro populacional, que viveu seu período áureo durante quase cinco séculos. Myth Drannor alcançou o auge nas artes, ofícios e cultura, e até hoje não foi superada. Além disso, a cidade estimulou o comércio, a viagem e os povoados humanos, halflings, anões e gnomos nas terras da Orla do Dragão.

A ascensão de Myth Drannor permitiu que os Vales sobrevivessem à sua infância tumultuada. A queda da cidade em 714 CV concedeu-lhes a oportunidade de prosperar de uma forma praticamente impossível se o apogeu élfico ainda existisse. Poucos sobreviventes escaparam dos demônios, diabos e dragões que se concentraram nas ruínas, mas esses levaram as migalhas da sua riqueza, magia e aprendizado para os vales próximos.

Embora o Acordo não esteja mais em vigor, a maioria dos Vales ainda respeita seus termos. A tradição substituiu o poder élfico como principal motivação para a obediência ao Acordo; por enquanto, isso basta para preservar as fronteiras de Cormanthor como estão.

o conselho dos vales

Todos os anos, durante o Festival de Inverno, cada região envia um representante para o Conselho dos Vales, que acontece sempre numa cidade diferente das Terras dos Vales. Os representantes debatem assuntos que afetam a todos, como a manutenção das rotas comerciais, pactos de defesa contra as agressões Zhentarim ou Sembianas, disputas de fronteira entre regiões vizinhas e problemas relacionados com a grande floresta de Cormanthor.

Houve duas tentativas sérias para unificar os Vales. A primeira foi iniciada pelo lendário Aencar, o Rei de Manto, que tentava unificar os Vales como apenas um reino, mas foi assassinado em 1044 CV. Seu sonho morreu com ele. O segundo pretenso unificador ascendeu e caiu em 1356. O lorde Lashan, do Vale da Cicatriz, invadiu o Vale da Batalha, o Vale da Pena e o Vale do Rastelo, anunciando sua intenção de conquistar todos os Vales. Ele desapareceu após sua derrota nas grandes guerras do Vale da Névoa e do Vale das Sombras, mas seu legado disparou uma cadeia de má sorte que atormenta até hoje o Vale da Cicatriz.

um mar de problemas

No ano atual (1372 CV), os Vales enfrentam inúmeras ameaças consideráveis. Ao norte, o inimigo mais preocupante é o Forte Zhentil. Um oponente inesperado acaba de criar o Império das Sombras nos desertos de Anauroch. E com seu retorno para Encontro Eterno, os elfos deixaram as grandes florestas de Cormanthor abertas para a exploração por outro grande inimigo, os drows.

Talvez os drows não sejam o maior problema enfrentado pelo Vales. O Acordo dos Vales está morrendo. Durante treze séculos, esse tratado sobreviveu a traição (geralmente humana), desastres mágicos (geralmente élficos), pressões de pretensos colonizadores (Sembia) e conquistadores (o povo do Mar da Lua). Depois que os elfos de Cormanthor mudaram para Encontro Eterno, o que mantém o acordo de preservar a floresta, cultivando somente as terras liberadas naturalmente? A população de alguns vales, como o Vale do Arco, já aceitou a oportunidade de derrubar e explorar a floresta élfica. Os residentes de outras partes, como o Vale Profundo, fizeram o possível para encorajar os elfos a permanecer na floresta.

É provável que no próximo encontro do Conselho dos Vales, em 1373 CV, os dois tópicos mais urgentes sejam a ocupação drow em Cormanthor e o destino do Vale da Cicatriz. Os drows pressionam as fortalezas dos vales mais próximos de Cormanthor; as demais regiões ainda não foram afetadas pelo confronto, mas serão. Uma delas, o Vale da Adaga, é o local da próxima reunião do conselho (que acontecerá daqui a 6 meses) e seus maiores inimigos são os Zhentarim, que ajudaram a criar a situação miserável do Vale da Cicatriz. Resta decidir se a Terra dos Vales concordará sobre as atitudes a serem tomadas contra um desses inimigos (ou ambos).

vale do arco

Capital: Ponte do Arco
População: 92.300 (humanos 92%, meio-elfos 3%, gnomos 2%, halflings 2%)
Governo: Autocracia governada pelas Espadas
Religiões: Chauntea, Lathander, Tempus (Mielikki, Selûne e Silvanus)
Importa: Objetos exóticos de metal, seda e especiarias
Exporta: Manufaturados, minérios, lenha
Tendência: NB, LN, N

Quase todos os Vales são repúblicas livres ou estados feudais avançados, mas o Vale do Arco é governado por três autocratas mascarados, autointitulados "As Espadas". Durante os últimos séculos, as Espadas tiveram um papel definitivo nos instintos militares da população, sempre insistindo que o Arco precisa ser mais forte que seus vizinhos.

Legenda para os vales

Os Vales são locais pequenos comparados à maioria dos reinos detalhados no restante desse capítulo. Duas referências têm um significado levemente distinto daqueles aplicados aos reinos maiores, como Sembia ou Cormyr.

Religiões: Essa referência enumera as crenças que realmente mantêm templos no Vale. Todas que possuem somente santuários estarão entre parênteses.

Importa e Exporta: Quase todos os vales importam e exportam as mercadorias relacionadas anteriormente, no bloco de estatísticas da Terra dos Vales, além daquelas indicadas nessa seção.

A devoção dos regentes valeu a pena. Comparativamente, os defensores do Vale do Arco, dez esquadrões (cada um com 60 cavaleiros de armadura) são a maior e mais bem equipada força militar ativa nas Terras. Os Cavaleiros do Arco, como foram batizados, patrulham as estradas de ambos os lados do Rio Arkhen, em busca de espiões dos outros vales ou do sul, cultistas de Thay ou transeuntes aleatórios, que muitas vezes precisam de uma lição sobre a justiça desse reino.

Em contrapartida, geralmente todos reconhecem que o Vale do Arco deve sua riqueza ao mercantilismo implacável, nunca a investidas militares. Ao contrário dos outros vales, que primeiro cultivaram, depois caçaram e finalmente negociaram, essa região é um paraíso de mercadores. A população da capital, Ponte do Arco, adora a vida de comerciante. Essa cidade é o centro dos negócios de todos os Vales e o primeiro ponto de parada para as caravanas de Sembia no seu caminho para o norte.

Vida e Sociedade

Apesar da sua postura, o Vale do Arco ainda *é um vale*. Os plebeus, assim como os mercadores e os soldados (mas não a nobreza ou a elite guerreira), respeitam a honestidade e a decência. Em função da sua postura militar, é previsível que a região sustente um templo importante de Tempus no forte da Ponta da Espada. Outras divindades populares incluem Chauntea (reverenciada pelos habitantes rurais, que cuidam das suas pequenas fazendas, sem envolver-se muito com as transações e acordos da cidade) e Lathander (que os cidadãos de Ponte do Arco escolheu como sua divindade patrona). A devoção a Chauntea conforta especialmente os fazendeiros que desejam eliminar grandes porções da Floresta do Arco e outras matas élficas, pois liberar espaços para as plantações sagradas dessa divindade deve ser encarado como uma tarefa nobre.

Principais Características Geográficas

As cachoeiras, corredeiras e ladeiras arborizadas do Vale do Arco o coloca entre as paisagens mais pitorescas dos Vales, ao lado das florestas e colinas do Vale Profundo.

Floresta do Arco: A floresta do arco jaz no flanco norte desse Vale, ao sul do Vale Profundo e a oeste do Vale da Borla. A madeira é essencial na vida econômica, social e política das três comunidades.

Embora (teoricamente) não seja parte de Cormanthor, a Floresta do Arco tem evitado bastante os machados devido a sua proximidade àquela imensa floresta. Na verdade, as duas se unem nas alamedas calmas perto de Lua Alta e nos jardins florestais do Vale Profundo.

O povo do Vale do Arco sempre quis derrubar essa floresta. Depois de muita confusão no Conselho dos Vales de 1370 CV, eles prosseguiram com seus planos de cortar as árvores mais próximas das suas fronteiras. Um ano depois, o desmatamento da Floresta do Arco foi subitamente interrompido — tão rápido que as pessoas da região puderam ouvir os machados caindo no solo. Os governantes não discutem os motivos de sua atitude, mas na verdade a derrubada de árvores revelou ruínas antigas que as Espadas preferem manter intocadas.

Cachoeira Arkhen: A maior e mais bela queda d'água da Terra dos Vales parte de uma fonte natural no Monte Thalagbror, e então mergulha centenas de metros no vale abaixo. Nos dias de sol, os adoradores de Chauntea e Mielikki caminham até a cachoeira na esperança de ver os pégasos brincando no jato d'água.

Vale Arkhen: O grande vale criado pelo Rio Arkhen forma a região ocupada pelo reino do Arco. Ele é cercado nos dois lados por montes elevados, que podem ser escalados a pé, mas não a cavalo. Existem dois caminhos para o mundo exterior, em ambas as extremidades do vale, acessíveis para guerreiros montados ou comerciantes em carroças. Eles formam as estradas a partir do Vau Branco (para o norte) e a partir da Ponte do Arco (para o sul).

Monte Thalagbror: O povo dos Vales costuma rebatizar os acidentes geográficos cujos nomes originais se referem a seres malignos assim que esses vilões estão definitivamente mortos. No entanto, o povo do Vale do Arco ainda utiliza o nome de um ogro mago que aterrorizou a região, até ser eliminado por heróis cujos nomes foram esquecidos pelo tempo, para se referir a essa montanha. No topo dela, perto do antigo covil do monstro, uma fonte abundante forma a nascente do Rio Arkhen.

Locais Importantes

A Ponte do Arco, a capital, é a única área urbana considerável nessa região. As localizações mais importantes desse Vale ficam na capital.

Ponte do Arco (Cidade Pequena, 8.179): A capital é a maior cidade da Terra dos Vales e a única com mais de dois mil habitantes em todo o Vale do Arco. A proximidade da Ponte do Arco com a fronteira oficial de Sembia explica como a ligação com esse reino estimula os mercados prósperos, as casas comerciais e os investimentos do Arco. Ao mesmo tempo, o medo do exército de Sembia alimenta sua postura militar. As Espadas convenceram a população que a força comercial e militar são partes inseparáveis do seu caráter nacional.

O resultado é uma cidade tumultuada e preocupada, que constantemente reorganiza suas muralhas reconstruídas. Seu interior é tão barulhento e agitado quando os mercados de Águas Profundas. Sua nobreza e burguesia mercante erigem grandes palácios no centro da cidade para chamar atenção. Os palácios possuem janelas gradeadas e fortalezas internas, equipadas com seteiras e defesas mais sórdidas.

Recompensa da Deusa: O templo de Chauntea da capital é um celeiro ricamente pintado. Os adoradores entram pela porta arqueada, entre dois pilares esculpidos como ramos gigantes de trigo, logo após uma linda fonte. A lenda diz que se um sacerdote de Chauntea morrer na Ponte do Arco, a água da fonte se transformará em sangue e será capaz de curar doenças, ferimentos e até mesmo a licantropia. Os clérigos desse deus não encorajam a propagação dessa história.

Ponta da Espada: Acima de uma protuberância rochosa sobre a Ponte do Arco, a Ponta da Espada domina o Vale Arkhen ao norte, a estrada Posto do Amanhecer de Ordulin e a rota fluvial do Rio Arkhen. Essa fortaleza maciça está repleta de balestras, catapultas e outras máquinas de guerra feitas para destruir pretensos sitiadores. As muralhas estão velhas e desmoronando em alguns pontos e não sofreram muitas reformas desde sua construção, por um barão usurpador famoso chamado Sangalar, o Penhasco, mas compensam em espessura o que lhes falta em qualidade.

A Ponta da Espada é a prefeitura do Vale do Arco, o refúgio das Espadas e o quartel general de seus guerreiros, os Cavaleiros do Arco. Três unidades de 60 homens permanecem em serviço ou em patrulhas locais.

Embora os demais habitantes dos Vales considerem o exército do Vale do Arco uma demonstração de arrogância e falta de confiança, a moral na Ponta da Espada está sempre elevada. Um santuário de Tempus dentro das muralhas garante aos soldados que seu deus está ao seu lado. Os túneis secretos, dentro e fora dessa fortaleza, não lhe dizem respeito enquanto os comandantes estiverem cientes deles — qualquer prisioneiro gritando nas masmorras certamente merece seu destino.

Vau Branco (Vila Pequena, 1.052): A população do Vale do Arco assoreou o rio e construiu um vau confiável numa corredeira de águas brancas do Rio Arkhen, que parte da cachoeira homônima. A vila sonolenta de Vau Branco cresceu nesse local, cuidando dos viajantes e mercadores sem muito esforço para atrair negócios ou competir com a Ponte do Arco, no sul. Seus habitantes são carpinteiros, fazendeiros, colhedores de cogumelos ou membros dos Cavaleiros do Arco, que sempre enviam uma ou duas unidades para defender um forte de pedra redondo, com fosso, chamado Forte do Arco. Uma defesa maior, chamada Muralha do Lobo, circunda toda a comunidade formando um enorme elipse. Seus portões geralmente ficam abertos, mas podem ser trancados em tempos de crise ou no inverno, para impedir que feras invadam a aldeia em busca de comida.

História da Região

A história do Vale do Arco envolve conflitos com Sembia sobre suas fronteiras, compartilhadas, porém indefinidas. Ironicamente, o aprimoramento militar da região foi financiado por um acordo de guerra, que obriga Sembia a entregar anualmente uma quantidade em gemas que valem centenas de milhares de moedas de ouro. Com o tempo, esses pagamentos se tornaram uma forma de caução monetária que impedia o Vale do Arco de interferir no comércio de Sembia.

O novo Soberano Sembiano, Kendrick Selkirk, julgou corretamente que o Vale do Arco depende muito desse comércio para intervir com os mercadores de Sembia, e ordenou a interrupção dos pagamentos — mas não dos conflitos fronteiriços.

Intrigas e Rumores

Os aventureiros nem sempre são bem-vindos ao Vale do Arco. Em geral, a população local está satisfeita com a prosperidade e ordem mantida pelas Espadas e espera que não sejam permitidas atividades caóticas como aventuras em seus domínios. Obviamente, os aventureiros agem a despeito das intenções dos governantes.

A Maldição de Sessre: Cidadãos proeminentes em todo o Vale do Arco estão morrendo sob os ataques de um poderoso e mortífero fantasma, supostamente o espírito do próprio Lorde do Crepúsculo de Vale Sessre. Os rumores terríveis alegam que o fantasma não irá parar até eliminar um descendente de cada soldado que marchou contra seu reino há cem anos — ou um descendente de cada família de Arkhen (atualmente centenas). O centésimo aniversário daquela luta amarga já passou e o povo teme a vingança do fantasma.

Obviamente não está claro se os cidadãos assassinados são realmente descendentes das famílias amaldiçoadas, ou mesmo se um fantasma é responsável pelas mortes. Se a verdade sobre esse assunto não está relacionada aos rumores, quem está matando o povo de Vale do Arco, e por quê?

Vale da Batalha

Capital: Essembra
População: 32.714 (humanos 87%, meio-elfos 5%, halflings 4%, gnomos 2%, anões 1%)
Governo: Governo de Lordes
Religiões: Gond, Tempus (Chauntea, Corellon Larethian, Silvanus)
Importa: Roupas, objetos de metal de qualidade, óleo, corda, especiarias
Exporta: Cerveja, queijo, frutas, grãos, carne, gado de corte, lã
Tendência: CB, NB, N

O nome assustador do Vale da Batalha não é um reflexo de seu caráter ou política externa — é uma indicação da sua posição geográfica, localizada entre as melhores rotas de invasão contra a Terra dos Vales. Historicamente, as maiores batalhas locais foram travadas nos campos verdejantes dessa região.

Nem todos os estrangeiros que chegam ao Vale da Batalha querem lutar. Ao longo dos séculos, a região adquiriu e desenvolveu a função de ponto de encontro e refúgio para uma estranha miscigenação de guerreiros, aventureiros e comerciantes de toda Faerûn.

Vida e Sociedade

Devido ao seu tamanho, o Vale da Batalha é quase tão diverso quanto Águas Profundas. Alguns mercadores de Turmish se estabeleceram no país, criaram seus filhos e esses mudaram para o Cinturão ou se alistaram na milícia local. Outros, refugiados das guerras em Tethyr, vieram para servir como caçadores de um senhor de estado de Sembia e permaneceram depois da morte do seu empregador, enviando cartas até sua terra natal, convidando seus demais parentes para residirem nos Vales.

Por outro lado, diversos jovens partem do Vale da Batalha como aventureiros, mercadores ou viajantes e muitos nunca retornam. O Vale é extenso, mas sua população é relativamente pequena. Em algumas áreas, a quantidade de ruínas abandonadas ultrapassa o número de casebres habitados. A maior cidade do Vale da Batalha, Essembra, nem mesmo fica no vale. Ele jaz 45 quilômetros ao norte, dentro das florestas élficas.

Essembra é a entidade mais próxima de uma capital no Vale da Batalha, mas Ilmeth, o lorde de Essembra, não detém muita autoridade sobre o resto da área. Essa região também não possui um código formal de leis. As cercanias geralmente cuidam sozinhas da lei e da ordem. Quando não podem ser resolvidos localmente, os assuntos mais sérios, como banditismo, incêndios criminosos ou assassinatos são levados até Ilmeth, mas ele não tem nenhuma obrigação oficial de lidar com qualquer problema além dos limites da sua cidade. Na prática, como Ilmeth é um governante bom e justo, os habitantes do vale ouvem seus conselhos.

Principais Características Geográficas

Para os estrangeiros, "Vale da Batalha" significa uma campina agradável ao longo da Estrada de Rauthauvyr. Na verdade, essa área tem diversas regiões distintas.

O Cinturão: Essa região de fazendas abertas e verdejantes, ao longo da Estrada de Rauthauvyr é a parte mais agradável do país, formada primariamente por fazendas e pomares cercados e pastos de ovelhas extensos. A população rural vive em casebres defendidos por muros ou paliçadas, já que os bandoleiros e as bestas perigosas de Cormanthor são um problema constante.

Rios e lagos repletos de peixes estão espalhados pelo Cinturão, quase sempre próximos de santuários simples de Chauntea ou Silvanus. Os altares de Chauntea são mesas de pedra, abastecidas pelos viajantes ou moradores locais com oferendas de comida, que podem ser consumidas por viajantes famintos. Já os altares de Silvanus são pequenos sinos pendurados acima dos lagos ou fontes naturais da floresta.

Entre o Encontro de Escudos

Desde o último festival do Encontro de Escudos, há quatro anos (em 1368 CV), a lista de integrantes potenciais da reunião da Terra dos Vales desse ano mudou radicalmente. Randal Morn recuperou Vale da Adaga dos Zhentarim. Uma praga dizimou o Vale da Cicatriz e seus ocupantes. Os magos vermelhos de Thay construíram um conclave no porto devastado desse vale. Ao sul, um novo e vigoroso Soberano governa Sembia. Os drows, alguns surgidos de um *portal* que conecta o Subterrâneo ao Vale da Batalha, construíram fortalezas em Cormanthor. O Forte Zhentil planeja ao norte, prenunciando um futuro ainda pior agora que Bane retornou para alimentar o poder dos sacerdotes Zhentarim.

Pelo lado bom, os elfos da lua, das florestas e alguns elfos do sol sobreviventes que partiram para Encontro Eterno estão retornando para os Vales através de Evereska, Vale Profundo e suas próprias trilhas selvagens. Os aliados élficos do Vale da Batalha prometeram comparecer ao Encontro de Escudos desse ano, alegrando aqueles que sentiram falta da graça e da beleza trazida pelos elfos da Corte para o festival.



Invasão drow do Vale da Batalha

Terra dos Três Rios: As terras próximas ao encontro dos Rios Sember, Glaemril e Ashaba, a noroeste do Lago de Yeven, são férteis e belíssimas, mas não muito habitadas. As ruínas queimadas de fortalezas e mansões, construídas por aventureiros assassinados, atestam a periculosidade dos ursos-coruja, licantropos e outras bestas mágicas que ocasionalmente assolam Três Rios.

Floresta Yeven: Essa floresta ancestral tem caça abundante, nenhum habitante perigoso e um delicioso cogumelo comestível, o elshar. Ela teve dezenas de nomes ao longo dos séculos, inclusive Floresta de Muitos Nomes. Ela já foi chamada de Floresta das Batalhas (durante a eliminação eficaz dos monstros que a habitavam), Morada do Sátiro (em homenagem a um famoso feiticeiro sátiro, que depois de algum tempo desapareceu no Subterrâneo) e Refúgio Florestal (nos anos em que foi ocupada por imigrantes de Aglarond, que não tinham certeza se deviam integrar o Vale da Batalha).

Locais Importantes

Diferente dos outros vales, que consistem de uma cidade interessante e um conjunto de casebres e pomares comuns, o Vale da Batalha é famoso por suas locações perigosas, que ficam a meia hora de caminhada de qualquer local relativamente seguro.

Abadia da Espada: Há quatorze anos, durante o Tempo das Perturbações, Tempus apareceu no campo de batalha do Riacho das Espadas, no Vale da Névoa. Um sacerdote de Amn, chamado Eldan Ambrose, rastreou o caminho de Tempus até o campo de batalha e descobriu que ele pousara em Faerûn sobre as ruínas de um castelo despedaçado, no Vale da Batalha. Então, Ambrose erigiu um templo, a Abadia da Espada, reconstruindo parte do castelo. Entre 50 e 100 adoradores de Tempus assumiram a responsabilidade de guardar o templo e os numerosos *portais* existentes nos seus porões e nos túneis para o Subterrâneo do local.

Em 1371 CV, uma poderosa força drow Vhaerauniana, a vanguarda do clã Auzkovyn, atacou a Abadia. Os drows atravessaram um *portal* sem guardiões numa caverna profunda e esmagaram as defesas do mosteiro. O próprio Eldan Ambrose pereceu no ataque, devorado por um demônio logo depois de destruir o *portal*. Suas ações impediram que toda a força dos Auzkovyn invadisse o Vale da Batalha naquela noite.

Infelizmente para os defensores da Abadia, a vanguarda drow fugiu para a mata, apesar da resistência feroz. Mais tarde, os Auzkovyn conseguiram abrir outro *portal* nas florestas ao norte do Vale da Batalha, transportando o restante de suas tropas para Cormanthor. Os defensores da Abadia da Espada não têm guerreiros suficientes para vigiar todos os *portais* sob sua responsabilidade, e nem mesmo a *ressurreição verdadeira* conseguirá trazer Ambrose de volta enquanto o monstro que o devorou continuar vivo.

Mansão de Aencar: A seis quilômetros ao sul de Essembra, numa paisagem comum da Estrada de Rauthauvyr, jaz uma das mais enganosas ruínas de Faerûn. Ao contrário de outras propriedades assombradas, a Mansão de Aencar ainda conserva uma aparência esplêndida e segura, parecendo a casa de um senhor da guerra, a julgar pelas belas estátuas de cavaleiros montados fora do casarão. De fato, os jardins externos e os arredores são bastante seguros; inclusive, são utilizados para realizar os festivais do Encontro de Escudo do Vale da Batalha.

O interior da mansão é completamente diferente. Com certeza ela é assombrada, mas as aparições não perturbam todos que entram. O Culto do Dragão tem uma fortaleza em um dos porões da construção, acessível por meio de túneis no Subterrâneo.

Essembra (Vila Grande, 2.804): A maior cidade do Vale da Batalha não impõe respeito como a Ponte do Arco ou impressiona seus visitantes com as belezas de Lua Alta. Cravada nas profundezas das florestas élficas, Essembra é uma grande alameda de casebres espaçosos de ambos os lados da Estrada Rauthauvyr. O caminho está repleto de postos de vigília — pequenas torres de madeira com arqueiros, ao lado da estrada, com chancelas para impedir a passagem que raramente são usadas. Existem poucas ruas transversais entre os casebres ou para a floresta — e esses caminhos parecem mais trilhas do que ruas.

Na direção do centro de Essembra, o grande pátio murado da Corte as Batalhas conduz para a única parte desse local que os cidadãos real- ente consideram uma cidade, um conjunto de quase 50 residências, avernas, oficinas, um templo de Gond e um prédio oficial, a Mansão e Ilmeth. O templo, conhecido como Casa de Gond, é impressionante, as os visitantes que estiverem acostumados ao entusiasmo de Gond or novos caminhos irão desapontar-se. O templo do Vale da Batalha é irigido por clérigos que favorecem o aspecto de artesão de Gond, mas ão sua face de inventor.

Casas Fantasmas: Para cada residência ocupada por um nobre de embia na região, há duas ou três em ruínas e tomadas pela floresta. oda a atenção do Vale da Batalha concentra-se na expulsão dos drows e Cormanthor; logo, é impossível manter a antiga segurança que exis- ia nas estradas e nos campos. Alguns saqueadores ocupam esses abrigos bandonados durante vários dias. Ilmeth está procurando grupos de ventureiros respeitáveis dispostos a limpar essas "casas fantasmas", ois seus soldados disponíveis estão ocupados enfrentando os saqueado- es drow.

Acaso (aldeia, 467): Esse local tem muitas fazendas nos arredores e oze prédios permanentes, entre eles um ferreiro, uma serraria, uma averna, um santuário para Lathander e uma guarda permanente de inco a quinze homens do Lorde Ilmeth. Esses guardas passam o tempo açando, jogando ou praticando combate, mas também vigiam o tráfe- o da Estrada de Rauthauvyr e a Colina Dente do Acaso.

Colina Dente do Acaso: A torre de um velho mago enfeita esse nonte de granito sobre a vila Acaso. Há pouco tempo, ela era ocupada or um mago vermelho chamado Dracandros. Alguns aventureiros o liminaram e expulsaram seus aliados drow, que tinham estabelecido lgumas tropas ocultas nas passagens sob a colina. Agora que os drows etornaram a Cormanthor, o povo de Acaso teme que esses novos inva- ores queiram reocupar sua antiga fortaleza abaixo da torre do mago.

Mansão de Ilmeth: O atual Lorde do Vale da Batalha vive num orte com fosso, dentro da grande área cercada da Corte das Batalhas, a parte murada ao leste de Essembra. Ilmeth (humano, LN, Gue8/Cmp3 de Helm) é um homem bom, porém amargo e muitas ezes obcecado com suas responsabilidades. A principal delas é o omando do pequeno exército do Vale da Batalha, um esquadrão de cem soldados chamados de Homens do Lorde. Se os aventureiros ficarem fora do caminho de Ilmeth (e especialmente fora de sua mansão!) ele irá tolerá-los com desgosto, mas poderá usá-los como batedores úteis e espadas extras, que ele não precisa alimentar, equipar ou curar.

História da Região

O Vale da Batalha era formado por pedaços dos outros vales, mas uniu-se quando seus governos se mostraram indignos de confiança e seu povo decidiu resolver seus assuntos por si mesmos.

Essembra, o povoado mais influente do Vale da Batalha, tem uma história mais famosa. A vila ganhou esse nome graças a uma aventureira de cabelos ruivos, uma mulher que entalhou seu nome com uma espada e muita esperteza. A heroína Essembra desprezou um lorde élfico, estrangulou um rei anão com as próprias mãos numa luta livre e finalmente revelou sua verdadeira natureza draconiana ao se casar com um dragão de prata. Dizem que alguns dos descendentes dessa união ainda vivem perto da cidade que carrega seu nome. De fato, os habitantes modernos produzem mais feiticeiros que o normal — humanos e meio-elfos cujos talentos mágicos fluem livremente em vez de respeitar os arreios eruditos dos magos.

Cerca de 300 anos atrás, essa região concedeu aos Vales o que mais se aproximou de um Alto Rei. Aencar tornou-se o senhor da guerra do Vale da Batalha em 1030 CV. Ele assumiu o título de "Rei de Manto" e iniciou uma campanha para unificar a Terra dos Vales. Após um sucesso rápido, o homem que se tornaria o Alto Rei aceitou um convite para um banquete em Essembra, mas descobriu ser uma armadilha. Ele foi morto por um dracolich, invocado por um dos seus antigos inimigos. O Vale das Sombras e os outros não deviam nada ao Vale da Batalha; sua lealdade pertencia a Aencar, portanto o sonho de unificação morreu com o Rei de Manto.

Um descendente do capitão de espada de Aencar ainda governa Essembra. O Chanceler Ilmeth, atual lorde dessa cidade, é um guerreiro capaz que atua como representante do Vale da Batalha no Conselho dos Vales.

Junto com o Vale Profundo, essa região se dedica a combater os drows que ocupam atualmente parte de Cormanthor. Os moradores de

Aencar, o Rei de Manto

O povo dos Vales admira os heróis que se parecem com eles: modestos, trabalhadores e resistentes. Eles se recuperam rapidamente depois da derrota, reconstroem em vez de resmungar e defendem o que é certo, sem arrogância. - Eu acho que você terá que me derrubar primeiro. Esse é um aviso calmo que virou popular graças ao primeiro homem a unir os Vales: Aencar, o Rei de Manto.

Aencar Burlisk era um guerreiro do Vale da Batalha que cresceu entre os elfos e recebeu educação sobre a cultura da floresta, perícias militares, sabedoria, paciência e empatia com os demais. Quando ainda era jovem, ele abandonou os Vales para se aventurar com amigos de Sembia, num grupo chamado de Manto Armadura.

Os guerreiros do Manto obtiveram muito sucesso como mercenários, servindo a diversos empregadores de Sembia. Contudo, inevitavelmente eles foram marcados para a morte pelos adversários de Sembia e empregadores temerosos. Os guerreiros do Manto, então, preferiram deixar Sembia e voltar ao Vale da Batalha.

Quando chegaram, Aencar e seus companheiros encontraram mercadores corruptos tirando vantagem dos vizinhos pobres através de agiotagem e capangas contratados. O Manto eliminou essas práticas e Aencar, o líder do grupo, foi aclamado Lorde do Vale da Batalha. Ele garantiu a segurança e a prosperidade do seu povo com afinco, como um pastor que cuida de seu rebanho, e os demais integrantes do Manto Armadura assumiram funções confortáveis patrulhando o vale. Durante nove anos, Aencar tornou o Vale da Batalha mais forte. Os comerciantes dos outros vales o analisaram, gostaram do que viram e contaram sobre os monstros e governos opressivos dos demais lugares.

Em 1038 CV, Aencar decidiu se tornar o Rei dos Vales. Durante os meses de inverno, ele persuadiu os habitantes do Vale das Sombras e do Vale da Borla a se unirem sob seu comando. Na primavera, ele avançou sobre os demais vales como uma tempestade enfurecida, atacando rapidamente e deixando pessoas do Manto de vigília como senhores ou "mestres da espada". Nessa mesma estação, a bandeira do Manto foi erguida em todos os vales, exceto no Vale do Arco e no Vale Alto. Depois de dois anos, a população começou a amar o rei quando perceberam que seu reinado era justo.

Infelizmente, Aencar governou como Rei dos Vales somente durante seis verões; os registros sobre seu "reinado de quinze anos" incluem o período como Lorde do Vale da Batalha. Durante esse tempo, ele raramente esmoreceu em sua luta contra monstros, bandidos, agentes do Vale do Arco ou de Sembia e feiticeiros malignos. Depois que um mago amaldiçoou o rei com uma doença de apodrecimento, ele escondeu sua pele desgastada atrás de um capuz vermelho e uma máscara, tornando-se o Rei de Manto.

Em 1044 CV, Aencar foi derrotado por um dracolich durante um festival. Seus tenentes destruíram o dragão de ossos, assim como seus invocadores (magos malignos, em especial Alacanther de Arrabar) e queimaram Aencar em sua mansão. As ruínas da construção, com suas diversas torres, ainda permanecem ao leste da Estrada de Rauthauvyr.

Essembra sempre foram amigos especiais dos elfos e sentem-se muito ofendidos com a invasão drow, desde o ataque à Abadia da Espada.

Intrigas e Rumores

A maior ameaça para a segurança do Vale da Batalha é a Casa Drow Jaelre (consulte Cormanthor, a seguir), que vislumbra uma oportunidade para eliminar um vale mais fraco, enquanto reúne forças para lidar com reinos mais organizados e defendidos. Os conflitos contra os drows estão preocupando os moradores locais, especialmente devido ao festival quadrienal do Encontro de Escudos, que acontecerá no exterior da Mansão de Aencar em pleno verão. O Lorde de Essembra está procurando aventureiros leais e competentes para ajudá-lo a manter s segurança de suas fronteiras antes do início do festival.

Uma Estranha Visita: Um mago vermelho caminha tranqüilamente pelo Vale da Batalha, revelando a todos que perguntam sua intenção de visitar a torre de Dracandros, na Colina Dente do Acaso. Ele viaja para Acaso e entra na torre — mas não sai. Luzes e sons estranhos ao redor da construção convencem os habitantes locais que isso é um trabalho para aventureiros. Os heróis devem descobrir o que aconteceu com o mago vermelho e determinar quais suas motivações para invadir o local.

cormanthor

Capital: Myth Drannor (consulte o texto)
População: 154.223 (drows 47%, elfos 30%, meio-elfos 10%, humanos 10%, halflings 2%)
Governo: Nenhum
Religiões: Corellon Larethian, Eilistraee, Mielikki, Mystra, Silvanus, Vhaeraun
Importa: Nada
Exporta: Peles, itens mágicos saqueados de Myth Drannor, carne
Tendência: Todas

Ao caminhar sob os bordos gigantes, as copas entrelaçadas e os carvalhos enormes de Cormanthor, os humanos logo percebem que entraram num mundo que não precisa deles. A grande floresta é o testemunho vivo de uma era verde e esquecida, uma época em que os humanos eram uma promessa e não uma sociedade dominante.

Durante o Exílio Élfico, mais de 90% dos elfos que habitavam Cormanthor partiram para Encontro Eterno ou até Evereska, a oeste. Alguns permaneceram, especialmente na área de Abrigo de Sember, próxima ao Lago Sember, e nas comunidades de Bristar e Colina Enluarada, no Vale Profundo. Outros, que tinham parceiros ou amigos humanos ou ainda filhos meio-elfos, permaneceram em outras partes dos Vales.

Conforme os elfos deixavam Cormanthor, instalavam armadilhas e barreiras mágicas para desencorajar os humanos e outros invasores a invadir suas terras ancestrais. As defesas eram especialmente poderosas nos arredores da antiga Corte Élfica. Os seguidores da Rainha Amlaruil deveriam saber que esses esforços não seriam capazes de impedir os invasores das demais raças; entretanto, dificilmente poderiam adivinhar que seus antigos inimigos, os drows, seriam os primeiros a atravessar as defesas e tomar a floresta.



A Corte Élfica abandonada de Cormanthor

Vida e Sociedade

A vida formal da Corte Élfica abriu espaço para as caçadas dos rangers e aos passos dos druidas. Apesar de Cormanthor permanecer bela e continuar uma alta floresta, valorizada por canções e poemas bardos repletos de adjetivos palpitantes, agora ela estremece com a queda das árvores na sua orla e ao som das batalhas silenciosas no seu interior.

A guerra está remoendo Cormanthor, conforme humanos, elfos, drows e gnolls lutam para manter seus povoados contra a exuberância verde e estabelecer fortalezas e fronteiras que consigam defender de seus rivais. As antigas Florestas Élficas se estendem por centenas de quilômetros. Elas podem ser vastas o suficiente para abrigar todos os poderes e comunidades inimigas. Os colonos drows, élficos e ocasionalmente humanos poderiam vagar durante dias ou semanas dentro da floresta sem encontrar sinais da existência alheia. Mas mesmo o poder de Cormanthor não é grande o suficiente para ser partilhado entre todas essas raças.

Principais Características Geográficas

Cormanthor em si é a principal característica geográfica da região. Outrora, sua vasta extensão chegava até a Costa do Dragão, cobrindo as terras de Sembia e Cormyr. Mesmo depois de milhares de anos de invasão humana, as grandes florestas da Corte Élfica continuam poderosas nessa parte de Faerûn.

Lago Sember: Esse belo lago ao sul de Cormanthor é o centro da comunidade élfica de Abrigo de Sember. Humanos puros raramente são bem-vindos nas águas do lago, pois ele é considerado o coração da vida élfica.

Locais Importantes

Os elfos criaram a maioria das maravilhas da floresta, mas foram os humanos e as divindades insanas que deixaram as cicatrizes permanentes.

Corte Élfica: A corte abrange uma área extensa. Os elfos gostam de locais vivos, portanto deixam espaço suficiente para permitir que as criaturas da floresta atravessem naturalmente suas casas nas árvores, sem ficarem presas na cidade. A corte influenciou toda a parte noroeste de Cormanthor, mesmo que as alterações estejam limitadas a uma série de clareiras conectadas por raios de sol e *portais* de pedra em miniatura.

Apesar dos elfos do sol e da lua da Corte Élfica terem desmontado as maiores estruturas durante o Exílio, ainda existem árvores em forma de casa, que oferecem conforto e habitações defensivas aos drows da superfície, que treinaram durante décadas para desmantelar as defesas élficas e superar as proteções verdejantes.

Entre os drows, a Casa Jaelre gasta a maior parte do seu tempo se estabelecendo na área da corte. Ao contrário dos antigos saqueadores, eles evitam os túmulos élficos abaixo das árvores-casa, já que preferem não perder tempo enfrentando espíritos guardiões élficos enquanto não assegurarem seu controle sobre a floresta.

Estrada de Moander: Todos pensavam que Moander, um poder da corrupção e podridão, estava morto desde os tempos de glória de Myth Drannor. Na verdade, Moander adormeceu nas ruínas de Yûlash, ao norte dos Vales. Em 1357 CV, Alias das Amarras de Azure despertou

acidentalmente a antiga divindade, que levantou e percorreu um curso devastador até as ruínas de Myth Drannor, pois pretendia absorver outras energias mágicas ainda adormecidas desse local perigoso. Alias e seus companheiros conseguiram deter Moander, mas ele destruiu uma enorme extensão da floresta.

O dano para a vegetação não foi completamente recuperado. A "estrada" agora é afetada por estranhos fungos, gosmas repulsivas e monstros plantas. Isso não impede que os agentes Zhentarim usem a estrada como acesso rápido (e, para eles, seguro) até Myth Drannor, mas eles evitam o planalto onde está o corpo do deus morto.

Myth Drannor: Sem dúvida, Myth Drannor é o local de aventuras mais rico e perigoso em toda Faerûn. Na verdade, trata-se de um conjunto de lugares quase na mesma localidade — os resquícios arruinados de uma imensa cidade humana e élfica, que outrora foi o maior local mágico do mundo.

Myth Drannor abrigava o trono de uma civilização incrivelmente poderosa. Nesse lugar, é possível encontrar ouro, itens mágicos e outros escombros valiosos por toda a parte, ao lado de guardiões mágicos e monstros invasores. Com freqüência, os aventureiros humanos, inumanos e monstruosos que entram nas ruínas deixam seus pertences, seus cadáveres e até mesmo suas almas para trás, que serão aproveitados pelo próximo culto maligno, mago ambicioso ou grupo de aventureiros que chegar.

Nos últimos séculos, uma forma de alta magia élfica conhecida como *mythal* protegeu as ruínas. Quando os elfos partiram para Encontro Eterno, o *mythal* enfraqueceu. As leis da magia variam dentro de Myth Drannor, mas a maioria dos efeitos de distorção espaço-temporais criados pela grande magia já desapareceu.

Abrigo de Sember: Os carvalhos e bordos alimentados pelas águas puras do Lago Sember se elevaram acima do restante da floresta, criando um refúgio semelhante a uma catedral para os elfos que desejavam escapar das políticas e das intrigas da Corte Élfica. As cavernas de calcário que outrora ofereciam um abrigo perfeito para os elfos, hoje fornecem aos drows da superfície um esconderijo insuperável. Em função da proximidade com Bristar e Colina Enluarada e da importância histórica do local como uma das três principais comunidades élficas de Cormanthor, o Abrigo de Sember será tristemente disputado nos tempos vindouros.

Pedra do Acordo: Essa enorme coluna de pedra polida e cinza, erguida para comemorar o Acordo dos Vales entre a Corte Élfica e o povo dos Vales, permanece altiva e orgulhosa na floresta. A pedra repara magicamente qualquer dano que sofra — dessa forma, as runas élficas que circundam sua base, descrevendo os termos do acordo, podem ser compreendidas facilmente 1.372 anos depois de sua criação. Originalmente, a Pedra do Acordo não era acessível aos humanos. Quando Rauthauvyr de Sembia forçou sua estrada através da floresta, ameaçando guerrear caso sua construção fosse impedida, os elfos traçaram a rota da estrada até a pedra. Isso demonstrou aos humanos amigos dos elfos que era desnecessário recorrer a violência para alcançar seus objetivos.

Árvores Enroladas (Vila Pequena, 1.168): Depois da Corte Élfica e do Abrigo de Sember, Árvores Enroladas era a terceira maior comunidade em Cormanthor. Ela era povoada originalmente por jovens, guerreiros, aventureiros, meio-elfos e ladinos que não seguiram o Exílio.

Árvores Enroladas seria a maior comunidade élfica da floresta, mas quase todos os seus habitantes sempre estavam em outros locais. A Corte Élfica e o Abrigo de Sember consistiam principalmente de moradias familiares espaçosas e algumas áreas comuns, mas essa cidade é famosa por seus caminhos transversais, encruzilhadas, plataformas e contra-fortes nas árvores, ocupados por um grupo eclético de elfos, meio-elfos e algumas vezes amigos ou amantes humanas. No inverno, quando os viajantes retornam para casa e as patrulhas diminuem, a população real é o dobro da indicada acima.

Vale das Vozes Perdidas: O Vale das Vozes Perdidas corta a Estrada de Rauthauvyr entre a Pedra do Acordo e Essembra. Na verdade, o Vale precede a estrada e foi azar de Rauthauvyr construí-la atravessando esses antigos cemitérios élficos. Os viajantes que permanecerem na estrada estarão relativamente seguros. Os humanos que se desviarem do caminho e entrarem na floresta do Vale das Vozes Perdidas arriscam-se a encontrar fantasmas élficos e espíritos guardiões que roubam anos de suas vidas ou matam-nos de imediato. A área é sagrada para os elfos, que algumas vezes a visitam sozinhos, mas nunca em grupos. Os elfos nunca construíram ou povoaram a região. Os drows evitam esse local mais avidamente que os humanos.

História da Região

Houve uma época que floresta verde e densa se estendia ininterruptamente desde o Mar das Estrelas Cadentes até a Terra Torturada ao norte e através dos passos do Pico do Trovão a oeste, circulando as Terras Rochosas e tocando os Picos da Tempestade. As árvores cobriam ambas as margens da Orla do Dragão, interrompidas somente por montanhas afastadas, clareiras desoladas e repletas de grandes árvores cravadas na terra e as cicatrizes queimadas de relâmpagos.

Então, vieram os elfos, os primeiros jardineiros da floresta. Eles ficaram assombrados com a beleza sagrada ao redor do Lago Sember. Eles enxergaram a obra dos seus altos deuses mais ao norte, próximo a Árvore Élfica e se estabeleceram nesse local (conhecido até hoje como a Corte Élfica), cuidando da vegetação da mesma forma que um jardineiro real. Os elfos romperam a "sombra eterna" abaixo das árvores ao fabricar clareiras mágicas. As bestas grandes e terríveis foram destruídas ou expulsas em caçadas selvagens.

O reino de Cormanthyr, na grande floresta de Cormanthor, foi fundado aproximadamente quatro mil anos antes da criação dos Vales e do início do Cômputo dos Vales. Durante algum tempo, os elfos viveram livremente na sua enorme floresta, mas os milênios de domínio terminaram quando os humanos chegaram em Faerûn. Com ódio crescente, os elfos observaram a afixação humana nas margens das florestas outrora intermináveis, enquanto devastavam-nas e construíam suas estradas e trilhas. Os lenhadores, aventureiros e fazendeiros audaciosos demais, que entravam nas profundezas da vastidão verde da antiga floresta élfica encontravam seu fim sob os arcos feéricos.

Apesar disso, os humanos chegavam em turbas, numerosos como insetos. Sucessivos carvalhos caíram sob os machados, em seguida foram derrubadas as árvores copa de sombra e do crepúsculo; eles traziam suas próprias espadas e magos para enfrentar as flechas élficas. Os líderes sábios perceberam que o espírito e a força élfica seriam destruídos caso lutassem contra os humanos até o fim. Essa batalha serviria apenas para enfraquecê-los diante das hordas de orcs, das investidas drows dos reinos subterrâneos e dos ataques de poderes divinos, como os impiedosos "lobos do inverno" ou as revoadas de dragões.

Dessa forma, eles aceitaram os humanos como aliados e permitiram a passagem e a moradia aos gnomos, anões e halflings. Esses foram os anos iniciais do Acordo dos Vales, que fundou essas Terras. Os elfos buscavam paz com os humanos, não o confronto, mas mantiveram um olhar atento aos seus vizinhos. Para se protegerem e guardar os vestígios do seu reino original, os elfos ergueram grandes áreas de magia chamadas *mythal* no interior das fronteiras de Cormanthor.

Cada *mythal* era produzido através de um ritual de alta magia élfica, criando um campo mágico que controlava várias condições em sua área de atuação. Alguns *mythal* protegiam a floresta de fogos internos e explosões mágicas, outros elevavam o poder de magias provenientes de divindades ou pergaminhos élficos, simultaneamente neutralizando magias de fontes distintas.

Com o passar dos séculos, os elfos de Cormanthor recobriram a floresta com *portais*, esconderijos invisíveis e barreiras. Assim, eles mantiveram as florestas vivas com sua magia. Infelizmente, a alta magia élfica cobrava seu preço. Entremeada por *portais*, a grande floresta estava vulnerável aos mesmos dispositivos criados por outras raças, ameaçando o reino com ataques e condenando os *mythal* a uma decadência inadiável. Hoje, a outrora radiante cidade de Myth Drannor é uma ruína assombrada e repleta de demônios. Os restos de Cormanthor são menos perigosos, mas os séculos de barreiras mágicas, *portais* e conjurações

ransformaram certas partes da floresta em áreas que apenas os habilidos, mateiros sábios ou arcanos talentosos conseguem superar sem risco.

os drow de cormanthor

Por muitos anos, os demônios e a decadente alta magia de Myth Drannor foram indubitavelmente o maior perigo da Floresta Élfica, mas agora um inimigo bem pior surgiu — os drows que retornaram ao mundo da superfície. Conforme as últimas décadas do Exílio élfico deixaram partes extensas da Corte Élfica e das florestas vizinhas literalmente vagas, algumas facções drow do Subterrâneo — especialmente os adoradores de Vhaeraun que renegaram Lolth — planejaram um retorno ao mundo superior. Primeiro como pequenos grupos de batedores, depois em grande bandos de guerra, e finalmente como conquistadores com caravanas de escravos e equipamentos, os drows se estabeleceram nos locais profundos de Cormanthor.

Os drows não estão em Cormanthor há muito tempo, mas já se fizeram notar com ataques contra os Vales do Arco, da Batalha, Profundo e da Névoa. Os saques e assassinatos incessantes na floresta ainda não são o pior ameaça que os drows reservam ao povo dos Vales. O Grande Druida de Cormanthor desapareceu na região de Myth Drannor, logo depois da invasão dos elfos negros. A história contada para os druidas através dos animais da floresta é que ele pereceu em uma grande batalha com um demônio invocado pelos drows recém-chegados em Myth Drannor. O único consolo para os habitantes dos Vales é a afirmação dos druidas que o atacante demoníaco também foi destruído no confronto.

Existem rumores mais alarmantes que a possibilidade de uma guerra nas sombras de Cormanthor; os drows estão interessados nos antigos *mythal* abandonados e pretendem distorcer essas magias ancestrais conforme seus interesses. Obviamente, os efeitos da alta magia élfica que interessam a essas criaturas certamente irão desmoralizar e enfraquecer os humanos e os elfos. Os elfos negros nunca conseguiriam criar um *mythal*, mas com tempo e estudo, eles são capazes de controlar a magia da Corte Élfica e obscurecer para sempre a grande floresta. Os elfos que retornaram de Encontro Eterno sabem disso e atuam constantemente para esconder a antiga magia dos drows ou defender os locais grandes demais para serem escondidos, convocando os guardiões mais poderosos que encontraram.

Embora não seja de conhecimento público, os drows que invadiram Cormanthor dividem-se em várias facções. Muitos grupos competem ou cooperam para transformar a floresta na sua nova morada. As facções principais são descritas a seguir, com uma pequena observação sobre o poderio drow da região.

Clã Auzkovyn (3.505 drows): Durante séculos, os drows Auzkovyn (batizados assim devido ao fundador desse clã, falecido há muito tempo) vagaram nas partes superiores do Subterrâneo e morando durante alguns períodos na superfície. Cerca de 200 anos atrás, os Auzkovyn escavaram uma pequena fortaleza no centro da Floresta Alta, determinados a conquistar uma terra natal na superfície a despeito da quantidade de inimigos presentes na localidade.

Enquanto os Auzkovyn exauriam sua força em lutas constantes, os elfos das florestas da Floresta Alta — que nunca aceitaram o chamado do Exílio Élfico — se tornaram cada vez mais fortes e vigorosos, pois desejavam restabelecer a fortaleza ancestral de Eaerlann. Os drows da superfície da Floresta Alta reconheceram a força crescente dos elfos das florestas e perceberam que não lhes restava opção, a não ser vencer os conflitos intermináveis do futuro.

Depois de um esforço longo e secreto, os drows da Floresta Alta criaram um *portal* para Cormanthor — especificamente para o Subterrâneo perto da Abadia da Espada. Apesar dos adoradores de Tempus evitarem o ataque dos Auzkovyn ao destruir seu primeiro *portal*, suas tropas restantes rapidamente forjaram outro dispositivo para se juntar à vanguarda nas florestas ao norte do Vale da Batalha.

Ao contrário da Casa Jaelre, o clã Auzkovyn não deseja se estabelecer nos antigos refúgios élficos como a Corte. Eles se sentem mais confortáveis como nômades florestais. Em diversos momentos, eles patrulham quase toda Cormanthor em grupos pequenos ou grandes, habitando acampamentos temporários no subsolo, na copa das árvores e algumas vezes em cavernas com acesso ao mundo Subterrâneo.

A maioria dos drows Auzkovyn adora Vhaeraun, mas nem todos o escolheram como divindade patrona. Diferente dos outros drows da superfície que invadiram Cormanthor, eles estão dispostos a aceitar elfos, meio-elfos e possivelmente humanos adoradores de Vhaeraun em seu clã, algo capaz de lhes fornecer uma vantagem futura.

Como os adorares de Vhaeraun não estão determinados a ocupar territórios específicos, eles concordam relativamente com a Casa Jaelre. É óbvio que, para facções drows malignas, "relativamente" significa que eles não cortam os pescoços alheios depois de disparar flechas soníferas uns nos outros.

Casa Jaelre (7.945 drows): Décadas atrás, uma casa de adoradores de Vhaeraun perdeu uma guerra civil em Menzoberranzan. Batizando-se de Casa Jaelre, eles vagaram pelas profundezas do Subterrâneo, incapazes de reconquistar sua cidade natal. Na mesma época que o clã Auzkovyn surgiu sob a Abadia das Espadas através de um *portal*, os integrantes da Casa Jaelre encontraram *portais* abandonados na cidade arruinada da Pedra do Massacre do Refúgio, capazes de conduzi-los até áreas de Cormanthor antes inacessíveis, graças ao poderoso *mythal* de Myth Drannor.

Ao contrário do clã Auzkovyn, a Casa Jaelre tenta ocupar as casas originais dos elfos, particularmente a área ao redor da Corte Élfica. Essa atitude se baseia parcialmente na esperança de assumir o controle dos *mythal* e das barreiras élficas e utilizá-las como proteção contra seus inimigos élficos e drows.

Um habilidoso ladino/feiticeiro drow chamado Jezz o Coxo, coordena as forças da Casa Jaelre encarregadas de criar distrações nos Vales. Esses eventos ajudam a afastar a atenção da população dos Vales dos progressos obtidos na Corte Élfica. No momento, Jezz está tendo bastante sucesso em retalhar o Vale da Névoa.

Beija-Aranhas (1.168 drows): Esse termo engloba os drows adoradores de Lolth que abandonaram os demais grupos ou vieram para Cormanthor usando outros caminhos do Subterrâneo. Eles não pretendem morar na superfície para sempre, mas planejam retomar suas cidades natais usando o tradicional método drow de transformação social: a guerra civil. Os adoradores de Lolth (Ssinssriggorbb) preferem se reunir perto das entradas do Subterrâneo, mesmo que isso os deixe vulneráveis a ataques das cidades das profundezas.

Saqueadores do Subterrâneo: Os *portais* da Pedra do Massacre do Refúgio que permitiram a entrada da Casa Jaelre em Cormanthor também deixaram que comandantes ambiciosos de Menzoberranzan aportassem na região. As ações dos saqueadores variam entre atacar seus antigos companheiros e o povo dos Vales (a segunda ação ainda permite que as vítimas culpem os drows residentes em Cormanthor).

Intrigas e Rumores

Saqueadores drows, bandidos humanos e todo tipo de criatura florestal selvagem e perigosa tornam Cormanthor um local mortífero para ser invadido. No centro da floresta, o *mythal* decadente de Myth Drannor protege riquezas e poderes inimagináveis — mas simultaneamente aprisiona a maldade em seu interior.

Arsenal Élfico: Os personagens encontram um mapa para um tesouro élfico, que parece estar localizado perto das fronteiras da antiga Corte Élfica. Se as anotações do mapa forem verdadeiras, a caverna escondida possui diversas armaduras élficas de grande poder, que servem em qualquer pessoa e concedem magias de batalha e poderes embutidos fabulosos aos usuários. O problema: o mapa está disposto de uma maneira que confunde até mesmo os elfos, pois utiliza determinados tipos de árvore e as projeções de suas sombras em épocas definidas do ano como pontos de referência.

Quando os PJs decifrarem o mapa, eles perceberão que a verdadeira dificuldade abrange os drows da Casa Jaelre que habitam essa região da floresta. Se os PJs descobrirem como superar todos os obstáculos e obter

s armaduras, será possível conjurar *ler magias* para entender as belas
nas élficas inscritas nelas. Finalmente, cada armadura está sob efeito
e uma estranha *tarefa/missão* para equilibrar seus poderes, impondo
brigações e deveres aos seus usuários. Algumas armaduras obrigam que
eus portadores façam viagens imprevisíveis até ruínas espalhadas por
da Faerûn.

ezz, o coxo

row; Lad6/Fet6: ND 14, humanóide Médio (elfo); DV 6d6 mais
d4; 39 PV; Inic. +9, Desl.: 9 m, CA 24 (toque 17, surpresa 24); Corpo
corpo: *kukri afiado* +2 +14/+9 (dano: 1d4+2, dec.
5–20/x2); ou à distância: besta leve +12 (dano: 1d8, dec.
9–20/x2); AE Ataque furtivo +3d6; QE: Traços raciais
row, evasão, benefícios de familiar, localizar armadi-
nas, esquiva sobrenatural (não pode ser flanquea-
o, bônus de Des na CA); RM 23; Tend. NM; TR
ort +4, Ref +12, Von +9; For 10, Des 20, Cons
1, Int 16, Sab 14, Car 19. Altura 1,55 m.

Perícias e Talentos: Acrobacia +9, Blefar
9, Cavalgar +7, Concentração +10, Conheci-
ento (arcano) +8, Conhecimento (Corman-
hor) +8, Diplomacia +12, Disfarce +8,
quilíbrio +11, Escalar +5, Esconder-se +17,
urtividade +27, Identificar Magia +13,
ntimidar +11, Natação +1, Observar +15,
uvir +15, Procurar +10, Sentir Motiva-
ão +8, Sobrevivência +6, Usar Cordas
10, Usar Instrumento Mágico +6;
rontidão, Adaptação a Luz do Dia,
sar Arma Exótica (kukri), Iniciati-
a Aprimorada, Furtivo, Acuidade
om Arma (kukri).

Qualidades Especiais: Benefício do
amiliar: adquire Prontidão a 1,5 m,
artilhar magias, vínculo empático
1,5 km), descarregar magias de toque,
spionar o familiar, falar com familiar.

Magias Conhecidas: (6/7/6/4. CD base =
4 + nível da magia, 10% de chance
e falha arcana): 0
– *consertar, detectar*
nagias, detectar veneno, ler
nagias, mãos mágicas, raio de frio, som fantasma; 1º
– *escudo arcano, névoa obscurecente, queda suave,*
ransformação momentânea; 2º — *agilidade felina,*
nvisibilidade; 3º — *vôo*.

Pertences: Kukri afiado +2, corselete de couro da movimentação
ilenciosa +5, anel de proteção +2, luvas do armazenamento, ungüen-
o de Keoghtom, a colher de Mutlynd, corda de escalar, bálsamo de
edra: (2 doses).

Keheneshnef: Víbora Familiar; ND 1/2, besta mágica Miúda; DV
/4d8 (12 DV); 18 PV; Inic. +3, Desl.: 4,5 m, escalada 4,5 m, natação
,5 m; CA 20 (toque 15, surpresa 17); Corpo a corpo: picada +12
veneno); Face/Alcance: 75 cm por 75 cm/0 cm; AE Veneno (dano ini-
ial e secundário: 1d6 Cons temporário, CD 11, outro teste em 1
minuto); QE: Evasão aprimorada, faro; Tend. NM; TR Fort +4, Ref
10, Von +8; For 6, Des 17, Cons 11, Int 8, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +11, Escalar +12, Esconder-se +18,
Observar +15, Ouvir +15; Acuidade com Arma (picada).

Jezz, o Coxo, é um dos líderes da Casa Jaelre; ele comanda os elfos
negros em ataques contra os Vales, para desviar a atenção dos seus com-
panheiros drow que habitam as antigas moradas élficas de Cormanthor.
Jezz era o batedor de sua tribo quando vagava pelo Subterrâneo. Suas
pernas foram gravemente feridas durante uma luta contra um tríbulo
brutal — o teto da caverna desmoronou sobre elas. Seus companheiros
acharam que ele estava morto, mas Jezz conseguiu se arrastar até o
acampamento uma dezena depois. Um dos clérigos conseguiu quebrar o
osso em recuperação e (quase) devolveu-o à sua posição natural, mas
esse ferimento ainda incomoda Jezz; ele usa um apoio e sapatos espe-
ciais para ajudá-lo a caminhar mais facilmente.

Jovem e confiante, Jezz sabe o quanto deve pressionar o povo dos
Vales antes deles ficarem tão enfurecidos para entrar na floresta em
grandes quantidades. Ele prefere manter seu bando pequeno e seus
seguidores prontos para fugir ao menor sinal de problemas. Devido ao
seu carisma e ao respeito conquistado entre os soldados, quando a Casa
Jaelre obtiver uma fortaleza permanente na floresta, Jezz será
nomeado orador para o mundo exterior.



Jezz, o Coxo

vale da adaga

Capital: Cachoeiras da Adaga
População: 28.041 (humanos 88%, anões 5%, meio-orcs 3%, gnomos 2%, halflings 1%)
Governo: Governo de Lordes
Religiões: Lathander (Mielikki, Silvanus, Tempus)
Importa: Armaduras, livros, vidro, jóias, objetos de metal, papel, tecidos, armas.
Exporta: Peles, carne, minério
Tendência: LB, NB, N

O Vale da Adaga é famoso por sua severidade, amargura e ressentimento, em especial porque o Forte Zhentil tenta conquistar suas terras há décadas, tentando governá-lo como um estado cliente ou esmagá-lo de maneira similar ao Vale Tesh. Na verdade, os agentes Zhentarim comandaram esse vale durante quase 30 anos, levando Randal Morn — o senhor de direito do local — a se tornar um fora da lei em sua própria terra.

Há três anos, Randal Morn (humano, NB, Gue6/Lad4) destronou os ocupantes Zhentarim da sua terra natal e recuperou o trono dos seus ancestrais. Suas dificuldades para manter a união de sua comunidade, assolada pela guerra diante da agressão Zhent, impedem-no de auxiliar os demais vales em seus problemas.

Dentre todos os vales, o Vale da Adaga é o mais propenso a oferecer contratos e apoio a grupos de aventureiros dispostos a enfrentar os Zhentarim, limpar minas infestadas de criaturas ou viajar para as montanhas atrás de vampiros e predadores. Para sobreviver, os seguidores de Randal Morn e os agentes contratados devem pacificar as áreas selvagens e expulsar os monstros locais.

Vida e Sociedade

Os anos de ocupação Zhentarim obrigaram os fazendeiros a colocar de lado seus arados e se tornarem caçadores ou pastores. Cervos e ovelhas podem ser escondidos dos coletores de impostos do Forte Zhentil; campos plantados com trigo ou legumes não.

A maioria das comunidades de Vale da Adaga mantém seus portões fechados, abrindo-os apenas para amigos de confiança ou para pessoas indicadas por algum morador. Muitas ainda se comportam como se estivessem em guerra com os Zhentarim. É possível que essa amargura da atual sociedade diminua com o tempo, mas para sobreviver, é possível que os cidadãos se tornem tão implacáveis quanto os próprios Zhents.

Principais Características Geográficas

A maioria da terra abrange colinas verdejantes, entremeadas por labirintos de vales rochosos. O país é muito adequado ao pastoreio, mas as fazendas maiores estão limitadas à região próxima das Cachoeiras da Adaga.

Floresta da Fronteira: A Floresta da Fronteira é o limite de quatro regiões diferentes de Faerûn: o Vale da Adaga e a Terra dos Vales ao sul, o Mar da Lua e a Cidadela do Corvo dos Zhentarim ao leste, Anauroch a oeste e a Terra Torturada ao norte. Os habitantes nativos da floresta são fadas (como sátiros, pixies, sprites e dríades). Parcialmente em função do confronto interminável contra os lenhadores Zhentarim vindos do Manto de Neve, as fadas dessa região costumam ser violentas e cruéis, contrariando a atitude brincalhona e suave, típica das fadas mais ao sul.

Cachoeiras da Adaga: As cachoeiras acima do Vau da Adaga, que batizaram a vila próxima, não são navegáveis. Diferente das Cachoeiras da Pena, perto de Ashaba, essas cataratas são fortes demais para serem superadas pelos salmões que retornam ao Mar das Estrelas Cadentes.

Colinas da Adaga: Algumas partes da floresta densa das Colinas da Adaga não são dominadas por bandidos. Infelizmente, essas áreas são dominadas por monstros — lobos, leucrottas, ursos-coruja, licantropos e até mesmo beholder caçam na densa vegetação. Durante os anos de ocupação Zhent, as áreas de fazendas foram reconquistadas pela natureza — não pelas florestas do sul, mas pelos bosques cerrados e campos de espinhos dos morros do norte. Essas plantas são resistentes ao fogo e à intrusão humana.

Montanhas da Boca do Deserto: Essas montanhas escarpadas formam a fronteira ocidental da Terra dos Vales e erguem-se além das colinas do Vale da Adaga. As Montanhas da Boca do Deserto protegem os Vales contra os ventos perversos de Anauroch, mas assumira outra função agora que a Cidade Obscura surgiu no Baixio dos Sedentos.

O grande reino anão de Tethymar outrora ocupou as Bocas do Deserto. Há centenas de anos, ele caiu perante a orcs, ogros, magos malignos e demônios; alguns desses atacantes continuam escondidos na região. O último rei de Tethymar, Ghellin, morreu de velhice em 1.369 CV em Cormyr, ainda sonhando em reconquistar seu reino perdido.

Locais Importantes

A cidade de Cachoeiras da Adaga é o centro desse Vale. A maioria dos locais importantes da região está na cidade ou perto dela.

Torre do Condestável: Reconstruída diversas vezes nos últimos séculos, essa fortaleza próxima das Cachoeiras da Adaga é tão imponente que Randal Morn deseja conquistá-la e transformá-la na nova sede do seu governo. Até agora, ele foi impedido por um cataclismo mágico no interior da estrutura — uma tempestade de *relâmpagos, bolas de fogo, desintegrar* e *chuva de meteoros* assola o prédio em ciclos alternados, e poderosas magias reparam o dano causado à fortaleza. Os tolos que entram na torre são afetados pelas magias letais, mas não pelos efeitos de recuperação. Randal Morn pagará 5.000 PO, além de terras e títulos, a qualquer aventureiro que tornar o forte habitável.

Cachoeiras da Adaga (Vila Grande, 2.804): Elas não são bonitas, mas para os habitantes de Cachoeiras da Adaga, as muralhas de pedra são o melhor refúgio em uma terra atormentada. A cidade murada fica a noroeste do Vau da Adaga, onde a Trilha de Tethymar cruza o Rio Tesh, abaixo das cataratas. A construção de pedra e os telhados escarpados dos edifícios permitem que eles sobrevivam aos invernos severos.

No início, Cachoeiras da Adaga era um armazém de metais e minérios, trazidos pelos anões das montanhas para serem levados às terras ao sul. Depois de todos esses anos, ela ainda é uma cidade de fronteira, um local onde todos carregam armas e muitas vezes precisam desembainhá-las pelo bem público (ou para resolver assuntos particulares).

Ninho das Águias: Esse monte rochoso, acima de Cachoeiras da Adaga, abriga o altar sagrado do clã anão Lâmina Brilhante, que muitas vezes retorna para realizar oferendas. Randal Morn ficará satisfeito caso possa auxiliar os anões de qualquer forma, pois a relação anterior entre eles e sua família quase terminou num conflito sangrento. Randal precisa impedir esse tipo de contenda, se quiser manter a cidade fora das garras dos Zhentarim.

Luz de Lathander: Esse templo a Lathander fica em Cachoeiras da Adaga e ainda cheira a fumaça do incêndio que o arruinou durante a ocupação Zhentarim. O povo do Vale reconstruiu o templo como um símbolo da sua determinação em curar as feridas da guerra. O clero de Lathander é muito querido, principalmente em função da grande quantidade de jovens sacerdotes dos todos os Vales que viajam até essa região para espalhar a luz do Senhor da Manhã onde ela é mais necessária.

História da Região

O Vale da Adaga era um povoado tranqüilo conhecido como Vale Feliz. A paz e a prosperidade da comunidade terminaram em sangue, durante uma infestação de vampiros. As pessoas forçadas a estacar seus filhos mortos-vivos encontraram pouca felicidade no vale depois disso, e em poucos anos esse nome desapareceu. Vale da Adaga — uma tradução do nome original no idioma anão — acabou substituindo o primeiro nome.

O Vale da Adaga prosperou durante um longo tempo, como parceiro comercial do reino anão de Tethymar. Quando esse reino caiu vieram os tempos difíceis. Seu comércio agitado desapareceu, e o vale se tornou atrasado e rústico, alheio a qualquer outro evento na Terra dos Vales.

Isso mudou em 1336 CV. Duas décadas depois da queda de Vale Tesh para os Zhentarim, o Vale da Adaga passou a enfrentar o mesmo destino. Randal Morn, o líder hereditário da região, foi exilado nas colinas. Durante anos, ele implementou uma campanha amargurada contra as forças de ocupação Zhents na maior cidade do vale, Cachoeiras da Adaga.

Em 1353 CV, Randal Morn e seu amigos conseguiram matar Malyk, o regente manipulado pelos Zhentarim, nomeado para conceder uma aparente autonomia ao Vale. Isso apenas aumentou a determinação do Forte Zhentil em manter o vale sob seu controle. Os Zhents nomearam uma série de condestáveis e contrataram os piores habitantes locais desagradáveis como assistentes das suas guarnições. A luta contra os guerrilheiros de Randal Morn nas colinas parecia vencida, assim os condestáveis usaram todas as oportunidades que tinham para oprimir seus companheiros do vale.

A guerra pessoal de Morn se tornou em uma batalha em grande escala em 1369 CV, quando ele obteve sucesso em reconquistar Cachoeiras da Adaga, matando ou expulsando todos os Zhentarim presentes. O longo conflito deixou muitas cicatrizes — quase sempre, a guerra em Vale da Adaga era civil, colocando os habitantes dos vales contra seus iguais.

A guerra pessoal de Morn se tornou em uma batalha em grande escala em 1369 CV, quando ele obteve sucesso em reconquistar Cachoeiras da Adaga, matando ou expulsando todos os Zhentarim presentes. O longo conflito deixou muitas cicatrizes — quase sempre, a guerra em Vale da Adaga era civil, colocando os habitantes dos vales contra seus iguais.

Intrigas e Rumores

As inúmeras reviravoltas e conflitos entre facções internas do Forte Zenthil durante os últimos cinco anos forneceram uma oportunidade para Randal Morn libertar seu reino. Essa oportunidade agora acabou. Os Zhentarim controlam grande parte do Mar da Lua. Alguns integrantes da Rede Negra vigiam novamente o sul e talvez o Vale da Adaga não seja capaz de resistir ao governo Zhentarim novamente.

Tarefas Sombrias, Relíquias Brilhantes: Quando os Zhentarim queimaram o templo de Lathander, eles também saquearam seus altares. Descobriu-se que uma das relíquias sagradas do templo — uma tocha mágica, cuja luz é capaz de dissipar qualquer magia de *escuridão* — foi deixada para trás. Algumas magias de adivinhação, conjuradas pelos sacerdotes, indicam que a tocha foi deixada em algum lugar perto do Ninho das Águias, possivelmente na região sagrada dos anões Lâmina Brilhantes.

Essa é uma missão delicada, pois os anões têm suas próprias relíquias sagradas no Ninho, que devem ser deixadas em paz. Apenas os aventureiros de confiança de Randal Morn ou do templo de Lathander serão cogitados para realizá-la

vale profundo

Capital: Lua Alta
População: 50.239 (humanos 70%, meio-elfos 20%, elfos 9%)
Governo: República com lorde eleito
Religiões: Corellon Larethian, Oghma
Importa: Algodão, objetos manufaturados de qualidade, seda, tecidos, lã
Exporta: Peles, carnes, lenha
Tendência: LB, NB, CB

O Vale Profundo, que está situado junto à rota comercial disputada por Cormyr e Sembia, poderia ter seguido o caminho da espada, o comportamento militar escolhido pelos Vales do Arco e da Cicatriz. Mas, apesar de seus habitantes estarem sempre prontos para a batalha e seus governantes não serem aversos ao combate, o Vale Profundo evitou a obsessão de conquista do Vale da Cicatriz e a preocupação exagerada com a segurança do Vale do Arco. Ele se manteve fiel aos motivos de sua fundação — o acordo original com os Elfos de Cormanthor, considerava o povo dos Vales como hóspede dos elfos e defensor comum das grandes árvores da floresta.

Os demais habitantes dos Vales e mesmo alguns elfos chamam a região de Vale das Árvores. Ao contrário dos fazendeiros comuns, que prosperam através do desmatamento, o povo do Vale Profundo adota o reflorestamento para manter a cobertura original, verde e espessa da área. As florestas das regiões ocupadas recebem um tratamento similar a manutenção das fazendas do Vale da Pena. A colheita e o tratamento cuidadoso das cercas vivas, da região arborizada, da caça nativa e dos rios e riachos transformaram o vale em um grande jardim florestal.

Vida e Sociedade

Dentre todos moradores dos Vales, os habitantes do Vale Profundo provavelmente são os mais tolerantes e receptivos. Eles tendem a julgar as pessoas conforme suas ações, não por suas falácias ou aparência; dessa forma, os aventureiros que se portarem bem acabarão fazendo bons amigos no local. Por outro lado, os aventureiros que faltarem com a verdade ou insistirem em derrubar árvores ou caçar onde não devem, descobrirão que a tolerância do Vale Profundo é um luxo sustentado por sua capacidade de lidar com as pessoas consideradas uma ameaça. Uma parte significante da população serve na milícia local.

A maioria dos aventureiros desse vale segue o caminho do ranger e mesmo os humanos integrantes da milícia sabem se deslocar em silêncio nas florestas nativas. O soldados inumanos da milícia incluem os elfos arqueiros da Colina Enluarada e os feiticeiros/rangers de Bristar.

Principais Características Geográficas

Acima de qualquer outro Vale, esse reino foi construído a partir e ao redor da própria Cormanthor. Os moradores dessa região vivem nas sombras das árvores e na vegetação mais branda das margens da grande floresta.

O Pico de Sangue: Elevando-se como um grande dente vermelho acima das ruínas do desaparecido Vale Sessre, essa montanha impressionante atualmente é o covil de um jovem dragão vermelho, chamado Thraxata. Essa proximidade é um infortúnio para o Vale Profundo. Em geral, o dragão caça ao sul e ao oeste, em direção a Cormyr, mas também já saqueou e destruiu várias caravanas no Caminho Leste. Ele está se tornando cada vez mais agressivo conforme sua força e poder aumentam com o passar dos anos.

Glaemril e Corrente Vinho: O Vale Profundo engloba as terras entre esse riacho e rio. Ambos correm velozes e fortes e apresentam uma reserva abundante de salmão, que alimenta as criaturas da floresta e as pessoas de Lua Alta. Qualquer forasteiro que pescar mais de um salmão para sua refeição será encarado como um transgressor.

Lago Eredruie: Esse lago encantado é a nascente do Glaemril. Os residentes do Vale Profundo, especialmente os elfos da lua de Bristar que protegem as águas de intrusos, chamam essa grande fonte de lago menos por seu tamanho e mais devido aos seus poderes sobrenaturais. Ele é sagrado para a divindade élfica Labelas Enoreth. Os frascos com a água do lago funcionam como poções de curar ferimentos leves, mas afetam somente elfos ou meio-elfos. Depois da água ser retirada da fonte, o efeito continua ativo durante um dia, mas nenhum indivíduo é capaz de se beneficiar mais de três vezes da poção na mesma dezena — as doses extras não surtem efeito.

Locais Importantes

Os povoados humanos salpicam a estrada tumultuada do Caminho Leste, que parte das Colinas Glaun até quase tocar as fronteiras do antigo Vale Sessre. No entanto, o centro dessa comunidade fica nas florestas e nas clareiras de ambos os lados da estrada.

Bristar (aldeia, 701): A aldeia dos elfos da lua de Bristar, logo ao sul do Lago Eredruie, resistiu aos anos do Exílio e reafirmou seus laços com o Vale Profundo, recusando-se a integrar a comunidade de Abrigo de Sember, aliada com a Corte Élfica. Agora que o Exílio terminou, Bristar é uma das maiores comunidades élficas remanescentes de Cormanthor. Ela disponibiliza uma companhia de arqueiros para a milícia do Vale Profundo e patrulha vigorosamente a floresta em busca de batedores e saqueadores drow.

Vigília Negra: Ao norte de Glaemril, tão imersa na floresta que apenas os elfos teriam uma boa razão para se aproximar, existe uma grande fenda negra no solo, demarcada por árvores negras e retorcidas. Até onde a Corte Élfica e os magos dos Vales sabem, a fenda era a prisão de um gigantesco poder maléfico da decadência e da corrupção. É possível que ela abrigasse o deus Moander (agora morto) em uma das suas formas primitivas ou algum outro ser maligno. Também não foi determinado se o monstro ainda está preso, pois ninguém ousou descer na escuridão sobrenatural do precipício.

Contudo, é indiscutível que a fenda é um foco de espíritos maus e deuses negros. A loucura assola as criaturas da floresta e bestas mágicas que se perdem na área, algumas vezes levando-as a um frenesi assassino. Os sacerdotes de Cyric, o Príncipe das Mentiras, saboreiam as energias que circundam a fenda. Eles visitam a Vigília Negra para obter um tipo de revigoramento profano, mas nenhum deles fica por muito tempo. Até mesmo os drows de Vhaeraun evitam o local.

Lua Alta (Vila Grande, 3.505): Depois de Lua Argêntea, no norte distante, Lua Alta é a maior cidade povoada por humanos, elfos e meio-elfos de Faerûn. A cidade tem apenas 300 anos e está crescendo rapidamente. Antes da chegada dos drows de Vhaeraun, os planos de expansão das muralhas da cidade estavam parados, em função da ausência de apoio à mobilização militar contra inimigos (até então) hipotéticos. Agora que os drows Auzkovyn da Floresta Alta assolam o sul de Cormanthor, a expansão e fortificação das muralhas da Lua Alta foram retomadas.

Folhas do Aprendizado: Ainda mais alto que a Torre do Lorde Ulath, em Lua Crescente, esse templo de Oghma em Lua Alta abriga uma das melhores bibliotecas de Faerûn. A biblioteca do templo descarta qualquer livro de magia para enfatizar assuntos sem relação com a Arte. Conseqüentemente, a coleção do templo cresceu sem atrair a atenção de magos curiosos.

Os visitantes podem examinar os livros pagando 15 PO por volume — o preço é alto, mas será uma barganha melhor do que parece, devido ao excelente índice do local, a criação única do sumo sacerdote, Danali, o Indexador (humano, LB, Clr9 de Oghma). Graças a ele, um pesquisador consegue identificar na mesma hora os livros que precisa, sem gastar tempo e dinheiro analisando volumes que não lhe interessam. Os clérigos e discípulos de Oghma pagam somente 1 PO por volume, mas esse preço é oferecido apenas aos sacerdotes, não aos seus amigos curiosos (e os clérigos nunca discutem).

Colina Enluarada (Aldeia, 818): Assim como o povo de Bristar, os elfos dessa aldeia a poucos quilômetros a nordeste do Lago Eredruie, servem nas Espadas do Vale Profundo, a milícia não oficial e auto-

organizada do reino. Os elfos da Colina Enluarada são mais reservados que os habitantes de Bristar. Os aventureiros não são bem-vindos e para se aproximar terão de demonstrar sua capacidade de esquivar de flechas.

Torre de Rhauntides: Até 1371 CV, essa pequena torre hexagonal no topo da Colina Mágica, em Lua Alta, era o lar de um sábio de Vale Profundo, o famoso mago Rhauntides. Ele morreu de velhice, deixando suas posses para Theremen Ulath (meio-elfo da lua, NB, Gue7), o regente de Lua Alta. Ulath guardou esses pertences no cofre da Torre da Lua Crescente. Shaunil Tharm, o aprendiz de Rhauntides, pegou o cinto das estrelas, partiu numa missão secreta e nunca mais foi visto.

Para a surpresa de todos, Rhauntides presenteou a torre para uma vigorosa monja de Águas Profundas, que se tornou sua amiga quando esta estava passando por Vale Profundo como aventureira. A monja, Teesha Than (humana, LB, Mng11/Esp1), abriu um pequeno monastério na Torre. Este é o primeiro mosteiro da Antiga Ordem na Terra dos Vales. No início, os moradores locais ficaram desconfiados, mas agora já perceberam que os monges treinando com Teesha são bons vizinhos.

Torre da Lua Crescente: A fortaleza de paredes negras do Lorde Theremen Ulath adorna o terreno elevado no interior das muralhas de Lua Alta. Como o forte nunca precisou se defender de nenhum ataque sério, ele é famoso pelo bom humor do seu proprietário, pelas maravilhas de sua arquitetura interior e pelas delícias dos seus esplêndidos banquetes — mas não por seu poderio militar.

É exatamente isso que Ulath deseja. Tranqüilizados pelas histórias das maravilhas da torre (jardins suspensos em um átrio aberto para as estrelas, esparsamente protegido das chuvas fortes, e um estonteante mapa da Terra dos Vales gravado numa mesa de madeira enorme da Câmera Estelar central), os atacantes subestimam as capacidades da fortaleza. Ela foi construída em 1022 CV por um herói meio-elfo chamado Aglauntaras e esconde defesas e armamentos pouco comuns, a maioria mundana (mas não mágica).

História da Região

O Vale Profundo foi fundado pela feiticeira meia-elfa Imryll Eluarshee. Conhecida como a Princesa Profunda, ela forjou uma sociedade onde os humanos, meio-elfos e elfos poderiam se unir sob os preceitos e a cultura dos costumes élficos, vivendo na grande floresta sem destruí-la da maneira comum aos humanos.

A relação do Vale Profundo com os elfos e a Corte Élfica sempre foi cordial e melhorou ao longo dos séculos. A ancestralidade dos meio-elfos é um ponto de orgulho nessa população. Mesmo no auge do Exílio Élfico, Ulath e os outros meio-elfos e humanos do Vale Profundo mantiveram boas relações com as comunidades élficas de Bristar e Colina Enluarada.

Diferente dos outros líderes dos Vales, que têm sentimentos conflitantes sobre o fim do Exílio, Lorde Ulath acolhe muito bem os elfos que desejam morar em Vale Profundo ou lutar contra os drows por suas casas ancestrais em Cormanthor. Ela recebe bem até os drows seguidores de Eilistraee, pois supõe que eles tenham acesso direto a magias capazes de expulsar os seguidores de Vhaeraun e Lolth.

O acesso a magias poderosas tornou-se uma preocupação especial para Ulath desde a morte do seu conselheiro de confiança, o mago Rhauntides. Magos capazes e sábios podem encontrar emprego em Vale Profundo enquanto o regente procura um sucessor para Rhauntides.

Intrigas e Rumores

Assim como os demais vales pacíficos, o Vale Profundo agora está ameaçado por um inimigo poderoso e determinado. O canto sudeste da floresta conservou a maior população élfica durante o Exílio, e os Auzkovyn consideram o Vale e seus aliados élficos o maior obstáculo contra sua predominância na floresta.

O Rei da Tempestade: Em algum lugar nas montanhas, ao sul do Passo do Trovão, fica a fortaleza negra do Rei da Tempestade, um feiticeiro gigante das nuvens Caótico e Mau que comanda vários bandos de ogros e inúmeras tribos goblins. O Rei da Tempestade exige tributo do povo da Lua Alta, ameaçando destruir a região entre Arkhen e o Caminho Leste se não for atendido. Com o esforço acelerado para ampliar as muralhas de Lua Alta, lorde Ulath não possui o ouro nem a disposição de pagar o tributo — tão pouco guerreiros adicionais para evitar um ataque das montanhas.

Uma companhia de aventureiros experientes (ou duas) seria suficiente para expulsar qualquer bando de ataque enviado pelo Rei da Tempestade contra o Vale Profundo. Também seria possível, para um grupo poderoso e dedicado, eliminar o problema em definitivo, atacando diretamente o Rei da Tempestade, antes que ele reúna um exército de goblins e ogros sob suas ordens.

vale da pena

Capital: Nenhuma
População: 14.020 (humanos 84%, halflings 11%, meio-elfo 2% gnomos 2%)
Governo: Democracia
Religiões: Lathander
Importa: Armaduras, produtos manufaturados de qualidade, armas óleo
Exporta: Queijo, milho, grãos, carne salgada, vegetais
Tendência: NB, N, CB

O Vale da Pena sobrevive como uma inocente terra de fazendas e pastos, enquanto os vales mais poderosos se despedaçam em anarquia ou se equipam para a guerra. Situado nas terras baixas ao norte do Rio Ashaba entre a Ponte Pena Negra a oeste e as Cachoeiras da Pena a leste, o Vale da Pena superou todas as eras da história da Terra dos Vales sem ostentar um governante, capital, exército permanente ou cidade respeitável.

As virtudes principais dessa região são a resistência, o bom senso, a capacidade de luta e uma aptidão natural como fazendeiros. Essas qualidades são consideradas ideais em qualquer povo, particularmente pelos sembianos, mas estes fracassaram em anexar o Vale da Pena três vezes e desviaram sua atenção para outros lugares.

Vida e Sociedade

:A maioria dos habitantes é composta de fazendeiros. O jovem comum do vale parece satisfeito em viver junto com seus pais, sem conhecer o resto do mundo, exceto por visitas ocasionais a Essembra, o Vale das Sombras, ou (entre os mais audazes) os restos do Vale da Cicatriz.

Os únicos encontros políticos são as reuniões pouco freqüentes de quatro ou cinco dias, chamadas de Encontros do Vale. Esses debates abertos acontecem nas Cachoeiras da Pena e servem para resolver disputas ou problemas que afetam todos os habitantes do Vale da Pena. Qualquer um tem direito de participar.

Os habitantes desse vale também são famosos por guardar ressentimentos. Quase ninguém no Vale da Pena suportaria que um mago vermelho atravessasse impune sua região, pois o mago local foi assassinado há dez anos por dois Magos Vermelhos de Thay. Por outro lado, se os moradores guardassem rancor de todos os grupos que já lhe causaram mal, seriam um povo muito mau-humorado. Na maior parte do tempo, eles não culpam qualquer sembiano pelas tentativas de invasão mal-sucedidas de Sembia ou amaldiçoam todos os cidadãos do Vale da Cicatriz pela invasão do seu reino, promovida por Lashan.

O povo de Vale da Pena resolve suas disputas de forma honrada, quase sempre argumentando sobre o problema diante dos fazendeiros mais velhos e respeitáveis. Cerca de 60 anos atrás, desavenças sangrentas se espalharam por todo o vale, conforme diversas famílias se sentiram prejudicadas em amargas disputas de terras. As famílias

nvolvidas nas disputas se exauriram até que os membros sobrevivens foram expulsos para o Mar da Lua por uma família local de bardos feiticeiros que não suportavam mais.

Principais Características Geográficas

ecnicamente, o Vale da Pena não é um vale, já que, ao contrário dos utros reinos locais, ele é uma planície baixa. Essa região ocupa os solos rteis da curva do Rio Ashaba em seu percurso para o leste, em direio ao Mar das Estrelas Cadentes. Diferente dos outros habitantes da erra dos Vales, os moradores locais têm pouco contato com as floress élficas.

Cachoeiras da Pena: Essa catarata marca a fronteira oriental entre Vale da Pena e o Vale da Cicatriz. As águas correm em uma série de equenas cascatas a partir das planícies inundadas deste vale, criando o esfiladeiro que batizou o Vale da Cicatriz. Embora não sejam navegáeis em qualquer sentido, essas quedas d'água são repletas de salmões do istante Rio Ashaba, que alcançam o topo do rio depois de um dia inteio de luta entre as pequenas cachoeiras e lagoas que compõem o árduo ercurso.

Rio Ashaba: Esse grande rio desce os Picos da Tempestade ao lado o Vale da Adaga, atravessa o Vale das Sombras e segue em direção ao Mar das Estrelas Cadentes passando por Cormanthor, Vale da Névoa, Vale da Batalha, Vale da Pena e finalmente pelo Vale da Cicatriz e sua rincipal cidade.

A economia e a vida social da população local gira em torno do Rio shaba. O transporte e a comunicação geralmente são realizados em equenos barcos, conduzidos por pessoas que ganham a vida subindo e escendo o Ashaba. Nos séculos anteriores, as rápidas enchentes de priavera do rio inundavam as fazendas do vale, mas a construção de iques e a conjuração de magias adequadas atualmente impedem um strago maior.

Locais Importantes

odos os cidadãos de Vale da Pena equivaleriam aos habitantes de uma equena cidade em Sembia ou Cormyr. Na maior parte do tempo, o ovo das Terras Centrais considera essa região apenas como uma ampla agradável estrada entre regiões de maior importância.

Ponte da Pena Negra (Aldeia, 818): Esse povoado em rápido crescimento rodeia a ponte homônima que atravessa o Rio Ashaba. A ponte, ssim como a cidade em expansão, está sendo consideravelmente aprimorada desde sua primeira versão — um amontoado de madeira, pintao de preto para aumentar a confiança dos viajantes na sua resistência. gora ela é feita de pedra e vigiada durante alguns períodos por jovens oluntários, atentos a possíveis magos vermelhos ou adoradores de yric. Caso algum deles seja descoberto, os jovens são treinados para avalgar até as colinas em busca de auxílio. Os seguidores de Cyric conideram o local sagrado, mas poucos sabem o motivo (de fato, foi aqui ue o deus dos assassinos matou Leira, a antiga deusa da ilusão). Os acerdotes visitam a ponte para rezar e fazer sacrifícios suspeitos.

Torre de Cholandrothipe: O mago Cholandrothipe usava poderosas nagias para encolher barcos inteiros e movê-los ao redor das Cachoeiras da Pena, evitando pesadas despesas de frete. Há alguns anos, os Magos Vermelhos de Thay assassinaram Cholandrothipe, talvez orque ele tenha se recusado a compartilhar suas magias ou para aquear algum tesouro específico guardado em sua torre.

Os Thayanos entraram na torre estreita, perto das Cachoeiras da ena, mas os guardiões mágicos e as armadilhas locais fizeram-nos orrer por suas vidas. Desde então, os aventureiros que entram na torre elataram a existência de passagens subterrâneas extensas e laboratóios sombrios, indicando que o mago não era tão benevolente quanto a opulação da região acreditava.

Cachoeiras da Pena (Aldeia, 584): Essa cidade, próxima à catarata, ostumava ser o maior povoado do Vale da Pena, mas o título agora ertence a Ponte da Pena Negra. Cachoeiras da Pena é um porto comum para os barcos pequenos que trafegam no Ashaba. Agora que Cholandrothipe está morto, os carregamentos são transportados por terra para cima ou para baixo das cachoeiras.

Templo Sob as Cataratas: Os rumores sobre as grutas secretas abaixo das águas e pedras das Cachoeiras da Pena variam, dependendo de quem responde a pergunta: elas podem ser histórias para entreter crianças e aventureiros crédulos ou um covil para cultistas viajantes, contrabandistas e feiticeiros foragidos. Alguns moradores pronunciam "o Templo Sob as Cataratas" com o tom irônico de uma piada, mas outros não acham a idéia nada engraçada.

História da Região

Assim como o Vale da Névoa, o Vale da Pena goza de uma existência levemente encantada. Enquanto o primeiro evitou completamente a ocupação por forças hostis, a sorte do segundo consiste em sobreviver a cada episódio desse tipo relativamente ileso. Quando Lashan do Vale da Cicatriz conquistou essa região, os habitantes locais se entregaram durante meses, certos que as amizades zelosamente cultivadas com os outros povos da Terra dos Vales os salvariam no final. Enquanto eles permaneceram generosos com seus vizinhos e forem membros confiáveis do Conselho dos Vales, seus inúmeros laços familiares com os vales que têm exércitos mais fortes serão suficientes para impedir sua conquista por poderes como Sembia.

Intrigas e Rumores

Os habitantes de Vale da Pena raramente são incomodados por monstros e enfrentam poucos ataques de saqueadores — não existem muitos locais adequados para uma gangue de bandidos se esconder.

O Preço da Liberdade: Um mago de Sembia busca apoio para experimentar um novo tipo de frete mágico nas Cachoeiras da Pena. Ele fez repetidas tentativas de convocar um Encontro do Vale para discutir fundos e a execução de um projeto dessa natureza. Infelizmente, o pretenso sembiano é um escravista Zhentarim, cujo único objetivo é atrair a maior quantidade possível de habitantes locais para as cachoeiras. Quando obtiver sucesso na convocação, ele pretende chamar diversos grupos de escravistas através de *portais* e passagens do Subterrâneo e aprisionar centenas de moradores dessas terras relativamente desprotegidas.

Vale do Rastelo

Capital: Cidade de Vale do Rastelo
População: 42.061 (humanos 90%, meio-elfos 5%, elfos 4%)
Governo: República (plutocracia)
Religiões: Chauntea, Mystra, Oghma, Tymora, (Malar, Mielikki, Silvanus)
Importa: Objetos de cristal, renda, minérios, papel, seda, especiarias, ferramentas, armas
Exporta: Cerveja, carne bovina, queijo, frutas, peles, lenha, carne de carneiro, lã.
Tendência: LB, LN, NB

O Vale do Rastelo, o mais antigo entre os vales sobreviventes, aprendeu a cuidar dos próprios problemas, respeitar seus vizinhos e se importar com sua terra — sejam os campos limpos das fazendas ou as florestas emprestadas pelos elfos. Até recentemente, o povo dos Vales descreveria os cidadãos do Vale do Rastelo como uma população conservadora, muito parecida com o povo do Vale da Pena, mais ao sul. A transformação da Cidade de Vale do Rastelo em um grande porto mudou essa imagem.

Vida e Sociedade

Os infortúnios do Vale da Cicatriz transformaram bastante o vizinho em um intervalo de apenas dez anos. Hoje, a Cidade de Vale do Rastelo abriga o melhor, e talvez o maior, porto dos Vales. As pessoas dessa

cidade ficaram mais receptivas que seus pais e mais interessados em entreter os visitantes do mundo exterior. Ao contrário dos oportunistas da Ponte do Arco, os novos empresários da Cidade de Vale do Rastelo não abandonaram os valores centrais do seu vale, escolhendo um planejamento cauteloso em vez de especulações arriscadas.

A população rural mudou pouco. Assim como os moradores do Vale Profundo, os camponeses vivem entre as árvores. Embora não estejam relacionados com a Corte Élfica, eles têm simpatia por druidas, rangers e outros que compartilham os elos élficos com a terra.

Os governantes do Vale do Rastelo formam o Conselho dos Sete Burgueses, as sete pessoas mais ricas dos vales. O posto de Burguês é vitalício; quando um deles perece, os moradores locais indicam o próximo cidadão mais rico para assumir a cadeira.

Principais Características Geográficas

É impossível confundir as fronteiras do Vale do Rastelo: Cormanthor ao norte, a Orla do Dragão ao leste e o Campo Frio a sudoeste. O próprio vale é formado basicamente de fazendas, mas elas se transformam em pomares mais perto do mar e da Floresta de Velar, no centro.

O Campo Frio: Ao sul do Vale do Rastelo e ao norte do Vale da Cicatriz, encontra-se um charco sem trilhas, assombrado por espíritos de guerreiros que pereceram em dezenas de batalhas locais. Durante o verão, os pastores do Vale do Rastelo e os plebeus do Vale da Cicatriz trazem suas ovelhas para aproveitar a grama alta, uma vez que os animais não se importam com os espíritos sem descanso que jazem nos túmulos sem lápides sob as colinas. No inverno, apenas os tolos se aventuram no interior do Campo Frio.

Floresta de Velar: Os lenhadores do Vale do Rastelo atuam nos limites externos dessa antiga floresta. Há mantores, trolls, stirges, morcegos ósseos e outros predadores mais perigosos caçando no interior da floresta — que, por sua vez, são caçados pelos adoradores de Eilistraee, cujo templo oculta-se nos limites ao norte da floresta. Os drows que cultuam a Donzela Negra gastam muito do seu tempo em Cormanthor, lutando contra os drows de Vhaeraun, mas nunca abandonam seu templo sem proteção.

Locais Importantes

Os locais mais importantes do Vale do Rastelo situam-se na cidade homônima, na costa do Mar das Estrelas Cadentes.

Forte Halvan: Antiga residência do odiado tirano local, essa ruína queimada nas cercanias da Cidade de Vale do Rastelo conserva obstinadamente seus segredos, entre eles o suposto tesouro de Halvan. Todos sabem que a multa de 50 PO, cobrada pela guarda da cidade de qualquer indivíduo que saia das ruínas, somente visa impedir os jovens de se aventurarem no antigo castelo de forma leviana. As organizações secretas, irmandades negras, seitas de monges, invocadores de monstros e aventureiros ainda são atraídos para o forte arruinado como ratos para a escuridão.

Cidade de Vale do Rastelo (Vila Grande 4.206): O aumento recente da atividade no cais do porto não conseguiu ofuscar os outros encantos da aldeia — esse é um exemplo da maneira que o Vale do Rastelo conduz seus negócios. Parte dos edifícios mais notáveis da cidade pertencem à sua antiga era de prosperidade, que terminou há 600 ou 700 anos.

O Conselho dos Sete Burgueses comanda o local com atenção. O regimento de guardas é liderado por Ellarian Trompa da Alvorada (elfa do sol, LB, Gue5/Mag4). Ela não cultiva muito apreço por aventureiros e gosta menos ainda de aventureiros de Sembia. Caso fiquem longe do seu caminho, eles terão mais sorte nos templos da cidade e com a população comum. Os habitantes locais não têm nada contra aventureiros, conquanto estes resolvam problemas ao invés de criá-los.

Casa de Mystra: Todos os três templos da Cidade de Vale do Rastelo costumam patrocinar ou ajudar aventureiros. Os clérigos do templo de Tymora gostam de analisar a sorte dessas pessoas, financiando inúmeras missões para encontrar relíquias sagradas da deusa. O templo de Oghma oferece ajuda mediante uma pequena taxa. A Casa de Mystra deseja atrair a boa vontade de companhias aventureiras. Para a infelicidade da sumo sacerdotisa do templo, Llewan Aspenwold (humana, NB, Clr11 de Mystra), o Vale do Rastelo é um local pobre para erigir um templo de Mystra. Os habitantes mais velhos não confiam em magos ou em outros praticantes da Arte, e a geração mais nova não possui aptidão mágica — poucos apresentam os talentos básicos para estudar a Arte com sucesso. O templo é sustentado por viajantes, mercadores, forasteiros e consumidores da taverna Cadência das Estrelas.

História da Região

Nos primeiros séculos da Terra dos Vales, o Vale do Rastelo era chamado de Vale Velar graças ao seu criador, cujo nome também agraciou a Floresta de Velar. Nessa época, o vale era governado por lordes caóticos e tudo era tão desorganizado quanto o Vale da Pena atual. Um tirano chamado Halvan ensinou a população que essa falta de organização poderia custar sua liberdade. Depois da missão insana (e fatal) de Halvan em tentar construir a Trilha Meio Machado até o centro da Corte Élfica, o povo do vale mudou seu nome e instituiu sua forma atual de governo auto-suficiente, um conselho regente formado pelos sete mercadores mais ricos da Cidade de Vale do Rastelo.

Nos último vinte anos, a reconstrução do Vale da Cicatriz após cada desastre abriu um espaço para que o Vale do Rastelo abrigasse o porto principal da Terra dos Vales. A explosão econômica subseqüente foi moderada por diversos fatores. Vários dos Setes Burgueses não são espertos o suficiente para encorajar que outros cidadãos se tornem mais ricos que eles, nem astutos o bastante para explorar as novas oportunidades econômicas em benefício próprio. Portanto, a política econômica do Vale do Rastelo enfatiza o crescimento sábio e sustentável no lugar de lucros rápidos. Isso satisfaz os habitantes locais, felizes por ter mais ouro nos bolsos, mas ainda indispostos a partilhar seu espaço com oportunistas de Sembia, trapaceiros do Mar da Lua e pessoas do Vale do Arco que aspiram o caminho dos grandes lucros.

Intrigas e Rumores

O canto da Corte Élfica situado ao leste do Rio Élfico é uma das partes mais selvagens e desoladas da floresta; ele é habitado por animais atrozes, bestas mágicas e bandos de gnolls astutos e perigosos, que vagam pela região quando deixam a Vastidão. Pequenas comunidades e fazendas na parte norte do Vale do Rastelo são constantemente ameaçadas por ataques de animais selvagens ou gnolls.

O Comércio Negro: Um clérigo de Tyr inicia uma campanha para manter o comércio de mercadorias dos Zhentarim longe do Vale do Rastelo. O Conselho dos Sete está levemente constrangido com o fato dos Zhents realizarem tantos negócios através do seu porto. Na verdade, eles gostariam que o clérigo dedicasse sua atenção aos ataques Zhentarim (e uma forma de impedi-los) em vez de concentrar-se no comércio, mas ele continua sua cruzada até uma tentativa de assassinato. Será uma vingança Zhentarim ou um mercador desonesto que resolveu silenciar o clérigo?

vale alto

Capital: Castelo Elevado
População: 8.179 (humanos 86%, gnomos 10%, meio-elfos 3%)
Governo: República com Alto Condestável eleito
Religiões: Deuses do Local Dançante
Importa: Armaduras, livros, objetos de metal, papel, tecidos, armas
Exporta: Cobre
Tendência: LB, LN, NB

Todos que nascem no Vale Alto agradecem pelo ar puro, suas paisagens fabulosas dos Picos do Trovão entre Cormyr e Sembia e o estilo de vida auto-suficiente e determinado dos seus cidadãos, que vivem como pastores, pequenos fazendeiros, artesãos e escultores. Para os estrangeiros, ele é somente uma passagem conveniente e estratégica pelas montanhas, logo abaixo da copa das árvores.

Vida e Sociedade

A população do Vale Alto tem uma grande vantagem sobre seus primos das terras mais baixas: exceto pela importância estratégica da passagem entre Cormyr e Sembia, eles não têm nada que interessa aos demais.

Seus habitantes estão relativamente livres das intrigas políticas e da competição mercantil que se intromete incessantemente na vida dos outros vales. A vigilância contra monstros — que não se importam com fatores políticos ou econômicos — sempre é necessária, mas se uma vida simples representa felicidade, o Vale Alto é muito feliz.

No entanto, talvez a paz do Vale Alto esteja no fim. Durante o Tempo das Perturbações, mercenários Zhentarim ocuparam a região. Mais recentemente, diversos príncipes mercadores de Sembia notaram as dificuldades de Cormyr e passaram a cultivar planos de invasão. Caso essa intenção seja consumada, o Vale Alto seria uma rota perfeita para um exército invadir Cormyr pelos flancos e surpreender quaisquer forças responsáveis pela defesa das planícies ao sul do Pântano da Vastidão.

Principais Características Geográficas

Alguns mapas não indicam a existência do Vale Alto, comprimido logo abaixo da seção principal dos Picos do Trovão e ao norte dos penhascos que percorrem o Pântano da Vastidão de Cormyr para o ocidente. A área principal do Vale Alto é um extenso planalto adequado ao plantio. A população local complementa as terras do planalto escavando alpendres nas laterais das montanhas.

A passagem do Vale Alto é formada por três vales escondidos: O Gole de Cobre, o Local Dançante e o Vale Escondido. Os viajantes esporádicos raramente percebem essas terras, quase inabitadas pelos cidadãos da região. No entanto, o Local Dançante abriga moradores humanos e inumanos muito poderosos.

Gole de Cobre: As escavações em busca de cobre perfuraram esse pequeno vale; metade dele ainda está repleta de minas ativas. Falta aos mineradores descobrir se alguma delas conduz ao Subterrâneo.

Vale Escondido: Séculos atrás, com a benção da população local, os gnomos se estabeleceram nesse vale difícil de ser encontrado. Conforme a estação, as pessoas que atravessam a região ficam maravilhadas demais com suas incontáveis anêmonas alpinas selvagens (no fim do verão e outono) ou suas névoas rodopiantes (primavera e inverno) para avistar as casas dos gnomos, enterradas entre as árvores e rochedos dos paredões do vale. Os gnomos participam da vida do Vale Alto, mas até o Tempo das Perturbações eles não se preocupavam muito com o mundo exterior. Depois que Gond se manifestou como um gnomo, em 1358 CV, diversos jovens abandonaram o conforto dos vales em busca de aventura. Os amigos deixados para trás muitas vezes tentam obter notícias dos seus companheiros indagando os aventureiros viajantes.

Presa de Wyvern: Situado ao norte e ao leste do Vale Alto, esse vigoroso esporão dos Picos do Trovão é um famoso e perigoso ninho de wyvern. Dezenas dessas criaturas, de idades variadas, habitam as montanhas. Pelo menos uma delas possui inteligência acima da média e capacidade de organização. Os wyvern mantêm vigias contra invasores aéreos e, mais estranho ainda, há pequenos rebanhos de ovelhas mal cuidadas ocultos em clareiras dos Picos do Trovão, acessíveis somente pelo ar. Os caçadores de monstros supõem que as criaturas organizaram uma fonte de comida renovável ao permitir que alguns dos animais roubados procriassem em cercados isolados nas montanhas. Eles também especulam sobre a distribuição do tesouro das centenas de vítimas emboscadas no Caminho do Trovão.

Locais Importantes

O Vale Alto abriga um dos lugares mais brilhantes do grande mapa de Faerûn: o Local Dançante, um vale sagrado para os deuses maiores, cujos adoradores lutam para transformar Toril em um mundo justo.

Ponta de Flecha: A Companhia de Arquearia Pégasos, um grupo de mercenários alheios aos vales, construiu essa fortaleza rochosa perto da cidade do Castelo Elevado. Houve uma condição para seu estabelecimento na região: todos os integrantes da companhia aceitaram a imposição de um juramento mágico, que lhes impede de enfrentar o vale ou tentar governá-lo. Considerando a localização remota do grupo, ela paga salários baixos aos seus membros, mas todos recebem um treinamento excelente.

O Local Dançante: O terceiro vale oculto dessa região, situado a alguns quilômetros a noroeste do Castelo Elevado, é preservado como um jardim sagrado pelos clérigos de Mielikki, Mystra, Oghma, Selûne e Silvanus. O local é abençoado para humanos e elfos e muitos deuses desses panteões se manifestaram aqui em 720 CV, para inspirar a fundação dos Harpistas. Os elfos e os Harpistas viajam para o Local Dançante como peregrinos, mas o acordo que fizeram com seus deuses não lhes permite ficar durante longos períodos. Outro acordo relacionado ao Local Dançante determina a defesa do Vale Alto por Cormyr em caso de ameaça.

Castelo Elevado (Aldeia, 818): Somente algumas oficinas e tavernas do maior povoado do Vale Alto ficam abertas durante o inverno, já que a maioria dos viajantes tem bom senso suficiente para evitar o Caminho do Trovão durante os climas ruins. O Castelo Elevado enfrentou uma época difícil durante a ocupação Zhentarim e perdeu quase todas as riquezas que seus cidadãos mais ricos haviam acumulado.

Castelo Elevado: Esse castelo tem o mesmo nome da cidade onde está localizado, mas está parcialmente arruinado pelas rochas que caem das montanhas acima dele. As balestras e catapultas ainda possuem excelentes linhas de tiro sobre o Caminho do Trovão e o resto do vale. O ataque Zhentarim em 1358 CV ultrapassou as defesas do castelo usando um *portal* mágico.

Caminho do Trovão: Essa trilha de carroças começa na Pedra do Trovão, em Cormyr, segue até o Vale Alto e então retorna para a pequena cidade de Saerb, em Sembia. Há poucos viajantes no Caminho do Trovão, uma rota acidentada e indireta em comparação com as estradas de Daerlun (ao sul) ou o Atalho do Trovão (ao norte). Mesmo assim, ela é a trilha mais parecida com uma rota comercial importante do Vale Alto.

História da Região

Comparado aos Vales do Arco, da Batalha e das Sombras, o Vale Alto não foi um fator importante nos momentos principais da história da Terra dos Vales. Ele é famoso por tudo que não acontece dentro das suas fronteiras. Apesar das lutas e embates ocasionais, Cormyr e Sembia nunca lutaram pelo controle dessa passagem através dos Picos do Trovão.

Os pesquisadores estrangeiros indicam somente dois eventos dignos de nota na sua história: a manifestação de várias divindades importantes de Faerûn no Local Dançante, há seis séculos, e a recente ocupação do Vale Alto pelas forças do Forte Zhentil durante o Tempo das Perturbações. Elminster e a Tríade de Rangers eliminaram os Zhentarim antes deles causarem qualquer estrago permanente e os habitantes locais estão felizes em deixar o palco da história e retomarem a sua vida pacata e feliz.

Intrigas e Rumores

O Vale Alto está ameaçado pelas mesmas forças do gigante Rei da Tempestade que afetam o Vale Profundo. As montanhas ao norte do Vale Alto são praticamente instransponíveis, mas os serviçais goblins do gigante maligno das nuvens conhecem passagens subterrâneas que conectam seu forte negro com as partes mais elevadas do Gole de Cobre e do Vale Escondido.

O Dia da Caça: As defesas mágicas do Local Dançante são poderosas demais para um ataque direto (exceto para alguns vilões imbatíveis), mas os peregrinos que viajam em segredo para esse local

abençoado também estariam seguros? Druidas malignos e o Povo do Sangue Negro marcaram alguns viajantes para a morte nas terras áridas, entre o Atalho do Trovão e o Vale Alto.

Vale da Névoa

Capital: Vau Ashaben
População: 27.807 (humanos 87%, anões 5%, gnomos 3%, halfling 2%, meio-elfos 2%)
Governo: República
Religiões: Chauntea, Moradin, Silvanus, Tyr
Importa: Itens manufaturados, óleo, minérios, tecidos
Exporta: Cerveja, beterraba, queijo, grãos, feno, carne, batatas, vegetais diversos
Tendência: LB, LB, CB

Há milhares de anos, os céus garantiram ao Vale da Névoa um futuro próspero, quando uma estrela cadente abriu uma área de 150 km de comprimento e 45 km de largura na floresta élfica. As árvores não renasceram sobre a devastação causada pela estrela, mas a terra se mostrou extremamente fértil assim que a população do vale iniciou seu cultivo. O Vale da Névoa sempre teve sorte — ele é abençoado com um solo fértil, isolado pelos demais vales e pela Corte Élfica de inimigos como o Forte Zhentil e Sembia e abriga a excelente rota comercial entre regiões maiores, como Cormyr e o Mar da Lua.

Vida e Sociedade

A vida é boa no Vale da Névoa, ou pelo menos era até o confronto recente com os drows da floresta. O vale não tem um regente único, mas um corpo governante de seis Conselheiros eleitos. O Conselho dos Seis indica um sétimo cidadão como alto conselheiro, que carrega um bastão negro como símbolo do seu poder e comanda os Cavaleiros do Vale da Névoa. O atual alto conselheiro é Haresk Malorn (humano, LB, Esp6/Gue2), um mercador pacato, famoso por sua sabedoria e compaixão, mas não pelas suas habilidades de combate. Haresk está fazendo um excelente trabalho ao manter as pessoas calmas diante do perigo iminente, mas já pensa em renunciar para abrir espaço a um guerreiro legítimo.

O Vale da Névoa é bastante disperso. É possível enxergar os pequenos vilarejos vizinhos entre as colinas verdejantes, exceto nas manhãs e tardes, quando as névoas do rio se elevam para cobrir toda a região. Para se comunicar através do vale, cada comunidade é equipada com sinos especiais, que ecoam além da neblina. Cada um emite uma mensagem, aviso ou pergunta diferente. Esses sons são entendidos pelos residentes antigos dos vales, mas representam um mistério para os forasteiros.

Principais Características Geográficas

O Vale da Névoa ocupa uma região aberta, dividida pela Trilha do Mar da Lua, a leste do Elmo de Peldan e a oeste do ponto onde a floresta se torna densa, cinco quilômetros antes da Pedra do Acordo. O Rio Ashaba percorre o centro do vale; ele é cruzado pela Trilha do Mar da Lua no excelente vau natural de Vau Ashaben.

Dentre todos, o Vale da Névoa é o mais próximo das antigas ruínas de Myth Drannor. Existem trilhas florestais, muitas vezes perigosas, que conduzem ao Vale das Sombras e a Essembra, no leste.

O Campo dos Túmulos: Localizado nas fronteiras ocidentais do vale, o Campo dos Túmulos recebeu esse nome em função das centenas de guerreiros enterrados sob suas extensas cordilheiras de colinas baixas e repletas de grama. Os corpos dos antigos magos-guerreiros Netherese desenvolveram a tendência perturbadora de manifestar poderes mortos-vivos incomuns e fatais.

Província das Feras: A fronteira ocidental do Vale da Névoa sempre foi perigosa, graças a uma população aparentemente indestrutível de bugbears, orcs, goblins e outras criaturas insolentes, vindas dos Picos do Trovão em busca do clima mais ameno dos Vales. É um local excelente para rangers e outros caçadores habilidosos, mas pouco atraente para as pessoas comuns. A chegada dos drows da Casa Jaelre não melhorou a reputação da província.

Locais Importantes

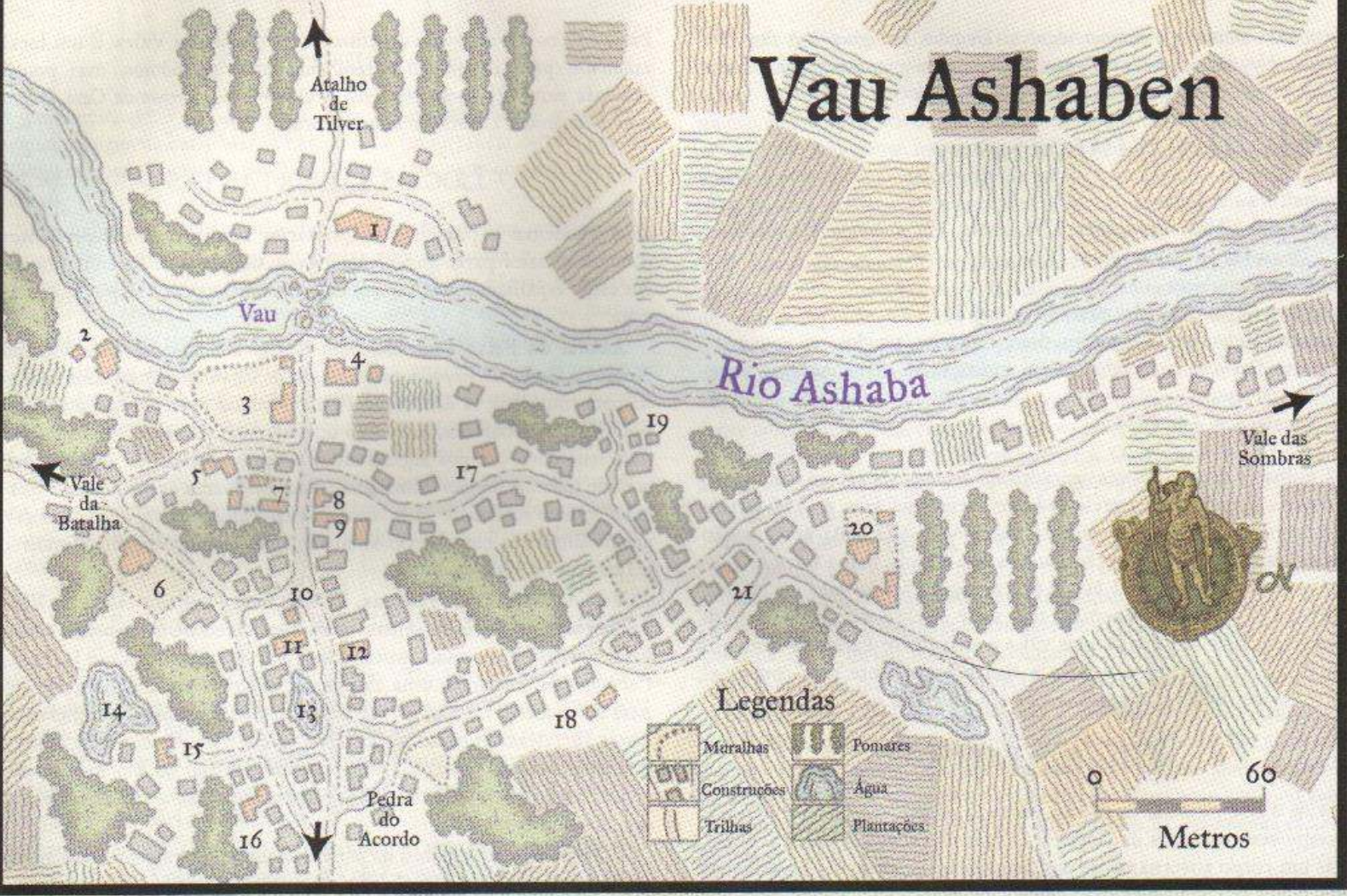
Os fazendeiros e pequenos proprietários ferozmente independentes ocupam a maior parte do Vale da Névoa. Centenas de fazendas menores estão espalhadas pela região, mas existem poucas aldeias dignas de nota.

Abadia do Feixe Dourado: Semelhante aos Campos Dourados do Norte da Costa da Espada, esse templo de Chauntea imita uma fazenda com muralhas. A Abadia do Feixe Dourado é menor que o templo dos Campos Dourados, cobrindo apenas oito quilômetros quadrados, mas seus doze campos segmentados produzem a maior colheita por acre de todas as regiões humanas de Faerûn. Dizem que a Abadia armazena comida suficiente para alimentar os Vales durante anos. Os clérigos de Chauntea que supervisionam a Abadia possuem grande poder e influência no Vale da Névoa.

Vau Ashaben (Vila Pequena, 1.869): Esta é a maior cidade do Vale da Névoa, um mercado central para seus fazendeiros dispersos e um lugar agradável que todos gostam de visitar. Os drows da Casa Jaelre de Cormanthor iniciaram uma campanha de ataques e conflitos rápidos para enfraquecer a população de Vau Ashaben e afastar sua atenção das novas fortalezas erguidas na antiga Corte Élfica. Os casebres, casas e estabelecimentos comerciais junto ao lado oriental do Rio Ashaba não foram construídos para defesa — justamente o que a cidade mais precisa no momento.

O Mapa de Vau Ashaben na página seguinte ilustra uma aldeia típica da Terra dos Vales. As localidades numeradas são descritas a seguir.

1. **Estalagem Cervo Branco**: Pertencente ao aventureiro aposentado Holfast Escudo-Hárpaga (humano, NB, Gue9), essa estalagem atende as pessoas de bem que atravessam Vau Ashaben. Holfast é especialmente atencioso com aventureiros bondosos e fornece com prazer informações e conselhos a qualquer um deles que perguntar. Ele também sente prazer em atirar um mercador de Sembia ou do Mar da Lua na rua se decidir que não gosta da aparência ou comportamento do sujeito. O pernoite custa 1 PO.
2. **Moinho de Thorm**: Thorm Ubler (humano, NM, Esp3) é um homem miserável, que se aproveita do fato de possuir o único moinho do Vale da Névoa para encher os bolsos. Heldo e Parvus, seus dois filhos inúteis, são os encrenqueiros e valentões da cidade (ambos humanos, CM, Com5), embora tenham a cautela de nunca se meter em qualquer coisa séria o bastante para causar sua expulsão da cidade ou pior.
3. **Estábulos de Kaulvaeras**: Kaulvaeras Manto Cinza (meio-elfo da lua, LN, Esp2/Gue2) conserva uma ótima seleção de cavalos e pôneis num dos melhores estábulos da Terra dos Vales. Ele também treina e cria cavalos de guerra, mas terá apenas 1d4–2 cavalos de guerra leves e 1d4–3 cavalos de guerra pesados para vender nos seus estábulos a cada dezena.
4. **Couro Trabalhado de Lhuin**: Lhando Luin (humano, NB, Esp2) é um excelente curtidor de couro. Suas mercadorias são extremamente baratas e bem feitas, custando 10% abaixo do preço indicado no *Livro do Jogador*.
5. **O Véu de Veludo**: Quando comparado às casas perfumadas de cidades maiores, como Águas Profundas ou Suzail, esse pequeno bar e salão de festas não é digno do seu nome. Os artistas e serviçais daqui captam notícias de todos os cantos da Terra dos Vales, indagando qualquer viajante.
6. **Templo de Tyr**: Construído há apenas três anos, esse grande e impressionante templo torna Vau Ashaben uma comunidade mais importante do que esperado. O sumo-sacerdote Nerval Vigilante (humano, LB, Clr7 de Tyr) não confia em aventureiros e atualmente gasta seu tempo e esforços auxiliando os



Cavaleiros na defesa da vila contra os ataques drows de Cormanthor.

7. **Os Braços de Vau Ashaben**: Mais velha e imponente que o Cervo Branco, essa estalagem cobra 1 dc ouro e 6 de prata por noite, mas oferece um serviço luxuoso para os padrões dos Vales.
8. **Santuário para Chauntea**: Atualmente diminuído pela proximidade com o templo de Tyr, esse pequeno santuário é mantido por uma sacerdotisa chamada Jhanira Barasstan (humana, NB, Clr6 de Chauntea).
9. **Frascos Finos de Arhlo**: Uma cervejaria e destilaria de renome local e qualidade excepcional, esse negócio é administrado por um homem pacato e recluso chamado Arhlo de Arabel (humano, LB, Esp4).
10. **Multhimmer, o Mercador**: Multhimmer (humano, CN, Lad7) comanda esse armarinho genérico, comprando e vendendo quase tudo. Muitas vezes, ele lida com itens roubados, apesar de sua cautela impedir a comercialização de bens furtados dos moradores locais.
11. **Roda Certa de Braunstar**: Braunstar (humano, LN, Gue1/Esp6) é um exemplo do habitante fleumático e pensativo dos Vales, dotado de um tremendo bom senso; ele conserta qualquer tipo de carroça ou charrete.
12. **Importadora de Jarwain**: Especializado em sedas, especiarias, algodão e rendas importadas de Cormyr, esse pequeno armazém é comandado pessoalmente por Jarwain (meio-elfo da lua, CM, Esp3), um homem bonito, com olhos profundos e fala suave. O preço de suas mercadorias subiu consideravelmente, devido a intranqüilidade e interrupção do comércio com Cormyr, assolada pela guerra.
13. **Lago dos Cavalos**: Um poço disponível a qualquer transeunte, o Lago dos Cavalos é o ponto de encontro dos rumores locais.
14. **Lago de Haresk**: As lendas locais afirmam que um antigo capitão pirata escondeu um grande tesouro no fundo desse lago. De tempos em tempos, alguém tenta escavá-lo, mas não encontra nada além de lodo e plantas.
15. **Casa do Alto Conselheiro**: O Alto Conselheiro do Vale da Névoa, Haresk Malorn, é o proprietário dessa mercearia na cidade e de uma quantidade considerável de terras próximas. Ele não é um guerreiro ou um grande regente, mas é um mercador honesto e sábio, venerado pela população. Sua casa é a maior de Vau Ashaben, portanto abriga a sede do governo do Conselho dos Seis. Os planos de construção de uma sede isolada do conselho ou prefeitura acumulam poeira há muitos anos, pois ninguém quer realmente pagar por um dispendioso prédio público.
16. **Costeiro Águia Negra**: Iletian Águia Negra (humano, LN, Gue3) compra grãos, queijo, cerveja e travessas de carne salgada produzidas localmente para vender em Colina Longíqua e Vale do Rastelo.
17. **Almaes, o Alquimista**: Almaes (gnomo, NB, Mag3/Esp3), mais formalmente chamado de Almaestaddamir Velicastelo, produz e negocia uma grande variedade de misturas alquímicas, incluindo bolsas de cola, bastões solares, ácidos, antídotos, e ocasionalmente, lotes de pólvora de fumaça. Ele animadamente se propôs a construir uma máquina que dispara barris de pólvora sobre a batalha para surpreender o próximo bando de encrenqueiros drow, mas o Alto Conselheiro Haresk polidamente recusou.
18. **Casa de Jhaer Canção Radiante**: Jhaer Canção Radiante (meia-elfa da lua, CB, Brd6) é uma viajante incansável e raramente está em casa. Ela é considerada a melhor menestrel do Vale da Névoa, mas gasta seu tempo vagando entre todos os Vales e por algumas regiões próximas. Ela adora histórias de magias antigas e destinos fatais evitados; muitas vezes, ela ajuda os aventureiros que compartilham suas histórias.
19. **Noristuor, o Mago**: Famoso por seu humor terrível, sua língua afiada e sua aparência assustadora, o mago Noristuor (tiefling, N, Mag8) veio morar em Vau Ashaben para evitar interrupções estúpidas em suas pesquisas — motivação demonstrada em altos brados e termos profanos para quaisquer causadores dessas interrupções. O povo de Vau Ashaben não gosta dele, mas o mago vive isolado e raramente concorda em utilizar suas magias em benefício da cidade.

20. **Quartéis dos Cavaleiros**: Esse complexo murado é o quartel general dos Cavaleiros do Vale da Névoa. Eles treinam a milícia de Vau Ashaben no pátio e usam as pequenas fortalezas como prisão. Os encrenqueiros provavelmente serão encarcerados aqui, até que o Alto Conselheiro decida o que fazer com eles.
21. **Casa de Arvien**: Essa é a casa de Arvien Cabelo Negro (humana, LM, Esp2/Lad4), uma ferreira de estanho e peltre que goza da reputação de pessoa mais barulhenta da cidade. Na verdade, Arvien é uma espiã Zhentarim que vigia cuidadosamente as atividades do conselho e os movimentos dos Cavaleiros. Ela é muito boa no seu trabalho e as pessoas, que ignoram sua missão dupla, já sugeriram que ela seria uma excelente conselheira.

A Estrada Negra: Esse caminho em desuso atravessa Cormanthor, em direção a Essembra. Ele seria mais utilizado caso não se aproximasse tanto do Vale das Vozes Perdidas (com exceção dos elfos, que parecem imunes). Para os cidadãos do Vale da Névoa, o único consolo que esse local oferece é sua inclemência com os drow, afetados mais dramaticamente que os seres humanos. Atrair os elfos negros numa perseguição até o vale seria uma excelente tática, caso o fugitivo estivesse mais preocupado em ferir os drows do que salvar a própria vida.

Repouso de Galath: Há rumores que essa fortaleza de bandidos arruinada, a cerca de 23 quilômetros de Barranco e alguns quilômetros no interior de Cormanthor, oculta um enorme tesouro. As histórias são difundidas o suficiente para atrair grupos de aventureiros. Nenhum deles encontrou um grande tesouro nos túneis inundados do subsolo, embora mais de um tenha enfrentado vilões e monstros que também procuravam alguma coisa.

Barranco (Aldeia, 701): Essa aldeia anã, composta de casebres de pedra e palha, esconde um segredo. A "Mina Profunda", nas cercanias da cidade, na verdade não é uma mina, mas um túnel para o Subterrâneo. Ela permite que os anões de Barranco façam negócios com seus amigos distantes, mesmo na Profundeza Anã, usando um túnel subterrâneo impressionante chamado de Grande Estrada, que conduz ao sul, cruzando toda a extensão do Mar das Estrelas Cadentes.

O segredo da Mina Profunda começou a vazar para a comunidade do Vale da Névoa. Os moradores ficariam preocupados com a ligação com o Subterrâneo caso não estivessem ocupados enfrentando os drows da Casa Jaelre e Auzkovyn. Pelo menos, os anões de Barranco realizam um trabalho de vigilância excelente nas passagens, ao contrário de alguns adoradores de Tempus do Vale da Batalha, citados pelos habitantes daqui.

Elmo de Peldan (Povoado, 210): Essa pequena aldeia de casebres cercados por muralhas de pedra é a única fortaleza humana na Província das Feras, na fronteira sul do Vale da Névoa. Os caçadores de Sembia, Cormyr e outras partes de Faerûn aportam no local em busca de caçadas magníficas. Alguns acabam sendo caçados.

História da Região

Embora muitas vezes sejam ignorados pelos avaliadores do poderio militar da Terra dos Vales, os cidadãos locais não são nem um pouco delicados. Um exemplo é a recente vitória dos Cavaleiros do Vale da Névoa (e alguns ajudantes) contra Lashan do Vale da Cicatriz e seu exército, em 1356 CV. Na guerra, assim como na paz, o Vale da Névoa tem uma trajetória fascinante.

Neste ano, dizem os rumores que a sorte do Vale da Névoa está finalmente acabando. Dentre todos os Vales, ele sofre a maior pressão dos drows de Vhaeraun em Cormanthor. Antes, somente a parte ocidental do vale sofria incursões de monstros, mas hoje a região inteira está ameaçada, incapaz de prever onde será deflagrada a próxima batalha com os drows.

Os Cavaleiros que repeliram o exército de sete mil homens dos Zhentarim durante o Tempo das Perturbações não obtiveram tanto sucesso contra os elfos negros. Diferente dos Zhents, os drows empregam uma campanha de furtividade e recuos súbitos. Os defensores do Vale da Névoa ainda não descobriram que existem diversos grupos diferentes de drows em Cormanthor ou que seus principais antagonistas são aqueles sob o comando de Jezz, da Casa Jaelre.

Intrigas e Rumores

Acima de tudo, o Alto Conselheiro e os Cavaleiros sob seu comando precisam determinar a origem dos saqueadores drows e sua quantidade, para depois contra-atacar. Até agora, o esforço para localizar os drows de Vhaeraun e expulsá-los não obteve sucesso.

A Rede Negra: Um mercador sembiano é assassinado na Trilha do Mar da Lua por um grupo de saqueadores drows, rapidamente dispersos pelos Cavaleiros do Vale da Névoa. No corpo, os Cavaleiros descobrem uma carta selada e codificada; depois de traduzida, ela parece incluir uma descrição detalhada dos esforços de Haresk para melhorar as defesas de Vau Ashaben. Aparentemente, um espião Zhentarim na cidade enviou esse relatório para Sembia. Quem é o espião e o que mais ele sabe? Os Zhents planejam atacar o Vale da Névoa?

Vale da Cicatriz

Capital: Encruzilhada dos Candeeiros
População: 125.015 (humanos 94%, meio-orcs 3%, halflings 2%)
Governo: República (anarquia)
Religiões: Tempus, Tymora
Importa: Substâncias ilegais, produtos manufaturados, óleo
Exporta: Cerveja, grãos, vegetais
Tendência: LN, N, CM

Destroçado pelas guerras que iniciou, ocupado por seus inimigos e vítima de uma praga horrível, o Vale da Cicatriz seguiria o mesmo caminho do Vale Tesh, mas sua população é composta de um material resistente. Para reerguer o vale, eles abriram mão de sua antiga capital a Cidade portuária de Vale da Cicatriz, onde o Ashaba deságua no Mar das Estrelas Cadentes.

A Cidade de Vale da Cicatriz está em anarquia completa, mas os outros povoados importantes do vale — Cicatriz Profunda e Encruzilhada dos Candeeiros — estão se recuperando dos desastres que assolaram a região nos últimos 15 anos e começam a reconstruir o poderio do reino. Enquanto isso, os sembianos e Zhentarim são as facções mais poderosas da antiga capital.

Vida e Sociedade

O porto da Cidade de Vale da Cicatriz ainda precisa se recuperar de um golpe triplo: a derrota no Vale da Névoa, a ocupação e a praga. O centro de poder abandonou o porto e se estabeleceu nas comunidades agrárias e mercantis do interior, em especial depois que muitos habitantes fugiram da capital para viver com seus parentes no interior do reino.

O governo atual do vale é composto por um conselho de nove pessoas. O regente provisório é o Governador Interino Khelvos Dermmen (humano, LN, Gue4/Clr4 de Torm), um sacerdote escolhido para substituir lorde Myrian Madeira-Faia depois da sua aposentadoria. Foram escolhidos quatro integrantes das duas cidades principais (Encruzilhada dos Candeeiros e Cicatriz Profunda) e um participante determinado aleatoriamente entre as fazendas na margem do Ashaba. Até a praga repelir as guarnições militares da Cidade de Vale da Cicatriz, o conselho tinha treze membros e incluía os comandantes das guarnições de Sembia, Zhentil, Colina Longínqua e Terra dos Vales, mas na prática eles raramente compareciam às reuniões e com freqüência ignoravam suas determinações.

Principais Características Geográficas

As três principais características geográficas do Vale da Cicatriz são o Rio Ashaba, que atravessa o vale de oeste para leste, o Mar das Estrelas Cadentes na foz do rio e o grande desfiladeiro chamado de Cicatriz que batizou o Vale.



Fonte dos Quatro Golfinhos, Vale da Cicatriz

A Cicatriz: De acordo com a lenda, esse desfiladeiro de laterais altas asceu de um golpe em falso da espada de Corellon Larethian em seu ombate histórico com o deus orc Gruumsh. O ferimento continua pro-ndo, mas se recuperou, e o Rio Ashaba corre velozmente através da icatriz até encontrar o mar. A Cicatriz tem entre 25 e 30 quilôme-ros de largura na sua parte mais ampla. As Cachoeiras da Pena narcam o limite ocidental do desfiladeiro, enquanto a Cidade de Vale a Cicatriz jaz sobre o limite oriental, onde o Ashaba deságua no Mar as Estrelas Cadentes.

O declínio da Cidade de Vale da Cicatriz permitiu a ascensão de um ovo porto no Rio Ashaba, na cidade de Encruzilhada dos Candeeiros, entro do desfiladeiro, mas os navios vindo do oceano ainda não são apazes de alcançá-la. Mesmo os barcos menores precisam descarregar obter um transporte terrestre nas Cachoeiras da Pena.

Locais Importantes

Cidade de Vale da Cicatriz perdeu sua supremacia quando a balança o poder mudou-se para as vilas e moradores do interior.

Encruzilhada dos Candeeiros (Vila Grande, 4.790): O caos que ominou a Cidade de Vale da Cicatriz não assola a Encruzilhada dos andeeiros. A cidade é limpa, a pintura das casas de madeira está fresca a guarda local — composta inteiramente de moradores locais, sem ropas estrangeiras para organizá-los — é silenciosa e competente. mbora não sejam muito zelosos com as diretrizes originais da Terra os Vales, os cidadãos da Encruzilhada acham que a cooperação com os emais Vales pode ser interessante, mas apenas se eles mantiverem suas ropas afastadas de Cicatriz e seus espiões em Sembia e Cormyr.

Em parceria com a cidade vizinha, Cicatriz Profunda, a Encruzilha-a dos Candeeiros atua como sede do governo do Vale. O Governador Interino Khelvos Dermmen administra a região a partir de uma pequena fortaleza diante do Ashaba, onde também acontecem as reuniões cotidianas do Conselho do Vale da Cicatriz.

Cidade de Vale da Cicatriz (Vila Grande, 4.440 [outrora Cidade Pequena 11.099]): Antes da praga, a Cidade de Vale da Cicatriz tinha mais de 10.000 habitantes e era a maior e mais poderosa cidade dos Vales. Mesmo devastada, ela continua grande nos padrões dessa região e a população conseguiu se recuperar um pouco depois da epidemia. Para cada cidadão honesto que abandonou a cidade, um ou dois ladrões e bandoleiros ocuparam seu lugar, descobrindo que a vida na Cidade de Vale da Cicatriz é mais atraente que a fuga nas florestas dos Vales.

Apenas os mercadores mais corajosos, poderosos ou malignos descarregam seus bens no outrora próspero porto da capital. Mesmo assim, o movimento das docas é semelhante ao período de ocupação, indicando quantos mercadores bravos e inescrupulosos navegam no Mar das Estrelas Cadentes.

Como nenhum governo maior está disposto a ocupar a antiga capital depois da praga, ela está dominada pela anarquia, pelas obrigações dos poderes políticos e por amizades similares a facas de dois gumes. Na confusa situação atual do Vale da Cicatriz, os únicos assuntos que importam são a identidade e a intenção dos grupos envolvidos no embate para controlar a cidade.

Um local da Cidade de Vale da Cicatriz que merece destaque é a Fonte dos Quatro Golfinhos. De alguma forma, essa bela estátua de quatro golfinhos saltando sobreviveu à baderna generalizada. O pátio que a abriga fica no centro do bairro portuário da cidade. Ela não é apenas amada pelos habitantes locais em busca de sua tranqüilidade e beleza, mas também por todos que desejam privacidade e discrição, pois um efeito mágico que anula a conjuração de qualquer magia de observação ou espionagem emana da fonte.

Sempre que possível, os membros do conclave de Thay fecham seus negócios na Fonte dos Quatro Golfinhos. Eles desejam oferecer ao povo dos Vales a impressão que é possível adquirir itens mágicos preciosos sem importar-se com a espionagem dos magos de outros vales.

História da Região

Depois de herdar o trono de seu pai Uluf, o Lorde Lashan Aumersair se dedicou a aumentar o poder e a riqueza do Vale da Cicatriz, planejando conquistar todos os vales ao sul. Em 1356 CV, ele conquistou o Vale do Rastelo, o Vale da Pena e, durante um curto período, o Vale da Batalha. Depois, ele se levantou contra o Vale da Névoa e seu aliado direto, o Vale das Sombras, mas foi ruidosamente derrotado por uma aliança inesperada de vários vales e poderes estrangeiros que não desejavam ver a região unida sob um líder único e poderoso como Lashan.

Depois da queda de Lashan, o Vale da Cicatriz foi ocupado por uma coalizão mista de tropas de Cormyr, Sembia, dos outros vales e até mesmo do Forte Zhentil. As ações de Lashan ameaçaram a segurança de todas as Terras Centrais — assim, todos os grandes poderes da região desejavam assegurar-se que tal ameaça nunca mais se repetiria. Na verdade, Sembia e os Zhentarim desejavam manter sua ocupação no Vale da Cicatriz e instruíram suas tropas a trabalhar nesse sentido.

Em 1370 CV, Sembia se julgava pronta para assumir o poder. As forças de Cormyr e dos outros Vales já haviam partido, as tropas da Colina Longínqua foram subornadas, e ninguém reclamaria caso Sembia expulsasse os Zhentarim do vale. Mas antes que pudessem agir, o Vale da Cicatriz sofreu um segundo grande desastre, a Praga dos Tremores. A guarnição de Sembia foi profundamente afetada: apenas três soldados sobreviveram. As vilas e o interior foram menos atingidos pela epidemia.

O que restou da Cidade de Vale da Cicatriz é uma área sem lei, disputada por gangues, agentes de vários reinos, cultistas e líderes religiosos. Os outros vales discutem o estabelecimento de um novo governo interino para controlar a cidade e impedir que a situação piore ainda mais, mas o Governador Khelvos e seu Conselho se opõem a qualquer tipo de ocupação, não importa seu disfarce. Devido aos problemas atuais do vale com os Zhents e a chegada dos drows a Cormanthor, ninguém está disposto a contrariar a resistência obstinada da população.

Enquanto Khelvos e o resto do Conselho trabalham para reerguer o país e elaboram planos para restabelecer a lei e a ordem na sua maior cidade, um número crescente de cidadãos aguarda o retorno da família Aumersair. Nenhum herdeiro reclamou o trono e o destino de Lashan ainda é desconhecido, mas um documento revelado há pouco tempo abalou o Conselho Provisório e enviou um alerta surpreendente aos outros vales. O testamento de Lashan, descoberto meses depois da praga, identifica a cavaleira Zhentarim Scyllua Negra Esperança (consulte a seção do Mar da Lua, a seguir) como sua filha ilegítima, determinando que ela é sua herdeira.

As notícias que a herdeira "de direito" da família Aumersair é uma campeã Zhent foram recebidas com diversas reações no Vale. Alguns acreditam que Scyllua seria uma ótima regente e apóiam abertamente a volta do governo Aumersair, sob qualquer forma. A maioria acha que a Cidade de Vale da Cicatriz e sua antiga linhagem de regentes são problemas que atrapalham todo o reino. De qualquer modo, Scyllua ainda não compareceu ao Vale da Cicatriz para reivindicar o trono e ninguém é capaz de adivinhar as conseqüências quando (ou se) ela o fizer.

Facções do Vale da Cicatriz

Apesar da Cidade de Vale da Cicatriz não possuir um governo no momento, isso não significa que não existam leis para sustentá-la. Diversas facções trabalham para impingir sua própria forma de ordem ao caos da cidade.

Os Dançarinos: Esses guerreiros-ladinos halflings geralmente empunham kukris aprimoradas magicamente. Eles parecem simples criminosos tentando obter a maior quantidade de ouro possível no caos da cidade. Os dançarinos são rápidos em mostrar sua habilidade com a lâmina ou virote. Seu lema é "Seu último benefício será uma valsa com um Dançarino".

A Morte Ampla: Os monges da Morte Ampla se aproveitaram da dissolução da Cidade de Vale da Cicatriz para estabelecer uma escola nos antigos armazéns do bairro portuário. Sua existência não é exatamente pública, mas os participantes do jogo político almejam usar esses monges em seus próprios objetivos em vez de transformá-los em inimigos.

Os Corvos Prateados: A posição oficial de Sembia é deixar o Vale da Cicatriz em paz até que o mistério da Praga dos Tremores seja resolvido. Os Corvos Prateados seguem Miklos Selkirk (consulte Sembia, a seguir) e não o governo de Sembia, logo não pretendem deixar os Zhentarim roubarem o prêmio das suas mãos. O maior desejo de Miklos é recuperar a Cidade de Vale da Cicatriz, fundar um porto livre no Mar das Estrelas Cadentes e obedecer verbalmente ao Acordo dos Vales. Ele considera que Vale Prateado seria um nome adequado.

Conclave de Thay: Os magos vermelhos de Thay têm um conclave de tamanho médio atuando na capital. Como sempre, eles vendem itens mágicos a qualquer um capaz de pagar seus preços justos. A operação adotou uma tendência neutra; por conseguinte, eles estão entre as facções mais confiáveis em operação na cidade. Até mesmo os agentes Harpistas demonstram alguma tolerância, pois os magos vermelhos locais escrupulosamente evitam a escravidão.

Forte Zhentil: O povo dos Vales está analisando a possibilidade de aceitar o direito de Scyllua ao trono do Vale da Cicatriz — supondo que tudo não seja um engodo dos Zhentarim. Os agentes Zhent da cidade estão preparando o terreno para uma eventual reivindicação ao poder, mas antigos hábitos são difíceis de abandonar — muitos deles continuam a realizar suas atividades rotineiras, como sabotagem, seqüestros, extorsão e assassinato.

Intrigas e Rumores

As grandes indagações que preocupam o Vale da Cicatriz são diretas, mas quase impossíveis de responder. A ocupação terminou? Quem governa a Cidade de Vale da Cicatriz?

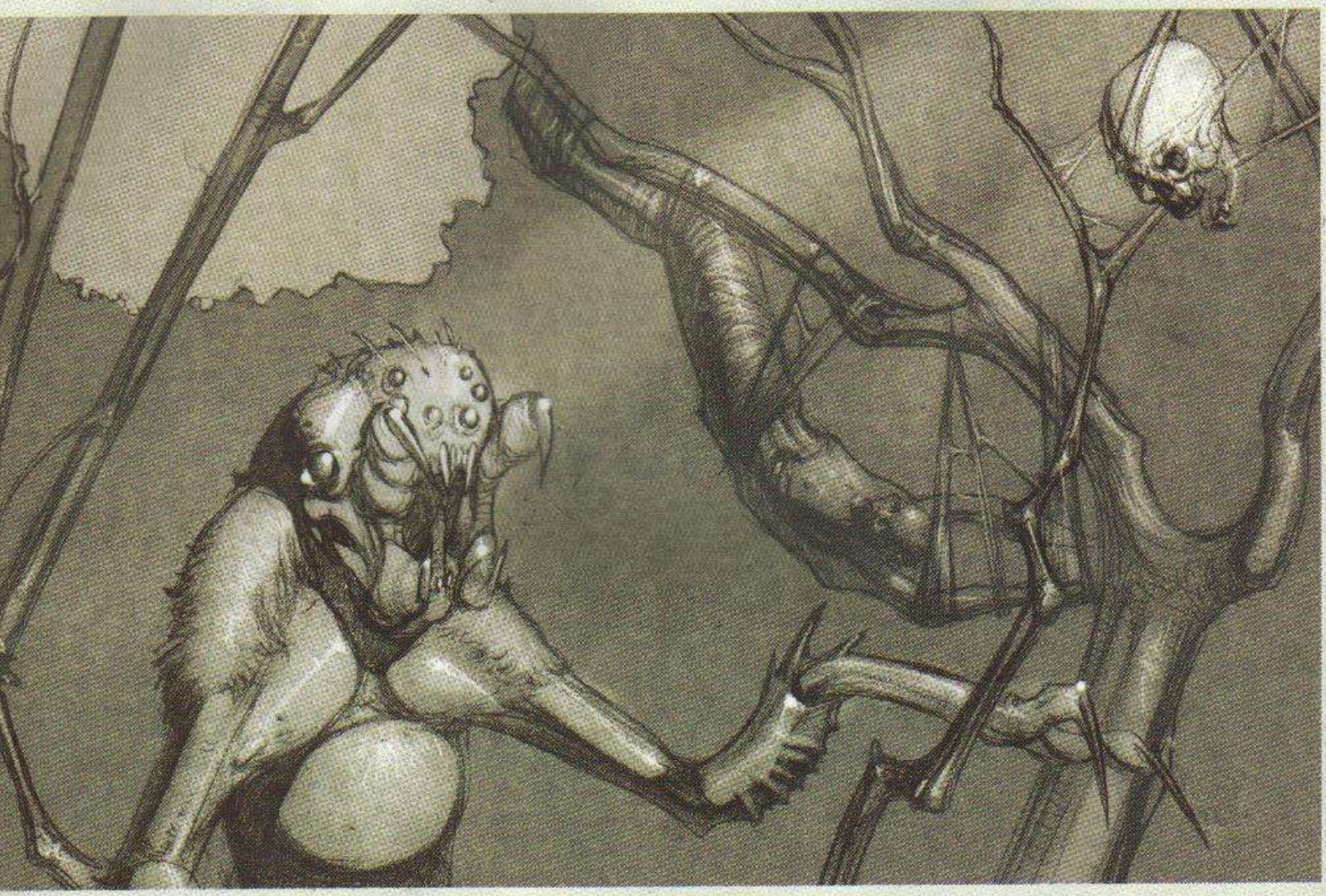
Aparentemente, a resposta à primeira questão é afirmativa, exceto se a Cidade de Vale da Cicatriz for considerada. Os habitantes do vale retornaram para suas atividades normais, como fazem há muitos anos. Entretanto, o Governador Interino deverá ser substituído por um regente, alto conselheiro ou algum tipo de monarca permanente em algum momento, mas ninguém definiu ainda o processo de escolha do sucessor de Khelvos Dermmen. As facções da população local, muitas auxiliadas por interesses e potências estrangeiras, começaram a se mobilizar para obter vantagens quando o reino declarar novamente sua independência. Algumas dessas manobras envolvem ameaças silenciosas, organização de tropas armadas, grandes subornos e outros comportamentos escusos.

Sobre o governante da antiga capital: a primeira facção a desembarcar algumas centenas de soldados nas docas provavelmente assumirá o local — a menos que os demais grupos queiram debater a questão com suas próprias tropas.

vale das sombras

Capital: Vale das Sombras
População: 14.020 (humanos 78%, meio-elfos 8%, elfos 6%, gnomos 4%, halflings 3%)
Governo: Governo de Lordes eleitos
Religiões: Chauntea, Lathander, Tymora (Mielikki, Silvanus)
Importa: Jóias, objetos manufaturados, minérios
Exporta: Cerveja, itens mágicos saqueados, produtos manufaturados
Tendência: CB, NB, CN

O Vale das Sombras é o reino mais famoso dessa área, em função de sua lista de vitórias contra os drows, os Zhentarim e pretensos conquis



Floresta das Aranhas

adores, como Lashan do Vale da Cicatriz. Embora seja pequeno, ele omplementa em qualidade o que lhe falta em quantidade de cidadãos. O vale é notório por abrigar aventureiros que escolheram uma vida acata, mas ainda são capazes de demonstrar poderes imensuráveis uando necessário.

Vida e Sociedade

Os cidadãos do Vale das Sombras, embora sejam menos dispersos que os abitantes do Vale da Batalha, não vivem atrás de muralhas urbanas u cercas de vilarejos. Eles moram em pequenas fazendas e casebres, fastados o suficiente para impedir que ouçam suas discussões, mas que nantêm a chaminé vizinha na sua linha de visão.

Historicamente, a população local escolhe os próprios regentes egundo a aclamação popular. Os dois últimos lordes foram indicados or Khelben "Cajado Negro" Arunsun de Águas Profundas, mas a tradição ainda existe e reafirma a orgulhosa determinação do Vale das ombras em aceitar somente heróis merecedores como seus overnantes. A cidade de Vale das Sombras é o centro da vida cívica da egião e abriga seus heróis, seu regente e sua milícia.

Principais Características Geográficas

Diferente do Vale da Névoa a oeste, que foi arrasado por um meteoro, o Vale das Sombras alterna áreas abertas de terra com pequenas flo-estas e arbustos cerrados. O Caminho Norte, entre Cormyr e o Mar da Lua, corta o vale no sentido norte-sul, enquanto o Rio Ashaba o atravessa de oeste a leste. A cidade de Vale das Sombras e a presença lúgubre do Velho Crânio dominam a área florestal, onde o Caminho Norte e o Ashaba se encontram.

Velho Crânio: Quando os drows governaram o Vale das Sombras, sse bloco de granito branco, situado acima do Caminho Norte e a leste do Rio Ashaba, obscurecia a cidade como uma mensagem fúnebre das desgraças que estavam por vir. Agora que o vale está livre e superou muitos inimigos, as pessoas simpatizam com a grande cúpula branca. Os pastores levam suas ovelhas para as colinas além do Crânio, impedindo o crescimento da vegetação esparsa.

Abaixo da superfície, o Velho Crânio revela uma história diferente. A Torre Retorcida era a única amostra do poder dos drows no vale. Os porões do Velho Crânio conduzem ao próprio Subterrâneo. Atualmente, os monstros inferiores não incomodam os moradores da cidade, especialmente desde 1350 CV, quando Elminster se mudou para um moinho abandonado no lado sul da colina. Os aventureiros que insistem em trilhar os caminhos da antiga cúpula vulcânica ultrapassam a zona de proteção do mago e precisam contar com a própria esperteza para sobreviver. De tempos em tempos, algum grupo de aventureiros acredita que conseguiu purificar o Velho Crânio em definitivo, mas uma quantidade idêntica de residentes do Subterrâneo declama bravatas semelhantes, alegando que ensinaram aos idiotas do vale o preço da invasão.

Atalho das Sombras: Essa passagem através das Montanhas da Boca do Deserto, ao sul do Vale das Sombras, demarca várias fronteiras. Primeiro, o Atalho das Sombras é o local onde as Montanhas da Boca do Deserto abrem espaço para os Picos do Trovão. Segundo, ele separa as terras orientais controladas pelos Vales das partes ocidentais dominadas por Cormyr. Terceiro, agora que Tilverton é um poço de piche negro e fumegante, o atalho força os viajantes a iniciarem uma grande volta para atravessar aquela ruína mágica.

Floresta das Aranhas: Os feiticeiros e magos que precisam de componentes mágicos feitos de teias, ovos e garras de aranhas gigantes costumam se aventurar por essa floresta negra. Todos os demais são aconselhados a prestar atenção na copa das árvores enquanto viajarem pelo Caminho Norte em direção ao Vale ou Atalho das Sombras. Sabe-se que ettercaps e aranhas monstruosas saltam da floresta para capturar e devorar viajantes.

Locais Importantes

Os locais mais interessantes do vale situam-se nos arredores ou na cidade de Vale das Sombras, por sua vez localizada no canto ocidental da região.

Bosque dos Druidas: Além dos limites do nordeste da cidade de Vale das Sombras, reunia-se um dos mais poderosos círculos druidas que já existiu, para conduzir rituais que aumentavam a força da floresta. O círculo debandou depois do Tempo das Perturbações. Alguns druidas experientes, que talvez integrassem o grupo, muitas vezes visitam a antiga clareira e sua roda de menires ancestrais, mas nenhum deles comenta sobre a localização atual dos outros membros.

Sem dúvida, o bosque é um local de poder. As antigas pedras verticais certamente guardam muitos segredos — talvez alguns deles sejam úteis para enfrentar os drows da floresta.

Torre de Elminster: Se Elminster não é o mortal mais poderoso de Faerûn, ninguém sabe quem é. Ele vive em uma torre despretensiosa, que parece um antigo silo ou moinho, no lado sul do Velho Crânio — não encoraja visitantes.

Salão do Alvorecer: O próprio Lathander ficaria emocionado diante da ostentação do seu templo na cidade de Vale das Sombras. O prédio é um milagre de vidro rosa indestrutível, soprado na forma de uma fênix gigante, com as asas abertas para louvar o amanhecer. O próprio Bane destruiu a primeira versão do Salão do Alvorecer durante o Tempo das Perturbações. O sacerdócio zeloso de Lathander o recriou nos mínimos detalhes — para horror dos residentes locais, que denotam uma elevada consideração pela divindade, mas não respeitam os clérigos que ergueram duas vezes essa aberração monstruosa na sua cidade.

Estalagem do Velho Crânio: Essa estalagem no sopé do Velho Crânio existe há quase cem anos. Ela é famosa em todas as Terras Centrais como uma das melhores tocas de aventureiros de Faerûn — tanto que nas regiões além dos Vales, esses viajantes usam o termo "velho crânio" como adjetivo de um excelente local para beber. A proprietária, Jhaele Crina Prateada (humana, NB, Esp2/Gue4) tem uma abordagem sensata, responsável por manter seus clientes regulares e expulsar rapidamente os fugitivos e vagabundos. Muitos alegam que os porões da taverna escondem uma passagem até o Subterrâneo adjacente ao próprio Velho Crânio — esse rumor é uma verdade tão óbvia para os aventureiros com um mínimo de experiência, que ouvir sussurros acerca do assunto é o bastante para rotular alguém como um novato.

Vale das Sombras (Vila Pequena, 1.402): A aparência sonolenta e os modos recatados das pessoas do Vale das Sombras já levaram vários pretensos conquistadores a subestimar seu alvo. No interior dessas casas de madeira e pedras, construídas para resistir a invernos que mandariam os sembianos correndo de volta para suas planícies quentes, os moradores conservam um equilíbrio notável entre vida cotidiana, coragem e determinação inabalável.

Ao contrário dos habitantes das cidades dos outros Vales, situadas ao largo das rotas comerciais, o povo local não se esforça para agradar mercadores, nem atrair caravanas. Eles se recusam a guiar suas vidas urbanas conforme as necessidades de negociantes que estão só de passagem.

Torre Retorcida: Caso a habilidade de resistir às invasões esmagadoras dos Zhentarim seja um indicador benéfico, essa torre com formato espiral é a fortaleza mais resistente dos Vales. A torre recebeu esse nome devido a sua aparência desequilibrada. O lorde do Vale das Sombras, Mourngrym, governa a partir desse antigo forte drow. Sua guarnição defensiva tem quase 100 integrantes. Atualmente, a torre é utilizada como local de pouso para hipogrifos, que servem de montarias aladas para vários soldados da guarda.

História da Região

Antes da fundação do Vale das Sombras, os adoradores de Lolth aproveitaram a queda de Myth Drannor para conquistar a área conhecida como a Terra sob a Sombra. Os humanos e os elfos combateram os drows por quase 200 anos, até que um grande mago da água chamado Ashaba expulsou os elfos negros da Torre Retorcida, em 906 CV. Como recompensa, o povo do Vale das Sombras o proclamou seu primeiro regente.

Nos quatro séculos posteriores à fundação do Vale, o Pingente de Ashaba, o símbolo mágico da soberania local, foi passado para homens bons, homens excelentes (Aencar, o Rei de Manto) e para alguns reis falsos. O pior de todos, um trapaceiro chamado Jyordhan, tornou-se senhor do Vale das Sombras em 1339 CV, reinando, primeiro em segredo e depois abertamente, em benefício dos Zhents. Ele foi morto seis anos depois pelo mago Khelben, de Águas Profundas, que apoiou o novo candidato a regente, um aventureiro chamado Doust Almadeira.

O regente atual, Mourngrym Amcathra (humano, NB, Gue8), também foi indicado por Khelben quando Doust se aposentou. Por serviços prestados ao antigo lorde e ao vale, o povo aclamou Mourngrym como novo governante. Ele casou com uma agente de Cormyr chamada Shaerl Manto de Sorbo (LN humana Lad8) que abdicou da fidelidade ao seu reino para trabalhar em prol da sua nação adotiva. O casal tem um filho de quatorze anos chamado Scotti. O regente o educou para tornar-se seu herdeiro, uma situação que irá desafiar a determinação do vale em rejeitar governantes hereditários.

Considerando a história do Vale das Sombras e seus confrontos entre humanos e drows, é irônico que o Lorde Moutngrym ainda mantenha seu exército afastado da luta contra os drows de Vhaeraun. Os drows da superfície que ocuparam Cormanthor preferem não atacar ou se infiltrar no reino. Os outros vales acusam o lorde de ignorar o apelo da Terra dos Vales. Na verdade, é mais provável que ele esteja preocupado com outras ameaças, mantidas em segredo para não aterrorizar os ansiosos representantes do Conselho dos Vales.

Intrigas e Rumores

Os aventureiros aportam no Vale das Sombras por três motivos: explorar as cavernas que levam ao Subterrâneo abaixo do Velho Crânio, organizar investidas contra os drows da Corte Élfica ou infernizar Elminster na tentativa de obter uma parcela limitada do seu conhecimento. Quase todos que viajam pelo terceiro motivo partem insatisfeitos, mas algumas vezes descobrem informações úteis.

Este não é daqui: Um curioso grupo de aventureiros se reúne na Estalagem do Velho Crânio para um pernoite. Apesar de terem chegado por estradas diferentes, eles se conhecem e todos esboçam uma postura militar semelhante, mesmo os místicos. Enquanto juntam suprimentos e fazem planos, torna-se óbvio que pretendem explorar o Castelo do Desfiladeiro (Consulte o Capitulo 8, "Masmorras Conhecidas de Faerûn"). Talvez o grupo pertença aos Corvos Prateados de Sembia ou seja um bando de Arcanos de Guerra de Cormyr. Independente da sua origem, eles parecem ter algumas informações que perturbam os PJs — na verdade, eles parecem competentes demais para uma simples missão de exploração no Castelo do Desfiladeiro.

Se os PJs simplesmente virarem as costas para o problema, o grupo militar obterá sucesso e reclamará a posse temporária do Castelo do Desfiladeiro — ou fracassará espetacularmente, liberando um terrível mal sobre o Vale das Sombras. Elminster e outros pilares da comunidade estão ocupados com batalhas maiores, forçando os PJs a resolver essa bagunça sozinhos.

Storm Mão Argêntea

Humana (Escolhida de Mystra) Lad1/Gue4/Fet12/Brd8/Hrp3: ND 32; humanóide Médio (humana); DV 1d6+8 mais 4d10+32 mais 12d4+96 mais 3d6+24; 226 PV; Inic. +8; Desl.: 9 m; CA 28 (toque 16, surpresa 24); Corpo a corpo: *espada longa da sorte +1* +18/+13/+8 (dano: 1d8+9/dec. 19–20/x2); ou à distância: toque +16/+11/+6 (magia); AE Ataque furtivo +1d6; QE: Música de bardo, conhecimento de bardo +10, imunidades de Escolhida, habilidades similares a magia de Escolhida, detectar magia, Constituição aprimorada, inimigo predileto (Zhentarim +1), habilidade de Harpista, conhecimento de Harpista, benefícios de nível épico, imunidade a eletricidade, localizar armadi-

lhas, fogo prateado, cura arcana; Tend. CB; TR Fort +18, Ref +15, Von +18; For 18, Des 18, Cons 26, Int 15, Sab 16, Car 18. Altura 1,88 m.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +8, Acrobacia +8, Atuação (dança e canto) +16, Blefar +6, Cavalgar +9, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (local: os Vales) +6, Conhecimento (religião) +6, Cura +10, Decifrar Escrita +6, Diplomacia +12, Disfarces +6, Equilíbrio +9, Escalar +8, Esconder-se +18, Espionar +12, Furtividade +24, Identificar Magia +17, Observar +11, Obter Informação +9, Operar Mecanismo +6, Ouvir +15, Procurar +8, Profissão (herborismo) +8, Punga +8, Saltar +5, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +6, Usar Cordas +8, Usar Instrumento Mágico +9; Criar Item Maravilhoso, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Prontidão, Sorte dos Heróis, Tolerância, Vontade de Ferro.

Qualidades Especiais: Música de bardo, música de proteção, fascinar, inspirar coragem, inspirar competência, sugestão; imunidades de Escolhido: Storm é imune a quaisquer ataques que dupliquem ou contenham esses efeitos: *enfeitiçar pessoas, círculo da morte, desintegrar, medo, enfraquecer o intelecto, bola de fogo, labirinto, chuva de meteoros, confundir detecção, rajada prismática*:. Habilidades similares a magia de Escolhido (todas 1/dia) — *detectar pensamentos, identificação, lendas e histórias, o sinodencanto de Simbul* (converte magias preparadas em 2 pontos de vida por nível de magia), *pele rochosa, teletransporte, respirar na água*. Detectar Magia (Sob): Linha de visão. Imunidade à Eletricidade: Storm é imune a todas as formas naturais de eletricidade, como raios. Constituição aprimorada: O modelo Escolhido de Mystra acrescenta +10 à constituição de Storm. Benefícios de Nível Épico: Cinco níveis efetivos de bardo e três de batedor Harpista (inclusos nos totais acima). Habilidades de Harpista: Olho de Deneir (+2 de bônus sagrado contra sinais, runas e símbolos), Foco em Perícia (Atuação), Foco em Perícia (Sentir Motivação), Sorriso de Tymora (+2 de bônus de sorte para um teste de Resistência a cada dia). Fogo Prateado (Sob): Consulte o Capítulo 2 para obter mais detalhes. Cura Arcana: As seguintes magias lhe concedem pontos de vida temporários (que expiram em 1 hora) e não causam dano: *míssil mágico, relâmpago, tempestade glacial, corrente de relâmpagos*.

Magias de Bardo Conhecidas: (3/4/4/2; CD base = 14 + nível da magia; 20% de chance de falha arcana): 0 — *abrir/fechar, brilho, globos de luz, ler magias, pasmar, resistência*; 1º nível — *curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoas, identificação, queda suave*; 2º nível — *curar ferimentos moderados, invisibilidade, luz do dia, sugestão*; 3º nível — *curar ferimentos sérios, observação, piscar*.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/7/7/7/7/5/3; CD base = 14 + nível da magia; 20% de chance de falha arcana): 0 — *consertar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, raio de gelo, romper mortos-vivos, som fantasma*; 1º nível — *causar medo, compreensão de linguagens, míssil mágico, patas de aranha, salto*; 2º nível — *agilidade felina, reflexos, teia, tranca arcana, ver o invisível*; 3º nível — *dissipar magias, idiomas, imobilizar pessoas, vôo*; 4º nível — *criar itens efêmeros, enfeitiçar monstros, porta dimensional*; 5º nível — *imobilizar monstros, teletransporte*; 6º nível — *campo antimagia*:.

Magias Conhecidas de Harpista: (2/1; CD base = 14 + nível da magia; 20% de chance de falha arcana): 1º nível — *apagar, compreensão de linguagens, enfeitiçar pessoas, ler magias, luz, mensagem, montaria arcana, patas de aranha, queda suave, rajada de dispersão, salto, sono, transformação momentânea*; 2º nível — *agilidade felina, arrombar, boca encantada, confundir detecção, detectar pensamentos, esplendor da águia, invisibilidade, localizar objeto, máscara de sombras, ver o invisível, visão no escuro*.

Pertences: Amuleto da armadura natural +5, cota de malha élfica +2, manto élfico, botas élficas, anel de proteção +2, anel de armazenar magias, amuleto de proteção contra localização e detecção, tiara da resistência maior contra fogo, espada longa da sorte +1 (1 desejo restante), 2 poções de curar ferimentos sérios (10º), *fivela de queda suave e calor* (idêntico ao anel homônimo). Por meio de seus contatos com os Harpistas, Storm tem acesso a muitos outros itens se houver tempo suficiente.



Storm Mão Argêntea

A famosa Barda do Vale das Sombras é conhecida por seu jeito alegre e suas aventuras corajosas como líder dos Harpistas. Ela encara a vida com bom humor infindável e ânimo, não é arrogante e gasta boa parte do seu tempo treinando Harpistas iniciantes, protegendo o vale contra seus inimigos e ajudando jovens infelizes. Acima de tudo, a infelicidade das pessoas de bem incomoda Storm; a enorme tarefa de tornar os outros felizes ocupa seus pensamentos diários.

Para os habitantes do Vale das Sombras, Storm é a curandeira, parteira, herborista e mais uma fazendeira local, disposta a ajudar na colheita e muitas vezes trazendo consigo auxiliares Harpistas para servir como trabalhadores destreinados — mas gratuitos. Eles levam seus feridos e doentes até ela — independente da hora, Storm atende a todos com um sorriso e uma postura gentil. As crianças a amam, as pessoas comuns a adoram e os elfos de Evereska a honraram com altos títulos de nobreza nunca antes presenteados a um ser humano.

A estupidez dos governantes irrita essa aventureira — mas o abuso de autoridade deliberado a enfurece. A índole austera e tranqüila de Storm a induz a realizar um tipo de "justiça poética" (punição adequada ao crime) contra vigaristas, ladrões, sabotadores, vândalos e tiranos — ela combaterá esses oponentes sem pensar na própria segurança, mas sempre se preocupará com qualquer conseqüência nociva ou perigosa das suas ações para os demais. Caso considere possível, "salvar" um regente através da educação ou da orientação, ela trabalhará nesse sentido. Os harpistas a encaram como seu membro mais valioso. Existem outros mais poderosos ou mais sábios, mas Storm é a professora e a inspiração perfeitas. Ela também é uma escolhida da deusa Mystra, que já a salvou da morte inevitável diversas vezes (mas Storm nunca espera ou planeja com base nessa ajuda).

vale da Borla

Capital: Marca de Tegal
População: 14.020 (humanos 94%, halflings 2%, gnomos 2%, meio-elfos 1%)
Governo: República
Religiões: Tyr
Importa: Ouro, jóias, prata, latão
Exporta: Produtos manufaturados de qualidade, cerâmica, tecidos
Tendência: LB, LN, N

Vale da Borla fica ao norte e ao leste da Floresta do Arco, a sudoeste do Vale da Pena e levemente ao norte de Sembia. Trata-se de um vale de artesãos e mercadores, muito influenciado por Sembia. A população desse local e os membros do Conselho dos Vales demonstram surpresa ao considerar que essa nação ainda não tentou anexar formalmente a região. Na verdade, Sembia prefere que o Vale da Borla seja um estado de fronteira e independente ao norte. Ele não pretende anexá-lo —

como fez na transformação do Vale da Lua em Ordulin — até ser capaz de dominar todos os outros vales mais importantes ao norte.

O termo "borla" é a palavra local para cidade. As doze borlas do vale abrigam quase metade dos seus habitantes. Elas seriam consideradas simples povoados nas demais regiões.

Vida e Sociedade

Quase toda a população do vale é formada por cidadãos satisfeitos: eles são artífices, pequenos fazendeiros, mercadores e artistas que se consideram amigos, mas não clientes, de Sembia.

Apesar do desdém cultivado por alguns habitantes dos Vales contra eles, o povo do Vale da Borla é composto de pessoas valentes e calmas, dispostas a proteger seus interesses quando necessário. Outro diferencial importante: eles são especialistas em planejar situações que torna a necessidade de defesa bem remota.

Uma minoria local não se importa com a vida dos artesãos livres. Esses cidadãos migram para outros vales durante algum tempo ou caçam na Floresta do Arco. Talvez para equilibrar a complacência do restante do próprio vale, esses mateiros têm a reputação de serem mais intolerantes que os moradores do Vale do Arco.

Principais Características Geográficas

Assim como Sembia (ao sul), o Vale da Borla é plano e ideal para o cultivo. A Floresta do Arco (a oeste) fornece peles, lenha e caça para quem não se sente atraído pelo trabalho de tecelão ou fazendeiro.

Colinas do Tormento: As Colinas do Tormento percorrem diagonalmente a fronteira ao norte do vale, separando-o do Vale da Batalha (ao norte), do Vale Profundo (a oeste) e de parte do Vale da Pena junto ao Rio Ashaba (também ao norte). Nessa região, os pôneis selvagens são mais comuns que os salteadores goblins; portanto, ela é considerada uma região segura.

Brejo Glaun: Situado a sudoeste das Colinas do Tormento, esse charco apresenta uma série de desafios aos viajantes da área, como areia movediça, plantas carnívoras e fogos-fátuos maliciosos. Os habitantes do vale sabem como atravesar, colher turfa ou extrair minério de ferro sem perturbar os espíritos mortos-vivos que habitam os túmulos do centro desse local.

Locais Importantes

Alguns dizem que o Vale da Borla não apresenta locais importantes. Apenas os habitantes locais podem discutir assunto.

Abadia do Martelo Justo: Essa abadia dedicada a Tyr se responsabiliza pela segurança das Colinas do Tormento. Situada próxima ao Rio Ashaba, ela enfatiza o aspecto da "justiça" dessa divindade, oferecendo educação formal gratuita a todos que viajam até suas portas em busca de instrução. Devido aos problemas com os drows ao norte, no Vale da Batalha, a abadia está quase vazia; seus antigos defensores viajaram para lutar pela justiça em Cormanthor, abandonando as áreas já pacificadas das Colinas do Tormento. Muitos deles não sobreviveram às excursões na floresta, forçando a abadia a rever sua desaprovação rígida contra aventureiros.

Sharburgo: Localizado acima da Marca de Tegal, Sharburgo é um antigo forte élfico convertido no quartel general dos marchaéreos (uma variação local de "marechal aéreo") que patrulham o Vale. Se os rumores sobre a magia élfica oculta dentro das muralhas de Sharburgo não fossem apenas contos de fada, certamente os moradores locais não teriam arregimentado essas tropas.

Ordem da Alma Solar: Além de colaborar na pacificação das Colinas do Tormento, os monges da Ordem da Alma Solar reformaram uma fortaleza abandonada, transformando-a num dos poucos monastérios ativos na Terra dos Vales. A ordem aceita estudantes qualificados de todas as nacionalidades e raças, mas é excepcionalmente severa com pretensos monges provenientes de Sembia.

Marca de Tegal (Vila Pequena, 1.420): A auto-intitulada capital d Vale da Borla obteve seu nome graças à marca de um antigo ferreir Os moradores da cidade se orgulham dos artífices locais. A forma ma rápida de arrumar encrenca aqui é vender um produto de qualidad inferior, ou pior, vender esse objeto dizendo que foi produzido er Marca de Tegal.

História da Região

A rivalidade entre os mateiros do Vale do Arco e os moradores d alguns povoados, como Arco da Borla, explodiu em violência em 136 quando diversos caçadores do Vale da Borla foram assassinados por at cantes desconhecidos. Os cidadãos de ambos os vales travam até ho um tipo peculiar de guerrilha na Floresta do Arco.

A Guerra dos Mateiros apóia-se na disposição dos soldados e ranger jovens e resistentes de assumirem a postura da sua nação e lutar na Flo resta do Arco. Os habitantes do Vale do Arco usam preto e prateado enquanto seus oponentes usam fardas azuis e amarelas. Qualquer adver sário derrotado ou rendido terá sua farda arrancada e alguns ossos qu brados, mas geralmente ficará vivo. Diversas estalagens em ambos o vales participam desse jogo, ostentando as cores tiradas do lado inimig

Em geral, as guerreiras e as rangers dos vales envolvidos não part cipam desse combate tolo, mas todas as integrantes dos "exércitos" sã levadas extremamente a sério. A expressão "trazer uma mulher para Guerra dos Mateiros" significa que a situação tornou-se mortífera, po aventureiras dos dois exércitos mataram suas rivais no último ano.

Costa do Dragão

Capital: Nenhuma nação unificada ou capital
População: 820.800 (humanos 92%, halflings 3%, meio-elfos 2% gnomos 2%)
Governo: Cidades-estado independentes e fortalezas de piratas
Religiões: Hèlm, Sune, Tempus, Tymora, Umberlee
Importa: Comida, metais preciosos, escravos, produtos para exportação
Exporta: Navios, produtos de outras nações
Tendência: N, NM, LM

A Costa do Dragão englobas as terras e ilhas na margem sul do braç do Mar das Estrelas Cadentes. Ela consiste mais de um estilo de vid do que uma área geográfica propriamente dita, que é obedecido por tr cidades-estado fundamentadas, pelo menos sete guildas de ladrões, dez nas de bandos de piratas e agentes das sociedades secretas mais sombri de Faerûn que atuam na área.

Para os forasteiros que não conhecem as regras do jogo, a Costa d Dragão é um ninho de abutres e patifes, localizada no centro de rot comerciais que seriam perfeitas, não fossem seus habitantes. Para os in ciados (astutos mercadores de Sembia, ladinos perspicazes e mestres d caravanas sem medo de molhar algumas mãos), a região é um local pe feito para fazer negócios... *qualquer negócio*. Como dizem os sembi nos: "Todo mundo tem um preço. Mas esse preço é mais razoável n Costa do Dragão".

Aqui, ninguém subestima outra pessoa — mas também não confia nel

Vida e Sociedade

O veterano mestre de caravanas Gulkyn Drouthe, de Reddansyr, outr ra descreveu a Costa do Dragão como "Águas Profundas sem guildas o Vigília, ou Portão Ocidental com seus poderes sinistros reduzidos a mesmos golpes rápidos de espada e magias dissimuladas que nós conh cemos". Um visitante deve estar preparado para encontrar todos tipos de criaturas nessa região, desde drows e ilitides até beholder homens-lagarto — além da corja venenosa e corriqueira dos magos d aluguel inescrupulosos, doppleganger e outros metamorfos e qualqu tipo de fugitivo da justiça de outros lugares.

Não existe governo central. Ao longo da maioria da Costa do Dragão, não existe sequer um governo ou qualquer manutenção da lei, exceto por mercenários contratados e um código de conduta informal, respeitado por todos que se importam com isso — não muitos, a menos que testemunhem um crime capaz de lhes afetar diretamente: o envenenamento de um poço ou a conjuração de magias para destruir armazéns, por exemplo.

Todo tipo de mercadoria flui constantemente na Costa do Dragão. Apenas três grupos de pessoas adquiriram respeito incondicional: os curandeiros de aluguel (geralmente sacerdotes de Lathander, Shaundakul ou Waukeen); os banqueiros apoiados por Waukeen, proibidos de realizar fraudes ou trapaças por sua divindade; e os tanoeiros e mestres despachantes que fazem os recipientes dos bens de comércio, para armazená-los e protegê-los contra calor, frio, umidade, impacto e quedas.

As estruturas mais importantes da Costa — e provavelmente as únicas construídas de pedra (tirando as muralhas da cidade) — são os armazéns. Geralmente, eles são protegidos com torres de vigília, tetos de ardósia para evitar incêndios e muralhas circulares de pedra rígida (para inibir a invasão de ladrões). Muitos depósitos têm guardas mortos-vivos (geralmente zumbis, esqueletos e monstros esqueléticos), reanimados quando seus armários são abertos. Alguns empregam gás do sono, fossos com estacas para capturar intrusos e mímicos ou outras bestas parecidas ocultos entre as mercadorias armazenadas.

Assim como nas demais regiões governadas pela moeda, existe uma distinção clara entre os armazéns, que variam dos fortes de pedra maciça e fortemente protegidos, até os pequenos compartimentos escondidos atrás de paredes deslizantes ou nos vãos das janelas das moradias mais simples. Dizem que mesmo as choupanas mais rústicas abrigam pelo menos um compartimento escondido. Muitos deles contêm mercadorias esquecidas há muito tempo, deixadas para trás quando os antigos donos partiram ou simplesmente morreram.

Principais Características Geográficas

A geografia natural da Costa do Dragão a transforma numa região isolada e, ao mesmo tempo, essencial ao comércio através de Faerûn.

Lagoa do Dragão: Também conhecida como Lago dos Dragões, essa pequena ramificação do Mar das Estrelas Cadentes serve como rota de acesso fácil para Cormyr e Sembia. No seu ponto mais amplo, a Lagoa do Dragão atinge quase 150 quilômetros de largura e no ponto mais estreito — entre o Portão Ocidental e Urmlaspyr em Sembia — ainda tem quase 15 quilômetros. Poucos lagos enfrentam tantos problemas com pirataria, dragões marinhos e tempestades violentas como essa área, logo os marinheiros aconselham que os novatos tratem as viagens com respeito.

Montanhas da Fuga dos Gigantes: Até onde a memória dos habitantes humanos da região alcança, essas montanhas nunca tiveram mais do que um punhado de saqueadores gigantes (das colinas e de pedra). Obviamente, uma grande e antiga civilização dessa raça ocupou essa localidade, pois vários penhascos foram esculpidos como escadarias em espiral (cada degrau tem quase 1,5 m de altura). Também existem palácios de pedra lascada, feitos para humanóides de 15 metros, atualmente ocupados por perytons empoleirados e habitações de gigantes, posicionadas para observar a região abaixo. Os humanos costumam evitar essas montanhas, uma decisão sábia considerando a verdade sobre a região (consulte Cairnheim, na seção Subterrâneo, a seguir).

Floresta Gulthmere: Essa floresta ampla e emaranhada divide a Costa do Dragão e a Orla de Vilhon. Trata-se de um conjunto de planaltos repletos de cedros e pinheiros, que termina nas Montanhas de Orsraun, ao sul. Essa floresta é notável por suas rochas ricas em minérios, em particular topázios e rubis, presentes em toda sua extensão. Os garimpeiros e mineradores anões rondam as colinas repletas de árvores e desafiam os monstros e as tribos nativas por essas riquezas.

O deus-leão Nobanion vaga incessantemente na floresta para resguardá-la. Todas as tribos de Gulthmere veneram essa divindade e rogam pelo fim das invasões dos homens gananciosos do norte.

Ilhas dos Piratas: As Ilhas dos Piratas são um conjunto de esporões rochosos espalhados pelo mar, a algumas centenas de quilômetros da costa de Sembia. Uma grande montanha, conhecida como Esporão do Dragão, domina a maior das ilhas — a Ilha Dragão (pop. 2.000). Ela abriga dois portos naturais que foram fortificados, destruídos e então fortificados novamente durante várias gerações de piratas. Outros três ancoradouros seguros estão em pontos diferentes da ilha.

Entre 20 e 60 embarcações piratas estão ancoradas aqui no decorrer do dia e da noite. Dessas, 10% a 20% estarão encalhadas, nas docas ou em reparos nos estaleiros em terra.

Os piratas das Ilhas não dispõem da força ou união necessárias para atacar os portos de Sembia diretamente, embora discutam essa operação com freqüência, encorajados pela lenda de Immurk. O rei pirata governou de 1164 a 1201 e incendiou as cidades sembianas mesmo depois de receber seus tributos.

Mar das Estrelas Cadentes: Também conhecido como Mar Interior, essa enorme concentração de água conecta o oriente e o ocidente de Faerûn. Através do Rio Lis, ele também se conecta ao Mar da Lua (a noroeste). O Mar das Estrelas Cadentes fazia parte da rota de migração original dos humanos de Chondath, que se espalharam na Orla de Vilhon e povoaram o centro e o norte de Faerûn.

Cormyr, Sembia e em parte Impiltur mantêm esquadras poderosas no Mar Interior, mas quase toda a região navegável é considerada área

os dragões da costa do dragão

Se você perguntar para uma dezena de costeiros qual a origem do nome "Costa do Dragão", receberá doze respostas diferentes, algumas delas bem sofríveis. Quem tem tempo para essa tolice... e quanto essa resposta vale para você, afinal?

Pague uma dúzia de sábios para revelar a origem desse termo e você receberá outra dezena de respostas diferentes!

A maioria das respostas começa mencionando o dragão Kisonraathiisar, eliminado por Saldrinar das Sete Magias em -349 CV (alguns dizem que ele aprisionou o dragão em um cetro, para convocar seus poderes conforme sua vontade). Saldrinar fundou o Portão Ocidental no covil do dragão e se proclamou rei. Mas a lista está apenas começando.

Muitos identificam "O" Dragão Púrpura de Cormyr, Thauglor, como inspiração. Outros falam de Kuldrak de Muitos Rabos — um dragão vermelho tão grande quanto uma montanha, que habitava o sul dos Picos do Trovão antes de Thauglor nascer — que desapareceu graças a Rauthstokh "Ossos Vermelhos", o senhor do deus-dragão Tchazzar.

Existem outros que favorecem o pequeno dragão Arauvrim, um predador perigoso, conhecido por voar rente a água, arrebatando marinheiros e pescadores das suas embarcações. Ele atacou a costa ferozmente durante um reinado de terror de dez estações, que terminou quando foi petrificado por um mago navegador e afundou sob as ondas para nunca mais ser visto.

Entre todos os citados, talvez a dragonesa mais temida seja Larithylar, que ainda pode estar viva em diversos corpos possuídos (assim como ter controlado algum dos dragões descritos anteriormente). Ela era uma feiticeira lâmia que inventou uma magia para assumir qualquer forma humana, humanóide e draconiana; depois, ela aprendeu a possuir e controlar dragões verdadeiros. Até fingir sua morte, há séculos, ela foi breve e notoriamente chamada de "Dragão Camaleão". Talvez ela ainda resida no Portão Ocidental, em busca de itens mágicos para algum plano obscuro.

de mercadores, não militar. Os reinos submersos dos elfos aquáticos e dos sahuagin povoam o mar, mas os habitantes da superfície não mantêm contato com eles, exceto através de investidas violentas, como os ataques dos sahuagin que assolaram as cidades costeiras no Mar Interior e no Mar Sem Rastros em 1369 CV.

Locais Importantes

Com exceção das cidades principais, as demais comunidades são muito pequenas (aldeias pesqueiras, fortalezas bárbaras nas colinas ou povoados agrícolas) ou temporárias (abrigos de contrabandistas, esconderijos ou cidade piratas e cidades flutuantes feitas de navios piratas amarrados) para constar do mapa. As Ilhas dos Piratas, no limite oriental da Costa do Dragão, estão cheias de corsários de todos os tipos, variando dos saqueadores malignos que não deixam testemunhas até espadachins que travam batalhas pessoais contra os navios de Thay ou dos Zhentarim.

Eixo de Cedro (Cidade Pequena, 6.080): Essa cidade pacata e independente fica no centro da Floresta Gulthmere; sua associação com a Orla de Vilhon é mais freqüente que sua ligação com a Costa do Dragão. O Rio Cedro corre através da cidade e a divide ao meio. Os habitantes locais são druidas ou indivíduos que procuram uma vida simples e natural. Os druidas de Eixo de Cedro não fazem parte do Conclave Esmeralda (Consulte a seção da Orla de Vilhon, a seguir, e o Capítulo 7: Organizações, para obter mais informações), mas raramente se opõem às atividades do grupo. A marca mais notável da cidade é a Escola Casa da Terra, um centro de aprendizado druídico e talvez a melhor coleção de documentos históricos sobre a Orla de Vilhon existente. Zalaznar Crinios (humano, N, Drd17 de Silvanus) é o líder inconteste de Eixo de Cedro, atuando como um tirano imparcial e popular.

Elversult (Cidade Pequena, 9.728): Elversult é uma comunidade rica, localizada ao sul da Lagoa do Dragão na junção de muitas rotas comerciais, incluindo a Trilha do Charco Superior e a Estrada dos Comerciantes. Embora não seja um porto, seus armazéns estão em um ponto estratégico para o comércio com Cormyr (ao norte) e a Costa da Espada (a oeste).

Elversult é a cidade da região que menos segue o estilo peculiar da Costa do Dragão. Seu regente atual, uma antiga aventureira chamada Yanseldara (humana, NB, Gue11/Fet8) liderou uma brilhante rebelião contra o antigo regime de necromantes. Séculos de contrabando e intriga não podem ser desfeitos em apenas uma década, mas atualmente qualquer mercador desonesto pensa duas vezes antes de realizar seus negócios na cidade de Yanseldara, especialmente depois que ela entregou o controle da lei para sua companheira de aventuras e consorte, Vaerana Hawklyn (humana, CB, Rgr20 de Mielikki).

Isso não significa que os assassinos, escravistas, servos de Bane e cultistas evitem totalmente Elversult — eles apenas disfarçam seus planos com magias ou atuam sob a proteção da noite. O Culto do Dragão em especial se recusou a abrir mão da cidade, um dos seus pontos de operação no sul. Freqüentemente, os Harpistas e outros aventureiros esbarram nos esquemas de assassinato, tráfico de drogas e fabricação de venenos do Culto — os meios para atingir o verdadeiro objetivo desse grupo: condenar Faerûn ao jugo dos dragões mortos-vivos.

Illipur (Vila Grande, 2.432) e Pros (Vila Pequena, 1.824): Esses pequenos portos servem como locais de carga e descarga para Elversult. Nenhuma delas se compara com as docas legítimas de Portão Ocidental e Teziir, já que as mercadorias precisam ser transportadas em barcaças planas e depois conduzidas aos navios ou armazéns. Cada vila tem seu próprio Conselho de Burgueses e um prefeito. "Você não pode cheirar o peixe sem pagar o suborno" resmungam os mercadores de Elversult, que não tem escolha a não ser pagar os 'custos' exigidos pelos burgueses. A única alternativa é deixar as cargas à mercê de guildas de ladrões, como as Máscaras Púrpuras e as Flores da Maré, ou de escravistas, como os Homens do Basilisco.

Proskur (Cidade Grande, 13.984): Proskur fica na Trilha do Charco Superior, quase na fronteira de Cormyr, logo abaixo dos Picos da Tempestade. Como a maioria das cidades mercantes da Costa do Dragão, ela é governada por um conselho de mercadores. A diferença é que os regentes de Proskur são ladrões declarados — antigos líderes de guildas locais que notaram a possibilidade de enriquecer com mais facilidade caso tomassem o governo em vez de enfrentá-lo indefinidamente. Hoje, ironicamente, Proskur é conhecida como uma região quase honesta, pois os monarcas ladinos são diretos e eficazes. As operações secretas alheias não conseguem evitar as autoridades, pois elas já usaram as mesmas estratégias antes. A líder de longa data do conselho é uma brilhante vigarista chamada Leonara Obarstal (humana, NB, Lad12/Gld3).

Reddansyr (Aldeia, 608): Uma pequena vila na estrada que conduz a Manto Estelar, Reddansyr é conhecida por receber bem qualquer aventureiro. Talvez essa fama estivesse relacionada ao grande templo de Oghma mas, na verdade, os sacerdotes dessa divindade são mais recluso que o normal. Aparentemente, eles sentem ciúmes do livre intercâmbio de informação que acontece na Tolice do Gigante, um salão de festas construído dentro de um barco de cabeça para baixo, arremessado no centro da praça por um gigante do fogo durante uma aposta.

Manto Estelar (Cidade Pequena, 6.080): Durante séculos, Manto Estelar e Portão Ocidental competiram pelo movimento comercial do Mar das Estrelas Cadentes. Apesar dos esforços das cidades para destruir o oponente, nenhuma obteve sucesso. Na verdade, a competição auxiliou-as, pois a guerra de preços aumentou o volume do comércio na Costa do Dragão. Manto Estelar é um pouco menos corrupta que Portão Ocidental, mas está profundamente relacionada aos piratas da Ilhas.

Teziir (Cidade Pequena, 10.944): Construída nas ruínas da antiga Teziir, essa cidade foi fundada em 1312 CV por um grupo de mercadores que rejeitava a iniqüidade de Portão Ocidental e desejava controlar um porto na Lagoa do Dragão. O conselho de mercadores continua a governar e mantém seu poder usando uma política de recompensas aos empregados competentes e corte de relações comerciais com mercadores desleais.

Teziir subsidia a construção de templos e santuários para as divindades neutras ou bondosas de Faerûn, pois acredita que os peregrinos, os dízimos e os milagres ocasionais são bons para os negócios. Conseqüentemente, a cidade tem uma grande quantidade de templos e santuários menores e clérigos de quase todos os deuses nos arredores. Seus habitantes são atormentados por uma guilda de ladrões chamada Astorianos que tem quase 700 membros e infiltrou-se graças as Máscaras Noturnas de Portão Ocidental.

Portão Ocidental (Metrópole, 29.184): Portão Ocidental é a principal cidade comercial da costa sul. Ela ostenta força econômica suficiente para ser considerada o terceiro poder comercial do Mar Interior depois de Sembia e Cormyr.

A reputação de que "tudo é possível e tudo tem um preço" da Costa do Dragão é atribuída diretamente ao Portão Ocidental — e os seus cidadãos não se envergonham disso. Pelo contrário, eles se orgulham do seu status de cidade livre — aberta a todas as raças, religiões e moedas. Os regentes nobres, descendentes de ricas casas mercantes, acreditam que a ética pessoal é excelente na vida privada, mas não serve aos negócios.

A predisposição de fechar qualquer negócio ajudou a transformar a cidade num império econômico, mas também criou um ambiente onde os ladrões consideram suas atividades uma extensão dos negócios normais. Uma guilda de ladrões, batizada de Máscaras Noturnas, controla o Portão Ocidental com a mesma autoridade dos regentes oficiais. A contratação dos assassinos, chantagistas, achacadores, capangas e espiões da guilda está disponível a qualquer um — isso significa que as casas nobres, opositores ferrenhos das guildas de ladrões, com freqüência são seus maiores clientes.

Os templos e santuários de divindades malignas, incluindo Beshaba, Malar, Shar e Talona, são "ignorados" pela sociedade erudita de Portão Ocidental conforme a situação, mas certamente existem. Seus devotos são numerosos o bastante para rivalizar com os freqüentadores dos templos aparentes de Ilmater, Gond, Talos, Mask e Loviatar (um dos favoritos de várias casas nobres decadentes).



Arena de Portão Ocidental

A inovação mais recente de Portão Ocidental é a companhia de gladiadores Dedo Agitado, que escapou do colapso de Unther e mudou-se para a região cujos governantes pagam melhor por um espetáculo sangrento. A arena é popular entre nobres, mercadores, plebeus e mesmo entre os escravos, pois a companhia promete liberdade e mil peças de ouro para qualquer cativo que sobreviver um ano no fosso. As lutas da organização são consideradas "justas", uma vez que nenhum dos participantes deveria ser massacrado no espetáculo.

História da Região

Os humanos começaram a se estabelecer na Costa do Dragão cerca de mil anos antes do início do Cômputo dos Vales, imigrando de Chondath e da Orla de Vilhon. Desde aquela época, algum tipo de povoado sempre existiu nos locais onde estão as cidades e vilas atuais da região. O maior deles era Portão Ocidental, uma cidade humana governada cruelmente por um grande dragão chamado Kisonraathiisar.

Em –349 CV, o mago Saldrinar das Sete Magias destruiu a criatura e tornou-se o primeiro rei humano de Portão Ocidental. Ele e seus sucessores imediatos fomentaram o crescimento e o poder da cidade, mas em — 286 CV ela foi tomada por Orlak, o Rei Noturno. Ele era um vampiro poderoso, que reinou durante mais de 100 anos até ser destronado pelo aventureiro paladino Gen Soleilon. Orlak foi destruído, mas seus lacaios vampíricos fugiram para as catacumbas e aclamaram um novo Rei Noturno, que controla o subterrâneo obscuro da cidade. Assim como os regentes da superfície mudaram com o passar dos anos, a linhagem do Rei Noturno também foi mantida até as noites atuais.

Uma quantidade crescente de pessoas viajou para as terras do Mar das Estrelas Cadentes, fundando cidades e reinos. As Ilhas dos Piratas foram povoadas por assassinos e corsários que não juraram lealdade a nenhum rei. Em 257 CV, os piratas desceram até o Portão Ocidental e destronaram o regente, dando início a quase 200 anos de governo dos notórios Reis Piratas.

Mulsantir Illistine, um mercenário de Chondath, destronou o último dos Reis Piratas de Portão Ocidental em 429 CV. Ele próprio foi destronado em 452 CV por um mago Shoon chamado Myntharan, o Magus. Por diversas vezes, a regência da cidade mudou de mãos, enquanto as demais cidades livres da área prosperavam ou decaíam. Durante esse período, o rei mais famoso de Portão Ocidental foi ninguém menos que Iyachtu Xvim, o Filho de Bane, que liderou um exército de tiefling e demônios contra a cidade e governou em tirania durante vinte anos, até que o herdeiro legítimo, Farnath Illstar, expulsou-o em 734 CV.

Nas Ilhas dos Piratas, pequenos grupos de corsários assolavam anualmente o Mar Interior, sem que nenhum fosse digno de nota até a ascensão do primeiro grande líder pirata. Immurk começou sua carreira em 1164 CV. Ele pilhava com audácia todos os mercadores do Mar Interior e construiu uma esquadra de corsários com dezenas de navios. Seus agentes procuravam riquezas em todos os portos principais do Mar das Estrelas Cadentes e fomentavam a desordem em toda região. Immurk morreu no leme de seu Escorpião do Mar, em 1201 CV, combatendo um navio de guerra de Sembia.

O poder crescente das esquadras piratas obrigou os grandes reinos do Mar Interior — Cormyr, Sembia, Impiltur e outros — a formar uma aliança temporária em 1209 CV. As fragatas unidas esmagaram os piratas, numa grande batalha que deixou sua ilha virtualmente vazia durante um século.

A sucessão de reis problemáticos do Portão Ocidental culminou com o reinado de Verovan, o último rei da cidade. Depois de sua morte, os nobres decidiram que a cidade não prosperava com a monarquia e estabeleceu um regente eleito, chamado Croamarkh. Em 1353 CV, a poderosa guilda de ladrões Máscaras da Noite surgiu no local e rapidamente passou a controlar a cidade em tudo, menos no título. A organização sofreu grandes perdas enfrentando aventureiros em 1368 CV, mas conseguiu se recuperar desse golpe. No momento, as Máscaras Noturnas são o poder mais estável da Costa do Dragão.

Na Ilha dos Piratas, os corsários lentamente reconstruíram suas esquadras e portos. Havia dezenas de facções piratas no interior e nos arredores da Ilha Dragão, atacando o comércio do Mar Interior, mas não existia nenhum grande líder até a ascensão do capitão chamado Samagaer Lâmina Prata em 1364 CV, o Ano da Onda.

Aparentemente, Samagaer estava refazendo os passos de Immurk: ele ocupou o maior porto da Ilha Dragão e reuniu quase uma centena de navios sob sua bandeira. No entanto, ele desapareceu em 1368 CV, pouco antes das batalhas desastrosas contra os monstros aquáticos que atacaram os piratas das Ilhas com a mesma ferocidade desferida contra os portos de Sembia. Existem rumores que os tenentes de Lâmina Prata, que ainda controlam metade da sua esquadra original, recebem ordens enviadas de seu esconderijo atual. Poucos sabem que ele é o mesmo homem que talvez venha a se tornar o próximo regente de Sembia: o Corvo Prateado. Grande parte da vida do Corvo fundamentou-se na sua carreira de aventureiro, embora apenas seus aliados mais confiáveis soubessem que Samagaer era mais poderoso do que admitia — ou que os Piratas das Ilhas serão utilizados a seu favor quando ele julgar apropriado.

Intrigas e Rumores

É raro a Costa do Dragão não estar repleta de intrigas e rumores. Os ladinos das Máscaras Noturnas assassinam, intimidam, sabotam e eliminam de maneira inconseqüente por toda a região. Os Punhais Incandescentes, membros de uma guilda de assassinos exilada de Cormyr, planejam retomar o trono mantido pela Regente Alusair. E os mercadores de Sembia promovem contrabandos e esquemas nos portos da região, esperando conseguir ouro rápido nas cidades quase sem lei.

Príncipes da Noite: Uma onda de ataques vampíricos assola os poderosos mercadores e nobres de Portão Ocidental. O círculo interno das Máscaras Noturnas deu um passo sombrio e perigoso, e agora esses ladrões se tornaram predadores de outro tipo. O líder secreto da organização é claramente um mago experiente e um vampiro, apoiado por um grupo de lacaios com acesso a qualquer lugar da cidade. Os integrantes do escalão inferior da guilda não ousam protestar, e os moradores dificilmente seriam capazes de confrontar uma organização tão poderosa e influente sem provocar massacres de proporções assombrosas.

Terras da Horda

Capital: Nenhuma
População: 133.488 (humanos 85%, gnolls 8%, centauros 5%, anões 1%)
Governo: Tribal
Religiões: Etugen (Grumbar), Teylas (Akadi), espíritos locais, aspectos de Eldath, Malar, Selûne
Importa: Café, metais, papel, arroz, açúcar, chá
Exporta: Gemas, couro, gado de corte, lã
Tendência: CN, CB, N

Considerada uma região completamente desolada, as Terras da Horda apresentam uma vegetação esparsa, com oásis raros, e as tribos guerreiras dos tuigan. Esses cavaleiros nômades são famosos por sua invasão de Faerûn há mais de uma década. Cavaleiros ferozes, especialistas em arcos curtos compostos, eles estão divididos em pelo menos dez tribos, que vivem em tendas e alimentam-se de carne e leite. Seus poucos assentamentos permanentes concentram-se ao redor de oásis, pois a água é o seu bem mais precioso.

As pessoas supersticiosas da região não confiam em estranhos, especialmente depois da sua derrota contra os exércitos do ocidente. No mínimo, será necessária uma geração inteira para que os tuigan representem novamente uma ameaça significativa para Faerûn. Tratadas com desprezo durante anos, hoje as Terras da Horda demonstram um aumento da atividade comercial entre Faerûn e o império Shou Lung de Kara-Tur, no extremo oriente. Os mercadores levam e trazem mercadorias exóticas, acumulando fortunas no processo.

Vida e Sociedade

A vida nas Terras da Horda é difícil, com invernos gélidos, verões quentes, solo impróprio para o cultivo e tempestades violentas e freqüentes. Os nômades são forçados a vagar para sobreviver, deixando seus pôneis resistentes consumirem a vegetação esparsa e alimentando-se de animais, leite de cavalo e das criaturas do Ermo Infindável (apenas uma parte das imensas Terras da Horda). A cultura dos tuigan é igualitária; as crianças de ambos os sexos são treinadas para cavalgar e usar o arco, mas espera-se que os meninos se tornem guerreiros e as meninas cuidem da casa e dos filhos. Pequenos povoados anões se espalham nas ladeiras das Montanhas do Alvorecer, mas as duas raças não mantêm contato em função da linguagem e das barreiras culturais.

Principais Características Geográficas

Na verdade, a principal característica das Terras da Horda é a ausência de qualquer característica. O Ermo Infindável e as outras regiões são estepes planas, tundras no flanco norte e desertos rochosos ao sul. A terra é varrida por fortes ventos gelados, que sopram do Grande Mar de Gelo no inverno, e assolada pelo calor árido e tempestades de areia circulares no verão. Os grandes rebanhos de animais herbívoros são a riqueza da terra e a única fonte de comida, roupas e abrigo; eles são conduzidos pelos tuigan de um extremo ao outro da região, durante a migração perpétua, a cada estação, desse povo.

Ao norte do Ermo Infindável fica o Grande Mar de Gelo, batizado pelos tuigan de Yal Tengri. Ele congela durante o inverno, mas é habitado por criaturas que apreciam esse clima e é rico em peixes e vida marinha. Embora esteja livre do gelo no verão, os icebergs pontilham sua superfície durante a primavera — alguns se deslocando contra os ventos e as correntes locais.

Locais Importantes

O Ermo Infindável não apresenta cidades permanentes, tem poucas ruínas e uma quantidade menor de vilarejos ou centros de civilização. Os acampamentos nômades dos bárbaros tuigan são os assentamentos mais próximos da civilização que essa região conhece.

A Muralha do Dragão: Afastada demais no oriente para constar nos mapas de Faerûn, depois do enorme Deserto de Quoya, existe uma extensa muralha de tijolos e pedra, construída pelo Shou para proteger sua fronteira ocidental. O espírito de um poderoso dragão atua como sua argamassa e nenhuma arma comum é capaz de danificá-la. O dragão foi enganado para realizar essa tarefa e pode ser libertado parcialmente com o sacrifício adequado. Qualquer comunicação mágica permite o diálogo com a criatura, que revela voluntariamente as maneiras de libertá-la. Quando parte do dragão escapa, a muralha desaba na área pertinente e deve ser reconstruída pelos Shou com materiais comuns.

O Caminho Dourado: Provavelmente a mais famosa rota comercial de Faerûn, o Caminho Dourado começa na cidade de Telflamm, na Orla Oriental, continua através de Thesk e Rashemen, até as Montanhas do Alvorecer, e então segue pelas Terras da Horda até Shou Lung. Apesar de existir pouca necessidade de uma estrada ou mesmo de uma trilha estável nas estepes, o Caminho Dourado é marcado por uma série de acampamentos e hospedarias, que oferecem abrigo e proteção aos mercadores que ousam empreender essa viagem de vários meses.

Forte do Inverno: Somente os pilares rachados e as colunas de pedra dessa ruína ainda não foram soterrados. Outrora, ela era o palácio de inverno dos reis de Raumathar; os rumores dizem que seus níveis subterrâneos são mobiliados e existem câmaras de tesouros, arsenais e armazéns escondidos. Ninguém sabe qual o conteúdo remanescente no castelo, pois nunca foi realizada uma exploração adequada do seu interior.

História da Região

Há milhares de anos, essa área fazia parte do império Imaskar, governado por magos poderosos. Desde aquela época, uma sucessão de grandes impérios reclamou as Terras da Horda, incluindo Mulhorand, Raumathar e Shou Lung. Poucas dessas reivindicações significaram alguma coisa, já que ninguém se preocupou em colonizar ou fortificar a área. O Ermo Infindável continua ignorado há séculos pelas demais nações, que deixaram os nômades tuigan viverem em paz na sua terra natal, chamada de Taan em seu idioma.

Depois do Tempo das Perturbações, um ambicioso nobre tuigano chamado Yamun matou seu pai e assumiu a liderança da sua tribo. Com carisma, força e estratégia, ele uniu as tribos do Ermo Infindável, reclamando o título de Yamun Khahan. O grande líder invadiu Faerûn e Kara-Tur em 1360 CV. A horda lutou contra Rashemen, Thay e Thesk, e finalmente foi derrotada (no final do mesmo ano) por uma aliança de poderes de Faerûn que incluía Cormyr, orcs Zhentarim, anões das Montanhas Terra Ligeira, mercenários de Sembia e o povo dos Vales. Com as tropas reduzidas a menos de 70 mil guerreiros treinados, os tuigan retornaram a Taan para lamber suas feridas e recuperar a força.

Intrigas e Rumores

Para a maioria das pessoas, sobreviver durante alguns dias de viagem através das Terras da Horda já é uma verdadeira aventura, embora seja tediosa, exaustiva e miserável.

Cidade dos Mortos: Uma cidadela em ruínas foi descoberta no ermo. Os nômades a evitam, citando espíritos malignos e várias maldições, mas os mercadores que usam a rota de caravanas de Kara-Tur dizem que ela esconde magias e tesouros de Netheril, Raumathar ou da própria Imaskar. As ruínas estão se erguendo sozinhas do solo, como se estivessem sendo reconstruídas por seus antigos habitantes.

Os Batedores de Tuigan: Um novo líder entre os nômades pretende reunir informações sobre as terras do ocidente enviando jovens impulsivos em viagens de exploração. Esses peregrinos evitam Thay e Rashemen, mas atravessam Narfell até o Mar Interior, onde estudam todos que encontram, compram itens mágicos interessantes e vendem as suas riquezas; segundo alguns boatos, eles vingam a morte de Yamun assassinando nobres ou pessoas influentes de Cormyr. Esses últimos rumores colocaram a opinião pública contra os Tuigan, apesar deles não causarem problemas há mais de uma década.

Reinos Insulares

Capital: Varia
População: Consulte as descrições individuais
Governo: Varia de acordo com o reino insular
Religiões: Varia de acordo com o reino insular
Importa: Varia de acordo com o grupo insular
Exporta: Varia de acordo com o grupo insular
Tendência: Varia; todas as existentes

Os grandes reinos insulares dos mares ocidentais têm pouco em comum entre si e menos ainda com o restante de Faerûn. Cada um tem seu próprio povo, história e estilo de vida, que abrange desde as ordens mutáveis de poder mágico da Corte Élfica em Encontro Eterno até os saqueadores brutais das Ilhas Nelanther.

Encontro Eterno

Capital: Leuthilspar
População: 1.658.880 (elfos do sol 50%, elfos da lua 30%, elfos do mar 10%, elfos das florestas 9%)
Governo: Monarquia
Religiões: Corellon Larethian e o resto do Seldarine
Importa: Itens élficos recuperados de Faerûn; auto-suficiente nos demais aspectos
Exporta: Aventureiros élficos, jóias, alguns itens mágicos ou exóticos presenteados
Tendência: CB, CN, NB

Originalmente povoado por elfos do sol, Encontro Eterno agora é o refúgio da Corte Élfica que se isolou de Faerûn. Os elfos da lua, do sol e alguns elfos das florestas seguiram a Rainha Amlaruil quando ela retirou o centro da vida élfica da antiqüíssima floresta de Cormanthor. Encontro Eterno é uma localização protegida e afastada dos poderes humanos, como Cormyr e o Forte Zhentil.

O reino mágico dos elfos está situado no Mar sem Rastros, a quase 3000 km a oeste de Faerûn. A alta magia élfica, os elfos do mar, magos vigilantes e uma poderosa esquadra protegem a ilha. Poucos conseguem se aproximar sem serem convidados.

Os Mares de Faerûn

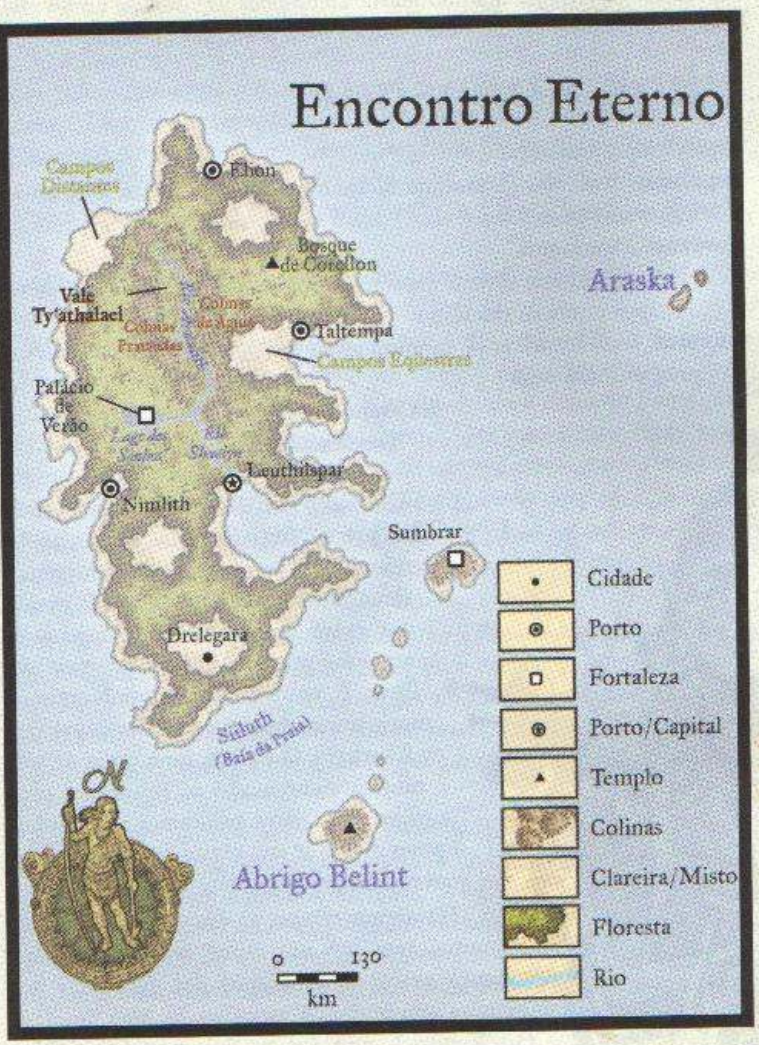
Três grandes mares — o Mar das Espadas, o Mar sem Rastros e o Grande Mar — conectam a costa oeste e sul de Faerûn. Existe um quarto, o Mar Reluzente, dividindo a península de Chult do litoral de Calimshan e o Lago de Vapor. Os marinheiros de Faerûn se aventuram em todos esses oceanos, mas apenas os mais confiantes e habilidosos abandonam as águas costeiras e rumam ao mar aberto.

O Grande Mar: O Grande Mar está situado ao sul de Chult. Em algum lugar nessa imensidão do oceano, além da península selvagem, o Grande Mar se reúne ao Mar sem Rastros; não é fácil determinar onde termina um e começa o outro. O Grande Mar tem 3 mil quilômetros de comprimento e quase a mesma largura na sua base ocidental, estreitando-se em direção ao leste, no ponto onde Faerûn e Zakhara se encontram. Os piratas de Zakhara assolam esses limites orientais.

O Mar das Espadas: O Mar das Espadas jaz entre a Costa da Espada e as Ilhas Moonshae. Ele é um golfo frio e assolado por tempestades, com centenas de quilômetros de largura e milhares de comprimento, abrangendo as águas das Ilhas Nelanther ao sul e Águas Profundas ao norte. Poucos ancoradouros interrompem os penhascos da Costa da Espada, ao norte de Amn, ou o litoral acidentado das Moonshaes; os piratas das Ilhas Nelanther ameaçam todos que buscam cruzar a passagem do Canal de Asavir e a Corrida para alcançar os mares ao sul e seus ricos portos.

O Mar Reluzente: Entre Chult e Calimshan, estende-se uma ramificação do oceano com mais de 1500 quilômetros de comprimento e centenas de largura. Dentre todos os mares descritos aqui, o Mar Reluzente possui o maior tráfego comercial, quase comparável ao Mar das Estrelas Cadentes, no centro de Faerûn.

O Mar sem Rastros: Esse mar ocidental se estende das praias de Faerûn até o distante continente de Maztica, situado a cinco mil quilômetros a oeste, a partir do sudoeste de Amn. Os marinheiros mais corajosos de Faerûn exploraram somente algumas partes dessa grande extensão de água. Nem mesmo os elfos de Encontro Eterno, os maiores navegadores e construtores de navios de Toril, sequer suspeitam das maravilhas e terrores abrigados nas partes remotas do Mar sem Rastros.



Vida e Sociedade

A envolvente vida da Corte Élfica é digna e graciosa, e gira em torno da calma passagem das estações, fornecendo a Encontro Eterno um ritmo estático, onde as décadas se tornam séculos de serenidade contemplativa. Nada na parte humana de Faerûn se compara a isso.

Em sua maioria, os elfos da lua e do sol formam uma cultura única, apesar das relações entre as casas nobres, as famílias e os clãs caracterizarem as associações entre os indivíduos. Os elfos das florestas vivem isolados, preferindo um elo silencioso com a floresta e seus espíritos, embora muitos deles participem esporadicamente da vida na Corte. Os elfos do mar são bem-vindos na Corte, mas poucos a freqüentam durante muito tempo. O pequeno grupo de elfos selvagens que escolheu se reunir à Corte de Encontro Eterno vive da mesma forma que os demais nobres ou entre os elfos das florestas e seus espíritos.

Principais Características Geográficas

Exceto para os elfos, Encontro Eterno parece somente uma grande floresta. Os elfos conseguem diferenciar as regiões, climas e reinos da floresta ao decifrar as mensagens compartilhadas durante séculos de relacionamento de simbiose entre as árvores e seus protetores. Os humanos são capazes de identificar apenas os tipos de geografia mais conhecidos — prados delimitados, belos rios e algumas colinas impressionantes.

Colinas da Águia: A partir do Morro Thalikaera, o maior cume da cordilheira, pode-se observar todo o percurso da ilha de Sumbrar até o sudeste. Usando magia, é possível enxergar ainda mais longe.

Os Campos Distantes e os Campos Eqüestres: Os dois maiores campos de Encontro Eterno são exemplos das inúmeras clareiras espalhadas entre as árvores. Centauros vagam livremente nesses pastos. Ao lado dos cavalos da lua, os animais inteligentes naturais da ilha que servem e são servidos pelos elfos.

Rio Ardulith: Poucos humanos se embrenham no interior de Encontro Eterno; menos ainda navegam nos barcos de folhas desde o ponto mais alto do Rio Ardulith, nas Colinas Prateadas, até sua junção com o Rio Shelyn, quando deságua no mar ao lado do palácio da rainha, em Leuthilspar.

Colinas Prateadas: Assim como as Colinas da Águia, esses picos com 900 metros de altitude, repletos de coníferas, são os pontos mais altos da ilha. Os vigias estão posicionados nos cumes e cuidam das suas águias gigantes de montaria nos ninhos dos rochedos.

Locais Importantes

Encontro Eterno está cheio de maravilhas. Nenhuma terra humana se aproxima da integração da beleza natural com o esplendor sobrenatural. Os elfos compõem canções maravilhosas, descrevendo e louvando as maravilhas sempre mutáveis da ilha. Os poucos humanos recebidos nas praias de Encontro Eterno provavelmente conhecerão apenas a cidade principal da Rainha Amlaruil.

Bosque de Corellon: O templo principal da divindade maior do panteão élfico pode ser encontrado na floresta ao norte da ilha. Seria mais exato afirmar que todo o quadrante norte da ilha é o templo de Corellon, já que é impossível determinar onde acaba a floresta "normal" e onde começa o solo sagrado da divindade. Mais do que qualquer outro local, o Bosque é o centro da vida élfica de Toril.

Leuthilspar (Metrópole, 50.269): A capital de Encontro Eterno é um exemplo radiante da arquitetura orgânica dos elfos, que cultivam seus prédios em vez de construí-los. Até o minerador anão mais bruto perderia o fôlego ao primeiro vislumbre do palácio da Rainha Amlaruil. Cristais tão grandes quanto árvores poderosas são organizados como passagens espirais e quartos com assoalho de vidro. As árvores crescem como cidadelas, ligadas desde as raízes por galhos suspensos. Arcos altivos e campos brilhantes de energia mágica sustentam palácios aéreos frágeis demais para existir até mesmo em sonhos. Guerreiros e magos eternamente vigilantes, com armaduras de vidro reluzente, guardam a cidade tranqüila.

Sumbrar: Uma pequena ilha a 80 km a oeste da costa, Sumbrar é o quartel general do exército e da marinha de Encontro Eterno. Toda sua extensão está repleta de fortalezas mágicas conectadas. Mil guerreiros arcanos montam guarda na ilha, com suas águias e pégasus de montaria. Uma esquadra de navios permanece magicamente alerta para zarpar, segura em cavernas ocultas. Nas profundezas da ilha, os últimos doze dragões de Encontro Eterno dormem próximos aos seus cavaleiros, aguardando uma ameaça que valha sua atenção e poder. As embarcações intrusas são avisadas com severidade — se isso falhar, elas são destruídas.

História da Região

A história geral dos elfos de Faerûn está detalhada em outras partes desse livro, especialmente na descrição de Cormanthor (consulte Terra dos Vales). Encontro Eterno foi colonizada por elfos do sol há milhares de anos. Ao longo do último século, os elfos de Cormanthor e de outros reinos escolheram se isolar nessa terra idílica, distante dos impérios humanos eternamente gananciosos e das hordas inumanas e impiedosas que aniquilaram muitos reinos élficos nas terras continentais de Faerûn.

Entretanto, agora o Exílio Élfico terminou. Todos que desejavam abandonar suas terras em Faerûn já o fizeram e os elfos não aportam mais em Encontro Eterno na esperança de esquecer o mundo dos humanos. Apesar do reinado da Rainha Amlaruil ser justo e correto, muitos elfos — alguns que vivem na ilha há séculos — estão insatisfeitos com o isolamento do resto do mundo.

Ao contrário dos elfos leais a Corte Élfica, tanto os elfos selvagens quanto os drow permanecem no continente. Em vez de serem massacradas pelos seres humanos, as duas raças prosperaram nos últimos anos, graças às oportunidades oferecidas com a partida dos demais elfos para Encontro Eterno.

Ninguém, menos ainda a Corte Élfica, proclamou o fim do Exílio ou eterminou o retorno ao continente. No entanto, a cada ano mais elfos oltam para Faerûn. Alguns pretendem se estabelecer em definitivo no ontinente ou lutar pelas terras ancestrais tomadas por drows e extra-lanares. Outros desejam simplesmente caminhar algum tempo nas reas que amam, usando *portais* secretos para viajar sem perigo. Final-nente, a Rainha Amlaruil enviou secretamente diversos agentes e bate-ores para restabelecer contatos diplomáticos com reinos amistosos. Encontro Eterno não está mais isolado dos eventos de Faerûn.

A ilha não é tão segura quanto suas defesas mágicas "inexpugnáveis" oderiam indicar. Nos últimos anos, os drows ousaram atacar Leuthils-ar através de um *portal* mágico, como um lembrete para Amlaruil ue nenhum refúgio é perfeito. Há quarenta e três nos — um mero piscar de olhos para um elfo — o narido de Amlaruil, o Rei Zaor, foi assassinado no entro de seu palácio, rodeado por toda a força e splendor do reino.

Intrigas e Rumores

Uma terra serena, guardada vigilante-nente por forças poderosas, tem ouco a oferecer a um aventureiro pico... mas *chegar a Encontro Eterno* é uma jornada de proporções picas. Uma companhia de aventu-eiros poderia ser encarregada por m regente ou sumo-sacerdote de ntregar presentes, pedidos de ajuda ou m aviso ao reino de Amlaruil. Seria uma erdadeira aventura encontrar *portais* esprotegidos ou cruzar o Mar Sem Ras-os, despistando as forças ansiosas ue seguirão os heróis para descobrir ma rota até a terra natal élfica — ainda convencer os defensores da lha a permitir que a viagem ontinue.

Lantan

ão comuns as histórias sobre Lantan, "onde Gond é adorado e a nagia evitada". A maioria das pessoas onhece somente rumores: Lantan é um local stranho e perigoso, onde dispositivos mecânicos e nstrumentos infernais realizam tarefas maravilhosas e terríveis, con-orme a vontade dos seus criadores. Em comparação, a magia comum ão é nada.



Um Gnomo de Lantan

Os humanos da ilha de Lantan são os pioneiros em encontrar solu-ões tecnológicas para problemas que os cidadãos de Faerûn resolvem or meio da magia. A religião de Gond é soberana nesse agradável reino nsular, e seus habitantes cultivam a terra, criam itens e fazem experi-nentos sem parar. Com freqüência, os inventores lantaneses criam pequenas maravilhas" para a glória maior da divindade e algumas ezes vendem ou trocam esses instrumentos por vidro, carvão vegetal outros ingredientes estranhos que seus clientes necessitam.

Alguns dispositivos populares nas terras continentais de Faerûn ncluem: suspensões para carruagens e rodas cortadas reparáveis; lâm-adas a óleo auto-recarregáveis, que nunca se apagam enquanto o anque principal estiver cheio; vários sensores de luz e alarmes de intru-os; dobradiças, correntes, mecanismos acionados por tempo, ferrolhos, adeados e fechaduras intricadas com características especiais (como alfinetes afiados" que podem ser envenenados para repelir ladrões, uracos de fechadura escondidos, surpresas que ativam carrilhões para nunciar a abertura de um portão e assim por diante). Os lantaneses ambém criaram leques guiados pelo vento, armas "desmontáveis", arpéus que podem ser desmontados e escondidos na roupa, e uma varie-dade de intricadas agulhas e utensílios para costura e cirurgia.

Ilhas Moonshae

Capital: Caer Callidyrr
População: 680.400 (humanos 89%, halflings 4%, elfos 3%, anões 2%, meio-elfos 1%)
Governo: Monarquia
Religiões: Chauntea (sob o aspecto da Mãe Terra) entre o Fpovo, Tempus entre os nortistas
Importa: Carvão mineral, cavalos, itens mágicos menores, minérios, pergaminho, seda
Exporta: Armadura, lenha, armas
Tendência: NB, N, NM

Um bloco frio de ilhas rochosas, cobertas por névoas e florestas densas, repletas de feras, brejos e montanhas elevadas, as Ilhas Moonshae são divididas entre duas etnias dominantes de seres humanos. A parte superior das ilhas é controlada pelos Nortistas, marinheiros descendentes dos cavaleiros de Rauthym. O Fpovo, uma etnia de pele e cabelos escuros, são os residentes mais antigos da região e habitam a parte sul. O Fpovo divide-se em vários reinos menores, governados por uma Alta Rainha.

Há algum tempo, as duas etnias gastaram muitos anos sob um clima tenso, particularmente graças a predileção dos Nortistas por caçadas sangrentas. A ascensão do Alto Rei Tristan Kendrick unificou os dois povos das Ilhas Moonshae. Sua filha, a Alta Rainha Alicia, mantém o reino unido, mesmo com as pequenas guerras comuns entre os lordes menores. Comparadas com as terras da parte principal de Faerûn, as Moonshaes gozam de várias décadas de paz relativa.

Vida e Sociedade

Todos os cidadãos das Moonshaes são moldados pela impressionante paisagem acidentada e pelo clima severo. O Fpovo venera a terra (e a deusa que *incorpora* a terra), pois há séculos estão conscientes do poder divino que flui nos riachos e fontes secretas e nas florestas envoltas pela névoa de suas ilhas. Eles adoram seu lar com um amor profundo e obediente, difícil de ser compreendido pelos demais seres humanos.

Os nortistas são menos influenciados pelo meio ambiente. Seus corações estão voltados ao mar e seu comportamento é mais impetuoso e violento comparado aos seus vizinhos nas ilhas. As relações entre os dois povos costumam ser tensas, mas estão melhores agora do que jamais estiveram.

O Fpovo não recebe bem os forasteiros. Para os fazendeiros, eles são encrenca: bandidos e ladrões que ameaçam suas famílias, pertences, animais e plantações. Para os lordes locais e para os guerreiros, os estrangeiros são rivais. Se eles obedecerem às leis locais, serão respeitados, mas vigiados. Não há como prever as conseqüências causadas pelas espadas insanas dos estrangeiros. As notícias da Costa da Espada chegam com relativa freqüência até as Moonshaes, portanto os feitos e as reputações influenciam a recepção dos viajantes. Os heróis podem ser totalmente aceitos como iguais pelos guerreiros do Fpovo. Os nortistas têm uma tradição arraigada de comércio marítimo e viagens e tendem a ficar apenas curiosos em relação aos visitantes do resto de Faerûn.

É provável que os forasteiros encontrem trabalho como mercenários a serviço dos senhores feudais ou como guardas a bordo das embarcações Moonshaes que navegam entre os portos da Costa da Espada. As Ilhas Nelanther estão próximas demais para garantir a segurança e os piratas ficam mais ousados a cada ano. Em cada taberna das Ilhas Moonshaes, contam-se histórias exageradas sobre fugas arriscadas.

Principais Características Geográficas

As Moonshaes abrangem algumas ilhas grandes e centenas de pequenas ilhotas. Entre as mais importantes, destacam-se:

Alaron: Governada pela cidade de Caer Callidyrr, a ilha de Alaron é a mais poderosa das Moonshaes. As tempestuosas Montanhas Bela Altura, ao norte da cidade, separam as tradicionais casas do Fpovo das terras baixas ao sul das casas dos nortistas. O casamento entre esses povos está lentamente eliminando as diferenças entre as duas culturas.

Gwynneth: A maior das ilhas ao sul, ela teve sua metade norte povoada pelos nortistas da Ilha de Oman e a parte sul pelo Fpovo. Os piratas de Nelanther fizeram algumas abordagens na costa sul da ilha, mas nunca realizaram uma invasão de larga escala.

Moray: Entre as grandes ilhas, Moray está situada na parte mais ocidental; ela também abriga a região mais selvagem do sul. Desde a trégua entre as duas etnias, os nortistas começaram a eliminar os monstros das Montanhas Crânio Orc que atravessam o centro da ilha. Conseqüentemente, Moray ficou mais segura para se viver, atraindo muitos colonos de ambos os povos.

Ruathym: Essa ilha acidentada e desolada não é parte oficial das Moonshaes, pois está localizada quase 350 km ao norte do arquipélago. Ruathym é o lar ancestral dos nortistas, os bárbaros que colonizaram o norte das Moonshaes e Luskan. Várias fazendas e vilarejos se espalham ao lado dos fiordes e penhascos. O maior povoado é a cidade de Ruathym, com cinco mil habitantes. Os nortistas mantêm um longo e duradouro conflito com o povo de Luskan, na Costa da Espada.

Locais Importantes

A maioria das Ilhas Moonshaes possui uma ou duas aldeias pequenas. As ilhas maiores abrigam dezenas de povoados, geralmente separados por grandes extensões de terrenos escarpados e selvagens. As cidades grandes são raras.

Caer Callidyrr (Cidade Grande, 21.486): Caer Callidyrr é o resquício do auge de uma civilização anterior, um grande castelo construído na ilha de Alaron, ao lado de uma tumultuada cidade portuária. Atualmente, a família Kendrick governa o reino de mesmo nome, além das suas terras ancestrais em Gwynneth. Os magos e feiticeiros que servem diretamente a Alta Rainha vivem no castelo em Callidyrr, em vez de morar em Caer Corwell ao sul.

Ao contrário do resto das Moonshaes, Caer Callidyrr está acostumada com a presença de visitantes e mercadores de outras partes de Toril.

Caer Corwell (Cidade Pequena, 11.459): A terra natal da família Kendrick, que ocupa a metade sul da ilha de Gwynneth, foi a primeira área colonizada pelo Fpovo. Seu litoral rochoso e seus planaltos alagados tornam a região um local excelente para indivíduos teimosos, que preferem espaço a vizinhos, ou para druidas que buscam contemplação no templo da floresta.

Forte de Ferro (Cidade Pequena, 5.730): A mais poderosa fortaleza dos nortistas jaz no litoral norte da Ilha de Oman. O Forte de Ferro já foi o reino nortista mais temido e violento da região. Ele ainda segue um regime militar, mas atualmente sua agressividade está voltada aos demais reinos do Norte, em especial a ilha Ruathym.

Vale Myrloch: A terra sagrada da Mãe Terra está localizada no centro da ilha Gwynneth, ao norte do lago central Myrloch. Diferente do aspecto de Chauntea conhecido no resto de Faerûn, a Mãe Terra das Ilhas Moonshaes valoriza as matas virgens em detrimento das fazendas. Apenas os druidas e elfos caminham sem medo nesse local. Os ocupantes primários da ilha são centauros, pixies, sprites e os elfos das Moonshaes, conhecidos como Llewyrr. Poucos desses se juntaram ao Exílio em Encontro Eterno, pois não juraram lealdade à Corte Élfic e preferem suas vidas no Vale Myrloch. Apesar desse local ser consid rado sagrado pelo Fpovo, os nortistas ainda o temem como um luga de magias perigosas.

História da Região

Durante séculos, os ciclos da história das Moonshaes giraram em torn dos conflitos entre os invasores nortistas e o Fpovo. No início de 130 CV, os conflitos na ilha assumiram um significado maior. As divind des malignas Bhaal, Malar e Talos tentaram tomar as Moonshaes d Mãe Terra.

Os deuses das trevas foram impedidos, principalmente pelo heroí mo da família Kendrick, seus amigos e aliados. Os Kendricks ascend ram ao trono e assumiram o manto de Alto Rei e Alta Rainh expandindo as terras do Alto Trono sobre as ilhas e conseguindo a lea dade dos nortistas e do Fpovo.

As últimas três décadas do reinado da Alta Rainha Alícia Kendric (humana, NB, Gue6/Drd7 da Mãe Terra) e seu consorte, o Alto R Keane (humano, NB, Mag18) foram relativamente pacíficas. Os do tiveram herdeiros valorosos e aparentemente fundaram uma dinast bem-sucedida. No momento, o único problema significativo da ilha é conflito infindável com os piratas das Ilhas Nelanther, que patrulha o norte em busca de saques melhores. Os nortistas são aliados excelent contra esses corsários, mas os aventureiros das terras centrais muit vezes são contratados para combater os mortíferos magos piratas.

Intrigas e Rumores

Somente uma área limitada das vastas florestas das ilhas Moonsha foi explorada; mesmo assim, existe um proprietário para cada palmo terra da região. Os forasteiros precisam de permissão dos druidas loca antes de derrubar qualquer árvore, sob risco de serem atacados. anões já ocupam os melhores lugares para construção de fortalezas n montanhas; os gigantes e outras criaturas assolam as cordilheiras ma isoladas. Todavia, as Moonshaes ainda têm muitas regiões selvage onde indivíduos poderosos conseguiriam erigir uma fortaleza. Os ave tureiros mais afobados devem lembrar que fundar um reino é un tarefa vitalícia e nunca é uma atividade segura ou fácil.

O Lobo Ainda tem Presas: Os heróis são contratados para escolt um comboio de mercadores, muito grande para ser rápido, até Am Existe o risco de ataque dos corsários das Ilhas Nelanther e os PCs rec bem itens mágicos com cargas para ajudá-los a derrotar seus atacant na verdade, o objetivo da viagem é atrair o ataque e eliminar os pirat

Os verdadeiros predadores na rota do comboio são os nortist adversários mais perigosos que os corsários graças à fúria de batalha i pirada por Tempus e seus navios velozes. A despeito da paz entre etnias, alguns nortistas continuam a atacar seus vizinhos se represálias. Pior ainda, os nortistas capturados ou mortos em batal ostentam as cores do Forte de Ferro. Será que eles são responsáveis p ataque? E, se essa cidade for mesmo responsável, será que uma tenta va de impor a justiça da Alta Rainha aos nortistas inescrupulosos Ilha de Oman poderia levá-los a revoltas armadas, recomeçando antigas guerras?

Ilhas Nelanther

Capital: Nenhuma
População: 2.822 (orcs 30%, humanos 20%, meio-orcs 15%, homen lagarto 15%, ogros 10%, humanóides 9%)
Governo: Anarquia armada
Religiões: Beshaba, Cyric, Talos, Tempus, Umberlee
Importa: Qualquer coisa que os nativos possam roubar, pilhar saquear
Exporta: Escravos, mercadorias roubadas ou saqueadas de todos tipos
Tendência: NM, CM, CN

As Ilhas Nelanther são um arquipélago bastante disperso, com quase mil ilhas espalhadas entre Amn e o Mar Sem Rastros. Mais da metade das ilhas não tem água potável e serve apenas para naufragar navios. As centenas que possuem água e podem abrigar vida estão dominadas por piratas que atacam as embarcações de Amn, Calimshan, Costa da Espada e Ilhas Moonshaes.

Além do uso da violência e dos saques, os habitantes locais têm pouco em comum com os corsários das Ilhas dos Piratas na Costa do Dragão. Enquanto os principais habitantes daquelas ilhas são humanos, os piratas de Nelanther são inumanos como orcs, homens-lagarto, ogros e minotauros. As várias raças e facções locais lutam entre si e contra forasteiros com a mesma ferocidade.

Vida e Sociedade

Os saqueadores das Ilhas Nelanther vivem segundo o vento que preenche suas velas no Mar das Espadas e morrem nas galés que os conduzem até as profundezas de Umberlee. Diferentes dos espadachins das Ilhas dos Piratas, que muitas vezes demonstram algum senso de cavalheirismo, os bandidos de Nelanther torturam suas vítimas e cometem assassinatos terríveis. Os corsários dessas ilhas nascem presos a um ciclo de violência social e somente escapam quando morrem, em geral muito jovens. Quase todos os adultos capazes lutam a bordo dos navios, enquanto os fracos, aleijados e crianças sobreviventes são deixados em terra firme para efetuar reparos ou pilhar embarcações naufragadas.

Principais Características Geográficas

Além do próprio mar e das inúmeras ilhas rochosas das Ilhas Nelanther, não existe nenhuma característica particularmente notável. Nenhuma ilha é grande o bastante ou povoada densamente para merecer uma descrição especial.

Locais Importantes

Em vez de erguer vilarejos permanentes, os piratas das Ilhas Nelanther vivem nos seus navios ou em cabanas possíveis de abandonar a qualquer momento. As únicas estruturas permanentes na área foram construídas antes da chegada dos piratas.

As Torres Marítimas: Essas torres altas feitas de pedra se erguem em diversas ilhas e ocasionalmente direto do mar. As torres marítimas de Irphong e Nemessor são resquícios de civilizações antigas. A maioria está trancada magicamente e protegida contra a invasão de bandidos comuns (inclusive os saqueadores de Nelanther, que já tentaram). Outras se tornaram moradas de criaturas como ogros magos ou gárgulas, adoradores de Bane. Em ambos os casos, as Torres Marítimas têm uma péssima reputação entre os piratas, que as evitam com um temor supersticioso.

História da Região

A península Valen de Tethyr e o arquipélago Nelanther sempre dividiram o norte e o sul das águas de Faerûn. Com a ascensão dos poderes mercantis do norte — Amn, Águas Profundas e as cidades do Norte — o tráfego das Ilhas Nelanther se transformou em uma rica torrente de comércio. Obviamente, essa riqueza atraiu piratas como os campos de batalha atraem urubus. Durante vários séculos, as Ilhas Nelanther permanecem basicamente na mesma situação.

No entanto, as Torres Marítimas contam uma história diferente. A nobília, os pergaminhos e os tomos descobertos no interior de torres recém-exploradas indicam que houve uma época melhor, quando as ilhas abrigavam outros habitantes além de tiranos cruéis e bucaneiros pernicioso. Grande parte da história dessa civilização desaparecida se perdeu com as marés.

Intrigas e Rumores

Quase sempre, os aventureiros de Nelanther terminam lidando com os piratas. Os mercadores ricos de Amn e as cidades da Costa da Espada



freqüentemente organizam expedições punitivas para localizar e destruir bandos extremamente cruéis ou bem-sucedidos. Os heróis dessas terras se empenham em eliminar os corsários de Nelanther.

Uma Cela com Vista: Um *portal* de sentido único, usado para escapar da fortaleza de um vilão, conduz ao topo de uma das Torres Marítimas. Enquanto os heróis procuram uma saída da ilha, os navios piratas que "vigiavam" o local para o vilão içam as velas e preparam-se para transportar seu aliado até outra ilha que abriga *portais* distintos. Se os PJs decidirem invadir a torre em vez de confrontar os piratas, eles logo descobrirão os riscos de entrar num local em funcionamento sem conhecer as magias e as senhas apropriadas para desativar as proteções e encantamentos.

Nimbral

Nimbral, o Refúgio Marítimo, é uma terra lendária e raramente visitada que fica além da costa ocidental de Faerûn, a sudoeste de Lantan. Trata-se de um pequeno reino de florestas, prados elevados e matas densas. O interior está repleto de pequenas fazendas e castelos saídos de contos de fadas. As cidades costeiras servem como portos de pesca e docas para os visitantes pouco freqüentes. Muitos acreditam que essa terra existe apenas nas lendas.

O povo recluso de Nimbral tem uma reputação bem merecida de abrigar magos poderosos. Um conclave de arquimagos eruditos, introvertidos e extremamente experientes, chamado de Lordes de Nimbral, governa o local. Os lordes se mantêm isolados e dividem seu tempo entre o governo e suas pesquisas arcanas. Os rumores indicam a existência de mais de vinte arquimagos e pelo menos dez aprendizes, que formam uma família leal e unida. Eles protegem seus segredos com esmero, pois temem ataques de grupos como os Magos Vermelhos, a Irmandade Arcana, o Culto do Dragão e a Runa Distorcida.

Nimbral também é a terra dos Caçadores Aéreos, cavaleiros celestes montados em pégasos e munidos de armaduras de vidro. Eles patrulham os céus e as águas da ilha, expulsando monstros voadores e mantendo os

piratas e os saqueadores afastados do litoral. Esses guerreiros seguem os ideais românticos da cavalaria, embora certas nações (principalmente os escravistas de Calimshan) os considerem bandoleiros e agressores.

Lago de vapor

Capital: Nenhuma (principalmente cidades-estado independentes)
População: 1.745.280 (humanos 90%, halflings 9%, uma proporção maior de inumanos nos Reinos da Fronteira)
Governo: Varia
Religiões: Qualquer uma
Importa: Grãos, cavalos, gado de corte, navios pequenos, soldados, pedra, madeira (varia de acordo com a região)
Exporta: Itens de bronze ou latão, correntes, lã tingida, tinta, frutas, gemas, tinta de escrita, itens mágicos, mercenários, espelhos, pérolas, frutos do mar, pele de ovelha, grimórios, livros de couro, vegetais, carroças, armas, vinho (varia de acordo com a região)
Tendência: Qualquer uma

Repleto de cidades-estado independentes ao norte e uma série de pequenos países fundados ou conquistados por pessoas de diferentes raças, religiões e objetivos ao sul, o Lago de Vapor é um caldeirão de interesses distintos, comércio tumultuado e fronteiras sempre em alteração. A maioria das cidades da região norte pertenceu a Calimshan no passado e conserva o desejo por riqueza, conforto e poder, assim como a vontade ferrenha de permanecer independente, daquela nação. As intrigas criadas nessas cidades levaram os observadores a apelidar o litoral norte de Mar da Lua do Sul.

No litoral sul, os Reinos da Fronteira abrigam aventureiros poderosos de muitos tipos, cada um tentando obter um pedaço de terra para reinar como achar melhor... pelo menos, até o próximo conquistador em potencial reclamar o local. Torres de magos, mosteiros, fortalezas e templos estão espalhados por esses Reinos, mudando de dono constantemente.

Ao sul do Lago de Vapor, no litoral norte do Mar Reluzente, situa-se o reino rebelde de Lapaliiya, numa encruzilhada entre as planícies do Shaar, as selvas de Chult e o verdejante Lago de Vapor.

Vida e Sociedade

O litoral norte do Lago de Vapor tem fortes vínculos históricos com Calimshan, refletidos na postura materialista dessa nação. Entretanto, o povo do lago conserva uma ansiedade inabalável por independência e raramente tolera a escravidão. Nos Reinos da Fronteira, a caótica margem sul do lago, os cidadãos não têm muitas oportunidades de desenvolver qualquer tipo de identidade nacional. Tudo que compartilham é a determinação de prosseguir com suas vidas, não importa qual será o rei, soberano, teocrata, alto mago, chefe de guilda mor ou músico supremo proclamado naquele ano.

Principais Características Geográficas

O próprio lago e o Mar Reluzente são as principais características da área, junto com as florestas que circundam o litoral.

Floresta do Crepúsculo: Ainda existe exploração nessas matas, assoladas por stirges, árvores carnívoras, aranhas gigantes e cobras enormes, pois elas abrigam inúmeros tipos de plantas raras, valorizadas por herboristas, conjuradores e alquimistas. A floresta também é famosa por seus lagos, que supostamente são capazes de reparar itens mágicos. A Vauntágar, uma barreira-amarra mágica, alimenta um ciclo de monstros vivos que protege os lagos mágicos. Quando uma criatura ativa é ferida gravemente, ela é enviada para um espaço extra-dimensional onde vivem as demais, e um monstro novo toma seu lugar. Além das criaturas de Vauntgar, pelo menos um beholder habita o local.

Floresta Jundar: Aranhas de vários tipos habitam essa floresta alta, sejam espécies normais ou gigantes. Os relatos também indicam a presença de seres aracnídeos semelhantes, talvez ettercaps ou araneas. A fronteira oriental da Floresta Jundar ostenta uma montanha vulcânica, conhecida como Monte Jundar, que expele pequenas quantidades de lava e uma grande massa de cinzas uma vez por mês (no mínimo), muitas vezes incendiando partes da floresta quando o vento sopra na direção errada.

Lago de Vapor: Apesar do nome, o Lago de Vapor (também conhecido como Arnaden) é uma baía de água salgada do Mar Reluzente. Suas águas amareladas e fétidas liberam nuvens de vapor, em função da atividade vulcânica submersa — as águas estão sempre quentes, turvas e ficam cobertas por névoas impenetráveis nas noites frias. O lago é raso como uma panela: sua profundidade é inferior a 60 metros no centro e atinge algumas dezenas de metros em quase toda a extensão oriental.

As águas quentes, ferruginosas e insalubres do lago, também chamado de "Cesto dos Mares", são ricas em minérios que estimulam as algas, conchas e peixes a adquirirem tamanhos incomuns. Os predadores que vivem aqui também são enormes, desde os pássaros e lontras, até as tartarugas-dragão. Os golfinhos são comuns e a quantidade de tubarões e sanguessugas (alguns tão grandes quanto barcos de pesca, que caçam perto da costa durante as noites úmidas) supera os monstros aquáticos mais assustadores. O lago também é conhecido pelas pérolas esverdeadas de suas ostras.

A disposição das ilhas do Lago de Vapor se altera conforme a ascensão e colapso das montanhas vulcânicas submersas, mas tende a se concentrar na orla ocidental do Arnaden. O Arnrock é um vulcão ativo que explodiu há cerca de mil anos e agora é uma cúpula baixa e larga cujo interior está repleto de bosques, fontes quentes e fumarolas sempre ativas. Ele é a morada de um pequeno vilarejo de halflings auto-denominados Arns. Eles pescam, cultivam a terra e forjam pequenos itens de cobre usando o calor das fendas vulcânicas.

Uma grande quantidade de bestas selvagens vaga na ilha de Olodel. O local era o território particular de caça dos Lordes de Olodel, mercadores excêntricos de Calimshan que trouxeram diversos flagelos das profundezas, alimentados com criaturas mortíferas, como tigres, manticoras e quimeras. Vários beholder mataram os Lordes e agora governam Olodel. A ilha do Forte de Felmer, cuja aparência realmente lembra uma fortaleza, na verdade é o resquício de um vulcão extinto: seu exterior é formado por uma barreira de rochas e seu interior é recoberto por um campo verdejante.

O Estreito das Tempestades (também conhecido como Estreito de Suldolphor ou Água Ampla) conecta Arnaden ao Mar Reluzente; suas águas fluem em corredeiras rápidas e perigosas. Para ingressar no Lago de Vapor (sentido norte), muitas vezes os navios esperam durante dias até a chegada de ventos fortes e mares favoráveis.

Floresta Qurth: Essa floresta é tão densa que se torna instransponível em alguns pontos. Há muito tempo, um feiticeiro calishita amaldiçoou um dos governantes locais, enviando monstros para tomar seu reino; essa maldição terminou quando o regente faleceu, mas a prole das criaturas ainda vaga na região. Existem muitos ursos-coruja, fungos inteligentes e aranhas gigantes, além de algumas nagas, dispersas no local. Cidades arruinadas e tomadas pela vegetação, abandonadas quando os monstros expulsaram seus habitantes, ainda resistem no interior da floresta.

Floresta dos Espinhos: Essa floresta é um dos locais mais perigosos do sudoeste de Faerûn. Ela é habitada por humanóides malignos, vinhas assassinas e pelo menos um beholder. Vários elfos das florestas, druidas e entes lutam para impedir o avanço do mal. Há muitas lendas regionais sobre a Espada do Verde, uma lâmina esverdeada que nasce em determinado bosque a cada dez anos; indivíduos valorosos podem utilizar essa arma na luta contra o mal. O bosque da espada estaria cercado de espinhos e seu único aspecto distinto seria a existência de plantas com folhas em forma de espada nos arredores do ponto de origem do item.

Floresta do Inverno: A luz solar quase não toca o solo dessa floresta exuberante em função da copa densa de suas árvores. Em geral, o chão está recoberto por uma névoa branca semelhante a neve. Os elfos verdes, os orcs e criaturas feitas de limo disputam o território. A floresta também abriga Mataflora, um antigo dragão verde com poderes de druida.

Locais Importantes

O vulcanismo do lago desencoraja o estabelecimento de anões e outras raças subterrâneas na região, e muitos reinos humanos foram destroçados pelos exércitos de Calimshan e por ondas sucessivas de regentes beholder. Os Olhos Tirânicos espreitam nas montanhas a oeste e ao norte do lago. Periodicamente, eles abandonam suas fortalezas nas cavernas e saqueiam as caravanas e acampamentos, usando tropas de monstros enfeitiçados. Muitos bandoleiros foragidos da justiça de Calimshan também infestam o litoral.

Ankhapur (Metrópole, 33.514): Durante anos, essa cidade foi governada por um rei morto-vivo. O atual Rei, Janol Famisso (humano, N, Lad10), destruiu o antigo regente e abriu a cidade para o comércio. Ele diminuiu as taxas para os mercadores e compensou a perda aumentando os impostos dos nobres, tornando-o mais popular entre os primeiros e menos aceito pelos últimos. Por razões desconhecidas, todo os tressyms da cidade desaparecem na véspera do Alto Verão, mas retornaram três dias depois.

Os Reinos da Fronteira (9.485 habitantes): Essa faixa de litoral está repleta de aldeias e vilas, como qualquer outra parte de Faerûn. A principal diferença dos Reinos da Fronteira é: seu povo está acostumado a alterações constantes de liderança, incitadas por aventureiros poderosos que decidem fundar um pequeno reino e governar durante algum tempo. Como há uma quantidade limitada de locais adequados para fazê-lo, as batalhas entre os pretensos regentes são freqüentes. Essas mudanças dificultam um registro exato da situação atual da região e os aldeões locais têm uma postura pragmática e conformada. A população das cidades maiores, como Beldargan, Derlusk, Themasulcer, Brejo de Ther e Yallash, varia entre mil e dois mil habitantes e sobrevive do corte de lenha, da mineração e da pesca.

Vale Perdido: Antes, essas ruínas competiam com Yhep pelo domínio do comércio de pérolas, mas uma série de calamidades já esquecidas devastou o local e tornou-o inabitável durante uma década. Atualmente, ele abriga um grupo de clérigos de Bane controlado pela Runa Distorcida. Eles mantêm um pequeno templo e controlam alguns mortos-vivos inferiores, mas acredita-se que existam monstros mais poderosos no subterrâneo da cidade.

Innarlith (Metrópole, 49.691): Pelo preço certo, qualquer coisa pode ser comprada nessa cidade fortificada, incluindo mercadorias ilegais como veneno e narcóticos. O líder da cidade, o Ransar Pristoleph (genasi do fogo, CM, Fet8/Dev5 de Cyric) não aprova os clérigos de religiões boas e persegue brutalmente os ladrões, mas recebe os Magos Vermelhos de braços abertos. Há um ano, o genasi destronou o antigo ransar e seus dragonetes negros do fogo, num confronto audacioso que simultaneamente expulsou seu rival Mandalax da cidade.

Secretamente, Pristoleph é um devoto de Cyric; com seu auxílio silencioso, os sacerdotes do Sol Negro estão se infiltrando nas casas mercantes da cidade e subvertendo os principais líderes civis para sua causa sombria. Os sacerdotes almejam transformar Innarlith no Forte Zhentil do sul, uma fortaleza onde os seguidores do Príncipe das Mentiras detenham poder absoluto.

Mintar (Cidade Grande, 21.500): Essa cidade, assim como a antiga vila de Kzelter, foi usurpada de Tethyr por um exército da igreja de Xvim (agora Bane) liderado por Teldorn Negra Esperança (humano, LM, Clr9 de Bane). Hoje, praticamente tudo na cidade serve ao exército e a igreja, que é apoiada por Fzoul Chembryl dos Zhentarim. Os soldados remanescentes da Academia da Espada Desembainhada se aliaram aos cidadãos de Saelmur e estão planejando ataques contra os acampamentos remotos do exército de Bane. Nesse local, Esperança Negra e Chembryl forjaram o *Cetro do Olho Tirânico*, a primeira relíquia de Xvim, agora dedicada à Igreja de Bane.

Como Mintar está situada a quase 900 km de Innarlith, o progresso de sua causa não afetará a metrópole.

Saelmur (Metrópole, 25.294): Outrora batizada de 'cidade mais limpa do lago', atualmente Saelmur está imersa em refugiados de Mintar. A cidade abriga muitos conjuradores arcanos e a academia dos Mestres da Lâmina. Muitos itens mágicos e componentes de magia são encontrados facilmente aqui. As igrejas de Helm, Torm e Tyr estão num impasse e debatem a melhor forma para lidar com a ameaça de Bane em Mintar.

Yhep (Cidade Pequena, 5.691): Yhep é famosa por suas brilhantes pérolas vermelhas retiradas de ostras. Parte da cidade fica suspensa em estacas; abaixo delas funcionam os viveiros de criação de moluscos. Os construtores navais de Yhep fazem navios maravilhosos, dotados de magias de levitação, e suportes parecidos com esquis que atravessam água, lama e dunas de areia como pássaros ágeis. Os lacaios de Vaxall, um beholder da Floresta dos Espinhos aliado dos servos de Bane de Mintar, estão influenciando alguns nobres da cidade.

História da Região

Todas as cidades-estado do Lago de Vapor pertenceram ao império Calimshan ou foram estabelecidas por colonos que trabalhavam ou fugiam dele, incluindo nobres rivais e generais empossados. Calimshan perdeu parte das suas terras orientais em diversas ocasiões, em guerras contra os elfos, os beholder e os drow (entre elas, um longo período de supremacia dos cultos de beholder) e as cidades-estado permanecem independentes há centenas de anos.

As principais rotas comerciais da região percorrem o Lago de Vapor e as estradas perto da Orla de Vilhon. Essas cidades-estado são ricas e prósperas, mas carecem de uma liderança forte. O ouro controla essas terras e os abastados príncipes mercadores já derrubaram vários regentes citadinos que atrapalhavam suas buscas por riqueza pessoal.

Intrigas e Rumores

Os Reinos da Fronteira sempre estão envolvidos em guerras, confrontos e com aventureiros sedentos de poder em busca de tronos. Nas margens ao norte, a competição feroz pelo domínio do comércio e as forças militares da igreja de Bane em Mintar representam uma ameaça à estabilidade duradoura das outras cidades-estado.

Um Achado Raro: Ilmur Baraskro, um mercador de Ankhapur, afirma ter encontrado um misterioso item mágico que permite ao seu possuidor criar diversos corpos e transferir livremente sua consciência entre eles. Ele pretende vendê-lo a qualquer interessado por dois milhões de moedas de ouro e já sobreviveu a três tentativas de assassinato até agora, que eliminaram um dos seus corpos sobressalentes.

Alguns sábios alegam que o item seria a lendária *gargantilha de Thringal* — um artefato capaz de enlouquecer seu portador quando é utilizado demais. As lendas também afirmam que um dos corpos sempre precisa usar a gargantilha e que os ferimentos causados a uma cópia enfraquecem todas as demais. Os grupos interessados estão caçando Baraskro, a maioria fingindo ser compradores em potencial.

Caçada ao Demônio: Um demônio convocado durante a conquista de Mintar se libertou de seu círculo mágico de contenção, causando destruição entre as tropas de Bane antes de voar para o sul. Os sacerdotes de Bane querem capturar ou destruir o monstro, enquanto outros desejam subornar a criatura para continuar atacando os lacaios da Mão Negra. No entanto, ele planeja conquistar uma região no interior dos Reinos da Fronteira.

Arrk

Troll; Gue2: ND 7, Gigante (Enorme); DV 6d8+30 mais 2d10+10; 78 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 22 (toque 11, surpresa 20); Corpo a corpo: *espada larga de armazenar magia +1* +12/+7 (dano: 2d6+10; dec.19-20/x2 e magia); ou à distância: machado de arremesso +8/+3 (dano: 1d6+6); Face/Alcance 1,5 m x 1,5 m x 3 m; QE: Visão no Escuro de 27 metros, regeneração 5, faro; Tend. CN; TR Fort +13, Ref +4, Von +4; For 22, Des 14, Cons 20, Int 9, Sab 10, Car 6. Altura 2,5 metros.

Perícias e Talentos: Esconder-se –4, Natação +8, Observar +6, Ouvir +7; Prontidão, Vontade de Ferro, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada larga).

Pertences: *Espada larga de armazenar magia +1* (atualmente com *infligir ferimentos sérios*; amaldiçoada com uma estranha desvanta-

n de gotejar sangue quando é desembainhada), *colar de ouro de rk* (age como um *anel de queda suave*), camisão de cota de malha, nachados de arremesso (obra-prima).

rk é menor e mais esperto que a maioria dos membros da sua espécie. e abandonou sua tribo depois de muitos anos lutando para sobreviver re seus iguais. Deixando o Posto Neth, onde nasceu, ele convenceu grupo de bandoleiros a lhe emprestar uma espada e deixar que se itasse a eles. Ele desempenhou seu trabalho de forma excepcional, s considerou as recompensas insuficientes. Com o tempo, Arrk abanou os criminosos e se juntou a uma companhia de mercenários, de obteve mais sucesso, conseguiu viajar e podia se entregar à fúria batalha de tempos em tempos.

Hoje, o troll é uma figura relativamente conhecida no Lago de por, mas nunca será muito popular. Ele aluga seus serviços a qualer um, desde que o trabalho não dure mais que dez dias, pois ele é capaz de se concentrar durante muito tempo e se cansa rapidamente das pessoas. Ele tem o costume hediondo de lamber o ngue de sua espada quando está entediado ou nervoso e sua giene pessoal não é melhor que o asseio de um troll mum, logo as pessoas civilizadas não conseguem supor-lo por muito tempo.

Apesar desses problemas, Arrk é confiável e sempre mprirá sua parte no acordo. Como ele tem o hábito de vorar as pessoas que tentam roubá-lo ou se recusam a gá-lo, totos lidam honestamente com o troll. Em geral, rrk atua como escolta em caravanas ou guarda-costas em rritórios hostis, mas também pode ser contratado como erreiro para um grupo de aventureiros.



Arrk

apaliiya

s cidades-estado na margem sudeste do lar Reluzente se juntaram para ndar uma liga ou confeeração batizada de apaliiya. O povo essa terra é composto de guerreiros uidadosos e mercadores industriais que valorizam a honra e a propriede privada. Os duelos e lutas devido a insultos menores, que dificilente ofenderiam os moradores de outras regiões, são bastante muns.

Cada cidade da Liga Lapal assume uma divindade como patrona, enerando essa religião acima de todas as outras. Ilmater, Kelemvor, elûne, Talos e Waukeen são os deuses cívicos dos cinco maiores vilares da região. As outras religiões são desencorajadas ativamente nas omunidades distintas e a relação entre elas espelha as alianças e inimizades entre os seus respectivos deuses.

Antigamente, o povo de Lapal era formado por tribos dispersas que ovoavam uma área ampla na costa ao sul de Chult, onde o Mar de Lapal ainda mantém seu nome, perto dos limites do Shaar. Com tendências bárbaras e guerreiras, eles pilhavam as fronteiras dos grandes mpérios de Calimshan até serem conquistados e domados pelos reis-magos da Dinastia Shoon. As cidades ainda são governadas por sátrapas, que afirmam ser descendentes dos regentes Shoons do passado.

As Terras da Intriga

Ao sul das Terras Centrais do Ocidente e a oeste da Orla de Vilhon, estão situadas as Terras da Intriga: Amn, Calimshan e Tethyr. Conectadas pela geografia e por um extenso passado de invasões, conquistas e competição, as pessoas desses países sobreviveram através da astúcia e da espada, aprendendo a esconder seus verdadeiros sentimentos e demonstrar um rosto feliz aos seus inimigos. Essas três nações são grandes, populosas e se apóiam brutalmente no comércio, em particular com reinos distantes. Seus territórios apresentam uma imensa variedade de relevos e são habitados por uma variedade igualmente ampla de monstros.

Amn

Capital: Athkatla
População: 2.963.520 (humanos 83%, halflings 15%, meio-orcs 1%)
Governo: Plutocracia
Religiões: Bane, Chauntea, Cyric, Selûne, Sune, Waukeen
Importa: Mercadorias exóticas (de Maztica), itens mágicos, mercenários, pérolas, armas de cerco
Exporta: Bebidas alcoólicas, armaduras, cerveja, suprimentos de caravana (carroças, rodas), gemas, ouro, grãos, cavalos, ferro, jóias, armas
Tendência: LN, LM, NB

Amn é uma nação de mercadores, um local onde as caravanas iniciam e terminam suas jornadas e onde os navios aportam ou retornam de locais exóticos, carregados de ouro e itens estranhos. Os Ladrões das Sombras se intrometem em tudo e os governantes são um grupo anônimo conhecido como Conselho dos Seis. Os conjuradores divinos são respeitados caso seu trabalho gere lucro para a nação, enquanto os arcanos são universalmente perseguidos e temidos.

Amn sustenta uma grande colônia no distante continente tropical de Maztica e lucra bastante com esse comércio. O descaso do governo com os humanóides das montanhas ao sul recriou uma ameaça contra o país; dois generais ogros magos reuniram um exército e conquistaram boa parte do sul de Amn, incluindo sua segunda maior cidade portuária. Agora, Amn luta para retomar seu território, enquanto conserva suas rotas comerciais e o monopólio sobre Maztica.

Vida e Sociedade

A população de Amn é obcecada pelo dinheiro. Ao contrário dos seus vizinhos ao sul, que buscam a riqueza pelo conforto relacionado, os nativos de Amn desejam-na como um fim em si e pelo poder que ela oferece, usando os recursos adquiridos para criar ainda mais riqueza. Ainda em comparação ao povo de Calimshan, os abastados de Amn realizam enormes doações públicas para a caridade e os necessitados. Os grandes donativos demonstram que uma pessoa tem dinheiro suficiente para ser generosa. Todos os cidadãos agem visando o dinheiro — qualquer tarefa não lucrativa é considerada uma tolice e uma perda de tempo.

A economia de Amn é apoiada por guildas poderosas, controladas por famílias mercantes influentes, dotadas de enormes reservas financeiras e poderes políticos. Todos os aspectos do comércio são controlados por alguma guilda.

Principais Características Geográficas

Amn é uma grande planície entre duas cordilheiras de montanhas paralelas. Quatro rios amplos e lentos atravessam as terras baixas, transportando mercadorias.

Os Picos Nebulosos: Essas montanhas marcam a fronteira ao norte de Amn. Apesar de abrigarem dragões brancos e remorhaz, existem minas para extração de ouro, metais preciosos e até algumas gemas. Um par de penhascos escarpados, conhecidos como as Presas, guardam o Caminho do Comércio que conduz até a Costa da Espada.

Lago Esmel: Esse lago negro e azulado se estende até profundezas desconhecidas nas partes central, sul e leste. Há várias fontes minerais

le água quente nas fronteiras ocidentais, transformando o local num centro popular de férias e refúgio de recuperação para os mais ricos. Os boatos indicam a existência de um monstro aquático no lago, mas a maioria das visões é creditada a Balagos, a Chama Voadora, um grande dragão vermelho, lendário por seu tamanho, temperamento e conjuração precipitada de magias.

Shilmista: O rei élfico dessa área, também conhecido como Floresta das Sombras, declarou que nenhuma árvore ou elfo de seu reino morrerá novamente e eliminará qualquer pretenso violador dessa ordem. Resta apenas uma tribo de elfos e seus membros preferem acampamentos pequenos e difíceis de achar aos povoados maiores. Os líderes tribais estabeleceram um tênue contato com os governantes de Tethyr, que pode abrandar essa paranóia.

Os Pequenos Dentes: Essa cordilheira era considerada um problema em função da quantidade de humanóides malignos e gigantes que viviam nela, mas agora é a espinha dorsal do Império Sythillis, uma área de Amn conquistada por dois ogros magos. Os picos abrigam Iryclathagra "Presas Afiadas", um dragão azul que acorda uma vez a cada século e as Torres Gêmeas do Eclipse Eterno, duas fortificações dedicadas à igreja de Cyric.

Floresta das Cobras: Esse local foi batizado devido às cobras negras e verdes que o infestam. Os clérigos de Eldath vivem nas florestas centrais, apesar da presença ocasional de aranhas monstruosas, cobras gigantes, beholders e licantropos. Um ambicioso dragão verde chamado Ringreemeralxoth habita a parte nordeste.

Montanhas dos Trolls: Ricas em gemas e repletas de mistérios, essas montanhas são praticamente inexploradas devido à presença dos monstros que justificam seu nome. Esses trolls são muito espertos e organizados e já controlaram um pequeno reino da própria espécie. As montanhas também abrigam um dragão vermelho chamado Balagos, a Chama Voadora, um templo de Talos que é atingido diariamente por raios e a fortificada aldeia gnoma de mineração de Alta Rixa.

Um enorme paredão de rochas, com 1200 metros na parte ocidental das montanhas, foi esculpido como um anão. Ele é conhecido como o Anão Lamentoso, devido ao som do vento que sopra através de seus olhos, orelhas e boca ocas, e marca a localização de uma cidade anã conquistada e habitada por trolls e outras criaturas.

Locais Importantes

Amn é bastante povoada, especialmente junto aos seus grandes rios e ao redor dos Lagos Esmel e Weng. As estalagens e tavernas ao longo do Caminho do Comércio se amontoam por toda a extensão da estrada no país.

Athkatla (Metrópole, 118.304): Essa cidade é o sétimo porto mais movimentado de toda Faerûn. Qualquer tipo de mercadoria comum (mas nem todas as mágicas) está à venda em seus mercados. Como esse é o único porto livre remanescente de Amn, os navios da terra ocidental de Maztica aportam aqui, trazendo plantas, frutas e jóias exóticas, assim como grandes quantidades de ouro. O mercado da cidade tem o dobro do tamanho do mercado livre de Águas Profundas. Além da baía estão localizados os Cones Dourados, um templo de Waukeen do tamanho de uma pequena cidade.

Crimmor (Metrópole, 35.491): A capital das caravanas de Amn, essa cidade fortificada é um ponto de encontro para quase todo o comércio terrestre em direção ao norte. Os Ladrões das Sombras proíbem qualquer roubo na cidade, como retribuição a um favor prestado por uma família influente. Crimmor tem muitas estalagens, tavernas e salões de festas, que atendem às numerosas caravanas e aventureiros que chegam aqui diariamente.

Eshpurta (Cidade Grande, 24.252): Apesar dos ricos de Athkatla considerarem essa cidade um local atrasado, Eshpurta se orgulha do seu status de principal cidade militar de Amn. Ela tem mais negócios devotados ao militarismo (entre eles a confecção de armas e armaduras) que todas as outras cidades de Faerûn, e dedica-se a mineração do ferro no sopé das Montanhas dos Trolls. Eshpurta abriga um templo isolado de Ilmater, uma esquisitice em Amn.

Keczulla (Metrópole, 47.322): Colonizada há centenas de anos em função da descoberta de minas de ouro e ferro nos arredores, a cidade passou por maus momentos nos últimos dois séculos quando os veios se esgotaram, mas conseguiu se reerguer há 50 anos, quando minas de pedras preciosas foram descobertas. A cidade abriga uma cabala secreta de magos benevolentes, que mantém suas habilidades ocultas de todos, exceto seus integrantes.

Murann (Metrópole, 43.773): O porto secundário de Amn, hoje Muraan está completamente dominada por dois ogros magos e seus lacaios. A guilda de alquimistas da cidade permanece intacta e seus membros criam itens alquímicos e poções para os exércitos do Império Sythillis. As forças humanóides dominaram navios repletos de ouro e enriqueceram rapidamente e os piratas de Nelanther e os Rundeen que atuam em Tashalar usam o local como um porto seguro, oferecendo em troca a defesa contra ataques navais. A igreja de Selûne insiste incansavelmente na reconquista da cidade, já que possui um grande templo ali.

Purskul (Metrópole, 27.210): Uma cidade de armazéns, Purskul é uma importante parada de caravanas. Os orcs foram escravizados aqui há mais de cem anos, mas os trabalhadores mais dedicados conquistam a liberdade. Os meio-orcs (15% da população) atuam como mercenários e guardas de caravanas. O templo de Chauntea permanece vazio depois que seus clérigos residentes adoeceram e morreram há dois anos.

História da Região

Os humanos viveram em Amn durante milhares de anos, mas o local se tornou uma nação unificada somente depois da ascensão do Império Shoon, definindo suas fronteiras atuais em 768 CV. Durante a ascensão de Shoon, a maioria dos elfos das florestas de Amn foi morta ou escravizada, um fato que não é esquecido até hoje pelos elfos vivos.

Com a independência, Amn se tornou um centro de comércio e seu povo enriqueceu e prosperou. Uma série de pragas e monstros, liberados por determinadas escolas de magia, incitou os cidadãos locais a rejeitarem os conjuradores arcanos.

Amn é governada pelo Conselho dos Seis, soberanos anônimos que compartilham suas identidades apenas entre si. O conselho fez um acordo com os Ladrões das Sombras, uma guilda de ladrões e assassinos expulsa de Águas Profundas, e as duas organizações prosperam desde então (na verdade, um membro do Conselho comanda os Ladrões das Sombras). Mercenários contratados por mercadores de Amn descobriram Maztica em 1361 CV, disparando uma verdadeira corrida do ouro, cujos benefícios crescem anualmente.

Em 1370 CV, dois ogros magos chamados Sythillis (ogro mago, LM, Fet12) e Cyrvishea (ogro maga, LM, Gue12) reuniram um exército de goblins, kobolds, ogros e gigantes da colina (apoiados por adoradores de Cyric) para atacar as cidades ao sul de Amn, com o objetivo de adquirir o ouro de Maztica, guardado nos navios ancorados em Murann. Eles obtiveram sucesso e mantêm o controle sobre a parte sul de Amn, apesar das diversas tentativas do conselho e de grupos de aventureiros para expulsá-los. Quase ao mesmo tempo, duas cidades sulistas de Amn desertaram para Tethyr, procurando um tratamento melhor e mais liberdade.

Intrigas e Rumores

Há um ano, ninguém afirmaria que Amn é uma terra que precisa muito de aventureiros. Com a ascensão dos lordes-monstros na parte sul e a influência pungente dos Ladrões das Sombras em todos os aspectos do comércio de Amn, isso não é mais verdade.

O Prisioneiro Mascarado: Um dos membros do Conselho dos Seis estava em Murann quando a cidade foi tomada pelos monstros e desapareceu. Presume-se que ele seja prisioneiro dos ogros magos e talvez esteja sendo torturado por informações. Qualquer um que resga-

ir o líder desaparecido seria bem recebido pelo resto do Conselho e se ornaria um herói nacional em Amn.

Os Soberanos de Murann: O exército de monstros em Murann é uito poderoso para um ataque direto (exceto por outro exército), mas gumas facções acreditam que assassinatos chaves dentro da organizaão das criaturas (particularmente dos próprios ogros magos) seriam apazes de desestabilizá-la o suficiente para causar sua ruína.

Sahbuti Shanardanda

Humano Mng6/Fet4/Som3: ND 13, humanóide Médio (humano); DV 6d8+6 mais 4d4+4 mais 3d8+3; 62 PV; Inic. +2; Desl.: 15 m; CA 20 (toque 16, surpresa 20); Corpo a corpo: espada bastarda obra-prima [duas mãos] +11/+6 (dano: 1d10+3; dec. 19-20/x2) ou desarmado +12/+9 (dano: 1d8+3); ou à distância: toque +10/+5 (magia); AE rajada de golpes, ataque atordoante 6/dia (CD 16); QE: Visão no escuro, evasão, velocidade (1/dia, *cinto do monge*), mimetismo, pureza corporal, queda lenta 9 m, companheiro sombra, ilusão de sombra (idêntico a *imagem silenciosa*, 1/dia), mente tranqüila (+2 de resistência contra magias e feitiço), esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA); Tend. LM; TR Fort +8, Ref +11, Von +13; For 14, Des 14, Cons 12, Int 12, Sab 16, Car 12. Altura 1,8 metros.



Sahbuti Shanardanda

Perícias e Talentos: Acrobacia +11, Arte da Fuga +5, Atuação (Dança) +6, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +3, Equilíbrio +9, Escalar +7, Esconder-se +15, Furtividade +14, Identificar Magias +5, Natação +5, Observar +8, Ouvir +11, Procurar +4, Saltar +12, Usar Cordas +5; Deslocamento, Desviar Objetos, Esquiva, Foco em Arma (combate desarmado), Imobilização Aprimorada, Mobilidade, Reflexos em Combate, Usar Arma Comum (espada bastarda, duas mãos).

Qualidades Especiais: Companheiro Sombra: Sahbuti é servido por uma sombra [morto-vivo] leal, chamada Shemnaer.

Magias Conhecidas (6/7/3. CD base = 11 + nível da magia): 0 — *detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, raio de gelo*; 1º nível — *ataque certeiro, escudo arcano, toque chocante*; 2º nível — *força de touro*.

Pertences: Cordão da armadura +4 (idêntico a *braçadeira da armadura*), *cinto do monge*, espada bastarda (obra-prima). A magia *presa mágica* foi conjurada permanentemente nas mãos e pés de Sahbuti como presente de outro servidor de Shar.

Shemnaer: Companheiro Sombra; ND 3, morto-vivo Médio (incorpóreo); DV 3d12; 19 PV; Inic. +2, Desl.: 9 m, vôo 12 m (bom); CA 13 (toque 13, surpresa 11); Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (1d6 dano temporário de Força); QE: Não pode ser expulsa, cria, incorpórea, imunidades de morto-vivo; Tend. LM; TR Fort +1, Ref +3, Von +4; For —, Des 14, Cons —, Int 6, Sab 12, Car 13; Altura 1,5 metros.

Perícias e Talentos: Esconder-se +8, Observar +7,Ouvir +7, Senso de Direção +5; Esquiva.

Sahbuti é membro da ordem de monges Lua Negra. Esses monges caçam os inimigos da divindade negra Shar e são oponentes dedicados dos seguidores de Selûne. Simples, direto e confiante, Sahbuti não aceita críticas as suas habilidades e concorda rapidamente com qualquer desafio razoável para duelos.

Nascido e criado em Amn, Sahbuti agora viaja de Águas Profundas para Calimshan servindo sua ordem e a igreja de Shar. É provável que ele apareça em qualquer lugar onde o trabalho de Shar precise ser realizado. Ajudado por Shemnaer, sua leal sombra, ele guarda importantes carregamentos de mercadorias, valiosas para a igreja, escolta oficiais importantes da sua ordem e atua algumas vezes como assassino.

Sahbuti não gosta de nada, nem de ninguém. Ele foi doutrinado nos ensinamentos de Shar quando era bem jovem e continua amargurado e solitário; ele acredita que esse sofrimento será aplacado quando morrer e sua consciência for absorvida pela Amante da Noite.

calimshan

Capital: Calimporto
População: 53.339.520 (humanos 94%, meio-orcs 2%, halflings 2%, meio-elfos 1%)
Governo: Autocracia
Religiões: Anachtyr (Tyr), Azuth, Bhaelros (Talos), Ibrandul (deus morto, agora um aspecto de Shar), Ilmater, Shar, Sharess
Importa: Comida, escravos, magos
Exporta: Armaduras, livros, gemas, jóias, itens de couro, mercenários, itens mágicos menores, pérolas, cerâmica, ervas raras, cordas, navios, seda, especiarias, armas
Tendência: LN, N, NM

Calimshan é um país obcecado por riqueza e acostumado com a magia. Seu povo descende de um antigo império fundado por gênios e agora teme e rejeita essas criaturas de suas terras. Familiarizados com demonstrações mágicas, eles encaram a Arte como qualquer outra perícia, que pode ser aprendida. Alguns dizem que o sangue dos efreet corre em alguns calishitas, despertando poderes de feitiçaria e talentos para a magia do fogo.

Calimshan é conhecido por seu chauvinismo, mercados exóticos, guildas de ladrões, haréns decadentes, paisagens desérticas e uma rica classe governante, assim como sua enorme população e muitos escravos.

Vida e Sociedade

A maioria dos calishitas segue o mercantilismo como estilo de vida. A política sanguinária de Calimshan envolve traições, camadas de engodos e inúmeros conselheiros. O regente atual, Syl-Pasha Ralan el Pesarkhal (humano, NM, Mag7/Ladl2), chegou à posição atual através de mentiras, assassinatos e chantagens. Os calishitas são obcecados com títulos e status, e um olhar ou comentário inapropriado de uma pessoa de nível social inferior resulta em punições severas.

O povo de Calimshan busca a riqueza pelo conforto e status que ela oferece. Os calishitas acreditam que ela é a recompensa por uma vida de trabalho duro e menosprezam quem se apóia na caridade ou em "aventuras" para se sustentar.

A magia arcana é relativamente comum na região — quase metade da guarda imperial é formada por magos. Porém, a despeito da reputação de ser uma terra de gênios, os calishitas evitam as magias de evocação (exceto pelos feiticeiros descendentes dos efreet), planar e de teletransporte e preferem métodos arcanos mais convencionais, como tapetes voadores.

Os negócios ilícitos englobam um aspecto importante da cultura calishita. Como o poder lícito e a influência do submundo são considerados coisas separadas, os títulos e postos variam bastante. O submundo é o único lugar em Calimsham onde as mulheres são tratadas como iguais aos homens. As regras para negociações e encontros entre criminosos rivais são complexas e delicadas, envolvendo palavras de respeito, mentiras e cortesias apropriadas do anfitrião.

Principais Características Geográficas:

Calimshan se estende por mais de 800 quilômetros junto à costa norte do Mar Reluzente e inclui todas as terras ao sul do Rio Agis e das Montanhas da Marcha.

Deserto Calim: Essa região de areia, sal e rochas não é um deserto natural, mas um campo de batalha entre dois poderosos extra-planares aprisionados. Quando as mentes dos gênios adquirem consciência do oponente, o deserto é assolado por violentas tempestades de areia. As areias escondem ruínas de grandes cidades, que supostamente ainda ocultam tesouros ancestrais.

Floresta Mir: Essa floresta cresce em um terreno acidentado e montanhoso e está repleta de monstros. Inúmeros goblinóides malignos e gigantes (como trolls) vivem aqui, estabelecendo pequenos feudos e muitas vezes atacando o norte ou o sul. Na parte norte da floresta, um *mythal* decadente ao redor de Myth Unnohyr guarda seus tesouros mágicos; esse *mythal* transforma as magias benéficas em efeitos prejudiciais. Existem três povoados drows de Vhaeraun sob a superfície, próximos ao sopé das Montanhas da Marcha.

Montanhas da Marcha: Essa cadeia de montanhas cobertas de florestas protege a fronteira norte de Calimshan há séculos, mas seus habitantes orcs e ogros organizam grandes ataques de tempos em tempos. Um grupo rebelde chamado Janessar construiu postos militares avançados nas montanhas e usam-nos como base para suas atividades, quase sempre envolvendo melhorias das condições de vida em Calimshan, particularmente a libertação de escravos.

Pântano da Aranha: Esse pântano quente e fétido formou-se quando um grande marid (um gênio da água) morreu entre dois rios sem correnteza. Habitado por aranhas monstruosas, araneas (que vendem seda fina e ervas raras), bullywugs e homens-lagarto, o pântano é evitado por todos, exceto os tolos e ousados. Na parte norte está situada Ajhuutal Perdida, uma cidade aranea submersa. Quase um terço das 300 araneas que moram aqui venera Zanassu (um aspecto da divindade drow Selvetarm) e demonstram tendências malignas e agressivas.

Locais Importantes

Calimshan é inacreditavelmente antiga, a mais velha de todas as terras humanas existentes. Ruínas ancestrais e palácios mágicos esquecidos há séculos podem ser encontrados em vários locais da nação.

Almaraiven (Metrópole, 43.652): Essa cidade portuária abriga as docas e os estaleiros mais antigos do país. Além de seu comércio tumultuado e as atividades da guilda, magos e feiticeiros identificam-na como o principal centro de estudos arcanos de Calimshan, um papel mantido por Almaraiven durante mais de três mil anos.

Calimporto (Metrópole, 192.795): Além de sua imensa população de cidadãos livres permanentes, Calimshan atrai inúmeros residentes periódicos e mercadores itinerantes. Calimporto é uma das cidades mais populosas de Faerûn e abriga duas grandes arenas, palácios enormes e exemplos impressionantes de qualquer tipo de edifício encontrado em outros lugares, incluindo casas de leilão para escravos.

Memnon (Metrópole 29.101): Fundado por um exército de efreets, Memnon abrange quartéis militares, um porto de pesca, um posto comercial e um porto secundário para a força naval do país. Os navios de guerra de Memnon e seus soldados defendem Calimshan dos ataques do norte e de qualquer ameaça desenterrada da Memnonnar em ruínas, depois do rio. As muralhas externas da cidade são feitas de pedra escura e lisa, que absorvem calor e evitam a erosão.

Suldolphor (Metrópole 143.687): Uma cidade rica e repleta de intrigas, Suldolphor é quase independente do governo de Calimshan, pagando impostos de forma rancorosa para que seus cidadãos sejam deixados em paz. Localizada no estreito que conecta o Mar Reluzente ao Lago de Vapor, a cidade é importante para o comércio e para a defesa de Calimshan.

História da Região

Há muito tempo Calimshan é o poder dominante no sudoeste de Faerûn, com uma tumultuada história de quase 9000 anos. Ela sempre foi uma terra quente, úmida e verdejante, ideal para o cultivo de olivas e tâmaras, e repleta de grandes rebanhos de animais. Suas florestas dispõem de enormes reservas de carvão aromatizado e seus bancos de areia e dunas costeiras têm ostras, caranguejos, peixes comestíveis e veios minerais (gemas e metais preciosos) em abundância. Em suma, Calimshan sempre foi uma terra que valia a pena ser defendida — isso justifica a quantidade de batalhas que enfrentou.

Em tempos remotos, a grande floresta Keltormir cobria a região e abrigava gigantes e elfos guerreiros. Os humanos também se esgueiravam entre as árvores e os anões fundaram Shanatar Profunda e prosperaram no subterrâneo.

Então, vieram os poderosos djinn de "outro local", gênios e seus escravos halflings e humanos, liderados pelo djinni Calim. Eles fundaram o império Calim, derrubando as árvores das terras ao sul e a oeste das Montanhas da Marcha, matando ou expulsando os dragões e estabelecendo um domínio cujas fronteiras correspondem à atual Calimshan.

O djinni reinou sobre os humanos nos Califados de Calim durante milhares de anos, até que um efreeti de grande poder, Memno, chegou de um "outro local" diferente e fundou o reino de Memnonnar. Os dois impérios entraram em guerra total na Era do Fogo Celeste, uma luta prolongada que devastou tanto a terra que os elfos foram obrigados a utilizar a alta magia élfica para aprisionar os espíritos de Calim e Memnon no solo e no ar, permitindo que lutassem desde de então na devastação arenosa de sua batalha eterna: o Deserto Calim.

Os humanos e anões destronaram os parentes de gênios remanescentes em algumas décadas. Coram, o guerreiro, fundou o reino de Coramshan sobre as ruínas do império djinni. Envolto em intrigas e lutas pela dinastia, esse reinado caiu rapidamente graças à influência de sacerdotes humanos malignos, mas ergueu-se novamente como o reino unificado de Calimshan.

Ylveraasahlisar o Dragão Rosa, conquistou Calimshan e reinou durante mais de um século até ser eliminado — então foi a vez dos beholder tomarem o trono. Os humanos expulsaram as criaturas e estabeleceram colônias ao longo da parte ocidental de Faerûn, mas as pragas enfraqueceram seu império. Tethyr e a Orla de Vilhon livraram-se do domínio de Calimshan e tornaram-se independentes.

O poder humano em Calimshan chegou ao auge sob a dinastia Shoon, de mil anos. Em épocas mais recentes, Calimshan presenciou a Fúria dos Dragões (1018 CV), uma Horda Negra de orcs que matou seu regente Syl-Pasha (1235 CV) e o Tempo das Perturbações (1358 CV) quando o submundo criminoso de Calimporto foi assolado pela morte de todos os assassinos adoradores de Bhaal.

O atual governante de Calimshan, o Syl-Pasha Persakhai, fez uma aliança com a vizinha Tethyr. Ele espera estudá-la — para então conquistá-la.

Intrigas e Rumores

Magias antigas, escravistas cruéis, ruínas esquecidas e terras perigosas tornam Calimshan um local arriscado e emocionante. Aventureiros estrangeiros devem ter cuidado ao escolher seus inimigos.

Os Mestres Secretos: Os eventos e alianças em Calimshan são influenciados há muito tempo pela Runa Distorcida, um grupo de poderosos mortos-vivos conjuradores (incluindo um dracolich azul) que se intromete nos assuntos mortais para adquirir mais influência ou como entretenimento. Eles criaram *portais* que conduzem a qualquer lugar de Faerûn e possuem centenas de agentes que não conhecem seus verdadeiros mestres.

A Mão Oculta: Originária de Tashalar, os Rundeen são uma associação de mercadores e comerciantes que controla a maioria dos carregamentos de Calimshan, usando a pirataria para sabotar seus rivais. Os Rundeen se interessam pela escravidão e opõe-se ferozmente aos Harpistas, que executaram diversos ataques bem-sucedidos contra o grupo. Sua motivação primária é o lucro e a organização patrocina aventureiros que não vêem problemas em ajudar empreitadas lucrativas.

Tethyr

Capital: Darromar
População: 3.771.360 (humanos 76%, halflings 20%, elfos 3%)
Governo: Monarquia feudal (plebeus livres)
Religiões: Helm, Ilmater, Siamorphe, Torm, Tyr
Importa: Itens mágicos, mercenários, especiarias, armas
Exporta: Âmbar cinza, tapetes, queijo, tecido, peixes, frutas, gado de corte, nozes, pérolas, ervas de fumo, carpetes, seda, chá, vegetais, vinho, óleo de baleia
Tendência: CB, N, LB

Tethyr emergiu recentemente, com dois monarcas diferentes, de uma guerra civil que durou várias décadas. O governo estável da Rainha-Monarca Zaranda Star Rhindaun e do Rei Haedrak III (que atuou durante anos como escriba do grande mago Elminster, do Vale das Sombras, sob o nome de Lhaeo) começa a restaurar a esperança dessa terra cínica, desconfiada e assolada pela guerra.

Hoje, Tethyr está em franco crescimento, estabelecendo laços diplomáticos com vizinhos hesitantes e expulsando os monstros de suas terras. Sua situação política ainda envolve muita intriga e as pessoas desconfiam de organizações que se intrometem abertamente nos assuntos alheios (como os Harpistas). Os elfos das florestas permanecem cautelosos com os novos governantes, pois os últimos três monarcas tentaram subjugar a grande floresta sob machados, espadas e fogo. Os piratas das Ilhas Nelanther (a oeste) atacam o comércio marítimo do reino, incluindo a rota estabelecida com a longínqua Maztica.

Vida e Sociedade

Tethyr é uma nação antiga e fragmentada, situada entre os dínamos econômicos de Amn e Calimshan. Trata-se de um reino árido, quente, mas ainda assim fértil, repleto de orgulhosos cavaleiros, florestas, fazendas, rebanhos e riquezas, com duas penínsulas que se estendem ao longo do Mar das Espadas. A enorme Floresta Wealdath, ainda habitada por elfos, sustenta sua fronteira ao norte. O interior é uma região de pastos verdes inabitados. A maioria dos seus cidadãos mora ao lado das rotas comercias de Murann-Riatavin e Zazesspur-Saradush; um quinto deles é halfling (quase todos os demais são humanos).

A maioria dos móveis, baús e cofres em uso nas Terras Centrais advêm de Tethyr ou são imitações do trabalho dessa nação. O reino é amplamente conhecido por suas mercadorias soberbas e as guildas locais se esforçam para obter produtos excelentes em vez controlar os mercados, como fazem no resto do mundo. Cada uma das famílias prósperas do reino se dedica a um ofício ou mercadoria em particular.

A terra significa status em Tethyr e os nobres a adquirem por seus méritos ou herança. O povo é governado por condes, que escolhem os xerifes locais entre os plebeus para administrar as leis, organizar milícias, coletar impostos e apoiar os magistrados regionais. Os condes respondem aos duques e estes à rainha. Ela é aconselhada pelo Conselho Particular Real da Monarca, seu herdeiro ou príncipe coroado, oito duques e cinco emissários religiosos e raciais: O Arquidruida de Pedra Musgo, o Orador das Árvores de Wealdath (elfos), a Voz das Colinas (halflings), o Irmão do Escudo dos anões remanescentes de Pináculo Estelar e o Samnilith, representante dos gnomos.

A Rainha coordena diretamente o exército ativo e o judiciário. Ela nomeou Darromar como a nova capital do reino e isso transformou-a rapidamente numa das cidades mais importantes de Tethyr, ao lado de Myratma, Riatavin, Saradush e Zazesspur.

Tethyr tem muitas ordens de cavalaria patrocinadas por Ilmater, Torm, Tyr e Helm. A organização mais prestigiada é a Ordem do Cálice Sagrado, seguida pelos Campeões Vigilantes — que adoram Helm. As intrigas e as oportunidades estão se espalhando, à medida que Tethyr recupera sua prosperidade e cresce cada vez mais — as cidades de Riatavin e Trilha Rochosa se rebelaram contra Amn e declararam lealdade ao trono de Tethyr em 1370 CV.

Os viajantes devem saber que em Tethyr cinco é o número do azar.

Principais Características Geográficas

Tethyr é um dos maiores reinos de Faerûn considerando a extensão territorial absoluta. Grande parte de sua vasta amplitude, repleta de planícies e florestas, ainda está esparsamente colonizada.

Montanhas Omlarandin: Um pouco mais altas que as colinas dos arredores, essas montanhas são lendárias graças às gemas omlar, muito adequadas para fins mágicos. Nos últimos séculos, apenas algumas pedras raras foram descobertas, mas arrancaram somas impressionantes dos magos. Além disso, existem wyverns e panteras deslocadoras vivendo na área.

Montanhas Pináculo Estelar: Essas montanhas baixas contêm penhascos traiçoeiros e sinuosos. Alguns clãs de anões vivem aqui, aprovei-

Navios Fantasmas

A Costa da Espada é famosa por batalhas irascíveis entre marinhas rivais, piratas e mercadores ou marinheiros e monstros abissais que tentam naufragá-los — além de dragões mergulhando dos céus para esmagar, afundar ou eliminar essas fragatas. Esses conflitos nunca terminam.

Ao longo dos séculos, milhares de embarcações se perderam no mar... e nem todas descansam tranqüilas sob as ondas. Sempre que os marinheiros conversam sobre o mar nas tavernas, eles mencionam "Aqueles que Navegam Eternamente" e então abaixam suas cabeças e fazem sinais de proteção com seus polegares, na esperança de evitar que os mortos-vivos os ouçam e venham buscá-los.

Apesar de alguns piratas e escravistas usarem o manto da noite, da neblina e máscaras assustadoras para se disfarçarem como "navios fantasmas", os verdadeiros realmente navegam nas águas de Faerûn. Magias conjuradas sobre o casco ou energias maculadas e corrompidas usadas nos depósitos mantêm alguns desses refugos flutuando. Eles vagam a deriva e desolados ou com tripulações de esqueletos e zumbis. Eles podem singrar as correntezas com as velas estendidas ou recolhidas e chafurdar mesmo naufragados, com o convés cheio d'água, recusando-se a afundar. Outros são fantasmas legítimos: nuvens espectrais com a imagem dos seus antigos cascos.

Dizem que a divindade maligna Umberlee usa os navios fantasmas para recuperar itens mágicos afundados há muito tempo e devolvê-los àqueles capazes de utilizá-los na costa ou para atrair os gananciosos até suas garras, usando fábulas de tesouros.

Entre os navios fantasmas mais famosos está o *"Proa Vermelha"*, de Calimporto, um navio escravista que afundou com o peso do ouro e jóias que carregava. Agora, ele abriga espectros e "coisas mais estranhas" que usam as pessoas como montarias. Talvez o navio mais temido de todos seja o *Destruidor* do pirata Gunchklas, uma caravela arruinada, com velas rasgadas e uma tripulação de zumbis e esqueletos que ataca e aborda qualquer navio em sua rota.

tando sua privacidade, a despeito dos perytons, panteras deslocadoras, tribos goblins e lobisomens da região. A montanha no extremo leste da cordilheira é chamada de Monte Thargill, um vulcão adormecido que serve de covil secundário do dragão vermelho Balagos, a Chama Voadora. Balagos aprisionou dois dragões, um marrom e um negro, para atuarem como seus guardas.

A Wealdath: O último refúgio das duas tribos de elfos sobreviventes, os Suldusk e os Elmanesse, essa floresta também abriga diversas criaturas feéricas, que a defendem vigorosamente contra invasores. Existem gnolls, licantropos, aranhas gigantes e dragões (dois verdes, um de bronze e um de ouro) em seu interior, que atuam como ameaças ocasionais, embora tenham aprendido a evitar os elfos. Há *portais* na floresta que conduzem ao plano dos lythari (elfos metamorfos), mas apenas os lythari sabem como ativá-los.

Locais Importantes

Os castelos dos nobres de Tethyr — alguns em ruínas em função da guerra civil recente — ocupam as planícies e vales do país.

Darromar (Metrópole, 68.520): Darromar, a nova capital e lar da rainha e consorte, tornou-se a principal cidade de Tethyr. Ela está repleta de soldados experientes e atrai muitos mercenários, seja em busca de treinamento ou contratos como bandoleiros ou caçadores de monstros. Uma pequena academia abriga os feiticeiros e magos que não pensam em viajar para Calimshan, ao sul.

Pedra Musgo (Vila Pequena, 1.713): Essa vila com muralhas é importante devido à sua localização junto ao Caminho do Comércio, seu governo coletivo (formado por habitantes urbanos e druidas da região) e sua proximidade com um bosque de druidas poderosos. Cerca de 200 deles estão conectados ao bosque e trabalham com os citadinos para resguardar a floresta, instruindo os viajantes do Caminho do Comércio a nunca enfurecer os elfos de Wealdath.

Myratma (Metrópole 51.390): Essa cidade murada parece mais uma colônia de Calimshan e não um vilarejo de Tethyr. Ela é o porto de escoamento dos produtos agrícolas do país e luta para recuperar sua honra depois de abrigar uma família nobre rebelde. Myratma carece de feiticeiros e magos (a maioria encontra trabalho em Calimshan), mas é conhecida pela Guarda Jaguar, um grupo de nobres guerreiros trazidos da terra exótica de Maztica, a oeste.



Artemis Entreri

Riatavin (Metrópole, 85.650): Crucial para o escoamento das mercadorias que navegam o Mar das Estrelas Cadentes, Riatavin não obteve muitos benefícios da colônia de Amn em Maztica. Geralmente ignorada pelo Conselho dos Seis de Amn, Riatavin deserdou para Tethyr em 1370 CV. Os feiticeiros e magos, outrora escondidos, revelaram-se aos líderes da cidade para demonstrar seu apoio e ajudar na defesa contra os ataques da antiga metrópole.

Velen (Cidade Grande, 14.389): Muitos fantasmas assombram essa cidade fortificada, apesar da felicidade e ânimo de seus habitantes, que fazem os visitantes encararem as histórias de assombração como um exagero. Muito valorizada como posto naval contra os piratas de Nelanther, Velen também abriga uma rica baía pesqueira. Os aventureiros marítimos sempre são bem-vindos.

Zazesspur (Metrópole, 116.485): Um amálgama de influências culturais e arquitetônicas de Tethyr, Calimshan e outros locais, Zazesspur é a antiga capital do reino e consiste de dois condados separados pela foz do Rio Sulduskoun. Governada por um conselho de lordes, a cidade não aprova a redução de seu prestígio em função da nova capital, Darromar. Poucos feiticeiros e magos vivem aqui, pois os fugitivos de Amn costumam viajar para lugares mais distantes; além disso, a proximidade com Calimshan garante que os poderes arcanos sejam rapidamente contratados por salários elevados e promessas de uma vida confortável.

História da Região

Outrora uma grande floresta povoada por elfos, a terra conhecida atualmente como Tethyr foi invadida por gigantes, dragões e djinn, presenciou a ascensão de um grande reino anão, foi tomada pelos calishitas, abrigou escravos fugitivos e sofreu com inúmeras revoluções políticas. A mais recente foi uma guerra civil iniciada há uma geração, responsável pela morte de milhares de pessoas, que terminou com a secessão de uma de suas províncias.

Dois descendentes de uma linhagem nobre esquecida há muito tempo foram entronizados e, com o apoio secreto de poderosos magos estrangeiros, restabeleceram a ordem. No entanto, alguns nobres influentes mantêm vínculos com interesses estrangeiros e entidades hostis, tornando o reinado da Rainha-Monarca Zaranda Star Rhindauun (humana, CB, Gue7/Mag6) e do Rei Haedrak III (humano, NB, Gue2/Mag6) bastante tumultuado. A nova nobreza, em especial aqueles sem descendência tethyriana, ainda precisam conquistar a confiança do povo.

Intrigas e Rumores

As extensas terras inabitadas e selvagens de Tethyr abrigam bandidos, humanóides malignos, bestas mágicas e vários outros tipos de problemas que exigem a atenção de aventureiros.

Antiga Shanatar: No auge do reino anão de Shanatar, os cidades batizadas atualmente de Darromar, Memnon, Myratma e Zazesspur eram fortalezas anãs com extensos túneis subterrâneos. As entradas dessas passagens foram esquecidas ou perdidas; nenhum ser humano pisou nelas desde a queda do reino anão. É provável que elas ocultem enormes tesouros — assim como velhas armadilhas e construções anãs, que certamente protegem qualquer riqueza soterrada no local.

Artemis Entreri

Humano Lad4/Rgr1/Gue12/Ass1: ND 18; humanóide Médio (humano); DV 4d6+8 mais 1d10+2 mais 12d10+24 mais 1d6+2; 121 PV; Inic. +9; Desl.: 9 m; CA 22 (toque 18, surpresa 22); Corpo a corpo: *espada longa do sangramento +3* +20/+15/+10/+5 (dano: 1d8+7 mais sangramento; dec. 17-20/x2) e adaga defensora +4 +21/+16 (dano: 1d4+7; dec. 17-20/x2); AE. Ataque mortal (Fortitude CD 14), combater com duas armas, ataque furtivo +3d6; QE evasão, inimigo predileto (humanos +1), localizar armadilhas, usar venenos, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA); Tend. LM; Fort +13, Ref +15, Von +8; For 14, Des 20, Cons 15, Int 16, Sab 16, Car 13. Altura 1,60 m.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +10, Acrobacia +13, Adestrar Animais +6, Arte da Fuga +8, Blefar +6, Cavalgar +11, Conhecimento (local: Costa da Espada) +6, Decifrar Escrita +6, Diplomacia +5, Disfarces +9, Equilíbrio +14, Escalar +12, Esconder-se +13, Falsificação +6, Furtividade +13, Intimidar +6, Leitura Labial +6, Natação +7, Observar +8, Obter Informação +4, Operar Mecanismo +5, Ouvir +8, Procurar +8, Punga +13, Saltar +12, Senso de Direção +6, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +7, Usar Cordas +12, Usar Instrumento Mágico +9; Combater com Duas Armas Aprimorado, Deslocamento,

Especialização em Arma (adaga), Especialização em Arma (espada longa), Especialização, Esquiva, Foco em Arma (adaga), Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Rastrear, Reflexos em Combate, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (adaga), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa).

Magias Preparadas (1): 1º — *detectar venenos.*

Pertences: Espada longa do sangramento +3, adaga defensora +4, manto da armadura +4 (idêntico à braçadeiras da armadura), anel de proteção +3, manto da aranha, periapto da saúde.

Artemis Entreri nasceu em Memnon e passou sua juventude atuando como ladrão em Calimporto. Ele se tornou um dos ladrões e assassinos mais bem-sucedidos de toda Faerûn, agindo em toda a superfície do Norte da Costa da Espada (e abaixo dela). Sua determinação, vontade ferrenha e agilidade natural fizeram dele um homem pequeno, esbelto e muito perigoso. Artemis aprende rápido e sempre mantém o autocontrole. Ele provoca seus inimigos (sua tática favorita), mas nunca permite que suas emoções atrapalhem seu profissionalismo frio e eficaz.

Artemis é um exímio espadachim e um mestre tático experiente. Ele mata apenas quando necessário, conserva o auge da sua forma física e sempre procura melhorar suas habilidades de combate. Durante suas viagens, ele acompanha as últimas notícias e os pequenos detalhes da vida cotidiana de toda Faerûn. Ele conseguiria incorporar um nômade de camelos num local e um morador antigo de Portal de Baldur em outro. Ele nunca esquece rostos e nomes — principalmente seu arquiinimigo, o drow Drizzt Do'Urden (que é um adversário à sua altura).

Artemis é compacto, não tem um grama de gordura e possui cabelo enrolado, preto como um corvo. Embora goste de manter o rosto liso, sempre parece que ainda não se barbeou. Apesar dessa constituição impressionante, seus olhos não têm vida. Eles espelham sua existência vazia — além da satisfação de cumprir seus contratos, Artemis parece não obter qualquer prazer na vida.

O Mar da Lua

Capital: Nenhuma
População: 1.745.280 (humanos 69%, orcs 10%, meio-orcs 6%, halflings 5%, anões 5%, ogros 2%, gnomos 2%)
Governo: Cidades-estado independentes, geralmente com governo oligárquico
Religiões: Bane, Cyric, Loviatar, Mask, Talas, Talona, Umberlee
Importa: Comida, tecidos
Exporta: Metal forjado, peles, gemas, lenha, minérios brutos, escravos
Tendência: N, LM, LN

O Mar da Lua em si é um profundo lago natural, situado ao norte da Terra dos Vales e a oeste da Vastidão, conectado ao Mar das Estrelas Cadentes pelo riacho pantanoso e raso chamado Rio Lis. O nome "Mar da Lua" se aplica tanto ao lago quanto aos seus arredores, que se estendem para o sul até a foz do Rio Lis, onde o rio deságua na Orla do Dragão, para oeste até as Montanhas Espinha do Dragão, para o norte até as estepes geladas do Percurso, Thar e da Terra Torturada, e para o leste até as Montanhas Galena e Esporão da Terra.

A região do Mar da Lua abriga enormes quantidades de riquezas minerais, disponíveis aos garimpeiros corajosos o suficiente para superar os perigos da região. A área é famosa por suas paisagens congeladas, invernos rigorosos, dragões enfurecidos, piratas e governos locais opressores. Algumas das cidades mais agressivas de toda Faerûn estão no litoral do Mar da Lua: Colina Longínqua, Mulmaster e o Forte Zhentil. Os regentes de qualquer lugar nessa região sempre governam com punho de ferro. Existem muitas tumbas, ruínas e covis de monstros, assim como intrigas complexas e tiranos desleais. O grito de batalha dessa área foi bem escolhido: "Ouse — mas tenha cuidado!".

Vida e Sociedade

O Mar da Lua é uma região fronteiriça e tem mentalidade de fronteira. A área fica na divisa entre as terras élficas ao sul e as regiões mais sinistras e escuras do Percurso e Thar, refúgio de dragões, gigantes e ogros. As cidades crescem rapidamente, construídas com tensão e riqueza, apenas para caírem durante guerras ou invasões e então serem novamente reconstruídas.

Apenas os indivíduos mais fortes e selvagens prosperam no Mar da Lua. Os povos malignos que controlam brutalmente essas áreas governam as maiores cidades. Os moradores de Colina Longínqua, Melvaunt, Mulmaster e Forte Zhentil estão acostumados a regentes cruéis, pois essa é uma região igualmente impiedosa. É melhor apoiar um diabo conhecido do que enfrentar um poder ainda mais terrível e mortífero. As cidades menores de Árvore Élfica, Phlan e Thentia são menos malignas, mas cultivam uma natureza forte, independente e quase caótica.

As pessoas da região encaram o resto do mundo, e mesmo as outras cidades do Mar da Lua, com suspeita e desconfiança. Em compensação, o resto de Faerûn considera as pessoas do Mar da Lua pouco amistosas, mal-humoradas, desanimadas, malandras e quase sempre perigosas. Na verdade, elas não são universalmente malignas, assim como o povo dos Vales ao sul não é genericamente bom. Entretanto, os viajantes sempre devem ficar atentos.

Principais Características Geográficas

O próprio Mar da Lua é a característica dominante dessa área, ao lado dos rios frios e ligeiros que o alimentam e afluem dele e as montanhas que o rodeiam. Ao norte e a oeste, as intrigas das cidades desabam perante as ameaças brutais do meio-ambiente e habitantes nativos que não se importam com a invasão de suas terras.

Montanhas Espinha do Dragão: A fronteira ocidental dessa elevada cordilheira marca o limite da área do Mar da Lua. Dragões brancos e vermelhos habitam os picos mais altos, enquanto goblins, orcs e gigantes ocupam os mais baixos e os vales. As minas da parte ocidental abastecem o Forte Zhentil, enquanto as cidades de Melvaunt e Colina Longínqua obtêm seus recursos da parte oriental.

A Floresta Inundada: Esse brejo fétido, rodeado por florestas pantanosas, situa-se entre o Rio Lis e as Montanhas Esporão da Terra. Outrora, ela pertencia a Cormanthor, mas a região afundou num baixio ao longo dos últimos séculos. As árvores da floresta continuam firmes apesar de estarem mortas há mais de um século. Muitas estão prestes a desabar ao menor empurrão. Os exploradores enfrentam a ameaça das árvores em queda e vários monstros errantes. Há cogumelos e musgo suspensos em toda parte.

Entre os moradores do pântano, existem homens-lagarto, dragões negros e inúmeras criaturas fungo e plantas carnívoras. Alguns desses seres não pertencem à região, corroborando os boatos que alguém ou algo está povoando os charcos para manter os invasores afastados.

As profundezas do pântano abrigam refúgios ocultos, além de bandidos e piratas (especialmente na fronteira sul). Os rumores afirmam que o brejo também esconde templos de Gruumsh, Moander e Bane. Com o retorno de Bane, existe uma boa chance de seu templo estar em reparos ou funcionando, talvez para ampliar a influência dessa divindade em direção ao sul e na Vastidão.

O Mar da Lua: Supostamente, existem conexões com rios subterrâneos e o Plano Elemental da Água nas profundezas das águas frias, límpidas e purpúreas do Mar da Lua. Não existem ilhas permanentes em sua superfície, mas persistem os boatos sobre ilhas que se erguem das profundezas em determinadas noites do ano.

Locais Importantes

Os locais importantes do Mar da Lua incluem suas cidades e as ruínas que refletem seu passado violento. Muitas estradas, trilhas e rotas de

caravanas não mapeadas conduzem a essa região, especialmente a partir do norte. Contudo, a maior parte do tráfego regional é marítima, pois quase não existem estradas e trilhas adequadas entre suas cidades-estado. A área é esparsamente colonizada, com bolsões de civilização reunidos contra o frio e invasores do norte. Para os viajantes terrestres, o caminho entre as paradas e locais de abastecimento é longo e não há acampamentos seguros.

O Sino nas Profundezas: Um dos locais mais misteriosos dessa área, o Sino nas Profundezas faz parte das ruínas da Fortaleza Norte. As partes mais elevadas desse forte — seus pináculos finos e arruinados — continuam visíveis aos passageiros dos barcos. Dizem que a área é assombrada e que os defensores originais da Fortaleza Norte vigiam as Terras Gélidas. Nas noites de névoa, os sinos da torre mais alta, agora submersa, podem ser ouvidos em Colina Longínqua.

Cidadela do Corvo (Vila Grande, 3.330): A Cidadela do Corvo é uma grande cadeia de fortalezas interconectadas e protegidas no lado ocidental das Montanhas Espinha do Dragão. A cadeia se estende por cerca de 15 quilômetros e pode acomodar uma imensa quantidade de tropas.

Até 1276 CV, a cidadela era apenas uma série de fortalezas arruinadas de um império esquecido há muito tempo, mas o complexo foi reconstruído pelas forças combinadas de Colina Longínqua, Melvaunt, Mulmaster, Thentia, Yûlash e o Forte Zhentil, para servir como baluarte contra as invasões do norte. Arregimentando as forças combinadas dessas cidades, a fortaleza repeliu diversos ataques ogros e orcs.

Em 1355 CV, por meio de uma combinação de subornos, ameaças e traições, o Forte Zhentil assumiu o controle da cidadela, expulsando todas as outras forças e erguendo a bandeira dos Zhentarim em todo o local. Durante o cerco do Forte Zhentil, os Zhentarim mudaram seu quartel general para a cidadela e ele permanece como sua base até hoje. A fortaleza possui uma guarnição de 2.500 soldados, além de 200 escribas, escrivões, serviçais e funcionários inferiores, necessários à administração dos interesses abrangentes dos Zhentarim.



Forte da Presa de Ferro

Uma pequena vila, constituída de refugiados do Forte Zhentil e outros Zhentarim, ergueu-se junto à cidadela nos últimos anos. Sua população possui atualmente 600 moradores e continua crescendo. Os Zhentarim desencorajavam as pessoas a se estabelecer próximo à fortaleza, mas agora entendem a necessidade dos serviços que uma comunidade ampla é capaz de fornecer. Os Zhentarim forjaram planos para fortificar a vila e agora incentivam a chegada de profissionais, artífices habilidosos e fazendeiros.

Fzoul Chembryl é o comandante titular da cidadela, embora gaste a maior parte do seu tempo no Forte Zhentil. Seu segundo em comando é o Lorde Kandar Milinal (humano, LM, Gue12), um lorde e líder Zhentarim que atua como braço direito de Fzoul. O arquimago Manshoon, que controlou a fortaleza durante anos em nome dos Zhentarim, ainda mantém um refúgio fortificado no local, protegido por muitas magias e criaturas mortíferas. O fundador da organização tem livre acesso à região, agindo em prol da Rede Negra conforme desejar, apesar de não comandar mais suas forças diretamente.

Árvore Élfica (Povoado, 366): Localizada na fronteira de Cormanthor, a Árvore Élfica serviu como ponto de encontro entre elfos e humanos nos séculos posteriores à queda de Myth Drannor. Ela serve há muito tempo como refúgio de rangers, artistas, meio-elfos e druidas, e também de posto avançado dos Harpistas. A Árvore Élfica parece uma aldeia de elfos — suas habitações ocupam pequenas cavernas e árvores ocas. Ela não tem edifícios altos ou grandes clareiras.

Embora não tenha um regente, a Árvore Élfica não é desordenada, em função da presença dos Harpistas, elfos e seguidores de divindades naturais como Silvanus, Eldath e Mielikki. Ela é defendida por seus habitantes em tempos de necessidade, que incluem vários magos poderosos e os sacerdotes locais dos templos de Mielikki e Mystra.

Colina Longínqua (Metrópole 39.976): Localizada no litoral sul do Mar da Lua, Colina Longínqua enfrenta o Forte Zhentil pelo domínio da região. Assim como muitas cidades do Mar da Lua, ela é protegida por uma muralha circular e reforçada, dotada de um único portão bem acima do nível do mar. O acesso à vila está restrito aos indivíduos aprovados pelo governo atual e os inumanos são estritamente proibidos.

Atualmente, a cidade é governada por Maalthiir, O Primeiro Lorde de Colina Longínqua, um mago mercante sagaz, impiedoso e independente (humano, N, Mag18). A Pluma Vermelha, uma antiga companhia mercenária, agora tem mais de cinco mil integrantes que apóiam o governo de Maalthiir.

Colina Longínqua é famosa por sua arena de gladiadores. Qualquer inumano provavelmente acabará em seu fosso, junto com todos os indivíduos contrários ao regime estabelecido. O local também é citado como a segunda cidade do Mar da Lua a permitir um conclave dos Magos Vermelhos de Thay.

Forte da Presa de Ferro: Essa fortaleza impenetrável, esculpida em basalto negro, fica no topo de uma rocha próxima a nascente do Rio Branco. O forte só possui uma entrada (um portão no nível do solo) e não tem janelas ou ameias.

A Presa de Ferro é conhecida há muito tempo por abrigar uma escola ou comunidade de magos com imensuráveis poderes sombrios. A cada década, algum rei insignificante ou barão menor envia um grupo de aventureiros para o local, somente para encontrar os restos do bando amontoados como lenha em seu quarto logo em seguida. Certa vez, um exército foi enviado por Mulmaster, mas apenas irritou os vilarejos gnoll do local.

O forte continua imune a todas as adivinhações e teletransportes, até mesmo as conjuradas em seu interior. Não está claro se esses efeitos advêm da área ou de alguma propriedade das suas muralhas.

Não existe registro confiável do interior da fortaleza, mas os relatos dos sobreviventes de encontros com os magos do forte indicam que eles parecem mais ativos durante a noite e que sua magia é excessivamente difícil de ser percebida ou anulada. Alguns especulam que o prédio seja

uma escola para usuários da Trama de Sombras, uma cabala de adeptos da sombra, ou ambos.

Melvaunt (Metrópole, 33.313): Melvaunt é uma grande comunidade, protegida com diversas muralhas, ao norte do Mar da Lua e na margem sul do Thar. Melvaunt é um lugar frio, austero e envolto em fumaça devido às suas forjas e caldeiras continuamente em operação. Sua população costuma ser rude e pouco amigável.

Melvaunt é uma cidade de mercadores e um paraíso de ferreiros. O céu é negro devido às forjas, o ar é pesado com a agitação das construções e a atmosfera está sempre impregnada com fumaça. O comércio direciona todas as atividades em Melvaunt, realizado principalmente no mercado livre do centro da cidade. Qualquer tipo de mercadoria estará disponível em algum lugar e os nativos trabalham com a venda de escravos, transportando prisioneiros adequados para o sul, até os Impérios Antigos e as Ilhas dos Piratas.

Tradicionalmente, Melvaunt e Colina Longínqua demarcavam o limite oriental da influência do Forte Zhentil na região do Mar da Lua — em todos os aspectos, essas fronteiras ainda existem, apesar da aliança de Mulmaster com os Zhentarim.

Melvaunt é um lugar de intrigas, em especial das três famílias nobres mais influentes: os Leiyraghons, os Nanthers e os Bruils. Elas são unidas apenas em seu ódio contra a Rede Negra. Cada uma busca controlar o Conselho de Lordes regente e dominar o comércio e manufatura da cidade. São comuns pequenas batalhas entre os capangas das diversas facções nas ruas.

O exército de Mulvaunt arregimenta cinco mil homens e muitas vezes é complementado por mercenários. O general é o Senhor das Chaves, um homem absurdamente forte e cruel chamado Halmuth Bruil (humano, NM, Gue13). As tropas da cidade usam mantos e braçadeiras púrpuras, com o símbolo de uma espada perfurando uma âncora, ambas prateadas.

Mulmaster (Metrópole, 46.639): Mulmaster foi construída no sopé das montanhas que se elevam ao sul de seus portões. O Mar da Lua protege a fronteira ao norte e uma enorme fortaleza vigia a estrada que conduz à Vastidão, mais ao sul. Essa metrópole é uma fortaleza naturalmente guardada e uma das áreas mais poderosas do Mar da Lua, rivalizando o Forte Zhentil no seu auge.

O planalto mais elevado dessa área montanhosa abriga as Torres da Lâmina. As famílias regentes da cidade vivem aqui, lideradas pela Alta Lâmina de Mulmaster, Selfaril Uoumdolphin (humano, NM, Gue20/Rgr2). Ele é um homem astuto e cauteloso, que passou anos interferindo na influência do Forte Zhentil sobre o oriente do Mar da Lua. Ele almejava, por meio de acordos ou do poderio militar, tornar-se a força dominante na região. Sua decisão súbita de aliar-se aos Zhentarim surpreendeu a população, embora muitos simplesmente assumam que ele escolheu unir-se ao lado vencedor. Na verdade, Selfaril foi substituído por seu irmão gêmeo, Ressendyll, que usurpou o nome e posto do herdeiro.

"Selfaril" é um governante planejador, conspirador e perigoso, que mantém o poder eliminando ou desacreditando qualquer ameaça ao seu cargo. Recentemente, a Alta Lâmina casou-se com a Primeira Princesa de Thay, a tharchion do Tharch de Eltabbar. Ela ainda conserva sua residência e corte em Thay, mas visita seu marido três vezes por ano, viajando magicamente até ele. A princesa é uma mulher de considerável beleza e grande habilidade, e as atividades dos Magos Vermelhos aumentaram drasticamente em Mulmaster durante essa união arranjada. Um conclave de Magos Vermelhos foi erguido há alguns anos no distrito comercial da cidade.

A força militar de Mulmaster é formada por seis mil homens e 15 navios — basicamente velhos rebocadores e costeiros. As tropas mais letais são os Mantos de Mulmaster, um grupo de magos que jurou defender o trono (mas não necessariamente seu ocupante) da mesma forma que os Arcanos de Guerra de Cormyr. Qualquer mago de 4º nível ou superior é "convidado" a se unir ao exército ou abandonar a cidade. Existem mais de 200 mantos; 29 deles pertencem ao 12º nível ou maior. O Manto Sênior é Thurndan Cetro Alto (humano, CM, Mag19). Todos os arcanos que não se alistam no exército estão proibidos de lançar magias em Mulmaster, sob pena de tortura, aleijamento ou morte. Essa limitação não se aplica a missões diplomáticas e cortes reais, nem aos indivíduos que atuam para o conclave dos Magos Vermelhos.

Como parte de sua barganha com Fzoul Chembryl, a Alta Lâmina autorizou a construção da Casa do Senhor Negro. Esse templo de Bane (que era uma igreja de Xvim, mas foi convertida posteriormente) foi terminado no início do ano, um projeto que o resto do Mar da Lua considera (com razão) extremamente ameaçador.

Phlan (Vila Grande, 3.198): Phlan é uma cidade que foi devastada muitas vezes por guerras, invasões e ataques de dragões, mas nunca destruída por completo; hoje, ela começa a recuperar parte de sua antiga glória. Situada na foz do Rio Stojanow, a vila tornou-se uma parada agradável para os navios e caravanas do norte, em particular depois que o acesso a Colina Longínqua foi limitado. As gemas e outros tesouros de Thar escoam através de Phlan até o restante do Mar da Lua. O comércio atrai os aventureiros, colonos, fazendeiros e, acima de tudo, ouro.

O decadente Conselho dos Dez (todos juízes) governa Phlan. Ele é liderado pelo Alto Conselheiro, que atua como prefeito. Uma austera ex-aventureira, chamada Kella Voskorm (meia-orc, LN, Gue5) atualmente ocupa esse posto. As eleições são comuns, já que os plebiscitos são convocados em qualquer crise ou quando um novo herói carismático se estabelece na região.

A maior parte de Phlan continua arruinada e devastada e a reconstrução é a maior preocupação da cidade. Os criminosos são forçados a trabalhar na construção. Todos os dias, novas descobertas e perigos são encontrados entre as ruínas.

Onda Tesh (Vila Pequena, 1.256): Onda Tesh já foi a cidade mais produtiva do antigo Vale de Tesh, mas agora é utilizada como base militar e ponto de partida de caravanas e expedições militares para os Vales pelos Zhentarim. Durante o cerco do Forte Zhentil e sua conclusão, a cidade foi um importante centro de organização das tropas e suprimentos trazidos do Mar da Lua.

Onda Tesh obedece a um governo militar, controlado pelo oficial da unidade mais poderosa no local. Geralmente, trata-se de um guerreiro entre 8º e 12º nível, apoiado por diversas unidades mercenárias, alguns sacerdotes de Bane, um mago de 6º nível e diversas tribos de orcs, gnolls ou ogros. Além dos habitantes permanentes, Onda Tesh sempre abriga entre dois e três mil soldados.

Thentia (Metrópole, 26.651): Thentia é uma cidade ferozmente independente na costa norte do Mar da Lua. Ela carece de força militar, embora seja a metrópole mais aberta da região.

Thentia é governada por um regente-sentinela, eleito pela nobreza local. O atual regente, Gelduth Guarita Negra (humano, LN Aris/Gue10), controla a metrópole com amenidade, pois seu poder é essencialmente simbólico. O verdadeiro poder está nas mãos dos nobres locais, antigas famílias com nomes como Mãos Céleres, Khudoils, Mamarrathen, Birneir e Casplardann. Esses nobres são apoiados por magos independentes (e geralmente caóticos).

Thentia abriga o maior conjunto de magos poderosos e desorganizados do Mar da Lua (exceto pelo misterioso conclave no Forte da Presa de Ferro). Eles vivem em relativa paz, já que muitos se mudaram para escapar dos Mantos de Mulmaster ou dos Arcanos de Guerra de Cormyr. Entre os mais conhecidos estão Phoumkyn Um-Olho (humano, NB, Mag20/Aqm3), Flammuldinath "Dedos de Fogo" Thuldoum (humano, CB, Mag20), Rilitar Água Sombria (elfo da lua, CB Mag17) e o misterioso arcano conhecido como Manto Rasgado (CN humano? Mag18?). Esses indivíduos asseguram que os escravistas de Melvaunt, os invasores do Forte Zhentil e os piratas do Mar da Lua pensem duas vezes antes de atacar os navios e cidadãos de Thentia.

Voonlar (Vila Pequena, 1.578): Voonlar é a principal rival do Vale das Sombras. O Caminho Norte, a trilha que conecta o Vale das Sombras e Onda Tesh, e a Estrada Shind, que também conduz a Onda Tesh se encontram em Voonlar, que construiu seus prédios mais importantes nessa encruzilhada.

Nominalmente, a cidade é independente, governada por um bron (xerife) eleito, que escolhe até seis delegados de tempo integral e uma milícia de aldeões convocada quando necessário. Na teoria, todos os moradores votam na eleição anual do bron.

Na realidade, os Zhentarim controlam a vila e os brons são apenas marionetes. O atual bron, Buorstag Hlammythyl (humano, LM, Gue9), é um guerreiro estúpido que venera Bane. Ele acumulou uma formidável reputação de mercenário antes da sua chegada a Voonlar.

Voonlar é uma cidade relativamente pacífica. Seus habitantes estão acostumados à natureza infame do seu regente e pagam as taxas de custeio da atividade mercenária na Terra dos Vales afim de evitar uma convocação pessoal. A aldeia é a sede da Companhia de Comércio do Escudo, uma pequena casa mercante que atende as regiões do Mar da Lua e dos Vales. Ela ostenta uma excelente reputação e todos afirmam (corretamente) que ela está livre da influência Zhentarim.

Ylraphon (Vila Pequena, 1.666): Com freqüência, esse pequeno porto no Mar das Estrelas Cadentes é considerado parte da Vastidão. Originalmente construído por elfos, ele foi devastado por sucessivas hordas de orcs, anões e humanos. Os arredores da cidade estão em ruínas e a Floresta Inundada avança sobre sua fronteira oriental. Todos os tipos de vagabundos, piratas e bandoleiros encontram refúgio em Ylraphon. Um conselho de mercadores independentes, muitos deles possíveis contrabandistas ou piratas, governa Ylraphon.

Yûlash (Vila Pequena, 1.134): Antigamente, Yûlash era uma cidade fortificada, mas grande parte dos edifícios foi reduzida a escombros de pedra em função da guerra constante que assola a região. A cidade se tornou um ponto de disputa entre as forças de Colina Longínqua e o Forte Zhentil. No conflito, a maior parte da cidade ficou em ruínas.

Os restos de Yûlash se amontoam atrás de barreiras construídas apressadamente. A maior delas está situada em volta das ruínas da cidadela principal, onde tremula a bandeira do Forte Zhentil. Os Zhentarim reclamam Yûlash como um "protetorado".

A importância de Yûlash deve-se a sua localização. Ela reside numa chapada rochosa e firme que se eleva acima dos arredores. Esse planalto é semelhante a um escudo voltado para cima e fornece uma visão privilegiada de vários quilômetros a sua volta. Dizem que a chapada oculta túneis e covis secretos e as cavernas subterrâneas abrigam *portais* para outros planos de existência. Por essa razão, as ruínas continuam a atrair aventureiros.

Forte Zhentil (Cidade Grande, 14.658): Como a primeira cidade humana fundada na costa norte do Mar da Lua, o Forte Zhentil sempre foi rico graças às minas ao norte, cujos minérios e gemas lhe pertencem. Empoleirado no limite ocidental do Mar da Lua, o Forte Zhentil era uma metrópole cercada por muralhas, com 57 mil habitantes permanentes. Ele foi (e continua sendo) um dos principais portos da região. No seu auge, a cidade era uma massa de prédios de concreto de seis andares que ocupava as duas margens do Rio Tesh.

A seção norte foi saqueada e destruída em 1368 CV, junto com ambas as pontes da cidade. Os sobreviventes se amontoaram na parte sul, que possui suas fortificações individuais. Desde então, os Zhentarim reconstruíram as pontes e repararam o porto na margem norte do Tesh. As docas foram isoladas das ruínas existentes e agora os artesãos estão ocupados reerguendo toda a muralha da seção norte antes de restaurar o que sobrou da cidade naquela área.

O Forte Zhentil permanece o mesmo sob muitos aspectos. Grupos de arruaceiros continuam rondando as ruas durante a noite, em busca de cidadãos incautos para serem coagidos a se alistar no serviço militar Zhentarim (ou vendidos como escravos de lucro fácil). Qualquer estrangeiro será interpelado e indagado tacitamente sobre a motivação de sua visita a todo instante.

Divindades malignas (em especial Bane) são veneradas no Forte Zhentil. Entretanto, os seguidores de Cyric não são bem-vindos. Depois do retorno de Bane, todo seguidor de Cyric na cidade recebeu uma chance única para se converter a Bane. Todos que recusaram ou hesitaram foram sacrificados para a divindade. Muitos clérigos e seguidores de Cyric escaparam do massacre e fugiram para Amn. A adoração de deuses bons não é proibida, mas é desencorajada.

Agora, mais do que nunca, o Forte Zhentil está sob o punho de ferro dos Zhentarim. A Rede Negra sobreviveu à destruição de sua cidade natal com perdas superáveis, pois os líderes, agentes, tesouros e segredos da organização estavam escondidos na Cidadela do Corvo e no Forte Negro, nas Terras Centrais do Ocidente. Com a queda dos lordes da cidade, os Zhentarim passaram a governar abertamente. Fzoul Chembryl, líder dos Zhentarim e sumo sacerdote do templo de Bane, se autoproclamou ditador com a morte do Lorde Orgauth, o último regente da cidade. Até onde o clérigo sabe, o Forte Zhentil é apenas uma das bases e propriedades dos Zhentarim e ele administra a cidade como um armazém e refúgio da Rede Negra.

Atualmente, o Forte Zhentil abriga cerca de dois mil soldados e serve como base principal da marinha Zhentarim (hoje com nove navios ativos e outros em construção). A atual ecônoma e campeã do Forte, Scyllua Negra Esperança, comanda o exército e a guarda da cidade. Ela também supervisiona os interesses do Forte e as conquistas de Onda Tesh, Voonlar e Yûlash, permitindo que Lorde Fzoul devote sua atenção aos projetos maiores em outros locais.

História da Região

O primeiro assentamento humano na região do Mar da Lua foi a Fortaleza Norte, uma cidade fundada em 348 CV, na ilha próxima à margem sul do lago, entre as cidades atuais de Árvore Élfica e Floresta dos Olmos. A Fortaleza Norte era um centro de civilização e o ponto de partida de mercadores em busca de comércio com os anões do Norte — incluindo Tethyamar e os clãs das Terras Gélidas — que trocavam objetos de metal e manufaturas por qualquer magia necessária.

A prosperidade da Fortaleza Norte tornou-a um alvo de orcs, gigantes e outros seres malignos, que formaram a Aliança Negra para combatê-la e eliminá-la. Essa aliança não parecia inclinada a campanhas marítimas e aparentemente a Fortaleza estava segura em sua ilha. No entanto, em 400 CV, uma imensa cavalaria de dragões varreu a cidade enquanto vários navios desembarcaram um exército que invadiu e saqueou a cidade. Para tornar a vitória completa, uma força de magos e clérigos inumanos (40 mil, segundo algumas crônicas) se reuniu no litoral norte do Mar da Lua, lançando a vingança de suas divindades sobre os invasores humanos. A cidade afundou sob as ondas púrpuras.

A colonização da área seguiu esse padrão desde o início. Os povoados humanos prosperavam durante alguns anos, geralmente por meio de

Terminologia Zhent

As intrigas do Forte Zhentil criaram uma nomenclatura própria.

Zhent: Uma pessoa do Forte Zhentil ou um adjetivo descrevendo algo originado no local. "Zlfentita" é incorreto e constrangerá quem pronunciar o termo, mesmo nos locais onde o Forte Zhentil e os Zhentarim são desprezados. Nem todos os Zhent são membros dos Zhentarim.

Zhentilar: Um termo em desuso que costumava diferenciar as forças militares do Forte Zhentil das demais forças dos Zhentarim.

Zhentarim: Um membro da sociedade secreta Zhentarim ou do grupo como um todo. Os Zhentarim podem ser soldados do exército Zhent ou não.

muita vontade e a força de espadas afiadas, e então eram arruinadas por goblins, orcs, dragões, beholders ou gigantes.

O Forte Zhentil domina a história recente do Mar da Lua. Na aparência, ele sempre foi um dos diversos estados medíocres que competiam pelo domínio da região com Colina Longínqua, Melvaunt e Mulmaster. Contudo, o Forte Zhentil também era a sede dos infames Zhentarim, um grupo de sacerdotes, magos e criaturas inumanas malévolas determinadas a controlar todo o comércio e poder entre a Costa da Espada e o Mar da Lua, inclusive os territórios entre Cormyr e Anauroch.

Após a queda de Bane, durante o Tempo das Perturbações, a divindade Cyric controlou brevemente o Forte Zhentil. Seus sacerdotes promoveram diversos massacres contra qualquer indivíduo da esfera de poder do Forte que continuasse leal a Bane ou a Iyachtu Xvim, o filho meio-demônio de Bane e também uma divindade. Com a ajuda de Fzoul Chembryl (um antigo sacerdote de Bane), Iyachtu Xvim se opôs a Cyric. A luta entre Cyric e Xvim culminou na destruição literal do Forte em 1368 DR, quando a fúria divina nivelou a maioria da cidade e reduziu sua população de quase 60 mil habitantes para menos de 30 mil. Os sobreviventes foram deixados no quadrante estrangeiro da cidade, enquanto um exército de gigantes e dragões saqueou as ruínas.

A destruição do Forte Zhentil alteraria profundamente o equilíbrio de poder no Mar da Lua. Realmente, Colina Longínqua e Mulmaster reagiram com astúcia. A primeira tomou a cidade de encruzilhadas de Yûlash e seguiu para Voonlar, tentando impedir o contato do vilarejo com o ocidente. A última despachou patrulhas navais que bloquearam o Forte Zhentil no leste. A sede Zhentarim parecia fadada a se tornar outra ruína no Mar da Lua.

Na verdade, nem tudo era o que parecia, uma vez que o poder legítimo do Forte Zhentil permanecia com os Zhentarim e essa força estava espalhada numa rede que cobria metade de Faerûn. Fzoul Chembryl subverteu a Alta Lâmina de Mulmaster, convertendo-o num aliado. Uma batalha naval cuidadosamente encenada entre a esquadra principal de Mulmaster e o restante da marinha Zhentarim resultou na vitória avassaladora dos Zhents. Essa vitória eliminou a "ameaça" naval a Zhentil e permitiu que os navios de Mulmaster atuassem como piratas no Mar da Lua, em detrimento de Colina Longínqua e Melvaunt. Uma eliminação cuidadosa das possíveis Lâminas de Mulmaster, logo após essa derrota naval, tornou a Alta Lâmina o líder absoluto da cidade. Desde a entrada secreta de Selfaril como alto membro dos Zhentarim, o grupo assumiu o controle efetivo de Mulmaster. Assim, o poder do Forte Zhentil cresceu aos saltos e sem limites enquanto ele parecia enfraquecido.



Fzoul Chembryl

Um exército Zhent sob o comando de Scyllua Negra Esperança expulsou as tropas de Colina Longínqua de Yûlash e aliviou a pressão sobre Voonlar. Ao final de 1370 CV, os rivais do Forte Zhentil não estavam melhor que antes. Na verdade, a aliança secreta com Mulmaster concedeu ainda mais poder aos Zhentarim.

Hoje, as demais cidades do Mar da Lua começaram a suspeitar da verdade, mas é muito tarde. Maalthiir, de Colina Longínqua, estuda um acordo com a distante Sembia, esperando voltar o poder mercante do Mar Interior contra o poder comercial do Norte. Thentia e Melvaunt cogitam alianças de defesa, mas nenhum deles está ansioso para enfrentar sozinho a Rede Negra ou Colina Longínqua reforçada pelo poder de Sembia.

Intrigas e Rumores

Não é necessário procurar muito no Mar da Lua para encontrar algum tipo de plano, intriga, feudo ou planejamento de guerra. As cidades estão cheias de espiões e monstros invasores ameaçam os povoados remotos.

Fantasmas do Forte Norte: Foram avistadas luzes submersas nos arredores do Sino nas Profundezas. Alguma coisa está se remexendo mas o quê seria? E por quê?

Tripulações Perdidas: Navios de diversos portos foram encontrados a deriva e vazios no Mar da Lua: suas tripulações simplesmente desapareceram, deixando o carregamento, seus equipamentos e mesmo refeições pela metade no navio, como se tivessem evaporado, sem deixar provas de violência ou combate. Embarcações Zhentarim e independentes estão desaparecendo — e todos desejam saber o que está havendo.

Fzoul Chembryl

Humano (Escolhido de Bane) Clr17/Hier2: ND 23; humanóide Médio (humano); DV 19d8+57 146 PV; Inic. +7; Desl.: 9 m; CA 23 (toque 15 surpresa 20); Corpo a corpo: *maça pesada +* +19/+14/+9 (dano: 1d8+6); ou à distância: toque +16/+11/+6 (magia); QE: Benefícios de Escolhido de Bane, habilidades similares a magia de Escolhido, Carisma aprimorado, Sabedoria aprimorada, habilidades de hierofante, fascinar mortos vivos 10/dia; Tend. LM; TR Fort +16, Ref +8 Von +20; For 14, Des 16, Cons 16, Int 14, Sab 21 Car 24. Altura 1,88 m.

Perícias e Talentos: Blefar +12, Cavalgar +4 Concentração +17, Conhecimento (arcano) +11 Conhecimento (história: Zhentarim) +7, Conhecimento (local: Mar da Lua) +6, Conhecimento (religião) +17, Cura +8, Diplomacia +18, Esconder-se +13, Identificar Magia +14, Intimidar +14 Sentir Motivação +10; Acelerar Magia, Combate Montado, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Foco em Arma (maça pesada) Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Vontade de Ferro.

Habilidades Especiais: Benefícios de Escolhido de Bane: ND +4, redução de dano 10/+1, não envelhece, sua sombra pode vagar livre como um morto vivo sob seu controle, invocar tiranos da morte (beholders). Habilidades similares a magia de Escolhido: constante — *resistência a elementos* (todos) *limpar a mente, proteção contra energia negativa* Sem limite — *comando, cativar*; 5/dia — *hipnotismo, remover o causar medo*; 3/dia — *enfeitiçar monstros, sugestão*; 1/dia — *dominar monstro, tarefa*. Habilidades de Hierofante: Expurgar infiéis alcance divino.

Magias de Clérigo por Dia: 6/8/7/7/7/6/5/5/4/4. CD Base = 13 + nível da magia. Divindade: Bane. Domínios: Ódio (+2 nos ataques, resistência e CA contra um único oponente), Tirania (+4 na CD das suas magias de compulsão).

Pertences: Cetro do Olho Tirânico (artefato menor de Bane, *maça pesada +3*, Int 6, Sab 17, Car 14, Tend. LM, *vôo*, portador é imune todos os raios de beholder, exceto antimagia, *deslocamento* contínuo atua como *bastão da obediência* durante 30 minutos, 1/dia, *emoção fúria* durante 10 rodadas, 1/dia, *ataque certeiro* 3/dia, *imobilizar monstros* 4/dia, *círculo da destruição* 1/dia; quando tocar o artefato qualquer portador que não tenha Bane como divindade patrona sofrerá os efeitos de *raio de enfraquecimento* a cada rodada, até chegar a 1 de Força, quando será absorvido pelo cajado como a magia *aprisiona*

a alma), braçadeiras da armadura +8, manto do morcego, incenso da meditação (1 conjunto), *anel da movimentação livre, anel de teletransporte* (1 carga/dia).

Durante anos, Fzoul Chembryl serviu como segundo em comando dos Zhentarim. Seu sagaz superior, Manshoon, gozava do apoio de poderosos beholders, enquanto Fzoul enfrentava os dogmas da sua divindade e rivais dentro da própria religião. Contudo, nos últimos dois anos, Fzoul arrancou o poder de Manshoon e assumiu o controle dos Zhentarim do leste e do próprio Forte Zhentil. Astuto, concentrado, manipulador e convincente, Fzoul respondeu às visões enviadas por Iyachtu Xvim, percorrendo um caminho atribulado para tornar-se o Escolhido Tirânico de Bane. Ele se aliou ao sacerdote Teldorn Negra Esperança em Mintar; juntos, eles forjaram uma nova relíquia da igreja, o Cetro do Olho Tirânico. Com a reencarnação de Bane, Fzoul completou o círculo de adoração na Mão Negra e foi muito recompensado por seu zelo. Graças ao poder de sua divindade e suas manobras políticas, Fzoul se tornou o Tirano do Mar da Lua.

Fzoul é capaz de qualquer coisa. Perspicaz e amante do poder, ele se dedica a propagar a tirania em toda Faerûn. Ele comanda o Forte Zhentil e detém os títulos de Sumo Sacerdote do Templo de Bane e Alto Lorde dos Zhentarim. No seu futuro imediato, ele planeja controlar Arrabar e Reth, para dominar o tráfico de escravos do Lago de Vapor. Chondath e Sespech serão os próximos, e Fzoul deseja ver templos de Bane espalhados por todo o mundo.

Fzoul emana uma aura de poder quase tangível. Quando está ameaçado, ele pode invocar magicamente um contingente de oito Tiranos da Morte (consulte o Capítulo 9: Monstros) para lutar em seu lugar — ou mesmo teletransportar-se para seu refúgio oculto, se necessário.

Scyllua Negra Esperança

Humana Pal5/Rgr4/Alg6 de Bane: ND 15; humanóide Médio (humana); DV 15d10+45; 127 PV; Inic. +1; Desl.: 6 m; CA 21 (toque 11, surpresa 20); Corpo a corpo: *espada bastada ordeira afiada* +2 +18/+13/+8 (dano: 1d10+3; dec. 15-20/x2); AE Aura de desespero, benção das trevas, combater com duas armas, usar venenos, destruir o bem 2/dia, ataque furtivo +2d6; QE: comandar mortos-vivos 6/dia, benção das trevas, *detectar o bem*, vínculo empático com serviçal, inimigo predileto (Zhentarim +1), serviçal demoníaco (Targaraene, pesadelo branco), cura pelas mãos (18 PV/dia), partilhar magias com serviçal; Tend. LM; TR Fort +19, Ref +8, Von +11; For 13, Des 12, Cons 16, Int 14, Sab 15, Car 16. Altura 1,60 m.



Scyllua Negra Esperança

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +8, Cavalgar +15, Concentração +8, Conhecimento (local: Mar da Lua) +7, Conhecimento (religião) +7, Cura +7, Diplomacia +10, Empatia com Animais +7, Esconder-se +2, Intimidar +8, Observar +11, Ouvir +5, Procurar +7, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +7; Ataque Poderoso, Combate Montado, Investida Implacável, Investida Montada, Rastrear, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Trespassar, Vontade de Ferro.

Magias de Algoz por Dia: 2/2/1. CD base = 12 + nível da magia.

Magias de Ranger por Dia: 1. CD Base = 12 + nível da magia. Divindade: Bane.

Pertences: Armadura de batalha fortificada luminosa +2, espada bastada ordeira afiada +2.

Targaraene: Pesadelo; ND 5; Extra-planar Grande (Mal); DV 10d8+30; 75 PV; Inic. +6; Desl.: 12 m, vôo 27 m (bom); CA 27 (toque 11, surpresa 25); Corpo a corpo: 2 cascos +14 (dano: 1d8+5, mais 1d4 por fogo); mordida +9 (dano: 1d8+2); Face/Alcance 1,5 m x 3 m/1,5 m; AE Cascos flamejantes, fumaça; QE Projeção astral, forma etérea, evasão aprimorada, partilhar testes de resistência, falar com o mestre; Tend. NM; TR Fort +16, Ref +9, Von +10; For 20, Des 15, Cons 16, Int 13, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Diplomacia +3, Esconder-se +1, Furtividade +15, Intimidar +4, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +14, Senso de Direção +14, Sentir Motivação +14; Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro.

Scyllua Negra Esperança é a Castelã do Forte Zhentil, Capitã Mor dos seus exércitos e campeã reconhecida do local. Ela é uma espada nas mãos de Fzoul Chembryl, uma agente fanática de seu deus negro e uma inimiga jurada de toda a bondade. Sob sua liderança, os Zhent estão se recuperando da destruição da fortaleza há quatro anos e estão elevando novamente seu poderio em sua terra natal. Com Scyllua, os soldados do Forte Zhentil obtiveram o capitão mais determinado, persistente e inteligente das últimas gerações.

Scyllua nem sempre foi uma campeã do mal. Ela cresceu na Terra dos Vales e foi vendida como escrava para o Forte Zhentil, junto com sua mãe, quando ainda era uma criança. Sua mãe atraiu a atenção de um nobre Zhentarim (um primo de Teldorn Negra Esperança, de Mintar), e elas foram levadas para sua casa. Scyllua decidiu assumir o sobrenome de seu escravagista. Apesar das circunstâncias de sua educação, ela se alistou no exército do Forte Zhentil, mas secretamente venerava Tyr. Ela desejava impor a justiça aos Zhentarim, liderando os escravos e cidadãos oprimidos contra essa rede de parasitas.

Em 1368 CV, Cyric atacou o Forte Zhentil, como punição à incredulidade de seu povo. Scyllua galgou postos militares rapidamente durante essa época sombria, provando seu valor repetidas vezes em combate pessoal. Quando o cerco terminou, ela era uma das guerreiras com maior prestígio no local e uma crítica declarada dos comportamentos anteriores. Como a Rede Negra tinha abandonado completamente a fortaleza durante o cerco, Scyllua voltou-se contra o Lorde Orgauth, determinada a penetrar nas camadas de corrupção e maldade que envolviam os regentes genuínos da cidade e trazer a ruína a todos os lordes malignos.

Com determinação e coragem, Scyllua superou os truques de Orgauth como uma foice vingadora cortando o trigo. Ela finalmente encurralou o regente e o confrontou numa fria noite de inverno em 1370 DR... mas Orgauth, na verdade um lorde das profundezas de grande poder e astúcia, rendeu-se ao furor da paladina e ofereceu sua humilde ajuda para reparar o que havia destruído. Ela ouviu suas palavras adocicadas e caiu em desgraça.

Imersa profundamente na corrupção de Orgauth, Scyllua repudiou seus votos a Tyr e se tornou algoz a serviço de Bane. Como ato máximo de sua queda, ela perdeu o controle e destruiu a criatura tentadora alguns meses depois — então, ela foi abordada por Fzoul, que a transformou num alicerce da Rede Negra que ela tentara destruir durante tanto tempo.

Scyllua é magra e atlética, dotada de um carisma aterrador que inspira seus aliados e assusta seus inimigos. Ela lidera pessoalmente os ata-

ques Zhentarim, cavalgando um enorme pesadelo branco, chamado Targaraene, eliminando oponentes com descaso e contentamento.

o percurso

Essa estepe desprotegida fica entre as Montanhas Espinha do Dragão, a Floresta da Fronteira e a Terra Cinza de Thar. Ela abriga tribos de cavaleiros bárbaros e orgulhosos, que consideram qualquer invasor uma caça válida. Apesar das tribos lutarem entre si com freqüência, elas rapidamente se unem contra uma ameaça externa, como a marcha dos Zhentarim sobre Reluzente, Thar, em 1352 CV. Existem minas patrocinadas pelo Forte Zhentil e Melvaunt no sopé das montanhas, ao norte das planícies frias.

Thar

Também conhecida como Grande Terra Cinzenta, Thar é uma charneca devastada, assolada por ventanias e pelo clima severo. Os ogros e orcs locais falam de sua predominância num reino antigo e próspero da área, mas não existe nenhum resquício dele atualmente, exceto pelas tribos errantes dessas raças. As lendas também relatam a existência do *Martelo de Vorbyx*, uma grande arma empunhada pelo primeiro rei de Thar, que supostamente está escondida em algum lugar, esperando o novo rei. Mantícoras, lagartos gigantes, bulettes e monstruosidades aladas como yrthaks rondam a terra. A região é usada como rota de caravanas pelos mercadores do norte do Mar da Lua; o único povoado humano de Thar é o centro comercial de Reluzente.

A Terra Torturada

Repleta de pilares estranhos e formações rochosas, a Terra Torturada formou-se quando antigas correntes de lava vulcânica encontraram grandes quantidades de gelo. Essas esculturas naturais foram moldadas pelo vento, mas algumas apresentam rachaduras e pedaços arrancados. A terra é habitada por vários tipos de animais predadores, assim como monstros rápidos e ferozes com formas incomuns.

O Norte

Apesar dos assentamentos e civilizações resistirem durante milhares de anos, as constantes invasões orcs, o clima severo e a natureza inclemente conservam o Norte como uma região de fronteira. "O Norte" é o termo que o povo de Cormyr e dos Vales usa para definir as terras a oeste de Anauroch e ao norte dos Charcos Elevados.

O Norte pode ser dividido em cinco áreas distintas: a Floresta Alta, a maior área de florestas existente em Faerûn, a Fronteira Selvagem, que engloba as terras além da Floresta Alta e de Lua Argêntea, as Fronteiras Prateadas, uma nova confederação de cidades, vilas e fortes reunidos em torno da cidade reluzente de Lua Argêntea; o Norte da Costa da Espada, as terras a oeste do Rio Dessarin; e, finalmente, Águas Profundas, a Cidade dos Esplendores, essencialmente uma nação em si.

A floresta Alta

Capital: Nenhuma
População: 29.088 (elfos 52%, gnolls 12%, centauros 10%, orcs 10%, meio-elfos 5%, meio-orcs 5%, humanos 3%, halflings 2%)
Governo: Muitas forças em confronto
Religiões: Corellon Larethian, Eilistraee, Malar, Mielikki, Silvanus, Vhaeraun
Importa: Aventureiros, armaduras, comida, armas
Exporta: Artefatos ancestrais
Tendência: Todas as Neutras e Caóticas

A Floresta Alta resiste desde os primeiros dias do mundo, quando o elfos, gigantes e dragões reinaram sobre um continente recoberto pel verde. Essa mata é o lar das raças florestais, incluindo aarakocras, cen tauros, drow (entre eles os habitantes da superfície, que adoram Vhae raun e Eilistraee, e os invasores do Subterrâneo, seguidores de Lolth) gnolls, gnomos, hybsils, elfos da lua, pixies, sátiros, entes e elfos selvagen

Os poucos humanos que vivem ou viajam pela floresta costumam se druidas, rangers, membros dos Harpistas ou aventureiros acostumado a sobreviver em ambientes absolutamente inóspitos. Os druidas afir mam que a floresta está sob proteção das divindades Eldath e Mielik ki. Se for verdade, isso explica como ela sobreviveu ilesa aos machado dos lenhadores.

A floresta é grande demais para um grupo controlá-la inteirament Hoje, os maiores poderes são os entes, os elfos das florestas e os cen tauros.

Vida e Sociedade

Os druidas, rangers e aventureiros inumanos da Floresta Alta viver em um mundo isolado e auto-suficiente. As caravanas mercantes

onde caminham os deuses

As profundezas da Floresta Alta são perigosas, misteriosas e sobrenaturais ou estranhas em muitos aspectos — elas não ocultam somente os malefícios da magia negra, de olhos a espreita e um estranho clima, mas também alguns mistérios "bons".

As divindades da natureza, das coisas selvagens e do crescimento parecem estar acordadas e ativas aqui. Seus poderes são imensos e os druidas muitas vezes são "convocados" por visões oníricas até bosques envoltos pela escuridão. Os mistérios tornam-se mais insolúveis ao lado dos galhos de árvores antigas, cheias de musgo, e nas clareiras ensolaradas situadas a sudoeste dos Montes Estelares, junto às duas margens da Corredeira dos Unicórnios.

Os bardos e as pessoas comuns acreditam que algumas divindades — desde Lurue e Silvanus até Mielikki e Eldath — visitam pessoalmente o rio, disfarçados de animais. Por essa razão, os viajantes sábios nunca ferem ou maltratam qualquer criatura, desde uma lesma ou caracol até um cervo ou faisão, que encontram "junto à Corredeira".

Todos que se aventuram rio acima afirmam que a região torna-se quebrada e cheia de fissuras, as árvores quase criam túneis e cavernas, embora a corredeira supere esses obstáculos com curvas lentas e amplas que erodiram penhascos e desfiladeiros. Essas são as famosas Irmãs e todos seus observadores alegam que se trata do local mais bonito de Faerûn.

O rio descende dos Montes Estelares e recebe as águas de vários afluentes que atravessam as Irmãs em cascatas e cachoeiras. As névoas que eles produzem e os lagos menores, abastecidos pelas quedas d'água, criam mantos verdes exuberantes em toda parte. Nos desfiladeiros e planaltos ao lado das cachoeiras vivem centauros, leprechaus, pixies, naíades e silfos. As dríades moram em árvores nas duas margens da Corredeira e abaixo das Irmãs; há evidências que elas atuam como sentinelas, avisando os habitantes da parte superior do rio da aproximação de intrusos.

Qualquer visitante que ostente uma marca invisível, concedida pelas divindades da natureza, entrará na floresta em segurança, e as criaturas das Irmãs não se ocultarão ou evitarão esses Escolhidos. Avistar um unicórnio sobre um rochedo durante a ascensão da lua nas Irmãs é considerado uma marca da benção concedida por Mielikki ao observador.

Águas Profundas ou do Mar da Lua viajam para Água Ruidosa, Secomber ou Maranheterna, as cidades humanas nas fronteiras da grande selva, mas a floresta não precisa de nada que o mundo exterior oferece.

Os moradores da Floresta Alta vivem da caça. Alguns cultivam ervas, cogumelos e outras plantas que crescem sob qualquer árvore ou em clareiras naturais. As diversas raças caçam animais diferentes e colhem plantas distintas — a lenta peregrinação dos vários clãs e tribos impede que os recursos da floresta se esgotem, da mesma forma que a rotação de colheitas mantêm as terras dos fazendeiros férteis.

Muitas raças e facções de tendências e interesses opostos habitam a floresta. São freqüentes os confrontos de pequena escala entre elas. Os conflitos maiores ocorrem apenas quando um dos lados se ofende o suficiente para rastrear seus inimigos através do terreno difícil e desperdiçar vidas e magias valiosas para perpetuar a batalha. Cada raça selecionou zonas de influência na floresta, mas poucas tentam exercer qualquer controle absoluto sobre qualquer território durante muito tempo.

No momento, os guerreiros mais ativos na floresta são: os elfos das florestas, que tentam exterminar os orcs que descem ininterruptamente da Espinha do Mundo e não entendem outra linguagem além da violência; os ents que dominam a extremidade norte da floresta; e os tieflings e elfos meio-abissais da Casa Dlardrageth, que continuam vivendo nas ruínas subterrâneas próximas das Montanhas Inferiores.

Principais Características Geográficas

A Floresta Alta abrange uma extensão de quase 500 quilômetros de leste a oeste e quase 650 quilômetros de norte a sul.

Floresta Atroz: Um anel de carvalhos totalmente albinos rodeia essas misteriosas colinas, na parte oriental da Floresta Alta. Dentro do círculo exterior de carvalhos embranquecidos existe um anel mais denso, de árvores escuras e petrificadas. Na parte interna de ambos, as árvores normais e a mata densa dividem espaço com árvores petrificadas, sobrevivendo do solo avermelhado.

Quem contornar a parte externa da Floresta Atroz descobrirá que ela tem apenas seis quilômetros de circunferência. Todos que invadirem o local perceberão que seu tamanho aumenta conforme eles se afastam dos anéis externos, aparentemente abrangendo quilômetros de colinas desoladas. A única distinção nesse panorama selvagem é exatamente seu centro, onde os restos da antiga divindade Karsus jazem num testemunho de pedra vermelha na base de um precipício alto.

Um círculo de caos mágico emana desse testemunho, restringido pelos anéis das árvores sentinelas. Várias aberrações extintas no resto de Faerûn encontram um refúgio adequado na Floresta Atroz, caçando em seu terreno desolado mesmo sendo incapazes de superar o círculo externo.

O "clima místico", o principal efeito sobrenatural do testemunho, algumas vezes atravessa os limites da Floresta Atroz e invade o resto da mata, assolando as plantas e os habitantes com fenômenos mágicos estranhos, que variam desde neve vermelha com odor de sangue até chuvas de bolas de fogo.

Vovô Árvore: Os bárbaros Uthgardt, druidas, elfos das florestas e outros moradores Bons da Floresta Alta consideram esse estupendo carvalho como algo sagrado. Os membros da tribo Uthgardt do Fantasma da Árvore zelam pela região, embora o Vovô seja capaz de resguardar-se com sua própria magia. Um efeito similar a *consagrar* permanente afeta uma área de 10 km² a partir da sombra do Avô. Os adoradores de Mielikki, Silvanus, Lurue e outras divindades da natureza são afetados por *benção* enquanto estiverem nessa área.

Picos Perdidos: Essas duas montanhas baixas, no canto noroeste da floresta, abrigam centauros, sátiros e outras fadas. As Fontes da Memória, localizadas no planalto elevado, refletem visões do passado em vez dos arredores. Até onde se sabe, as criaturas que entram na água para retornar a esses passados são teletransportadas para destinos aleatórios.

Os Montes Estelares: Há séculos, essas altivas montanhas, situadas no centro da Floresta Alta, servem como pontos de referência e fontes de lendas misteriosas para os humanos do Norte. Eles se erguem acima das árvores e seus cumes estão sempre envoltos por nuvens; os menestréis e habitantes das florestas espalham histórias duvidosas sobre elas desde que os primeiros humanos avistaram esses montes distantes e imaginaram quem — ou o que — habita o local.

Os Montes Estelares foram batizados pelos elfos de Eaerlann, hoje arruinada, em função das estrelas dos seus refúgios ao norte. Os nomes Y'tellarien (ou "Pico Distante" em comum), Y'landrothiel ("Monte Jornada") e N'landorshien ("Pico das Sombras") sobrevivem até hoje, ao lado dos nomes humanos fornecidos aos outros cumes tempos depois: Colina do Bardo, Pico do Caçador e Monte da Visão. Esses nomes sugerem alguma compreensão élfica perdida e esquecida sobre essa região.

As espessas florestas ao norte dos Montes Estelares são planas e suaves, enquanto as terras ao sul são ásperas e recortadas por fendas e valas. A nascente dos rios Corredeira dos Unicórnios e Sangue de Cervo situa-se nesses cumes e planaltos, escondidos no interior dos Montes. Os ventos tempestuosos impedem qualquer criatura mais fraca que um dragão de alcançar os picos, com exceção dos aarakocras, capazes de subir com facilidade.

Nos últimos anos, o dragão verde ancião Elaacrimalicros despertou no seu covil entre os Montes Estelares mais altos e devorou a maioria dos aarakocras. Ele também se diverte atacando os humanos das montanhas e resguarda sua privacidade como se um grande tesouro estivesse no centro desse covil.

Algo provável. Aventureiros élficos alegam que enormes cristais (alguns do tamanho de casebres humanos) brotam nas laterais dos Montes Estelares. Talvez eles sejam moradias ou fortalezas, mas nenhum parece habitado. Todos esses cristais emanam teias de luzes, refletidas quando são banhados pelos raios lunares. Na lua cheia, um determinado pico central (escondido dos observadores alheios aos Montes Estelares) fica repleto de padrões de luz. Essas emanações supostamente abrem *portais* para outros planos ou são capazes de ressuscitar qualquer criatura colocada no interior do anel espiral de pedras verticais, no cume desse pico escondido.

Corredeira dos Unicórnios: Fluindo dos Montes Estelares, na Floresta Alta, até o vale do Rio Delimbiyr, a Corredeira dos Unicórnios é famosa por suas centenas de cachoeiras, suas corredeiras de água branca, as comunidades de fadas que migram para suas margens e as aparições esporádicas das criaturas que batizaram o rio.

Locais Importantes

Os humanos que desconhecem a Floresta Alta poderiam facilmente vagar por semanas em seus caminhos sombrios, perecendo de fome ou sede antes de encontrar qualquer local especial na região.

Forte Portão do Inferno: Nos dias de Eaerlann, a cidade de Chifre Ascal era uma cidadela de elfos da lua. Os refugiados humanos a ocuparam após a queda de Netheril. Depois disso, os baatezu se infiltraram na cidade, adquirindo secretamente o controle sobre os governantes e a população até 882 CV, quando um grupo de magos percebeu seus planos e invocou demônios para destruí-los. Os guerreiros abissais destroçaram a cidade e os demônios vitoriosos transformaram o local no terrível Forte Portão do Inferno. Durante quase 500 anos, o forte emprestou uma terrível reputação à parte norte da Floresta Alta.

Em 1368 CV, depois que os ataques dos elfos enfraqueceram os baatezu, os Harpistas usaram magias poderosas para destruir o Forte Portão do Inferno, eliminando a maioria das criaturas. O grande líder ente Turlang mudou-se para o local para selar a área e impedir que os seres remanescentes causassem mais dano. No momento, após diversas expedições de aventureiros que evitaram Turlang ou barganharam sua passagem, a cratera fumegante que era o Forte Portão do Inferno parece tranqüila.

Casa de Olostin (Aldeia, 800): Esse forte defendido entre Maranheterna e Yartar abriga cerca de 200 habitantes permanentes e estende sua proteção a outros 600 fazendeiros e pastores humanos. Ele é o único povoado humano, fixo e significativo da Floresta Alta, e sobrevive graças ao respeito adequado demonstrado por seus moradores às divindades da natureza.

História da Região

Muito tempo atrás, quando os elfos realmente governavam Faerûn, o reino de Eaerlann controlava a Floresta Alta. Eaerlann caiu em 882 CV, quando Chifre Ascal tornou-se o Forte Portão do Inferno. Logo em seguida, os elfos começaram a abandonar a Floresta Alta, embarcando para o Exílio.

À medida que os elfos lentamente desapareciam, o grande ente Turlang reuniu com cuidado suas forças e tomou o controle da maior parte ao norte da Floresta Alta, a área mais ameaçada por orcs e pelos demônios que residiam no Forte Portão do Inferno. Os entes de Turlang aumentaram gradualmente os limites da floresta, deslocando as altas árvores até a cratera do Forte Portão do Inferno, a quilômetros além das antigas fronteiras da Floresta Alta. Ao mesmo tempo, a região próxima de Maranheterna rastejou diversos quilômetros em direção ao norte, parando à distância de um tiro de flecha das muralhas da cidade.

Nos últimos anos, muitos elfos das florestas que mudaram para Encontro Eterno durante o Exílio retornaram a Faerûn através de *portais* até Evereska. Então, sorrateiramente, eles rumaram para o noroeste e se juntaram aos elfos selvagens da Floresta Alta. Seu único objetivo é restabelecer o reino de Eaerlann. Até agora, o esforço para retomar a floresta abrange a determinação de resolver os problemas usando habilidades e magias élficas e expulsar os orcs e gnolls das matas.

Outros elfos dentro da grande floresta cultivam intenções plenamente malignas. Na antiga Eaerlann, os magos elfos do sol da Casa Dlardrageth fizeram pactos com demônios. Por seus crimes, eles foram aprisionados muito abaixo do que se tornaria o Forte Portão do Inferno. A destruição do local os libertou. Enquanto tentam recuperar seu antigo arsenal mágico, eles resgataram outros elfos do sol tieflings que foram aprisionados há séculos pelos elfos da lua. Esses elfos do sol abissais uniram suas forças sob o comando da Condessa Sarya Dlardrageth (meia-abissal, CM, Mag17). De fato, talvez eles nunca consigam se organizar o suficiente para representar uma ameaça aos povoados do Norte, mas qualquer aventureiro que encontrar seus covis nas ruínas élficas, enterradas além da Floresta Alta, descobrirá que eles são inimigos perigosos.



Klauth

Intrigas e Rumores

A Floresta Alta não deve ser atravessada levianamente. Apesar do ente Turlang nem sempre ser hostil com as raças humanóides, sua predisposição não é amigável. Os aventureiros que percorrem suas terras devem ser extremamente cuidadosos, excessivamente rápidos ou utilizar poderes extraordinários de persuasão.

A Memória de Aço: Um sábio percebe que uma arma mágica adquirida recentemente (ou talvez usada há muito tempo) por um dos aventureiros era um artefato muito mais poderoso. A arma perdeu suas habilidades numa batalha mágica, mas é possível restaurá-los imergindo-a numa das Fontes da Memória, no topo dos Picos Perdidos.

Klauth: Dragão do Norte

Grande ancião; dragão vermelho: ND 25; dragão Colossal (fogo); DV 40d12+400; 722 PV; Inic +4; Desl. 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 46 (toque 7, surpresa 46); Corpo a corpo: mordida +49 (dano: 4d8+17), 2 garras +45 (dano: 4d6+8), 2 asas +44 (dano: 2d8+8), cauda +44 (dano: 4d6+25); ou esmagamento +49 (dano: 4d8+25 e Reflexos [CD 40] para evitar imobilização); ou rasteira com a cauda +49 (dano: 2d8+25; Reflexos [CD 40] para reduzir à metade); Face/Alcance 12 m X 24 m/4,5 m; AE: sopro (cone de fogo de 21 m, 24d10, Reflexos CD 40), presença aterradora (36 m, CD 38); QE: percepção às cegas 120 m, redução de dano 20/+3, visão no escuro 360 m, imunidades de subtipo (fogo), visão na penumbra (quatro vezes superior à humana), habilidades similares a magia; RM 32; Tend. CM; TR Fort +32, Ref +22, Von +30; For 45, Des 10, Cons 31, Int 26, Sab 27, Car 26. Comprimento 24 m.

Perícias e Talentos: Blefar +42, Concentração +53, Conhecimento (arcano) +51, Conhecimento (geografia: Norte da Costa da Espada) +51, Conhecimento (história: Norte da Costa da Espada) +51, Diplomacia +54, Esconder-se -16, Espionar +29, Furtividade +18, Identificar Magia +48, Intimidar +31, Observar +53, Ouvir +53, Procurar +51, Saltar +57, Sentir Motivação +29, Sobrevivência +29; Adiar Magia, Arrebatar, Ataque Poderoso (até +36), Aumentar Magia, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Prontidão, Tresspassar.

Habilidades Especiais: Habilidades similares a magia: 12/dia — *localizar objeto*; 3/dia — *sugestão*; 1/dia — *discernir localização, encontrar caminho*. Imunidades: Paralisia, sono, fogo. Subtipo (fogo): sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Magias Conhecidas: (6/8/16/8/8/7/7/7/7/4; CD base = 18 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, globo de luz, ler magias, mãos mágicas, raio de gelo, romper morto-vivo, som fantasma*; 1° — *armadura arcana, ataque certeiro, escudo arcano, identificação, recuo acelerado*; 2° — *flecha ácida de Melf, detectar pensamentos, escuridão, força do touro, teia*; 3° — *clariaudiência/clarividência, relâmpago, toque vampírico, velocidade*; 4° — *invisibilidade aprimorada, névoa sólida, observação, pele rochosa*; 5° — *o cão fiel de Mordenkainen, a mão interposta de Bigby, muralha de pedra, pesadelo*; 6° — *corrente de relâmpagos, desintegrar, proteger fortalezas*; 7° — *banimento, passeio etéreo, rajada prismática*; 8° — *labirinto, palavra de poder: cegar, proteção contra magias*; 9° — *encarnação fantasmagórica, grito da banshee.*

Pertences: Varinha de mísseis mágicos (9° nível, 20 cargas), *varinha de relâmpago* (8° nível, 25 cargas), *anel de resistência menor a frio, anel arcano II, anel de proteção +5*, Klauth tem muitos itens mágicos no seu covil. Se estiver preparado para a batalha e conhecer seus inimigos, eles pegará os equipamentos apropriados.

Klauth é um dos maiores e mais temidos dragões vermelhos que Faerûn já conheceu. Imenso, mas gracioso, ele é tão suave quanto um gato. Está coberto de cicatrizes velhas e deformadas, onde escamas foram arrancadas e nunca cresceram de novo. Sua expressão facial concedeu-lhe o apelido de "Velho Rosnado". Ele ataca brutalmente os outros dragões, tentando destruir qualquer um que possa rivalizar seu poder, usando um estilo de combate marcado por ataques súbitos e desaparecimentos rápidos.

Klauth gasta seu tempo desperto observando Faerûn com magias, provavelmente conhece mais sobre os feitos e hábitos dos seres

superfície do Norte da Costa da Espada que qualquer outra criatura viva. O conhecimento adquirido é uma arma tão formidável quanto seus jatos de fogo ou os raios de magia que partem de suas asas quando ele alça vôo sobre seus inimigos — descargas das varinhas que ele aprendeu a controlar com as garras das asas. Essas informações também lhe concedem algum poder de barganha quando encontra oponentes que prefere não desafiar.

Klauth procura e devora todos os ovos de dragão e filhotes que encontra — exceto ovos de dragão vermelho, que ele usa em um processo mágico secreto para aumentar seu tamanho, saúde e vigor. O Velho Rosnado dominou a arte de atrair dragões para fora de seus covis e depois entrar sorrateiramente para apanhar os filhotes, ovos e magias desprotegidas. Quando ele surge, os outros dragões fogem o mais rápido e freneticamente que seus corpos alados permitem.

O Velho Rosnado obedece a estranhos caprichos, que o levam a praticar atos de bondade para criaturas que não considera capazes de ferilo. Ele também é conhecido por estraçalhar exércitos, aterrissar sobre hordas orcs e rolar no solo (esmagando milhares) e arrancar subitamente torres de magos com seus donos dentro. À medida que sua reputação torna-se ainda mais sombria, ele está prestes a ser alvo da primeira Grande Caçada em mais de 80 anos, quando os arquimagos se reúnem para encontrar e destruir uma ameaça comum.

As notícias sobre seu covil se propagam: Vale Klauthen, um estreito e enevoado vale nas montanhas a leste da Pedra do Corvo, repleto de comida de dragão (ovelhas, cabras e rothés trazidos de todo o Norte). Klauth gosta de ficar no ponto alto das muralhas do vale, onde é capaz de atacar os intrusos a partir das elevações. Essas muralhas têm inúmeras cavernas, duas delas grandes o suficiente para abrigar Klauth. Ele mantém seu lendário tesouro em uma rede de túneis abaixo de uma gruta, que somente pode ser alcançada removendo um enorme bloco de pedra — uma tarefa restrita a criaturas tão grandes e fortes quanto dragões. Se a notícia de sua morte algum dia se espalhar, o Vale Klauthen ficará lotado de aventureiros em busca de ouro e magos atrás de conhecimento arcano.

A Fronteira Selvagem

Capital: Nenhuma
População: 564.480 (humanos 55%, orcs 20%, anões 5%, meio-elfos 5%, elfos 4%, meio-orcs 4%, halflings 4%, gnomos 2%)
Governo: Cidades livres, tribos, clãs
Religiões: Quase todas
Importa: Livros, itens manufaturados, itens mágicos, carvão, cerâmica, especiarias
Exporta: Peles, gemas, mercadorias de couro, mercenários, metais preciosos, lenha
Tendência: Todas

A Fronteira Selvagem inclui as terras ao norte de Delimbiyr que não fazem parte da Floresta Alta, das Fronteiras Prateadas, do Norte da Costa da Espada ou de Águas Profundas.

Comparada com as terras pacificadas do sul, a Fronteira Selvagem é um emaranhado de montanhas e florestas virgens. As raças inumanas ainda dominam o local e vastas regiões foram praticamente intocadas pelos humanos. A presença dos elfos e anões que ocuparam essa terra antes dos humanos ainda existe — nas canções, atitudes, nome de

Os Bárbaros Uthgardt

Os bárbaros Uthgardt são um povo de cabelos negros e olhos azuis, divididos em onze grandes clãs. Alguns vagam como nômades no Norte, enquanto outros moram em povoados fixos. Eles estão ligados aos Nortistas de Ruathym e falam o dialeto Illuskan. Os Uthgardt têm pouco amor pelos sulistas e as pessoas civilizadas.

Os Uthgardt geralmente reverenciam Uthgar como divindade patrona. Cada tribo tem um totem de fera, representando o aspecto de Uthgar que eles mais identificam, um cemitério antigo que guarda a magia sagrada e os espíritos da tribo, e um adversário ritualístico ancestral que os rangers da tribo escolhem como inimigo especial. Todas as tribos odeiam os orcs a ponto de se aliar aos forasteiros contra eles. Nenhuma das tribos derruba uma árvore que sabem estar viva.

Tribo do Leão Negro: Os Leões Negros renegaram as tradições Uthgardt e se estabeleceram perto do local sagrado de Poço de Beorunna. A maioria dos habitantes da tribo abandonou a adoração a Uthgar e agora venera Helm, Ilmater, Torm e Tyr. *Cemitério Ancestral:* Poço de Beorunna. *Inimigo Ritualístico:* Bárbaros da tundra.

Tribo do Corvo Negro: Como a tribo mais ligada às tradições, os Corvos Negros entram em batalha (geralmente contra caravanas) montando corvos gigantes. *Cemitério Ancestral:* Pedra do Corvo. *Inimigo Ritualístico:* Tribo do Grifo, mercadores e clérigos estrangeiros.

Tribo do Alce: A tribo do Alce vaga pelos Pântanos Eternos e pela terra próxima ao rio Dessarin. Eles são pouco além de bandidos. Muitos trocaram a adoração a Uthgar por Talos. *Cemitério Ancestral:* Rocha da Pederneira. *Inimigo Ritualístico:* Uma civilização extinta do norte.

Tribo do Lobo Cinza: Os integrantes do Lobo Cinza são licantropos, que viram lobos durante a lua cheia. Os nativos que abandonam a tribo e se unem a outros povos livram-se da maldição após um ano como noviços de um totem Uthgardt diferente. *Cemitério Ancestral:* Pedra do Corvo. *Inimigo Ritualístico:* Orcs.

Tribo do Grande Verme: Vários anos atrás, aventureiros mataram uma criatura draconiana benevolente que governava a tribo do Grande Verme. A tribo se manteve graças a uma boa liderança e ao fato do verme continuar olhando por eles — fato provado através das armaduras mágicas, feitas das suas escamas, que apareceram nas tendas dos dois líderes da tribo. *Cemitério Ancestral:* Caverna do Grande Verme. *Inimigo Ritualístico:* Criaturas malignas.

Tribo do Grifo: Consulte a seção do Ninho do Grifo, página 169. *Cemitério Ancestral:* Branco Reluzente. *Inimigo Ritualístico:* Cidades nortistas.

Tribo do Tigre Vermelho: Essa pequena tribo de caçadores, estabelecida perto do Poço de Beorunna, orgulha-se de caçar apenas com adagas de pedra com três pontas, chamadas de "garras do tigre". *Cemitério Ancestral:* Poço de Beorunna. *Inimigo Ritualístico:* Tribo do urso azul (destruída).

Tribo do Pônei Celeste: A mais ativa das tribos Uthgardt, fanaticamente devota ao aliado de Uthgar, Tempus. *Cemitério Ancestral:* Pedra Única. *Inimigo Ritualístico:* Orcs.

Tribo da Fera do Trovão: A mais civilizada das tribos mora (mas não cultiva) a região perto da Floresta Alta. O totem do clã é um dinossauro gigante. *Cemitério Ancestral:* Cemitério de Morgur. *Inimigo Ritualístico:* Lobos.

Tribo do Fantasma da Árvore: Depois de anos de luta tumultuada, os Fantasmas da Árvore se declararam protetores do grande Vovô Árvore. Até agora, eles não tiveram problemas com os demais habitantes da Floresta Alta que respeitam a árvore. *Cemitério Ancestral:* Vovô Árvore. *Inimigo Ritualístico:* Qualquer morto-vivo.

locais... e nos atos heróicos. Muitos elfos e meio-elfos permaneceram no Norte em vez de retornar a Encontro Eterno e os anões começam a recuperar seus antigos reinos.

E quanto aos orcs? Como dizem as pessoas do Norte: "Os orcs estão sempre conosco". Os séculos de ataques da Espinha do Mundo não têm previsão de acabar.

Vida e Sociedade

A Fronteira Selvagem abriga cidades livres ameaçadas, campos de mineração armados, postos de venda, fazendas absolutamente independentes e tribos errantes de bárbaros. É uma terra erma, quase imaculada pelos assentamentos humanos, lar de saqueadores sanguinários e bestas terríveis, que atacam os vilarejos sem qualquer aviso. Todas as pessoas capazes andam armadas nesse local, mesmo dentro da proteção e das muralhas da cidade.

As pessoas da Fronteira Selvagem são atentas, sérias e resistentes. A maioria não deve lealdade a nenhum lorde e valoriza seu estilo de vida árduo. As terras do Norte forjam as pessoas como aço. Os confortos, luxo e decadência das cidades ao sul não sobreviveriam nesse reino severo e gélido.

Apesar de muitos colonos viajarem até essa região buscando se apossar de terras sem dono, a maioria é atraída pela grande riqueza da fronteira — peles valiosas, vastas florestas e ricos minerais das montanhas nevadas. O minério e a lenha fluem nos vastos rios dessa área para as cidades da Costa da Espada, através da Estrada Negra para os Zhentarim e entre Anauroch para o Mar da Lua e os Vales.

Principais Características Geográficas

Alguns dos terrenos mais acidentados e problemáticos ficam na região próxima ao Anauroch. Os amplos vales fluviais cedem espaço às cadeias de montanhas nevadas e florestas infindáveis. No inverno, nevascas com semanas de duração interrompem o tráfego por milhares de quilômetros e a primavera transforma os principais caminhos dessa terra — seus amplos rios — em correntes de destruição geladas e intransponíveis para qualquer um desprovido de asas ou magia.

Os Pântanos Eternos: Uma região de colinas enlameadas, fendas rochosas e pequenos rochedos ocultando depósitos valiosos de minérios, os Pântanos Eternos são famosos por seus inúmeros bandos de trolls. Pouco humanos tentaram pacificar essa região, mas ela seria uma excelente área de pastoreio e prospecção.

Nos últimos anos, os gigantes das terras geladas, ao norte da Espinha do Mundo, se estabeleceram nessa área desolada. Quase todos são gigantes da colina, pouco mais que ogros enormes. Os cidadãos de Nesmé, assim como todos os aventureiros que conseguem recrutar, estão ocupados demais enfrentando os trolls expulsos pelos novos moradores para lidar com a ameaça dos gigantes.

Terras Arruinadas: As Terras Arruinadas abrangem uma faixa de terreno acidentado na fronteira ocidental de Anauroch que ainda sofre com a energia mística da queda de Netheril. Sem dúvida, o grande deserto engolirá a área se continuar crescendo durante mais um século.

As Terras Arruinadas servem de refúgio para seres monstruosos que não desejam ser perturbados, incluindo um gigantesco beholder que faz experimentos de procriação nos inimigos capturados e nos membros da sua própria espécie. Bandoleiros phaerimm também se escondem nesse local.

Montanhas Picos Cinzentos: Essa cordilheira separa as Terras Arruinadas do vale do Rio Delimbiyr, ao sul da Floresta Alta. Ela recebeu esse nome devido aos inúmeros gigantes de pedra de pele cinza que a habitam, alguns deles inteligentes o suficiente para não atacar todos os viajantes a primeira vista. Os Picos Cinzentos oferecem um péssimo clima, fortalezas goblins, inúmeros dragões jovens e grandes matilhas de worgs, lideradas por chefes barghest aliados aos goblins.

Rio Dessarin: Esse grande rio percorre as colinas ásperas do Norte até um vale amplo e suave. Ele é a principal rota comercial para a região, conectando Águas Profundas (perto de sua foz), Yartar e Lua Argêntea (a centenas de quilômetros rio acima).

A Espinha do Mundo: Para os habitantes de Faerûn, a Espinha do Mundo é simplesmente uma muralha de montanhas altas, congeladas e intransponíveis, que demarca o fim do mundo. Além delas, está situado o Mar do Gelo Eterno, uma área desolada e fria, absolutamente inabitável, que se estende através das névoas brancas e mortíferas até os reinos divinos. Os cidadãos de Scornubel chamam essas montanhas apenas de Muralha. A propensão dos habitantes monstruosos desses picos de atacar as terras baixas mantém as colinas de coníferas verdejantes no sopé da Muralha, repletas de caça, relativamente desabitadas, apesar de existirem tribos humanas bárbaras e selvagens rondando a região.

O Vale do Vento Gélido e outros locais de interesse dos mineradores, batizados coletivamente como o Gelo Distante, ficam além da Muralha ocidental. Poucos dos caminhos até essas regiões requerem escaladas ou vôos: gigantes da colina rondam o sopé das montanhas e os cumes e planaltos congelados abrigam gigantes do gelo, dragões brancos e yetis. As pessoas determinadas a alcançar o Gelo Distante devem enfrentar um caminho subterrâneo perigoso, em meio a fortalezas anãs abandonadas, muitas que conduzem às minas que perfuram a cordilheira maciça. Incontáveis tribos de orcs, robgoblins, bugbears, goblins e gigantes assumiram as fortalezas anãs e as cavernas nas montanhas como seu território e entidades mais sombrias espreitam nos níveis sem iluminação dessas catacumbas.

Locais Importantes

As próprias regiões desoladas são a característica mais importante dessa região. Seu clima e terreno são mais perigosos que os monstros e suas vastas extensões de terra conseguem isolar vilas e povoados remotos de qualquer viajante menos determinado.

Ninho do Grifo (Cidade Pequena, 6.713): Kralgar Quebra Ossos (humano, NM, Bbr5/Gue6) é o governante do povoado Uthgardt do Ninho do Grifo, que sonha em conquistar uma cidade murada com as armas de sua horda de bárbaros e reinar como seu regente. Ele não tem preferência por nenhuma cidade particular: Maranheterna, Inverno Remoto ou Águas Profundas serviriam aos seus propósitos.

Enquanto prepara sua guerra de conquista, Kralgar criou um dos mais prósperos e organizados povoados Uthgardt do Norte. Ao contrário das demais, a Tribo do Grifo aceita o auxílio de forasteiros — em especial aventureiros, que podem ensiná-la técnicas e truques capazes de derrotar os combatentes civilizados. Com o tempo, Kralgar talvez realize seu sonho de construir uma muralha ao redor de suas propriedades e se proclamar soberano, uma vez que o Ninho do Grifo já superou a população da maioria das cidades pequenas do Norte.

Llorkh (Vila Grande 3.051): Situada na extremidade oeste da Estrada Negra, junto ao Anauroch, Llorkh é uma parada essencial das caravanas que procuram os Zhentarim. Além da milícia Zhent, o prefeito, Lorde Geildarr (humano, CM, Mag7/Dev de Cyric) comanda um exército de 300 homens que usam capas púrpuras e protegem a cidade contra orcs, aventureiros e cidadãos que não apreciam o controle direto dos Zhentarim.

Água Ruidosa (Cidade Pequena, 8.137): Construída originalmente por um mestre artífice anão para seus amigos élficos, essa próspera e agradável cidade de humanos e meio-elfos oferece repouso seguro para caravanas e barcos fluviais. Os mercadores e peregrinos que a visitam algumas vezes quase sempre retornam para ficar. O comércio Zhent em direção a (e a partir de) Llorkh está enriquecendo os principais mercadores da cidade e os agentes Zhentarim em Llorkh já planejam subverter essa vila.

História da Região

Nas brumas de eras esquecidas há muito tempo, ergueram-se três importantes reinos élficos — Illefarn, onde agora jaz Águas Profundas; Miyeritar, na região atual dos Charcos Elevados; e Eaerlann, que

ficava ao longo do vale do Rio Delimbiyr. Abaixo das Montanhas Inferiores, Rauvin, Ruathym e Geladas, e dos vales entre elas, situava-se o grandioso reino anão de Delzoun. Durante milhares de anos, esses reinos resistiram às hordas de goblins, orcs e coisas piores que rondaram essas montanhas selvagens e amargas, ainda não reclamadas por anões ou elfos.

Milhares de anos antes do início do Cômputo dos Vales, bandos de humanos bárbaros começaram a migrar para o norte, junto a Costa da Espada, e fundar reinos próprios. Enquanto essa nova ameaça aos reinos élficos crescia, eles brigavam entre si durante as lendárias Guerras da Coroa. Miyeritar foi destruída por uma magia terrível, que matou todos os elfos do reino, deixando apenas ruínas sobre os Charcos Elevados, e os elfos de Ilythiir foram amaldiçoados por Corellon Larethian e banidos para o Subterrâneo, tornado-se os drows cor de ébano.

Ao leste desses reinos élficos, próximo às margens do antigo Mar Estreito, o império humano de Netheril surgiu e tornou-se grande. Seus arquimagos dominaram o norte de Faerûn até a queda catastrófica de seu reino, apenas 300 anos antes da elevação da Pedra do Acordo nos Vales. Os netherezes fugiram dos desertos em expansão e das devastações mágicas que assolavam sua terra que abrigara tanta beleza e correram para todos os cantos de Faerûn; alguns deles vieram para o Norte. Seus povoados tornaram-se os progenitores de cidades como Maranheterna, Água Ruidosa, e Sundabar.

O reino anão de Delzoun caiu logo após Netheril, imerso sob a maior onda orc jamais vista naquela região. Os elfos do Norte começaram a recuar para Encontro Eterno, abandonando suas cidades graciosas e casas mágicas. Para completar a queda dos grandes reinos do Norte, demônios invadiram Chifre Ascal e transformaram o local no infame Forte Portão do Inferno, incitando a destruição final de Eaerlann.

Enquanto isso, grupos estáveis de colonos humanos chegaram ao norte da Costa da Espada e fundaram a Casa de Nimoar, o povoado que tempos depois se tornaria Águas Profundas. Os habitantes desse local e de outras comunidades humanas combateram as criaturas e monstros da região nas antigas Guerras dos Trolls. As cidades e fazendas cresceram onde antes existiam barreiras e florestas e, com o passar dos anos, as novas cidades humanas acabaram pacificando as grandes terras ermas.

Nos últimos dez anos, a cidade de Lua Argêntea se tornou a capital de um novo reino de humanos, elfos e anões, conhecido como as Fronteiras Prateadas (consulte a referência a seguir). Os anões recuperaram o Salão de Mitral, um dos grandes reinos desse povo no passado, e expulsaram os orcs da Cidadela das Muitas Flechas, renomeando-a Cidadela Felbarr. Os elfos das florestas da Floresta Alta também expulsaram os orcs de suas terras. O norte está mudando — e as forças negras e os monstros poderosos da Fronteira Selvagem não gostam dessas mudanças. Uma grande tempestade está se formando nessa região.

Intrigas e Rumores

Além da ameaça constante, representada pelos inúmeros monstros da Fronteira Selvagem, perigos mais insidiosos estão surgindo: Os Zhentarim tentam estender sua influência no ocidente através de Llorkh. A Sociedade do Kraken, uma organização de espiões, assassinos e comerciantes suspeitos de informação e conhecimento, estabeleceu-se com segurança em Luskan e nas demais vilas costeiras e almeja subverter as cidades do interior, como Yartar, junto ao Vale Dessarin. Finalmente, a Irmandade Arcana de Luskan contesta a influência dos lordes de Águas Profundas sobre a região.

Justiça Bárbara: Um bárbaro Uthgardt da tribo do Leão Negro foge até encontrar uma companhia de aventureiros, mas está sendo perseguido por um bando de guerreiros disposto a aprisioná-lo. O fugitivo, um jovem caçador chamado Thurvald, afirma que foi acusado de um crime que não cometeu, o assassinato do xamã Bogohardt, no Poço de Beorunna. Obviamente, os perseguidores dizem que ele é culpado.

Caso os heróis escolham proteger Thurvald, os caçadores enfrentam o grupo e podem ser repelidos depois de uma luta difícil. Eles voltarão com uma força superior e seguirão Thurvald e os heróis para qualquer lugar, mesmo na cidade de Lua Argêntea.

Os heróis podem simplesmente entregar Thurvald para seus perseguidores... mas ele é inocente. Thurvald é um metamorfo (um leopardo da neve) — sua tribo desconfia desse segredo, mas o Povo do Sangue Negro já o descobriu. Os cultistas de Malar tentaram recrutá-lo de livre e espontânea vontade, mas falharam; então, eles mataram o xamã da tribo e incriminaram Thurvald. Eles planejam deixar que a tribo do Leão Negro inflija uma justiça dura ao criminoso para depois resgatá-lo à beira da morte.

Thurvald sabe que foi incriminado e conhece os adoradores de Malar responsáveis. Para provar a inocência de Thurvald, os heróis precisam encontrar o verdadeiro assassino e expor sua culpa.

Oportunidades Gigantes: Taern Chifre-Lâmina, o novo Alto Mago de Lua Argêntea, percebe a chegada de gigantes aos Pântanos Eternos como uma chance de pacificar o limite ocidental das Fronteiras. Lua Argêntea procura agentes para entrar nos Charcos, identificar e contatar os gigantes mais ordeiros e poderosos da área, e tentar forjar alguma aliança para reduzir a ameaça dos gigantes a Lua Argêntea e a Nesmé, a oeste.



Gerti Orelsdottr

Gerti Orelsdottr

Gigante do frio; Clr5 de Auril/Cdr4: ND 18; Giganta (Grande — Frio); DV 14d8+70 mais 5d8+25 mais 1d8+5; 190 PV; Inic +0; Desl. 12 m; CA 22 (toque 9, surpresa 22); Corpo a corpo: machado Enorme +21/+16/+11 (dano: 2d8+13/x3); ou à distância: rocha +13/+8/+3 (2d6+9); Face/Alcance 1,5 m x 1,5 m/3 m; AE Fascinar mortos-vivos 5/dia, atirar rochas (incremento de distância 36 m); QE Subtipo frio, visão no escuro 18 m, benefícios de nível épico, apanhar rochas; Tend. CM; TR Fort +20, Ref +5, Von +13; For 29, Des 10, Cons 21, Int 14, Sab 16, Car 14. Altura 4,20 m.

Perícias e Talentos: Concentração +9, Conhecimento (religião) +3, Cura +6, Diplomacia +4, Escalar +13, Esconder-se –4, Identificar Magia +9, Observar +8, Ofícios (alvenaria) +16, Saltar +13; Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Ofícios [alvenaria]), Inscrever Runas, Separar, Trespassar Aprimorado, Trespassar.

Benefícios de Nível Épico: Três níveis efetivos de conjurador de runas (incluídos no total acima).

Pertences: Braçadeiras da armadura + 4, broche do poder (igual a uma pérola do poder, 5º nível), botas da velocidade, colar das runas (costuma armazenar 4 runas de *curar ferimentos críticos* e 2 *reviver os mortos*).

Magias de Clérigo por Dia: 6/6/6/5/3/2. CD Base = 13 + nível da magia.

Domínios: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 10º nível), Tempestade (resistência à eletricidade 5).

Gerti, a filha do gigante da tempestade Jarl Orel, a Mão Cinza, venera Auril, a Donzela do Frio, uma divindade dominadora e opressiva. Ela deseja herdar a liderança da sua tribo como única descendente de Jarl Orel — sua força e seus aliados irão ajudá-la nesse sentido. Ela já adquiriu grandes poderes como clériga e ensina a magia rúnica aos clérigos das demais tribos, reunindo apoio em toda a região.

Gerti usa suas runas para guardar as passagens estreitas que conduzem às cavernas de sua tribo na Espinha do Mundo, criar objetos de cura para os guerreiros e caçadores e proteger os tesouros da tribo. Em função da sua sabedoria e habilidade para negociar, as tribos a convocam para resolver disputas entre si. Ela prega que os gigantes do frio são os escolhidos de Auril, pois somente eles, entre todas as criaturas que sobrevivem no frio, detêm os meios e a vontade que permite a veneração da Donzela do Frio.

Jarl, a Mão Cinza, está velho e morrerá em menos de dois anos. Quando Gerti assumir o manto da liderança, provavelmente organizará mais ataques contra as terras baixas ou tentará conjurar algum ritual mágico ao lado dos demais clérigos da sua raça nas montanhas, convocando um inverno de tempestades intransponíveis sobre a região próxima. Gerti é uma líder capaz e não evitará a aliança com outros tipos de gigantes se considerar que isso servirá às suas necessidades e a sua divindade.

Fronteiras Prateadas

Capital: Lua Argêntea
População: 1.090.800 (humanos 40%, anões 20%, elfos 20%, meio-elfos 10%, halflings 5%, gnomos 2%, meio-orcs 2%).
Governo: Confederação de lordes sob comando de Alustriel de Lua Argêntea
Religiões: Corellon Larethian, Helm, Lathander, Mielikki, Moradin, Mystra, Oghma, Selûne, Sune, Tymora
Importa: Armaduras, livros, itens manufaturados, cerâmica, especiarias, vinho
Exporta: Artefatos anões e élficos, peles, heróis, metais preciosos
Tendência: LB, NB, CB

Lua Argêntea é a Gema do Norte, uma metrópole erigida como um centro de aprendizado e um símbolo da grandeza que uma vez brilhou na capital élfica de Myth Drannor. Há três anos, a governante de Lua Argêntea, a Alta Senhora Alustriel, reuniu os regentes dos outros refúgios humanos, élficos e anões da Floresta Alta, a oeste dos Pântanos Eternos e ao sul das grandes montanhas. Depois de muito debate, os inúmeros fortes anões, povoados humanos e meio-elfos, e cidades humanas decidiram se aliar num pacto de defesa mútua, liderados por Alustriel, que deixou de ser a regente de Lua Argêntea para supervisionar a nova confederação das Fronteiras Prateadas.

Entre os membros atuais das Fronteiras Prateadas, incluem-se a Cidade Adbar, Cidadela Felbarr, Neve Morta, Maranheterna, Jalanthar, Salão de Mitral, Quaervarr, Lua Argêntea e Sundabar.

Vida e Sociedade

O povo das Fronteiras Prateadas é confiante, esperançoso e satisfeito. Todos vivem em uma terra grande e bela, com promessas de crescimento e prosperidade para as gerações futuras. Agindo com cuidado e respeito, os humanos esperam obter as riquezas das florestas e montanhas sem destruir o que tocam, aprendendo com os elfos e anões como viver em união com a terra em vez de moldá-la conforme seus desejos. Todas as pessoas são livres, têm direito a territórios privados e ninguém tem deveres ou privilégios negados a outros perante a lei. As Fronteiras Prateadas representam um sonho alcançado, uma chance de forjar uma Faerûn melhor, e todos, do mais pobre carpinteiro ao mais rico mercador citadino, pressentem o início de algo extraordinário.

Apesar disso, a nova confederação não é perfeita. Só porque os humanos, elfos e anões colocaram suas diferenças de lado em algumas poucas cidades do Norte, não significa que os bárbaros, orcs, gnolls, gigantes e dragões dessa paisagem desolada sintam vontade de se juntar a eles. Existem inimigos mortíferos da aliança de Alustriel e eles planejam a sua derrocada. As hordas orcs das montanhas elevadas se fortalecem novamente, preparando-se para a guerra. Os drows de Menzoberranzan são a ameaça das profundezas da terra. E, como na maioria dos outros locais de Faerûn, as ruínas de reinos antigos e os resquícios de desastres mágicos jazem sob as florestas e a neve do reino. Pestes e males inomináveis aguardam os tolos capazes de perturbá-las.

Os Novos Colonos

Na longa história de colonização das terras do Norte, poucos humanos civilizados ousaram estabelecer moradias permanentes fora de cidades e vilas protegidas, como Lua Argêntea e Maranheterna. Isso começou a mudar nos primeiros anos de paz oferecidos pela criação das Fronteiras Prateadas. Imigrantes de toda Faerûn se mudaram para as terras do norte, atraídos pela nova aliança que jurou resistir ao poderio dos orcs.

Para a surpresa dos cidadãos das Fronteiras Prateadas, entre os novos imigrantes estão soldados Zhentarim aposentados e suas famílias. Eles foram afastados do serviço ativo nas forças Zhent, acumularam ouro suficiente para comprar sementes, arados e alguns pedaços de terra e receberam ordens para se afastarem do Mar da Lua. A maioria sequer tentou discordar desse exílio forçado do Forte Zhentil, já que poucos desejam correr o risco de uma re-convocação de emergência. Pelo menos, essa é a história que contam aos cidadãos das Fronteiras Prateadas.

Os ex-Zhentarim se agrupam em comunidades recém-estabelecidas, entre 100 e 300 moradores. Eles sabem que as cidades das Fronteiras Prateadas não confiam neles. Mesmo assim, trouxeram suas famílias e os sonhos de uma vida melhor e tudo que pedem é o direito de contribuir para o desenvolvimento e a paz da região. As novas comunidades escolheram nomes simples como Novo Forte, Topo da Colina e Limite do Inverno, nomes calculados para soarem amigáveis, não ameaçadores. Como grupo, eles se batizaram de Vilas Livres. Em 1372 CV, a população das Vilas Livres contava com quase quatro mil cidadãos.

Cerca de um terço dos recém-chegados têm tendência maligna, cerca de 10% são bons, e o restante (mais de 50%) são neutros. O grau de envolvimento dos Zhentarim nas vidas dos recém-chegados ainda é desconhecido. Poucos refugiados envolveram-se passionalmente com a causa Zhent, mas agentes disfarçados, obrigações religiosas, conflitos antigos e líderes traiçoeiros podem levá-los a enfrentar os outros habitantes das Fronteiras Prateadas ou seus próprios companheiros.

Principais Características Geográficas

Genericamente, as Fronteiras Prateadas incluem as terras a oeste de Anauroch, a leste do Rio Surbrin e ao norte do Rio Rauvin. Vastas extensões de floresta e montanhas entre esses limites estão inabitadas e selvagens.

A Floresta Fria: Uma floresta de pinheiros, vidoeiros e abetos, intocada pelos colonos civilizados, a Floresta Fria abriga algumas das tribos Uthgardt, que nunca derrubam árvores vivas. Tigres da neve, orcs e ettins rondam a floresta.

A Floresta da Lua: Como uma benção, essa grande floresta ao norte de Lua Argêntea está livre dos orcs e outros goblinóides. Infelizmente, esse estado não está relacionado aos esforços dos rangers de Lua Argêntea, mas com os temíveis licantropos que habitam a parte norte da mata. Muitos desses seres maléficos são membros do Povo do Sangue Negro, uma seita de metamorfos e adoradores de Malar que abominam a influência da civilização.

Montanhas Inferiores: Lua Argêntea pode ser civilizada, mas seu povo nunca descansará, enquanto houver a necessidade de enfrentar as ondas anuais de monstros exauridos pela vida árdua dos montes nevados que tentam saquear as terras baixas. A passagem entre Lua Argêntea e Sundabar fica bloqueada quase seis meses por ano, em função de pesadas nevascas.

Montanhas Rauvin: Reinos goblins e covis de orcs infestam essas montanhas. O Rio Rauvin atravessa os picos em um desfiladeiro escarpado e enevoado. Uma trilha perigosa acompanha o desfiladeiro através da Passagem do Orc Morto até o lado norte das Rauvin, mas a maioria dos viajantes prefere o caminho que contorna as montanhas pelo leste, já que a passagem abriga uma tribo orc particularmente forte e agressiva.

Locais Importantes

O centro das Fronteiras Prateadas é o vale superior e inferior do Rio Rauvin. Percorrendo de quilômetros à sombra das Montanhas Inferiores e dos Pântanos Eternos, o Rauvin marca uma estreita faixa de civilização e segurança numa terra inóspita. Junto ao Rauvin, situam-se as fazendas e povoados que alimentam Lua Argêntea e Maranheterna, e suas águas frias e ligeiras transportam o comércio de Sundabar até Águas Profundas.

Poço de Beorunna: (Vila Grande, 2.139): O lar ancestral da tribo Uthgardt do Leão Negro, trata-se de um grande fosso que abriga o cemitério dos seus antepassados. A tribo mantém uma aldeia rústica nos arredores. Os Leões Negros abandonaram seus caminhos tradicionais e se estabeleceram para criar fazendas, rebanhos e caçar nas florestas próximas.

Cidadela Adbar (Cidade Grande, 19.962): Os anões que povoaram esse poderoso forte militar vivem no subterrâneo, em quilômetros de corredores retorcidos e pequenos. A cidadela na superfície é um dos vilarejos mais poderosos ao norte de Amn, e resistiu a quase uma centena de grandes ataques orcs ao longo dos séculos. Alcançar Adbar é uma tarefa árdua: as caravanas mercantes geralmente viajam através do Subterrâneo do Salão de Mitral ou Mirabar. E elas realmente chegam, para abastecer os anões com frutas e vegetais que crescem na superfície, em troca de metais ou itens de qualidade forjados por mãos anãs.

Os humanos e elfos descobrem que a Cidadela Adbar é um lugar difícil para relaxar: ela é muito apertada e fria, e o cheiro dos metais forjados (situados na parte superior, não nos subterrâneos onde os anões vivem) lembra aos elfos (pelo menos) das máquinas de cerco dos orcs.

Cidadela Felbarr (Cidade Pequena, 6.981): Uma antiga cidadela anã, presenteada aos humanos quando os anões recuaram para moradas mais profundas. Felbarr foi tomada por orcs há 300 anos. Rebatizada como Cidadela das Muitas Flechas por seus novos regentes, ela tornou-se um exemplo da capacidade de conquista dos orcs sobre os povos mais fracos do sul.

Séculos depois, em 1367 CV, uma imensa horda, que rumava para o sul em direção às cidades humanas, parou diante da cidadela orc, regida pelo chefe Rei Obould. Em vez de continuar sua marcha, a horda cercou seus companheiros da fortaleza. Depois de quatro meses de cerco, os invasores arrebentaram os portões e invadiram a fortaleza principal, mas uma poderosa companhia de anões atacou as duas tribos e arrancou a cidadela das presas orcs.

O Rei Emerus Coroa de Guerra (anão do escudo, LB, Gue16) assumiu o controle da cidadela e suportou o primeiro inverno rígido, até que um reforço de 600 anões do escudo conseguiu marchar do sul para se unir ao seu exército. Hoje, o povo de Emerus está bem estabelecido e determinado a não perder novamente sua fortaleza.

Enquanto isso, ao norte da Espinha do Mundo, Obould, que escapou da queda de sua cidadela, está reunindo forças para outro ataque às terras que outrora dominava. Ele está ciente do pacto de defesa mútua das Fronteiras Prateadas e está tentando determinar quais os pontos fracos da aliança.

Maranheterna (Cidade Grande, 21.388): Uma cidade murada de humanos, elfos, meio-elfos e halflings, Maranheterna é uma parada de caravanas de comércio e uma sólida aliada de Lua Argêntea. Seu Conselho de Seis Anciões faz parte da Aliança dos Lordes.

Maranheterna enfrenta ameaças de todos os lados. Os trolls que costumavam ocupar os Pântanos Eternos eram estúpidos e previsíveis, mas o mesmo não pode ser dito dos gigantes que os substituíram. Ao sul da cidade, as enormes árvores da Floresta Alta estão se aproximando cada vez mais de suas muralhas. O grande ente Turlang está expandindo a Floresta Alta para o norte, aparentemente para enterrar os resquícios do Forte Portão do Inferno, ao leste. Ninguém acha que derrubar as árvores seja uma boa idéia, mas os habitantes urbanos estão muito tensos sob a sombra dessas grandes árvores.

Jalanthar (Povoado, 314): Jalanthar é um agrupamento com cerca de 200 mateiros, caçadores e rangers que habitam as ruínas de sua antiga aldeia e uma rede de cavernas nas colinas. A primeira vista, os visitantes assumem que Jalanthar é uma comunidade moribunda, devastada por guerras contra os orcs. Isso não pode estar mais longe da verdade. Devido à necessidade e aptidão, os moradores locais tornaram-se excelentes rastreadores, guias e caçadores de orcs. Em vez de se restringirem aos seus laços de clã, todos os humanos da região cooperam na defesa, caça e magia do povoado. Os rangers de Jalanthar orgulham-se por serem requisitados em todas as Fronteiras Prateadas.

Salão de Mitral (Vila Grande, 4.991): Outrora, o Salão de Mitral foi a maior fortaleza de anões do escudo do norte. Há cerca de 180 anos, ele caiu perante um dragão das sombras chamado "Trêmulo Obscuro", libertado do Plano das Sombras sobre Faerûn quando os membros do Clã Martelo de Batalha cavaram fundo demais em busca de mitral. Trêmulo Obscuro matou todos os anões e se apossou do salão, auxiliado por seu séqüito de monstros sombrios e duergar. A situação só foi corrigida em 1376 CV, quando Bruenor Martelo de Batalha (anão do escudo, NB, Gue13) voltou do Vale do Vento Gélido para matar Trêmulo Obscuro.

Bruenor expulsou os duergar e retomou o salão, proclamando-se o Oitavo Rei do Salão de Mitral. Os anões do escudo de todo o norte, particularmente os jovens da geração da Benção do Trovão, marcharam para o lado de Bruenor para minerar mitral e terminar de limpar o Subterrâneo abaixo da fortaleza. O reaparecimento do Salão de Mitral fortaleceu as Fronteiras Prateadas ao fornecer para Lua Argêntea uma cidade irmã entusiasmada e um aliado sólido na guerra.

Quaervarr (Vila Pequena, 1.212): Um membro menor das Fronteiras Prateadas, Quaervarr é uma cidade florestal de humanos e meio-elfos. As pessoas de Lua Argêntea brincam com a vila, dizendo que vale a pela ter Quaervarr na aliança, nem que seja para preservar sua ótima taverna, o Cervo Assobiante.

Lua Argêntea (Metrópole, 31.073): A cidade de Lua Argêntea é um belo local de árvores ancestrais e torres altas, com adornos curvos em suas construções de pedra e jardins decorativos em cada canto e varanda. Montarias aéreas carregam cavaleiros nas alturas, a magia e o aprendizado são reverenciados, a música e o riso costumam ser ouvi-



Lua Argêntea

dos nas ruas, e a cidade possui lojas fascinantes, repletas de mapas, livros, itens mágicos menores e mercadorias fabulosas.

Mais ainda que Águas Profundas, Lua Argêntea foi construída sob o espírito da cooperação entre as raças. Humanos, elfos e anões mantêm suas moradias nas mesmas áreas da cidade, em vez de dividir espaços separados. Uma casa humana pode ser construída na base de uma árvore; os elfos utilizam a mesma árvore como suporte do corredor até sua casa central; e as cavernas subterrâneas são ocupadas pelos anões.

Lua Argêntea é considerada o maior centro de aprendizado e cultura do Norte. Ela é conhecida por seus músicos, sapateiros, escultores e artesões — assim como por seus magos, que se reúnem aqui numa quantidade superior a qualquer outra cidade da Costa da Espada, exceto Águas Profundas. Sozinha, a grandeza desses magos mantém afastada a Irmandade Arcana de Luskan e outros males do Norte — caso esses arcanos sumissem repentinamente, é provável que o Norte civilizado fosse devastado em sangue e ruínas.

Lua Argêntea ostenta um conservatório de música, uma grande biblioteca e muitas residências de nobres parecidas com castelos, assim como templos e santuários para divindades como Helm, Lathander, Mielikki, Milil, Mystra, Oghma, Selûne, Silvanus, Sune, Tymora e os deuses anões e élficos. A construção mais famosa talvez seja a Universidade de Lua Argêntea, uma escola de magia composta por diversos colégios anteriormente separados. As escolas-membro incluem o Colégio da Senhora (atendendo tanto feiticeiros quanto bardos), a Escola Miresk de Taumaturgia e Foclucan, uma lendária escola de bardos que foi reaberta (depois de um século inativa, devido a um ataque orc).

O exército local, Os Cavaleiros em Prata, conta com mais de 500 membros, que patrulham constantemente a cidade. Batedores e magos Harpistas os auxiliam e quando é necessário repelir hordas orcs, os conjuradores poderosos são reunidos para lutar ao lado dos soldados. Lua Argêntea também é protegida por inúmeras barreiras que detectam a presença de seres maléficos e o uso de magia em determinadas áreas. Mesmo os habitantes mais antigos conhecem pouco sobre as características do campo mágico permanente que intensifica, atrapalha ou mesmo anula algumas magias, posicionado de modo a resguardar o quadrante leste da cidade, perto do amplo mercado aberto. Certas partes do palácio (um local fortemente protegido a qualquer momento por magos de elite da Guarda Mágica) possuem uma Barreira Interior, que exige a posse de um símbolo para liberar a entrada.

A paz e a boa vontade da cidade devem-se à influência de poderosos magos locais e aos Harpistas. O povo de Lua Argêntea sente-se seguro — graças à vigilância dos magos e dos agentes treinados e criados por Alustriel.

Em 1369 CV, a Senhora Alustriel renunciou ao cargo de Alta Maga, entregando o Trono Prateado para Taern "Magia Trovejante" Chifre-Lâmina (humano, LB, Mag18). Alustriel é a Alta Senhora, ou Oradora das Fronteiras Prateadas, e lidera a liga de conselheiros.

Sundabar (Cidade Grande, 14.259): A área ao redor de Sundabar é ocupada apenas por mineradores obcecados, orcs desesperados e pelos cidadãos de Sundabar que deveriam pensar melhor. Essa cidade de duas muralhas foi construída para a guerra. O regente, Helm Amigo dos Anões (humano, NB, Gue10/Rgr5 de Mielikki) iniciou sua carreira como membro da Companhia Mercenária do Machado Sangrento, mas assumiu o comando dos mercenários e da cidade que escolheu tempos depois. Ele revelou-se um governante sábio, cobrando impostos justos do seu povo e usando a arrecadação para garantir a defesa da cidade contra invasões orcs, que ocorrem a cada dois ou três anos e param nas muralhas reforçadas de Sundabar. O Fogo Eterno, uma fenda vulcânica zelosamente guardada abaixo de Sundabar, é a origem de algumas das melhores armas mágicas de Faerûn.

História da Região

Assim como o resto de Faerûn, as Fronteiras Prateadas foram construídas sobre as ruínas de reinos que existiram há muito tempo. Nesse caso, os reinos do passado eram formados pelo antigo reinado élfico Eaer


A Espinha do Mundo
Caverna do Grande Verme
Castelo da Ilusão
Floresta Oculta
Masmorra da Morte
Salão de Mitral
Masmorra em Ruínas
Fonte dos Arautos
Floresta da Lua
Torre Solitária
Poço de Beorunna
Fria
Cidadela Adbar
Gelo Alto
Cidadela Felbarr
Montanhas Rauvin
Pedra Única
Quaervarr
Rio Vermelho
Estrada Adbar
A Bifurcação
Ascore
Estrada da Bifurcação
Neve Morta
Rio Mirar
Rio Rauvin
Rio Superrin
Rio Ruidoso
Rio Brilhante
Rio Serpente
Forte de Xanthari
Grunwald
Ninho dos Grifos
Branco Reluzente
Nesmé
Pântanos Eternos
Corrente Sorridente
Lua Argêntea
Passagem da Lua Argêntea
Sundabar
Passagem da Pedra Virada
Gruta de Morueme
Montanhas Inferiores
Jalânthar
Passagem da Lua
Floresta de Prata
Maranheterna
Rio Rauvin
Escudo Pétreo
Forte Portão do Inferno
Ao Gaztão
Cidadela das Brumas
Masmorra sem Nome
Anauroch
Escudo de Mornbryn
Colinas Surrin
Floresta de Turlan
Floresta Distante
Sela Longa
Rocha da Pedreira
Trombetas do Comando
Forte de Olostin
Árvore do Avô
Porto Élfico
Rio Delimbiyr
A Grande Estrada
Riacho da Trombeta
Trilha dos Pântanos Eternos
Forte de Noanar
Picos Perdidos
Floresta Alta
Atalho Noturno
Terras Arruinadas
Magiagard
Yartar
Triboar
Colinas Dessarin
Cachoeiras Dançantes
Salões dos Quatro Fantasmas
Rio Sangue do Coração
Estradas Negras
Ponte de Pedra
Ponte Ocidental
Beliard
Montes Estelares
Cavernas Infindáveis
Karse
Floresta Átroz
Floresta da Laula do Cisne
Charneca Solitária
Colinas Manto Carmesim
Colinas Larício
Larício Vermelho
Taverna Armador de Barcas
Floresta Ocidental
Kheldell
Aldeia Amphail
Campos Dourados
Uluvin
Fortaleza dos Nove
Orlbar
Llorkh
Rio Corrente Cintilante
Água Ruidosa
Trilha da Passagem da Aurora
Zelbross
Floresta Sul
Ruínas de Dekanter
Rio Dessarin
Casa de Pedra
Escada Arruinada
Secomber
Rio Murmúrio
Masmorra do Murmúrio
Lago Alta Estrela
Salões do Martelo
Sala do Martelo
Águas Profundas
Floresta Ardeep
Colinas Caídas
Rota Delimbiyr
Rio Ardeep
Charcos Elevados
Pântanos de Chelimber
Castelo Dunkappler
Evereska
Batalha dos Ossos
Vau da Adaga
Vazio Sorridente
Floresta das Brumas
Pântano dos Lagartos
Caminho do Comércio
Colinas das Serpentes
Rio Raio de Sumbrer
Rio Sinuoso
0
120
Km

lann, outrora estabelecido na Floresta Alta, pelo reino anão de Delzoun, abaixo de Ascore, e pelo império humano de Netheril. Nenhum deles ocupou toda a região que agora é considerada parte das Fronteiras Prateadas, mas seus povoados e limites sobrepuseram diversas áreas desse local.

A cidade de Lua Argêntea é o coração das Fronteiras Prateadas e a melhor esperança do Norte. Fundada em um solo sagrado para as divindades da natureza Mielikki e Lurue, o Unicórnio, ela cresceu ao redor da Taverna Lua de Prata. Os bosques abençoados ficavam próximos ao Vau de Lua Argêntea, onde o Rio Rauvin é raso e podia ser atravessado no verão ou facilmente coberto por uma ponte que permitiria a travessia durante o ano todo.

A Aldeia de Prata cresceu e se transformou na cidade de Lua Argêntea em 637 CV, quando o primeiro grupo de muralhas foi completado. Então, o primeiro dos doze Alto Magos que governariam a cidade foi eleito. Ecamane Prata Genuína e seus nove aprendizes fundaram uma escola e uma biblioteca e passaram a educar os guerreiros, caçadores, lenhadores e pescadores locais. A partir desse dia, inúmeros Altos Magos buscaram transformar Lua Argêntea na "Myth Drannor do Norte", um símbolo de cultura, aprendizado, sofisticação e harmonia racial.

Alustriel tornou-se a primeira Alta Maga de Lua Argêntea a ser escolhida pelo povo com unanimidade, e reinou de forma justa e durante um longo período até 1369 CV. Ela renunciou e apontou Taern Chifre-Lâmina como Alto Mago, e começou a criar um novo reino ao Norte da Costa da Espada, assumindo Lua Argêntea como sua capital. Atualmente, a cidade é um local rico, sofisticado e excitante para se viver, realmente a Gema do Norte.

Intrigas e Rumores

Os aventureiros vêm para as Fronteiras Prateadas para lutar em prol da civilização, eliminando covis de monstros, limpando ruínas perigosas e expulsando os invasores orcs de volta para suas cavernas nas montanhas. No entanto, o crescimento e a prosperidade de Lua Argêntea trouxeram novos inimigos — os mercadores e lordes orgulhosos de cidades como Luskan e Yartar estão ficando cada vez mais invejosos das riquezas que atravessam as Fronteiras Prateadas.

Ações Sombrias em Ascore: A cidade anã arruinada de Ascore, na fronteira de Anauroch, foi a entrada para o reino de Delzoun, um rico porto marítimo no Mar Estreito, atualmente destruído. Uma expedição da Cidade Obscura montou um acampamento temporário nas ruínas, repelindo os aventureiros que buscam explorar a antiga cidade anã. Um sobrevivente de uma dessas companhias afirmou que um poderoso arquimago lidera a operação dos vultos, que parece concentrada em um estranho lago de sombra liquefeita, rodeado por 13 estruturas piramidais suspeitas. O que os vultos desejam? O que eles podem libertar caso atinjam seu objetivo?

Emissário Perdido: Duas dezenas atrás, um mago escoltado por quatro rangers de Maranheterna foi para a Floresta Alta, na esperança de conversar com Turlang a respeito do avanço das árvores em direção as muralhas de Maranheterna. Todo o contato com o mago se perdeu, apesar das magias de adivinhação indicarem que o mago, pelo menos, continua vivo. Será que o emissário arcou com o preço de levar más notícias ou foi atacado por outros perigos na floresta?

Rei obould muitas flechas

Orc; Bbr5/Gue4: ND 9; humanóide Médio (orc); DV 5d12+10 mai 4d10+8; 87 PV; Inic +5; Desl. 12 m; CA 17 (toque 11, surpresa 17) Corpo a corpo: *espada larga flamejante +1* +15/+10 (dano: 2d6+9 mais 1d6 por fogo; dec. 17-20/x2); ou à distância: arco curto +10/+ (1d6/x3); QE: Visão no escuro, ler e escrever em Orc e Comum, fúri 2/dia, esquiva sobrenatural (Bônus de Des na CA, não pode ser flan queado); Tend. CM; TR Fort +10, Ref +3, Von +3; For 18, Des 12, Con 14, Int 13, Sab 12, Car 10. Altura 1,98 m.

Perícias e Talentos: Blefar +2, Diplomacia +2, Escalar +8, Intimi dação +5, Natação +6, Observar +4, Ouvir +3, Saltar +9, Senso de Dire ção +3, Sentir Motivação +3, Sobrevivência +4; Adaptação a Luz d Dia, Ataque Poderoso, Especialização em arm (espada larga), Foco em Arma (espada larga) Iniciativa Aprimorada, Sucesso Dec sivo Aprimorado (espada larga) Trespassar.

Qualidades Especiais: Fúri (Ext): Durante sua fúria, o Re Obould possui os seguinte valores em substituição ao apresentados acima: 105 PV CA 15 (toque 9, surpresa 15) Corpo a corpo: *espada larga flame jante +1* +17/+12 (dano: 2d6+12 mai 1d6 por fogo; dec. 17-20/x2). T Fort +12, Von +5; For 22, Con 18. Perícias: Escalar +10, Nata ção +8, Saltar +11. A fúria dur 7 rodadas; depois desse perío do, o orc fica fatigado.

Pertences: espada larg flamejante +1, peitoral d aço +1, botas do inverno coroa das bolas de fog (idêntico ao *colar das bola de fogo* com 4 bolas de fog de 3d6).



Rei Obould Muitas Flechas

Obould estava fadado um grande destino entre se povo. Mais esperto e intuit vo que a maioria do membros da sua espéci ele cumpria missõ para seu chefe e par os clérigos da trib antes de matar o chefe assumir o controle. E enfrentou desafiantes se sofrer ferimentos maiores que algumas cicatrizes imponentes. Habil doso nas artes da guerra e capaz de ferocidade incrível, Obould é u inimigo temível em batalha. Ao longo dos anos, ele subjugou outra tribos e agora comanda um exército treinado com mais de dois m guerreiros orcs, assim como as esposas e filhos desses soldados.

Obould possui quatro esposas e oito filhos, que estão se aproximand da idade adulta. Ele aguarda o momento em que terá de enfrentar u dos seus filhos para defender o trono e já está pronto para fazê-lo. S único medo é que depois de sua morte, eles lutem entre si e toda a s obra desapareça. Para impedir isso, ele treina constantemente seus gue reiros e pretende assumir o controle das terras baixas ao sul da Espinh do Mundo. Seu império orc ideal seria grande o bastante para ser di dido entre cada um dos filhos remanescentes — assim seu legado sob viveria. A guerra aponta no horizonte do Norte de Faerûn, lidera por um bárbaro atento com uma espada flamejante.

O Norte da Costa da Espada

Capital: Nenhuma
População: 660.960 (humanos 65%, anões 10%, orcs 8%, meio-orcs 5%, elfos 4%, halflings 4%, gnomos 2%, meio-elfos 1%)
Governo: Diversas cidades-estado
Religiões: Quase todas
Importa: Livros, produtos manufaturados, itens mágicos, carvão, cerâmica, especiarias
Exporta: Gemas, itens de couro, mercenários, objetos de Inverno Remoto, metais preciosos, lenha
Tendência: Todas

Uma região de montanhas costeiras, florestas e cidades cobertas com a fumaça das caldeiras, o Norte da Costa da Espada é dominado por Águas Profundas no seu limite mais ao sul (a Cidade dos Esplendores está detalhada numa seção separada, a seguir). A Aliança dos Lordes, uma liga dispersa de governantes com ideologias semelhantes e liderada por Águas Profundas, agrega as cidades boas e os pequenos vilarejos do vale Dessarin. A Irmandade Arcana de Luskan e a insidiosa Sociedade do Kraken se opõem a esses esforços, tentando controlar a área por meio da magia, da espada e do comércio.

Principais Características Geográficas

Entre Águas Profundas e a Espinha do Mundo jaz uma área triangular, ao longo da costa do Mar das Espadas, com cerca de 1.100 km de norte a sul e quase 320 km de leste a oeste, na sua extensão máxima. No extremo ocidental da Espinha do Mundo situa-se o Vale do Vento Gélido, a terra habitada que fica mais ao norte dessa parte de Faerûn, entre o Mar do Gelo em Movimento e a Geleira Reghed. A Longa Estrada, de Águas Profundas a Mirabar, define o limite oriental do Norte da Costa da Espada.

Floresta Ardeep: Localizada a um dia de cavalgada das muralhas de Águas Profundas, Ardeep era a morada de alguns elfos da lua, capazes de lembrar da época que sua mata se estendia até a Floresta Alta e além. Alguns vestígios do poder élfico ainda permanecem nas florestas e as criaturas malignas não se sentem confortáveis entre os imensos exemplares de folha azul, copa de sombra e bizárvores do local.

Lagoa dos Cadáveres: Séculos atrás, milhares de guerreiros humanos, anões e élficos morreram nesse pântano de água salgada, sob as espadas de um exército orc invasor. Depois das hordas de bullywugs, sivs, homens-lagarto e dos dragões gêmeos Voaraghamanthar e Waervaerendor, a situação da lagoa mudou de péssima para terrível. Atraídos pelas histórias de tesouros afundados em castelos semi-submersos, diversos grupos de aventureiros continuam visitando, sempre retornando com menos integrantes.

Floresta de Inverno Remoto: Essa floresta encantada, a leste da cidade de Inverno Remoto, é eternamente aquecida pelo Rio Inverno Remoto que flui do vulcão adormecido no Monte Hotenow. Os humanos, e até mesmo os orcs, temem a floresta e costumam evitá-la.

Ao contrário das outras florestas com reputação perigosa, essa raramente abriga grandes monstros ou forças malignas — o desconforto que assola os estrangeiros na Floresta de Inverno Remoto advém parcialmente da terrível antecipação do sofrimento que a floresta *poderia causar* se desejasse.

O Mar do Gelo em Movimento: Vários blocos de gelo ártico giram ao redor de protuberâncias rochosas no Mar sem Rastros. Os blocos abrigam tribos orcs, animais e outras criaturas que podem ou precisam sobreviver no frio.

Locais Importantes

Muitas estradas e trilhas atravessam esse canto de Faerûn. Poucas delas são inteiramente seguras. O banditismo e os assaltos ameaçam os viajantes, especialmente nas partes mais isoladas da estrada.

Campos Dourados (Cidade Pequena, 7.988): Tolgar Anuvien de Águas Profundas (humano, NB, Clr16/Dis de Chauntea) fundou essa cidade há treze anos, como uma abadia para sua divindade. Sob sua cuidadosa administração, os Campos Dourados tornaram-se uma região de fazendas fortificadas que abrangem mais de 80 quilômetros quadrados — de longe, a maior extensão territorial de uma cidade do Norte.

Ao contrário dos grandes campos de Amn e Sembia, que buscam apenas o lucro, os Campos Dourados são um ato contínuo de devoção a Chauntea. Águas Profundas e as outras cidades do Norte dependem dos Campos Dourados para obter sementes e produtos. Tolgar admite aventureiros e forja alianças com poderosos magos para se defender das invasões bárbaras, ataques orcs ou coisas piores.

Vale do Vento Gélido (Confederação, 10.436): Esse vale é o assentamento humano situado mais ao norte de Faerûn, abaixo das grandes geleiras e do Mar de Gelo. O Vale do Vento Gélido é um conjunto de dez vilas e aldeias, povoadas por antigos nômades, bárbaros da tundra, rangers, artífices habilidosos, pescadores do gelo, anões que viviam abaixo do gelo e mercadores dispostos a enfrentar o clima severo para conseguir o marfim e as gemas inexistentes no sul. Renas, ursos polares, alces e yetis são mais abundantes que as pessoas. Felizmente, os dragões brancos não são muito numerosos — mas qualquer quantidade de dragões é um perigo inigualável.

Luskan (Cidade Grande, 14.173): Também conhecida como a Cidade das Velas, Luskan é uma das cidades dominantes da parte norte do Mar das Espadas. Ela é povoada pelos Nortistas de Ruathym, sendo que a maioria deles atuou como pirata no passado. Um conselho de cinco Altos Capitães, todos ex-lordes piratas, governa a cidade, mas o poder legítimo está nas mãos da sociedade arcana e maligna chamada Irmandade Arcana. Esse grupo evita conflitos com Águas Profundas e Amn, preferindo escolher cidades menores e mercadores que não conseguem se defender sozinhos.

Em 1361 CV, a população de Luskan conquistou a ilha original dos Nortistas Ruathym. Eles foram obrigados pela Aliança dos Lordes a recuar; hoje, eles guardam tanto rancor dessa perda que fecham os olhos quando os corsários que aportam em suas águas atacam os carregamentos de Águas Profundas.

Mirabar (Cidade Pequena, 10.307): Mirabar é o centro de mineração da Costa da Espada. Os anões do escudo do local vivem nos subterrâneos para supervisionar suas oficinas. Os humanos da superfície cooperam com os anões para lidar com a mineração, transportar os minérios para o mercado e defender a cidade contra ameaças mágicas. O regente nominal de Mirabar é um marchion hereditário, mas o poder real é empunhado por uma assembléia chamada Conselho das Pedras Faiscantes, um grupo de anões e humanos que se encontra uma vez por ano para determinar as quotas de produção e se devem ou não ameaçar os clientes atuais com produções reduzidas.

Inverno Remoto (Cidade Grande, 23.192): Uma cidade murada de humanos e meio-elfos, Inverno Remoto é cultural sem ser arrogante, agitada sem ser gananciosa, e encantadora sem ser esquisita. A cidade é mais famosa por seus produtos forjados por mestres artesões: lâmpadas de vidro multicoloridas, relógios d'água de precisão e jóias excelentes. Ela também é conhecida por seus jardins, aquecidos pelas águas sobrenaturalmente quentes do Rio de Inverno Remoto. Os jardins preenchem os mercados de frutas no verão e alentam o inverno com flores.

As três maravilhas arquitetônicas da cidade são suas pontes: a Golfinho, o Wyvern Alado e o Dragão Adormecido. Cada ponte é detalhadamente entalhada com a forma da criatura que lhe deu seu nome. Inverno Remoto e seu governante, o Lorde Nasher Alagondar (humano, LB, Gue7/Cmp4 de Tyr) quase sempre se aliam a Águas Profundas contra Luskan e os orcs.

Ponte de Pedra: Esse arco maciço de pedra, com 1,5 km de extensão e 30 m de largura, alcança 45 metros de altura enquanto seus arcos atravessam o Rio Dessarin. As maciças estátuas de pedra de quatro anões, dois em cada ponta, têm 15 metros de altura cada e sustentam a ponte. Os anões a construíram há 500 anos para criar um caminho sobre o rio, imune a qualquer enchente. A magia da ponte mantém o Dessarin no lugar: não importa o quanto o rio serpenteie e altere seu

urso, ele sempre atravessa a Ponte de Pedra exatamente no mesmo onto. Os anões dizem que a Ponte de Pedra sobreviveu a milhares de erremotos, enchentes e batalhas porque é sagrada para Moradin.

História da Região

A história do Norte da Costa da Espada gira em torno do desaparecimento das antigas raças inumanas e do estabelecimento de Águas Profundas e das cidades Nortistas (a história de Águas Profundas será discutida na próxima seção). O primeiro grande reino a ascender nessa parte do mundo foi Illefarn, um reino de elfos e anões que existiu há milhares de anos. As primeiras masmorras abaixo do Monte Águas Profundas foram construídas por esse povo.

Illefarn foi contemporânea de Netheril e sobreviveu à sua queda, existindo até a partida dos regentes élficos para o Encontro Eterno, algumas centenas de anos antes do início do Cômputo dos Vales. Depois da queda dos grandes reinos, os humanos migraram para essas terras e construíram cidades livres, vilas e fortalezas junto ao vale dos rios e nas enseadas. Os primeiros navios Nortistas aportaram na região durante os últimos anos do império Illefarn. Os Nortistas colonizaram a ilha de Ruathym e se espalharam por todas as ilhas nos mares do norte. Outros migraram ainda mais para o norte, passando pela Espinha do Mundo, tornando-se os fundadores do Vale do Vento Gélido.

No rastro da queda de Earlann, no século IX CV, os elfos, anões, Nortistas e netheresses descendentes de Chifre Ascal formaram Phalorm, o Reino das Três Coroas, numa tentativa de espelhar as conquistas de Myth Drannor, ao leste. Ele durou apenas um século, antes de ser eliminado pelas hordas orcs. Seu sucessor, o Reino do Homem teve uma existência ainda mais curta. A civilização perdeu o controle dessa região até Águas Profundas crescer o suficiente para expulsar os orcs para a Espinha do Mundo. A cidade de Luskan foi fundada nas ruínas do reino orc de Illuskan, e as cidades do vale Dessarin — Triboar, Sela Longa, Secomber, entre outras — também foram estabelecidas.



Drizzt Do'Urden

Junto com a prosperidade e a civilização, vieram novas ameaças. Nenhuma horda orc foi capaz de eliminar as cidades dessa região, mas forças poderosas conspiram para controlar essa área através de outros meios.

Intrigas e Rumores

A Irmandade Arcana torna-se cada vez mais agressiva a cada ano, ameaçando completamente Mirabar e Inverno Remoto. Dez anos atrás, a Aliança dos Lordes ameaçou lutar para impedir a conquista de Luskan sobre Ruathym, mas poucos líderes da área desejam embarcar numa cruzada sangrenta e dispendiosa em favor dos chefes piratas de Ruathym.

Resgate de Fogo: Alguma coisa está matando os elementais do fogo que vivem abaixo do Monte Hotenow, na Floresta de Inverno Remoto. Geralmente, os humanos e elfos não ligam para a vida e morte dos extra-planares do Plano Elemental do Fogo, mas os vilarejos precisam do calor sobrenatural que flui pelo Rio de Inverno Remoto, advindo de sua travessia da morada dos elementais sob o Monte Hotenow. Se todos os elementais do fogo partirem, o rio congelará completamente e o inverno finalmente chegará em Inverno Remoto.

Os Tentáculos do Kraken: Semmonemily (doppleganger, NM, Fet12) está ocupado na subversão da cidade de Yartar, unindo duas organizações muito diferentes — as Mãos de Yartar, a fragmentada guilda de ladrões da cidade, e um poderoso clã de homens-ratos liderados por Nalynaul, o Enrugado, um perspicaz lich ilitide. Semmonemily planeja assassinar o Barão da Água, Belleethe Kheldorna, e assumir seu lugar, transformando as Mãos de Yartar nos regentes secretos da cidade, mas a Sociedade do Kraken também o manipula em segredo.

Drizzt Do'Urden

Drow; Gue10/Bbnl/Rgr5 de Mielikki: ND 18; humanóide Médio (elfo); DV 10d10+20 mais 1d12+2 mais 5d10+10; 124 PV; Inic +9; Desl 12 m; CA 23 (toque 14, surpresa 19); Corpo a corpo: *cimitarra congelante +3* +17/+12/+7/+2 (dano: 1d6+6 mais 1d6 por frio; dec. 18-20/x2) e *cimitarra defensora* +2 +16/+11 (dano: 1d6+4; dec. 18-20/x2); QE Traços raciais de drow, inimigo predileto (goblins +2, bestas mágicas +1), cegueira sob a luz, fúria, habilidades similares a magia, RM 27; Tend. CB; TR Fort +15, Ref +9, Von +7; For 13, Des 20, Cons 15, Int 17, Sab 17, Car 14. Altura 1,63 m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +9, Cavalgar +7, Conhecimento (natureza) +5, Escalar +8, Esconder-se +13, Furtividade +15, Observar +15, Ouvir +20, Procurar +13, Saltar +8, Senso de Direção +5, Sobrevivência +8, Usar Cordas +7; Ambidestria, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Combate com duas Armas Aprimorado, Mobilidade, Saque Rápido, Rastrear, Estilo das Espadas Gêmeas, Combater com duas Armas, Foco em Arma (cimitarra), Especialização em Arma (cimitarra).

Qualidades Especiais: Traços Raciais de Drow (Ext): +2 de bônus racial nos testes de Vontade contra magias e habilidades similares a magia. Visão no escuro 36 m. Cegueira sob a Luz (ext): exposições súbitas a luz intensa (como a magia *luz do sol*) cegam o drow durante uma rodada. Além disso, ele sofre –1 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque, resistência e testes enquanto estiver agindo sob luz intensa. Fúria 1/dia (Ext): Durante sua fúria, Drizzt possui os seguintes valores em substituição aos descritos acima: 156 PV; CA 21 (toque 12, surpresa 17); Corpo a corpo: *cimitarra congelante +3* +19/+14/+9/+4 (dano: 1d6+8 mais 1d6 por frio; dec. 18-20/x2) e *cimitarra defensora* +2 +18/+13 (dano: 1d6+4; dec. 18-20/x2); TR Fort +17, Von +9; For 17, Cons 19. Perícias: Escalar +10, Saltar +10. A fúria dura 7 rodadas; depois disso, Drizzt ficará fatigado. Habilidades similares a magia: 1/dia — *globos de luz, escuridão, fogo das fadas*:. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 16º nível.

Magias Preparadas: (1; CD base = 14) 1 — *detectar animais ou plantas.*

Pertences: Cota de malha élfica +4, morte gélida *(cimitarra do frio +3),* corisco *(cimitarra defensora +2), estatueta de incríveis poderes: pantera de ônix* (chamada Guenhwyvar, descrita a seguir)

Pantera de Ônix: Essa estatueta mágica invoca a pantera negra Guenhwyvar, uma companheira leal de Drizzt. Ela pode ser invocada uma vez por dia, durante um período de seis horas. Caso seja morta, ela retorna a sua forma de estatueta e não pode ser invocada durante 48 horas. Guen entende Comum e Subterrâneo e tem as seguintes estatísticas:

Guenhwyvar: Pantera; ND 5; animal Médio; DV 6d8+12; 39 PV; Inic. +4; Desl 12 m, escalar 6 m; CA 15 (toque 14, surpresa 11); Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d6+3), 2 garras +6 (dano: 1d3+1); AE Bote, agarrar aprimorado, rasgar 1d3+1; QE Visão na penumbra, faro; Tend. N; TR Fort +7, Ref +9, Von +3; For 16, Des 19, Cons 15, Int 6, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder-se +9*, Furtividade +12, Observar +6, Ouvir +6; Ataques Múltiplos, Acuidade com Arma (mordida), Acuidade com Arma (garra). +4 de bônus racial para Esconder-se e Furtividade, +8 de bônus racial para Equilíbrio, incluso nos valores acima. *Em áreas com vegetação alta ou densa, seu bônus de Esconder-se aumenta para +8.

Apesar da sua fama (ou infâmia) ascendente no Norte da Costa da Espada como um drow que vive na superfície, é mortífero em combate, luta com imensa agilidade e duas cimitarras mágicas, e invoca uma *pantera de ônix* da sua *estatueta de incríveis poderes* para lutar ao seu lado, Drizzt Do'Urden continua sendo um mistério.

Ele venera Mielikki e combate a própria cidade natal (Menzoberranzan), seus companheiros drows e todos que servem a Lolth. Entre seus amigos, ele inclui dois humanos do Norte (Wulfgar e Cattiebrie) e o anão Bruenor Martelo de Batalha (a quem ele ajudou na recuperação do Salão de Mitral). Ele matou dragões e matriarcas drows, desafiou demônios (Errtu) e poderes (Lolth), combateu o assassino mais mortífero atualmente em atuação em Faerûn (Artemis Entreri) e tenta forjar seu próprio destino na superfície.

Reflexivo e compreensível com as pessoas, Drizzt segue ideais elevados, mas não espera o mesmo dos outros. Sempre atento à traição e ao perigo, ele fala pouco, mas consegue ser polido (embora conciso) em suas negociações. Drizzt é um perfeccionista que almeja ser aceito em qualquer lugar ou grupo social, deseja fazer amigos em muitos locais, mas é assombrado pelos riscos que impõe sobre seus aliados devido à vigilância de Lolth e dos seus outros inimigos (em especial, Errtu e Entreri). Todos que o conhecem definem seu comportamento como "amargo".

Nas suas primeiras viagens na superfície, Alustriel o recebeu de forma tão calorosa e individual como faria com qualquer pessoa em necessidade, mas não ousou permitir sua presença abertamente em Lua Argêntea. Seus feitos conseguiram, lentamente, tornar Drizzt Do'Urden bem-vindo no Norte da Costa da Espada.

Águas profundas

População: 1.347.840 (humanos 64%, anões 10%, elfos 10%, halflings 5%, meio-elfos 5%, gnomos 3%, meio-orcs 2%)
Capital: Cidade de Águas Profundas (Metrópole, 132.661)
Governo: Oligarquia (Lordes de Águas Profundas, regentes meritórios anônimos)
Religiões: Todas, especialmente Deneir, Mystra e Oghma
Importa: Grãos, gado de corte, couro, minérios, lenha, mercadorias exóticas de todas as terras
Exporta: Cerveja, armas, tecido, móveis, mercadorias de couro, cerâmica, metais refinados, todos os demais tipos de produtos manufaturados
Tendência: Todas



Águas Profundas é a principal força cosmopolita de Faerûn. Ela se beneficia de um excelente porto, um governo sábio, um espírito tolerante e uma tradição mágica fundamental que geralmente produz magos bons mais poderosos do que os maus. Águas Profundas contém um exemplar (no mínimo) de qualquer coisa de Faerûn, mas não é uma mistura desorganizada — de fato, ela parece um lapidador, polindo as extremidades brutas dos indivíduos para que seus talentos brilhem ainda mais.

Seu apelido, a Cidade dos Esplendores, nunca é usado de forma sarcástica. O povo sabe que Águas Profundas é um local maravilhoso e a vida é melhor, ou pelo menos generosa, aqui. Os citadinos possuem um defeito notável: a tendência de achar que não existe nada de novo debaixo do sol; além disso, eles consideram todas as experiências humanas e inumanas como sua herança cultural em potencial. Esse defeito nem sempre é uma coisa ruim.

Vida e Sociedade

A Cidade dos Esplendores é inevitavelmente o local onde as coisas acontecem, um importante centro de comércio e intercâmbio. Os moradores locais aceitam isso como um fato e nunca pensam nos motivos que transformaram a cidade nesse foco mundial. Os astutos consideram Águas Profundas uma cidade de riqueza, onde os ricos se reúnem para negociar, e esses acordos geram fortunas com rapidez desconhecida nos países menores de Faerûn. As moedas são o fogo embaixo do caldeirão.

O caldeirão em si, e as colheres que o mexem, são os poderes locais, envoltos numa luta infindável por supremacia, lutando entre si em pequena e larga escala. Existem as guildas, nobres, mercadores, bandos de mercenários, autoridades da cidade, organizações criminosas, cidadãos individuais em busca do sustento diário e recém-chegados em busca de fortunas fáceis.

Algumas pessoas comparam a vida em Águas Profundas a um vinho que não conseguem parar de beber. Poderes de todos os tipos, desde cultos a grupos comerciais, passando por organizações de magos e regentes estrangeiros, mantêm um expediente sempre ativo de espiões e até mesmo assassinos. Apesar da Cidade dos Esplendores ter bastante espaço para qualquer um com dinheiro para gastar, ela também é um local onde cada momento privado é visto ou ouvido por alguém. Muitos moradores locais alugam salas secretas ou criam identidades falsas para evitar espiões inimigos.

Principais Organizações

Caso as organizações que mantêm Águas Profundas unida não sejam explicadas, a descrição de suas características geográficas e paisagens equivaleria a não encontrar a floresta, pois ela está escondida atrás das suas árvores.

Vigília da Cidade: Uma das tropas armadas sustentadas pela cidade do Castelo Águas Profundas, a Vigília atua como força policial. Os vigias utilizam uniformes verdes, pretos ou dourados. Eles são bem treinados e equipados com armaduras de couro, clavas e espadas curtas. Eles preferem resolver os conflitos através do diálogo a usar a força das armas, mas se a luta for inevitável, eles usarão suas trombetas para convocar reforços.

Guarda da Cidade: Assim como a Vigília, a guarda tem sua sede no Castelo Águas Profundas. Diferente da Vigília, a guarda é composta de soldados profissionais, responsáveis pela defesa da cidade, proteção dos portões e resguardo dos cidadãos e locais importantes. Os guardas usam cotas de malha ou bruneas e carregam espadas curtas e arcos curtos.

Guildas: Houve uma época que as guildas de mercadores e artífices controlavam a cidade. Águas Profundas quase não sobreviveu ao conflito. Atualmente, as guildas se concentram nos empreendimentos profissionais e comerciais relacionados aos seus produtos e (quase sempre) deixam a política a cargo dos Lordes. A guilda de ladrões de Águas Profundas, a Guilda de Xanathar, foi expulsa para o Porto da Caveira, muito abaixo da cidade.

Aliança dos Lordes: Os Lordes de Águas Profundas supervisionam um conselho que abrange os próprios, os regentes de outros poderes mercantes da Costa da Espada, além dos monarcas das cidades interiores cujos interesses assemelham-se aos objetivos de Águas Profundas.

Lordes de Águas Profundas: Um conselho de 16 membros que mantêm suas identidades secretas governa Águas Profundas. Os Lordes somente aparecem em público usando máscaras e protegidos magicamente contra adivinhações e outras formas de magia. Peiergeiron (humano, LB, Pal15 de Tyr), Protetor de Águas Profundas e Coman-

ante da Vigília, é o único Lorde Conhecido (desmascarado), e seu palá-io no centro do Castelo da Vigília é a sede do governo. A especulação as identidades dos outros lordes é um passatempo popular em Águas rofundas, mas todos concordam que eles são regentes competentes e ustos — muito além do esperado pela maioria das cidades, em especial quelas cujos governantes usam máscaras.

Ordem Vigilante dos Magistas e Protetores: Todos os magos e fei-iceiros precisam se alistar nessa pretensa guilda para conjurar magias m Águas Profundas. A adesão custa 40 PO, sem taxas anuais. Os mem-ros podem comprar componentes mágicos raros e alguns itens mági-os na Torre da Ordem, o quartel general da guilda.

Principais Características Geográficas

A extensão de Águas Profundas varia entre 50 e 60 quilômetros, mas cidade em si é sua principal característica. Ela é dividida em várias eções conhecidas como "distritos", cada um repleto de inúmeros pré-lios comerciais, residenciais, etc.

Distrito do Castelo: O Distrito do Castelo no centro da cidade inclui Monte Águas Profundas, seu castelo, o Palácio de Águas Profundas ocupado por Piergeiron) e as casas dos cidadãos mais abastados.

Distrito das Docas: Comparado ao resto da cidade, o Distrito das Docas é imundo, fedorento, precário e perigoso. Nas palavras do pró-rio Elminster, esse local é formado por "uma briga eterna que cobre cres inteiros, interrompida somente por pequenos prédios, casas omerciais intermitentes, um ou dois cachorros vagabundos e alguns uardas da vigília muito corajosos (capazes de garantir que o caos não e espalhará além das docas), todos chafurdando no fedor dos peixes podrecidos".

Distrito Norte: O Distrito Norte é primariamente a casa da classe nédia, nobres menores e pretensos mercadores.

Distrito Marítimo: O mais rico da cidade, o Distrito Marítimo abriga as famílias nobres. Ele possui ruas amplas, estátuas maravilho-as, lojas reluzentes e caras, e sua própria arena, o Campo do Triunfo.

Distrito Sul: Também conhecido como Cidade Caravana, o Distrito Sul serve como área de carga e descarga para as caravanas que atraves-sam os portões sul da cidade. O Sul, como ele é chamado pelos locais, é bem patrulhado pela Vigília da Cidade e está acostumado a fornecer aco-modações, informações, alimento e entretenimento aos recém-chegados.

Distrito Comercial: O bairro comercial de Águas Profundas nunca fecha de verdade e o trabalho só pára durante os festivais. Durante a noite, velas, lanternas, lâmpadas a óleo e *chamas contínuas* mantêm as ruas e as lojas do Distrito Comercial iluminadas, com funcionários que dormem de dia para atender os clientes noturnos. As principais guildas da cidade possuem suas sedes nesse Distrito, próximos aos negó-cios que controlam ou possuem.

Locais Importantes

A aventura aguarda em cada esquina de Águas Profundas ou num pas-seio curto para a Floresta Ardeep ou as Montanhas da Espada.

Castelo Águas Profundas: No alto do Monte Águas Profundas, essa grande fortaleza está repleta de poderosas catapultas, capazes de repe-lir os invasores que ousem atacar o porto. As vítimas mais recentes dos bombardeios foram os sahuagin, que atacaram em 1369 CV. Os quar-téis generais da Guarda e da Vigília da cidade ficam no Castelo Águas Profundas.

A Cidade dos Mortos: A Cidade dos Mortos, um enorme cemitério, fica aberta ao público durante o dia e fechada e patrulhada durante a noite. Os cidadãos e estranhos que desejam ocultar suas ações operam nas sombras das tumbas. Os túmulos possuem diversos níveis de prote-ção mágica — de fato, algumas delas são *portais* para outros planos, dimensões miniaturas incapazes de suportar vida, mas que servem como campos funerários para quantidades ilimitadas de nobres honra-dos e plebeus carinhosamente lembrados.

Nova Olamn: Umas das poucas escolas para bardos de Faerûn, Nova Olamn ocupa o local de um antigo palacete no topo do Monte Águas Profundas. Com um pouco de sorte, essa instituição recém-aberta conseguirá se equiparar às escolas de Lua Argêntea.

Montanha Subterrânea: Antes da fundação de Águas Profundas, um mago se estabeleceu no sopé do Monte Águas Profundas ao lado de sete aprendizes. Ninguém sabe a origem de Halaster Manto Negro, o Mago Insano, mas ele invocou e prendeu criaturas de outros planos para construírem sua torre.

As criaturas de Halaster — algumas que caçavam os humanos durante a noite — cavaram extensos túneis de armazenamento sob a moradia do mago. Com o tempo, os túneis alcançaram os grandes Salões Subterrâneos, antigas residências anãs do clã Melairkyn, desaparecido há muitas eras. Halaster erradicou os drows que infestavam os salões e mudou-se definitivamente para o subterrâneo, abandonando sua torre. Seus curiosos aprendizes, deixados na superfície, exploraram o covil inferior mas encontraram apenas armadilhas dotadas de magias poderosas (e mensagens enigmáticas, sugerindo o "poder verdadeiro" que aguardava mais abaixo). Um a um, conforme permitiam sua coragem e capacidade, os sete desceram em busca de seu mestre. Eles encontraram um estranho e perigoso labirinto, onde Halaster guardou seus tesouros, experimentos, mantimentos e seus itens mágicos e serviçais obrigatórios — mantidos a salvo (ele pensava) de espiões, ladrões e ataques.

À medida que o tempo passava e Águas Profundas crescia ao redor da base da montanha, as expedições de aventureiros armados para a fortaleza de Halaster aumentavam. Ele viajava através dos planos para obter monstros e deslocava suas operações cada vez mais fundo no interminável Subterrâneo. A Montanha Subterrânea se tornou um local de horrores, o lar de monstros terríveis. O próprio Halaster ficou mais velho, poderoso e insano.

O guerreiro Durnan (humano, NB, Gue18) e outros que exploraram a Montanha Subterrânea falam de riquezas, perigos e vastas passagens. Muitos desesperados por fortunas, entediados ou fugitivos desceram o poço da Taverna Durnan, o Portal do Desgosto. Alguns retornaram, ricos para toda a vida, e a ganância continua a atrair os aventureiros. Existem rumores que os Lordes de Águas Profundas sentenciam os criminosos à Montanha Subterrânea, para morrerem ou encontrarem alguma forma de liberdade.

Halaster, segundo contam, ainda ronda os doze níveis (e o dobro de sub-níveis) da Montanha Subterrânea, observando através de suas muralhas. Os Lordes de Águas Profundas ignoram os relatos de templos inteiros abaixo da cidade (em especial, o Passeio de Eilistraee) e mesmo de uma comunidade criminosa inteira nas profundezas, o Porto da Caveira. As cavernas marítimas estão conectadas por enormes guindastes aos rios da Montanha Subterrânea, permitindo que os capitães do mar contrabandeiem mercadorias dos (ou para os) drows e seres mais sombrios que habitam o terrível Porto da Caveira. Os Lordes proíbem a escravidão em Águas Profundas, mas não interferem quando raças inferiores são levadas ou trazidas por meio dessa rota.

Elminster descreveu a Montanha Subterrânea como "o mais famoso campo de batalha para ganhar a reputação de aventureiro veterano — e o maior cemitério de heróis de Faerûn".

Porto da Caveira (Vila Grande, 2.123): O gêmeo sombrio da alma brilhante de Águas Profundas, o Porto da Caveira é uma cidade subterrânea ligada à Montanha Subterrânea e ao próprio mundo Subterrâneo. Ele é vagamente tolerado pelos Lordes de Águas Profundas, porque a loucura e caos que ele abriga podem emergir à superfície e destruir a Cidade dos Esplendores. Os agentes de Águas Profundas monitoram a cidade enterrada e muitas vezes realizam missões no local, mas em geral evitam qualquer invasão direta, a menos que os moradores do Porto da Caveira planejem algo contra a superfície.

História da Região

No início, a tumultuada e agitada Cidade dos Esplendores, o mais animado e eclético centro comercial da Faerûn moderna, era um atracadouro estável junto à tempestuosa Costa da Espada, onde existiam poucas docas para navios. Um braço do Monte Águas Profundas protege uma baía de águas profundas que chegam até o litoral.

Durante a longa história desse local, muito se perdeu. Sabe-se que -1088 CV marcou o início do comércio anual da primavera e verão. As tribos lentamente povoaram e cultivaram a terra fértil — e inevitavelmente lutaram por ela. O mago Halaster chegou, construiu sua torre e a abandonou em troca da Montanha Subterrânea.

As tribos locais foram conquistadas e unidas por Ulbaerag Mão Sangrenta, que em seguida foi derrotado por Nimoar, o Atento, em 882 CV. Nimoar construiu uma moradia permanente, cercada por uma paliçada de madeira, onde atualmente situa-se o distrito norte de Águas Profundas, e o forte resistiu aos ataques piratas e tribais. Antes da sua morte, em 936 CV, Nimoar liderou seus guerreiros na Primeira Guerra dos Trolls, liberando as terras dos crescentes assentamentos de trolls e orcs, ao leste e ao norte. Depois "Os Senhores da Guerra do Forte" lutaram e pereceram na Segunda Guerra dos Trolls.

Em 952 CV, o mago Ahghairon se tornou conselheiro especial do Senhor da Guerra de Águas Profundas. Sua magia garantiu a eliminação definitiva dos trolls. A Cidade Livre de Águas Profundas cresceu em tamanho e riqueza e, sob a orientação sábia de Ahghairon, o Castelo Águas Profundas (até então uma simples fortaleza) foi construído. Ao longo das décadas, a riqueza e a prosperidade de Águas Profundas causaram orgulho aos seus governantes. Um deles foi Raurlor, que sonhava em fundar um "Império do Norte", tendo Águas Profundas como sua capital e ele no trono.

Em 1032 CV, Raurlor ergueu um exército para conquistar qualquer nação que ousasse impedir seu avanço. Ahghairon o desafiou na assembléia pública. Raurlor, enfurecido, atacou o mago com sua espada, mas este transformou a lâmina numa serpente, que picou e matou o Senhor da Guerra de Águas Profundas. Então, Ahghairon assumiu o trono e se proclamou o primeiro Lorde de Águas Profundas. Ele declarou que governaria como um igual, junto com Lordes mascarados de identidades desconhecidas, escolhidos entre os moradores locais de todos os estilos de vida.



Halaster Manto Negro

Ahghairon trouxe ordem para Águas Profundas, fundando a Guarda e a Vigília da Cidade. Ele governou por 200 anos; durante esse período, a cidade aumentou de tamanho e prosperou. Os distritos da cidade foram criados em 1035 CV, e as guildas em 1248 CV. A cidade expandiu diversas vezes suas muralhas e o fluxo de riqueza nunca parou ou diminuiu ao longo dos anos.

Em 1256 CV, a longevidade mágica de Ahghairon terminou e ele morreu. Um Conselho de Mestres de Guilda governou a cidade até a Guerra das Guildas de 1262, onde todos pereceram, exceto dois mestres. Esses dois nobres se proclamaram os Dois Lordes Magistrados. Durante seu governo, os Ladrões das Sombras se estabeleceram na cidade. O suborno e a corrupção tornaram-se comuns e a segurança pública somente existia na forma de guarda-costas de combate contratados.

Dois Lordes escondidos há muito tempo, Baeron e Shilarn, apareceram em 1273 CV e mataram os Dois Lordes Magistrados. Eles estabeleceram o sistema de justiça atual, com magistrados agindo como juízes. Os Ladrões das Sombras caíram na ilegalidade, Baeron se proclamou o Lorde Conhecido de Águas Profundas, e a quantidade oficial de habitantes registrados alcançou 100 mil.

Três anos depois, Baeron e Shilarn tiveram uma filha, Lhestyn, que se tornaria uma das maiores Lordes de Águas Profundas. No mesmo ano, a cidade alcançou seus limites atuais e a quantidade de Lordes aumentou para 16. Atuando como a Senhora Mascarada, Lhestyn conseguiu se infiltrar e expor os Ladrões das Sombras ainda em operação na cidade, erradicando seu poder.

Em 1302, os aventureiros Mirt e Durnan emergiram da Montanha Subterrânea como homens ricos. As histórias desses heróis se espalharam, atraindo outros que seguiram sua trilha para encontrar riquezas — ou a morte. Seis anos depois, Baeron e Shilarn morreram. Lhestyn tornou-se a Lorde Conhecida no lugar de seu pai e o Palácio de Águas Profundas foi construído.

Com a morte de Lhestyn, em 1314 CV, seu sucessor escolhido, Piergerion, virou o Lorde Conhecido. Seu governo continua até os dias atuais e ele está treinando sua filha, Aleena Estrela Paladina (humana, LB, Gue3/Mag12) para sucedê-lo. Khelben Arunsun e sua senhora, Laeral Mão Argêntea das Sete Irmãs, são heróis de Águas Profundas. A cidade sobreviveu a combates entre divindades em suas ruas, à destruição de Myrkul e a ascensão de Cyric e da nova Mystra. Apesar disso tudo, ela segue adiante, sempre tumultuada e servindo como fonte de excitação, vigor, novas empreitadas, fofocas e aventuras.

Intrigas e Rumores

Águas Profundas é o início e o fim de milhares de tramas e esquemas do Norte.

Desaparecimento: Os heróis são encarregados por um nobre elfo, chamado Saeval Baelythin, de encontrar seu sobrinho Nuvruil, um jovem e ambicioso mago. Lorde Saeval sabe que ele foi visto pela última vez em Águas Profundas e deseja que os heróis lhe entreguem uma mensagem crucial. Entretanto, ao chegar na cidade, os personagens descobrem que Nuvruil e sua companhia de aventureiros desceram para a Montanha Subterrânea há uma dezena e desde então não houve mais notícias deles. Encontrar Nuvruil na Montanha Subterrânea é, no mínimo, uma tarefa assustadora, mas se o jovem élfico estiver ferido ou aprisionado, os heróis podem ser sua última esperança.

Retorno do Exílio: Durante quase um século, os Ladrões das Sombras permaneceram banidos de Águas Profundas, mas os rumores insistem que uma nova guilda foi estabelecida no Distrito Comercial. Ladrões astutos e experientes, possivelmente com ajuda mágica, estão roubando as lojas da cidade, assustando os príncipes mercantes e assassinando os oficiais que forem inquisitivos demais. A população da cidade sussurra que os Ladrões das Sombras estão de volta, que a Guilda de Xanathar retornou da Montanha Subterrânea ou que uma guilda completamente nova surgiu para assumir sua vaga. A Vigília da cidade parece compactuar com a nova guilda, portanto os agentes do Lorde Conhecido estão contratando aventureiros em segredo para lidar com a guilda e expor suas operações.

Halaster Manto Negro

Humano Mag20/Aqm5/Epic5: ND 30; humanóide Médio (humano); DV 20d4+60; 128 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 19 (toque 19, surpresa 19); Corpo a corpo: toque +9/+4 (magia ou bordão); ou à distância: toque +14/+9 (magia); AE Habilidades de arquimago; QE Valores de habilidade aprimorados, benefícios de nível épico, habilidades mágicas, trincheiras na Montanha Subterrânea; Tend. CM; TR Fort +9, Ref + Von +18; For 9, Des 18, Cons 16, Int 24, Sab 22, Car 10. Altura 1,80 m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Alquimia +17, Concentração +28, Conhecimento (arcano) +32, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +27, Conhecimento (história da Montanha Subterrânea) +17, Conhecimento (local: Montanha Subterrânea) +22, Conhecimento (planos) +12, Conhecimento (religião) +17, Cura +8, Esconder-se +6, Espionar +22, Identificar Magia +34, Observar +24, Ofícios (criar

armadilhas) +17, Ofícios (lapidação) +12, Operar Mecanismo +12, Ouvir +9, Procurar +27, Profissão (herborista) +11, Senso de Direção +8, Usar Cordas +6; Acelerar Magia, Adiar Magia, Artesão Mágico (Criar Portal), Conjurador Pródigo, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Criar Portal, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia (Transmutação), Foco em Perícia (Identificar Magia), Iniciativa Aprimorada, Maximizar Magia.

Ataques Especiais Habilidades de arquimago — Alcance Arcano: As magias de toque de Halater têm alcance de 9 m. Fogo Arcano (Sob): Halaster pode conjurar qualquer magia como um raio de energia (alcance 150 m, dano 5d6 + 1d6 por nível de magia). Poder Mágico +2, Domínio dos Elementos: Halaster é capaz de preparar qualquer magia arcana que tenha os descritores [ácido], [frio], [fogo], [eletricidade] ou [sônico] utilizando outro elemento durante a conjuração. Por exemplo, uma *bola de fogo* poderia causar dano sônico. Maestria da Contra-Mágica: Quando Halaster anula qualquer magia que possa ser revertida, ela será totalmente refletida contra o conjurador original. As magias impossíveis de reverter são simplesmente contidas.

Qualidades Especiais: Valores de habilidade aprimorados: Halaster usou *desejos* para aumentar sua Inteligência e Sabedoria em 3 pontos (inclusos acima). Benefícios de nível épico: Halaster tem cinco níveis efetivos de arquimago (inclusos acima) +5 níveis de magia efetivos (inclusos abaixo). Habilidades mágicas: usando *permanência* e *desejo*, Halaster possui as seguintes habilidades contínuas: desloca-se completamente em *silêncio, passos sem pegadas, proteção contra flechas, visão da verdade*, caminha no ar como se estivesse em terra firme (como a habilidade de 12º nível de *montaria fantasmagórica*). Trincheiras da Montanha Subterrânea (úteis apenas quando Halaster estiver dentro da Montanha Subterrânea): Longevidade: Halaster não envelhece. Imagem Projetada: Halaster pode manifestar até 30 imagens projetadas de si em diferentes partes da Montanha Subterrânea (ele não precisa ter contato visual com elas, pode conjurar magias através delas e pode se transportar para o local de qualquer projeção como uma ação livre). Controle dos *portais*: Halaster sabe quando qualquer *portal* da Montanha Subterrânea foi utilizado. Ele pode ativar, desativar ou mudar o destino de qualquer *portal* da Montanha usando uma ação padrão.

Magias de Mago por dia: 4/6/6/6/6/5/5/2/4/3/1/1/1/1/1. CD Base = 20 + nível da magia, 22 + nível da magia para magias de encantamento e transmutação. Nível de conjurador: 25º.

Pertences: Anel de regeneração, anel de chifres (teletransporte 3/dia dentro da Montanha Subterrânea, anula *trancas arcanas* ou barreiras mágicas [exceto prismáticas] através do toque, age como um *anel da movimentação livre*, absorve todos os *mísseis mágicos* e qualquer efeito de eletricidade), 1d20 adagas voadoras (objetos animados alados, com +1 de bônus de melhoria), *manto dos olhos, anel de proteção +5*. Além desses itens que ele sempre carrega, Halaster tem caixas de itens mágicos espalhados na Montanha Subterrânea, contendo itens poderosos de vários tipos.

Halaster Manto Negro, o criador da Montanha Subterrânea, é ampla e adequadamente considerado um mago muito velho e poderoso... que também é absolutamente insano.

O velho mago é um especialista em talentos tão distintos como lapidação, engenharia e a criação e controle de monstros (vivos e mortos-vivos) de outros planos. Sua insanidade o faz gargalhar ou resmungar sozinho constantemente e ele parece incapaz de manter discussões e conversas por muito tempo. Entretanto, sua insanidade não impede que ele perceba ameaças ou perigos — ou se defenda com extrema velocidade e eficiência.

Halaster possui literalmente centenas de itens mágicos e quando está na Montanha Subterrânea (onde ele caminha "escondido nas paredes", usando sua própria rede secreta de passagens), ele pode comandar construções como golens, horrores de elmos e mãos rastejantes. Halaster também pode invocar magias de *contingência*, clones de si mesmo, truques e armadilhas da Montanha Subterrânea, incluindo um "*portal* portátil" capaz de transportá-lo (ou seus adversários) para outro lugar.

Os momentos de sanidade de Halaster na Montanha Subterrânea são raros, mas fora dela ele costuma ser lúcido. Nessas ocasiões, Halaster é cuidadoso, meticuloso, digno, frio e justo. Ele lembra as menores ofensas e auxílios e não tolera insolência — ele também tenta cumprir todas as suas tarefas, não importa a destruição ou sofrimento que causará no processo.

Os principais interesses do manto Negro incluem a coleção de novos monstros e magias. Contudo, depois de milhares de anos, existe pouco realmente "novo" para ele. Enquanto aguarda encontrar esses novos brinquedos, ele se diverte manipulando os eventos e a política de acordo com seus caprichos.



Mirt

Mirt

Humano; Gue8/Lad5: ND 13; humanóide Médio (humano); DV 8d10+24 mais 5d6+15; 108 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 22 (toque 14, surpresa 18); Corpo a corpo: *espada longa anti-constructos +2* +16/+11/+6 (dano: 1d8+8; dec. 17-20/x2) e *adaga congelante +1* +14 (dano: 1d4+3 mais 1d6 por frio; dec. 19-20/x2) AE Ataque furtivo +3d6; QE. Evasão, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural; Tend. CB; TR Fort +10, Ref +10, Von +9; For 18, Des 18, Cons 16, Int 14, Sab 18, Car 15. Altura 1,78 m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +8, Atuação (malabarismo) +3, Avaliação +6, Blefar +7, Cavalgar +11, Conhecimento (história: Águas Profundas) +7, Conhecimento (local: Águas Profundas) +7, Diplomacia +11, Escalar +11, Furtividade +8, Intimidar +7, Natação +10, Observar +5, Ouvir +7, Profissão (jogador) +9, Profissão (marinheiro) +9, Profissão (pescador) +9, Saltar +11, Sentir Motivação +9; Ambidestria, Combater com Duas Armas, Especialização em Arma (espada longa), Estilo das Espadas Gêmeas, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Liderança (15), Lutar às Cegas, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Tolerância, Vontade de Ferro.

Pertences: Camisão de mitral da camuflagem +4, espada longa anti-constructos +2, adaga congelante +1, anel da regeneração, periapto de resistência a venenos +4, Amuleto de Lorde (atua como um amuleto de proteção contra localização e detecção, além de permitir o acesso a áreas magicamente protegidas de Águas Profundas), *Elmo de Lorde* (disfarça a voz e atua como um *anel de escudo mental*), Manto de Lorde (disfarça magicamente o usuário, tornando-o idêntico aos demais Lordes de Águas Profundas).

Mirt, o Banqueiro, é um ladino velho, gordo e ofegante, considerado por muitos (com razão) um dos Lordes de Águas Profundas; ele fez fortuna na Montanha Subterrânea, depois de uma carreira intensa como general mercenário. Como Mirt, o Impiedoso, ou o Velho Lobo, ele fez muitos inimigos, em particular durante confrontos em Amn, Tethyr e Calimshan. Ele também conseguiu alguns bons amigos — o mais importante deles é o aventureiro Durnan.

Mais de um inimigo subestimou a agilidade e furtividade de Mirt por enxergarem apenas sua figura pública de fanfarrão bêbado espalhafatoso. Entretanto, apenas um forasteiro de Águas Profundas poderia desconsiderar sua astúcia e sua análise perspicaz dos indivíduos. Essas

qualidades o tornaram mais rico como investidor de negócios do que seria possível como mercenário ou aventureiro e caçador de tesouros.

Mirt é um Harpista e um Lorde de Águas Profundas, e tem um coração de ouro sob toda sua ostentação. Ele adora corridas de cavalo e lutas nas tavernas. Ele deseja sair de Faerûn com mais afinco que admite e as antigas histórias de suas aventuras indicam que talvez ele realmente possa fazê-lo.

Elaith "A Serpente" Craulnober

Elfo da lua Gue3/Mag9: ND 12; humanóide Médio (elfo); DV 3d10+6 mais 9d4+18; 63 PV; Inic. +8; Desl 9 m; CA 18 (toque 16, surpresa 14); Corpo a corpo: espada longa obra-prima +10/+5 (dano: 1d8+3; dec. 19-20/x2) e *adaga* +2 +11 (dano: 1d4+3; dec. 19-20/x2); ou à distância: *adaga* +2 +13/+8 (1d4+3; dec. 19-20/x2); QE Traços raciais élficos, visão na penumbra; Tend. NM; TR Fort +8, Ref +8, Von +10; For 17, Des 18, Cons 15, Int 16, Sab 16, Car 17. Altura 1,72 m.



Elaith Craulnober

Perícias e Talentos: Acrobacia +7, Cavalgar +7, Concentração +5, Conhecimento (história: Águas Profundas) +6, Conhecimento (local: Águas Profundas) +6, Equilíbrio +7, Escalar +6, Esconder-se +14, Identificar Magia +6, Natação +6, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +8, Profissão (cervejeiro) +6, Saltar +6, Senso de Direção +6, Sentir Motivação +6, Usar Cordas +7; Acuidade com Arma (adaga), Ambidestria, Combater com Duas Armas, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Estilo das Espadas Gêmeas, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas.

Qualidades Especiais: Traços Raciais Élficos: Imune a magias e efeitos de *sono*, +2 nos testes de resistência contra efeitos de encantamento, +2 nos testes de Ouvir, Procurar e Observar.

Magias por Dia: 4/5/5/4/2/1. CD base = 13 + nível de magia.

Grimório: 0 — todas; 1º — *animar cordas, ataque certeiro, compreensão de linguagens, escudo arcano, identificação, mãos flamejantes, míssil mágico, queda suave, sono*; 2º — *agilidade felina, arrombar, escuridão, invisibilidade, reflexos, suportar elementos, teia, vigor, visão no escuro*; 3º — *bola de fogo, dissipar magia, relâmpago, vôo*; 4º — *porta dimensional*; 5º — *cone de frio*. *Elaith prefere utilizar suas magias de nível elevado para conjurar bolas de fogo e relâmpagos* com o talento Elevar Magia.

Pertences: braçadeiras da armadura +2, manto élfico, adaga +2, anel do aríete: (25 cargas), *anel de proteção +2*, espada longa (obra-prima). Os rumores indicam que Elaith possui outros itens mágicos e grandes somas de dinheiro em vários locais ao redor de Águas Profundas, incluindo a *lâmina da lua* da sua família (uma poderosa relíquia élfica: uma espada mágica com muitas habilidades especiais).

Nascido de uma família nobre de Encontro Eterno, Elaith era o último de sua linhagem quando assumiu a *lâmina da lua* de sua família. Ela o rejeitou, mas não o matou de imediato. Desesperado, ele partiu para Águas Profundas no mesmo dia e nunca mais retornou a Encontro Eterno.

Ao chegar em terra firme, Elaith cedeu ao ódio frio e temperamento gélido que a *lâmina da lua* pressentiu nele. Interessado somente na própria riqueza e sobrevivência, Elaith acumulou uma reputação considerável na Cidade dos Esplendores. Histórias de taverna falam sobre diversas expedições aventureiras lideradas pelo elfo — em muitas delas, ele foi o único a retornar.

Recentemente, Elaith foi atingido por uma lâmina envenenada durante a recuperação de um artefato élfico roubado pelos Cavaleiros do Escudo. Enquanto morria, seus pensamentos se voltaram para sua pequena filha, Azariah, e seu possível destino após a morte do pai. Esse pensamento altruísta despertou o poder da *lâmina da lua*, curando-o. Ele guardou a relíquia em um local seguro, até que sua filha esteja pronta para assumi-la. Embora continue impiedoso e maligno, ele evita situações potencialmente letais e prefere contratar aventureiros para realizar seu serviço sujo. Seus contatos com todos os níveis da sociedade de Águas Profundas o mantêm atento a eventos incomuns.

Antigos Impérios

Herdeiros de reinos caídos que desafiaram os céus, o povo dos Antigos Impérios foi invocado para Faerûn há milênios e escravizado por magos. Com a ajuda de divindades estrangeiras, os antigos escravos se libertaram e povoaram as terras conhecidas hoje como Chessenta, Mulhorand e Unther. Esses países ascenderam ao poder há milhares de anos e estão em declínio desde então, perdendo seus vastos territórios para impérios mais jovens e vigorosos.

Os Antigos Impérios resistiram a mudanças e continuaram hostis aos estrangeiros durante séculos, mas foram obrigados a assumir uma participação ativa em Faerûn nos últimos anos — e talvez estejam recuperando uma posição de destaque na política e na cultura.

Chessenta

Capital: Cimbar (teoricamente)
População: 3.386.880 (humanos 82%, halflings 6%, anões 5%, meio-orcs 4%, homens-lagarto 2%)
Governo: Varia de acordo com a cidade (governo militar, teocracia, monarquia)
Religiões: Anhur, Assuran (antigo nome de Hoar), Azuth, Lathander, Cavaleiro Vermelho, Tchazzar (aspecto de Tiamat), Waukeen
Importa: Queijo, vidro, cavalos, armas mágicas, mercenários, perfume, presunto, escravos
Exporta: Arte, gado, ouro, uvas, azeite de oliva, ferro de qualidade, prata, escravos (para Thay), estátuas, armas, vinho
Tendência: N, CB, LN

Chessenta é um grupo de cidades considerado uma única nação pelo resto de Faerûn, mas essa união é apenas superficial. As cidades lutam entre si devido à antigas ofensas, diferenças filosóficas ou motivos econômicos. Os aventureiros e as companhias mercenárias vivem bem aqui, contratados por diversos governos para realizar ataques furtivos, planejamentos estratégicos ou oferecer proteção. A cultura de Chessenta é obcecada por conflitos físicos e os heróis de guerra são bastante venerados. A nação é amistosa com anões e meio-orcs, mas despreza os elfos. Os habitantes locais apreciam as artes e são grandes fãs do teatro; a profissão de bardo é a segunda mais valorizada, atrás do ofício de guerreiro.

Vida e Sociedade

O povo de Chessenta é entusiasmado e aproveita cada dia ao máximo. Vistos como bêbados ou encrenqueiros pelos forasteiros, os moradores locais costumam festejar e lutar, sem moderação em ambos. Suas competições atléticas são eventos populares, especialmente a luta livre, e quase todo cidadão tem alguma habilidade de combate.

A maioria dos governantes de Chessenta são soldados aposentados e o título de Herói de Guerra é um dos mais honrosos que um indivíduo é capaz de adquirir — é raro que exista mais de uma pessoa merecedora dele na mesma batalha. Essa dedicação à guerra é apropriada aos chessentanos, pois a nação se desenvolveu graças aos conflitos entre suas cidades rivais.

Os chessentanos são adeptos da escravidão, mas de forma menos ostensiva que Unther e Mulhorand. Ao contrário desses países, o dono pode dar liberdade a seu escravo a qualquer momento, geralmente por trabalhos excepcionais. Os escravos não aprendem a ler, exceto em Cimbar. A numerosa classe média de Chessenta controla o dinheiro do país. O governo encoraja a prosperidade a todos, para que os rendimentos com impostos continuem altos.

Principais Características Geográficas

Chessenta ocupa uma planície ampla e fértil na grande Baía de Chessenta, na parte sudoeste do Mar das Estrelas Cadentes. Cadeias de montanhas irregulares e planaltos rochosos marcam as fronteiras ocidentais, orientais e ao sul.

Pântano da Víbora: Cobras mortíferas, homens-rato e homens-crocodilo habitam esse perigoso pântano. Os homens-crocodilo possuem uma cidade quase submersa na baía e os dois tipos de licantropos se enfrentam constantemente.

O Lago Akana: Esse lago rico em peixes é habitado por vodyanoi (tríbulos brutais aquáticos). Ao menos uma embarcação pirata atua no lago e existem pequenas tribos de homens-lagarto ao longo da costa. A península formada pelos braços oeste e sul do lago é conhecida como Akanal — uma das terras mais férteis de toda Faerûn.

Picos Akana: Essa cordilheira ostenta os picos mais altos de Chessenta; ela é famosa por abrigar a feroz tribo orc Estaca Flamejante, que inclui dezenas de milhares de integrantes e ocupa uma mina anã abandonada há muito tempo. Os chessentanos mineram as partes mais seguras dos desfiladeiros em busca de ferro.

Cavaleiros Celestes: Na verdade, essa cordilheira de montanhas é formada principalmente por colinas. Habitadas por bandidos no lado leste, trolls e duergar no lado oeste e pteranodontes em qualquer lado, essas colinas ostentam as ruínas de uma civilização aarakocra caçada até a extinção por mercenários.

Threskel: Ao sul do vulcão adormecido conhecido como Monte Ruína de Thul e ao norte dos Cavaleiros Celestes, jaz a quase inabitada terra de Threskel, reivindicada por Chessenta e Unther, mas que não pertence de fato a nenhuma delas. Um dragão verde vampiro muito antigo, chamado Jaxanaedegor, mora em algum lugar do Monte Ruína de Thul e tomou a região de Threskel como seu reino, apesar de nã conseguir enfrentar o toque da luz do dia.

Locais Importantes

Chessenta está dividida entre três importantes facções ou alianças Akanax, Cimbur, e Soorenar. A maioria das outras cidades jura lealda de a uma delas, mas algumas permanecem neutras.

Esporão do Ar (Cidade Grande, 22.282): Quase 30% da populaçã desse imenso porto comercial é formada de meio-orcs. Durante muito anos, ela assumiu uma posição agressiva contra Cimbar; hoje, a cidad está recuperando sua força e buscando outros inimigos. Ela é governa da por um conselho militar liderado por Khrulis (meio-orc, N, Gue8 uma pessoa astuta, pragmática e gananciosa.

Akanax (Cidade Grande, 24.632): Essa cidade funciona como ur acampamento militar. Os cidadãos do sexo masculino são recrutado para o exército ou eliminados por deserção. Os estrangeiros são mera mente tolerados e vistos com desconfiança. Nenhuma companhi mercenária pode atuar dentro de seus limites. Akanax está em guerr contra Luthcheq há muitos anos e se aliou a Cimbar contra Soorena O Rei Hippartes (humano, LN, Gue19) é um tirano, mas é conside rado um excelente soldado da nação. Os valores da população d Akanax não incluem o exército acampado além da cidade (cerca de 5 mil soldados).

Cimbar (Metrópole, 110.843): Há centenas de anos, Tchazzar esc lheu Cimbar como o centro do breve império chessentano. Cimbar é capital tradicional de Chessenta, embora tenha servido a esse propósit somente por um curto período da história. A cidade exige a particip ção dos cidadãos nas artes, filosofia e música e é conhecida por su escola de sábios e seu colégio de artistas. Cimbar ostenta a segund maior esquadra do mar interior oriental (depois de Thay). Essa frot freqüentemente ataca as cidades da costa norte.

A escola de magia de Cimbar está sendo reconstruída depois da tr gédia de 1370 CV, um ritual de poder que envolvia um artefato mali no da Trama de Sombras. Há pouco tempo, o Sceptanar governante f destronado por um mago das sombras chamado Aeron Morieth (mei elfo, N, Mag13/Som3) que manteve o posto durante alguns mes antes de indicar a maga nobre Melisanda de Arrabar (humana, L Mag7) para substituí-lo. Hoje, Aeron vive na Floresta Maerch, um pequena mata entre as Montanhas Fumegantes e os Picos da Víbor junto ao Rio Ventania.

Luthcheq (Metrópole, 61.580): Também conhecida como Cidad da Loucura, Luthcheq é liderada pela família Karanok, e todos perte cem ao culto da Entropia (uma imensa *esfera da aniquilação* se

Tchazzar

Sob a liderança do grande senhor da guerra Tchazzar, o grupo de cidades caóticas, ricas e sempre irrequietas batizado de Chessenta foi unido pela primeira e última vez. Sua espada incansável forjou um império.

Tchazzar teve um reinado longo e próspero; seu domínio sobre as intrigas e seu interesse pelos cidadãos geraram uma era dourada de grande fortuna. Os chessentanos são passionais, vigorosos e dados a extremos. Banquetes e guerras são objetivos freqüentes para eles — e Tchazzar foi o maior glutão e herói de guerra de todos, saindo diretamente da boemia para acumular inúmeras vitórias.

Quando os sahuagin atacaram a costa de Chessenta em 1018 CV, Tchazzar partiu sozinho até o norte para enfrentá-los, dizendo aos seus exércitos, "Festejem e relaxem, enquanto eu afio minha espada uma vez mais". Ele nunca mais foi visto — exceto em visões falhadas que apareceram simultaneamente no trono e nas salas do conselho de todas as cidades de Chessenta. A imagem mostrava Tchazzar sobre uma pilha de sahuagin, com uma espada ensangüentada na mão, sorrindo e dizendo, "Saibam que eu obtive minha vitória mais significativa". O Guerreiro Invencível nunca mais foi visto em Chessenta, nem seu corpo foi recuperado. Sem ele, o império entrou em colapso em menos de uma década.

Com o tempo, algumas pessoas começaram a reverenciar "o Grande Dragão Vermelho" Tchazzar como uma divindade. Apesar da ruína e das lutas posteriores (existentes até hoje), ele é venerado nas cidades de Cimbar e Soorenar. Os seguidores de Tchazzar acreditam que ele retornará para liderar Chessenta em uma nova era dourada. Seu culto é forte em Chessenta, mas é desconhecido no resto do mundo.

Alguns sábios afirmam que Tchazzar (cujo estandarte de batalha era um dragão) não era humano, mas um dragão genuíno. De acordo com essa teoria, a criatura acreditava que se assumisse a forma humana, unisse e reinasse sobre Chessenta durante algum tempo e depois sumisse misteriosamente, um culto surgiria para adorá-lo, concedendo-lhe poderes divinos. Ele estava certo.

consciência que eles julgam uma divindade), um grupo que almeja destruir toda a magia. Os Karanoks — e principalmente o líder atual, Maelos (humano, LM, Ari16) — desejam que as frágeis alianças em Chessenta se destruam, permitindo que eles assumam o controle. Além disso, nenhuma companhia mercenária é permitida nessa cidade.

Luthcheq não simpatiza com conjuradores arcanos; os magos e feiticeiros conhecidos enfrentam execução por fogo. Os elfos (considerados criaturas mágicas) e anões (considerados magos da terra) são igualmente perseguidos, assim como seus associados.

Soorenar (Metrópole, 73.896): Esse agressivo porto se aliou a Esporão do Ar e Luthcheq contra Cimbar. O governo inclui um representante de cada uma das três famílias mais poderosas da cidade. Eles preferem comprar a vitória com dinheiro e tesouros, geralmente envolvendo a compra do apoio de magos poderosos (muitas vezes gerando desavenças com Luthcheq).

História da Região

Os chessentanos suportaram séculos atribulados sob o governo de Unther, durante o auge desse império. Eles ficaram revoltados com a decadência e a opressão religiosa de seus mestres e finalmente se rebelaram, sob o comando de um herói de guerra chamado Tchazzar. De fato, ele era um dragão vermelho secretamente metamorfoseado em humano, mas conseguiu subjugar a própria Unther por quase um século.

Apesar das cidades-estado de Chessenta jurarem lealdade a um monarca central, cada uma possui uma idéia bem diferente sobre quem deveria ocupar o trono; portanto, a nação sofre com guerras entre as cidades-estado em busca da supremacia. Esse estado quase constante de guerra produziu uma pátria de guerreiros treinados e o emprego comum de mercenários exteriores e grupos de aventureiros para realizar as piores tarefas. Chessenta negocia com outras nações pelo mar e não apresenta sinais de unificação para um futuro próximo.

Intrigas e Rumores

As aventuras em Chessenta geralmente envolvem auxiliar uma cidade em sua rivalidade com outra.

Montanhas Flamejantes: Recentemente, uma das Montanhas Fumegantes (a cordilheira que separa o norte de Unther e o sul de Chessenta) entrou em erupção, expelindo cinzas quentes em todas as direções num raio de quase 150 quilômetros. A explosão deslocou os monstros do resto da cordilheira e a maioria fugiu para o norte. Entre os integrantes dessa horda, há dragões jovens, kir-lanans, magos reclusos e lich decadentes. Os governantes das cidades ao sul desejam contratar mercenários e aventureiros para lidar com o problema, antes que as criaturas alcancem regiões civilizadas.

mulhorand

Capital: Skuld
População: 5.339.520 (humanos 99%)
Governo: Teocracia
Religiões: Panteão Mulhorandi, Gond, Mask, Mystra, Cavaleiro Vermelho
Importa: Lenha de qualidade, incenso, ferro, perfume, escravos (de Thay), especiarias
Exporta: Cervejas (clara e escura), grimórios em branco, ouro, granito, papel, pedras preciosas
Tendência: LN, LB, LM

Um dos poucos impérios da antiguidade que sobreviveu até os dias atuais, Mulhorand resistiu durante milênios sob a liderança das manifestações físicas de suas divindades. Hoje ela é governada pelos descendentes mortais daquelas entidades e começa a mudar e se adequar ao resto do mundo, abrindo-se ao comércio e idéias exteriores.

Com o colapso do governo de Unther, Mulhorand conquistou boa parte do território do seu antigo rival e parece disposta a retomar seu antigo império. Embora seja impopular com alguns países ocidentais por sua utilização de escravos, Mulhorand permanece uma terra exótica de magias poderosas, tecnologias antigas e um clero influente.

Vida e Sociedade

Há muito tempo Mulhorand é uma nação patriarcal; o primeiro filho herda dois terços dos bens da família, o segundo adquire o restante e os outros são deixados por conta própria. Com a remoção das manifestações divinas e da influência do faraó Horustep II por mercenários estrangeiros, as leis de Mulhorand começaram a respeitar a igualdade entre os sexos.

Os clérigos continuam sendo os membros mais respeitados da sociedade e a grande maioria é descendente das encarnações das divindades que veneram. Os magos e feiticeiros também são respeitados e gastam seu tempo pesquisando novas magias ou examinando artefatos antigos.

A religião é importante para Mulhorand. Eles oram quatro vezes ao dia, os clérigos controlam o governo e os templos são os donos de todos os escravos da nação (que são alugados para os outros). A casta também é importante: os burocratas (pessoas de status) raspam suas cabeças e pintam círculos nas suas testas. Um círculo indica um homem livre, dois um mago, três um clérigo. A classe média consiste de artesões, artífices, mercadores, mercenários e escribas.

Abaixo da classe média, estão os escravos, que são bem tratados; ferir um escravo é considerado um ato de vandalismo contra a propriedade do templo. É possível que um escravo adquira status de burocrata caso receba a educação necessária. Para a maioria, os aventureiros são vistos como meros ladrões de tumbas. Os inumanos são incomuns, exceto pelos anões e gnomos das Montanhas Espada do Dragão e os elfos e meio-elfos da Floresta Meth.

A maior fonte de dissidência entre os cidadãos é a rivalidade entre as igrejas de Anhur e Hórus-Re. Anhur favorece a mudança e o conflito, enquanto Hórus-Re representa a eternidade e a ordem perpétua. Agora que Mulhorand é governada novamente por um simples mortal, o domínio de Hórus-Re está enfraquecendo e as divindades do panteão de Faerûn começam a adentrar em Mulhorand, a medida que as divindades locais expandem seu alcance além de sua terra natal. Mulhorand também é notável por sua tecnologia, primariamente bombas d'água usadas para irrigar suas plantações. Esse aspecto da cultura esteve em declínio por séculos e agora está sendo revivido pelos clérigos de Thoth e Gond.

Principais Características Geográficas

Mulhorand é um reino vasto, estendendo-se do lago salgado de Azulduth, através dos estados anexados de Semphar e Murghôm, até as Terras da Horda.

Mar de Alamber: Esse mar é densamente povoado pelos sahuagin, que vivem no reino submerso de Alextis, supostamente o terceiro maior da baía. A grande ilha é o Navio dos Deuses, um vulcão ativo e refúgio de piratas.

Montanhas Espada do Dragão: Os mulhorandi consideram essas altas montanhas intransponíveis, devido ao grande número de perigosas esfinges, gridos e yrthak que vivem aqui. Gestaniius, o dragão azul, é o morador mais perigoso da região.

Planícies da Poeira Púrpura: Essa região de areias mágicas cintilantes é habitada primariamente por vermes púrpuras, mas há nômades humanos vivendo nas planícies da fronteira ocidental. Sob a poeira, existem passagens para o Subterrâneo; as cidades abaixo são controladas por cruéis homens-lagarto. A maioria das pessoas acredita que as lutas entre as divindades de Unther e Mulhorand indiretamente criaram essa terra desolada.

Raurin, o Deserto de Pó: Antigamente, essa região era o centro do Império Imaskar: as batalhas de Imaskar contra as divindades de



Cidade de Skuld

Mulhorand e Unther destruíram sua terra natal e os sobreviventes se mudaram para o oeste. Agora, Raurin é uma terra desolada de pedra, areia e poeira, habitada por dragões marrons e azuis, além de um punhado de efreet renegados. O deserto também guarda muitas ruínas com poderosos artefatos, assim como um grande templo da divindade Set.

Locais Importantes

Os valores de população abaixo incluem quase 20.000 soldados de Mulhorand, atualmente destacados para Unther.

Gheldaneth (Metrópole, 172.243): A segunda maior cidade da nação é um porto tumultuado, governado por clérigos de Thoth. Seus prédios mais proeminentes são a Grande Universidade e a Escola de Magia. A maioria dos itens mágicos arcanos criados em Mulhorand é feita aqui.

Mishtan (Cidade Pequena, 6.459): O templo de Osíris, o poder mulhorandi dos mortos, domina a cidade. A importância de Mishtan se deve a sua proximidade com a Terra dos Mortos, o cemitério ancestral dos faraós e suas famílias. Esse complexo de tumbas nas Montanhas Espada do Dragão está constantemente em construção e a quantidade de pessoas que trabalha aqui multiplica-se por dez durante a primavera. Os esqueletos e zumbis animados do interior das tumbas eliminam ladrões de sepulturas e profanadores.

Neldorild (Metrópole, 86.121): Neldorild é uma cidade de nobres emergentes e aposentados ricos que desejam se afastar da política. A cidade tem menos de 20 anos e algumas partes ainda estão em construção para abrigar os recém-chegados. Governada pela igreja de Nephthys, a cidade é intolerante com ladrões e o roubo é punido com a morte.

Skuld (Metrópole, 204.538): A mais antiga cidade continuamente habitada em Faerûn, Skuld foi fundada há mais de 3500 anos. Seus habitantes gabam-se que nenhum exército invasor conseguiu atravessar suas muralhas (o que é verdade). O bairro de Skuld chamado Cidade dos Deuses é o local dos templos e das antigas residências das divindades encarnadas de Mulhorand — seu esplendor é ainda mais fabuloso quando comparado à imundice do resto da cidade. As leis aqui são abundantes e rígidas e os impostos são numerosos e elevados, mas quase todas as dificuldades impostas contra visitantes inumanos já foram abolidas.

História da Região

Quatro mil anos atrás, o Império Imaskar foi assolado por uma grande praga que dizimou sua população. Os magos governantes de Imaskar abriram um par de grandes *portais* para outro mundo, atraindo 100 mil humanos, e então fecharam os *portais*, lacrando para sempre todas as ligações com o mundo original. Os imaskari escravizaram e oprimiram essas pessoas (os mulan), mas os escravos ofertaram incontáveis orações para suas divindades, que não foram ouvidas devido à barreira imaskari.

Graças à intervenção de Ao, as divindades dos escravos foram capazes de enviar versões poderosas (embora mortais) de si mesmos, usando táticas alternativas para superar a barreira. As divindades lutaram e derrotaram os imaskari, povoando as terras a oeste junto com seus seguidores. As nações de Mulhorand e Unther nasceram desses eventos, e depois de anos de guerra as manifestações divinas concordaram com uma fronteira comum e partiram para conquistar novas regiões.

Cerca de 900 anos depois, outro grande *portal* foi aberto para um mundo desconhecido, trazendo hordas incontáveis de orcs. Os humanóides atacaram as partes norte de Mulhorand e Unther, atraindo as manifestações divinas para combater o inimigo bárbaro. Em resposta, os clérigos orcs invocaram manifestações dos seus deuses, resultando em muitas mortes em ambos os lados. Eventualmente, os orcs foram derrotados e fugiram para todos os cantos de Faerûn.

Nos dois mil anos posteriores, os estados oriundos de Mulhorand se libertaram, formando as nações de Murghôm, Semphar e Thay

Mulhorand persistiu em um estado de lento declínio durante centenas de anos, até o fim do Tempo das Perturbações, quando Ao removeu a barreira imaskari. Isso permitiu que as manifestações mulhorandi se reunissem às suas essências primordiais. Governado por mortais legítimos pela primeira vez na sua história, Mulhorand enfrentou um breve período de repressão e lei marcial, estabilizando-se conforme o sacerdócio — responsável pelo governo da nação há muito tempo — recuperava a normalidade e a ordem.

Com a morte de Gilgeam, o Tirano, Unther perdeu sua única divindade manifesta. Durante muitos anos, Anhur, o deus mulhorandi da guerra, pressionou o faraó para assumir um papel mais ativo no mundo e a mudança em Unther foi o catalisador que o jovem faraó Horustep III (humano, LB, Clr4/Pal6 de Hórus-Re) esperava. Percebendo que o tratado de fronteira entre as divindades não era mais válido sem a presença da manifestação de Gilgeam em Unther, o faraó permitiu que os clérigos de Anhur liderassem um exército em direção à nação vizinha. Auxiliados pelas Espadas Douradas, uma companhia de mercenários estrangeira, liderada por Kendera Dado de Aço (humana, LB, Pal11 do Cavaleiro Vermelho), o exército de Mulhorand contornou o Mar Alamber e marchou para o norte até a cidade de Shussel, conquistando a maior parte de Unther no processo. Atualmente, o poderio militar de Mulhorand está sendo utilizado para eliminar as revoltas de escravos e treinar os antigos escravos de Unther para servir nos templos de Mulhorand.

De volta a Skuld, o faraó se apaixonou pela mercenária Kendera, cuja dedicação, perícia e experiência o impressionaram. Como os homens saudáveis do país estão acampados a oeste, Mulhorand enfrentou uma severa escassez de trabalhadores de qualquer tipo. Seguindo o conselho de Kendera, Horustep III sancionou uma lei permitindo que as mulheres executassem os mesmos trabalhos que os homens, e está pensando em reestruturar as leis de herança para uma divisão mais igualitária entre todos os filhos.

Hoje, Mulhorand quase dobrou seu território e o restante de Unther enfrenta dificuldades para organizar uma defesa coerente. Thay, Chessenta e todas as outras nações vizinhas passaram a lidar cuidadosamente com Mulhorand e os diplomatas de muitas terras visitam Skuld na esperança de melhorar suas relações com o faraó. O resto de Unther treme com a expectativa da campanha do próximo ano, mas os conselheiros militares do faraó avisam que ele deve ter cuidado ao expandir seu reino rápido demais.

Intrigas e Rumores

O poder de Mulhorand está apoiado em três pilares: o faraó e seu exército, os clérigos e as vastas posses de seus templos, e os magos da terra. A ascensão do faraó não agrada os clérigos de outras divindades, exceto Anhur e Hórus-Re, nem tampouco agrada os magos. Intrigas e esquemas para controlar o jovem e agressivo faraó estão se tornando comuns na cidade de Skuld.

Ladrões da Noite: A igreja de Mask aproveitou a ausência do exército em Mulhorand para conduzir roubos notórios em Skuld. Os oficiais da igreja foram incapazes de descobrir os responsáveis, em geral porque alguns ladrões conseguem fundir-se ao ar. Os mulhorandi não sabem disso, mas um ritual secreto, descoberto pelos Mestres das Sombras de Telflamm (consulte Telflamm, em Unther, a seguir), foi ensinado aos clérigos locais de Mask; a menos que eles sejam capturados rapidamente, todos os ladrões da cidade vão adquirir essa habilidade.

unther

Capital: Messemprar (antes Unthalass)
População: 4.263.840 (humanos 94%, anões 3%, halflings 2%)
Governo: Magocracia (ex-teocracia direta)
Religiões: Bane, o Panteão Mulhorandi, Mystra, Tempus (principalmente entre os mercenários de Chessenta), Tiamat
Importa: Comida, mercenários, escravos, armas
Exporta: Cerâmica, tecido, ouro, ferro, minerais, esculturas, óleo de sementes
Tendência: CN, CM, N

Outrora um grande império, como sua nação gêmea Mulhorand, Unther decaiu sob a regência da cruel manifestação da divindade Gilgeam. Com a morte do monarca sob as garras de Tiamat, Unther entrou em colapso. Os escravos se rebelaram, os plebeus comemoraram o fim do tirano e os clérigos de Gilgeam e os nobres lutaram para manter a ordem. Os exércitos de Mulhorand se aproveitaram dessa desordem para invadir o sul de Unther e colocar as áreas conquistadas sob lei marcial.

Hoje, Unther é um país dividido entre duas vertentes: indivíduos apegados à antiga tradição e pessoas com esperança que o faraó de Mulhorand trate-os melhor que seu antigo governante. Unther é uma terra de oportunidades, onde a força militar, a diplomacia, o subterfúgio e a intriga desempenham um papel importante na sobrevivência e no poder.

Vida e Sociedade

Vítimas de um tirano cruel, o povo de Unther se acostumou — embora a contragosto — com a dificuldade e a miséria. Enquanto os exaltados nobres viviam na luxúria, servidos por escravos e apoiados pelo tesouro nacional, as pessoas comuns sofriam sob impostos elevados e os escravos eram tratados de maneira tão displicente que a punição pelo assassinato de um deles era o pagamento de uma multa ao dono. Enquanto o governo sustentava o poder da lei em Unther, aqueles que garantiam sua execução costumavam ignorar os direitos dos cidadãos para obter riqueza e poder individual. Os escravos trabalhavam longas horas, eram mal alimentados e marcados a ferro no braço como sinal de servidão.

Com a queda de Gilgeam, as classes inferiores vislumbraram uma esperança de melhoria na sua vida, mas a chegada do exército Mulhorand complicou a situação. As tropas são controladas por clérigos de Anhur — uma divindade militar, embora seja Boa — e impõem uma mudança radical ao povo de Unther. Os abusos contra a população conquistada são raros e rapidamente punidos. Os escravos de Unther (pertençam aos templos ou aos indivíduos) se tornaram propriedade das igrejas de Mulhorand, uma vida melhor que a anterior.

Os escravos braçais receberam treinamento rudimentar em armas e foram enviados para eliminar as unidades de resistência de Unther ainda escondidas, uma vingança que eles executam com prazer. Agora, as poucas cidades livres de Unther observam seus irmãos no sul e imaginam se ficariam numa situação melhor conservando o patriotismo à sua terra natal ou como cidadãos do novo império. Como os exércitos controlam as regiões férteis de Unther e a escassez de alimentos é iminente nas cidades livres, os líderes no norte estão sendo pressionados a obter comida ou se render.

O exército de Unther é incapaz e tem equipamentos péssimos — em geral, espadas e meias-armaduras de bronze. Os acompanhantes pessoais dos nobres sobreviventes e dos templos possuem armas melhores e treinamento muitíssimo superior.

Principais Características Geográficas

Há muito tempo, o Rio das Espadas foi definido como a fronteira entre Unther e Mulhorand, mas não está claro quais serão os novos limites depois que os exércitos de Mulhorand interromperem seu avanço.

Planície da Cinza Negra: Essa área, ao sul das Montanhas Fumegantes, recebeu esse nome em função da poeira cinzenta expelida dos picos vulcânicos da cordilheira. Ela é habitada por dragões marrons e gigantes de pedra com pele negra, que são conhecidos localmente como gigantes das cinzas. Essa área não é particularmente fértil (não possui nenhum solo visível, além da própria cinza) e foi evitada pelo exército Mulhorand.

As Terras Verdes: O solo das Terras Verdes foi melhorado com magia e era responsável por três quartos da comida produzida em Unther. A área é habitada por andro-esfinges e gino-esfinges, que muitas vezes atacam o gado das fazendas. A terra dessa região foi castigada pelo exército de Mulhorand até sobrar apenas lama e será necessária a importação de comida do oriente para evitar que Unther passe fome esse ano.

Lago Meth: Esse lago está repleto de peixes, que são devorados pelos plesiosauros nativos. Acampamentos de bandidos espalham-se pela costa ocidental e muitos refugiados atravessaram o lago quando o exército mulhorandi chegou: alguns foram capturados pelos bandidos e vendidos como escravos, alguns alcançaram Chessenta e outros estão lutando para sobreviver no litoral.

Floresta Meth: Outrora, essa floresta espessa abrigava inúmeros druidas, mas eles partiram ou morreram durante os últimos 100 anos. Atualmente, ela oculta pequenas tribos de elfos e meio-elfos e também é habitada por quimeras e um antigo dragão verde chamado Skuthosiin. As lendas afirmam que a cidade perdida de Turami fica na floresta e talvez seja mais antiga que o próprio Império Imaskar.

Montanhas Fumegantes: A ponta ocidental dessa cordilheira possui vulcões ativos, enquanto a parte oriental ostenta crateras adormecidas. Gyunoothaz, o dragão vermelho, mora aqui, mas ninguém o avista há séculos. As montanhas também são o lar de pirohidras e salamandras.

Locais Importantes

As quantidades indicadas nas cidades ocupadas não incluem quase 20 mil soldados de Mulhorand estacionados em Unther no momento.

Messemprar (Metrópole, 98.776): Outrora a maior cidade de Unther, quando era o principal porto na rota comercial naval, Messemprar encolheu quando as embarcações mercantes começaram a evitar a costa de Unther e os impostos comerciais excessivos de Gilgeam. Uma breve guerra civil estourou na cidade há alguns anos, depois de uma revolta que levou a uma rebelião por alimentos. O motim terminou quando os magos de um grupo secreto anti-Gilgeam (chamado os Magos do Norte) assumiram o controle da cidade.

Messemprar praticamente dobrou seu tamanho devido à chegada de refugiados das outras cidades de Unther. Os Magos do Norte desejavam se libertar de Gilgeam, mas não esperavam que sua liberdade fosse substituída pelas espadas de Mulhorand. Eles estão trabalhando freneticamente para fortificar a cidade contra o exército, enquanto negociam com o faraó pela suspensão das hostilidades. Os Magos do Norte possuem um acordo vigente com diversos grupos de aventureiros para contrabandear comida para a cidade.

No momento, o líder não proclamado da nação livre de Unther seria Isimud (humano, NB, Mag15/Dev3 de Mystra), o mago mais importante de Messemprar. Seus companheiros arcanos são um grupo rebelde cujo poder não é respeitado pelos nobres desertores da cidade.

Shussel (Cidade Pequena, 9.150): Há dois anos, praticamente toda a população dessa cidade sumiu — os relatos dos sobreviventes e inúmeras adivinhações revelam que uma névoa misteriosa desceu sobre a cidade e permaneceu durante uma noite inteira, arrastando 90% dos moradores consigo aos primeiros raios da manhã.

A população que não estava em Shussel reclamou a cidade vazia, agora repleta de bairros inteiros de residências abandonadas. Os invasores e bandidos chegaram em seguida, aproveitando as casas vazias e as riquezas desprotegidas. De qualquer modo, Shussel estava falindo antes do desaparecimento; suas minas de ferro se esgotaram e o uso excessivo dos campos do norte deixou pouco além de um deserto. Shussel existe atualmente como uma guarnição de Mulhorand: seu pequeno porto é constantemente vigiado, para garantir que os navios de Skuld aportem com suprimentos e novas tropas de invasores.

Unthalass (Metrópole, 164.627): No seu apogeu, essa cidade era o local mais magnífico de Faerûn. Desde então, ela sofreu inúmeras inundações, ataques de piratas e quase foi destruída em uma batalha entre Tiamat e Gilgeam durante o Tempo das Perturbações. Atualmente, o exército de Mulhorand ocupa a região, prendendo metade da antiga população sob lei marcial (as pessoas livres), enquanto o restante é assimilado pela igreja de Anhur (os escravos).

A cidade subterrânea abriga monstros como lâmias e homens-rato, governados por uma rainha lâmia. As criaturas estão aguardando um momento adequado desde a ocupação de Mulhorand, realizando ataques ocasionais à superfície como faziam quando a cidade era livre. Existe também um templo secreto para Tiamat nos subterrâneos. O bairro central, antes habitado por Gilgeam e seus clérigos, foi pilhado depois da morte da divindade.

História da Região

A história de Unther está amplamente conectada ao trajeto de Mulhorand, exceto pela postura dos habitantes de Unther — sempre mais agressiva e expansionista que sua vizinha oriental. O território de Unther já incluiu as regiões atuais de Chessenta, Chondath e as cidades da costa sul de Aglarond, e seus guerreiros ferozes e impiedosos eram odiados pelos nativos conquistados. No entanto, o custo dessa expansão foi a derrocada do tesouro da nação, que forçou os governantes a aumentar absurdamente os impostos.

Pouco a pouco, as colônias de Unther se rebelaram. Chessenta conseguiu dominar a região e governou-a como um estado vassalo durante quase um século. Com o desaparecimento do herói conquistador de Chessenta, Tchazzar, Unther foi capaz de se libertar e voltou sua atenção aos próprios moradores malignos. O país, que obteve grandes avanços na escultura, poesia e outras artes civilizadas, entrou num longo declínio moral e cultural, à medida que Gilgeam afundava na tirania e na loucura.

Quando Gilgeam foi assassinado por Tiamat, Mulhorand enxergou uma oportunidade para atacar e cruzou a fronteira tradicional entre as duas nações, inicialmente conquistando pequenas vilas e postos militares e finalmente a capital de Unther e as cidades mais afastadas.

Confinada a menos de um terço do território que mantinha um ano atrás, Unther está prestes a deixar de existir. Apenas a piedade do faraó de Mulhorand ou a intervenção poderosa de agentes exteriores (como os Magos Vermelhos, os Zhentarim ou a igreja de Tiamat) pode evitar que a nação se torne um território do novo império de Mulhorand. Os Magos Vermelhos, em particular, não desejam que isso aconteça e estão fornecendo ouro e apoio para manter a independência do país. Os cidadãos cautelosos de Unther estão atentos ao eventual custo dessa ajuda, mas muitos acham que qualquer alternativa é melhor que sujeitar-se ao governo Mulhorand.

Intrigas e Rumores

As guerras, rebeliões e desordens transformaram extensas partes de Unther em estados anárquicos.

Um Homem sem Deus: Outrora, o alto lorde Shuruppak (humano NM, Gue20/Lad3/Mag7), mão direita e assassino especial do falecido deus Gilgeam, foi seu Escolhido, um agente da vileza de seu senhor muitas vezes enviado para matar oponentes políticos ou ameaçadores. Com a morte de sua divindade, Shuruppak perdeu seu status de Escolhido e tornou-se independente, eliminando qualquer empecilho em seu caminho ou que considere um inimigo de Unther.

Os objetivos de longo prazo de Shuruppak são desconhecidos, mas a igreja de Tiamat adoraria contratar seus serviços. Ele usa mantos negros e uma máscara vermelha de um crânio, que recobre a metade superior de seu rosto. Esse louco atuou como agente de terror durante muito tempo e realmente se considera o Anjo da Morte, um nome que assumiu enquanto atuava para Gilgeam.

Patriota Secreto: O líder de bandoleiros Furifax (meio-elfo da lua LM, Gue15) é um adorador de Tempus e um antigo escravo do palácio. Ele usa seus agentes para realizar contrabandos e vigiar os líderes, pois embora tenha orado pela eliminação de Gilgeam, ele não desejav

ver seu país nas mãos de outro tirano. Ele se aliou à igreja de Tiamat, mas percebeu que ela planeja assumir o controle assim que os mulhorandi forem expulsos.

Ningal

Genasi do Ar; Gue4/Fet8/Brd4: ND 17; extra-planar (Média); DV 4d10+8 mais 8d4+16 mais 4d6+8; 92 PV; Inic. +7; Desl.: 9 m; CA 25 (toque 17, surpresa 22); Corpo a corpo: *maça pesada congelante* +2 +14/+9/+4 (dano: 1d8+3, mais 1d6 por frio); ou à distância: *arco curto congelante* +2 +16/+11/+6 (1d6+2, mais 1d6 frio/x3); QE Habilidades de genasi do ar, música de bardo 4/dia, conhecimento de bardo +8; Tend. NB; TR Fort +12, Ref +13, Von +17; For 12, Des 16, Cons 14, Int 18, Sab 12, Car 17. Altura 1,80 m.

Perícias e Talentos: Acrobacia +10, Alquimia +9, Atuação +6, Blefar +8, Cavalgar (cavalo) +10, Concentração +12, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (história: Unther) +7, Conhecimento (religião) +7, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +6, Equilíbrio +5, Escalar +8, Identificar Magia +14, Intimidar +5, Natação +8, Observar +6, Obter Informação +6, Ofícios (armeiro) +11, Ofícios (forjar armaduras) +11, Procurar +8, Saltar +10, Sentir Motivação +4, Usar Instrumento Mágico +6; Aprendizado Arcano (feiticeiro), Criar Armas e Armaduras Mágicas, Especialização, Iniciativa Aprimorada, Liderança (19), Magias em Combate, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Vontade de Ferro.

Qualidades Especiais: Habilidades de genasi do ar: Visão no Escuro, levitar 1/dia, como um feiticeiro de 5° nível, +4 de bônus racial contra magias e efeitos de ar. Música de bardo: música de proteção, fascinar, inspirar coragem.

Magias de Bardo Conhecidas: (3/3/1; CD base = 13 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, resistência*; 1° — *curar ferimentos leves, proteção contra o mal, sono*; 3° — *curar ferimentos moderados, sugestão.*

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/7/7/6/3; CD base = 13 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, brilho, detectar veneno, globos de luz, marca arcana, raio de gelo, romper morto-vivo, som fantasma*; 1° — *arma mágica, armadura arcana, ataque certeiro, escudo arcano, míssil mágico*; 2° — *invisibilidade, luz do dia, vigor*; 3° — *relâmpago, vôo*; 4° — *tempestade glacial.*

Pertences: arco curto +2, arco curto congelante +2, maça pesada congelante +2, anel de proteção +4, anel de escudo mental, 4 escudos de desviar flechas +1*, 50 flechas congelantes +1*, varinha de pele rochosa* (25 cargas), *braçadeiras da armadura +8, 2 luvas de armazenar magia, elmo do teletransporte, manto da resistência +3.* *Ningal fornece esses itens aos seus lacaios, mas não os utiliza.



Ningal

Ningal quase sempre se apresenta como "filha da lua". Ela é uma mulher misteriosa de Unther, que atualmente organiza uma rebelião contra os invasores de Mulhorand. Ela fornece armas e escudos mágicos aos seus seguidores (cada um apresentando o símbolo de Selûne) para usar contra os mulhorandi, protegendo-os com magias de abjuração e encorajando táticas de guerrilha e sabotagem.

Ningal não revela muito sobre sua origem, mas sua natureza genasi está evidente em seu cabelo sempre esvoaçante e sua pele fria ao toque, mesmo nos dias mais quentes. Seus seguidores realmente amam sua líder, já que ela concede a força para lutar contra seus inimigos e cura-os quando estão feridos.

O seguidor mais fiel de Ningal é Jeardra de Aglarond (elfa da lua, NB, Clr9 de Selûne), que está com ela há mais de um ano. Jeardra acredita que Nigal foi favorecida com um destino maior a serviço de Selûne e eventualmente se tornará uma Escolhida da divindade. A própria Nigal não faz nenhuma exigência — ela se concentra na libertação do seu povo, usando seu poder e sua fé na Donzela da Lua.

A genasi é considerada uma rebelde perigosa e uma criadora de tumultos pelo governo de Mulhorand, que ofereceu uma recompensa de 10 mil moedas de ouro pela sua captura. Até agora, ela conseguiu evitar seus perseguidores graças a um conjunto de abrigos seguros e ao uso de seu *elmo de teletransporte*. Os Magos do Norte de Messemprar adorariam tê-la como aliada, mas Nigal permanece cautelosa, temendo os espiões e assassinos de Mulhorand.

Murghôm

Essa nação fazia parte de um grande império antigo; hoje, é semi-independente de Mulhorand, oferecendo alimentos ao seu parente em tempos de necessidade e sua cavalaria em tempos de guerra. Ele consiste de aldeias agrícolas semi-autônomas, governadas por um ancião chamado de ataman. Os atamans se reúnem em um governo coletivo apenas em tempos de guerra. O povo de Murghôm é famoso por sua perícia com cavalos e pelas batalhas contra seus rivais históricos em Semphar, além dos mortos-vivos e monstros que infestam a margem norte do Lago Estrela Brilhante.

semphar

Esse país remoto, a leste de Murghôm, também pertence a Mulhorand. Apesar do império reclamá-la como sua província mais oriental, Semphar é completamente soberana. Ela acumulou riquezas graças ao comércio entre o ocidente de Faerûn e Kara-Tur e sustenta até uma escola de magia. Além disso, Semphar é muito parecida com Murghôm.

sembia

Capital: Ordulin
População: 2.462.400 (humanos 96%, halflings 3%)
Governo: Plutarquia (conselho de mercadores com regente eleito)
Religiões: Azuth, Deneir, Lathander, Loviatar, Mystra, Shar, Sune, Tymora, Waukeen
Importa: Qualquer coisa que possa vender para outra nação
Exporta: Qualquer coisa que possa adquirir, livros, comida, gado de corte, cerâmica, salsicha temperada, seda, armas, vinho
Tendência: LN, NB, LM

Sembia é uma terra de mercadores experientes que sabem como se manter no comando e de jovens comerciantes que planejam formas de obter uma parcela desse poder. Os sembianos empregam a arte do acordo, a habilidade de tirar vantagem através da negociação em vez da falsidade direta ou trapaça. Apesar de Sembia não controlar uma parcela do comércio de Faerûn tão grande quanto Amn, essa arte influencia a nação muito mais do que influencia Amn.

Diferente dos capangas traiçoeiros das cidades do Mar da Lua e das Ilhas dos Piratas, os sembianos costumam respeitar as leis de contratos, débitos e pagamentos. De fato, é comum que eles obedeçam essas leis muito rigidamente, explorando aberturas que outros mercadores nunca imaginariam.

Sembia se considera uma nação jovem, agressiva e expansionista. Eles já cooptaram um dos Vales, o antigo Vale da Lua, e o transformaram numa nova capital para o poder maior: a cidade de Ordulin.

Entretanto, a elite de Sembia está preocupada demais tentando obter vantagem sobre seus pares para se unir em busca de uma política externa única ou de um único senhor da guerra.

Sembia emprega sua posição na margem noroeste do Mar das Estrelas Cadentes como ligação entre o norte e sul de Faerûn. Os Zhentarim do Mar da Lua também negociam com outros países, mas os sembianos não os consideram um competidor legítimo, pois a maioria do comércio Zhent escoa através dos portos de Sembia em algum momento, principalmente em Ordulin. Eles não acham que os Zhentarim representam uma ameaça mágica — a maior preocupação de Sembia é o mercantilismo arcano dos Magos Vermelhos de Thay. O Conselho de Sembia não deseja permitir que Thay invada os mercados anteriormente sob seu controle por meio de mercadorias mágicas que eles não conseguem duplicar.

Vida e Sociedade

Sembia é a terra da riqueza e do estímulo constante para obter sempre mais. Muito mais vigorosa e prática que a imponente Amn, ela é um local de costeiros e sociedades secretas, cultos e outras empreitadas de pessoas entediadas ou desesperadas. Enquanto os outros povos de Faerûn ainda tiverem moedas que possam ser transferidas para seus bolsos ou cofres, os sembianos não ficarão satisfeitos.

A maioria dos cidadãos emprega seu tempo para conseguir mais dinheiro, construindo negócios, pensando em maneiras de demonstrar suas riquezas (principalmente com roupas, modismos e festas) e fofocando sobre Faerûn em geral — e seus vizinhos em particular.

Os citadinos dominam a vida de Sembia e todos os cidadãos desprezam o povo das outras comunidades. O dinheiro impõe respeito em função das extensas ligações que fornece; entre a nobreza de Sembia, qualquer tipo de corrupção e incompetência são toleradas, conquanto determinadas leis não sejam desobedecidas (negociar com piratas, por exemplo, traz multas pesadas e isolamento).

Todos em Sembia, exceto os guardas urbanos mais gananciosos, recebem pagamentos altos o bastante para recusar subornos. Os guardas são peritos em armas, truques sujos, etiqueta e em compreender as intrigas sempre em alteração. Como resultado, eles raramente são rudes e são bastante respeitados.

Sembia tem verões quentes, primaveras e outonos chuvosos e invernos severos e com vendavais, quando seus portos congelam durante meses. Os nobres sembianos possuem fazendas extensas e territórios de caça florestais, com grandes haras de criação e luxuosos palacetes, na parte norte e noroeste da nação.

Principais Características Geográficas

Sembia é uma região agrícola rica, repleta de pequenas fazendas no centro e no norte, que tornam-se fazendas e pomares de larga escala no sul. Vinhedos cobrem as colinas e cercas vivas, conduzindo a pomares e fazendas que ocupam todas as planícies. O norte e o oeste mais afastados do país se dedicam à pecuária. Comparado com os fazendeiros de outras nações, que geralmente estão em desvantagem quando vendem seus produtos no mercado, os sembianos se orgulham de conduzirem um negócio eficiente e venderem sob o melhor preço possível.

A sudeste, em direção a Cormyr, as famílias mercantes compraram grandes propriedades de terra e gozam a boa vida da nobreza. Os autointitulados nobres mantêm exércitos particulares, administram vinhedos, caçam e perseguem suas metas pessoais, que variam do cultivo de cogumelos até a criação de escravos. Oficialmente, os escravos são proibidos em Sembia, mas os nobres definem o que é legal em seus próprios estados. As famílias maiores, que conservam suas fortunas durante gerações, fingem-se de duques e príncipes e quase ninguém pretende discutir o assunto.

Locais Importantes

Não importa onde haja um porto seguro, as cidades ricas da costa sul amontoam milhares de sembianos e navios em colméias industriais tumultuadas. Quando os forasteiros pensam em Sembia, costumam se lembrar mais desses portos em vez dos campos verdejantes que ocupam o centro do país. Cada uma das quatro grandes cidades — Saerloon, Selgaunt, Urmlaspyr e Yhaunn — é "governada" por um príncipe mercante que serve aos caprichos dos verdadeiros poderes da cidade, o conselho de mercadores.

Daerlun (Metrópole, 52.477): De todas as cidades de Sembia, Daerlun possui o relacionamento mais próximo com Cormyr. Séculos de casamentos arranjados e contratos mercantis com essa nação forneceram aos moradores de Daerlun uma mistura do tato para negócios dos sembianos e a receptividade e cortesia cormyriana. Os mercadores de Cormyr que não suportam negociar com as pessoas de Sembia sentem-se mais à vontade em Daerlun, um fato que os comerciantes dessa cidade exploram com eficiência.

Ordulin (Metrópole, 36.330): A capital das encruzilhadas é a única área de Sembia onde a política tem quase a mesma importância da economia. Ordulin serve como centro de interação de todas as partes do país. Ela é uma cidade nova, criada com esmero para demonstrar

O Lado Negro de Sembia

Sembia é próspera, mas existe um lado negro nessa segurança e riqueza. Ela é uma terra arrogante, impiedosa, sanguinária e repleta de intrigas comerciais. Os sembianos desprezam os pobres e todos os forasteiros — embora ainda demonstrem algum respeito pela riqueza e prosperidade de Amn, Thay, Águas Profundas e Portão Ocidental — e desprezam nitidamente os elfos. Eles demonstram tolerância com qualquer raça, aparência ou costumes... desde que essas pessoas estranhas queiram comprar seus produtos.

O dinheiro constrói amizades instantâneas em Sembia — e a falta dele arruína vínculos com a mesma velocidade. A adaga, o estrangulamento e o veneno são as principais ameaças à vida e à saúde e podem surgir em qualquer lugar, embora sejam esporádicos em função dos vários magos de aluguel da nação, sustentados pelos regentes locais para conjurar adivinhações aleatórias sobre os principais mercadores.

Os sembianos esperam que os oficiais mais elevados sejam corruptos. Rumores incessantes afirmam que diversos governantes conspiram com Thay, os Zhentarim ou "magos terríveis que conversam com o além" para trair seus cidadãos. Os acordos secretos são tolerados e até mesmo admirados — mas o roubo direto ou incêndios criminosos são abominados e a justiça é bastante rígida.

Os forasteiros que tentarem abrir um negócio em Sembia devem ter consciência que uma "aparência diferente" dos humanos honestos e comuns levará seus rivais comerciais a encontrar qualquer desculpa para espalhar rumores desfavoráveis sobre eles, pois os sembianos são extremamente rápidos para evitar "forasteiros intrometidos".

Seqüestradores de aluguel que raptam adversários comerciais ou sociais (e seus próprios filhos e parentes indesejáveis), magos "contratáveis" que espionam ou conjuram magias prejudiciais por ouro e devedores forçados por contrato a anos de trabalho praticamente escravo para quitar seus débitos são comuns na "Dourada Sembia". As florestas elevadas, os territórios de caça e os Salões Fantasmas (mansões abandonadas) próximos ao Vale da Batalha estão repletos de criminosos de Sembia — pessoas arruinadas ou expulsas por leis informais do reino dos mercadores.

poder de Sembia e apagar as lembranças do período que essa região era conhecida como Vale da Lua.

A cidade parece um grande sol; a parte central abriga três grandes prédios e as ruas largas irradiam do bairro como raios de luz. Os edifícios são o Grande Salão do Conselho de Sembia (a voz da classe mercante e os verdadeiros líderes da nação, ao menos até agora), a Torre dos Guardas e o Portão Protegido, a casa da moeda e principal sala do tesouro nacional.

Estrada de Rauthauvyr: Sembia construiu essa estrada através de Cormanthor e permanece determinada a mantê-la aberta. Ironicamente, a partida da Corte Élfica de Cormanthor tornou a Estrada de Rauthauvyr ainda mais perigosa. Os ataques de bandidos oportunistas, monstros e drows substituíram a vigília élfica.

Kendrick Selkirk acredita que pode resolver esses problemas estabelecendo relações comerciais amigáveis com as novas comunidades drow de Cormanthor. Os elfos negros devem ser capazes de manter os demais intrusos afastados e, embora não sejam excelentes parceiros, o relacionamento de Sembia com os elfos "bons" nunca foi profundo o suficiente para transformar um acordo com os drows de Vhaeraun num retrocesso.

Saerloon (Metrópole, 54.496): A arquitetura ascendente e gótica de Saerloon, repleta de gárgulas e outros adornos exóticos, foi herdada dos colonizadores de Chondathan, que fundaram a cidade quando aportaram nessa nova terra. Os cidadãos de Saerloon sustentam um volume fervoroso de atividade mercantil, alternado com roubos e intrigas. Ao contrário das cidades bem policiadas, como Daerloun, Saerloon tolera guildas de ladrões (como as Facas Noturnas), escravistas (como a Máscara Cega), o Culto do Dragão, os Magos Vermelhos de Thay e até os monges da Lua Negra de Shar.

Selgaunt (Metrópole, 56.114): Selgaunt é a cidade mais rica e arrogante de Sembia. Seu líder nominal é um prefeito mercante chamado de O Hurlorn. Os mercadores que realmente controlam Selgaunt gastam quantias maiores que o normal em intrigas e politicagens, como se desejassem provar que têm dinheiro de sobra para desperdiçar. Entre as desavenças do Hurlorn atual, uma pessoa misteriosa chamada Andeth Ilchammar (humano, N, Aris4/Mag3), e a Antiga Chancelaria (a forma de tratamento preferida da antiga nobreza da cidade), Selgaut é a cidade de Sembia menos afetada pela atual disputa entre a imensa família do novo Soberano da nação.

Urmlaspyr (Metrópole, 26.239): Enquanto Daerlun se conecta ao mar, Urmlaspyr mantém uma rota mercantil estável. Seus cidadãos têm uma devoção industrial semelhante aos moradores de Saerloon, mas evitam suas intrigas sanguinárias e constantes, e são tão amigáveis quanto as pessoas de Daerlun, sem as alianças confusas que atrapalham as relações da cidade com seus vizinhos e parentes do norte. Urmlaspyr não cultiva preconceitos, em especial nos assuntos relacionados aos poderes divinos. Portanto, ela abriga templos e santuários para divindades como Bane, Talos e Umberlee — cujos clérigos voluntariamente destruiriam os templos de Gond, Tymora e Waukeen do local.

Yhaunn (Cidade Grande, 20.184): Yhaunn é responsável pela maioria do tráfego entre a Terra dos Vales e o Mar das Estrelas Cadentes. A cidade floresceu sobre a localização de uma antiga pedreira. Os mercadores mais ricos vivem nas áreas elevadas dos planaltos. Os trabalhadores pobres moram nas áreas inferiores da elevação, seguindo (conforme sua pobreza) até as favelas que circundam o bairro policiado das docas, reservado ao comércio.

História da Região

No início, a nação de Sembia era uma colônia da distante Chondath, mas conquistou sua independência quando os chondathan foram esmagados pelos elfos de Cormanthor na Batalha das Flechas Cantantes, em 884 CV. Durante algum tempo, os conflitos com os elfos ameaçaram destruir a nova nação, mas Rauthauvyr, o Corvo, ludibriou a Corte Élfica, criando uma estrada comercial através da grande floresta até o Mar da Lua.

Rauthauvyr instituiu uma forma de governo onde o conselho de mercadores elege um Soberano, que cumpre um mandato de sete anos. A instituição se mantém estável até hoje — ou até pouco tempo atrás. Em 1371 CV, o Soberano Elduth Mestre Yarm morreu de velhice. O novo Soberano chama-se Kendrick, o Alto (humano, LN, Lad4/Gue7) da grande família mercante Selkirk. Ele geralmente é considerado uma pessoa justa e honesta — qualidades ausentes no resto da sua família, cujas intrigas e contra-ataques moldaram os assuntos cotidianos da política sembiana conforme seus desejos. A família de Kendrick abriga dois indivíduos poderosos que se consideram futuros reis ou rainhas, ou pelo menos candidatos a próximo Soberano de Sembia.

Miklos Selkirk, o filho mais velho de Kendrick, passou os últimos quinze anos atuando como aventureiro no Mar das Estrelas Cadentes, no Mar da Lua e no Subterrâneo. Quando era aventureiro, ele se apresentava como Corvo Prateado, um nome elaborado para facilitar sua futura atuação política em Sembia, já que os brasões oficiais do país consistem de um corvo (representando Rauthauvyr) e uma pilha de moedas de prata. Miklos gera muito desconforto nos 22 membros do conselho mercante de Ordulin, porque ele é um negociador e um diplomata habilidoso e também um guerreiro mortífero, cheio de magias poderosas adquiridas durante uma carreira de aventureiro supostamente imbatível.

A prima de Kendrick, a Condessa Mirabeta (humana, LM, Aris8/Lad4), é a principal rival de Miklos na obtenção de poder na família e em Sembia como um todo. Mirabeta adquiriu o controle majoritário da casa comercial Mercado dos Seis Cofres e estabeleceu uma forte relação com a igreja de Waukeen. Ela fundou e apoiou a igreja durante seu retorno ao país. Esse trabalho bondoso ajuda a esconder um fato difundido: ela é muito maligna. A condessa se esforça para ocultar suas verdadeiras intenções, mas todos assumem que ainda esteja sã — essa é a melhor afirmação relacionada a Mirabeta. Seus cinco filhos e seus netos não são muito melhores.

Os Corvos Prateados

Disposto a conservar uma parcela de seus dias de aventureiro, Miklos formou um exército pessoal de 100 a 200 sembianos leais e habilidosos para melhorar a imagem do país, colher informações, recuperar tesouros mágicos e realizar as missões que ele resolvia sozinho quando era aventureiro. Alguns dos Corvos Prateados são aventureiros de bom coração, mas outros são ladinos malignos que reconhecem um bom negócio.



Miklos considera os Corvos Prateados uma resposta potencial aos Harpistas, que raramente foram amigos de Sembia. Ele prefere que seus agentes atuem com honra e apóia a entrada de paladinos verdadeiros no seu exército, mas é realista o suficiente para reconhecer que é impossível completar determinadas missões de forma honrada. Em geral, Miklos prefere os agentes que enxergam as coisas como ele — neutros, mas leais a Sembia.

Dentro de Sembia, os Corvos Prateados usam o brasão de Miklos. Fora dela, eles viajam incógnitos, revelando suas identidades apenas entre amigos.

Intrigas e Rumores

Os príncipes mercantes de Sembia operam acima da lei. A competição é feroz e boa parte das pessoas está disposta a empregar quaisquer táticas necessárias para garantir uma vantagem.

A Derrota das Asas Prateadas: Fora de Sembia, conforme os PJs se preparam para receber o adiantamento da próxima missão em busca de uma causa maior, surge um esquadrão de Corvos Prateados que se oferece para realizar a missão de graça. Naturalmente, os Corvos pretendem manter qualquer tesouro mágico que encontrarem, mas os salários oferecidos pela família Selkirk permitem que eles cumpram missões dispendiosas sem pagamento. Se os PJs aceitarem a missão de qualquer jeito, os Corvos tentarão cumprir o objetivo primeiro, uma rivalidade que pode ser amigável ou letal, conforme as personalidades dos personagens e suas relações com Sembia.

Achado não é Roubado: Os PJs encontram uma caravana ou navio escravo que tenta se esgueirar para a costa noroeste de Sembia. Quando eles derrotam os escravistas, descobrem que a carga estava sendo levada para uma propriedade do filho mais velho de Mirabeta Selkirk. Os PJs deveriam entregar as provas do crime para as autoridades de Sembia? O filho de Mirabeta acusará os PJs de serem escravistas? Será que os Magos Vermelhos, percebendo as dificuldades dos PJs, se oferecem para assumir toda a carga (os escravos) em troca de itens mágicos ou magias?

Miklos Selkirk

Humano; Aris1/Gue6/Lad3: ND 10; Humanóide Médio (humano); DV 1d8+1 mais 6d10+6 mais 3d6+3; 61 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m; CA 22 (toque 16, surpresa 18); Corpo a corpo: *sabre afiado* +2 +8/+3 (dano: 1d6+2; dec. 12-20/x2) e *adaga defensora* +2 +8 (dano: 1d4+2; dec. 19-20/x2); ou à distância: besta leve +12 (1d8/19-20/x2); AE Ataque furtivo +2d6; QE Evasão, localizar armadilhas, esquiva sobrenatural (Bônus de Des na CA); Tend. N; TR Fort +7, Ref +11, Von +6; For 10, Des 18, Cons 12, Int 16, Sab 13, Car 16. Altura 1,78 m.

Perícias e Talentos: Acrobacia +10, Avaliação +8, Blefar +12, Cavalgar +9, Conhecimento (arcano) +4, Conhecimento (geografia: Terra dos Vales) +4, Conhecimento (história: Sembia) +5, Conhecimento (local: Cormyr) +5, Conhecimento (local: Sembia) +4, Conhecimento (local: Terra dos Vales) +4, Conhecimento (natureza) +4, Conhecimento (nobreza e realeza de Cormyr) +5, Conhecimento (nobreza e realeza de Sembia) +5, Conhecimento (religião) +4, Diplomacia +18, Equilíbrio +11, Escalar +2, Intimidar +9, Mensagens Secretas +9, Natação +4, Observar +7, Obter Informação +7, Ouvir +6, Procurar +5, Saltar +4, Sentir Motivação +8, Usar Instrumento Mágico +4; Ambidestria, Combater com duas Armas, Educação, Especialização, Estilo das Espadas Gêmeas, Liderança (12), Mãos de Prata, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (sabre).

Pertences: sabre afiado +2, adaga defensora +2, cota de malha +2, botas de caminhar e saltar, anel de escudo mental, anel de proteção +1, besta leve.

Um aventureiro aposentado e filho do Soberano Kendrick Selkirk, Miklos é famoso em sua terra natal como o fundador dos Corvos Prateados, um enorme grupo de mercenários e aventureiros sob seu comando. Um negociador e diplomata hábil, ele também é bastante capaz de vingar qualquer insulto com sua estonteante habilidade marcial. Ele enfrenta desafios táticos de outros mercadores e nobres, mas seu principal rival é a auto-intitulada "Condessa" Mirabeta, a prima de seu pai. Embora conheça sua essência maligna, ele não pode desmascarar sua natureza para evitar a desonra da família e a perda de influência política.



Miklos Selkirk

Miklos é astuto, paciente e acostumado a intrigas e circunstâncias estranhas. Ele passou algum tempo no Subterrâneo, portanto compreende os drow e seus métodos de negociação. Seu tempo é utilizado para comandar os Corvos Prateados, mas ele é convocado esporadicamente pelo Conselho de Sembia para realizar contatos pacíficos com os elfos negros. Especialista em muitas coisas, Miklos pode conversar sobre qualquer assunto. Ele se mantém atualizado sobre os eventos de diversos locais interessantes do mundo. Isso permite que ele elabore acordos para sua família, baseados na abundância ou carência do comércio, tornando-o capaz de reagir rapidamente a qualquer situação inesperada.

O Sul Brilhante

Ao longo da costa sudoeste de Faerûn, existe uma vasta terra de magia, mistério, rumores e lendas. Para os moradores das Terras Centrais, a milhares de quilômetros de distância, o Sul é um lugar de mitos e histórias que parecem inacreditáveis. Um país onde todos são magos? Um reino de halflings? Um reino governado pelos drows? Todas essas coisas existem no Sul.

Normalmente, considera-se que o Sul é formado pelas terras costeiras de Halruaa, Luiren, Dambrath, Durpar, Estagund, Var O Dourado e Veldorn. Ele também inclui a região que separa o Sul do restante de Faerûn, uma vasta planície conhecida como O Shaar, e a Grande Fenda, o poderoso reino anão no meio dessa planície.

A Grande Fenda

Capital: Casa Inferior
População: 1.308.960 (anões dourados 90%, anões do escudo 6%, gnomos 2%, halflings 1%)
Governo: Monarquia
Religiões: Clangeddin Barba Prateada, Dugmaren Manto Brilhante, Haela Machado Brilhante, Moradin
Importa: Frutas, grãos, gado de corte, colheita
Exporta: Gemas, ouro, jóias, itens mágicos, prata
Tendência: LN, LB, N

O centro do Shaar Oriental é cortado por um desfiladeiro curvo, de sudeste para noroeste, semelhante a um golpe desferido por uma gigantesca espada, chamado de "A Grande Fenda". No seu ponto mais profundo, ele afunda milhares de metros abaixo do nível das planícies vizinhas, mas seus alicerces estão muito acima do nível do mar. Incluindo os arredores patrulhados pelos anões, o território da Fenda supera o reino de Sembia. Esculpido durante séculos pelos anões, esse imenso desfiladeiro natural foi transformado no impressionante reino atual; a Fenda é o território mais poderoso mantido pelos anões de Faerûn atualmente.

A Grande Fenda é o lar ancestral dos anões dourados. Ao contrário dos anões do escudo no norte, eles floresceram em uma única terra natal durante incontáveis gerações. Eles enfrentaram suas próprias guerras ancestrais, mas acabaram se aproveitando das dificuldades geradas por elas. Hoje, a Grande Fenda, uma chaga na terra projetada (segundo uma teoria) por seus inimigos drows há milhares de anos, é uma fortaleza inexpugnável da mesma raça que os elfos tentaram destruir.

Os anões dourados controlam o subsolo da Fenda, os túneis e cavernas que perfuram suas muralhas, a superfície que abrange um dia de viagem de pônei em todas as direções e as partes do Subterrâneo ao alcance das patrulhas anãs.

Vida e Sociedade

Diferente dos reinos patriarcais dos anões do escudo ao norte, os anões dourados possuem uma extensa história de favorecimento de governantes femininas. Anões e anãs são tratados de forma igualitária nessa sociedade, mas somente as mulheres têm a reputação de serem líderes sábias. Segundo as afirmações dos próprios anões "os anões pensam principalmente em ouro, poder e glória, enquanto as anãs também se lembram de considerar as gerações futuras". Com certeza, o respeito pela terra e os caminhos mágicos que preservam sua fertilidade são mais predominantes na sociedade dos anões dourados que entre os anões do escudo do norte.

A magia de qualquer tipo é mais difundida entre os anões dourados que entre seus primos, os anões do escudo. Os magos, feiticeiros e músicos da pedra (seu termo para bardos) juntam-se aos conjuradores de runas e clérigos como membros valiosos e honrados da Grande Fenda, trabalhando juntos para forjar potentes itens mágicos.

Principais Características Geográficas

A Grande Fenda é um mundo em si, um ecossistema separado da terra acima, com seu próprio clima (mais úmido), animais (mais saudáveis, criados ou controlados pelos anões) e plantas (mais viçosas). Em alguns locais, a Fenda é tão grande que uma pessoa de pé no chão do vale pode não enxergar os poderosos desfiladeiros marcando seus limites.

O Ermo Profundo: Esse nome é utilizado pelos anões para indicar as áreas do Subterrâneo abaixo do Shaar e a parte sul do Shaar, que eles não controlam. As regiões do Ermo Profundo incluem terrenos variados, como as cidades drow de Llurth Dreier abaixo do Shaar, as Cavernas dos Dragões (um perigoso conjunto de covis de dragões conectados por túneis abaixo da planície) e a Queda Profunda (uma enorme cachoeira subterrânea).

O Reino Profundo: Diferente do Ermo Profundo, o Reino Profundo é uma área controlada e habitada pelos anões dourados da Grande Fenda. Algumas das cidades subterrâneas dos Reinos são detalhadas na seção Locais Importantes, a seguir.

O Lago Fenda: Esse lago fica no fundo da Grande Fenda. Ele é claro, frio e limpo. O solo do desfiladeiro acompanha o estanque, que é alimentado por fontes grandes e fundas, que supostamente são *portais* para o Plano Elemental da Água. O Lago Fenda é a nascente do poderoso Rio Shaar, que percorre uma curta distância pelo solo do árido desfiladeiro até desaparecer no subterrâneo, num abismo enevoado no limite norte da Grande Fenda. Os anões dourados se orgulham de impedir que os dejetos produzidos por suas forjas contaminem a terra e a água.

Locais Importantes

A maioria dos povoados de anões dourados fica nas cavernas do Subterrâneo, ao redor da Grande Fenda. O desfiladeiro fornece o acesso ao mundo exterior ausente nas demais comunidades anãs de Toril.

Coração da Terra (Metrópole, 44.008): Enquanto Casa Inferior (consulte a seguir) é o centro político da Grande Fenda, Coração da Terra é seu centro religioso. Os maiores templos do reino ficam nas estradas de peregrinação dessa metrópole. Ao contrário dos templos da superfície, construídos para cima, os santuários de Moradin e outras divindades do panteão dos anões são altares simples no subsolo, escavados em direção ao subterrâneo em espirais e plataformas, acessíveis apenas aos adoradores iniciados nos Mistérios e visitados somente pelos sacerdotes nas raízes da terra. O Coração da Terra abriga um exército ativo de 1.400 anões, os Escudos de Aço, e é governado pelo Lorde do Cetro, eleito anualmente pelos Senhores das Profundezas no Reino Profundo.

Martelo e Bigorna (Cidade Pequena, 7.899): Os anões dourados preferem que os integrantes de outras raças não se aproximem da Fenda ou fiquem em Martelo e Bigorna, um acampamento de tendas, cabanas desmontáveis e guardas e vigilantes anões. A cidade está situada contra a muralha ocidental ascendente de Coração da Terra, a metrópole fortificada e repleta de túneis de espiões da raça.

Aqui, os anões trocam seus itens de metal, armamentos e trabalho (especialmente ajustes de armaduras, preparação e lapidação de gemas sob medida) por frutas, vegetais, queijos, tecidos de qualidade, papel, óleo de lâmpadas, gado de corte e outras mercadorias necessárias ou valorizadas. A qualquer momento, cerca de metade da população desse vilarejo será composta por visitantes de outras raças em busca de comércio.

Torres do Limite da Fenda: O Povo Robusto comanda a Fenda e as planícies ao redor ao alcance de um dia de viagem de pônei, reforçando esse controle com 60 torres de vigília de pedra maciça junto aos limites da Fenda. As Torres do Limite da Fenda são acessadas por túneis subterrâneos e abrigam todos os tipos de catapultas e balestras. Mais de 60 guerreiros anões servem em cada guarnição.

As sentinelas e vigias que patrulham o solo da Fenda ou as áreas próximas carregam cornetas para invocar rapidamente as forças do "martelo pacificador" das Torres do Limite da Fenda — uma tropa de cavaleiros celestes montados em hipogrifos que disparam machados com precisão letal e empunham lanças para combates corporais. Alguns cavaleiros celestes usam lanças mágicas, que emitem chamas ou *mísseis mágicos*.

Casa Inferior (Metrópole, 49.610): A Casa Inferior é o centro da sociedade dos anões dourados. Seus regentes são os Senhores das Profundezas, anões nobres que lideram grandes clãs de guerreiros e artífices. Os Senhores das Profundezas, por sua vez, juram lealdade a Rainha Karrivva do clã Forja Incandescente. Essa metrópole é o centro vital da própria Grande Fenda, responsabilizando-se por sua defesa e pelos rebanhos que pastam nos arredores do Lago Fenda.

A defesa de Casa Inferior, assim como sua vida cívica, está focalizada na conexão principal da comunidade entre a superfície da Fenda e os principais salões da cidade no Subterrâneo. Conhecidos como os Portões, as entradas imponentes de 21 metros de altura que guardam a entrada da Casa Inferior foram criadas para impressionar os visitantes e manter a segurança. Barreiras mágicas e runas escavadas nas sólidas portas douradas deixaram-nas mais resistentes e funcionais do que aparentam. Certa vez, os Portões resistiram ao impacto inimaginável de um grande dragão avançando com toda sua força e se provaram mais fortes que a criatura.

quem criou a grande fenda?

Algumas lendas afirmam que a Fenda foi criada quando uma caverna enorme ou uma série de cavernas naturais foram derrubadas pela magia maligna das guerras drow. Outros alegam que o colapso foi gerado pela ira divina das divindades anãs, na forma de golpes titânicos de martelo que soterraram os elfos negros. Existem ainda quem diga que o desmoronamento foi causado por alhoons (lich ilitides), que invocaram magicamente dragões enormes para defendê-los contra uma invasão de beholders ou por um dragão que morava nas cavernas e foi descoberto por um rival, levando a um conflito avassalador.

Independente da origem da Fenda, ela não apresenta traços de atividade vulcânica ou cursos d'água incontroláveis, as causas mais comuns desse tipo de formação.

História da Região

Ao contrário dos anões do escudo, que se afundaram em guerras contra gigantes e ores, os anões dourados venceram relativamente em pouco tempo suas batalhas contra os inimigos do Subterrâneo. Nos últimos 1.000 anos, eles optaram por viver separados de seus parentes do norte, que pareciam estar imersos numa maldição. A Benção do Trovão (em 1306 CV) e suas conseqüências ajudaram a alterar o comportamento dos anões dourados.

Quando os habitantes da Fenda receberam a Benção do Trovão, já desfrutavam de alguma prosperidade; por conseguinte, sua população cresceu tanto que muitas famílias partiram em busca de novas moradias. Alguns foram contra a expansão do Reino Profundo ao redor da Grande Fenda e partiram para fundar colônias nas montanhas ao norte de Faerûn. Postos avançados foram fundados nas Montanhas Fumegantes de Unther, nas Montanhas da Fuga dos Gigantes, a oeste de Turmish, e na Muralha Norte de Halruaa.

Intrigas e Rumores

A maioria das aventuras envolvendo a Grande Fenda gira em torno de sua periferia, a menos que os heróis tenham a sorte ou ambição de usar *portais* para invadir locais onde certamente não serão bem-vindos.

O Guardião Fugitivo: Enquanto os heróis estão envolvidos em uma batalha, uma ajuda inesperada vem de Matharm Derukhed, um mago/guerreiro anão montado num hipogrifo. Ele está bem distante de casa, perseguindo os assassinos de seu irmão gêmeo. Independente dos PJs ajudarem-no ou não, os criminosos revelam-se como antigos inimigos dos PJs, que assassinaram o irmão de Matharm para roubar o ouro e as gemas que ele usava em seu cabelo e barba.

Se os PJs ignorarem a missão de Matharm, eles o encontrarão morto algum tempo depois, aparentemente vencido pelos assassinos de seu irmão. Obviamente, os heróis chegaram tarde demais para recuperar seus pertences, que estão agora nas mãos de seus inimigos. Para complicar ainda mais, o anão não deveria estar usando sua valiosa montaria no norte de Faerûn. Ele era um fugitivo de sua própria raça, pois colocou sua vingança familiar acima do seu dever.



Bronnia Rompe Ossos

Bronnia Rompe Ossos

Anã dourada Mag7: ND 7; humanóide Médio (anão); 7d4+21; 45 PV; Inic. +0; Desl.: 6 m; CA 10 (toque 10, surpresa 10); Corpo a corpo: bordão +4 (dano: 1d6+1); ou à distancia: toque +3 (magia); QE Traços raciais de anão dourado, benefícios de familiar; Tend. NM; TR Fort +6, Ref +3, Von +7; For 12, Des 10, Cons 16, Int 17, Sab 13, Car 12. Altura 1.20 metros.

Perícias e Talentos: Blefar +5, Concentração +13, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +5, Conhecimento (os planos) +8, Diplomacia +5, Identificar Magia +8, Intimidação +5, Observar +5, Ofícios (ferreiro) +8, Ouvir +3, Procurar +5; Criar Varinha, Familiar Aprimorado, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (encantamento), Gêmeo do Trovão.

Qualidades Especiais: Traços de Anão: +1 de bônus racial contra aberrações, visão no escuro 60 m, ligação com pedras, +2 em testes de resistência contra venenos, +2 em testes de resistência contra magias, +4 de bônus de esquiva contra gigantes, +2 de bônus racial nos teste de Avaliação ou Ofícios relacionados a pedras ou metal. Benefícios de Familiar: Bronnia recebe Prontidão enquanto estiver dentro do alcance, partilhar magias, vínculo empático (1,5 km), familiar dispara magias de toque, falar com o mestre.

Magias de Mago por Dia: 4/5/4/3/1; CD base = 13 + nível de magia, 15 + nível de magia para [encantamento].

Grimório (= magias de encantamento):* 0 — Todas; 1º — *animar cordas, armadura arcana, enfeitiçar pessoas*, escudo arcano, hipnotismo*, identificação, leque cromático, míssil mágico, patas de aranha, queda suave, recuo acelerado, resistência a elementos, servo invisível, sono**; 2º — *agilidade felina, arrombar, boca encantada, detectar pensamentos, flecha ácida de Melf, invisibilidade, invocar monstros II, névoa, padrão hipnótico, proteção contra flechas, riso histérico de Tasha**; 3º — *bola de fogo, dissipar magias, imobilizar mortos-vivos, imobilizar pessoas*, lentidão, sugestão*, velocidade, vôo*; 4º — *confusão*, emoção*, porta dimensional.*

Pertences: Manto da resistência +1, varinha de enfeitiçar pessoas (20 cargas), *varinha de mísseis mágicos* (3º nível, 27 cargas), *varinha de imobilizar pessoas* (18 cargas), *varinha de armadura arcana* (26 cargas), pergaminhos arcanos de *confusão, emoção* e *enfraquecer o intelecto*, 2 *poções de curar ferimentos leves* (3º), *poção de invisibilidade.*

Keschk: Quasit familiar; ND 3; extraplanar Miúda (Caótica e Má); DV 3d8 (7 DV); 19 PV; Inic. +3; Desl 6 m, vôo 15 m (perfeito); CA 22 (toque 15, surpresa 19); Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d3-1 mais veneno), mordida +3 (dano: 1d4-1); Face/Alcance: 0,75 m por 0,75 m/0 m; AE Veneno (Fortitude CD 13; 1d4 Des/2d4 Des), habilidades similares a magia; QE Alterar Forma, redução de dano 5/prata, resistência a fogo 20, evasão aprimorada, imunidade a veneno, regeneração 2 (dano normal de ácido, armas abençoadas e sagradas), habilidades similares a magia; RM 5; Tend. NM; TR Fort +3, Ref +6, Von +6; For 8, Des 17, Cons 10, Int 10, Sab 12, Car 10. Atura 60 cm.

Perícias e Talentos: Esconder-se +14, Furtividade +6, Identificar Magia +4, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +4; Acuidade com Arma (mordida), Acuidade com Arma (garra).

Qualidades Especiais: Alterar forma (Sob): Metamorfosear-se (sem limite diário) em morcego ou lobo. Evasão Aprimorada (Ext): Reflexos bem-sucedido anulará o dano. Um fracasso reduz o dano à metade. Habilidades similares a magia (SM): *detectar o bem, detectar magia* e *invisibilidade* (pessoal), sem limite diário; *causar medo* (idêntico à magia; emanação de 9 m de raio) 1/dia; Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 6º nível (CD 10 + nível da magia). Uma vez a cada sete dias, ela pode lançar a magia *comunhão* como um clérigo de 12º nível e fazer seis perguntas.

Insatisfeita com a vida da Grande Fenda e sentindo-se oprimida pelos membros de seu clã, Bronnia abandonou sua casa e partiu pelo Shaar em busca de dinheiro, magia e emoção. Inclinada a fazer observações ríspidas em situações informais e indiferente ao tipo de pessoa que a contratava, ela fez inúmeros inimigos rapidamente. Ela viaja com freqüência, em particular depois que seu irmão gêmeo Belgard começou a insistir constantemente em seu retorno.

Bronnia atua como engenheira, ferreira, conjuradora, aventureira e criadora de varinhas. Entre sua ganância e longas viagens, ela traba-

lhou para os Magos Vermelhos, os artífices de Unther, uma família nobre em Sembia e um jovem paxá em Calimshan; alguns desses trabalhos terminaram amistosamente. Seu familiar geralmente se esconde ou assume a forma de um morcego quando está em público e esse demônio é a única criatura que ela trata bem o tempo todo.

Bronnia está disposta a se unir a outros aventureiros caso perceba que eles poderão ajudá-la a adquirir dinheiro ou magia. Ela prefere conjurar magias em vez de usar suas varinhas, reservadas para momentos de necessidade ou escassez. Ela não teme usar seus poderes para atingir seus objetivos, inclusive a conjuração esporádica de *enfeitiçar pessoas*.

Halruaa

Capital: Halarahh
População: 1.676.160 (humanos 90%, anões 5%, halflings 2%, elfos 1%, meio-elfos 1%)
Governo: Magocracia oligárquica (Conselho de Anciões)
Religiões: Azuth, Mystra, Shar (novo culto)
Importa: Itens mágicos exóticos, metais preciosos
Exporta: Electrum, vinho Haerlu
Tendência: LB, LN, NB

Halruaa, a nação de magos, situa-se no extremo sul de Facrûn e está rodeada de cordilheiras. Seus habitantes são descendentes dos refugiados da extinta Netheril, um reino de magos humanos que permitiu o crescimento desenfreado do próprio poder, a corrupção de suas almas e a destruição completa de toda a sua obra. Halruaa reteve a fascinação dos nethereses pela magia, perseguindo a Arte com devoção fanática e considerando todos os outros estudos como pesquisas inferiores. Até agora, essa nação tem evitado a cegueira espiritual que condenou Netheril.

Os magos de Halruaa são auto-suficientes, muito mais interessados em conduzir suas pesquisas na privacidade de seus laboratórios individuais do que explorar o restante de Toril. Os cidadãos que deixam sua terra natal são mercadores ou agentes em busca de componentes arcanos incomuns. Algumas vezes, esses agentes são importantes o suficiente para viajar num dos lendários navios celestes de Halruaa, mas esses mecanismos voadores são tão frágeis e valiosos que só abandonam seu país em missões realmente importantes.

Vida e Sociedade

Nem todos os halruaanos são magos, mas eles agem como se fossem. Eles respeitam cortesias sociais exageradas, perdem tempo em extensas declarações de intenção, rituais de troca de componentes de magia e outras delicadezas sociais. Essas práticas seriam desnecessárias em qualquer sociedade, exceto quando os cidadãos precisam se preocupar em serem transformados em sapo caso desagradem outra pessoa. Os halruaanos costumam despender mais tempo em estudos que ao lado de suas famílias e raramente têm vários filhos — a colonização do país ocorre num ritmo mais lento que as sociedades humanas mais vigorosas.

Os halruaanos freqüentam escolas públicas até os treze anos. A sondagem para verificar a aptidão mágica ocorre aos cinco anos e os estudantes que serão conjuradores aprendem os truques básicos antes dos quinze.

Embora a prática da magia não seja imprescindível para viver bem em Halruaa, ela ajuda. Todos aqueles capazes de lançar magias arcanas "possuem o dom", mesmo que não utilizem seus talentos com freqüência. Quase um terço dos halruaanos tem esse dom. Destes, quase 60% recebem algum treinamento arcano (conforme descrito no talento Treinamento Mágico; consulte o Capítulo 1: Personagens) e o restante desenvolve pelo menos um nível de mago. Para os halruaanos, os magos dominam a verdadeira Arte, mas os feiticeiros são considerados perigosamente indisciplinados e primitivos. Os poucos halruaanos que são forçados pelo dom a se tornarem feiticeiros reprimem a extensão dos seus poderes ou abandonam o país.

Principais Características Geográficas

Halruaa é uma terra quente e úmida. Os montes mais elevados e os vales das Muralhas de Halruaa são mais frios e confortáveis que as planícies baixas.

Lago Halruaa: Esse corpo de água salgada conecta os portos fluviais do reino ao mar. Os ventos fortes e imprevisíveis que sopram das montanhas tornam o lago um lugar traiçoeiro para a navegação ou pesca — e ainda pior para conduzir um navio celeste.

Pântano de Akhlaur: Esse pântano de 10 mil quilômetros quadrados é uma lembrança desagradável dos cataclismos responsáveis pela destruição de Netheril — que podem se repetir em Halruaa. Akhlaur foi um invocador ambicioso que foi longe demais em suas pesquisas de conexão extra-planar e terminou sendo completamente abduzido. Quando ele morreu, as magias que havia conjurado saíram do controle. O Pântano de Akhlaur é alimentado constantemente por um *portal* indestrutível, conectado ao Plano Elemental da Água, e os charcos aumentam 30 metros por ano em todas as direções. Vários magos e aventureiros invadem o pântano em busca dos lendários tesouros mágicos de Akhlaur ou de uma forma de "lacrar" o portal. Em geral, todos que sobrevivem tiveram sorte o bastante para não encontrar os demônios que absorvem magias, chamados de larakens, habitantes exclusivos do pântano.

As Muralhas de Halruaa: Um anel de montanhas imponentes guardam o oeste, o norte e o leste de Halruaa. Três passagens atravessam essas montanhas até os reinos hostis mais adiante. Os halruaanos pacificaram completamente seu lado da muralha, mas o outro abriga ogros, gigantes, perytons e extra-planares isolados que já aprenderam a não provocar os magos de Halruaa.

Locais Importantes

Os halruaanos preferem viver em pequenas aldeias. Mesmo as cidades maiores não abrigam mais de sete ou oito mil habitantes.

Halagard (Cidade Pequena, 7.100): A antiga capital de Halruaa é um pouco menor que seu centro atual, Halarahh. O Rei Zalathorm (humano, LN, Adv20/Mes9) deslocou a capital para o norte há cem anos, mas os moradores de Halagard ainda se consideram os verdadeiros portadores do espírito da nação. Para manter seus padrões contra os modismos recentes de Halarahh, os magos de Halagard geralmente se especializam nas escolas de invocação e evocação no lugar de adivinhação.

Halarahh (Cidade Pequena, 8.000): Quase 3 mil habitantes da capital são magos ativos. Suas torres dominam o horizonte, mas Zalathorm desencoraja a "guerra das torres", uma forma de competição repetitiva, onde os magos tentam erguer torres superiores às construções de seus rivais. Para agradar o Rei, os arcanos que detêm menos influência reduziram o tamanho de suas moradias, tornando os céus mais seguros para os navios voadores. A capital abriga os 17 membros do Conselho dos Anciões.

A vida em Halarahh é bem difícil para quem não possui o dom. O tratamento diferenciado e as promoções, em todos os aspectos, favorecem os manipulares arcanos e evitam as pessoas que não desenvolveram qualquer aptidão mágica. O ditado "tão inútil quanto uma espada em Halarahh" costuma ser usado por ex-moradores frustrados que se mudaram para outro lugar.

Monte Talath (Vila Pequena, 1.170): Um alto templo de Mystra foi escavado nessas montanhas. Ele consiste de um grande espaço de orações erigido para impressionar e um imenso complexo de cavernas elaborado para armazenar séculos de conhecimento mágico com segurança. Grande parte do complexo está organizada — é possível encontrar detalhes sobre qualquer assunto mágico depois de cinco ou seis anos de pesquisa dedicada. Os magos de Halruaa se orgulham de sua habilidade de rastrear a informação que precisam nas cavernas de Talath, criando novas magias especialmente com esse propósito. Os magos estrangeiros pagam taxas exorbitantes somente para entrar nas salas reservadas aos aprendizes nativos.

História da Região

Os primeiros magos de Halruaa vieram para Netheril a partir do norte, fugindo do massacre dos phaerimm há quase dois mil anos. Eles foram liderados pelo arquimago Raumark, que previu a destruição iminente de sua terra natal. Eles encontraram um país belo e rico, colonizado esparsamente por pastores e pescadores.

Raumark e seu grupo de magos leais, aprendizes e suas famílias não tentaram conquistar os nativos, mas as duas sociedades cresceram juntas em algumas gerações, devido a casamentos internos e interesses comuns. Os príncipes netherese ofereceram uma classe governante organizada, leis, justiça e obras maravilhosas ao povo simples de Halruaa. Os nativos com talento para magia foram aceitos como estudantes sem hesitação, e a presença de tantos magos poderosíssimos expulsou rapidamente os monstros e bandidos que assolavam as planícies baixas.

A grande obra de Raumark e seus seguidores, realizada nos primeiros séculos após sua fuga, abrangeu a preparação contra o ataque phaerimm que certamente viria depois da queda de Netheril, no Norte. As cidades voadoras de Netheril caíram, os areais engoliram o Mar Estreito e os reinos fragmentados sobreviventes dessa queda desapareceram ao final do terceiro século CV — e os phaerimm ainda não atacaram Halruaa.

Embora o país nunca tenha travado a guerra prevista por Raumark, ele nunca foi deixado em paz por seus vizinhos. Invejada por suas riquezas e tesouros mágicos, Halruaa foi invadida pelos bárbaros de Dambrathan em várias ocasiões. Em 585 CV, uma esquadra de galeras dambrathanas atacou a costa e ocupou a região ao sul do Lago Halruaa durante meses, até que o grande rei-mago Mycontil derrotou seus inimigos e eliminou seu líder. A última invasão preocupante ocorreu há quase 100 anos, quando um sátrapa carismático de Lapaliiya liderou um grande ataque pela Passagem Talath. Eles foram facilmente repelidos pelos halruaanos.

O atual rei-mago, Zalathorm, é um adivinho cujos poderes de previsão extinguiram diversas ameaças antes que elas se tornassem sérias. Ele e seus adivinhos obtiveram tanto sucesso até agora que o consenso popular indica o desejo da nação de ser governada ininterruptamente por especialistas em adivinhação, em vez de confiar nos evocadores, invocadores e outros magos que reinaram no passado, quando Halruaa era obrigada a se defender ativamente.

Intrigas e Rumores

Em geral, o roubo, o banditismo e as invasões de monstros são raros em Halruaa. Os acontecimentos interessantes dessa terra (para um aventureiro) giram em torno dos 400 anciões do reino, os magos mais poderosos da região, que tramam e planejam em dezenas de facções diferentes. Caso uma quantidade suficiente de Anciões reúna suas forças num bloco único, até mesmo Zalathorm teria dificuldades para contrariar seus interesses.

A Ascensão da Sombra: Um perigo oculto está se juntando nos limites da sociedade de Halruaa: um grupo de adeptos das sombras se aliou a um culto secreto de Shar. Os Anciões orgulhosos e arrogantes são rapidamente subvertidos pelos sussurros dos emissários da Deusa dos Segredos, que lhes perguntam se a Trama de Mystra é uma barreira aos seus poderes. Diversos magos poderosos e ambiciosos de Halruaa já se tornaram adeptos das sombras. Ao contrário das facções desunidas que formam o Conselho de Anciões, os adeptos das sombras são unos na adoração a Shar e no seu desejo de alcançar seus objetivos na região mais arcana de Faerûn.

Luiren

Capital: Beluir
População: 838.080 (halflings 92%, humanos 4%, elfos 2%, meio-elfos 1%)
Governo: Teocracia benevolente
Religiões: Brandobaris, Tymora, Yondalla
Importa: Itens manufaturados de metal, gado de corte
Exporta: Cerveja, frutas, grãos, colheitas
Tendência: LB, NB, N

Luiren é o único reino de Faerûn governado e habitado quase totalmente por halflings. Ele é a terra natal dos halflings austeros, assim como a Grande Fenda é o berço dos anões dourados. Os halflings pés-leves e espectrais também vivem aqui, em quantidades reduzidas, pois 90% da população é composta de austeros — na verdade, o termo "halfling de Luiren" costuma ser utilizado para designá-los, embora não seja inteiramente correto.

O povo de Luiren é formado de fazendeiros, artesões e mercadores, semelhante a população da maioria dos reinos. Os campos férteis de Luiren alimentam a Grande Fenda, e seus pomares produzem laranjas, laranjas-lima e limões, muito procurados nas terras do norte. A carpintaria local é soberba, equiparando-se aos trabalhos de Tethyr, e suas madeiras trabalhadas são disputadas no mercado. Apesar de ninguém acreditar que os halflings desenvolveram qualquer tradição militar válida, a população de Luiren sustenta milícias organizadas e lideradas por monges e clérigos dos templos locais, apoiadas pela magia divina desses integrantes. Os arqueiros e clérigos defendem seu território com força e habilidade e já esmagaram mais de uma invasão de humanos, orcs ou gnolls provenientes do Shaar.

Luiren não possui um governo real, acima das autoridades locais; no entanto, os templos do panteão halfling estruturam a sociedade e governam coletivamente o reino, quase sempre sob a orientação do Templo de Yondalla. A Voz Devota de Yondalla, Faran Ferromar (halfling austero, LB, Clr13 de Yondalla), é o líder proeminente da religião e o líder efetivo de Luiren.

Os halflings de Luiren não se consideram 'metade de alguma raça' ou alguém e chamam a própria raça de hin.

Vida e Sociedade

A maior parcela da população vive como nômades relutantes, passando no máximo seis meses ou um ano em qualquer cidade. Os centros populacionais de Luiren refletem esse desejo de viajar e de mobilidade. Os clãs, famílias, guildas e templos mantêm estabelecimentos permanentes e abrigos nas colinas — repletos de trabalho e obrigações, normalmente — e estão abertos a indivíduos e famílias recém-chegados. Em qualquer época, somente três quartos das moradias de Luiren estarão ocupados. Antes de sair, os halflings que desejam ser bem recebidos na volta limpam e arrumam a casa que estão morando para seus próximos ocupantes. A menos que sejam inquilinos extremamente ruins, seus vizinhos e amigos irão ajudá-los.

O trabalho de equipe é importante para os hin de Luiren. Comparados aos halflings do norte, eles enfatizam o trabalho comunitário e o esforço conjunto, acima do individualismo. É improvável que um halfling permaneça durante muito tempo no mesmo grupo. Essas organizações em si são mais estáveis, mas os integrantes que cumpriam uma função em determinada estação dificilmente estarão presentes, ou mesmo farão parte do mesmo grupo social, em outra cidade duas estações depois.

Os humanos, elfos, anões e até gnomos encontram dificuldades para compreender a ordem e organização aparente da sociedade de Luiren considerando que seus membros mudam de profissão como as mulheres trocam de roupas. Os hin sabem que os forasteiros consideram seus métodos estranhos, mas acham perturbador que esses estrangeiros conservem os mesmos hábitos durante toda a vida.

Um hábito que o povo de Luiren cultiva com empenho é a dedicação aos Jogos. Eles abrangem eventos esportivos de caráter local, regional ou nacional, acompanhados por todos os cidadãos do reino. O tipo de esporte que é disputado durante os Jogos muda constantemente. No momento, os dois esportes mais populares são a corrida de cordilheira e a luta de pipa. A corrida de cordilheira é uma espécie de corrida de obstáculos, onde equipes de diferentes localidades competem entre si. Durante o evento, é permitida a utilização de magia pelos competidores.

res, mas todos os atletas que o fizerem tornam-se alvos potenciais das conjurações das outras equipes. A luta de pipas acontece "sem Arte", sendo conduzida sem o auxílio de qualquer tipo de magia.

É raro que halflings criados no norte de Faerûn visitem Luiren e poucos têm qualquer desejo de permanecer aqui — a maioria desses imigrantes considera a terra e seus hábitos estranhos. Entretanto, alguns halflings nortistas vêm para Luiren e ficam para sempre, enquanto alguns hin dessa região desejam escapar de sua terra natal para viver como as pessoas do norte.

Principais Características Geográficas

No passado, os monstros das florestas e pântanos assolavam Luiren, mas os hin pacificaram grandes extensões desse território há gerações. A terra é fértil, rica em caça e de aparência exuberante. Ela também está repleta de áreas selvagens que resistiram a qualquer tentativa de colonização. Atualmente, os jovens guerreiros e magos hin patrulham as terras inóspitas para impedir que os monstros ameacem suas estradas e cidades. Os aventureiros estrangeiros são bem-vindos para "tentar a sorte" nas florestas e pântanos e recebem permissão de conservar metade do tesouro que encontrarem — uma barganha justa, uma vez que as criaturas roubaram esses valores dos próprios cidadãos de Luiren.

Floresta Lluir: Essa densa floresta define as fronteiras ao norte de Luiren. Os druidas, rangers e mesmo alguns ladinos de Luiren vivem em segurança nas áreas ao sul da mata. Os outros hin raramente se aventuram no local, pois não desenvolveram as habilidades necessárias para se manter um passo adiante dos monstros que invadem a floresta a partir das Montanhas dos Sapos. Quando os trolls e outras bestas cometem o erro de sair da Floresta Lluir, costumam ser rapidamente liquidados pela milícia local, pelos clérigos de Yondalla ou outros caçadores hin. Mesmo assim, o restante da floresta ainda representa perigo aos viajantes.

Pântano Mortick: O Pântano Mortick, o único na região, é infestado por inúmeros merrow (ogros aquáticos) e scrags (trolls aquáticos). Esses monstros desajeitados atacam as regiões e vilarejos próximos, roubando os animais e saqueando os estoques de comida. Um poderoso ogro xamã (ou chefe) chamado Rei do Brejo lidera os merrow e algumas vezes também consegue submeter os scrags a sua vontade.

Floresta Lluir Sul: A região ao sul da Floresta Lluir e a oeste de Luiren está praticamente intocada. O lado oriental da floresta é relativamente seguro, patrulhado por unidades da milícia de Luiren e druidas e rangers halflings. Beholders e yuan-ti assolam as zonas mais internas da mata.

Locais Importantes

As cidades de Luiren aceitam viajantes estrangeiros sem hostilidade. Uma pequena quantidade de mercadores e artífices humanos vive nelas atualmente.

Beluir (Metrópole, 27.210): Os forasteiros acham que Beluir é a capital de Luiren, porque é a maior cidade e abriga o templo mor de Yondalla. Nenhuma das cidades de Luiren realmente centraliza a autoridade da nação, mas os diplomatas e emissários estrangeiros visitam primeiro essa cidade em busca da Voz Devota de Yondalla. Os mercadores do Grande Mar aportam em Beluir para comprar os produtos e trabalhos manuais dessa região.

Chethel (Cidade Grande, 14,512): Essa cidade portuária é um dos principais centros comerciais de Luiren. Cerca de um décimo dos seus habitantes são elfos e meio-elfos. Dentre todas as cidades da região, Chethel é a mais parecida com um assentamento humano comum. As poucas famílias que cultivaram a amizade dos elfos escolheram se fixar no local, substituindo seu comportamento nômade pela vida estável de colono. Os demais moradores antigos são hin que vivem da construção de embarcações.

Thruldar: Situada no limite mais oriental da Floresta Lluir, Thruldar é uma vila em ruínas de Estugund, vigiada por diversas tribos de halflings espectrais da região. Há cerca de cem anos, um poderoso druida maligno aliou-se com árvores sombrias e monstros plantas para destruir Thruldar, mas as tribos de halflings espectrais dos arredores eliminaram o druida e ergueram barreiras mágicas para conter seus lacaios nas ruínas. O fantasma do druida e inúmeros monstros ainda espreitam o local, guardando os restos da fortuna da cidade.

História da Região

Há mil anos, Luiren era uma terra erma, sem povoados, utilizada por três grandes tribos halflings em peregrinação: os pés-leves, os austeros e os espectrais. As três raças defenderam ferozmente sua floresta durante séculos contra qualquer invasor, expulsando os bárbaros de Dambrathan, as violentas matilhas de gnolls e compartilhando os recursos da Floresta Lluir entre si. Os conflitos entre as tribos não eram incomuns, mas em geral elas viviam em paz.

Por volta de –100 CV, um espírito maligno se apossou da floresta. Sob a liderança de um poderoso clérigo chamado Desva, os halflings espectrais afundaram nas sombras, venerando Malar e glorificando a violência e o derramamento de sangue. Caçadores brutais da raça, com rostos pintados como crânios, rondavam a floresta em busca de vítimas. Eles se fortaleciam à medida que Desva os conduzia mais profundamente na adoração a Malar, ensinando os maiores caçadores a assumir a forma de lobisomens e envenenando os predadores naturais da floresta com uma sede de sangue incontrolável. Durante uma geração, a Floresta Lluir foi um local de morte.

Em –68 CV, um caçador austero chamado Chand tornou-se o chefe de guerra de seu povo e forjou uma aliança com o líder dos pés-leves. As duas tribos se uniram para eliminar definitivamente a loucura dos halflings espectrais. Em três anos, cada fortaleza e refúgio espectral foi encontrado e destruído, até que o próprio Chand matou Desva em –65 CV. O conflito foi impiedoso e medonho — aldeias inteiras de halflings espectrais foram queimadas e sua população dizimada. Chand manteve-se fiel ao seu propósito e garantiu que nenhum guerreiro hin impedisse seu avanço.

No desfecho das Guerras Hin Espectrais, os halflings malignos foram reduzidos a um punhado de sua quantidade anterior. A maioria foi exilada da Floresta Lluir, mas um pequeno grupo que repudiou Desva e se juntou aos guerreiros de Chand tiveram permissão de ficar. Estes se estabeleceram na Floresta Chondal e fizeram um juramento de silêncio que duraria até repararem a selvageria animalesca de seu passado. Essa penitência já foi cumprida há bastante tempo, mas até hoje os halflings espectrais pensam bastante antes de falar.

Muitos dos pés-leves, horrorizados com as ações de Chand e dos halflings austeros, preferiram abandonar a Floresta Lluir. Eles se tornaram um povo nômade que se dispersou em todo o norte de Faerûn, adotando os costumes e tradições das pessoas nativas de cada região.

Os halflings austeros permaneceram na Floresta Lluir. Livres da influência dos hábitos pés-leves e espectrais, eles começaram a desmatar a região e fundar aldeias temporárias que ficaram maiores e mais permanentes a cada geração. Eles se transformaram de nômades florestais em fazendeiros e artesões estabelecidos, defendendo suas terras contra inúmeras invasões e ataques ao longo dos anos. Com o tempo, alguns pés-leves retornaram ao novo reino de Luiren, mas a terra já pertencia aos austeros.

Intrigas e Rumores

Assim como os demais reinos isolados das Terras Centrais, é mais fácil descrever a influência de Luiren que experimentá-la internamente.

Os Jogos: Uma aldeia das Terras Centrais do Ocidente, dotada de uma comunidade halfling considerável planeja fazer sua própria versão dos Jogos. A participação dos humanos é encorajada e os prêmios são *valiosos*. Os humanos podem até se inscrever, mas os eventos privilegiam os competidores halflings: arremesso de pedras, corrida de obstáculos, capturar uma doninha ensebada num labirinto de túneis apertados e eventos similares.

Pequeno e Astuto: Os PJs encontram uma gangue de halflings de Luiren em uma cidade grande. Os hin se especializam em atirar bolsas de cola e roubar as vítimas presas no chão. Até mesmo os aventureiros mais arrogantes preferem entregar seus pertences a ser flanqueado ou apunhalado pelas costas.

o shaar

Capital: Nenhuma (Colinas do Conselho)
População: 587.520 (humanos 60%, wemics 15%, gnolls 14% centauros 10%)
Governo: Diversos chefes nômades
Religiões: Mask, Oghma, Tempus
Importa: Armaduras, armas, vinho
Exporta: Marfim, jóias, escravos
Tendência: CN, N, CB

O Shaar é um campo de pastagem vasto e verdejante, que se estende do Mar Reluzente até as distantes terras do oriente. Quase não existe civilização estabelecida nessa região. Os nômades humanos (dezenas de tribos de shaarianos) e inumanos, como centauros, gnolls e wemics, povoam o Shaar. Os wemics vivem da caça, os humanos da criação de rothé e cavalos, e os gnolls de saques. A terra sustenta de forma esplêndida sua grama nativa, mas é inadequada para o plantio — ela não é desértica, mas é muito quente durante o dia e gelada à noite.

Os humanos do Shaar raramente abandonam em grandes bandos as suas planícies ancestrais, em particular devido ao comportamento instável de seus preciosos cavalos fora do Shaar. Os cavalos da região são mais fortes e velozes que as demais espécies de Faerûn, mas somente em seus pastos nativos. Eles adoecem e morrem caso não se alimentem da grama que cresce apenas nas vastas planícies do Shaar. Os habitantes locais compreendem esse fato e poucos abandonam sua terra natal para viajar por Faerûn.

Vida e Sociedade

Embora compartilhem uma cultura e um meio de vida comum, a cerca de doze de tribos batizadas coletivamente de Shaarianos nunca se unificaram. Os forasteiros consideram difícil diferenciar uma tribo da outra, mas os nômades se reconhecem instantaneamente por meio das roupas, sotaque, cor das montarias e confecção das armas.

Diversas dessas tribos permitem que mulheres guerreiras cavalguem como iguais entre os homens, mas poucas delas se tornam líderes. Em geral, os chefes são eleitos por voto secreto entre os anciões, mas duas tribos desenvolveram pretensas dinastias de famílias carismáticas e poderosas que buscam manter sua liderança.

Tradicionalmente, grupos de saqueadores com vinte guerreiros ou menos não constituem um ato de guerra contra outra tribo do Shaar. Grupos de ataque maiores são considerados declarações de guerra, uma escolha arriscada, pois as tribos que declaram guerra não têm direito de participação nos conselhos até repararem ou pelo menos cessarem seus ataques.

Algumas vezes, os wemics participam dos conselhos do Shaar. No entanto, com freqüência seus líderes buscam seus próprios objetivos sem se preocupar com as tradições e protocolos dos nômades humanos.

Principais Características Geográficas

Existem outros tipos de terreno que interrompem esporadicamente os campos verdejantes do Shaar, entre eles pequenas dunas de areia e vales repletos de lagoas e vida selvagem. Alguns oásis em miniatura ocultam as ruínas de civilizações antigas. Muitos também abrigam os acampamentos temporários dos nômades atuais.

Lago Lhespen: Os pântanos na fronteira oriental desse lago são repletos de mangues, enguias gigantes e aranhas d'água. As margens estão cheias de sal, retirado das rochas submersas. Os nômades coletam o sal para seus cavalos quando não desejam comprá-lo no Shaar médio.



Wemics no Shaar

A Terra Alta: O Shaar oriental está situado entre 60 e 120 metros cima da sua parte ocidental. A Terra Alta representa essa divisão, eparando os pastos em duas áreas: ao sul, as Montanhas Passo de Fogo ao norte, a Floresta de Amtar. As tribos nômades em guerra costuam reclamar diferentes lados dos desfiladeiros, aproveitando sua calização para avistar seus inimigos antes de se aproximarem.

Rio Shaar: O Shaar se origina no frio e profundo Lago da Fenda, entenas de metros abaixo das suas planícies. Suas correntes violentas ercorrem cavernas imensuráveis por mais de 150 quilômetros, antes e emergir numa grande caverna no sopé da Terra Alta. A partir desse onto, ele segue seu curso pelo Shaar inferior até o Lago Lhespen.

A Floresta Shaar e a Floresta Shara: Os nômades visitam as flores- as para coletar ervas, caçar e muitas vezes se esconder de seus inimi- os. Essa área florestal é inadequada para a criação de cavalos, portanto s nômades nunca tentaram colonizá-la.

Locais Importantes

Os nômades quase nunca mantêm povoados fixos. Qualquer cidade essa região foi fundada por outros moradores do Shaar.

Colinas do Conselho: Todas as tribos nômades, exceto aquelas em uerra, enviam representantes para as Colinas do Conselho na prima- era e no outono, para discutir a paz e comemorar. As Colinas do Con- elho sempre são consideradas um campo neutro, além das lutas entre s nômades.

Lhesper: Essa cidade em ruínas abriga um poderoso clã de feiticei- os yuan-ti. Com freqüência, os viajantes humanos que percorrem as nargens do Lago Lhespen caem nas garras de bandidos controlados elos yuan-ti e são levados para um terrível fim em Lhesper — quase empre, são sacrificados para o deus negro dos yuan-ti, mas algumas ezes são transformados em serviçais monstruosos da raça ofídia. Os nômades se mantêm bastante afastados.

Shaar Médio (Cidade Grande, 23.501): Uma cidade comercial livre, abitada por pessoas que afirmam não ter nenhuma ligação com os nômades. O Shaar Médio é aceito pelas tribos como um aliado duradou- o, porque os moradores da cidade sustentam uma tradição de realizar egócios excelentes para os nômades com os comerciantes do resto de Faerûn. Os mercadores encaram o Shaar Médio como um porto seguro numa terra erma e ameaçadora, repleta de bandidos shaarianos e outros aqueadores.

História da Região

A história do Shaar não se relaciona com a história dos cidadãos civili- zados de Faerûn. Os eventos atuais no Shaar incluem conflitos meno- es com os anões dourados, que tiveram suas caravanas atacadas por andidos shaarianos, e uma batalha em andamento na Terra Alta entre tribos que procuram impedir o avanço de seus rivais até as Colinas do Conselho.

Intrigas e Rumores

A intrincada e eterna política das tribos nômades indica que qualquer grupo de aventureiros pode encontrar aliados e inimigos em abundân- cia no Shaar.

Limpeza Gigante: Um clã de gigantes da colina se muda para as Montanhas dos Sapos, no Shaar oriental, eliminando todos que encon- tram. Com o tempo, os gigantes alcançam as Colinas do Conselho, ocu- pando as cavernas sagradas que abrigam os ossos de ancestrais nômades. Isso criou um problema: eles precisam remover os gigantes sem derra- mar o próprio sangue naquela terra sagrada. Os aventureiros que não descendem dos shaarianos não obedecem a essas restrições.

Dambrath

Há 500 anos, o reino bárbaro humano de Arkaiun se envolveu em uma guerra árdua contra uma poderosa cidade drow nas Montanhas Vigília dos Gnolls. Os drows venceram a batalha e, aliados a um poderoso culto de Loviatar entre os bárbaros, escravizaram o povo de Arkaiun, governando como sátrapas e nobres entre a população subjugada. O resultado criou o estranho e perigoso reino de Dambrath.

A nação de Dambrath é humana, mas é governada por meio-elfos, a maioria descendente dos drows. Os elfos das raças leais à corte de Encontro Eterno não são bem-vindos. Loviatar é a divindade oficial da nação.

Durpar

Protegido das tempestades de areia de Raurin pelas imponentes Montanhas Muro de Poeira, Durpar é um reino mercante próspero na margem nordeste do riacho Água Dourada. Um conselho de mercadores, formado pelos líderes das onze chakas (casa mercantes) mais ricas, governa a região. A Grande Nawab Jeratma (humana, LB, Aris4/Ilus10) é a líder do conselho e uma das pessoas mais ricas de toda Faerûn.

A principal ocupação de Durpar é o comércio e suas casas mercantes são as mais promissoras dessa região do mundo. A devoção irrestrita a um pequeno panteão de divindades de Faerûn, veneradas em conjunto, une os durparis sob uma religião comum. A capital de Durpar é a cidade de Vaelen.

Estagund

Estagund divide uma herança cultural com Durpar e Var O Dourado. Sua população é formada de durparis que valorizam o comércio e honram o Adama, o panteão e código moral comum aos três reinos. Ao contrário dos cidadãos de Durpar, governados pelos mercadores mais ricos, o povo de Estagund obedece a uma classe de guerreiros nobres. O Rajá de Estagund, Ekripet Seltarir (humano, LB, Aris5), não apenas é o comerciante mais rico do país, como também o líder de guerra e alto monarca.

A cidade de Chavyondat, na Baía dos Reis, abriga a capital de Estagund.

Rethild, o grande pântano

O maior pântano de Faerûn está localizado na fronteira oriental da Muralha de Halruaa. Ele é um lugar sufocante, repleto de bosques de ciprestes recobertos de musgo, lagoas entre colinas e charcos naturais infestados de sanguessugas e sapos gigantes, cobras, homens-lagarto, arbustos errantes e coisas piores. Uma cidade ancestral, dedicada ao mal, jaz em ruínas perto do centro do pântano, e oculta o refúgio de alguma raça esquecida há muito tempo.

Var, o Dourado

O terceiro reino de Durpar, Var O Dourado está situado na margem sul do riacho Água Dourada. Apesar disso, ele não é chamado "O Dourado" devido ao riacho, mas em função dos inúmeros campos de grãos que recobrem sua área rural. Os mercadores (ou nawabs), os nobres feudais (chamados de hajwas) e os sacerdotes de Adama (os janas) competem pelo poder nessa terra fértil, que borbulha com intrigas e está localizada próxima às ameaças do irremovível Soberano Sublime Anwir Duprestiskava (dragão azul ancião, LM).

Apenas os conselheiros mais próximos conhecem a verdadeira natureza do Soberano Sublime, mas todos sabem que ele reina incólume há quase duzentos anos e ausenta-se do trono por longos períodos. Nos últimos anos, alguns dos inimigos mais perigosos do soberano pereceram graças a assassinos fanáticos, uma tática repressiva que pode induzir os nawabs ou hajwas a uma revolta aberta contra o dragão.

Veldorn

Conhecida como a Terra dos Monstros, Veldorn está ligada por uma aliança frágil entre todos os seus habitantes monstruosos, que implica

na defesa mútua em caso de ataque. No passado, os exércitos de Durpar marcharam contra um dos chefes das bestas, provocando uma resposta de dezenas de outros, culminando em batalhas sangrentas e terríveis. Os líderes dos monstros atacam as caravanas no Caminho do Comércio e geralmente não se intrometem nos negócios alheios, interferindo apenas se algum poder ameaçar toda a região.

o oriente inacessível

Para as pessoas das Terras Centrais, essas terras são o oriente misterioso, exótico e letal, uma região de magia terrível, riquezas inarráveis e leis estranhas e caprichosas. O termo "inacessível" geralmente representa sua distância das Terras Centrais de Faerûn, mas alguns desses países são considerados inalcançáveis devido ao seu temperamento. Thay é uma magocracia hostil, Aglarond defende suas fronteiras contra todos os intrusos e Rashemen é uma terra fria e árida de bruxas poderosas e guerreiros ferozes. As terras do Oriente Inacessível fazem negócios com os Antigos Impérios em função da proximidade e Thesk é a porta de entrada das mercadorias exóticas advindas da longínqua Kara-Tur.

Essa região é famosa por suas magias poderosas e estranhas. Aglarond é governada pela feiticeira mais poderosa de Faerûn, Thay está sob o controle dos Magos Vermelhos e as misteriosas Bruxas de Rashemen guiam os defensores enfurecidos da região.

Aglarond

Capital: Velprintalar
População: 1.270.080 (humanos 64%, meio-elfos 30%, elfos 5%)
Governo: Autocracia (com uma bancada de conselheiros representativa)
Religiões: Chauntea, o Seldarine, Selûne, Umberlee (desprezada), Valkur
Importa: Vidro, ferro, tecidos
Exporta: Cobre, gemas, grãos, madeira, vinho
Tendência: N, NB, CB

Aglarond é saudada como a nação que impede o avanço dos magos vermelhos sobre o restante de Faerûn e abriga a poderosa feiticeira conhecida como a Simbul. Poucos lembram de qualquer outra coisa sobre o país, mas Aglarond é um local de magia antiga, que abriga os maiores povoados de meio-elfos do mundo. Seu exército defende as fronteiras contra Thay e seus rangers habilidosos vasculham as fronteiras em busca de problemas. As pequenas praias da costa rochosa de Aglarond estão salpicadas de aldeias pesqueiras e como Simbul declarou que todos os piratas devem ser considerados agentes de Thay (e mortos caso sejam apanhados), as águas ao redor de Aglarond são muito seguras para velejar. Esse é um dos poucos reinos que se recusa a aceitar um conclave de magos vermelhos dentro de suas fronteiras.

Vida e Sociedade

Os humanos de Aglarond são pescadores, fazendeiros e pastores saudáveis e despreocupados com o resto de Faerûn. Eles demoram a aceitar uma pessoa, mas são leais aos indivíduos de confiança. Seus cidadãos são sérios e batalhadores, embora gostem de festejar e comemorar quando seus afazeres terminam. Eles não apreciam a magia e indicam os magos vermelhos como prova que ela é uma ferramenta corruptora e perversa. As exceções incluem os habitantes mais bondosos do reino, como os governantes da terra que sempre usaram a magia para defender o povo. Apesar de acreditarem nos poderes divinos, não existem muitos templos na região.

Os meio-elfos da Floresta Yuir descendem dos elfos das florestas. Os diversos grupos tribais que vivem nas profundezas da floresta assumem uma cultura nômade e tribal, enquanto os habitantes das fronteiras emulam os costumes humanos locais. Eles não possuem restrições contra o uso de magia e algumas das tribos mais selvagens conhecem os antigos segredos élficos da Floresta Yuir.

Todas as pessoas de Aglarond respeitam Simbul, pois seu poder manteve os magos vermelhos afastados durante tanto tempo. No entanto, esse mesmo poder, aliado a sua natureza impetuosa, alimenta suspeitas contra seus métodos e motivações.

Principais Características Geográficas

Aglarond é uma península florestal, projetada para o oeste em direção ao centro do Mar das Estrelas Cadentes. Ela separa a Orla Oriental do Mar de Alamber.

Montanhas Tannath: Essa cordilheira forma a fronteira sulista das Montanhas Mandíbula do Dragão, ao sul do Rio Avermelhado. Essas montanhas são altas e acidentadas, ladeadas por extensos passos. Elas nunca foram colonizadas por humanóides, mas existem grifos em seus cumes elevados e criaturas pedregosas chamadas galeb duhr no local. A Muralha Vigilante, um paredão de rochas lisas e sem sulcos, com nove metros de altura por três de largura, se estende por diversos quilômetros desde as montanhas até a fortaleza Glarondar, na Floresta Yuir.

Pântanos Avermelhados: Esse conjunto de brejos, charcos e lamaçais é a primeira linha de defesa de Aglarond contra Thay. Habitado por criaturas perigosas como stirges, cobras venenosas, hidras, arbustos errantes, trolls e insetos nocivos, o pântano repeliu mais de um ataque dos exércitos de Thay.

Floresta Yuir: Lar dos meio-elfos do reino, essa floresta está repleta de antigas ruínas. As magias de detecção e observação não conseguem atravessar a mata e quem tenta conjurá-las distingue somente árvores comuns, nunca o que está procurando. Esse efeito impede a descoberta dos povoados e fortificações dos meio-elfos pelos inimigos. Alguns dos círculos de pedra da floresta atuam como *portais* para qualquer lugar de Toril (incluindo Encontro Etérno) e mesmo para outros mundos.

Locais Importantes

Aglarond abrange diretamente a Floresta Yuir e as cidades na costa norte da península. As cidades na costa sul são independentes e muito ameaçadas por Thay.

Altumbel: Esse pequeno reino humano ocupa a parte mais ocidental da península de Aglarond. Ele tem uma aliança frágil com Aglarond, mas cultiva pouco contato com seus vizinhos. Sua população é extremamente reclusa, isolada e visivelmente hostil a inumanos. Esse local terrível é assolado por ventanias e sobrevive da pesca.

Emmech (Cidade Pequena, 7.620): Essa fortaleza sombria abriga um terço do exército de Aglarond. Uma pequena vila se formou ao seu redor e uma fortaleza numa encosta baixa a protege. Ela armazena suprimentos para alimentar seus soldados e todos na cidade até seis meses durante um cerco.

Casa Peluda (Metrópole, 40.643): Um dos primeiros assentamentos humanos do local, Casa Peluda é uma comunidade pobre, com muitos habitantes dos subúrbios vivendo em cabanas de palha simples. Suas estufas protegem as flores tropicais cultivadas que tornaram a cidade famosa. As águas costeiras são rasas e somente permitem o tráfego de embarcações pequenas.

Abrigo de Relkath (Cidade Pequena, 5,080): O maior refúgio permanente de meio-elfos da Floresta Yuir, essa cidade foi construída ao redor de quatro árvores grandes e muito antigas. A milícia local atua na região, com freqüência realizando emboscadas e espionando os viajantes. Os rangers humanos costumam buscar treinamento entre os mateiros de Abrigo de Relkath.

Velprintalar (Metrópole, 66.044): Esse é o único porto grande em Aglarond. Seus prédios estreitos e amontoados podem confundir os visitantes e a cidade não tem muralhas. Velprintalar é o ponto de encontro do conselho de Aglarond e abriga o palácio de pedra verde de Simbul.

História da Região

Há muito tempo, a Floresta Yuir era habitada por elfos das florestas. Eles dominaram magias poderosas, construíram menires e círculos de pedra, e viveram em paz dentro de seu reino. Algumas vezes, os monstros invadiam o território dos elfos e forçavam um recuo até as regiões mais profundas da mata. Os humanos chegaram a essa região em 756 CV, colonizaram o sul, desmataram a floresta e lutaram contra os monstros e os elfos. Conforme os aventureiros chegavam para caçar monstros, os elfos de Yuir recuavam ainda mais para o interior da floresta.

Depois de um tempo, os humanos ultrapassaram as barreiras de Yuir e se aliaram aos elfos irritadiços. Os humanos ajudaram os elfos a destruir os monstros e as duas raças se interrelacionaram. Os meio-elfos descendentes começaram a reclamar a mata para si. Eventualmente, eles entraram em conflito com os humanos da costa, que continuavam a crescer, povoar e desmatar a floresta. Os meio-elfos furiosos exigiram que os humanos parassem, mas foram ignorados e então atacaram os moradores da costa, repelindo ou matando os humanos que resistiam. Em 1065 CV, eles lutaram a batalha do Braço de Ingdal e suplicaram pela paz entre as raças, criando a nação de Aglarond. Alguns dos humanos se recusaram a dividir o poder, mudaram-se para o final da península e formaram o país de Altumbel.



A Simbul

Aglarond foi governada por uma série de reis meio-elfos, muitos desses mortos por invasores de Thay. Duas herdeiras da linha real, Thara e Ulae (conhecidas como as Irmãs Cinzas) assumiram o trono quando seu irmão morreu e mantiveram Aglarond segura durante anos. Illione, a filha de Ulae, selecionou uma mulher humana conhecida apenas por Simbul como sua herdeira e aprendiz, e Simbul tem defendido seu país contra Thay desde que assumiu o trono em 1320 CV.

Em 1371 CV, os zulkires vieram até Simbul para sugerir um fim às hostilidades e uma declaração de trégua, aceita por Simbul com uma saudável dose de ceticismo. Os thayanos parecem estar cumprindo sua parte no acordo, portanto Simbul dedicou seu poder à melhoria das condições de vida do seu povo, assim como à expansão das fortificações e barreiras contra seus antigos inimigos.

Intrigas e Rumores

As antigas ruínas da Floresta Yuir atraem aventureiros para Aglarond, mas o povo da floresta vigia de perto os pretensos saqueadores.

Sonhos de Fogo: A população da região oriental da Floresta Yuir começou a ter alucinações mágicas de árvores em chamas. Elas não apresentam nenhum padrão e muitas pessoas tiveram essas visões diversas vezes, enquanto outras nunca as experimentaram. A única ligação parece ser uma pedra esculpida e semi-soterrada nessa parte da floresta: um pedaço dela, do tamanho do antebraço de um homem, foi escavado ou quebrado da estrutura principal e contém algum tipo de runa élfica.

As Sentinelas: Alguma coisa está fazendo os arbustos errantes dos Pântanos Avermelhados marcharem para o sul. Eles estão formando uma linha a cerca de um quilômetro da fronteira ao sul do pântano, e seus corpos muitas vezes se contorcem como víboras ou emitem zumbidos de ninhos de insetos. Esses homens planta permanecem enfileirados durante dias, mas quase sempre um deles abandona a formação quando um substituto chega. Essa 'muralha' ataca qualquer criatura que se aproxime, mas parece estar aguardando ou protegendo alguma coisa.

A Simbul

Humana (Escolhida de Mystra) Fet20/Aqm2/Mag10: ND 36; Humanóide médio (humana); DV 14d4+112 mais 2d4+16 mais 4d4+32; 210 PV; Inic. +8; Desl 9 m; CA 26 (toque 17, surpresa 22); Corpo a corpo: *adaga +4* +16/+11 (dano: 1d4+6; dec. 19-20/x2); ou à distância: toque +14/+9 (magia); AE Habilidades similares a magia de Escolhida; QE Alta arcana de arquimago, imunidades de Escolhida, detectar magias, Constituição aprimorada, benefícios de nível épico, fogo prateado, habilidades sobrenaturais; Tend. CN; TR Fort +13, Ref +9, Von +18; For 14, Des 18, Cons 26, Int 20, Sab 15, Car 20. Altura 1,78 m.

Perícias e Talentos: Alquimia +25, Atuação +10, Concentração +43, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (história: Aglarond) +15, Conhecimento (história: Rashemen) +15, Conhecimento (local: Aglarond) +15, Conhecimento (religião) +15, Cura +14, Diplomacia +7, Espionar +25, Identificar Magia +30, Intimidar +13, Natação +7, Observar +12, Procurar +15, Profissão (herborista) +12, Sentir Motivação +7; Criar Varinha, Forjar Anel, Contra-Mágica Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Liderança (37), Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Identificar Magia), Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia (Transmutação), Conjurador Pródigo (feiticeira), Duplicar Magia.

Ataques Especiais Habilidades similares a magia de Escolhida: 1/dia — *campo antimagia, bola de fogo controlável, queda suave, vôo, imobilizar monstros, metamorfosear outros, muralha prismática, o sinodencanto de Simbul* (converte magias preparadas em 2 pontos de vida por nível de magia), *teia.*

Habilidades Especiais: Alta Arcana de Arquimago — Poder Mágico +2, domínio dos elementos. Imunidades de Escolhida: Simbul é imune a quaisquer ataques que dupliquem ou contenham esses efeitos: *enfeitiçar pessoas, círculo da morte, desintegrar, medo, enfraquecer o intelecto, dedo da morte, bola de fogo, míssil mágico, confundir detecção, chuva de meteoros.* Detectar Magias (Sob): linha de visão. Constituição Aprimorada: O modelo Escolhido de Mystra acrescenta +10 à Constituição de Simbul. Benefícios de Nível Épico: +6 seis níveis efetivos de feiticeira e +6 de maga (inclusos no total acima). Fogo Prateado (Sob): consulte o Capítulo 2 para obter mais detalhes. Habilidades sobrenaturais: Usando *desejos* e experiências mágicas sobre si mesma, a Simbul possui as seguintes habilidades sobrenaturais: *detectar magia* (sempre ativo, com o primeiro efeito da magia), *proteção*

contra o mal, proteção contra magias, ver o invisível, alterar forma. Ela também está protegida como se usasse um *anel de proteção +3* e *um amuleto de proteção contra detecção e localização*. Ela pode se transformar numa *corrente de relâmpagos* que termina como a queda de um meteoro, viajando com um deslocamento de 21 m; ela não pode se reagrupar durante 1d4+2 horas e gastará 10 minutos para fazê-lo. Ela usou um *desejo* para aprender mais uma magia de feiticeira de 9º nível, além daquelas permitidas normalmente, e muitas vezes utiliza *desejos* para remover uma magia conhecida de seu repertório de feiticeira e abrir espaço para aprender outra magia diferente.

Magias Conhecidas de Feiticeira (em geral): (6/8/8/7/7/7/7/5/5/6; CD base = 18 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, brilho*, consertar, detectar magia, globos de luz*, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana*; 1º — *aumentar*, compreensão de linguagens, mãos flamejantes*, mísseis mágicos, queda suave*; 2º — *agilidade felina, alterar-se, estilhaçar*, luz do dia, teia*; 3º — *bola de fogo*, dissipar magia, muralha de vento*, vôo*; 4º — *enfeitiçar monstros, escudo de fogo, grito*, metamorfosear outros**; 5º — *enfraquecer o intelecto, muralha de energia, telecinésia*, teletransporte*; 6º — *controlar o clima, corrente de relâmpagos*, desintegrar**; 7º — *desejo restrito, rajada prismática*, o seqüenciador de magias de Simbul* (dispara simultaneamente as próximas três magias conjuradas, de 4º nível ou inferior, por meio de um comando verbal); 8º — *enfeitiçar multidões, explosão solar*, metamorfosear objetos**; 9º — *desejo, o gatilho de magia de Simbul* (idêntica ao *seqüenciador*, mas afeta magias de 7º nível ou inferior), *parar o tempo, o sinodencanto de Simbul* (converte magias preparadas em 2 pontos de vida por nível de magia).

*Devido ao Foco em Magia (Evocação) ou (Transmutação), a CD base para resistir a essas magias será 20 + nível da magia.

Magias de Mago por Dia: 4/6/5/4/4/3. CD Base = 17 + nível de magia, 19 + nível de magia para evocação e transmutação.

Grimório: A Simbul conhece todas as magias de 5º nível ou inferior existentes no *Livro do Jogador* e nesse livro.

Pertences: Braçadeiras da armadura +9, anel de armazenar magias (identificação, visão da verdade, olho arcano), anel de estrelas cadentes, varinha de mísseis mágicos (9º, 20 cargas), *varinha de relâmpago* (10º, 20 cargas), *adaga +4, 4 poções de curar ferimentos sérios* (10º). Como uma conjuradora poderosa e regente de uma nação, a Simbul tem acesso a incríveis recursos e pode adquirir qualquer item (exceto artefatos) que venha a precisar, caso disponha do tempo necessário.

Alassra Mão Argêntea, uma das Sete Irmãs que são Escolhidas de Mystra, é conhecida atualmente em Faerûn apenas como a Simbul. Ela é a Rainha de Aglarond (chamada por alguns de "Rainha Bruxa"; muitos inclusive acreditam que o termo faz parte de seu título oficial) e tem lendários poderes de feiticeira e um temperamento equivalente.

Simbul dominou a metamagia há muito, muito tempo atrás, e desde então enfrenta e derrota sozinha os exércitos invasores de Thay usando uma combinação titânica de efeitos. O Rei Azoun IV de Cormyr referiu-se a Simbul como "uma boa amiga, mas uma inimiga letal". Ela é a amante atual do famoso (ou se preferir, infame) mago Elminster do Vale das Sombras. Graças a esse amor, ela tem reprimido seus piores ataques de fúria, tornando-a ainda mais formidável em combate — ela continua destemida, embora não seja mais insensível aos danos que causa ao ambiente. Ela ainda parece mais inclinada a dominar a magia que qualquer outra pessoa em Faerûn... e provavelmente continuará trilhando esse caminho.

A Simbul percorre incansavelmente toda Toril, e mesmo outros planos, sem nunca respeitar qualquer rotina, metamorfoseando-se sem limites (em geral, assumindo a forma de um corvo negro). Em sua forma original, ela é descuidada com a aparência pessoal e geralmente anda descalça ou com botas de aventureiro e veste apenas um manto negro esfarrapado. Seu cabelo branco está sempre despenteado e embaraçado. Mesmo em Aglarond, seu reino, as pessoas a temem, evitam e a consideram insana. Existem Magos Vermelhos que desmaiam só de pensar em enfrentá-la em batalha. Pelo menos nisso seu julgamento é sábio, mesmo que não haja mais sensatez em Thay.

o grande vale

Capital: nenhuma
População: 211.680 (humanos 99%)
Governo: Hierarquia Druídica
Religiões: Chauntea, Eldath, Mielikki, Silvanus
Importa: Ouro, ferro, ferramentas, prata
Exporta: Itens de alquimia, flechas, arcos, madeira entalhada, ervas, itens mágicos
Tendência: N, NB, CB

Essa região abrange pouco mais de duas grandes florestas e a faixa territorial que as separa; ela é habitada por fazendeiros isolados, druidas friamente hostis e rangers introspectivos. O povo do Grande Vale interage pouco com o mundo exterior, adquirindo os itens de ferro que não podem manufaturar em troca de ervas, itens de alquimia e mercadorias de madeira de qualidade excepcional. O solo é fértil e adequado ao plantio, embora quase ninguém, além dos druidas, viva aqui.

O misterioso Nentyarch, um poderoso druida ou feiticeiro, vive em seu castelo de plantas vivas e destrói todos os invasores. Nenhum forasteiro conhece suas habilidades ou se ele governa realmente a região e as pessoas do Grande Vale respondem a perguntas nesse sentido com um desconfortável dar de ombros. Os druidas toleram a rota comercial que passa entre suas florestas somente porque os donos de caravanas reconhecem que molestar a floresta trará morte — e portanto se mantêm na trilha.

Vida e Sociedade

A vida dos aldeões dos pequenos vilarejos é similar à rotina dos demais habitantes rurais de Faerûn, mas eles sofrem bastante para conseguir somente o que precisam da terra. Eles vivem da caça escassa, plantio de espaços limitados em clareiras abertas e da coleta de madeira morta da floresta. Quando os inimigos se aproximam, os plebeus (todos possuem alguma perícia em sobrevivência) desaparecem nas matas, protegidos pelos rangers e druidas que eliminam impiedosamente qualquer agressor proposital da floresta.

Os rangers e druidas cuidam das plantas e animais de sua terra, treinam estudantes nos caminhos da natureza, fazem excelentes itens de madeira, adquirem ervas raras e criam itens de magia e alquimia para o comércio. Jovens de mente aberta são treinados e então enviados para o mundo exterior para trocar experiência com outros druidas e rangers. Alguns desses viajantes recebem uma semente de ente, que devem plantar numa floresta merecedora, ou recebem ordens de eliminar os seguidores de Malar.

Principais Características Geográficas

O Grande Vale se estende da Orla Oriental do Mar Interior até o grande lago de Ashane, nas fronteiras de Rashemen.

Floresta de Lethyr: Essa grande floresta tem uma cobertura espessa, que torna seu interior tão escuro quanto o crepúsculo, mesmo nos dias mais claros. Os visitantes relatam que existe uma aura de destruição em seu interior e falam de árvores inteligentes que resistem à progressiva degradação das áreas florestais. Enormes quantidades de druidas vivem na floresta, mas são pouco amigáveis com visitantes, em especial os lenhadores. As áreas ao sul englobam os pequenos vilarejos do Vale das Pontas de Lança e o Vale da Coragem. Os orcs nômades de Thesk ocasionalmente assolam as partes ao sul da floresta.

Floresta Rawlin: Essa floresta é a irmã gêmea da Floresta de Lethyr, ao sul. Seu ponto mais estreito abriga o povoado de Vale Dender, um pequeno vilarejo de lenhadores e caçadores. Ela também sustenta Nentyarch e sua fortaleza de Dun-Tharos, oculta entre as árvores densas do centro da floresta. Um círculo de acampamento druidas está situado na região noroeste da floresta e impede qualquer invasão da cidade damarana de Tellerth.

Locais Importantes

O império arruinado de Narfell outrora controlava a maior parte desse território, mas hoje resta pouco de suas cidades e torres, exceto pelas ruínas cobertas de plantas na floresta.

Bezentil: Esse local na estrada é demarcado por dez pedras da altura de anões, separadas em intervalos de 3 metros; a última ostenta as inscrições de uma árvore dentro de um círculo. As caravanas usam-no como parada e no comércio com os nativos da região.

As Pedras do Adubo: Esse círculo de pedras gravadas com runas da natureza é um terreno sagrado para os druidas de Lethyr. Muitas vezes, essas pedras assumem formações diferentes e anualmente elas percorrem uma pequena distância. Elas servem como um *portal* para outras florestas de Faerûn, mas alguns dos pontos de desembarque desapareceram com o tempo.

Torre do Falcão Noturno: Na verdade, essa torre é uma elaborada plataforma de galhos e cordas reforçadas, construída no topo de um imenso carvalho. Hensoi (humano, NB, Drd12 de Silvanus), o druida local, tem uma afinidade com aves de rapina e os pássaros da região o visitam em tempos de dificuldade ou quando estão feridos. Ele é um dos druidas mais tolerantes do país, embora não seja muito amigável.

Torre dos Três Pináculos: Essa torre possui uma base larga, de onde emergem três grandes pináculos. Construída por um humano já esquecido pelo tempo, que desejava proteger sua terra contra invasões do leste, ela teria sucumbido à erosão se não fosse pelas vinhas incrivelmente fortes que cresceram e se enrolaram em suas paredes, concedendo-lhe a aparência de uma gigantesca mão com três dedos apontando para cima. Os druidas realizam um ritual anual secreto nesse local.

Uthmere (Cidade Pequena, 8.820): Relacionada ao Grande Vale somente por sua proximidade, esse local é povoado por pessoas de Impiltur, Damara e Thesk. Ela serve como posto avançado para mercadores e os residentes alertam os novatos dessa rota comercial sobre o perigo de enfrentar os druidas. Os nativos que desejam comprar produtos estrangeiros precisam visitar Uthmere ou Bezentil.

História da Região

Os humanos vivem no Grande Vale desde a época que o povo dos Vales cruzou a Orla do Dragão em Cormanthor, em –200 CV. Durante esse período, ninguém além dos humanos habitou a região. Em alguns locais da floresta, é possível encontrar antigos símbolos élficos gravados em pedra, mas não existe qualquer outro sinal de uma civilização élfica. É provável que a floresta tenha sofrido algum tipo de calamidade ou êxodo em massa de sua população nativa de elfos e fadas, deixando-a livre para os humanos que chegaram depois.

Intrigas e Rumores

Os aventureiros visitam o Grande Vale para explorar as florestas e suas estranhas ruínas, mas os poderosos druidas locais vigiam cuidadosamente todos que invadem essa região.

Ruínas da Fortaleza Clymph: Essa ruína supostamente oculta o legado da mesma pessoa que construiu a Torre dos Três Pináculos, mas é amaldiçoada e evitada pelos druidas, rangers e criaturas naturais da floresta. Em certas ocasiões, as pedras exteriores de suas muralhas emitem um brilho vermelho e quente e podem ser ouvidos estalos abaixo da terra. A ruína atrai criaturas terríveis de todos os locais, tornando o local bastante perigoso.

Impiltur

Capital: Lyrabar
População: 1.205.280 (humanos 90%, anões 5%, halflings 4%)
Governo: Monarquia
Religiões: Ilmater, Selûne, Tymora, Valkur, Waukeen
Importa: Mercadorias exóticas, frutas, construtores navais, chá, vegetais, produtos de madeira
Exporta: Gemas, ouro, ferro, prata, mercadorias compradas das Terras Gélidas
Tendência: LB, LN, CB

Impiltur é um reino de mercadores amigáveis, que preferem a paz, mas são capazes de planejar atos de guerra quando necessário. Enquanto seus moradores protegem vigorosamente suas próprias fronteiras, o governo permanece tradicionalmente neutro, deixando que seus vizinhos se defendam por conta própria. Impiltur observa todos os tipos de matéria-prima e mercadorias exóticas dos vizinhos do norte desembarcarem em seus portos.

O restante de Faerûn costuma se referir a Impiltur como "o Reino Esquecido". Ele apresenta as minas e pinheiros dos reinos do norte, mas carece das bruxas e tiranos capazes de enviar exércitos para atacar os países vizinhos. Seu tráfego naval é controlado por Sembia ou Telflamm, logo a produção nativa dos itens de cobre e barras de prata e ferro não está disponível aos compradores diretos. Impiltur também é um escoadouro das riquezas de Damara e uma nação cujas fazendas crescem rapidamente, à medida que começam a exportar carne defumada, queijos e fogo-líquido (um vinho de má qualidade, mas muito potente).

Impiltur está em paz com seus vizinhos, mas bandidos persistentes, saqueadores orcs e robgoblins das Montanhas Esporão da Terra, monstros saindo das minas recém-abertas ou em análise, a ascensão das intrigas nas cidades da região criadas por agentes de Thay, o novo e enérgico clero de Shar e outros poderes sombrios mantêm os exércitos locais preparados para a guerra.

Vida e Sociedade

Impiltur enriqueceu com o comércio que o atravessa, devido a sua ligação entre as Terras Gélidas e as nações do Mar das Estrelas Cadentes. Seu povo está pronto e disposto a lutar para se defender, mas profere sua vida pacífica. A poderosa milícia local é capaz de lutar em terra, nas montanhas e na água.

As Espadas Bélicas, as patrulhas típicas de Impiltur, consistem de vinte ou mais guerreiros montados, usando cotas de malha e armados com lanças e bestas. Um encontro com monstros formidáveis ou inimigos poderosos levará à convocação de patrulhas adicionais ou a contratação de aventureiros para servir como "pontas de espada". Os aventureiros que cumprem essas tarefas recebem uma pequena liberação das leis comuns da região.

Devido ao seu papel secular como estado comercial primário, Impiltur não se surpreende com raças diferentes, mas os elfos e meio-elfos continuam sendo espécies incomuns na área. Eles têm orgulho do Conselho dos Lordes e da Rainha Viúva Sambryl (humana, CB, Aris5/Mag4). A rainha considera entediante a obrigação de governar, preferindo deixar o conselho no comando.

Principais Características Geográficas

Impiltur se estende do Mar das Estrelas Cadentes até as Montanhas Esporão da Terra.

Montanhas Esporão da Terra: Esses picos altos demarcam a fronteira ocidental de Impiltur desde o sul, a partir do Mar da Lua, até o Mar das Estrelas Cadentes. Um vento frio e constante, proveniente da Geleira do Verme Branco, quase no centro da cordilheira, assola esses picos. Há poucas trilhas e muitos monstros, mas o Esporão é rico em ouro, prata e pedra sangrenta. Várias comunidades de mineradores sobrevivem aqui, apesar das ameaças das montanhas contribuírem para a alta taxa de mortalidade. Rumores persistentes indicam a existência de uma passagem escondida ligando o oeste de Impiltur com a Vastidão, mas essa rota nunca foi mapeada.

A Floresta Cinza: Há muito tempo, essa floresta era habitada por elfos da lua. Quando os robgoblins e outros monstros começaram a invadir esse território, os elfos lutaram contra eles, mas gradualmente perderam terreno. Diante da extinção, mas relutantes em abandonar suas casas ancestrais, os elfos se transformaram em árvores majestosas de casca cinza. É possível encontrar muitos círculos dessas árvores mis-

ticas ao lado de árvores normais. Os impilturianos (e outros humanóides) evitam completamente essa região.

Locais Importantes

Impiltur é atualmente uma terra de oportunidades para indivíduos trabalhadores e aventureiros. A cada mês, os habitantes melhoram suas estradas, preparam terras para o cultivo e aumentam seu território.

Dilpur (Metrópole, 31.838): Essa é uma cidade comercial de tamanho moderado, equilibrando seus interesses contra toda Impiltur. Os governantes de Dilpur estão cientes que um aumento na mineração provavelmente fará os mercadores rumarem para outras cidades, que ofereçam um acesso melhor às rotas comerciais e novas minas, portanto, eles retiram seus recursos do mercado para impedir que isso aconteça.

Hlammach (Metrópole, 36.386): Esse importante porto marítimo é murado e compacto, povoado por mercadores, comerciantes e marinheiros. Suas extensas docas estão repletas de navios. Hlammach abriga a casa da moeda do reino e os ladrões constantemente tentam roubar as moedas e barras de comércio guardadas aqui. Sua pequena escola de magia ensina principalmente efeitos apropriados ao comércio marítimo e para guardar e proteger valores.

Lyrabar (Metrópole, 52.305): Lyrabar é a maior cidade dessa região de Faerûn. Ela é comprida e estreita, estendendo-se junto à praia por quase dois quilômetros. Sua grande esquadra consiste de navios de guerra e embarcações mercantes, que garantem a segurança desse porto. A cidade mantém boas relações com Procampur e Tsurlagol, e ostenta uma pequena escola de magia especializada em efeitos que ajudam na navegação.

História da Região

Existiram pelo menos dois reinos de Impiltur junto a costa norte do Mar das Estrelas Cadentes, entre o Esporão da Terra e Terra Ligeira e a Orla Oriental. O reino atual foi fundado pelo capitão de guerra Imphras, que uniu quatro cidades-estado independentes para enfrentar hordas de robgoblins que avançavam das Montanhas Pináculo dos Gigantes, em 1095 CV. Um dos líderes militares propôs unir suas forças para formar uma nação e os outros concordaram.

Impiltur tem sido uma monarquia desde então, com um conselho de lordes (a maioria paladinos e de tendência Leal ou Boa) que apóia e aconselha o monarca. O comportamento nacional de Impiltur prega a observação política, mas não a intervenção, permitindo que as terras vizinhas lidem com seus próprios assuntos, a menos que uma decisão controversa gere conseqüências sérias para os impilturianos. Essa postura tornou-os excelentes parceiros comerciais, mas aliados frustrantes em tempos de guerra, como descobriu Damara quando foi invadida por Vaasa.

Atualmente, a Rainha Sambryl, a viúva de Imphras IV, governa Impiltur. Ela prefere viajar pelo reino, inspirando seu povo e ajudando-o em problemas individuais, agindo como uma testa de ferro voluntária para os verdadeiros regentes de Impiltur: os doze Lordes de Imphras II, paladinos e descendentes indiretos de Imphras. Eles atuam como capitães de guerra vigilantes do reino e freqüentemente se encontram em conselho para ajustar suas defesas e inventar tarefas para os aventureiros problemáticos ou poderosos da região, mandando essas lâminas desembainhadas enfrentar os inimigos do país.

Intrigas e Rumores

Embora a horda tuigana nunca tenha alcançado Impiltur, o caos provocado pelos seus refugiados mergulhou o reino na pobreza, fome e banditismo, e a ordem foi mantida apenas dentro das cidades portuárias muradas. Apesar disso, novas minas valiosas foram encontradas recentemente, ao norte de Lyrabar e próximo ao Passo Alto, e o reino está crescendo em riqueza, comércio e confiança.

Segredos da Floresta: Os robgoblins da Floresta Cinza estão se reunindo sob uma nova liderança. Dizem que seu líder é um vampiro ou lobisomem, comandando lobos atrozes para ajudar sua tribo nos ataques. Os robgoblins possuem mais de um covil nas Montanhas Terra Ligeira, e muitos outros nas suas florestas natais.

O que Espera no Subterrâneo: Uma das mais novas minas do Esporão da Terra alcançou um antigo templo anão. A exploração do templo revela que ele é dedicado a Laduguer, uma divindade maligna dos anões cinzentos. Foram encontrados túneis menores, conduzindo mais abaixo nas cavernas. Os mineradores estão procurando um grupo de aventureiros para explorar os túncis e determinar se eles estão ligados aos anões cinzentos do Subterrâneo; enquanto isso, uma das guildas de mercadores está preparando uma expedição para verificar se os anões cinzentos estariam dispostos a iniciar um comércio.

Rashemen

Capital: Immilmar
População: 654.480 (humanos 99%)
Governo: Monarquia/magocracia matriarcal
Religiões: Bhalla (Chauntea), a Oculta (Mystra), Khelliara (Mielikki)
Importa: Tecido, comida, produtos de madeira
Exporta: Pedras gravadas, queijo, vinho de fogo, peles, lã
Tendência: NB, CB, N

Rashemen é uma terra fria e inóspita, povoada por indivíduos determinados e ferozmente independentes. Seus homens são furiosos, desprezam armaduras e lutam com machados, lanças, espadas e arcos. Suas mulheres utilizam poderosas magias vinculadas a terra, treinando qualquer pessoa com potencial arcano para servir a nação e a raça rashemi. Embora Rashemen seja aparentemente governada por um guerreiro poderoso, chamado Senhor do Ferro, os poderes reais atrás do trono são as Bruxas de Rashemem, que escolhem o soberano.

A terra é repleta de espíritos da natureza e qualquer um deles ficará nervoso ou tentará se vingar de seus ofensores. As leis rashemi são simples, baseadas na honra, e seus habitantes desprezam as armadilhas da civilização. A população é devota ao guerreiro ideal, competindo em disputas atléticas e outras atividades físicas árduas, como nadar em rios quase congelados. Esses desafios os mantêm fortes, pois a fraqueza os condenaria à morte nas garras dos diversos monstros da região.

Vida e Sociedade

Faerûn conhece Rashemen como a Terra dos Furiosos, uma região fria e montanhosa, de guerreiros ferozes, governada por Bruxas mascaradas. Diversas histórias revelam a crueldade das Bruxas — mas algumas delas estão distantes da verdade. Elas governam com autoridade absoluta, ternura e firmeza, mas odeiam a crueldade e provaram a tirania repetidas vezes nas prisões de Thay.

Os guerreiros rashemi usam armaduras de peles ou couro e montam pôneis. Demonstrar covardia ou incompetência em armas resulta em banimento. Eles lutam em grupos de guerra disciplinados, de baixa hierarquia, conhecidos como as Presas. Em combate, as Bruxas usam mantos negros e máscaras, armando-se com anéis mágicos e chicotes que dançam no ar, animados para defendê-las enquanto elas conjuram suas poderosas magias.

Os exércitos de Rashemen são comandados pelo Huhrong, ou Senhor de Ferro, que deve ser a epítome do guerreiro rashemi. Ele é escolhido pelo voto direto das Bruxas, num encontro secreto onde qualquer uma delas tem direito a indicar um guerreiro como próximo Huhrong. O Senhor do Ferro deve governar com sabedoria, mantendo a ordem em vez de tomar decisões políticas. Sua tarefa é manter as rotas entre as cidades seguras, assim como suas fronteiras, e reduzir ao máximo os monstros e saqueadores. As Bruxas instruem e protegem o Senhor de Ferro e podem substituí-lo quando quiserem.

Em toda Rashemen, as Bruxas são reverenciadas e ouvidas. Ferir uma delas assegura morte imediata e, em geral, a desobediência implica na mesma pena (a não ser que o ofensor seja uma criança, outra Bruxa ou um forasteiro ignorante desafiando a palavra de uma Bruxa pela primeira vez). Internamente, as Bruxas se esforçam para compreender as coisas vivas e seus companheiros rameshi, portanto não



Lago Ashane em Rashemen

existem disputas abertas. Sua manipulação induz o povo a firmar acordos e negociar, a região é mantida forte e unida, os thayanos são considerados inimigos mortíferos e Rashemen é uma terra sagrada que deve ser protegida e cuidada. Toda as Bruxas são mulheres; os poucos conjuradores masculinos do país são conhecidos como Vremyonni, ou os Antigos, porque são preservados misticamente até idades avançadas. Eles vivem escondidos nas Pedras Corredoras e dedicam-se a criar novas magias e os itens mágicos que as Bruxas usam em batalha.

A maioria dos rashemi nunca abandona o reino depois da *dajemma* de sua juventude, uma viagem de um ano onde os jovens se tornam adultos e exploram o mundo. A idade, a experiência e as conquistas determinam o cargo entre as Bruxas (a idade da maioria dos Vremyonni os coloca em postos elevados entre as Wychlaran, o nome que as Bruxas usam para si); os cidadãos privados de talentos arcanos vêm logo depois, seguindo essa mesma ordem de valores, e os estrangeiros formam a base das castas.

Os rashemi são uma raça pequena, musculosa e resistente, acostumados a atravessar o país durante o inverno congelante, explorar antigas ruínas da destruída Raumathar, e a caçar gatos das neves com pouca ou nenhuma armadura. Eles criam ovelhas, cabras e rothé das neves, exportando lã, peles, pedra gravada, ossos, e *jhuild*, ou vinho de fogo (que chega a custar 15 PO a taça em outros lugares de Faerûn). Os rashemi adoram *sjorl*, um queijo pesado e defumado que os forasteiros consideram horrível.

Principais Características Geográficas

Para os visitantes, Rashemen parece bastante selvagem, com poucas áreas cultivadas, estradas parecidas com trilhas sujas e poucos habitantes. As fazendas rashemi costumam ser escondidas em vales, clareiras de floresta e junto ao leito do rio, protegidas com cercas vivas "selvagens". Em geral, eles moram em cavernas, casebres erigidos em vales ou cobertos com montes de lama.

Floresta Ashen: Os poderosos espíritos dessa floresta vivem nas pedras e árvores. Ela não é habitada pelos rashemi, mas eles a visitam ocasionalmente para caçar, apenas depois de prestar homenagem aos espíritos locais. Ursos-coruja, trolls e ettercaps também vivem aqui.

O Alto País: Essa região ao norte das Montanhas do Alvorecer é um local de antigas colinas sombrias, monolitos antigos e magia selvagem. Ela abriga kobolds, goblins, trolls, lobos normais e das estepes e fantasmas dos rashemi e tuiganos mortos. Ela é esparsamente habitada por caçadores austeros, que preferem a solidão.

Vale Immil: Essa área ao norte da Floresta Ashen é continuamente quente e verde, mesmo no inverno. Essa temperatura de verão eterna existe devido às fontes quentes e à quantidade limitada de atividade vulcânica; crateras e fumarolas de vapor são comuns, geralmente preenchendo o vale com brumas. Como a maioria dos locais em Rashemen, sempre há muitos espíritos aqui.

Lago Ashane: Esse corpo glacial de água também é conhecido como Lago das Lágrimas, em função das batalhas travadas nas suas margens. Ele é protegido por estranhas criaturas aquáticas — nixies, nereidas e tipos desconhecidos, todos governados por um grande espírito da água.

O País Norte: Considerado uma terra distinta de Rashemen, essa região contém as ruínas de Narfell e Raumathar. Essas ruínas estão repletas de magias antigas e tesouros protegidos por espíritos guardiões, encantamentos e monstros. Os nobres rashemi exploram esses locais para provar sua coragem.

Floresta Urling: Essa floresta, no canto norte das Montanhas do Alvorecer, é densa e selvagem. As Bruxas passam bastante tempo aqui, se comunicando com os espíritos, realizando oferendas, executando rituais de conexão e preparando o valioso vinho de fogo de Rashemen. Os forasteiros são proibidos de entrar na floresta e todos os invasores são enforcados. Para afastar os pretensos visitantes, os representantes do Senhor do Ferro patrulham o perímetro externo. Na verdade, a maioria das Bruxas vive na vila de Urling.

Locais Importantes

Os rashemi vivem em simbiose com a terra e preferem locais intactos para construir jardins, cercas e edifícios elaborados. Eles desprezam as cidades, considerando-as "os lamaçais dos fracos", e vivem no campo, usando roupas leves apesar do clima frio.

Immilmar (Cidade Grande, 21.210): Essa cidade abriga a cidadela do Senhor do Ferro. Construída em ferro e pedra, a cidadela foi erigida com a ajuda das Bruxas. Seu bairro central rodeia a cidadela e as casas mais afastadas obedecem ao estilo tradicional rashemi. O clérigo local do pequeno templo de Chauntea assegura-se que a adoração a "Bhalla" não se afaste muito da doutrina oficial.

Mulptan (Metrópole, 39.390): Essa cidade é a principal ligação do norte de Rashemen com o resto do mundo. Um grande campo além da cidade está sempre entupido com mercadores de diversas regiões. As duas principais famílias nobres, os Ydrass e Vrul, estimulam disputas como rivais amigáveis. A competição aprimorou as duas famílias; ambas possuem excelentes guerreiros, caçadores e artesãos.

Mulsantir (Vila Grande, 4.848): Essa vila é o ponto inicial de qualquer ataque de Thay. Ela foi sitiada pelo menos cinco vezes, mas nunca caiu, devido às sólidas muralhas criadas pelas Bruxas. Sua grande esquadra pesqueira recolhe esturjões no lago próximo, que partilha seu nome com a vila.

História da Região

Rashemen é uma terra antiga, com povoados criados quando ela era disputada entre Narfell e Raumathar. Anos depois do colapso desses impérios, o povo se uniu para formar uma nação, ajudado pelas Bruxas, que ofereceram proteção em troca do direito de escolher os reis e líderes de guerra, desde o primeiro deles em –75 CV.

Rashemen se defendeu contra invasões de Mulhorand, diversos ataques de Thay e mesmo da horda tuigana, sobrevivendo a tudo isso e conservando seu território. Com seus inimigos tradicionais (os Magos Vermelhos de Thay) ocupados com outras tarefas, Rashemen está fortificando sua fronteira ao sul, antecipando uma eventual traição.

Intrigas e Rumores

Repleta de áreas selvagens e perigosas, bárbaros determinados e uma população suspeita, Rashemen afasta todos os exploradores, exceto os aventureiros e estrangeiros mais preparados para desvendar os mistérios da nação.

A Velha Bruxa: A Cidadela Rashemen foi saqueada e destruída pela horda tuigana. Hoje ela é uma pilha de pedras em ruínas, habitada por goblins, aranhas gigantes e bruxas. Essas criaturas começaram incomodar as aldeias rashemi da área, comandadas por uma bruxa astuta com formidáveis poderes de feiticeira. Ela já matou duas Bruxas que entraram em seu domínio e as Wychlaran desejam vingança.

Percurso dos Antigos: Um grupo de Antigos se cansou de suas vidas de isolamento e desejam conhecer mais do mundo. As Bruxas negaram o pedido dos Antigos, temendo que seu conhecimento caia em mãos erradas. Insatisfeitos, eles escolheram fugir de qualquer jeito e precisam de um guia durante algumas dezenas antes de voltar ao serviço. Enquanto isso, agentes dos poderes rivais (como os Magos Vermelhos e os Zhentarim) tentam capturar os magos Rashemen para obter os segredos que eles possuem. Os aventureiros precisam negociar com os Antigos e as Bruxas, pois as últimas são intolerantes com pessoas que negligenciam suas obrigações.

thay

Capital: Eltabbar
População: 4.924.800 (humanos 62%, gnolls 10%, orcs 10%, anões 8%, goblins 5%, halflings 4%)
Governo: Magocracia
Religiões: Bane, Gargauth, Kelemvor, Kossuth, Loviatar, Malar, Shar, Talona, Umberlee
Importa: Ferro, itens mágicos, monstros, escravos, magias
Exporta: Obras de arte, frutas, grãos, jóias, itens mágicos, esculturas, lenha
Tendência: LM, NM, N

Thay é uma nação governada por magos cruéis, que usam a escravidão para obter a riqueza e o luxo necessários ao sustento de suas pesquisas arcanas e delírios de conquista. A região é controlada por oito zulkires, os magos mais poderosos do reino. Eles, por sua vez, escolhem os tharchions, governadores civis que cuidam dos assuntos mundanos do reino e atendem aos caprichos dos Magos Vermelhos.

Os poderes dos magos vermelhos se estendem muito além de suas fronteiras. Seus conclaves ocupam dezenas de metrópoles comerciais nas terras ao longo do Mar Interior, trocando itens mágicos por mercadorias, riquezas e — em alguns casos — escravos de diversas regiões. As pessoas não confiam ou gostam dos thayanos, mas seu domínio crescente do comércio de instrumentos mágicos torna-os virtualmente indispensáveis para muitos reinos.

Em sua terra natal, os zulkires estão ficando inacreditavelmente ricos com o aumento do seu comércio obscuro. Eles planejam e tramam constantemente contra seus vizinhos (Consulte o Capítulo 7: Organizações, para obter mais informações sobre cada um dos zulkires). Os exércitos de Thay marcharam diversas vezes contra Aglarond e Rashemen, e as pessoas acham que é apenas uma questão de tempo antes de Thay voltar aos seus velhos hábitos de pegar o que deseja através da força de um exército e de magias letais.

Vida e Sociedade

Para as pessoas de Faerûn, Thay é um império sombrio e maligno, onde os cruéis magos vermelhos chicoteiam incansavelmente escravos em sofrimento e gemidos, que são transformados magicamente em monstros estranhos como "recompensa" por seus árduos serviços.

A verdade é apenas um pouquinho diferente.

Os Magos Vermelhos formam uma elite, a nobreza do reino. Através da vasta burocracia regional administrada por tharchions escolhidos com zelo, eles controlam as leis, o comércio e a sociedade de Thay. Os cidadãos livres pertencem a uma dentre seis classes: magos vermelhos, burocratas, sacerdotes, mercadores, soldados e artesãos ou trabalhadores especializados — um simples passo acima dos escravos. Os sacerdotes e os mercadores são especialmente incomuns no reino.

As crianças de Thay são examinadas para verificar sua aptidão mágica. Todas que demonstrarem potencial são arrancadas de seus pais e submetidas a um treinamento cada vez mais rigoroso nas artes arcanas, tornando-se finalmente aprendizes dos Magos Vermelhos, notoriamente displicentes e abusivos com seus pupilos. Aqueles cujos talentos tendem à feitiçaria são direcionados ao caminho dos magos, reprimem suas capacidades ou abandonam o país, pois os magos vermelhos desprezam os feiticeiros, incapazes de seguir o cuidadoso e regulamentado sistema das escolas de magia. Os sobreviventes tornam-se parte dos Magos Vermelhos ao completar seu treinamento. No entanto, a organização não é democrática ou benevolente — para conseguir qualquer poder real, um jovem mago precisa acumular a maior quantidade de poder arcano possível e empregá-la de forma brutal e sem hesitação contra seus companheiros e rivais.

A política de Thay é definida em conselho pelos zulkires, magos que representam as escolas de especialização mágica. Cada zulkir é eleito pelos Magos Vermelhos mais importantes dessa escola mágica, e então atuam enquanto puderem desempenhar suas funções — em vida ou como mortos-vivos. Embora todos os zulkires tenham rivais que almejem sua destruição, eles costumam ser administradores astutos, brutais e habilidosos (ou não conseguem permanecer no cargo por muito tempo).

Thay é dividida em "tharchs", cada um governado por um tharchion responsável pelas estradas e pontes, saneamento, defesa militar, irrigação ou transporte fluvial e manutenção da paz. Os tharchions, ou governantes civis, determinam por sua vez os autharchs, ou burocratas e subordinados. Geralmente, os autharchs são escolhidos entre os soldados mais competentes, famílias ricas com tradição de serviço civil ou, mais raramente, entre mercadores ou thayanos livres que simplesmente demonstram uma competência elevada. Algumas vezes, a sociedade dos Magos Vermelhos disputa a indicação de um tharchion, para aumentar seu poder pessoal ou sua riqueza.

Todos os tharchions e zulkires podem organizar seus próprios exércitos, e muitos Magos Vermelhos possuem inúmeros guarda-costas; dessa forma, Thay sustenta uma caótica organização de forças armadas. Essas unidades variam de multidões de goblins quase nus a cavalarias altamente treinadas em armaduras de batalha, cavalgando corcéis alados ou vários tipos de montarias aprimoradas magicamente. Essas forças costumam lutar extra-oficialmente quando seus governantes criam algum desentendimento ou quando descobrem seus adversários realizando algo abertamente ilícito.

Thay combatia Aglarond e Rashemen quase continuamente, mas foi derrotada muitas vezes e decidiu encerrar essas hostilidades pueris. Durante as situações "gerais de guerra", cada vez mais esporádicas, Thay pode enviar pelo menos duas unidades especiais para a batalha: a imensa Legião dos Ossos, uma unidade arregimentada de esqueletos em armaduras, e a temível Legião do Grifo, 400 Magos Vermelhos montados em grifos, disparando magias e despejando bombas incendiárias.

Thay tem uma pequena, mas crescente, "classe média", formada por indivíduos livres que atuam como servos dos zulkires ou tharchions e mercadores ou caixeiros viajantes. Esses thayanos talvez sejam o exemplo mais próximo de como seria a população local sem a opressão arcana. Eles são pessoas corajosas, que não demonstram suas emoções com facilidade, agem com etiqueta refinada e regozijam-se em segredo ao observar danças, festas, banquetes e divertimentos, mas nunca ousam participar abertamente. Eles costumam beber e comer adequadamente, possuem constituições robustas (além de tolerância a venenos e comida estragada) e raramente ficam bêbados ou sofrem mal-estar devido a sua alimentação.

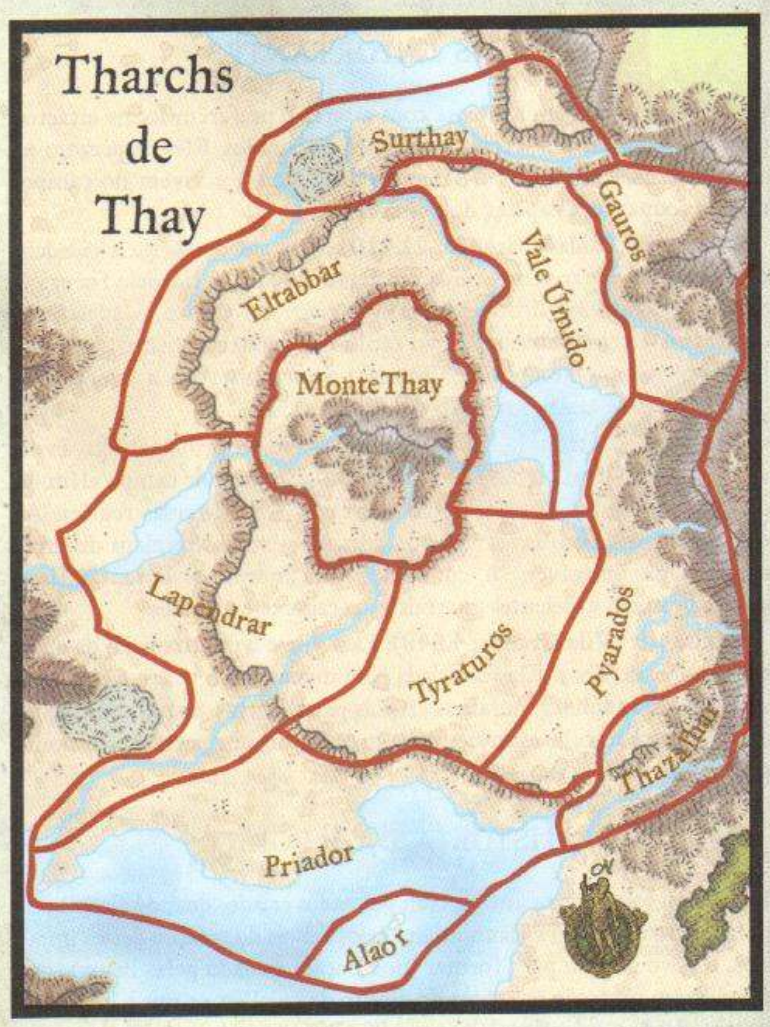
Em Thay, há escravos por toda a parte. Os prósperos mercados de escravos vendem mercadorias vivas trazidas de Amn, Calimshan, Chessenta, Mulhorand, Semphar e Thesk. A maior parte deles é humana, mas orcs, goblins, gnolls, meio-orcs e halflings também estão a venda. Os thayanos ainda organizam caças de escravos em outras terras, mas a maioria é adquirida através do comércio.

Embora seja permitido alterar os escravos de qualquer maneira imaginada pelos caprichos de seus donos, eles são proibidos de cortar os próprios cabelos ou escolher suas roupas (a maioria é mantida quase nua). Muitos deles suportam apenas alguns anos antes de falecer ou ser eliminado.

Os thayanos desprezam os proprietários de escravos que demonstram crueldade exagerada (punições que aleijam ou enfraquecem são ruins para os negócios, danificando propriedades valiosas). Mesmo assim, os escravos recebem pena de morte por infrações menores, como forma de evitar o temor mais indomável de todos os nobres de Thay: uma revolta de escravos sangrenta e nacional.

Os Magos Vermelhos de Thay são infames por suas experimentações arcanas "imorais" — mas eles seriam um perigo muito maior para o resto de Facrûn se as lutas internas entre suas fileiras não fossem tão perniciosas e inclementes.

Qualquer mago vermelho deve raspar todo o cabelo do rosto (inclusive as sobrancelhas e freqüentemente os cílios), e muitas vezes o corpo inteiro; a maioria ostenta inúmeras tatuagens. Elas são usadas para armazenar magias emergenciais (a fonte de várias "fugas milagrosas" de thayanos aprisionados em outros países). Em Thay, apenas a sociedade dos Magos Vermelhos tem permissão para usar mantos escarlates. Eles desenvolvem um auto-controle férreo como subalternos silenciosos e cautelosos de magos graduados e somente os mais poderosos ousam tramar qualquer coisa quando dominam um vasto repertório de magias pessoais.



Thay é um barril de pólvora rústico que atua como uma nação despedaçada internamente — mas também é um reino que merece ser temido, odiado e cuidadosamente vigiado por seus vizinhos.

Principais Características Geográficas

Thay é uma terra quente, seca e assolada por ventanias, onde muitos estão sedentos por liberdade ou poder. Uma teia de magias cuidadosa e constantemente renovada mantém o clima adequado para colheitas, com irrigação da chuva na maioria das noites e clima quente, mas suportável, durante o dia. O abundante trabalho escravo propicia uma enorme produção de alimentos, permitindo que a cerveja e o pão feitos localmente sustentem os escravos, ao lado de vegetais cozidos ou em conservas, sempre disponíveis. Thay exporta muitos grãos, mas poderia vender muito mais caso seus governantes não estivessem tão preocupados com ataques e parassem de construir inúmeros celeiros (e enchê-los até a borda).

Lago Thaylambar: Esse lago grande e fundo contém fartos campos de pesca, a despeito das tartarugas-dragão que o habitam e adoram repousar nas profundezas gélidas e abocanhar embarcações pesqueiras. Muitas vezes, os nobres thayanos partem em expedições para caçar essas criaturas — metade deles retornam com troféus e o resto nunca mais é visto.

O Planalto de Thay: O coração de Thay é esse planalto central amplamente habitado. Existem patrulhas freqüentes de humanos e gnoll, atentos a forasteiros e escravos fugitivos, que operam em pequenas fortalezas conhecidas como estações de impostos.

As estações de impostos são rodeadas por aldeias, onde vivem os thayanos livres, oferecendo serviços e mercadorias para as grandes e férteis fazendas que se espalham por todo o planalto. Os escravos trabalham nas plantações, desperdiçando suas vidas de forma rápida e inexorável na produção de enormes quantidades de comida. Cada centímetro do planalto está tomado pelo cultivo. Qualquer área que não foi preparada e cercada pelas fazendas ou aldeias estará ocupada pelas torres e domínios dos Magos Vermelhos (que, extasiados em suas intrigas e pesquisas, não aceitam visitantes indesejados).

Os inquisidores arcanos de outras terras que ousarem espionar o planalto descobrirão barreiras sobrepostas — em muitos locais com potência semelhante aos lendários *mythal* de outrora — guardando o reino, impedindo efetivamente observações à distância. Os indivíduos que têm alguma razão para se preocupar com os Magos Vermelhos odeiam esse "escudo" contra adivinhação e buscam outros meios de desvendar os planos dos thayanos.

Pântano Sur: Várias tribos de homens-lagarto habitam esse pântano terrível e infestado de doenças. Algumas delas atuam como tropas ocasionais nos exércitos de Thay, o que é considerado uma grande honra para o povo escamoso. Os nobres entram no charco para caçar os monstros que florescem aqui.

Monte Thay: No centro do Planalto de Thay, jazem os picos vulcânicos e rochosos batizados de Monte Thay. Terremotos e erupções de cinzas indicam que a atividade vulcânica local está crescendo, mas os Magos Vermelhos não abandonaram suas fortalezas na encosta da montanha. Eles parecem, pelo contrário, cada vez mais próximos dela, convocados para reuniões secretas e engajados na construção de fortificações novas e ainda maiores.

A reserva militar de Thay (milhares de gnolls, bestas obscuras e outras criaturas das trevas) fica estacionada no Monte Thay; sabe-se também que as montanhas abrigam diversas minas de ouro, responsáveis pelo financiamento dos Magos Vermelhos durante anos, e minas esgotadas que conduzem até o Subterrâneo. O Monte Thay oculta a antiga Cidadela (consulte Intrigas e Rumores, a seguir), onde se sussurra que magias descontroladas ainda agem sem rédeas.

Forças secretas de raças e monstros alterados magicamente emergem das fortalezas sombrias do Monte Thay e espalham-se em Faerûn durante missões sinistras. As oficinas e arsenais místicos da nação também ficam nessa região, ocupados por centenas de trabalhadores arcanos mais jovens que obedecem aos seus superiores.

Locais Importantes

Os Magos Vermelhos dividiram Thay em onze tharchs, cada um governado por um tharchion.

Alaor: Esse tharch consiste em um par de ilhas na costa sul de Thay e abriga a maior base naval da nação (Cidade Grande, 20.520). Bastante danificada durante as guerras da salamandra (consulte História da Região, a seguir), ela foi reconstruída com instalações mais modernas.

Vale Úmido: Esse tharch abrigou a capital da província de Thay quando Mulhorand ainda controlava essa área. A capital e os outros sinais de civilização foram destruídos na guerra de independência. O tharch consiste agora de ruínas e fazendas de escravos. Seu tharchion é um incentivador do comércio arcano, que busca através dele aumentar a prosperidade de seu território castigado.

Eltabbar: Esse tharch possui uma tremenda importância política. Sua tharchion (Dmitra Flasss, humana, LM, Ilus7/Ver8) luta para desencorajar feudos e intrigas entre os zulkires e defende a expansão imediata e irrestrita do comércio de itens mágicos. Ela é casada com a Alta Lâmina de Mulmaster, uma união política que concede a Thay um acesso maior ao Mar da Lua, através do conclave de Mulmaster.

O tharch abriga a capital do reino, conhecida também como Eltabbar (Metrópole, 123.120). A cidade é imensa, repleta de escravos e inúmeros leilões de escravos. Antigamente, os canais que cortam a cidade ajudavam a potencializar uma magia que mantinha um grande demônio aprisionado no subterrâneo, mas a criatura escapou devido ao enfraquecimento dos encantos durante um terremoto intenso.

Gauros: Esse tharch no canto noroeste de Thay costuma enfrentar Rashemen pelas suas colinas ricas em minérios. O tharchion de Gauros odeia Rashemen e constantemente planeja a destruição do país, a despeito das ordens dos zulkires para sustentar uma trégua temporária.

Lapendrar: Um clérigo de Kossuth governa o tharch sudoeste de Lapendrar. Embora seja teoricamente independente, a cidade de Amruthar (Metrópole, 41.040) paga tributos a Thay para evitar sua anexação. Existe uma presença thayana mínima na região, mas os magos vermelhos não vivem aqui, apenas realizam visitas esporádicas. Os governantes abastados vivem em decadência e luxúria. Alguns cidadãos de Amruthar desejam cortar todos os vínculos com Thay, tornando-se independentes de fato, e alguns almejam se unir a Aglarond, essencialmente afastada demais para conceder qualquer ajuda. A história de Escalant (Metrópole, 28.728) alterna a independência de Thay com a ocupação dos Magos Vermelhos. Atualmente, Thay está no comando, apesar dos moradores locais continuarem em paz. Essa cidade agitada é ocupada por gnolls do exército de Thay.

Priador: O povo do tharch de Priador foi submetido ao terror por seu regente, que governa com punho de ferro. Atualmente a região está em franco crescimento, mas os zulkires planejam intervir caso o comércio diminua. Bezantur (Metrópole, 136.800), a maior cidade de Thay, é vital para a prosperidade da nação devido ao seu comércio marítimo. Além disso, ela é assolada por poderosas guildas de ladrões. Ela é um importante centro religioso, com templos de quase todas as divindades do mundo, com exceção de Azuth e Mystra.

Pyarados: As montanhas desse tharch contêm ricos veios minerais. A cidade murada homônima (Metrópole, 54.720) é aberta para aventureiros, mesmo os estrangeiros, desde que esses visitantes não ameacem os interesse da nação. Os alojamentos para estrangeiros ficam além das muralhas da cidade. As autoridades fecham os olhos para o crime, deixando que a justiça das ruas resolva os problemas. A cidade costuma ser um ponto de partida para aventureiros que desejam explorar as Montanhas do Alvorecer.

Surthay: Esse pequeno tharch é usado principalmente como plataforma de ataques contra Rashemen. Os moradores locais sobrevivem com fazendas de subsistência e do comércio com mercadores de Thesk. A cidade de Surthay (Cidade Grande, 17.784) foi construída originalmente como uma fortaleza contra os ataques dos rashemi, mas agora serve de quartel general das tropas preparadas contra essa nação. Sua proximidade com o pântano submete a cidade a doenças estranhas.

Monte Thay: Esse tharch possui uma grande fortaleza militar e minas de ouro nas suas montanhas centrais. O Monte Thay é usado como quartel general dos zulkires e as atividades locais são mantidas em segredo de todos, exceto os Magos Vermelhos mais privilegiados.

Thazalhar: Esse tharch controla as rotas de comércio para Mulhorand. Seu tharchion é um general aposentado que cobra impostos elevados das caravanas e dos viajantes. O local é praticamente um cemitério, já que as guerras com Mulhorand causaram muitos danos à região. Durante a noite, algumas áreas são assombradas por mortos-vivos e espíritos dos guerreiros assassinados.

Tyraturos: Esse tharch bem patrulhado controla as duas principais estradas que cruzam o país. A cidade de Tyraturos (Metrópole, 68.400) é grande e agitada, com um imenso mercado de escravos onde praticamente qualquer criatura tem um preço, incluindo seres exóticos como lâmias, centauros e drows. Os estrangeiros devem ser cautelosos para evitar que sejam capturados e vendidos como escravos a apenas alguns quarteirões das tavernas.

História da Região

Durante séculos, a região de Thay esteve sob controle do poderoso Império Mulhorand. Seu povo nativo, uma espécie de rashemi, foi subjugado a uma classe nobre, os Mulans de Mulhorand. O grande mago Ythazz Buvarr, membro de uma sociedade mulhorandi secreta chamada Magos Vermelhos, tentou criar um reino separado, onde os magos reinariam no lugar dos reis-deuses. Ythazz e seus seguidores ergueram um exército e saquearam a capital da província de Thay. Os Magos Vermelhos conseguiram destruir todos os aliados dos seus antigos mestres e estabeleceram o reino de Thay em 922 CV.

Nos anos seguintes, Thay tentou diversas vezes anexar partes de Aglarond e Rashemen, algumas vezes com a ajuda de drows, demônios, assassinatos e mesmo catástrofes naturais criadas magicamente. Todas as tentativas fracassaram, em particular porque os Magos Vermelhos nunca conseguiam cooperar mutuamente. A tentativa mais recente

envolveu uma barganha com os líderes dos efreet e salamandras do Plano Elemental do Fogo. Quando seus aliados se voltaram contra eles, os clérigos de Kossuth, senhor dos elementais do fogo, conseguiram persuadir sua divindade a intervir e expulsar os demais extra-planares, elevando bastante a reputação da igreja de Kossuth aos olhos dos thayanos.

Depois que a conquista direta lhes foi negada, os zulkires descobriram que existia uma grande demanda de mercadorias thayanas — especialmente itens mágicos — nas cidades do Mar Interior. Em função da quantidade de magos vermelhos e a tradição de anos de servidão dos aprendizes e membros inferiores da organização, a sociedade de Thay percebeu que seria possível mobilizar facilmente um batalhão de magos para criar itens mágicos poderosos e vendê-los, eliminando as aspirações comerciais dos outros arcanos.

Nos últimos anos, esse comércio se tornou uma maneira conveniente de encher os cofres zulkires e extrair algo de seus aprendizes com um negócio extremamente lucrativo. Com a orientação de um zulkir ou outro, os Magos Vermelhos de posto médio têm estabelecido conclaves — áreas muradas ou fortificadas — nas cidades de Faerûn para vender seus produtos mágicos em troca da riqueza de dezenas de reinos.

Devido ao sucesso dos esforços mercantis e aos tradicionais fracassos na conquista direta, uma nova facção surgiu entre os Magos Vermelhos, apoiando o comércio em vez da expansão militar. Com rancor, os zulkires (liderados pelo lich Szass Tam, o zulkir da Necromancia e indiscutivelmente o Mago Vermelho de Thay mais poderoso que existe) concordaram em interromper temporariamente as hostilidades diretas contra outras nações e verificar a possibilidade de atingir seus objetivos apenas através do comércio. Enquanto isso, tréguas tensas são sustentadas nas fronteiras de Aglarond e Rashemen.

Intrigas e Rumores

A escravidão agressiva de Thay e as abomináveis condições de vida dos escravos atraem muitos aventureiros bondosos, dispostos a prejudicar os cruéis Magos Vermelhos.

Os Soterrados: Um grupo de aventureiros explorando as Montanhas do Alvorecer retornou, contando a história de estranhos homens pálidos que encontraram em uma caverna aberta recentemente. Esses humanos possuem os mesmos traços da raça Mulan, que governou Thay, mas são quase albinos e praticamente cegos. Eles empregam armas de ouro tão duras quanto o aço e conjuram estranhas magias que não projetam luz. Os aventureiros contaram essa história em Pyarados antes de partirem para enfrentar essas criaturas, que muitos em Thay acreditam ser os restos degenerados de Mulhorand, aprisionados há séculos.

A Cidadela: Na fronteira norte das montanhas de Monte Thay jaz uma antiga fortaleza conhecida apenas como a Cidadela. Ela precede a chegada dos humanos nessa área e foi construída por uma raça de homens-lagarto inteligentes — possivelmente os progenitores das tribos primitivas que vivem atualmente no Pântano Sur. Infestada por trogloditas, rasts e outras espécies subterrâneas (incluindo os drows), a Cidadela supostamente está ligada ao Subterrâneo.

Os magos vermelhos e aventureiros poderosos de Thay já tentaram explorar a fortaleza. Recentemente, a quantidade de expedições aumentou, muitas delas financiadas pelos próprios zulkires e geralmente incluindo estrangeiros. Entretanto, ninguém sabe se esses grupos de aventureiros patrocinados terão permissão para sair de Thay com as informações e tesouros que encontrarem.



Szass Tam

Szass Tam

Lich (humano) Nec10/Ver10/Aqm2/Epic7: ND 31; morto-vivo Médio, DV 20d12+5; 131 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 29 (toque 14, Surpresa 27); Corpo a corpo: *cajado de poder* +12/+7 (dano: 1d6+2) ou toque paralisante +10 (dano: 1d8+5 [Von CD 25 reduz a metade] mais paralisia); ou à distância: toque +12/+7 (magia); AE Toque paralisante, aura de medo; QE Alta arcana de arquimago, benefícios por nível épico, imunidades, +4 de resistência a expulsão, redução de dano 15/+1, habilidades de Mago Vermelho, qualidades de morto-vivo; Tend. NM; TR Fort +8, Ref +10, Von +21; For 11, Des 14, Cons –, Int 22, Sab 20, Car 20. Altura 1,80 m.

Perícias e Talentos: Alquimia +26, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +26, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +11, Conhecimento (história: Thay) +16, Conhecimento (religião) +11, Cura +9, Diplomacia +7, Esconder-se +10, Espionar +26, Furtividade +10, Identificar Magia +32, Intimidar +11, Natação +2, Observar +15, Ofícios (lapidação) +16, Ouvir +15, Procurar +20, Profissão (herborista) +9, Profissão (marinheiro) +9, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +7; Acelerar Magia, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Dominar Magia (*criar mortos-vivos menores, cone de gelo, controlar mortos-vivos, mísseis mágicos, teletransporte*), Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia (Necromancia), Foco em Perícia (Identificar Magia), Foco em Tatuagem (Necromancia), Maximizar Magia, Mente sobre Matéria.

Ataques Especiais Toque Paralisante (Sob): As criaturas tocadas devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou ficarão paralisadas para sempre. Aura de Medo (Sob): As criaturas com menos de 5 DV num raio de 15 metros que avistarem o lich devem obter sucesso num teste de Vontade (CD 25) ou serão afetadas pela magia *medo* conjurada por um feiticeiro de 29º nível.

Qualidades Especiais: Alta Arcana de Arquimago: Alcance arcano, poder mágico +2. Benefícios por nível épico (dois níveis efetivos de arquimago [incluídos no total acima], +7 níveis de magia adicionais [inclusos na listagem abaixo]). Imunidades (ext): imune ao frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental. Habilidades de Mago Vermelho: Defesa de Especialista (Necromancia) +4, poder mágico (Necromancia) +5, líder de círculo, Escrever Tatuagem, líder de círculo aprimorado.

Magias de Mago por Dia: 5/7/7/6/6/6/6/3/5/5/1/1/1/1/1/1/1. CD Base = 18 + nível de magia, 20 + nível de magia para magias de evocação, 28 + nível de magia para magias de necromancia. Nível de Conjurador: 22º. Escola Especialista: Necromancia. Escolhas Proibidas: Encantamento, Ilusão.

Grimório: Como um lich muito antigo, um mago poderoso e um dos regentes de uma nação de magos, Szass Tam tem acesso a praticamente qualquer magia conhecida e criou diversas magias necromânticas únicas, conhecidas apenas por ele ou outros Magos Vermelhos. Normalmente, ele prepara um teletransporte acelerado, assim como diversas magias de ataque aceleradas. Quase sempre, ele utiliza sua magia de 16º nível para preparar *drenar energia* acelerada e maximizada.

Pertences: Devido a sua posição de poder e avançadas habilidades mágicas, Szass Tam pode adquirir facilmente qualquer tipo de item mágico, exceto artefatos (embora possua no mínimo dois artefatos

nethereses conhecidos, a *Esfera Lunar da Morte* e o *Trono de Tharkorsil*:). Ele sempre mantém consigo um *cajado do poder, braçadeiras da armadura +10* e um *anel de três desejos*.

Conhecido por sua sabedoria, crueldade gélida e longevidade, Szass Tam é o zulkir da Necromancia de Thay, o Mago Vermelho mais influente e — segundo observadores — o verdadeiro governante de Thay. Um lich de pelo menos 200 anos, ele obteve seu poder atual através de grande arrogância, habilidades e preparação capazes de sustentar suas pretensiosas ambições e dos esquemas brilhantes de uma das criaturas mais perspicazes e inteligentes de toda Faerûn.

Assim como os demais Magos Vermelhos, Szass Tam prefere permanecer oculto, trabalhando por meio de lacaios e criaturas serviçais (incluindo vastos exércitos de mortos-vivos, liderados por generais vampiros) enquanto elabora seus planos e intrigas. Sua pós-vida lhe concedeu paciência. Ele é capaz de abandonar servos e tentativas fracassadas e simplesmente tentar a mesma coisa depois, de uma forma mais vantajosa. Cansado das traições internas e dos massacres infindáveis, ele decidiu que o melhor para o futuro de Thay e para os Magos Vermelhos seria uni-los sob seu comando — controlados através da magia ou do medo. Ele ainda não exerce sua influência abertamente, pois deseja conservar o poderio arcano de Thay o maior tempo possível, obtendo o máximo de controle antes dos conflitos diretos eclodirem.

Szass Tam possui uma coleção verdadeiramente incrível de itens mágicos, variando de anéis, varinhas e outros apetrechos como cajados, golens e artefatos. Na sua fortaleza, a noroeste de Tyraturos, ele é quase inacessível. Todos que o encontram (ou avistam seus reflexos mágicos quase reais, que ele cria e envia por toda Faerûn) descobrem que Szass Tam é calmo, culto e até mesmo agradável. Ele aparece como um homem pálido e magro, de rosto esquelético e trajando roupas elegantes. Ele tem olhos negros, uma barba rala e escura, é careca e suas mãos se distorceram em garras. Obviamente, ele pode utilizar magias para alterar essa aparência. Sua forma falsa predileta imita um estudioso alto, velho porém vigoroso, com olhos negros brilhantes e uma voz suave e branda.

Szass Tam é polido, mas direto, embora seja possível transformar seu comportamento instantaneamente numa fúria gélida e controlada por meio da insolência ou desafio irresponsável. Por outro lado, ele parece admirar os indivíduos que atrapalham ou frustram seus planos de forma engenhosa, desde que estes o tratem polidamente. Ele está sempre conduzindo mais intrigas simultaneamente que a quantidade de aniversários da maioria das pessoas de Faerûn, e com seu domínio sempre crescendo, ele parece satisfeito em considerar a existência um grande jogo, com suas tramas e esquemas representando as peças — ou armas, se você preferir.

Thesk

Capital: Nenhuma
População: 855.360 (humanos 85%, gnomos 8%, orcs 6%)
Governo: Oligarquia
Religiões: Chauntea, Mask, Shaundakul, Waukeen
Importa: Ouro, cavalos, itens manufaturados
Exporta: Comida, produtos gnomos, ferro, mercadorias de Kara-Tur
Tendência: N, NB, CB

Thesk é uma nação de mercadores espertos e amigáveis, além de fazendeiros competentes. A rota comercial que conduz à distante Kara-Tur permite que os theskianos conheçam vários tipos de pessoas e interajam com muitas culturas, tornando o país uma das nações mais tolerantes de Faerûn. Depois de serem esmagadas pela horda tuigana, as pessoas de Thesk estão reconstruindo suas cidades e vilas, inclusive abrindo espaço para o exército orc deixado para trás pelos Zhentarim.

A familiaridade dos theskianos com mercadorias obscuras e de qualidade tornou-os avaliadores de itens eficazes. A magia arcana nessa terra é rara; esse fato, ao lado da influência dos Mestres das Sombras, uma guilda de ladrões apoiada pela igreja de Mask, diferencia Thesk dos outros reinos de mercadores.

Vida e Sociedade

Os moradores das áreas rurais de Thesk vivem como pessoas comuns, cultivando o solo e arrebanhando animais. Ao contrário das outras partes de Faerûn, muitos fazendeiros e vaqueiros de Thesk são orcs de sangue puro. Os orcs também habitam as cidades, misturando-se com os outros mercadores e trabalhadores que atuam no Caminho Dourado, a principal rota comercial que conecta Faerûn ao Oriente Distante. Acostumada a rostos, idiomas e produtos estranhos, a população de Thesk tem uma longa tradição de obter lucro com caravanas de todas as regiões do mundo e se afastar do próprio caminho para recepcionar os visitantes.

Principais Características Geográficas

Thesk fica entre o Planalto de Thay e a Floresta de Lethyr. Vastas áreas da região estão praticamente vazias — a maior parte das pessoas vive ao longo da estrada entre Telflamm e Duas Espadas.

Ashanath: O solo fértil e intocado dessa região é coberto de grama curta, e pequenos rebanhos de bois e pôneis selvagens vagam em toda sua extensão. Esse seria um excelente local para o plantio e sustentaria facilmente uma ou mais cidades-estado, não fossem os furacões que assolam as planícies no verão, mais de uma vez por dezena em certas áreas. Acredita-se que os tornados sejam um efeito colateral da magia controladora do clima, usada com freqüência pelos Magos Vermelhos para beneficiar suas colheitas. A planície também abriga bulettes e ankhegs.

Montanhas Mandíbula do Dragão: Com freqüência, os clãs de gnomos dessa cordilheira de montanhas visitam a cidade de Milvarune que existe principalmente para distribuir os produtos de qualidade fabricados pela raça, como ferramentas, invenções, armas, jóias e placas de ferro excelentes. A montanha é habitada por dois dragões de cobre (pelo menos), que promovem competições anuais de anedotas com os gnomos.

Montanhas Thesk: Essas montanhas são estéreis e inóspitas, assoladas por deslizamentos isolados e desmoronamentos súbitos. Seus depósitos limitados de ferro suprem as necessidades do país e fornecem uma pequena quantidade extra para exportação.

Locais Importantes

O Caminho Dourado é a característica mais importante de Thesk.

Nyth (Cidade Pequena, 11.501): Antigamente sob controle de Telflamm, Nyth novamente é considerada parte de Thesk e negocia com liberdade com suas cidades irmãs, inclusive a própria Telflamm. A cidade recebeu seu nome devido a uma criatura similar a um fogo fátuo, que costumava assombrar a fronteira ocidental da Floresta de Lethyr. Um grupo de magos erradicou o nyth numa batalha que resultou na destruição mútua dos combatentes. Desde então, os magos são respeitados em Nyth, embora todos considerem que eles estão fadados a um destino terrível.

Phsant (Cidade Grande, 21.564): Essa cidade é famosa como o local da derrota da horda tuigana pelos exércitos da aliança ocidental. Os soldados orcs do exército Zhentarim ocuparam essa área e se adaptaram de forma incrível. Alguns trabalham nas plantações, outros compraram pequenas fazendas com seus recursos e muitos atuam como mercenários, trabalhadores braçais e guardas. Os demais orcs de Thesk trabalham como mineradores nas Montanhas de Thesk, mas retornam a Phsant para visitar seus antigos companheiros de tribo. Alguns deles se casaram com habitantes locais, mas o restante ainda busca esposas, atraindo um fluxo constante de meia-orcs para a região, que procuram maridos fortes com mentalidades mais civilizadas que encontrariam numa tribo orc.

Tammar (Vila Grande, 3.594): Quase destruído até as fundações pelos tuiganos, esse vilarejo foi controlado durante algum tempo por um grupo de bandidos que cobrava impostos astronômicos das caravanas em viagem na região. A oligarquia contratou um esquadrão de 10 orcs para eliminar os criminosos e agora esses guerreiros selvagens são venerados como heróis em Tammar, que começou a ser reconstruída e repovoada por seus residentes originais.

Telflamm (Cidade Grande, 23.361): Essa cidade está situada no final do Caminho Dourado, e lucra bastante com essa rota de mercadores ao controlar o acesso ao Mar das Estrelas Cadentes. Independente de Thesk, mas aliada próxima da nação, Telflamm é aparentemente governada por um "príncipe mercador". Na verdade, a cidade está sob o controle rígido dos Mestres das Sombras. Essa guilda de ladrões é dona das tavernas, salões de festas e casas de jogo, além de extorquir taxas de "proteção" dos mercadores e das pessoas mais ricas.

Os Mestres das Sombras são liderados pelo sumo sacerdote local de Mask (cujo templo na cidade, a Casa da Sombra do Mestre, é o maior santuário de Faerûn para essa divindade). Ele conhece um ritual que permite aos adoradores trocar parte da sua força vital pela habilidade de *andar nas sombras* uma vez por dia. Essa habilidade auxilia a guilda desde sua descoberta. Os Mestres das Sombras mantêm refúgios em todas as cidades de Thesk.

História da Região

Fundada em 937 CV por uma coalizão de vilarejos agrícolas e comerciais, há muito tempo Thesk é uma região de fazendeiros que lucram com o comércio que atravessa o país em direção a (ou proveniente de) Kara-Tur.

O Caminho Dourado permite que os theskianos sejam abastados, situação responsável pela forma de governo atual. A pessoa mais rica da cidade torna-se o prefeito e se une aos outros prefeitos num conselho que governa a nação. Esparsamente povoada e com recursos naturais limitados, Thesk evitou o olhar conquistador dos Magos Vermelhos e transformou-se num confiável parceiro comercial dos alimentos e mercadorias exóticas advindas do Caminho Dourado. A nação sofreu muito com os ataques da horda tuigana, pois os nômades usavam suas estradas bem cuidadas para atacar diversas cidades rápida e ininterruptamente.

Apesar da derrota da horda, o progresso de Thesk foi atrasado durante anos pela presença dos refugiados dos ataques tuiganos. Os milhares de soldados orcs deixados para trás pelos Zhentarim aumentaram ainda mais a paranóia, pois essa raça não mantinha qualquer assentamento na região há centenas de anos e alguns os consideravam demônios humanóides. Os Ladrões das Sombras de Telflamm subornaram e coagiram os orcs para colonizar a área externa de sua cidade. Depois de serem renegados pelos druidas da Floresta de Lethyr, os orcs ocuparam pacificamente Phsant e os arredores, onde os moradores locais acabaram aceitando-os, em particular graças as suas ações na derrota da horda tuigana a alguns quilômetros da cidade.

Intrigas e Rumores

Ao contrário de Rashemen ou Thay, reinos orientais que não aceitam aventureiros, o povo de Thesk recompensa qualquer pessoa capaz de tornar sua terra mais segura ao eliminar ou expulsar monstros. Eles também receberão com alegria qualquer indivíduo disposto a enfrentar o poder dos Mestres das Sombras.

Os Velhos Soldados: Agora que os Zhentarim assumiram o controle da maior parte do Mar da Lua, eles estão procurando agentes remotos, num esforço para estabelecer um alicerce mais firme no restante do mundo. Em Thesk, esses agentes são os milhares de orcs do seu antigo exército. Entretanto, durante os vinte anos de colonização orc, eles se ajustaram à vida local e poucos têm qualquer interesse em retornar a uma rotina onde precisam arriscar suas vidas graças aos planos elaborados de outra pessoa. Os Zhentarim tentarão atrair os orcs com dinheiro, capturá-los ou coagi-los através da força.

o subterrâneo

Capital: Nenhuma
População: Desconhecida (aboletes, mantores, drow, duergar, ilitides, quaggoth, svirfneblin)
Governo: Cidades-estado, cada uma com um governo diferente (autocracia, magocracia, matriarcado, monarquia, teocracia, etc.)
Religiões: Varia, geralmente panteões raciais
Importa: Armaduras, comida, escravos, lenha, armas
Exporta: Armaduras, mercadorias exóticas, magia, armas
Tendência: N, LM, CM

viagem no subterrâneo

O vasto e sombrio Subterrâneo é realmente um local perigoso. Para as criaturas estrangeiras, sua escuridão e confinamento podem representar um terror insuportável. No entanto, para os nativos as luzes significam perigo — elas atraem os viajantes a algum predador ou demarcam a morada de criaturas poderosas demais, que não se preocupam em atrair atenção.

Grande parte do Subterrâneo foi criada por atividade vulcânica, erosão das águas, tremores de terra e magias misteriosas que deixaram para trás radiações arcanas intensas, chamadas de *faezress* pelos drow. Qualquer uma dessas forças pode causar desmoronamentos súbitos, inundações ou desabamentos.

A água potável é muito rara, provavelmente guardada por caçadores ou utilizada por limos e fungos para atrair suas presas. Algumas fontes são ácidas, capazes de derreter metal, carne ou ambos. O ar poluído é outro problema. Tanto as cidades nativas quanto os vulcões em atividade podem gerar vapores venenosos, que se espalham por quilômetros nas profundezas sombrias.

O Subterrâneo não é um local estático e intocável. Os drows, gnomos das profundezas e outras raças que habitam as cidades subterrâneas disputam os territórios mais privilegiados. Vermes púrpuras, tríbulos brutais, xorns e outras criaturas percorrem a rocha sólida. Raças sombrias, como beholders e ilitides, empregam magias e poderes estranhos para moldar as rochas ao seu redor, enquanto os anões simplesmente cavam túneis com habilidade e determinação. O aparecimento inexplicável e misterioso de câmaras, cavernas e passagens que pulsam com *faerzress* poderosos não é incomum. Dessa forma, os mapas do Subterrâneo tornam-se desatualizados em pouco tempo. Os guias podem ser úteis, mas sua lealdade é uma questão preocupante.

As magias de viagem ou teletransporte geralmente são inúteis através de longas distâncias no Subterrâneo, pois são distorcidas em falhas letais geradas pelos *faerzress*, mas continuam úteis para pequenas viagens dentro da mesma caverna ou complexo. Os *portais* funcionam em algumas áreas, mas são ineficazes em outras; a criação de novos *portais* é quase impossível, uma vez que a magia envolvida atrairia rapidamente inimigos formidáveis. Assim como as rotas de comércio estabelecidas, os *portais* conhecidos sempre são guardados ou vigiados com atenção.

Os suprimentos são outro problema. Somente existem lojas nas cidades do Subterrâneo, mas quase sempre essas cidades são consideradas uma feira de assassinos e ladrões.

A própria carência de suprimentos gerou um comércio vigoroso e contínuo no Subterrâneo. As caravanas mercantes oferecem a melhor proteção disponível aos visitantes do reino. As grandes quantidades de suprimentos e as temíveis capacidades de combate, mágicas e mundanas, de uma caravana oferecem proteção em territórios perigosos. No entanto, é necessário ter cuidado para garantir que o viajante não será oferecido como escravo enquanto emprega essa tática.

A região chamada de Subterrâneo é um mundo inteiro sob os pés dos moradores da superfície de Faerûn. Habitado por criaturas monstruosas e malignas que evitam a luz do sol, o Subterrâneo engloba cidades e nações inteiras de derro, drow, duergar e devoradores de mente (ilitides). Ele também abriga criaturas mais estranhas, como os aboletes, beholders e kuo-toa, assim como escravos de qualquer espécie humanóide e inteligente da superfície.

Esses seres malignos lutam ou negociam entre si por recursos, magia e poder, formando alianças que desmoronam quando os planos são resolvidos ou surgem oportunidades melhores. Intercalados entres as cidades-estado bélicas estão grupos de gnomos, svirfneblin, anões e outros povos Neutros ou Bons, que permanecem isolados ou resistem ao avanço dos vizinhos Maus.

Vida e Sociedade

O Subterrâneo é um reino cruel, governado por duas forças condutoras: sobrevivência e a destruição dos inimigos. Eternamente recoberto pela escuridão na maioria das regiões, ele é repleto de criaturas que desenvolveram visão no escuro ou sentidos aguçados como compensação há milênios, geralmente tornando-se intolerantes à luz verdadeira como resultado dessa adaptação. Alguns locais possuem uma iluminação tênue, advinda de pedras brilhantes, cristais luminosos ou musgos, liquens e fungos fosforescentes. As plantas bizarras são comuns e os visitantes geralmente consideram impossível identificar qual delas é hostil ou venenosa sem ajuda arcana ou por meio de testes potencialmente letais. O recurso mais valioso é a água potável, pois não chove no Subterrâneo e seus habitantes precisam utilizar a água infiltrada da superfície. Quando descobrem um estanque, os habitantes armazenam e protegem esse tesouro com as próprias vidas.

Devido à escassez de certos recursos, cada cidade se especializa em produzir alguns itens, que são vendidos aos vizinhos em tempos de paz. Uma típica caravana de comércio consiste de dezenas de mercadores e soldados fortemente armados, com duas ou três patrulhas enviadas adiante ou mantidas na retaguarda durante a viagem. Apesar dos túneis serem, em geral, silenciosos, os ecos percorrem distâncias enormes e um batedor habilidoso do Subterrâneo aprende a reconhecer os sinais sutis de predadores naturais e inimigos escondidos através de seus ecos. As cidades mais ricas usam *teletransportes* ou *portais* para conduzir as caravanas até seus destinos ou acelerar a viagem; em geral, o controle de um *portal* conveniente incita guerras intensas entre as sociedades próximas. Os centros populacionais famosos por matar ou escravizar caravanas em tempos de paz (em vez de exibir a hostilidade fria e a grosseria esperadas) geralmente são afastados de recursos valiosos e tornam-se presas fáceis para seus agressores.

Principais Características Geográficas

Já que a maior parte do Subterrâneo só foi averiguada superficialmente e as maiores cavernas têm somente alguns quilômetros de extensão, não há características geográficas consideradas dignas de nota para os moradores da superfície. Os lagos costumam ser os maiores marcos, embora um simples deslizamento de terra seja capaz de dividi-los em duas regiões separadas, identificadas como um mesmo corpo de água somente pelos cartógrafos mais meticulosos.

Os túneis do Subterrâneo se estendem por quilômetros, alguns se abrindo em cavernas de milhares de metros, apenas para encolher depois em espaços tão limitados que apenas um halfling conseguiria superar. As maiores cavernas tornam-se representações miniaturas da superfície, com colinas, vales, rios subterrâneos e lagos. Nesse ambiente tridimensional, a maioria das raças aproveita as paredes e tetos de suas cavernas, acessando os níveis superiores usando sua capacidade de vôo ou levitação (natural ou mágica) ou montarias que escalam paredes, como aranhas gigantes ou certos tipos de lagartos.

O Subterrâneo está dividido em três níveis gerais. O superior é próximo da superfície, possui uma interação considerável (comércio, saques, conquistas) com as raças do mundo exterior e seus habitantes principais são drows, beholders, anões, devoradores de mentes, svirfneblin e — abaixo das cidades — homens-rato. A água e a comida são relativamente abundantes e a adaptação à escuridão é branda.

Os habitantes do Subterrâneo intermediário encaram as raças da superfície como escravos. Esses incluem os drows, aboletes solitários, mantores, derros, devoradores de mentes, svirfneblin e kuo-toa. A água e a comida são difíceis de encontrar.

O nível inferior é incrivelmente estranho, repleto de sociedades alienígenas e culturas bizarras, hostis a qualquer um diferente delas, governadas por reinos aboletes, mantores, derros e devoradores de mentes. A água e a comida são muito raras e, portanto, as raças lutam entre si pela sobrevivência. Geralmente, a adaptação à escuridão é extrema e alguns monstros apresentam sentidos novos e peculiares. Todos os níveis contêm humanóides malignos, quase sempre escravos nas comunidades organizadas.

Araumycos: Esse grande fungo preenche o Subterrâneo sob a Floresta Alta, entre um e cinco quilômetros abaixo da superfície. Ele é possivelmente o organismo vivo mais antigo de Faerûn e precede os impérios élficos. O fungo não consegue atuar além das fronteiras da floresta e os pedaços arrancados dele morrem rapidamente; supõe-se que ele esteja vinculado de forma mágica ou por simbiose à floresta. Embora seja vulnerável ao fogo, ácido e ataques similares, ele é imune a qualquer magia. Nenhum esforço erradicou uma grande parcela de seu corpo e Araumycos muitas vezes revida emitindo descargas psíquicas contra seus atacantes. Ocasionalmente, partes inteiras dele morrem, revelando cidades em ruínas ou colônias de povos fungos, mas a causa e a origem do seu crescimento permanece desconhecida.

Cálice dos Gigantes: Esse lago salgado no Subterrâneo inferior contorna o noroeste de Proskur, sob Iriaebor, em torno de Elversult. Habitado por polvos inteligentes, acredita-se que o Cálice tem ligações com o Mar das Estrelas Cadentes. As lulas vampíricas foram criadas no lago pelos ilitides, e hoje ameaçam os polvos. Um coral iridescente, encontrado apenas nesse local, é bastante valorizado e um dos poucos produtos de luxo que os polvos conseguem exportar.

O Labirinto: Esse labirinto de passagens sem dono percorre os níveis superior e médio do Subterrâneo, na região entre Lariço Vermelho e Triboar, na Grande Estrada ao norte de Águas Profundas. Usado pelos mercadores que buscam o Porto da Caveira e além, o Labirinto é famoso por suas paredes deslizantes e habitantes perigosos — em particular os bafitauros, feiticeiros que dizem ser descendentes de minotauros e demônios.

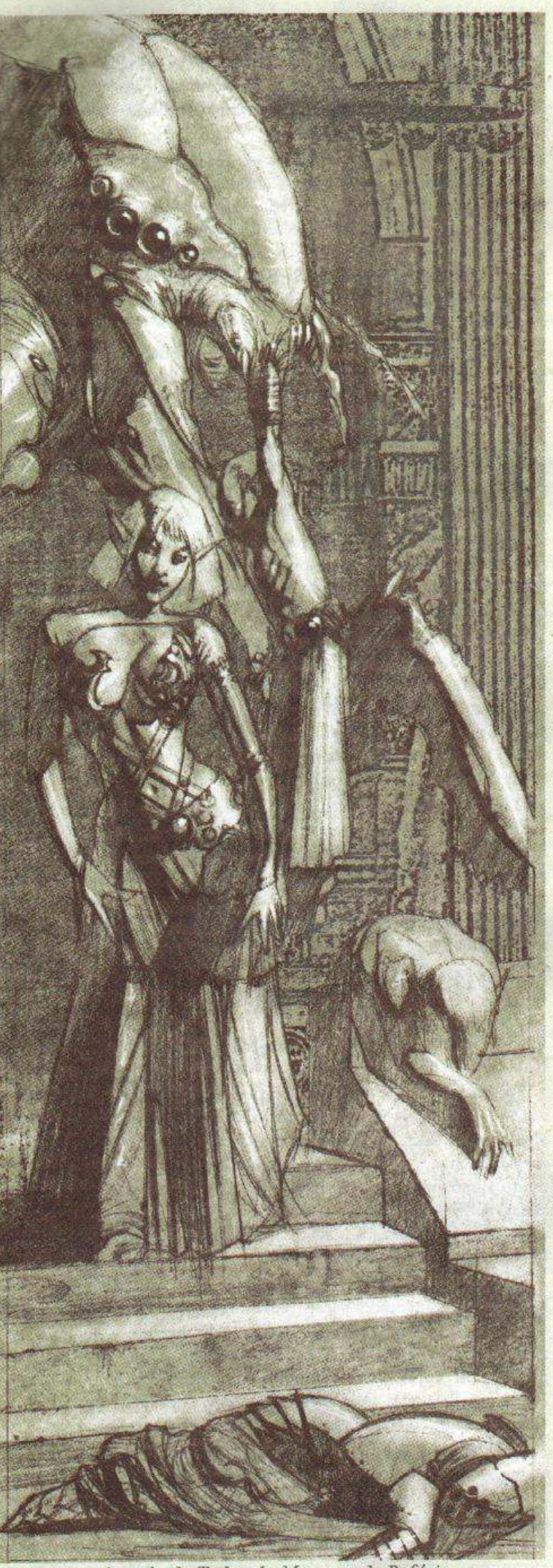
Locais Importantes

Apensar dos reinos maiores se expandirem além dos limites de um sistema de cavernas específico, incontáveis túneis unem o Subterrâneo.

Pedra do Massacre do Refúgio (atualmente abandonada): Fundada no Ano dos Frágeis Princípios (-690 CV) por svirfneblin em fuga dos phaerimm, a Pedra do Massacre do Refúgio virou uma cidade-estado auto-suficiente, que entrava em contato com as civilizações próximas muito raramente. Ela foi arrancada de seu isolamento devido a um ataque de Menzoberranzan ao Salão de Mitral. Os 12 mil gnomos dos subterrâneos se aliaram aos defensores do forte anão e ajudaram a repelir o massacre drow.

Os drows derrotados se vingaram muitos anos mais tarde: dezenas de bebilith foram invocados para a Pedra do Massacre do Refúgio, através das magias *portal* e *aliado planar*, chacinando a maioria dos svirfneblin. Cerca de 500 sobreviventes fugiram com seus pertences para Lua Argêntea, onde sua pequena comunidade foi bem recebida nas Fronteiras Prateadas. Os habitantes da região desejam repovoar e fortificar a cidade como uma linha de defesa contra invasões drows.

Cairnheim (Aldeia, 500): Fundada por gigantes da colina em fuga de um massacre contra sua raça, promovido pelos anões de Shanatar, Cairnheim (localizada abaixo das Montanhas da Fuga do Gigante, na Costa do Dragão) tem sido governada nos últimos 1.500 anos por Dodkong, um chefe gigante morto-vivo. O monarca corrompeu os gigantes e reanimou os chefes de clã falecidos para criar o Dodforer, um conselho de "Chefes da Morte" sob seu comando.



A queda da Pedra do Massacre do Refúgio

Os gigantes de Cairnheim usam a conjuração de runas, preferindo as magias necromânticas aprendidas em Velsharoon. Dodkong é conhecido como um feiticeiro de poder considerável. Em momentos raros, eles realizam algum comércio e trocam ouro, prata e pepitas de adamante por rothé, fungos raros e vinho. Os gigantes de Cairnheim enxergam nitidamente no escuro e vigiam seus túneis de acesso com cautela, além de protegê-los com runas, avalanches e precipícios.

Shanatar Profunda: O primeiro e maior reino de anões do escudo que existiu. Shanatar Profunda controla o Subterrâneo superior, abaixo das nações atuais de Amn, Tethyr e Calimshan. Originalmente divididos em oito sub-reinos, que lutaram nos conflitos batizados de Guerras do Flagelo, eventualmente os anões se uniram para forjar uma paz duradoura, reinando a partir do Trono do Crânio do Dragão, uma sede de autoridade que podia ser transportada entre os reinos.

Com o tempo, a natividade decrescente dos anões e suas imigrações para o norte causaram a ruína do império. As guerras com as demais raças do Subterrâneo devastaram os sub-reinos e atualmente resta somente Iltkazar. As ruínas de Shanatar Profunda ainda jazem espalhadas em seu antigo território. Ainda que a maioria delas tenha sido saqueada, postos avançados remotos são descobertos de tempos em tempos (geralmente servindo como covil de monstros), repletos de armaduras e armas anãs de qualidade excepcional e mesmo itens mágicos.

Gracklatugh (Metrópole, 36.000): Também conhecida como a Cidade das Lâminas, essa nação duergar jaz no Subterrâneo intermediário, logo ao sul dos Pântanos Eternos. Ela consiste de uma imensa gruta repleta de estalagmites que circunda um mar subterrâneo chamado Lago Escuro; os anões cinzentos usam os pilares de pedra como centros de fundição, construindo suas casas e oficinas ao redor deles. Os duergar controlam um território de diversos quilômetros a partir de sua cidade natal, mas aceitam visitantes com intenções comerciais. Um grande exército estacionado garante essa decisão. A cidade também abriga derro, milhares de escravos e um pequeno grupo de gigantes de pedra do clã Cairngorn. A cidade exporta peixes, equipamentos, armas e armaduras de aço de qualidade. Os derro são os verdadeiros governantes, controlando o Rei Tarngardt Sombra de Aço VII (duergar, LM, Gue17) e os líderes de clã com subornos, magia e ameaças.

Iltkazar (Cidade Pequena 7.500): Rodeados por vizinhos hostis, os anões do escudo de Iltkazar controlam um território pouco maior que a própria cidade e seus arredores imediatos, sob as Montanhas Omlarandin em Tethyr. Iltkazar é um dos oito reinos anões originais de Shanatar Profunda.

Ao contrário das outras nações do Subterrâneo, Iltkazar possui muitos túneis para a superfície, a maioria conduzindo a ruínas anãs antigas e protegidas zelosamente. Um rio e seus afluentes atravessam a cidade, fornecendo água potável e conduzindo guinchos, manivelas e outros dispositivos mecânicos. O teto da cidade é coberto de liquens de leve brilho prateado. Outros fungos são cultivados para alimentação e como "feno" para um pequeno rebanho de rothés. Quase 75% da população é formada por anões do escudo, cerca de 12% são humanos e o restante é formado por gnomos das rochas ou svirfneblin. A escravidão é ilegal em Iltkazar e os conjuradores de runas, guerreiros e clérigos guardam as portas de mitral que fornecem acesso ao local. A cidade se especializou na engenharia, no trabalho de metais raros e na lapidação.

Menzoberranzan (Metrópole, 32.000): Ao Norte dos Pântanos Eternos e sob o Rio Surrin, jaz Menzoberranzan, uma cidade matriarcal drow famosa por ser o local de nascimento de Drizzt Do'Urden e o ponto inicial dos ataques ao Salão de Mitral. Um terço da população local é composta de drows e o restante é formado por escravos humanóides. A cidade comercializa veneno, cogumelos comestíveis, lagartos de montaria, pergaminhos de magia, vinho e água.

A cidade é defendida por tropas drows (soldados de tempo integral e membros armados das casas nobres) e forças escravas, com conjuradores auxiliando nos esforços de defesa. Apesar de Menzoberranzan ser governada por um conselho de matriarcas das oito casas principais, o centro político da metrópole encontra-se em outras mãos, como o líder mercenário Jarlaxle (drow, NM, Gue17) e o Arquimago de Menzoberranzan, Gromph Baenre (drow, CM, Mag20).

Embora os drows geralmente sejam insensíveis com os visitantes, alguns negócios exigem aventureiros e comerciantes. Mais de 100 túneis conectam os arredores do território de Menzoberranzan a outras regiões do Subterrâneo; os mais notórios conduzem até o Salão de Mitral, no centro da Floresta da Lua, e ao limite ocidental da Floresta Alta. A cidade já se recuperou de suas perdas durante o Tempo das Perturbações e do ataque ao Salão de Mitral, e novamente tem planos de expansão e conquista de seus vizinhos e dos reinos da superfície.

Oryndoll (Metrópole, 26.000; 3.450 devoradores de mentes): Essa cidade de ilitides fica no Subterrâneo inferior, abaixo do centro das Planícies Brilhantes. Acumuladores de conhecimento e guardiões ciumentos de informação, os ilitides raramente são visitados por qualquer pessoa além de mercadores de escravos. Apesar de terem travado uma imensa guerra com os anões de Shanatar há muito tempo, Oryndoll é conhecida principalmente como o local de nascimento da atual raça dos duergar, criados a partir dos anões do clã de mesmo nome, na esperança de produzir uma raça de servidores leais com poderes mentais. Esses anões cinzentos lideraram uma série de revoltas e escaparam da cidade, gerando tanto caos que a metrópole somente foi poupada da destruição graças à manifestação da própria divindade dos ilitides, Ilsensine. Os devoradores de mentes da cidade desenvolveram uma cultura altamente religiosa e inovações no psiquismo. A cidade transborda de escravos controlados mentalmente e uma quantidade incontável de ratos do crânio.

Sschindylryn (Cidade Grande, 15.000): Essa cidade drow fica no litoral do Lago Thalmiir, quilômetros sob a Floresta do Rei em Cormyr. Os drows de Sschindylryn são habilidosos em magias de adivinhação e transporte, particularmente as magias e itens para localizar comida, água e minerais, e eles vendem esses produtos para outras cidades através de uma rede de *portais* da sua própria cidade e nas imediações mais rasas do Lago.

O comportamento dos habitantes de Sschindylryn é militar e agressivo; eles utilizam seus *portais* para desferir ataques surpresa nas outras cidades. Uma grande derrota para Menzoberranzan coibiu essa prática e agora eles se limitam ao comércio enquanto recuperam suas forças. A cidade foi construída sobre ruínas kuo-toa, acima e abaixo d'água, e mesmo a nova arquitetura permanece no estilo píscio. Além do comércio mágico, os drows pescam no lago e cultivam algas locais que ativam a *faerzress*.

Sahamath (Metrópole, 45,000): Uma raridade entre as cidades subterrâneas drows, Sahamath é governada por magos do sexo masculino e as clérigas de Lolth assumem papéis secundários. Essa comunidade abaixo das Colinas Distantes é um proeminente mercado de itens mágicos. Considerada um influente parceiro comercial de outras cidades, Sahamath é bem protegida por guerreiros e magos.

Os elfos negros ascenderam ao poder através de sucessivas gerações de predominância masculina, reduzindo a quantidade de matriarcas e seu controle sobre a cidade. As luzes permanentes e artísticas, similares ao *fogo das fadas*, presentes nas suas muralhas são incomuns para um reino do Subterrâneo mas são convenientes para os visitantes da superfície que não possuem visão no escuro. Os escravos representam um quarto da população, e os forasteiros de outros reinos, lacaios mortos vivos e criaturas extra-planares elevam a contagem de habitantes para 60 mil. As pessoas com habilidades arcanas serão bem recebidas na cidade, sem qualquer risco de escravidão.

História da Região

A história do Subterrâneo precede e caminha paralela ao desenvolvimento dos reinos da superfície. As raças primordiais surgiram no Subterrâneo, mas pereceram com o tempo ou foram eliminadas quando espécies de força equivalente recuaram para os subterrâneos ao confrontar a oposição das raças mais novas, como os elfos e anões. Espécies ancestrais, como os kuo-toa, desapareceram da superfície antes de registros humanos ou da história élfica começarem. As evidências da origem dos ilitides são escassas, mas os sábios acreditam que os devoradores de mentes surgiram juntamente com os kuo-toa ou invadiram Faerûn vindos de outro plano, durante o auge de seu império. Os abletes também são antigos, mas a história de suas maquinações no Subterrâneo inferior nunca foi registrada.

Os drows entraram no Subterrâneo depois das Guerras da Coroa perto de –10.000 CV; as evidências indicam a construção da primeira cidade drow em –9.600 CV. Essa raça vigorosa e agressiva, comparada com os habitantes da época, conquistou vastos territórios antes de perecer em incontáveis guerras internas. Os anões, sempre presentes acima e abaixo da superfície, combateram os drows e as outras raças do Subterrâneo, perdendo inteiramente o clã Duergar para os devoradores de mentes, apenas para testemunhar seu retorno gerações depois como a sub-raça duergar, corrompidos pela impiedade de seus mestres psíquicos. Os derro também emergiram nesse período, criados pelo cruzamento entre escravos anões e humanos, forçados mentalmente pelos ilitides

Ruína de Araundor

O vasto Subterrâneo abaixo da superfície de Faerûn é mortífero e seus habitantes unem-se em cidades fortificadas para sobreviver (mesmo os monstros formidáveis e as raças armadas com brutalidade e magias decadentes). Ele é difícil de ser mapeado com clareza, em função das suas camadas e túneis inclinados. O controle dos moradores locais sobre lugares específicos se altera com velocidade desnorteante e letal.

Muitas pequenas áreas "governadas" do Subterrâneo nunca aparecem em qualquer mapa. Os lich representam a pior variação de regente menor. Com seu humor sombrio e sua arrogância, eles chamam seus domínios de "ruínas". Há equivalentes desses magos humanos e mortos-vivos nas outras raças, como os alhoon ilitides e os baelnorn élficos, controlando pequenos domínios no Subterrâneo.

A maioria das ruínas lich inclui locais escondidos para a magia (fendas ou altos desfiladeiros) e um complexo de passagens e cavernas. Os lich usam escavações anãs e gnomas abandonadas, que possuem salas e portas funcionais, desde que haja espaço suficiente e todas as armadilhas tenham sido neutralizadas.

A Ruína de Araundor é uma morada típica, governada pelo lich Araundor. Outrora um mago humano de Mulhorand, há muito tempo ele definhou até sua forma esquelética e perdeu os últimos vestígios de sanidade. Hoje, ele existe para destruir intrusos, regozijando-se com o sofrimento alheio, e roubando qualquer magia que eles carreguem. Ele usa magias para ler os pensamentos das criaturas dos arredores e rouba as magias memorizadas diretamente de suas mentes. Os feitos, objetivos e desejos dos intrusos o entretém e fornecem as armas necessárias para sua destruição. Ele pode usar essas informações para imitar gritos de ajuda de amigos ou aliados e atrair as criaturas até suas armadilhas.

Assim como a maioria dos lich, Araundor prefere evitar armadilhas esmagadoras que possam feri-lo. Ele envenena as fontes d'água encontradas em seu domínio, esconde esmagadores de pernas nos acessos obrigatórios e então submerge nos lagos mais fundos (para evitar magias hostis de fogo) ou em lamaçais pegajosos, onde os intrusos precisarão lutar para sair. Suas magias silenciosas ou sem gestos podem ser liberadas ou conjuradas a partir da lama ou da sujeira.

Araundor adora provocar seus inimigos, revelando o que conhece sobre eles e incentivando o ódio, o medo e a imprudência — mas é esperto o suficiente para fazê-lo somente quando um ou dois oponentes permanecem ativos. Ele anima diversos corpos e esqueletos para tomarem o seu lugar e induzir os adversários a desperdiçar magias. O uso paciente de artimanhas e ataques, aliado ao labirinto escolhido como seu domínio, permite que ele separe os oponentes de um grupo e elimine um ou dois de cada vez.

No último milênio, algumas raças, como os svirfneblin, goblinóides, rcs e grimlocks, foram atraídas ou entraram sozinhas no Subterrâneo. A chegada mais recente trouxe os mantores, que habitam a região omente há alguns séculos.

A guerra, conquista, decadência e colapso formam um ciclo familiar ara as nações do Subterrâneo. As cidades lutam entre si por riqueza, ecursos, escravos ou desavenças e rancores antigos. Os impérios está- eis tornam-se decadentes ou sofrem conflitos numerosos e constantes ue absorvem seu próprio poder. Os impérios decadentes entram em olapso, seja pela desestruturação interna ou pelas lâminas de seus nimigos. Das cidades devastadas partem grupos de sobreviventes, que ncontram nichos adequados para morar e eventualmente erguem ovas cidades.

Intrigas e Rumores

ara os aventureiros da superfície, apenas entrar no Subterrâneo e oltar para contar a história já representa um feito digno.

Vingança Cadavérica: Um bando de anões esqueléticos, trajados para batalha, está percorrendo os túneis e eliminando qualquer criatura ncontrada, exceto outros anões. Seus inimigos mortos perdem a pele e rguem-se como esqueletos para se unir ao pelotão. Esses mortos-vivos ão são afetados pela expulsão ou comando dos clérigos e sua rota evita s povoados dos anões. Os rumores indicam que seu objetivo é a recon- uista de um antigo cemitério anão de mãos inimigas ou a destruição de m poderoso oponente, como um dragão das profundezas.

Guerrilha: Em função da quantidade de *portais* e túneis nunca xplorados no Subterrâneo, é possível que um grupo de ataque ou mer- adores de drows, duergar ou kuo-toa apareça em qualquer área da uperfície, em busca de destruição, escravos ou lucro. Se esse grupo não ncontrar um caminho fácil para casa, ele pode se esconder durante o ia numa caverna, ruína ou armazém abandonado, ou ficar sob a pro- eção de um mago local ou templo maligno.

A Vastidão

Capital: Nenhuma
População: 1.308.960 (humanos 78%, anões 9%, halflings 5%, elfos 3%, gnomos 2%, meio-elfos 1%, meio-orcs 1%)
Governo: Cidades-estado e domínios feudais; a maioria das cidades é governada por conselhos de mercadores e proprietários de terras.
Religiões: Chauntea, Clangeddin, Eldath, Mystra, Tempus, Torm, Tymora, Waukeen
Importa: Vidro, itens de luxo, sal
Exporta: Cobre, grãos, gado de corte, níquel, pergaminho (papel), prata, tecidos
Tendência: LN, N, NB

A Vastidão é uma área verdejante de fazendas e campos de caça, situa- la no litoral oriental da Orla do Dragão, famosa por seus portos: o naligno Calaunt, o sempre mutável Tantras, o refúgio de aventureiros m Blefe do Corvo e o militar Procampur. Os orcs e anões competem ela supremacia nas montanhas próximas. Ataques orcs nas terras aixas são raros, mas causam problemas suficientes para manter a opulação humana concentrada na costa. As intrigas entre as facções ivais e os tesouros das ruínas dos anões sempre atraem aventureiros.

Graças ao Mar das Estrelas Cadentes, a Vastidão tem um clima noderado o ano inteiro, com verões longos e frescos e invernos peque- os e brandos. A maior parte da Vastidão é composta de fazendas ver- lejantes, com campos divididos por muralhas baixas feitas de cascalho. Pequenos bosques surgem entre as fazendas. Dezenas de riachos e cor- entes atravessam a região, mas eles raramente se juntam aos rios prin- cipais. Em vez disso, eles desaguam em lagos que escorrem em regatos ubterrâneos até o Mar Interior. Esses cursos fluviais estão relaciona- os às camadas irregulares e inclinadas das rochas que formam o solo la região. Pequenos abismos, cavernas e fendas são muito comuns.

Vida e Sociedade

As pessoas da Vastidão têm um espírito pioneiro e se consideram em comunhão com a terra que habitam. Suas lealdades são voltadas para as comunidades locais. Eles sempre andam armados (quase sempre com armas simples como fundas, facas e bordões), especialmente quando saem das cidades. Eles costumam ser recatados, mas os menestréis e bardos são bem-vindos em qualquer lugar — os moradores da Vastidão adoram baladas bem feitas e novidades de outras terras.

Javalis, cervos e ursos de máscaras negras rondam pelas florestas e montanhas da Vastidão. A caça é um meio de vida em toda a região, especialmente no país alto.

Principais Características Geográficas

O Mar das Estrelas Cadentes contorna a Vastidão a oeste e ao sul. As Montanhas Esporão da Terra marcam a fronteira ao norte e ao leste.

Montanhas Terra Ligeira: Esse braço das Montanhas Esporão da Terra estende-se para o oeste, em direção a Orla do Dragão. Suas inclinações íngremes dificultam a mineração, mas descobertas recentes de veios de cobre, prata e ferro convenceram muitos indivíduos a enfrentar as dificuldades com esperança de enriquecer. As águias gigantes e outras criaturas aladas reclamaram os picos mais elevados como seu território, enquanto grandes quantidades de orcs e ogros habitam as cavernas profundas das montanhas.

Duas passagens maiores permitem o tráfego terrestre entre o norte e sul: a Passagem do Sangue Élfico (a oeste) e a Passagem Glorming (a leste).

Rio de Fogo: Esse rio amplo e geralmente tranqüilo desce do país alto em direção ao ocidente, desaguando no Mar das Estrelas Cadentes em Blefe do Corvo. Ele possui uma grande catarata rio acima, chamada Cachoeiras do Dragão, a algumas centenas de quilômetros da cidade.

Locais Importantes

A Vastidão é conhecida como um local de segredos que não devem ser perturbados, especialmente nas montanhas e caminhos subterrâneos. Obviamente, os lugares mais notáveis da Vastidão não são tão secretos.

Calaunt (Metrópole, 38.706): Atualmente, a maior e mais influente cidade da Vastidão, Calaunt mantém um controle rígido sobre o tráfego legal que navega pelo Rio Vésper. Infelizmente para o resto da Vastidão, a cidade não presta muita atenção aos piratas e saqueadores que utilizam o rio, conquanto estes não ameacem seus portos. Quase todos os visitantes da metrópole são mercadores, mas poucos deles gostam do local. Sua principal indústria negocia couro e o fedor dos curtumes se espalha por quilômetros (os marinheiros do Mar Interior dizem que Calaunt pode ser rastreada pelo cheiro mesmo na neblina mais densa).

Calaunt é governada por um bando de aventureiros malignos, chamados Duques Mercadores, liderados pelo auto-intitulado Cetro Supremo. Esses opressores brutais não hesitam em confiscar propriedade alheia em benefício próprio. Os visitantes de Calaunt caminham sobre ovos e evitam demonstrações de riqueza e magia.

Procampur (Cidade Grande, 24.631): Um porto comercial antigo, rico e independente na fronteira oriental da Orla do Dragão, Procampur é famoso em toda Faerûn por seus bairros murados, onde todos os edifícios apresentam tetos da mesma cor. Considerada a cidade mais rica ao norte do Mar Interior, ela é conhecida por seus ourives, lapidadores, comércio de pedras preciosas, escassez de ladrões e governo local rígido. Construída sobre Proeskampalar, uma cidade subterrânea anã fundada em –153 CV, a cidade humana de Procampur foi criada em 523 CV.

Um soberano hereditário, o Thultyrl, governa Procampur. O regente atual é Randeth do Sangue Real (humano, CB, Aris3/Gue6), um jovem e promissor guerreiro cuja família apresenta um distinto cabelo cobreado e olhos verdes acinzentados. Um mago conselheiro leal, chamado de Hamayarch, tradicionalmente auxilia o Thultyrl. Alguns suspeitam que o atual conselheiro, Alamondh (humano, NM, Fet10), não é tão honesto ou justo.

Altas muralhas fortificadas protegem Procampur. Elas são interrompidas somente por dois grandes portões, um de cada lado das docas. O agitado porto não opera sob os auspícios das rígidas leis da cidade e seus prédios apresentam o caos usual de estilos, tamanhos e cor de telhados. Ele abriga pescadores, construtores navais e mercadores estrangeiros. Além disso, ele guarda todo o gado de corte e montarias (inclusive estabelecimentos de treinamento, equipamentos e estábulos) que não pertencem às autoridades de Procampur.

Um único e imenso portão separa as docas do Grande Caminho, uma estrada que conecta todos os bairros da cidade. O Grande Caminho percorre uma trajetória direta para o leste, em direção ao Distrito do Castelo, que abriga o Palácio do Thultyrl e a Suprema Corte, ambos de telhados dourados, e os estábulos e quartéis da guarda, de telhados brancos.

Os guardas do portão explicam as regras da cidade para todos que entram. Em Procampur, cada atividade está confinada a um bairro específico (ou ao porto) e as autoridades são rígidas, vigilantes e competentes. O governo esmagou inúmeras tentativas de estabelecimento de guildas de ladrões na cidade e suas forças conquistaram vitórias navais decisivas contra Mulmaster e Sembia.

Blefe do Corvo (Metrópole, 28.150): Ofuscada em riqueza, poder e influência apenas por Calaunt, a posição de Blefe do Corvo na foz do Rio de Fogo transformou-a no ponto de embarque de mais de um terço da exportação agrícola da Vastidão. Além disso, a cidade atrai muitos tipos de aventureiros, graças a indulgência do governo local e aos inúmeros mistérios e intrigas a serem desvendados (a maioria deles surge de sua atmosfera aberta ou é plantada no submundo da cidade). O Blefe do Corvo também é um centro comercial de troca e venda de itens mágicos.

O Blefe do Corvo quase foi destruído no verão de 1370 CV, quando um aventureiro chamado Myrkyssa Jelan invadiu a cidade, diante de um exército de mercenários e bestas terríveis. A guerra deixou a cidade sem frota naval e quase sem exército ou meios de defesa. Os obstinados e habilidosos cidadãos do Blefe do Corvo, liderados por uma nova prefeita, a Senhora Amber Thoden, reconstruíram suas fortunas com velocidade insuperável.

As razões de Myrkyssa Jelan para atacar a cidade ficaram claras quando, nos primeiros dias de 1372 CV, aventureiros descobriram que Amber Thoden era na verdade a própria Jelan, mas ela desapareceu no conflito posterior à revelação. O antigo prefeito, Charles O'Kane (humano, LN, Gue17), e seus amigos aventureiros, novamente presidem a tumultuada cidade.

Tantras (Cidade Grande 21.816): Famosa (ou infame) como a residência da divindade Torm durante o Tempo das Perturbações, Tantras está agora entre as principais cidades da Vastidão. Uma parte importante de Tantras foi devastada em 1358 CV, quando os avatares de Torm e Bane se destruíram nos arredores da cidade (o dano demorou para ser reparado). Torm, sempre popular na cidade, agora é venerado como o salvador de Tantras.

Tsurlagol (Cidade Grande, 17.594): Conhecida como a Entrada para o Oriente Inacessível, esse porto tumultuado é a cidade mais ao sul da Vastidão. Ela serve como encruzilhada para os mercadores da Vastidão, Impiltur, Antigos Impérios e Orla de Vilhon. A cidade também recebe uma quantidade considerável de anões que a atravessam em missões relacionadas ao seu povo. A localização de Tsurlagol possui algumas desvantagens — a cidade apresenta o diferencial (de mérito duvidoso) de ter sido saqueada e queimada mais vezes que qualquer outro vilarejo da região. A cidade atual situa-se acima de uma colina formada pelos fundamentos de pelo menos vinte cidades anteriores.

História da Região

A origem do nome "a Vastidão" se perdeu na antiguidade, mas os sábios concordam que o título deriva do reino orc de Vastar, que outrora controlava toda a costa oriental da Orla do Dragão. Os orcs de Vastar combateram os elfos de Myth Drannor, lançando diversas invasões contra a margem ocidental da Orla, usando frágeis barcos de madeira, e por terra através da fronteira norte. Com o tempo, os orcs reduziram as densas florestas da Vastidão às savanas atuais, mas existem bolsões isolados de madeira até hoje.

Com o tempo, Vastar foi arruinada depois de uma série de derrotas nas mãos dos elfos, embora a pressão crescente dos anões do ocidente também tenha contribuído para a queda dos orcs. A maioria das expansões anãs aconteceu nos subterrâneos, e a Vastidão ostenta ricas escavações anãs abandonadas.

Depois da queda dos orcs, os anões fundaram Roldilar, o Reino das Espadas Reluzentes (610 — 649 CV), quando os orcs reapareceram e venceram acima e abaixo do solo. Os humanos foram rápidos ao explorar o vácuo de poder deixado pelo colapso do reino anão. Eles vieram da abarrotada Orla de Vilhon e estabeleceram uma presença ao sul do Rio de Fogo. Desse ponto, eles se expandiram e expulsaram os orcs de volta para as terras baixas. A cidade de Blefe do Corvo foi erguida nas ruínas de Roldilar, em 1222 CV, e tem prosperado constantemente desde então.

Intrigas e Rumores

A maioria dos aventureiros que percorre a Vastidão termina aportando em Blefe do Corvo em algum momento. A exploração de antigas ruínas anãs e os rumores de grandes cofres nunca descobertos continuam atraindo exploradores de todos os cantos de Faerûn.

A Sombra sobre o Vale da Cicatriz: Os PJs descobrem que um poderoso capitão mercenário está organizando uma força expedicionária de soldados e aventureiros para invadir e tomar a Cidade de Vale da Cicatriz. Ninguém sabe quem está patrocinando o capitão — os mercadores de Tantras ou Calaunt são os candidatos mais prováveis. A posse da Cidade de Vale da Cicatriz seria excelente para qualquer monarca da Vastidão, pois forneceria uma base na margem ocidental da Orla do Dragão. Os PJs podem ser contratados para impedir a conquista ou talvez para ajudá-la.

A Orla de Vilhon

Capital: Nenhuma
População: 5.505.840 (humanos 95%, anões 2%, elfos 1%, homens-lagarto 1%)
Governo: Vários reinos e cidades-estado independentes
Religiões: Eldath, Helm, Lliira, Malar, Nobanion, Silvanus, Talos, Tempus, Tyr
Importa: Metal
Exporta: Peixe, cavalos, escravos, pedra, vinho
Tendência: N, LN, LB

Essa região compartilha seu nome com a baía chamada de Orla de Vilhon, um longo braço marítimo do Mar das Estrelas Cadentes. A região abrange uma enorme extensão do litoral sul desse Mar, desde a foz da Orla (a oeste) até a foz do Rio Molhado (ao norte) e as Planícies Douradas (ao sul). Ela é uma terra fértil e rica, dividida entre cidades-estado rivais e nações menores. Mesmo com toda essa inquietude, a Orla de Vilhon ainda é vital para toda Faerûn: ela sustenta um elo comercial entre o Lago de Vapor, o Shaar e o resto do mundo através dos seus portos no Mar das Estrelas Cadentes.

O clima da orla é subtropical e úmido, as temperaturas no inverno dificilmente caem abaixo de 0, a neve é rara e as tempestades violentas são comuns. A primavera chega mais cedo e o verão é escaldante, com temperaturas elevadas e umidade opressiva. O outono traz temperaturas mais amenas e reduz a umidade, mas um dia de outono em Vilhon pode ser tão quente quanto um dia de verão nas regiões do norte.

As três nações importantes da Orla são: Chondath, Sespech e Turmish. Além disso, uma grande quantidade de cidades-estado independentes e autoridades locais menores ocupa a região.

Vida e Sociedade

A maioria dos sábios considera a Orla de Vilhon o berço ou ponto original das ondas humanas que se espalham para conquistar e habitar Faerûn. Parte desse espírito aventureiro continua presente na Orla; muitos do

habitantes locais abandonam suas fazendas para arriscar a sorte como mercenários. O povo da Orla de Vilhon costuma receber os visitantes como arautos de novidades ou parceiros comerciais em potencial.

Aconselha-se que os conjuradores não atraiam atenção na Orla, pois os magos têm a reputação de serem caprichosos ao utilizar seu poder. A população local não tolera demonstrações arcanas espalhafatosas ou demonstra qualquer condescendência com conjuradores imprudentes.

Embora sejam cidadãos civilizados e sofisticados, os habitantes locais demonstram um respeito exemplar pela natureza. Isso se deve parcialmente à história da área, marcada por pragas e erupções vulcânicas, e parcialmente pela influência do Conclave Esmeralda. Essa organização druida, fundada em 374 CV e sediada na ilha de Ilighôn, na foz da Orla de Vilhon, luta para manter o desenvolvimento da civilização humana num ritmo suportável pelo meio-ambiente.

Os elementos geográficos e locais assinalados a seguir incluem apenas aqueles alheios aos territórios de Chondath, Sespech ou Turmish (consulte as seções pertinentes).

Principais Características Geográficas

A própria Orla de Vilhon é a principal característica dominante da região, ao lado das ilhas circunvizinhas e das montanhas. Essa continuação do Mar das Estrelas Cadentes se estende desde o sudoeste, dos Olhos de Silvanus, até as Montanhas Asa Profunda e Lascadas. Seus dois maiores cursos fluviais são o Rio Naga e o Rio Nun.

Montanhas Lascadas: Essas montanhas se elevam na margem sul do Lago Profundo. Elas foram batizadas devido ao seu grande desfiladeiro central, onde o Rio Manto do Inverno emerge do Lago Profundo. Diversas tribos de goblinóides habitam essa cordilheira selvagem e desolada, mas eles gastam a maior parte do tempo lutando entre si. Uma grande besta felina espreita os picos e vales mais elevados dessas montanhas, atacando goblinóides desatentos e os guerreiros tolos o suficiente para vir em seu encalço.

Lago Profundo: Esse lago de água doce é o maior de Vilhon. Rios provenientes das Montanhas Asa Profunda e Lascadas os alimentam com água clara e fria. O Rio Manto Branco é seu principal afluente. O lago tem muitos peixes e também abriga uma maciça tartaruga-dragão, que mora perto de Surkh.

Olhos de Silvanus: Esse par de ilhas protege a entrada da Orla de Vilhon. A ilha ocidental, Ilighôn, é a sede da organização Conclave Esmeralda. A ilha oriental, Crista da Onda, é uma selva inabitada repleta de animais selvagens e monstros.

As ilhas confundem as bússolas dos navios, forçando a navegação por mapas ou a olho nu. Essa anomalia magnética parece ser totalmente natural. Recifes perigosos circundam as duas ilhas. A única passagem segura é o Estreito de Silvanus, entre Ixinos e Crista da Onda (a leste) e Ilighôn (a oeste).

Planícies Brilhantes: Essa imensa savana árida foi batizada graças as brilhantes ondas de calor que emergem do solo na maior parte do ano. Ela abriga as cidades humanas de Assam, Lheshayl e Ormath. Ela também sustenta muitas tribos de centauros e wemics; a mais famosa é a tribo wemic Dez Garras. A população total do território se aproxima de 423 mil habitantes.

Florestas Úmidas: Esse grande charco geralmente fica recoberto de névoas e muitas vezes oculta os bandidos e saqueadores das rotas de mercadores que conduzem ao norte de Assam. A névoa também oculta pequenas aldeias de homens-lagarto, halflings e outros humanóides, nenhuma disposta a se envolver nos assuntos de Vilhon.

Locais Importantes

Essas cidades são atualmente independentes, mas essa situação está sujeita a mudanças.

Assam (Cidade Pequena, 6.513): Assam é uma cidade ao norte das Planícies Brilhantes, mas situa-se a milhares de quilômetros da fronteira norte das planícies. Ela jaz na margem sul do Rio Molhado, onde a estrada de Ormath atravessa um grande vau. Ela é uma cidade aberta em diversos aspectos: não tem muralhas e é governada em conjunto pelas cidades-estado de Lheshayl e Ormath. Assam é um vilarejo mercante, dedicado apenas ao comércio. Caravanas, carroças e rebanhos de animais cerceiam-na como um exército durante um cerco.

Representantes de Lheshayl e Ormath formam o conselho governante. O atual prefeito é Honlinar Tormenta (humano, LN, Gue7), um mestre da política que sustenta o funcionamento da cidade. Honlinar atende aos desejos de Lheshayl e Ormath e mantém seus mestres felizes, cuidando rapidamente de quaisquer interrupções nos negócios.

Hlondeth (Metrópole, 45.360; população total do território 453.600): Uma cidade-estado independente e murada, que controla a estrada principal (a Holondar) para Turmish, Hlondeth também serve como um porto localizado bem próximo de Arrabar, a capital de Chondath. Hlondeth é uma metrópole estonteante e antiga, cuja arquitetura é dominada por estilos de serpentes e mármore verde brilhante, extraído das Montanhas Orsraun. Essa linda pedra é o produto mais famoso da cidade, vendido tanto em estátuas esculpidas quanto em blocos inteiros.

Hlondeth é conhecida como a Cidade das Serpentes desde 527 CV. Ela foi quase totalmente controlada por kobolds das Montanhas Orsraun; uma dezena depois, os defensores de Hlondeth fraquejavam e tudo parecia perdido, até que um nobre da cidade, Shevron Extaminos, emergiu de sua residência protegida comandando uma vasta onda de cobras. Seu contra-ataque rompeu o cerco e forçou os kobolds a fugirem. Shevron foi assassinado no confronto, mas recebeu um funeral de herói.

A família Extaminos tem governado Hlondeth desde então. Mesmo a mistura de sangue yuan-ti na sua linhagem não abalou o poder da família. Hlondeth é governada atualmente por uma yuan-ti mestiça, Dediana Extaminos (yuan-ti mestiça, LM, Fet10). Ela não tem pernas, mas um rabo de serpente.

Aparentemente, Dediana governa com suavidade, pois a cidade permanece lucrativa e conserva boas relações com Chondath e Turmish, mas Hlondeth defenderá ardorosamente sua independência.

Lheshayl (Cidade Pequena, 7.165): Essa cidade na região ocidental das Planícies Brilhantes produz cavalos melhores e mais numerosos que Ormath e Assam juntas. Lheshayl é governada pelo Chefe Entawanata (humano, CN, Gue5), o último de uma extensa linhagem de líderes.

Nimpeth (Cidade Grande, 12.375; população total do território 25.700): Nimpeth é conhecida principalmente por seu vinho (seus vinhedos estão entre os melhores de Faerûn), seus mercenários e seu comércio de escravos. O tráfego fluvial do Rio Naga faz uma parada em Nimpeth antes de rumar para o Mar das Estrelas Cadentes ou as demais cidades de Vilhon.

Ormath (Cidade Pequena, 6.513): Dentre as três cidades das Planícies Brilhantes, Ormath é a mais capaz de entrar em guerra pelo menor insulto. A cidade organiza o tráfego entre a Tolice dos Lanceiros (uma estrada a partir de Hlondeth) e controla a intercessão entre ela e a estrada que conduz ao Norte. Ormath divide o domínio de Assam com Lheshayl e adoraria controlá-lo sozinho. Entretanto, é bastante improvável que Lheshayl aceite uma sugestão dessa natureza.

O atual governante de Ormath é o Lorde Quwen (humano, LN, Gue11), grande como uma montanha e um guerreiro nato. Ele patrulha freqüentemente a cidade, mantendo as estradas liberadas de bandidos. Ele está preocupado com os relatos de homens-lagarto hostis nas Florestas Úmidas.

Sapra (Vila Grande, 3.226): Localizada na ilha de Ilighôn, Sapra tornou-se um abrigo para os fugitivos de magos. Os druidas do Conclave Esmeralda estabeleceram uma quantidade fixa de terra para a cidade e não permitem que ela se expanda um centímetro além disso, portanto ela está superlotada. Um conselho de anciões governa a cidade em tempo parcial, se encontrando duas vezes por mês ou quando necessário. O atual líder do conselho é o Prefeito Thomas Flagcairn (humano, NB, Esp4), o ferreiro da cidade.

Surkh (Cidade Pequena, 9.770): Todos os cidadãos desse vilarejo na margem norte do Lago Profundo são homens-lagarto. Eles ficam isolados, embora mantenham relações cordiais com o Conclave Esmeral-

da, Nimpeth e Lheshayl. Eles pescam no Lago Profundo e raramente se arriscam nos territórios humanos da região. Nada os ameaça em seu isolamento, exceto uma tartaruga-dragão antiga que habita as profundezas do lago. Muitos consideram uma honra morrer nas garras da criatura, mas ninguém procura ativamente esse destino.

Apesar do isolamento de Surkh, o povo de Vilhon teme a cidade, pois todos sabem que qualquer humanóide acusado de um crime grave será morto e então servido como refeição para o Rei Gniss'tok (homem-lagarto, CN, Bbr9), o regente local. Ele raramente recebe visitantes, uma vez que entende apenas o idioma Dracônico. O combate entre gladiadores é bastante popular em Surkh e os lutadores dispostos a arriscar suas vidas (e virar um banquete caso percam) podem ganhar mais dinheiro nessa arena que em Reth (consulte a seção de Chondath, a seguir).

História da Região

O povoado mais antigo conhecido em Vilhon é a cidade de Alaghôn, atualmente a capital de Turmish. Em –37 CV, Alaghôn era um porto muito promissor. Seu sucesso marcou a ascensão do comércio e da riqueza em toda a Orla, fundando uma série de cidades-estado conflitantes, todas disputando o controle absoluto das rotas de merçadores e do território.

Ondas de colonos de Vilhon fundaram a atual nação de Sembia e reclamaram a Vastidão depois da queda do império anão da região. As rivalidades comerciais e o expansionismo dentro da Orla também incitaram diversas guerras, enquanto estados poderosos como Chondath e Turmish lutavam entre si e contra as cidades-estado menores da área. Alianças instáveis e conflitos letais mantiveram os dois gigantes travados num beco sem saída. As cidades independentes de Vilhon caíram sucessivamente sob o controle de Turmish ou Chondath, mas sempre conseguiram se libertar depois de algum tempo.

A Orla de Vilhon sofreu inúmeras explosões de pragas ao longo dos séculos, graças ao seu clima quente, comércio ativo e cidades lotadas. O uso imprudente de magias também iniciou algumas epidemias. A primeira grande peste assolou a região em 75 CV, o Ano da Morte Resistente. Metade da população humana da região morreu enquanto a doença devastava as cidades. Uma praga ainda mais terrível se espalhou em 902 CV, quando a poderosa nação de Chondath enfrentava seu quinto ano de guerra civil. Os Magos das cidades de Arrabar e Hlath, na esperança de terminar com o conflito, liberaram uma magia necromante ancestral que matou dois terços da população do vale do Rio Nun e deixou toda Vilhon em pânico. A Guerra Podre fortaleceu a repulsa por magos em toda a Orla e originou a independência de Sespech, até então parte de Chondath.

Atualmente, a Orla é uma região de comércio e intriga. As cidades-estado independentes observam com cautela os seus vizinhos maiores e mais poderosos; os vizinhos maiores vigiam uns aos outros, e todo mundo presta atenção nos elfos e no Conclave Esmeralda.

chondath

Capital: Arrabar
População: 1.982.880 (humanos 96%, elfos 2%, anões 1%)
Governo: Confederação de cidades-estado
Religiões: Helm, Lliira, Malar, Talos, Tempus, Waukeen
Importa: Metal
Exporta: Lenha, mercenários, sal, especiarias
Tendência: N, LN, NM

Ao observar a Chondath atual, um grupo disperso de cidades-estado e vilas aliadas, amontoadas no litoral sul do Mar das Estrelas Cadentes, é difícil acreditar que essa é a mesma nação responsável pelos comerciantes que colonizaram a nação mercante de Sembia. A maioria das cidades de Orla já integrou esse império ou sofreu nas mãos de seus exércitos cruéis. Hoje, Chondath é um país obscurecido pela queda de sua antiga glória, pelas ambições sufocantes de seus governantes e por inimigos em suas fronteiras.

O comércio mantém um fluxo constante de mercadores que partem e chegam a Chondath de terras distantes, e isso a tornou muito tolerante com hábitos diferentes e estrangeiros.

Vida e Sociedade

Os chondathan costumam ser magros e morenos, com cabelos castanhos que variam do quase loiro ao quase negro, e olhos verdes ou castanhos. Os elfos e meio-elfos são tolerados, mas nunca apreciados, e os inumanos em geral formam a minoria silenciosa da nação.

A maioria dos chondathan gasta a vida com intrigas, manipulações secretas e comércio com terras distantes (ou investimentos em negócios conduzidos por outros). Eles treinam para controlar perfeitamente suas vozes, faces e maneirismos para refletir somente as emoções que desejam demonstrar.

Os habitantes de Chondath não gostam de magos e do uso imprudente da magia. A população local assume que Arrabar ainda oculta uma praga arcana mortífera, esperando para ser liberada por algum lunático. A natureza chondathan é militar e os jovens cidadãos participam de caçadas desde cedo. Eles se vestem conforme modas provenientes de toda Faerûn, mas as armaduras de couro e mantos são mais comuns, graças ao clima quente e úmido.

Principais Características Geográficas

Chondath abrange o território desde a Floresta Nun (a nordeste) até o Rio Naga (o oeste) e até o Rio Arran (ao sul), mas seu controle político sem dúvida ultrapassa toda essa região.

Floresta Chondal: A Floresta Chondal se estende em um grande terreno ao sul de Chondath. É uma raridade que suas fronteiras continuem avançando, especialmente em direção ao norte. Muitos sátiros e centauros vagam por essa terra, assim como diversas criaturas vegetais como arbustos errantes e tendrículos. O visco e outras plantas parasitárias são comuns, assim como todos os tipos de cogumelos e fungos. Os druidas que vivem no centro da Floresta Chondal são dervixes selvagens e furiosos, com a mesma disposição de atacar paladinos ou orcs para proteger suas matas.

Uma nação considerável de elfos também considera a Floresta Chondal como seu lar. Esses elfos selvagens nunca responderam ao Exílio e permanecem escondidos até hoje nas profundezas da floresta, prontos para repelir qualquer invasão humana. Os misteriosos halflings espectrais também vivem aqui, como um povo bárbaro de clãs nômades em meio à floresta densa.

Locais Importantes

As cidades de Chondath são os principais pontos de interesse atuais.

Arrabar (Metrópole, 61.012): Arrabar é uma cidade tumultuada e antiga, a capital de um império dizimado. Apesar da sua idade, a metrópole é limpa e bem conservada. Seu povo é formado por pescadores, mercadores, artesões e mercenários. Nesse último grupo, estão os membros das companhias mercenárias que descansam aqui entre suas missões e os integrantes de exércitos privativos acampados em definitivo na capital.

Arrabar demarca o limite ocidental do famoso Corredor Esmeralda, a estrada que percorre toda Chondath e termina em Hlath. O Caminho Dourado, proveniente do sul, também acaba em Arrabar. As duas estradas e a localização da cidade na Orla de Vilhon a transformaram num centro mercantil e ajudam a manter as reservas financeiras de Chondath.

O edifício mais imponente da cidade é o Generon, o palácio governante do Lorde de Arrabar e da própria Chondath, Eles Wianar (humano, NM, Mag13/Aqm1). Ele é composto por uma cúpula majestosa reluzindo em ouro e prata, e cercado por quartéis e fortificações do exército pessoal de Wianar. Junto às muralhas exteriores da cidade situam-se as casas dos nobres, cada uma com seu próprio exército particular. Arrabar detém poder militar suficiente para causar destruição a qualquer país. Embora os cidadãos de Arrabar compartilhem a mesma aversão aos magos existente no restante da Orla, Wianar não

em esse preconceito e autorizou a abertura de um conclave de Magos Vermelhos no local.

Hlath (Cidade Grande, 23.969): Lorde Darvis Shennelm (humano, CN, Gue14) governa esse porto tumultuado. Sua principal mercadoria de exportação é a lenha retirada da Floresta Nun, uma atividade monitorada atentamente pelo Conclave Esmeralda. Hlath está envolvida numa guerra comercial com Iljak pelo controle dos produtos que escoam pela Estrada Velha. Os mercenários e aventureiros sempre podem encontrar trabalho aqui como guardiões (ou saqueadores) de caravanas.

Iljak (Cidade Grande, 17.432): Esse porto central foi queimado totalmente há 30 anos, vítima de uma guerra comercial impiedosa. Com suas muralhas reconstruídas, a cidade não pretende ser surpreendida outra vez.

As principais indústrias de Iljak são a pesca e a agricultura. Seus campos produzem uma grande variedade de grãos que são vendidos em toda Chondath. O controle do Governador Anton Yinoran (humano, NM, Gue13) é bastante tolerável para os padrões da região. Muitos acreditam que ele é uma marionete de Arrabar, uma acusação negada com veemência.

Reth (Metrópole, 63.191): Reth está situada na fronteira mais ao norte do litoral de Chondath. Ela adquiriu sua independência de Chondath durante as Guerras Podres e negocia o mínimo possível com esse país. Outrora famosa como um centro de treinamentos de gladiadores, Reth ainda organiza lutas desse tipo duas vezes por dezena na sua grande arena. A maioria dos gladiadores é composta de aventureiros livres em busca de fama e riqueza – muitos deles acabam atingindo esse objetivo.

As principais indústrias de Reth são a pesca, o cultivo e o corte de madeira. Essa última causou alguns atritos com o Conclave Esmeralda, e a cidade está abandonando lentamente a atividade. A principal fonte de lenha, a Floresta Nun, fica muito afastada, e o comércio não é lucrativo o suficiente para provocar a ira dos druidas.

Reth é governada por um prefeito eleito livremente, que busca atender às necessidades dos cidadãos urbanos. O poder real jaz nas mãos dos Sete Senadores, autocratas que cuidam de um aspecto específico do governo. Nesse ambiente, os Zhentarim começaram a sondar os oficiais da cidade, na esperança de erigir um alicerce de apoio à sua influência em Chessenta, seja politicamente ou através do Templo dos Olhos Negros de Bane.

Shamph (Metrópole, 32.685): Conhecida como a Cidade das Encruzilhadas, devido a sua localização na junção do Caminho Esmeralda e da Estrada Velha que conduz ao sul, Shamph é uma cidade próspera que se beneficia da guerra entre Iljak e Hlath. Os mercadores sulistas vendem rapidamente seus produtos em Shamph em vez de se arriscar nas zonas de guerra; por sua vez, os comerciantes locais vendem essas mercadorias a quem pagar mais. O Prefeito Tian Redown (humano, LN, Lad11) não pretende colaborar para a solução rápida desse conflito e toma diversas atitudes para assegurar a continuidade da guerra.

História da Região

Ao longo da Orla de Vilhon, a população ultrapassa continuamente a capacidade produtiva de qualquer colheita, mesmo as imensas safras locais. Como resultado, Vilhon presenciou diversas guerras e originou mercenários e mercadores, que obtiveram suas fortunas em outras regiões. Chondath foi fundada em 144 CV pela rica influência expansionista da próspera cidade de Arrabar, cujos lordes construíram o Caminho Esmeralda até Shamph e depois até Hlath.

Essa estrada permitiu que Arrabar reunisse as terras e as cidades sob sua influência. Há 500 anos, Chondath era um dos maiores impérios comerciais de Faerûn, estendendo-se além das fronteiras atuais de Sembia. Sua grandeza foi estilhaçada no campo de batalha – primeiro, numa guerra curta, quando foi derrotada com extrema facilidade pelos elfos de Cormanthor, e então forçados a abandonar as propriedades ao norte e suas reservas de madeira. Ainda em recuperação desse conflito, ela foi assolada pela infame Guerra Podre, um confronto entre as abastadas cidades costeiras de Arrabar, Hlath e Reth. A guerra terminou com a Batalha dos Campos de Nun, em 902 CV, o massacre dos melhores guerreiros do reino e a liberação de uma praga arcana. O país foi reduzido a cidades separadas e independentes, preocupadas até hoje com as doenças e as magias poderosas carregadas pelos estrangeiros.

Atualmente, Chondath é um novo ajuntamento de cidades-estado litorâneas, que ignoram a região selvagem e assombrada por monstros da Floresta de Chondal. A margem oriental do Rio Nun é uma terra sem lei, onde mercenários lutam incansavelmente, lobos e leucrottas vagam em fazendas abandonadas e devoram os mortos não sepultados. O Lorde Brilhante de Arrabar governa nominalmente toda a região entre os rios Arran e Nun, mas as cidades de Orbrech, Timindar e inúmeros outros povoados menores estão em ruínas e são regidos por senhores aventureiros e independentes. Esses lordes menores sobrevivem com dificuldades através da pesca, de saques e do comércio, mas cospem nos decretos enviados pelo "Brilhante Arrabar".

O regente Eles Wianar deseja restaurar a antiga glória de Chondath, e muitos dos seus compatriotas têm a mesma intenção, embora não gostem do monarca atual. Wianar é um homem frio e calculista, com uma rede pessoal de espiões em toda a Orla de Vilhon, que não impede as intrigas perpetradas entre os nobres e até permite que eles iniciem as guerras que desejarem (e possam custear) *além de Arrabar*. Ele reconhece que essas intrigas mantêm os nobres ocupados e servem para camuflar suas próprias ações contra as terras e cidades independentes ao redor de Chondath.

Intrigas e Rumores

No atual estado de declínio de Chondath, os aventureiros experientes poderiam obter riquezas pacificando o território e conquistando algumas terras para si.

Combustão Externa: Na Floresta Chondal, alguns exploradores descobrem antigas torres de pedra em ruínas, cujos porões estão repletos de moedas de ouro. O tesouro é protegido por uma magia estranha e destruidora, que enlouquece os magos e inflama os demais, incinerando-os como tochas. O regente Wianar receberá aventureiros dispostos a "enfrentar riscos limitados" em Arrabar.

Alguns chondathan alegam que a história do tesouro é falsa, e que o regente está recrutando aventureiros formidáveis por outra razão. Os rumores indicam que as ruínas aprisionam uma poderosa espécie de monstro conjurador ou mesmo um bando de aventureiros que o lorde deseja eliminar, mas nenhum tesouro legítimo. A despeito da verdade, muitos aventureiros estão chegando em Arrabar e Wianar está forjando acordos silenciosos antes de despachá-los.

sespech

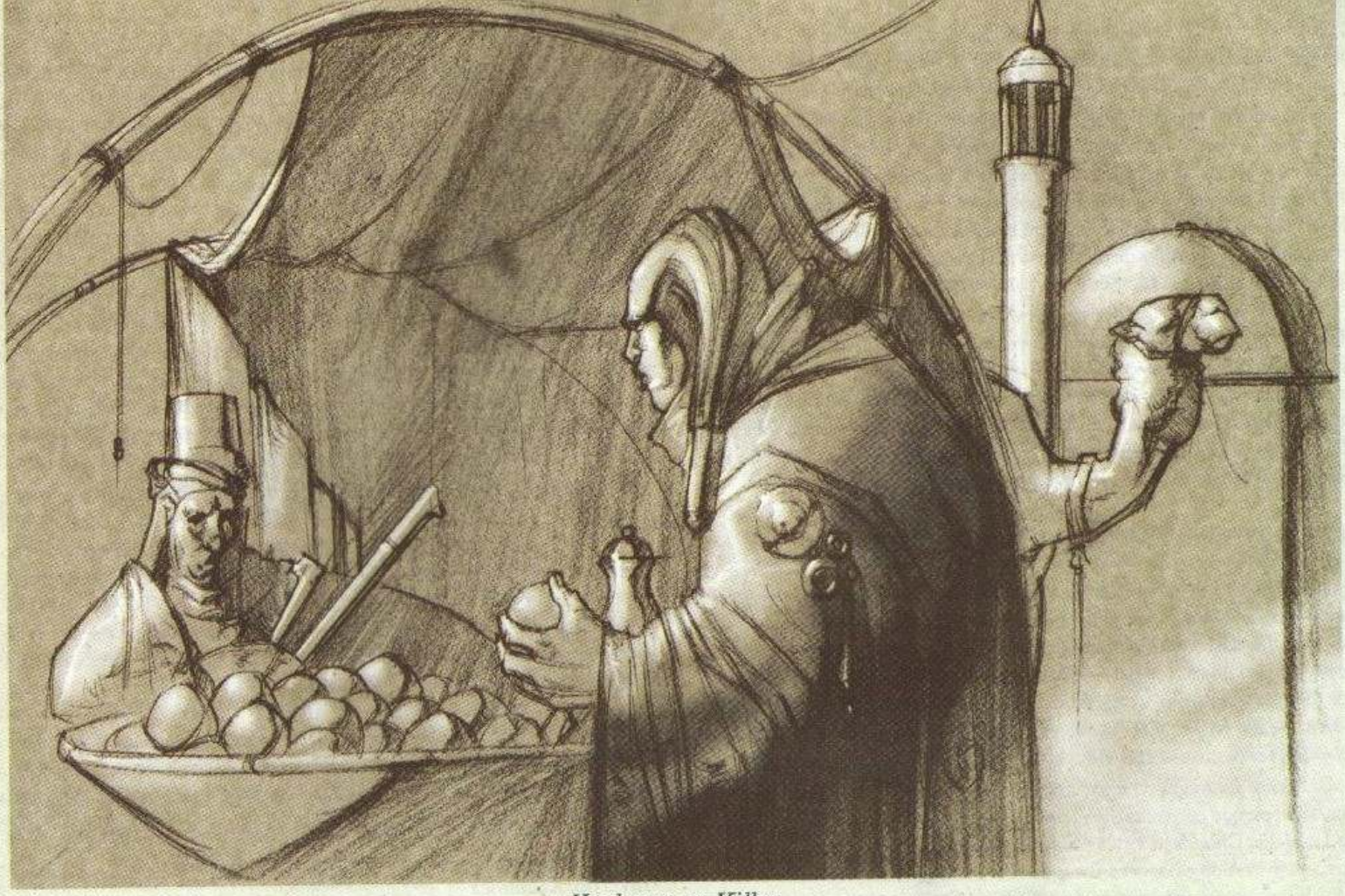
Capital: Ormpetarr
População: 952.560 (humanos 96%, anões 2%, elfos 1%)
Governo: Baronato feudal, com barão eleito
Religiões: Eldath, Helm, Lliira, Malar, Talos, Tempus, Waukeen
Importa: Metal
Exporta: Cavalos, mercenários, sal
Tendência: LB, NB, N

Sespech é um baronato situado na fronteira sudoeste da Orla de Vilhon. Antigamente, ela era uma parte de Chondath, mas hoje conserva sua independência através do poderio naval e da diplomacia.

O Barão Aldorn Thuragar (humano, LN, Gue12), muitas vezes chamado de Esmaga-Inimigos, governa Sespech. Outrora um aventureiro destemido, Thuragar manteve vários companheiros de seu antigo grupo, o Bando de Ferro, para auxiliá-lo a controlar o país.

Vida e Sociedade

O povo de Sespech é alto e moreno, como os chondathan ao leste. Alguns deixam crescer barbas curtas, mas a maioria se barbeia regularmente. Os guerreiros de Sespech são cavaleiros habilidosos e sua técnica é superada apenas por Lheshayl. Devido às ameaças constantes de



Um bazar em Vilhon

Chondath, todos os jovens de Sespech prestam serviço militar durante seis anos (no mínimo) e podem ser reconvocados a qualquer momento. A nação utiliza todos os soldados disponíveis.

A tolerância à magia é inferior em Sespech que nas demais nações da Orla de Vilhon. Qualquer conjurador responsável por ferir outra pessoa será caçado e executado rapidamente.

O governo popular sempre foi importante em Sespech. Duas vezes por mês, as cidades dessa região promovem encontros regionais para debater as situações políticas recentes e outros assuntos de domínio público. Um mensageiro da corte do Barão Thuragar comparece a todos os encontros e, em raras ocasiões, ele mesmo se apresenta.

Principais Características Geográficas

Sespech se estende do Rio Arran (ao leste) até o Rio Naga (a oeste) e até as Planícies Douradas (ao sul).

Planícies Douradas: Batizadas devido aos seus altos capins dourados, essas terras férteis abrangem toda a região entre os rios Naga e Arran.

Lago Naga: Uma grande quantidade de nagas aquáticas habita a margem sul desse lago profundo. Graças a um antigo acordo, elas permanecem na região sul e os humanos habitam o norte. Uma fileira de bóias flutuantes e submersas, encantadas com *chamas contínuas*, demarca a fronteira. Muitas nagas crescem no lago e viajam através do Rio Naga para habitar as profundezas da Floresta Chondal.

Locais Importantes

Sespech fica entre duas grandes florestas – Chondal e do Inverno – e dois grandes rios, o Arrán e o Naga. Sua população vive na margem norte do Lago Naga.

Elbulder (Cidade Grande, 12.701): A Estrada Velha que conduz ao norte de Torsch transporta um fluxo constante de viajantes e comerciantes até Elbulder. As almas aventureiras que seguem a estrada, em meio a Floresta Chondal, descobrem que a cidade é um local adequado para descansar, embora seus habitantes nunca se impressionem com histórias sobre elfos selvagens e monstros silvestres nos arredores.

O atual prefeito de Elbulder é Gavilon Jostins (humano, NB, Mag16), um aventureiro aposentado que passou a governar a cidade quando o Barão Esmaga-Inimigos assumiu Sespech. Logo após a ascensão de Gavilon, as tropas de Chondathan atacaram, com ordens de capturar a cidade. O mago expulsou os soldados com *bolas de fogo* e *relâmpagos*, e os cidadãos de Elbulder admitiram que pode ser útil manter um mago nos arredores.

Forte Arran: Esse posto avançado resguarda a estrada sul, no coração de Sespech, e mantém uma vigilância constante sobre Chondath. Se uma guerra for deflagrada, o Forte Arran provavelmente empreenderá o primeiro confronto. A guarnição do forte está encarregada de atrasar os chondathan até que mensageiros possam alertar Mimph, Elbulder e Ormpetarr. Servir no Forte Arran é considerado uma grande honra.

O General Marcius Muralha Pétrea (anão, LB, Gue11) lidera um pelotão de mil soldados. Marcius atuou com o Barão Thuragar e o Prefeito Gavilon de Elbulder durante seus dias de aventureiro, mas nenhum deles discute essas aventuras em público.

Mimph (Metrópole, 27.518): Mimph fica a algumas milhas marítimas de Arrabar, mas nenhuma das metrópoles cultiva qualquer apreço mútuo. Os comerciantes realizam seus negócios exclusivamente em uma delas. De tempos em tempos, os navios de Arrabar abordam embarcações rumando para Mimph e confiscam seus carregamentos. Essa pirataria obrigou o Barão Thuragar a criar uma frota com base em Mimph.

Embora nenhuma estrada conecte Mimph ao resto de Sespech, a cidade lida com uma quantidade razoável de comércio terrestre, especialmente dos mercadores que não confiam em Chondath. As caravanas deixam a Estrada Velha em Ormpetarr e atravessam o país ou transferem seus produtos para barcos que velejam pelo Lago Naga até Orla de Vilhon.

O soberano atual de Mimph é a Almirante Kalisa Tauno (meio-elfa da lua, NB, Rgr14 de Lurue), um dos raros oficiais importantes de Sespech que não foram antigos companheiros de aventura de Thuragar. A

sumo-sacerdotisa da recém-inaugurada igreja da cidade é Marasa Ferrentio (humana, LN, Clr16 de Helm), a clériga do Bando de Ferro.

Ormpetarr (Metrópole, 55.037): A capital de Sespech abriga a casa do próprio Barão Thuragar Esmaga-Inimigos, juntamente com os maiores pelotões do exército nacional. Essa metrópole antiga e murada situa-se na margem oriental do Lago Naga e suas principais indústrias são o comércio, a criação de cavalos, a pesca e a agricultura. Ormpetarr lida com qualquer tipo de comércio realizado no Caminho Dourado a partir de Innarlith e também serve de centro bancário.

A cidade está longe de ser pacífica. Bandidos atacam as caravanas da cidade, o barão resistiu a inúmeras tentativas de assassinato, e as guildas de ladrões forçam confrontos sangrentos nas lojas e nas ruas. O atual líder da guilda de ladrões, Haskar Corintis (humano, LM, Lad15/Ass2/Gld2), coordena os bastidores. Chondath financia as atividades de Haskar, mas o mestre da guilda seria inimigo do barão ainda que não recebesse nenhum patrocínio estrangeiro.

História da Região

Os governantes de Chondath enviaram colonos para a futura Sespech por volta de 150 CV, de forma a assegurar a criação de cavalos para seu exército. O comércio em ascensão do sul incitou o desenvolvimento rápido dos novos povoados e Sespech prosperou ao lado de Chondath por décadas. Sespech declarou sua independência durante a Guerra Podre; desde então, ela resiste graças a uma enorme quantidade de rebeldes, forças ocupantes e aventureiros.

O Barão Thuragar chegou ao trono após uma misteriosa série de assassinatos, que convenceu o último regente a buscar proteção na corte do Lorde de Chondath em Arrabar. Thuragar trouxe estabilidade a seu povo, removendo os oportunistas dos cargos essenciais e substituindo-os por amigos de confiança. Atualmente, Sespech goza de impostos moderados e uma justiça branda.

Thuragar usou sua popularidade para instituir um programa de recrutamento, que garantiu uma força de defesa adequada. Os soldados de Sespech, tanto recrutas quanto veteranos, usam penas púrpuras nos seus elmos para demonstrar sua lealdade.

O barão está investindo num programa de construção naval. Ele forjou uma aliança comercial com os mercadores de Hlondeth, mas a empreitada de Thuragar está funcionando bem demais. O embaixador de Hlondeth é Dmetiro Extaminos, filho do governante maligno daquela cidade. Dmetiro está cortejando a filha do barão, Glisena. Nem Thuragar, tampouco Glisena desejam a união, mas Sespech não poderia arcar com uma ofensa a Hlondeth.

Intrigas e Rumores

Espiões dos outros países da Orla, príncipes mercantes malignos e monstros das florestas perigosas dos arredores infestam Sespech.

Barão por um Dia: Um oficial calmo e confiante se aproxima dos PJs, com a oferta de tornar um deles "barão por um dia". O personagem recebe a missão de personificar magicamente o barão durante um curto período de tempo. Ele pode ser convocado para visitar Elbulder, inspecionar a esquadra em Mimph ou presidir uma celebração em Ormpetar.

Há inúmeras razões capazes de exigir um substituto. Talvez o barão esteja prestes a embarcar em alguma missão secreta ou precise despistar um grupo de assassinos. Os companheiros do personagem deverão acompanhá-lo como guardas costas ou membros do comitê do barão. A tarefa é perigosa, mas o pagamento é bom (500-1.000 PO por personagem). Caso sejam atacados, os personagens devem capturar seus agressores, se possível – ou eliminá-los. Prisioneiros vivos concedem um bônus adicional.

Turmish

Capital: Alaghôn
População: 1.693.440 (humanos 78%, anões 9%, halflings 5%, elfos 3%, gnomos 2%, meio-elfos 1%, meio-orcs 1%)
Governo: República
Religiões: Chauntea, Eldath, Helm, Lliira, Loviatar, Nobanion, Silvanus, Selûne, Tempus, Tyr
Importa: Itens de luxo, metal
Exporta: Vidro, grãos, lenha, mercenários, sal
Tendência: N, LN, LB

Turmish jaz a noroeste da Orla de Vilhon. Trata-se de uma terra de fazendas ricas e férteis, aldeias e poucas cidades – é uma nação pacífi-

Gaulauntyr "palavra gloriosa"

Antigamente, a dragonesa de cobre Gaulauntyr era uma ladra de gemas e gado pouco famosa, mas extremamente competente na região de Águas Profundas. Ela abandonou recentemente suas antigas atividades, depois de uma batalha noturna e espetacular nos céus da Cidade dos Esplendores, envolvendo dois dracoliches hostis, vários magos da Ordem Vigilante, o Culto do Dragão (seus verdadeiros adversários) e uma esquadra da Guarda da Cidade, montada em grifos e reunida às pressas.

Os agentes do Culto do Dragão em Águas Profundas e Luskan descobriram a verdadeira extensão das atividades da Dragonesa Ladra ao comparar os relatos que, a princípio, eles relacionavam a vários dragões menores ou magos usando formas draconicas arcanas. Quando eles perceberam que essas atividades eram o trabalho de uma criatura astuta, conhecida pelos magos aventureiros como Palavra Gloriosa, planejaram uma emboscada para destruí-la ou subjugá-la magicamente.

Gaulauntyr escapou do confronto graças à sua sorte, velocidade, acrobacias frenéticas e pela intervenção dos defensores de Águas Profundas. Ferida e perseguida, ela abandonou seu covil na pequena Pedra de Alsapir (na Costa da Espada, perto do Monte Sar) e seus campos de caça tradicionais no litoral, desde Portal de Baldur até Luskan. Gaulauntyr, solitária por natureza, transfere seus pertences e moradia com freqüência para evitar outros dragões e escolheu uma vida de subterfúgio nos arredores urbanos em vez de um covil. Hoje, essa dragonesa experiente habita uma mansão abandonada nas florestas a sudeste de Arrabar, no limite selvagem ao sul de Chondath. Ela gasta seus dias investigando os afazeres dos humanos da Orla de Vilhon e planejando novas formas de roubar gemas ou comida (principalmente os queijos exóticos que ela adora).

Extremamente inteligente e cautelosa, Gaulauntyr mascara sua verdadeira forma com ilusões. Muitas vezes ela se esconde em clareiras florestais, ruínas, armazéns abandonados, sótãos ou sob a cobertura da escuridão. Uma excelente imitadora de vozes humanas, ela também adquiriu uma compreensão sagaz das naturezas humana e dracônica. Isso lhe permite imaginar as ações de seus oponentes com facilidade, sempre manter uma rota de fuga preparada, um estratagema para desaparecer ou uma maneira de adotar um disfarce, além de planos alternativos caso os principais fracassem.

O apelido de Gaulauntyr adveio do seu hábito de liberar magias de toque com sua extensa língua. Muitos dragões e outros seres que ela roubou tentam recuperar suas perdas, mas além do Culto do Dragão (que parece desconhecer seu paradeiro atual), Palavra Gloriosa não tem inimigos poderosos ou insistentes. Com freqüência mais constante, ela rouba aventureiros exaustos ou feridos em acampamentos perto de fortalezas consideradas seguras.

ca, civilizada e bem administrada. Turmish possui campos verdejantes, divididos por cercas vivas ou linhas densas de árvores, e extensas áreas para as criaturas selvagens. As montanhas a oeste abrigam orcs, kobolds e outros monstros, mas poucos deles atacam o país, graças aos bandos de mercenários organizados que atuam como milícias locais.

Os nativos de Turmish ostentam uma excelente reputação de comerciantes justos e são bem recebidos em todo o Mar Interior. A área é incrivelmente popular entre os aventureiros, apesar da escassez de monstros. Os tesouros enterrados são comuns (de acordo com as histórias dos bardos, pelo menos) e a região apresenta inúmeras ruínas e áreas selvagens para serem exploradas.

Vida e Sociedade

O povo de Turmish é alto, bonito e de pele vermelha. Os homens da classe comercial usam barbas longas, com pontas zelosamente aparadas. A frase "aparada como uma barba de Turmish" identifica um objeto bem feito ou criado com esmero.

Além de suas fazendas, Turmish é famosa por suas armaduras finas e ornamentadas. Elas são enfeitadas com gravações, cravos, saliências e curvas delgadas, mesclando os estilos élfico e humano. Em geral, é difícil determinar o pertence mais valioso de um guerreiro de Turmish – sua armadura ou sua barba.

Os habitantes de Turmish partilham uma enorme variedade de costumes esquisitos e bizarros. Entre os mais conhecidos, está a tradição do prato do convidado. Qualquer visitante numa casa de Turmish, mesmo a negócios, deve oferecer um prato de comida requintada como presente. Lesmas cozidas, servidas numa tigela ornamentada feita a partir de um crânio, estão entre as escolhas favoritas.

Principais Características Geográficas

As Montanhas Orsraun demarcam a fronteira ocidental de Turmish. As Montanhas Aphrunn ficam ao sul e o Mar das Estrelas Cadentes ao norte.

Montanhas do Alaoreum: Esses picos, na fronteira norte das Montanhas Orsraun, situam-se perto da Floresta Gulthmere. A Passagem da Árvore Caída os separa do resto de Orsraun. A cordilheira inclui o Monte Andrus, um vulcão quase inativo e sagrado para os adoradores de Talos, que supostamente estão aliados a um ser maligno ou uma comunidade que vive no centro do vulcão. O Alaoreum também abriga o Forte da Presa de Ferro, uma escavação anã que fornece gemas, ferro de qualidade e ouro. Esse local produz a maior parte do ferro de Turmish.

Montanhas Aphrunn: Há muito tempo, essas montanhas servem como um escudo de pedra entre Turmish e as vilas e cidades-estado situadas no litoral da Orla. Os viajantes estão acostumados ao Monte Kolimnis, também chamado de Fumaça Eterna por sua atividade vulcânica. Mais de uma década atrás, erupções ameaçaram destruir a Cidade de Clareira Gilden, mas se acalmaram antes de causar qualquer estrago.

Montanhas Orsraun: A maior e mais elevada cordilheira de montanhas ao sul da Espinha do Mundo é famosa por abrigar todos os tipos de criaturas maléficas, incluindo kobolds, orcs, goblinóides e dragões vermelhos. Trata-se de um lugar selvagem, intocado pelas terras civilizadas de Turmish.

Locais Importantes

Turmish é salpicado por centenas de comunidades agrárias, pequenas demais para constar na maioria dos mapas, conectadas por alamedas espirais tão embaralhadas que levariam um invasor à loucura. Suas poucas cidades importantes são consideradas as jóias do país.

Alaghôn (Metrópole, 88.704): Praticamente toda a capital de Turmish é feita de pedra. Um grande incêndio em 352 CV devastou a cidade, e desde então as leis exigem que todas as novas construções sejam de pedra ou alvenaria. Os prédios mais antigos foram expandidos e remodelados inúmeras vezes e apresentam várias camadas de paredes velhas sob a fachada. Esse estilo criou inúmeros cubículos e esconderijos na cidade. A brincadeira de esconde-esconde é popular entre as crianças de Alaghôn.

Um conselho livre eleito governa a antiga capital de Turmish. Cada cidadão, independente da raça ou posição social, tem direito a um único voto. O orador chefe é escolhido entre as fileiras do Conselho Livre. Suas tarefas são poucas: a mais importante é a manutenção das unidades locais e mercenárias para a defesa contra piratas e outras nações. O resto do país é organizado de maneira similar.

Clareira Gilden (Metrópole, 48.384): Essa é a segunda maior cidade de Turmish, lar de anões, elfos e meio-elfos. Sua economia está baseada no corte de árvores, na carpintaria e na mineração. Os elfos governam a comunidade e cuidam de todas as negociações com o Conclave Esmeralda. Os elfos são muito habilidosos no tratamento e preservação da floresta e provavelmente têm a melhor relação com o Conclave entre todas as cidades da Orla. A população anã se concentra na extração dos veios de ouro extremamente puro que existem abaixo de Clareira Gilden.

Nonthal (Cidade Grande, 12.902): O cheiro do adubo, misturado ao odor dos matadouros e casas de curtição, fornece aos visitantes dessa cidade uma experiência olfativa inesquecível. Apesar disso, a sede de riquezas atrai os curiosos para suas ruas e tavernas. Nonthal foi batizada graças a um mago que montou uma loja na região há um século. Ele construiu uma cabana atrás da estalagem local, colocou alertas para ser deixado em paz, e então desapareceu. A cabana foi saqueada depois da sua suposta morte e foram encontradas orientações para chegar a um local chamado "Casa de Nonthal", uma ruína que, segundo rumores, abriga um *portal* para locais distantes – ou uma série deles.

História da Região

As origens de Turmish coincidem com a fundação de Alaghôn, em –37 CV. Com o tempo, Alaghôn se tornou a capital de uma confederação de cidades mercantes e militares, semelhante a Chondath durante seu ápice. Em 142 CV, o Lorde de Alaghôn, Dempster Turmish, expandiu seu controle para incluir o território ocupado atualmente pela nação. Seus esforços expansionistas para agregar a cidade-estado de Hlondeth (e além) nunca deram frutos; quando ele faleceu, em 150 CV, Hlondeth ainda permanecia livre.

Depois da morte de Dempster, Turmish não teve um líder forte por mais de um século. O controle político decaiu e dividiu-se entre vários nobres e casa mercantes. No entanto, o poder comercial continuou intacto durante esse período, pois os habitantes de Turmish nunca deixaram que suas ambições políticas atrapalhassem seus negócios. Em 1.242 CV, o controle do país foi usurpado pelas garras de um dragão azul chamado Anaglathos, que se infiltrou na capital e armou um golpe de estado. O dragão governou como um déspota por cinco anos, quase arruinando o país.

O paladino Corwin Freas matou Anaglathos e libertou Turmish em 1247 CV. Inconfortável com o governo, ele abdicou no ano seguinte depois de criar a república que controla a nação até hoje. Corwin foi assassinado numa tentativa de golpe em 1254 CV, mas ele fracassou e o conselho resistiu.

Turmish continua pacífica, embora mais alerta. Seus navios patrulham a Orla de Vilhon, conservando as rotas mercantis abertas, e sua milícia de mercenários garante a segurança nas fronteiras do país. Turmish se preocupa com a ascensão de Chondath, mas não ofereceu ajuda a Sespech por medo de envolver-se num conflito internacional.

Intrigas e Rumores

Assim como qualquer outro lugar da Orla de Vilhon, as companhias mercenárias e bandos de aventureiros realizam trabalhos normalmente junto com a milícia local em Turmish. Eles são contratados para explorar e patrulhar as "áreas selvagens" da nação.

Leques Desaparecidos: A população de Turmish está se aglomerando para ver a meia-elfa conhecida como Pássaro Canoro, uma cantora

e atriz de extraordinária beleza, graça e talento. Ela está executando um novo ciclo de baladas sobre a mítica Princesa Arissaea – que passou de inocente protegida a escrava, depois pirata e finalmente matadora de dragões – há muitos séculos um dos temas musicais favoritos no Mar Interior. Com o tempo, a princesa libertou sua terra natal conquistada, subiu ao trono e encontrou o amor e a felicidade.

Depois de cada apresentação, vários integrantes da audiência de Pássaro Canoro desaparecem. Não existe nenhuma relação (riqueza, sexo, profissão ou residência) identificada entre as pessoas raptadas, mas o grupo inclui diversos herdeiros de famílias ricas ou companhias mercantis e a preocupação está crescendo. Os aventureiros são contratados para encontrar as pessoas desaparecidas e capturar os indivíduos ou grupo por trás dos raptos. A própria Pássaro Canoro foi interrogada, mas ela alega inocência em qualquer acusação. Além disso, as magias de adivinhação não afetam a cantora.

Terras centrais do ocidente

Capital: Nenhuma
População: 1.641.600 (humanos 78%, elfos 7%, meio-elfos 4%, halflings 4%, meio-orcs 3%, gnomos 2%, anões 1%)
Governo: Cidades-estado, cada uma com um governo diferente
Religiões: Todos
Importa: Cerveja, peixe, ervas, ferro, tapetes
Exporta: Ouro, cerâmica, prata, lã
Tendência: Todas

As Terras Centrais do Ocidente abrangem uma vasta área entre os Picos da Tempestade de Cormyr e a Costa do Dragão ao sul de Águas Profundas, desde o Pântano dos Lagartos a noroeste até a Charneca Solitária nos limites de Anauroch a nordeste, entre Beregost e os Campos Verdes a sudoeste e Easting na fronteira da Costa do Dragão a sudeste.

Para os condutores de caravana de Amn e Sembia, as Terras Centrais do Ocidente são conhecidas como "quilômetros de quilômetros e quilômetros" – imensas extensões cobertas de capim e assoladas por ventanias, charcos intransponíveis, terras áridas, colinas infindáveis, charcos elevados e florestas solitárias, todas repletas de monstros. Os fazendeiros, fronteiriços, moradores de cidades muradas e outras almas resistentes que residem na região são fortes e independentes o bastante para prosperar numa área onde a habilidade e a inteligência são mais importantes que os idiomas de uma pessoa. As Terras Centrais do Ocidente abrigam dezenas de cidades muradas dispersas, distritos raciais, vilas agrárias, abrigos fortificados e domínios armados.

Toda essa região aceita aventureiros ambiciosos. Uma dezena de impérios arruinados tentou conquistar ou dominar essas terras, deixando para trás fortificações construídas por ondas sucessivas de pretensos monarcas. Outros deixaram tesouros escondidos, magias grandiosas e perigosas – ou ambas. Ao contrário das regiões densamente povoadas nas Terras Centrais e no Norte, as Terras Centrais do Ocidente apresentam longas paisagens entre os destinos dos viajantes – pelo menos, ninguém morre congelado no caminho.

Vida e Sociedade

Os habitantes das Terras Centrais do Ocidente vivem em povoados dispersos nas áreas selvagens. Os ocidentais são pessoas teimosas, independentes e orgulhosas de sua capacidade de triunfar em um ambiente desafiador. O espírito fronteiriço é complementado pela disposição mercantil de aceitar estranhos como aliados, nunca inimigos em potencial. Ao contrário dos habitantes civilizados das nações orientais, o povo do ocidente encara os aventureiros com bons olhos, reconhecendo-os como possíveis clientes, excelentes aliados em uma guerra e mesmo bons vizinhos.

Principais Características Geográficas

O termo "Terras Centrais do Ocidente" é uma espécie de apanhado geral. Ele inclui uma grande amplitude de terras entre Amn e o Norte, estendendo-se desde a Costa da Espada até a Costa do Dragão, no Mar Interior. Suas fronteiras arbitrárias são alvo de discussões.

Batalha dos Ossos: À medida que os viajantes se aproximam da região batizada de Batalha dos Ossos, os pastos verdejantes cedem lugar a um solo branco como giz, repleto de árvores atrofiadas. Os ossos e outros sinais de uma antiga batalha começam a superar as pedras, até que os exploradores se deparam com uma terra desolada de ossos embranquecidos, que resistiram aos elementos deteriorantes da natureza por quase 300 anos.

Em 1090 CV, uma horda de goblins e orcs das Terras Rochosas enfrentou um exército de humanos, elfos e anões ao norte das Montanhas do Crepúsculo. Os guerreiros de Tyr, Corellon e Moradin triunfaram, matando quantidades infindáveis de invasores orcs numa batalha de seis dias. Nem mesmo a magia curativa dos elfos e os poderes de ressurreição dos clérigos conseguiram impedir que milhares de defensores se juntassem aos orcs na morte. Cerca de 300 anos depois, o local da grande batalha ainda é uma terra amaldiçoada e assombrada, coberta com ossos e resquícios da batalha com quase meio metro de profundidade, que muitas vezes se acumulam em grandes depósitos.

A área de 150 quilômetros quadrados coberta pela batalha forma horríveis campos de caça para mortos-vivos: zumbis, esqueletos, carniçais, inumanos, aparições, espectros e até mesmo lich. Freqüentemente, os jovens clérigos de religiões militares viajam até a Batalha dos Ossos para provar seu valor em combate com os mortos-vivos. Seus esforços são combatidos por clérigos de Velsharoon e outras divindades que encaram o campo de batalha como um local de peregrinação profana.

Floresta do Manto: A Floresta do Manto, ao sul de Portal de Baldur e ao norte do Forte da Vela, é antiga e densa, estendendo-se ao longo do litoral sul da Costa da Espada. Ao contrário da área de penhascos ao norte, o litoral da Floresta do Manto teoricamente permite que um navio aporte e envie um pequeno barco até a praia em busca de água e suprimentos. Na prática, apenas os marinheiros mais desesperados enfrentariam a população nojenta de feras, monstros e fadas perniciosas do local.

Os sábios do Forte da Vela afirmam que a Floresta do Manto abriga *portais* para diversas áreas de Faerûn.

Colinas Distantes: Se os picos elevados ao norte e o final das Montanhas do Crepúsculo ao sul não existissem, as Colinas Longínquas também seriam consideras montanhas. Os viajantes não evitam a região devido aos penhascos rochosos, vales ocultos e bosques de árvores retorcidas – mas em função dos pináculos agressivos da base ocidental do Forte Zhentil, o Forte Negro. Até recentemente, seu controle sobre a região era absoluto, mas a partida do mago Sememmon gerou confusão, conflito e negligência entre os defensores do Forte Negro.

Campos dos Mortos: Assim como a Batalha dos Ossos, o Campo dos Mortos presenciou uma antiga batalha. Diferente dos resquícios orcs que identificam o primeiro, os cadáveres desse local resultaram do embate entre os impérios humanos da Costa da Espada e Amn, que disputavam o controle das ricas fazendas da área. As terras férteis levaram cinco séculos para se recuperar da grandiosa batalha final, mas antigas armaduras, esqueletos, pergaminhos intactos, armas e badulaques mágicos resultantes do impacto de efeitos bizarros continuam a ser encontrados sob os arados.

Floresta dos Dragões: As grandes sequóias e os espessos pinheiros desse local abrigam inúmeros dragões verdes, que se consideram os mestres da floresta. Sua estimativa de domínio sobre o território está correta. Os matadores de dragões invadem a floresta para caçar, virarem heróis ou morrer tentando.

Os harpistas e outros heróis costumavam viajar para a floresta para eliminar um lich que vivia no castelo chamado Casa de Lyran, até que dois aventureiros finalmente destruíram o morto-vivo e ocuparam a fortaleza em seu lugar. Os últimos relatos indicam que esses heróis her-



A Floresta dos Dragões

daram os caminhos maléficos da criatura. A Casa de Lyran voltou ao rol de locais de aventura em potencial, sendo citada à luz de fogueiras e entre canecas de cerveja por viajantes experientes. Caso outros aventureiros consigam eliminar os atuais ocupantes do castelo, é melhor que sigam seu caminho – não há necessidade de permanecer no local durante muito tempo, a menos que desejem arriscar o mesmo destino dos habitantes anteriores.

Floresta Esquecida: Outrora, uma única e grandiosa floresta cobria a região central de Faerûn. A Floresta Esquecida é um fragmento dessa antiga mata, uma catedral viva de carvalhos, nogueiras e copas sombrias, povoada por uma enorme comunidade de entes. Esses homens-planta sofrem com cada quilômetro de floresta devastado pela invasão do Grande Deserto de Anauroch. Outro desastre mágico ao sul, o Pântano de Chelimber, também ameaça o local.

Os druidas e rangers estão entre os poucos que atravessam os bosques dos entes em segurança. Um dos maiores druidas de Faerûn, Pheszeltan (humano, N, Drd17/Dis4 de Silvanus), vive na parte mais densa da mata. Ele recebe as pessoas capazes de alcançar seu refúgio, mas sua cabana é mais inacessível que os cumes elevados dos Picos Cinzentos, a oeste da floresta.

Campos Verdes: Ao longo dos séculos, incontáveis senhores da guerra e mercadores ambiciosos estabeleceram feudos no limite superior desses pastos, ao norte da Floresta das Cobras e a sudeste da Floresta dos Dentes Afiados. A atual "suposta-próxima-rainha" é a halfling Dharva Coração Despedaçado (halfling pés-leves, N, Esp2/Lad2/Fet6). Dharva gosta de espaços amplos, água corrente, ausência de impostos (exceto os seus) e do fluxo constante de caravanas que buscam atalhos em meio aos Picos Nebulosos até Berdusk.

Com a ajuda de um parceiro silencioso, que se revelou como um Ladrão das Sombras de Amn, Dharva ergueu uma vila cercada, batizada de Ninho Verde, ao lado da trilha para Berdusk. Ela não está inteiramente satisfeita em ter os Ladrões das Sombras como aliados, mas até agora eles se comportaram e se concentraram apenas nos negócios. Obviamente, isso deverá mudar em breve, mas não seria o primeiro exemplo de acordos fracassados nos Campos Verdes em função da incompatibilidade entre os aliados.

Colinas Manto Cinzento: Em 1335 CV, os elfos da lua de Evereska se mudaram para essa cadeia de colinas altas e montanhas pequenas. Nessa época, a cordilheira era chamada de Colinas das Tumbas, devido aos cemitérios élficos espalhados nos declives e vales. As sepulturas continuam aqui, mas os mortos-vivos da raça que outrora assombravam a região foram obrigados a descansar, graças a determinados clérigos elfos da lua.

Isso não significa que a região esteja aberta para aventureiros e outros viajantes. Pelo contrário, os declives são eternamente recobertos por névoas cinzentas. Os elfos se movem em silêncio pelas brumas, vestindo *mantos élficos* cinzas e executando missões que os forasteiros não compreendem inteiramente. Os rumores afirmam que os elfos descobriram esconderijos de magia netherese e desejam mantê-los afastados dos invasores. É possível que ainda exista magia netherese nas colinas, mas não foi isso que atraiu os elfos para o local. Os povoados élficos nas Colinas Manto Cinza são fortes e campos de espionagem para vigiar Anauroch e as Montanhas Pico Cinzento.

A vigília dos elfos da lua foi justificada, senão recompensada por completo, durante o recente surgimento da Cidade Obscura dos nethe rese em Anauroch e a fuga dos phaerimm através da Muralha Sharr despedaçada. Evereska e seus postos avançados nessas colinas enfren tam um perigo elevado e atroz, muito pior que uma horda orc esporá dica ou uma revoada de dragões.

A furtividade e a cautela dos elfos demonstram que eles não detêm controle absoluto sobre a cordilheira das Colinas do Pico Cinzento Aventureiros humanos ambiciosos conseguiram invadir as montanha em segredo, arrombar rapidamente uma antiga tumba e fugir antes d retaliação dos elfos da lua.

Charcos Elevados: Os Charcos Elevados, a maior área pantanos aberta de Faerûn ocidental, são famosos pelos monstros que surgem da névoas frias e devoram os viajantes. Essa é uma região selvagem rochosa, vasta e inóspita, habitada somente por criaturas abomináve – em especial trolls, embora os viajantes que atravessaram a região no últimos tempos citem muitos orcs e robgoblins.

Os Charcos Elevados são delimitados pela Floresta das Brumas (oeste), cujas clareiras de brilho azul e alamedas profundas sempre tiv

ram uma reputação sobrenatural e mortífera, e pelas Colinas das Serpentes (a leste), onde espreitam cobras e yuan-ti. Essa região de desfiladeiros supostamente abriga os restos de impérios arruinados há muito tempo – quais deles é um assunto discutido insistentemente pelos sábios. Os menestréis cantam baladas pitorescas, embora contraditórias, sobre esses reinos perdidos ("Os ossos e tronos das terras perdidas" é uma das suas frases favoritas, tudo o que restou de uma canção esquecida há gerações). A única certeza é que o pântano abriga seu lote de castelos arruinados, tumbas de pedras e cavernas, quase todas guardando tesouros à espera de indivíduos corajosos e afortunados.

Os lobos e leucrottas são raros nesses alagados, pois os trolls, bugbear e robgoblins eliminaram as outras bestas maiores e mais perigosas. A relativa escassez de predadores naturais permitiu o florescimento de todos os tipos de animais de pasto, desde pequenos pôneis das colinas até carneiros peludos. Bandos numerosos e bem armados de fazendeiros litorâneos ou mercadores entregues à própria sorte se aventuram nos charcos durante os meses mais quentes, em busca de cavalos para serem adestrados e vendidos, ou gado selvagem para ser domesticado. Esses gananciosos têm consciência que robgoblins e coisas piores sempre descobrem e emboscam invasões de larga escala e os grupos menores pagam essas aventuras com a própria vida.

Semelhante aos Pântanos Eternos ao norte de Dessarin, os Charcos Elevados estão repletos de musgos e liquens rochosos, canais traiçoeiros e riachos de água límpida que nascem em pedras, avançam no pântano durante algum tempo e então desaparecem no subsolo. O local é coberto por névoas freqüentes, já que os ventos habituais são mais brandos que as correntes gélidas e dissipadoras de brumas do Norte.

Lago Alta Estrela: Situado acima da terra arruinada dos Charcos Elevados, esse lago sobrenaturalmente bonito atrai peregrinos humanos, anões e elfos, que viajam somente para admirar sua lendária perfeição cristalina. Os aventureiros não conseguem acreditar que algo tão bonito esteja livre de poderes mágicos inexplicáveis, então contam histórias sobre templos submersos, navios voadores naufragados de Netheril e civilizações perdidas sob as águas do lago.

Pântano dos Lagartos: Em vez de fluir diretamente para o Mar das Espadas, o Rio Delimbiyr se dissolve num lamaçal de cursos d'água, envolto por ciprestes de clima frio, por sua vez cobertos de musgo suspenso. Os humanos evitam esses 1300 quilômetros quadrados de pântano, exceto quando pretendem enfrentar os homens-lagarto, dinossauros e dragões negros que espreitam nas suas águas rasas. Poucos dinossauros atingem tamanhos consideráveis, pois são ferozmente caçados pelos homens-lagarto que concederam seu nome ao pântano.

Seguindo sua liderança atual, um bárbaro chamado Olho Vermelho (homem-lagarto, CM, Bbr11/Cam5 de Talos), os homens-lagarto conseguiram expulsar os demais habitantes inteligentes do pântano. Eles consideram as águas fluviais ao sul do Vau da Adaga como seu território de caça. A maioria dos confrontos entre o povo-lagarto e as caravanas e patrulhas do Vau é vencida pelos últimos, mas não com freqüência suficiente para que os répteis evitem-nos.

Talvez em função da proximidade com o mar, o Pântano dos Lagartos nunca congela totalmente, mas suas águas são muito frias durante o inverno. Os homens-lagarto odeiam água gelada e "pulam no solo" para evitar magias de frio, construindo seus lares em ciprestes gigantes até que a água readquira sua temperatura normal.

Charneca Solitária: Leucrottas, perytons e bulettes infestam esse grande descampado de poeira, pedra e árvores atrofiadas. Os gnolls e orcs caçam esses monstros – quando não estão sendo caçados. A vida para os orcs continua miserável, mas os gnolls encontraram recentemente novas oportunidades graças aos Zhentarim, que os recompensam para atacar qualquer caravana, exceto as suas. A segurança da rota entre a Charneca Solitária e a Floresta Esquecida é muito importante para os Zhentarim, em especial agora que a chegada da Cidade Obscura interrompeu suas rotas por Anauroch.

Pântano de Chelimber: Algumas das ruínas espalhadas nesse pântano baixo e nebuloso foram construídas pelo monarca original da região, o Príncipe Chelimber. Ele enfrentou um conjurador poderoso, chamado Mago do Precipício, durante os primeiros dias de Águas Profundas. O príncipe contratou assassinos arcanos para eliminar seu adversário, mas este revidou com magias terríveis. A batalha saiu do controle, matando o príncipe e destruindo suas terras. Algumas das antigas ruínas (como o Castelo Dunkapple) são místicas ou intimidadoras demais para que os habitantes possam ignorá-las.

O povo-lagarto e os bullywugs se espalham através de milhares de quilômetros quadrados no pântano, que ainda ostenta o nome de Chelimber, muitas vezes saqueando as caravanas Zhentarim que cruzam os arredores. O interior do pântano e as ruínas mais antigas são dominados pelos sivs. Essas criaturas preferem exercitar suas misteriosas disciplinas monásticas em segredo, mas os aventureiros são bem-vindos para variar seu cardápio geral de pássaros do pântano e bullywugs.

Floresta das Brumas: Os elfos da floresta, hybsils, druidas e rangers se deslocam confortavelmente em meio às névoas dessa floresta sempre verdejante. Os demais têm a desconfortável sensação de não pertencerem realmente a esses campos arborizados, em especial os orcs selvagens e outros bárbaros que muitas vezes invadem a

Eldenser, o Ancião Envolto em Lâminas

O Observador é um dos dragões mais estranhos ainda ativos em Faerûn, um dragão de latão conhecido especificamente como Eldenser. Para os bardos e contadores de história das tavernas, ele é o Ancião Envolto em Lâminas.

Usando magias, Eldenser abandona seu corpo moribundo e preservado magicamente em seu covil e então transfere sua consciência para a lâmina de qualquer arma metálica, temperada e afiada. A partir dela, ele é capaz de observar o mundo e conjurar suas magias, como se estivesse no próprio corpo. Ele percorre toda Faerûn dentro de espadas, sem reclamar nenhuma região como seu território e completamente livre para visitar qualquer lugar. Atualmente, seu campo de caça favorito abrange Amn, Tethyr e a região entre Águas Profundas e a Costa do Dragão. Ele adquiriu ou desenvolveu magias que lhe permitem "saltar" entre as armas metálicas quando seu portador atual não está envolvido com atividades de seu interesse ou abandona seus territórios prediletos.

Eldenser ignora os outros dragões, a menos que seja descoberto. Ele enfrenta alegremente qualquer tentativa de ameaçá-lo ou controlá-lo e resiste a qualquer dragão que tente roubar "sua" lâmina. Um aliado de aventureiros (portadores capazes de oferecer emoção e viagens), Eldenser desconfia somente dos conjuradores que desejam examinar "sua" lâmina atual. Ele espiona ativamente qualquer pesquisa capaz de revelar efeitos para regenerar ou substituir o corpo de um dragão velho e decadente.

Eldenser é guiado pela necessidade de observar todos os seres vivos e registrar suas reações em cada estágio da vida. Seu conhecimento adquirido lhe fornece um excelente entendimento sobre as causas e efeitos dos eventos e feitos heróicos. O dragão é um solitário satisfeito, que aprecia a comida e a bebida dos seres humanos.

Nesse momento, ele se dedica a observar as maravilhas de Faerûn e as divertidas realizações de seus habitantes (meio-elfos, humanos e elfos em particular). Ele tenta influenciar os eventos políticos para ajudar os heróis, enfraquecer as autoridades e gerar oportunidades crescentes para seu futuro entretenimento. Ele segue uma misteriosa doutrina para obter a imortalidade dracônica, chamada Caminho de Ossavitor, mas os detalhes sobre ela são incompreensíveis para os humanóides.

Charcos Elevados para atacar o Caminho do Comércio. Apesar dos elfos da floresta não admitirem, eles executam um serviço valioso para as caravanas e outros viajantes com destino a Vau da Adaga, Secomber ou Ponte Boareskyr, concedendo um alívio temporário à vigilância constante exigida para sobreviver às criaturas que infestam os Charcos Elevados.

Rio Chionthar: O Rio Chionthar conecta o Portal de Baldur e a Costa da Espada às cidades internas de Elturel, Scornubel, Berdusk e Iriaebor. Os barcos conseguem navegar até Iriaebor, onde precisam descarregar e prosseguir a viagem por terra.

Colinas das Serpentes: As Colinas das Serpentes são uma grande extensão de colinas rochosas, que avançam e diminuem rumo ao oeste, até se mesclarem aos Charcos Elevados. O índice pluviométrico das Colinas é superior àquele dos Charcos, alimentando a vegetação rasteira que oculta as inúmeras espécies de cobras da região e os bosques de árvores resistentes que concedem abrigo para as emboscadas dos peregrinos yuan-ti. Alguns dragões vermelhos e de cobre lutam pelo domínio dos melhores penhascos, que ainda são ocupados por dragões prateados anciões.

Garganta da Caveira: Os xamãs orcs e rob-goblins que sobreviveram aos seis dias da Batalha dos Ossos fugiram para o sul, através desse caminho estreito e paralelo ao curso superior do Rio Longo, desafiando seus perseguidores (a maioria humana) a capturá-los. Os guerreiros os perseguiram, eliminaram os demônios e diabos convocados pelos orcs para defender seu acampamento, assim como os goblinóides. Geralmente, os vitoriosos têm o direito de saquear os corpos dos mortos, mas o campo de batalha da Garganta da Caveira foi rapidamente abandonado em função das poderosas criaturas abissais que subjugaram seus invocadores. Supostamente, existem muitos tesouros escondidos no rio e nas cavernas de pedra clara ao longo das muralhas da garganta ou nos covis de monstros que deveriam ser evitados.



Costa da Espada: As terras entre o litoral do Mar das Espadas, ao sul de Águas Profundas, e ao norte da foz do Rio Chionthar, em Portal de Baldur, são chamadas de Costa da Espada. Ela foi batizada devido aos penhascos brancos que se elevam a partir da margem, quase 800 metros acima do nível do mar, semelhantes a lâminas brilhantes pontilhando o oceano e a margem por milhares de quilômetros, desde o litoral de Portal de Baldur até o sul do Rio Dessarin, logo após Águas Profundas. Não é surpresa que as duas maiores cidades da Costa da Espada estejam nas duas pontas desses penhascos, os únicos locais seguros para ancorar navios em milhares de quilômetros.

Floresta Casca de Troll: Dificilmente existe um canto de Faerûn que não tenha uma floresta, cadeia de montanhas ou pântano cujo nome não esteja relacionado aos trolls. Similar às demais, a Floresta Casca de Troll está repleta desses monstros. A densa vegetação, os grandes freixos retorcidos e os inúmeros alagados tornaram o local um campo de caça perfeito para criaturas capazes de superar barreiras de espinhos e ninhos de cobras venenosas sem sofrer ferimentos graves.

Vau Garra de Troll: A trajetória da rota mercantil batizada de Caminho da Costa não está exatamente ligada à Costa da Espada. Ela desvia para o interior em Portal de Baldur, para evitar as Colinas dos Trolls, e cruza o Rio Sinuoso a oeste dos rochedos Garras dos Trolls. Essa passagem é rasa e eficiente, mas suas águas são negras e contaminadas, ainda envenenadas pela morte da divindade Bhaal na Ponte Boareskyr, ao norte. A região é perigosa, pois muitos trolls vagam nos desfiladeiros, especialmente durante a noite.

Garras dos Trolls: Quando as caravanas do Caminho da Costa levam quantidades insuficientes de água para a viagem, elas enviam batedores até os rochedos devastados e campos rochosos das Garras dos Trolls para encontrar as fontes naturais acima do Rio Sinuoso, hoje maculado. Com freqüência, essas nascentes servem de cavernas submersas pontos de emboscada para trolls e outras criaturas assassinas.

Colinas dos Trolls: As Colinas dos Trolls são infestadas pela mesm horda barulhenta e asquerosa de trolls se esconde na Floresta Casca d Troll, ao norte. Conforme os boatos, as espécies que vivem nas caverna subterrâneas ergueram um reino próprio. Na verdade, essas criatura pertencem a inúmeros reinos conflitantes, que ficariam satisfeitos er erradicar os demais; infelizmente, o milagre da regeneração da raça lhe permite suportar com facilidade o dano causado por suas garras e dente

Rio Sinuoso: O Rio Sinuoso serpenteia pelo centro das Terras Cen trais do Ocidente, nascendo como um pequeno córrego que ruma par o sul através dos Pântanos de Chelimber, transformando-se num riach intermediário quando se une ao Rio Rabo de Serpente, perto da Flore ta dos Dragões. O Rio Sinuoso deságua no mar em uma série de catara tas que podem ser ouvidas no sopé das Colinas dos Trolls.

Abaixo da Ponte Boareskyr, o local da morte de Bhaal, o deus negr do assassinato, as águas do rio estão contaminas e poluídas, permane cendo escuras durante muitos quilômetros, até o extremo oeste do Va Garra de Troll, onde clareiam levemente, mas continuam marrons barrentas, embora sem a mácula do tiran divino. Os habitantes das Terras Centrais d Ocidente se referem às águas negras como "águas de Bhaal" e se recusam a utilizá-la, afi mando que ela traz má sorte. Embora não se venenosa e suporte vida fluvial, as criatura inteligentes que a ingerem sofrem efeitos col terais desagradáveis, equivalentes ao efeito d magia *maldição menor* durante um dia.

Floresta dos Dentes Afiados: A reputaçã de servir como território de caça de anima atrozes, hidras e dragões é responsável pela pr servação dessa floresta diante dos lenhadores colonos de Portal de Baldur — ou, nesse caso, d qualquer outro lugar.

Passo da Cobra Amarela: Essa passagem na Montanhas do Crepúsculo, próxima da nasce te do Rio Longo, foi batizada devido a um enorme serpente alada que assolou a região h centenas de anos. Atualmente, o Passo da Cobr Amarela é assombrado por outras espécies de cobras — os Zhentarim As patrulhas Zhent controlaram a rota mercantil comercial da pass gem até o início de 1372 CV, quando magos de Thay e mercenários d Colina do Limite repeliram suas tropas até cavernas escondidas no Su terrâneo. No momento, a região é considerada livre.

Locais Importantes

As cidades comerciais espalhadas ao longo dos grandes rios da região das rotas mercantis terrestres — os Caminhos da Costa e do Coméro — dominam a paisagem das Terras Centrais do Ocidente. Séculos conquista e colonização dispersa não foram capazes de pacificar região — pelo contrário, é possível que ela tenha ficado ainda mais se vagem.

Asbravn (Cidade Pequena, 5.668): Asbravn é o mercado central d fazendeiros do Vale do Crepúsculo, as terras férteis situadas entre Floresta do Limite e as Montanhas do Crepúsculo. A cidade resiste ataques do Forte Negro Zhentarim e a pressões mais sutis graças a serviços de uma milícia voluntária denominada Cavaleiros do Man Vermelho, cujas guarnições são complementadas por aventureiros bo dosos ou aposentados. A cidade é um ponto de parada de muitas car vanas, exceto os comboios Zhentarim, que têm permissão para adquir provisões mas devem partir de imediato.

Abaixo das fazendas bem cuidadas e do mercado organizado, estão catacumbas de uma antiga civilização, formada de cavaleiros semin mades e repleta de tesouros estranhos. Para uma cidade erguida sob os restos de tumbas ancestrais, Asbravn é ensolarada e relativamen livre de problemas com mortos-vivos.

Portal de Baldur (Metrópole, 42.103): Uma das maiores cidades da Costa da Espada, Portal de Baldur situa-se na margem norte do Rio Chionthar, a 30 quilômetros de sua foz no Mar sem Rastros. Localizada entre Amn e Águas Profundas, a cidade é muito próspera no comércio.

Os mercadores não se importam com tendências, logo a tolerância é uma virtude em Portal de Baldur, embora não permita que os visitantes ajam de forma prejudicial a outras pessoas ou a propriedade alheia. A guarda usa elmos pretos distintos, com tiras vermelhas em ambos os lados na patrulha da metrópole. Eles ficam mais alertas na parte alta da cidade, envolta pelas muralhas originais, e relaxam na metade nova e mais baixa, na margem do rio, cercada por muralhas menores.

Como de costume em Faerûn, o grande contingente de guardas de Portal de Baldur é uma indicação da presença de uma próspera guilda de ladrões. O Mestre de Guilda Ravenscar (humano, NM, Lad10/Agn4 de Mask) sustenta uma relação amistosa, embora distante, com os quatro grão-duques da metrópole, entre eles Eltan (humano, LN, Gue20), o líder mercenário da companhia Punho Flamejante. O grupo atua como exército informal da cidade, oferecendo serviços baratos em troca de uma base de operações subsidiada.

A maioria das cidades principais abriga templos importantes, mas os três grandes salões de oração de Portal de Baldur são notórios. A Alta Casa das Maravilhas de Gond abriga uma estonteante coleção de invenções únicas. Inventores, gnomos e artesões peregrinam até Portal de Baldur em busca de inspiração e fé. O Templo de Tymora, a Sala da Senhora, é conhecido por seu tamanho e riqueza. O templo para Umberlee, chamado com eufemismo de "Casa da Rainha da Água", é um dos poucos santuários reais dessa divindade em toda Faerûn.

Berdusk (Cidade grande, 20.242): A Jóia do Vale ocupa uma posição afortunada junto a Trilha Uldoon de Amn e o Rio Chionthar. A cidade mantém uma antiga reputação de abrigar mercados calmos e debates pacíficos, encorajado pela administradora atual, a Alta Senhora Cylyria Torso Dracôniço (humana, NB, Brd10/Gue3/Hrp4). Ela é uma das líderes dos Harpistas, cuja base mais poderosa, o Salão do Crepúsculo, situa-se nos arredores do templo de Deneir na cidade. Os Harpistas usam Berdusk como base de operações para o Ocidente e o Norte.

A Senhora Cylyria mantém a cidade ligada à Aliança dos Lordes e utiliza sua influência para moderar as políticas estritamente orientadas ao lucro das cidades rivais — Iriaebor e Scornubel. Os Harpistas rapidamente aproveitaram o relaxamento do controle do Forte Negro sobre a região das Colinas Distantes, mas ao mesmo tempo começaram a se preocupar com o avanço sutil da influência de Thay nos assuntos do ocidente.

Beregost (Vila Grande, 2.921): Os quase cinqüenta edifícios de pedra e madeira de Beregost administram os negócios entre Amn e Portal de Baldur. A vila não possui um governo oficial, mas é governada pelo sumo-sacerdote do templo principal de Lathander. Os acólitos do santuário vestem mantos amarelos e mantêm a paz e a ordem. Curiosamente, o fundador da cidade também era um conjurador e não um político — um mago chamado Ulcaster estabeleceu uma escola de magia no local, que atraiu uma aldeia agrária para sustentá-la. Os invejosos magos calishitas queimaram a escola de Ulcaster há 300 anos. As ruínas ainda dominam a parte oriental da estrada e os clérigos do Senhor do Amanhecer orientam seu rebanho a vigiar as ruínas e impedir que criaturas desagradáveis entrem (ou saiam) dela.

Ponte Boareskyr: Essa estrutura de pedra maciça atravessa o Rio Sinuoso, paralela ao Caminho do Comércio entre Scornubel e Águas Profundas. A ponte atual é a última de uma extensa série construída no local. Ela tem uma estrutura primorosa, mas as duas estátuas para divindades malignas que originalmente guardavam suas extremidades foram estilhaçadas por magias conjuradas por adoradores de Mystra e Kelemvor.

Não existe nenhum povoado permanente na Ponte Boareskyr, mas as tendas de mercadores e abrigos de caravanas se acumulam em ambos os lados da ponte e nunca desaparecem completamente. Em qualquer dia, esse acampamento abrigará entre 40 e 300 mercadores, viajantes e acompanhantes. Certa vez, dois aventureiros impuseram sua proteção sobre a "vila de tendas" e estabeleceram um sistema rústico de lei e ordem, mas depois seguiram seu caminho e se aposentaram em Águas Profundas e as regiões do norte foram ocupadas por vários líderes e emissários de mercadores ricos.

Graças à batalha divina entre Cyric e Bhaal, que culminou com a morte do último, a água sob a ponte é escura, fedorenta e amaldiçoa quem a ingere. "Beba a água do lado ocidental da ponte!" é uma maldição comum nessa região.

Forte da Vela: Essa cidadela de aprendizado situa-se num precipício vulcânico diante do mar, no final do Caminho do Leão, uma estrada conectada ao Caminho da Costa. O Forte da Vela é uma fortaleza de muitas torres, a antiga morada do famoso vidente Alaundo, e preserva suas profecias juntamente com uma enorme biblioteca de escritos de toda Faerûn.

O preço da entrada para qualquer viajante é apenas um livro. No entanto, examinar uma obra na biblioteca do Forte exigirá que o visitante ofereça um novo tomo com valor mínimo de 1.000 PO, segundo a avaliação dos sábios guardas dos portões da fortaleza. Os monges do Forte da Vela, auto-denominados Os Esclarecidos, também compram determinados livros trazidos até eles e patrocinam secretamente agentes encarregados de procurar escritos raros ou desaparecidos.

O forte é governado pelo Guardião dos Tomos, assistido pelo Primeiro Leitor — o segundo em comando e tradicionalmente o sábio mais erudito do monastério. Oito Grandes Leitores auxiliam esses dois oficiais. Eles, por sua vez, são ajudados pelos Proclamadores, que entoam sem parar o cântico das profecias de Alaundo, pelo Guia (encarregado de ensinar os acólitos), e o Diretor do Portão, que lida com os visitantes, a segurança e os suprimentos da comunidade. O clero é tratado como hóspede de honra, mas não pertence à hierarquia do monastério.

A cidadela possui diversas camadas de barreiras poderosas, que impedem a inflamação de qualquer item, exceto pavios e cera. É impossível acender um papel na fortaleza. Essas barreiras também bloqueiam magias de teletransporte e destruição, eliminam todos os fungos e insetos e geram outras propriedades mágicas. Uma barreira adicional proíbe a entrada de pessoas não autorizadas (portadoras de um símbolo especial) nas Salas Internas — e esse é um grupo muito seleto. Nas Salas Internas, são mantidos os mais poderosos tomos de magia. Normalmente, apenas os Grandes Leitores podem entrar, mas são admitidos forasteiros na presença do Guardião ou do Primeiro Leitor.

A torre central do forte é rodeada por amplas áreas verdes, que descem até um anel de prédios junto às maciças muralhas externas: casas de hóspedes, estábulos, celeiros, um armazém, uma enfermaria, um templo de Oghma e santuários para Deneir, Gond e Milil. A ordem é mantida pelos oficiais subalternos do Diretor do Portão: quatro vigias, que se alternam na patrulha do monastério e na vigília terrestre e marítima nas torres mais altas, e o Guardião do Portal, cada um servido por 20 monges assistentes (todos guerreiros experientes). Esses oficiais subalternos usam bastões mágicos e anéis para garantir seus comandos.

Nenhum visitante pode permanecer no Forte da Vela por mais de uma dezena ou retornar ao mosteiro antes de um mês de sua partida. Eles são proibidos de escrever na biblioteca, mas os monges escribas podem fazer cópias manuscritas para os visitantes de boa índole. A cópia custa 100 PO por texto ou 10.000 PO para grimórios ou quaisquer textos contendo magias, fórmulas mágicas ou detalhes de rituais, barreiras, palavras de comando e similares.

O atual Guardião dos Tomos é Ulraunt (humano, LB, Adv7/Mes3), um mago orgulhoso e arrogante. Não é saudável aborrecê-lo. Todos os peticionários que entram no forte central precisam sentar a direita de Ulraunt durante uma refeição e resistir ao seu interrogatório. O Forte da Vela possui somente uma regra absoluta: "Aquele que destrói o conhecimento, com tinta, fogo ou espada, é por sua vez destruído. Aqui, os livros são mais valiosos que as vidas".

Existe um guardião tão poderoso nas catacumbas e depósitos das cavernas subterrâneas do Forte da Vela que poucos intrusos conseguiram invadir o complexo dessa forma. Quase ninguém sabe que se trata do dragão de prata outrora chamado Miirym. Ela foi forçada a proteger os monges, prédios e livros do Forte da Vela pelo arquifeiticeiro

Torth. Hoje, ela é o fantasma de uma dragonesa prateada anciã que, mesmo destruída, conseguirá se recompor em 2d8+8 horas. Ela defende o Forte da Vela com diligência, mas seu espírito é bastante solitário e preferiria dialogar a lutar. Ela troca histórias por informações dos eventos atuais.

Qualquer indivíduo que tentar enganá-la ou desferir um ataque furtivo terá um dragão urrando sobre si, disparando todas as magias que puder num ataque selvagem e furioso. Caso encontre um invasor portando qualquer tipo de livro, ela insistirá que o tomo deve ser entregue a ela ou aos "proprietários de direito" no Forte da Vela (até onde ela sabe, quaisquer escritos pertencem ao Forte).

Os escribas do Forte da Vela têm uma cópia de todos os livros guardados aqui e os rumores indicam a existência de uma "biblioteca espelho" escondida em algum lugar de Faerûn. Os livros daqui sempre ostentam o símbolo do forte: um castelo com chamas de velas queimando no topo de suas torres.

Corm Orp (Aldeia, 810): A vila de Corm Orp é um mercado de pulgas, com menos de quinze edifícios permanentes, na Estrada do Crepúsculo entre Hluthvar e Colina do Limite. Quase todos os habitantes locais são halflings e gnomos, mas alguns humanos vivem em casas isoladas nas colinas depois da vila. O lorde de Corm Orp, Dundast Hulteal, é um simpatizante dos Harpistas que freqüentemente pede ajuda ao grupo em Berdusk. Muitos dos halflings que vivem nas colinas de Corm Orp são aventureiros experientes e vários deles pertencem aos Harpistas.

Vau da Adaga (Aldeia, 891): Há 400 anos, o filho de um mercador, armado somente com uma adaga, parou num baixio raso do Rio Delimbiyr e enfrentou um grupo de saqueadores do povo-lagarto, matando seis deles antes que sua família e o resto da caravana se aproximassem para afugentar as criaturas e retomar o vau. Hoje, a orgulhosa comunidade do Vau da Adaga, um povoado fortificado com cerca de 40 pequenos edifícios de pedra e um pequeno castelo, vive na margem sul do local, mantendo-o livre para a travessia de caravanas e viajantes no Caminho do Comércio ou rumando para Secomber e Água Ruidosa, ao leste.

Pwyll Brado Ruidoso (humano, LB, Gue5) se apresenta atualmente como o Duque do Vau da Adaga. Ele é auxiliado por uma pequena milícia, guarnecida por aventureiros contratados que patrulham as fazendas e os vilarejos locais. Graças ao tráfego constante do Caminho do Comércio, o Vau da Adaga tem uma quantidade incomum de santuários, templos e sacerdotes poderosos, entre eles templos monumentais de Chauntea, Lathander, Shaundakul, Tempus e Tymora.

A aldeia é amplamente ofuscada por Águas Profundas; segundo uma expressão usada na metrópole, "rumar para o Vau da Adaga" significa "permanecer escondido fora da cidade". Com freqüência, o Vau da Adaga discute a ampliação de seu porto e acordos para desviar uma parte do comércio de Águas Profundas para si. Esse debate é popular no Conselho de Guildas da cidade, uma organização cujos membros andam mascarados como os Lordes de Águas Profundas (mas carecem das proteções arcanas que manteriam suas identidades ocultas de magos persistentes). Em seu escritório, Brado Ruidoso rumina que o Conselho superestima os recursos do vilarejo.

Forte Negro: Desde 1312 CV, as muralhas escuras e os pináculos elevados do Forte Negro servem como base das operações ocidentais dos Zhentarim. Os conflitos internos gerados pela morte de Bane e sua subseqüente ressurreição corromperam a influência da fortaleza nas áreas circunvizinhas, mas não reduziu o controle Zhent do próprio Forte Negro.

O forte é alto e pontiagudo, construído sobre um esporão de rocha bruta na lateral de uma montanha chamada Vigia Cinza. A pedra escura utilizada na construção do Forte Negro foi trazida de um lugar distante das Terras Centrais do Ocidente. Seus portões maciços, corredores e tetos foram erguidos por gigantes. Diversas lendas relacionam a criação da fortaleza ao tempo que os gigantes governavam toda Faerûn ou a anciões elementais que serviam como escravos no reino de Netheril.

Até a ressurreição de Bane, o mago Sememmon era o mestre indiscutível do Forte Negro. Como um gênio do mal, ele era paciente, observador e sábio. Ele entrou em atrito com Fzoul Chembryl do início da carreira de ambos, mas nunca tentou ou desejou eliminar completamente o problema. Quando Bane morreu em 1358 CV, Sememmon se levantou contra as maquinações de Xvim, perpetradas por Fzoul, controlando habilmente seus subalternos, consolidando seu poder no Forte Negro e evitando o confronto direto com Fzoul. Quando Bane retornou e Fzoul estabeleceu o controle total dos Zhentarim orientais, Sememmon avaliou sua situação, escolheu o melhor curso de ação e desapareceu.

Alguns simpatizantes de Fzoul sussurram que seu mestre eliminou Sememmon com as próprias mãos, embora o alto escalão Zhentarim ainda tenha dúvidas. Ashemmi (elfa da lua, LM, Mag11), consorte e amante de longa data de Sememmon, desapareceu junto com seu parceiro. Eles recuaram para travar batalhas que podem vencer, em vez de manter uma fortaleza que dificilmente sobreviveria contra seu quartel general.

Atualmente, a cidadela Zhentarim abriga uma força de guerra permanente de 800 guerreiros, um valor inferior às tropas mantidas por Sememmon quando subjugou as Colinas Distantes em servidão total. Fzoul parece estar satisfeito em permitir que os vários comandantes Zhent do Forte Negro disputem cargos, inclusive Pereghost (humano, CM, Gue7/Cam5 de Cyric). Todos juraram lealdade individual à causa Zhentarim, mas a poderosa influência local de Cyric preocupa Fzoul, que deseja aprisionar todos os Zhentarim sob o domínio de Bane.

As intrigas e tentativas de assassinatos que dominam atualmente a política interna do Forte Negro não são toleradas abertamente nas propriedades orientais dos Zhentarim; contudo, no momento esses conflitos estão sendo usados para eliminar os fracos das tropas Zhent. Se um líder forte não surgir em breve, Fzoul indicará seu próprio comandante, alguém poderoso o suficiente para resolver essas intrigas em definitivo.

Torre de Durlag: A Torre de Durlag se ergue como uma presa maciça no topo de uma muralha de rocha vulcânica, situada nas planícies lisas ao sul da Floresta dos Dentes Afiados. Ela foi construída pelo herói anão Durlag Matador de Trolls, que tinha uma infecção extrema da doença chamada pelos anões de "olho de ouro", uma sede inesgotável por tesouros.

Durante sua carreira de aventureiro, ele se comportou honradamente, mas nos dias finais da sua vida ele se recolheu em sua morada, dedicando-se a criar um "presente" para as futuras gerações de aventureiros. Sua torre é abarrotada de tesouros mágicos — os conjuradores que lançam *detectar magias* nela sofrem vertigens. Barreiras mágicas, armadilhas mecânicas e autômatos malignos garantem que os aventureiros empenhados em sobreviver, quem dirá obter uma parcela limitada do tesouro de Durlag, precisem lutar tão arduamente quanto o anão para acumular sua riqueza.

Sempre emergem novos rumores sobre alguma criatura poderosa que venceu os guardiões e passou a residir na torre. A verdade nunca é tão simples. Em momentos distintos, um dragão, um esquadrão de fogos-fátuos e um ilitide assumiram o "comando" da torre, mas em todos os casos esses invasores acabaram descobrindo que a torre os sobrepujou, utilizando-os como uma defesa temporária da própria fortaleza, sem lhes entregar seus segredos. Em vários momentos, diversos grupos ou monstros estarão no interior da torre, lutando por uma chance de controlá-la, saqueá-la ou apenas escapar.

Informações sobre os moradores atuais da torre são vendidas a preços razoáveis no vilarejo humano e gnomo de Gullykin, a alguns quilômetros da Torre de Durlag.

Elturel (Cidade Grande, 22.671): Se o governante de Elturel, o Alto Lorde Cavaleiro Dhelt (humano, LB, Pal17 de Helm), fosse um homem maligno, a localização da sua cidade no topo de um desfiladeiro acima do Rio Chionthar causaria problemas intermináveis para as demais cidades mercantis da região. Felizmente, em favor da paz e da prosperidade do Vale Chionthar, Dhelt reprime seus instintos competitivos para governar a comunidade mercante e agrária mais segura, policiada e eficiente de todas as Terras Centrais do Ocidente. Nessas áreas rústicas, a civilização depende do poderio militar, e Elturel garantiu seu

domínio com um excelente pelotão de 200 guerreiros montados, denominados Cavaleiros do Inverno. As caravanas e comboios fluviais atravessam as zonas de controle de Elturel para relaxar e deixar sua vigília a cargo dos soldados de Lorde Dhelt por um ou dois dias.

Evereska (Cidade Grande, 21.051): No idioma élfico, Evereska significa "fortaleza natal". Esse imenso vale e a cidade em seu interior, o último grande povoado de elfos da lua e do sol que restou em Faerûn depois do Exílio, estão protegidos por vinte colinas altas, que funcionam como muralhas naturais. É impossível alcançar Evereska, exceto voando ou atravessando caminhos elevados e protegidos por sentinelas de elite élficos. Ao aproximar-se da cidade, o visitante percorre um vale de vinhedos em forma de lua crescente e muitos pomares. A cidade de Evereska é uma obra-prima moldada em pedra e esculpida em árvores, erigida para criar uma excelente impressão arquitetônica e fornecer uma defesa quase inexpugnável.

Os governantes de Evereska são os Anciões da Colina, elfos de imenso poder, idade e aprendizado. Graças aos cuidados e previsões desse grupo, os habitantes da cidade são livres para viver e estudar a fundo os mistérios élficos. Alguns deles nunca abandonam Evereska para visitar mundo exterior. Outros protegem a cidade com vigilância incansável.

A maioria dos seres humanos só conhece Evereska por meio de rumores, retratos ou pequenas esculturas presenteadas aos amigos mais fiéis dos elfos. As lendas revelam o imenso poderio da magia élfica na cidade, como a habilidade dos seus habitantes de caminhar em superfícies verticais, com efeitos semelhantes à magia *patas de aranha*. Esses efeitos (e outros) advêm de um poderoso *mythal*. Os poderes maiores do artefato, habilidades defensivas da alta magia élfica no auge de seu poder, raramente são invocados.

Colina do Limite (Cidade Pequena, 9.716): A Colina do Limite reúne caravanas Zhentarim e viajantes honestos. Pequena, mas próspera, a cidade acumulou a reputação merecida de realizar acordos discutíveis e amizades estranhas. Os bandidos, bandoleiros, assassinos e matadores conversam amigavelmente nas tavernas locais, pois é mais difícil matar uma pessoa que lhe pagou uma bebida na noite anterior.

Oficialmente, a Colina do Limite elege um prefeito por ano, mas os candidatos adequados são muito difíceis de encontrar. Em 1371 CV, os Magos Vermelhos fundaram um pequeno conclave na cidade. Ele continua prosperando, assim como a cidade, devido aos crescentes gastos de aventureiros interessados nas mercadorias de Thay.

As caravanas Zhentarim atravessam com facilidade a Colina do Limite, mas os aventureiros atentos perceberão a tensão entre thayanos e Zhent. Os Zhentarim não gostaram do envolvimento dos Magos Vermelhos na recente liberação do Passo da Cobra Amarela. Por sua vez, os Harpistas de Berdusk estão ainda mais insatisfeitos com a presença de Thay, inimigos com um sorriso no rosto, muito diferentes das faces emburradas dos Zhentarim.

Hluthvar (Cidade Pequena, 5.668): Durante um dia claro, um observador de percepção aguçada conseguiria vigiar as torres negras do Forte Negro (a mais de 100 km a oeste) a partir dos mirantes mais elevados do templo fortificado de Helm, no centro de Hluthvar. Apenas a vigilância firme, a poderosa muralha de 3 metros e a devoção a Helm conseguem impedir que Hluthvar seja tomada pelos Zhentarim. O sumo-sacerdote de Helm, Maurandyr (humano, LN, Clr14/Dis de Helm), que empunha uma espada mágica dançarina, reforça a determinação da cidade em impedir o avanço Zhent.

Iriaebor (Cidade Grande, 16.193): A Cidade de Mil Pináculos ocupa uma vasta cumeeira na bifurcação norte do Rio Chionthar. O espaço livre para construção é muito disputado no topo do planalto, logo os comerciantes e outros moradores de Iriaebor passaram a elaborar edifícios mais altos, em detrimento dos prédios mais largos — torres de vários andares se erguem em toda a cidade. Os mercadores influentes de Iriaebor competem para erigir a torre mais alta, luxuosa, fantástica e bizarra do local, na esperança de atrair negócios da mesma forma que um pavão atrai seus parceiros. Assim como os pavões, que lutam quando a aparência não é capaz de definir o acasalamento, as maiores casas de Iriaebor conspiram para sabotar as torres dos concorrentes, usando magias ou aventureiros contratados para não levantar suspeitas.

Um desses aventureiros contratados adquiriu fama durante uma guerra de mercadores e tomou o controle da cidade. Bron (humano, LB, Gue5/Pal4 de Eldath) acredita que Iriaebor se tornará uma potência essencial nas Terras Centrais do Ocidente caso deixe de gastar sua energia em conflitos internos.

Vazio Sorridente: Poucos quilômetros ao norte do Vau da Adaga, uma área perigosa do Rio Delimbiyr atravessa uma antiga pedreira anã, usada como depósito de entulho e dejetos da mina. Os mineiros já partiram há séculos, e a mina jaz oculta sob a vegetação espessa que recobre as muralhas do desfiladeiro, nos dois lados do rio. Pixies, hybsils e elfos selvagens se abrigam nos arbustos, expulsando os aventureiros que surgem em busca da mina e seus supostos tesouros.

Scornubel (Cidade Grande, 14.574): Scornubel, a Cidade das Caravanas, é um centro tumultuado de atividade mercantil, situado ao longo da foz dos Rios Chionthar e Longo. Ela é governada por um grupo de aventureiros e mestres de caravanas anciões ou de meia idade — alguns deles preferem contratar aventureiros para resolver os problemas da cidade, mas outros desejam que esses mercenários partam imediatamente. Sob todos os aspectos, o conselho regente prefere a eficiência aos seus ideais.

Caravanas de todas as nações, organizações e companhias mercantes são bem-vindas em Scornubel. Da mesma forma, santuários de quase todas as divindades de Faerûn podem ser encontrados em alguns dos prédios baixos da cidade. A companhia mercante Escudo Vermelho controla as operações das caravanas e as tropas militares de Scornubel. Os Escudos também atuam como exército oficial e força policial da cidade. Como exército, eles são eficientes. Como força policial, eles se concentram em relaxar, aproveitar a vida e cuidar dos interesses da companhia.

Secomber (Cidade Pequena, 1.417): Situada próximo à Corredeira dos Unicórnios, ao norte dos Charcos Elevados, Secomber é o vilarejo do extremo norte das Terras Centrais do Ocidente ou do extremo sul das Fronteiras Prateadas, dependendo do proprietário do mapa. Os cidadãos das Terras Centrais ressaltam a paz da cidade, suas prósperas famílias de pescadores e fazendeiros, seus jardins vívidos e sua hospitalidade com as caravanas. Os habitantes do Norte apontam sua enorme comunidade de aventureiros e guias, que demonstram pelo menos alguma familiaridade com a Floresta Alta.

A cidade recebe os viajantes com disposição, especialmente a aventureiros que a utilizam como base de suas explorações nos Charcos Elevados e na Floresta Alta. Por essa razão, esses heróis são convocados para auxiliar quando gárgulas e criaturas piores são descobertas na área soterrada de Athlantar, o Reino do Cervo.

Fonte dos Dragões: Em toda Faerûn, espalha-se a lenda que os grandes dragões possuem um cemitério, um local onde pousam para morrer. A Fonte dos Dragões, o interior oco de um antigo vulcão ao norte das Montanhas do Crepúsculo e ao sul da Batalha dos Ossos, é esse local. Até pouco tempo, seus milhares de esqueletos dracônicos estavam afastados da visão por magias poderosas e guardadas por um dragão sombra (um morto-vivo) chamado Dragão Atroz. O Culto do Dragão descobriu a Fonte, fez alguns acordos com seu guardião, e conseguiu eliminar os encantamentos que o prendia em Faerûn.

Em vez de saquear facilmente os tesouros do cemitério, o Culto encontrou forte resistência de várias facções diferentes. Os grupos interessados incluem dragões que se recusam a pilhar o local de descanso dos grandes anciões, yuan-ti, dragões menores recém-chegados, e inúmeros grupos de aventureiros e sábios que também pretendem saquear o local. Apesar das dificuldades, o Culto está erguendo secretamente uma fortaleza obscura e poderosa para vigiar a região e planeja realizar grandes feitiçarias e rituais no cemitério.

História da Região

A extensa história das Terras Centrais do Ocidente revela-se em tumbas dispersas, estátuas quebradas e ruínas despedaçadas de dezenas

de reinos poderosos. É possível determinar, em locais como os Campos dos Mortos e a Batalha dos Ossos, que nenhum desses reinos se dissolveu pacificamente.

As grandes guerras foram raras nessa região durante os últimos séculos, exceto pela batalha entre as divindades Bhaal e Cyric na Ponte Boareskyr, durante o Tempo das Perturbações. Cyric matou Bhaal e roubou seus poderes, assumindo o domínio do assassinato.

Nos séculos anteriores a ascensão de Águas Profundas, o maior reino das Terras Centrais do Ocidente era Illefarn, um reino élfico que rivalizava Myth Drannor. Phalorm (o Reino das Três Coroas, ou Reino Arruinado) e o Reino do Homem governaram por um tempo após o declínio de Illefarn, mas desde então nenhum governo único controlou toda a região. A cultura comercial de Águas Profundas, Amn e os membros dispersos da Aliança dos Lordes sustentam a civilização mais duradoura que surgiu nas Terras Centrais do Ocidente desde a queda de Illefarn.

Os interesses das cidades mercantis são auxiliados ou atrapalhados pelas forças Zhentarim que atuam no protegido Forte Negro nas Colinas Distantes. Com exceção do clima, é provável que as alterações políticas do Forte Negro sejam a maior variável no destino dos habitantes das Terras Centrais do Ocidente.

Intrigas e Rumores

As Terras Centrais do Ocidente são receptivas a aventureiros de bom coração. Há montanhas inexploradas, matas selvagens e florestas assombradas que ameaçam as pequenas aldeias e povoados locais, e os aventureiros sempre foram a primeira linha de defesa contra os grupos poderosos — o Culto do Dragão, os Ladrões das Sombras e os Zhentarim — que desejavam expandir sua influência.

"Eu Gostaria de Ter Minhas Coisas de Volta": Os heróis podem se surpreender com a aproximação direta de Ashemi, a amante de Sememmon, o antigo regente do Forte Negro. O vilão deixou alguns pertences na fortaleza Zhentarim quando fugiu e deseja-os de volta. Esses itens são bem escondidos, mas sempre existe a chance de serem revelados acidentalmente enquanto o local estiver sendo controlado por outras pessoas.

Sememmon não quer retornar ao Forte Negro. Por outro lado, ele deseja que os heróis invadam o local e recuperem seus pertences. Ele revelará informações secretas para diminuir os riscos de uma apreensão Zhentarim. Ele deseja pagar generosamente por essa missão (parte como adiantamento) e alerta que os objetos lhe pertencem e não devem cair nas mãos dos agentes de Fzoul. Se os PJs desejarem encontrar o próprio Sememmon e ignorar sua amante, isso poderá ser arranjado.

O mago sequer cogitou a possibilidade dos PJs não aceitarem sua recompensa. Na verdade, ele deixou um quarto do imenso pagamento (qualquer soma em PO necessária para prender a atenção dos jogadores) como um presente, de modo a confirmar que deseja trabalhar com os aventureiros no futuro. O novo estratagema de Sememmon, a longo prazo, é tornar-se indispensável às forças do bem, suas antigas opositoras. Os objetos que ele deseja recuperar variam entre documentos de espiões Zhentarim, grimórios com magias únicas e itens mágicos poderosos.



Sememmon

Sememmon

Humano, Mag17: ND 17; humanóide Médio (humano); ND 17d4+3; 49 PV; Inic +2; Desl. 9 m.; CA 20 (toque 12, surpresa 18); Corpo a corpo: *bordão +1* +8/+3 (dano: 1d6) ou *adaga venenosa* +8/+3 (dano: 1d4 mais *envenenamento* 1/dia); ou à distância: toque +10/+5 (magia); QE Carisma aprimorado, Sabedoria aprimorada; Tend. LM; TR Fort +7, Ref +7, Von +14; For 9, Des 15, Con 10, Int 20, Sab 18, Car 18. Altura 1,70 m.

Perícias e Talentos: Alquimia +10, Blefar +9, Cavalgar +5, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +8, Conhecimento (história da magia e conjuradores arcanos) +13, Conhecimento (religião) +11, Cura +6, Diplomacia +13, Esconder-se +17, Espionar +13, Identificar Magia +20, Intimidar +8, Observar +9, Obter Informação +6, Ouvir +6, Procurar +8, Profissão (herborista) +9, Sentir Motivação +12; Acelerar Magia, Criar Item Maravilhoso, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (encantamento), Foco em Magia (evocação), Grade Fortitude, Liderança (21), Magias em Combate, Potencializar Magia, Vitalidade.

Qualidades Especiais: Sabedoria e Carisma aprimorados: Sememmon elevou sua Sabedoria e Carisma usando pergaminhos de *desejo*.

Magias de Mago por Dia: 4/6/5/5/5/5/4/3/2/1. CD base = 15 + nível da magia, 17 + nível da magia para encantamento e evocação. Como antigo aprendiz de Manshoon e Lorde do Forte Negro, Sememmon teve acesso a uma enorme quantidade de conhecimento arcano e diversas magias, inclusive vários efeitos incomuns e raros. Assuma que ele conhece todas as magias do 1º ao 5º nível, e metade das magias do 6º ao 9º nível, incluindo todas as magias de encantamento. Além disso, o Mestre pode atribuir magias livremente a Sememmon, representando seu acesso a tomos raros e seu próprio brilhantismo na criação de magias.

Pertences: Bordão +1, adaga venenosa, braçadeiras da armadura +8, broche do escudo, elmo do teletransporte, manto da gárgula (o usuário pode se metamorfosear numa gárgula durante 1 hora, 1/dia), *pedra iônica lilás esverdeada* (com 24 níveis de magia restantes), *periapto de resistência contra veneno, anel da regeneração, robe da camuflagem, varinha de relâmpago* (10º).

Como eficiente capitão de Manshoon durante anos, Sememmon já atuou como Lorde do Forte Negro. Ele ascendeu até esse cargo sendo impecavelmente polido, competente e obediente às ordens de Manshoon, Fzoul Chembryl e diversos beholder Zhentarim. Sob essa educação silenciosa, ele é perspicaz e calculista, capaz de guardar rancores por décadas (mas nunca ser dominado por eles). Ele está sempre pronto para escapar de qualquer situação perigosa e não hesita em fazê-lo.

Sememmon é um mago capaz, o antigo aprendiz de Manshoon e um sobrevivente, pronto para eliminar impiedosamente seus rivais e evitar acusações. Ele frustrou inúmeras tentativas de Fzoul para assumir o controle dos Zhentarim e adquiriu a inimizade eterna do sacerdote como recompensa — mas também protegeu e salvaguardou as forças Zhentarim dos excessos mais insanos de Manshoon e Fzoul, cautelosamente "recolhendo os pedaços" em diversas ocasiões. No processo, ele tornou-se um mestre da diplomacia e da previsão, um ótimo comandante de tropas e um estrategista brilhante, com muitos planos reservas (e itens mágicos) preparados.

Sememmon é moderado, observador, paciente e de inteligência aguçada. Implacável e controlado, ele não é megalomaníaco ou amante

da tirania e detesta a violência e crueldade desnecessárias, considerando-as um desperdício. Ele está envolvido com sua parceira, amante e consorte Ashemmi (elfa da lua, LM, Mag11). Durante anos, ele manteve-se fiel à Rede Negra — de fato, na opinião de Zhentarim observadores, ele *foi* a Rede Negra, mantendo seu funcionamento enquanto seus superiores deliravam, seguiam planos insanos e lutavam entre si. O aumento radical do poder de Fzoul sinalizou o fim da tolerância do sacerdote a qualquer adversário — Sememmon e Ashemmi fugiram do Forte Negro antes que Fzoul pudesse encontrá-los.

Sememmon é um homem de cabelos negros, de bela aparência, meia idade e excelente saúde, que traja mantos conservadores de qualidade. Ele usa disfarces mágicos quando viaja. Ele parece calmo mesmo no calor da batalha ou diante de ameaças incontroláveis.

Além de Faerûn

Mesmo o estudioso mais sábio do Forte da Vela conhece apenas uma parcela limitada dos locais além dos reinos de Faerûn. Embora heróis, exploradores, diplomatas e mercadores tenham viajado além do continente, é absolutamente raro que o mesmo indivíduo tenha visitado diversas regiões longínquas da área descrita anteriormente.

Kara-Tur

A Terra da Horda se estende por centenas de quilômetros, a leste das terras de Rashemen e Narfell. Porém, além do oriente, além do alvorecer, fica uma terra lendária, vasta e maravilhosa, conhecida como Kara-Tur. Montanhas tão altas quanto o céu, selvas impenetráveis e savanas vazias conquistadas pelas ferozes tribos tuiganas separam as terras orientais de Faerûn e os incríveis impérios de Kara-Tur.

Kara-Tur é famosa por suas sedas, especiarias e ouro; ela é uma terra belíssima, governada por senhores de guerra arrogantes e cruéis. Os viajantes descrevem com assombro o Império Shou, um reino com milhares de quilômetros de extensão, protegido por uma imensa muralha. Dizem que em Shou Lung os tetos dos templos são feitos de ouro e o Imperador governa uma corte de milhares de reis e um milhão de espadas.

Dessas terras fantásticas, parte uma única rota comercial para o ocidente. O Caminho Dourado atravessa a grande extensão das Terras da Horda, cruza Rashemen e Thesk, e finalmente termina no Mar Interior, no porto de Telflamm. Aqui, a sede de Shou e as especiarias exóticas das ilhas Wa chegam em Faerûn depois de uma viagem de milhares de quilômetros e muitos meses de duração. O Caminho Dourado permanece aberto apenas com o consentimento dos tuiganos, que muitas vezes exigem tributos abusivos por essa permissão ou destroem completamente a estrada.

Maztica

Dez anos atrás, mercenários corajosos a serviço de Amn enfrentaram o Mar sem Rastros, velejando para o ocidente por semanas até finalmente alcançar uma terra inexplorada, além do pôr-do-sol — Maztica. Lutando contra os estranhos guerreiros da terra, eles estabeleceram uma base no continente distante. Diversas companhias mercantes poderosas enfrentam-se atualmente para explorar a riqueza desse novo mundo. O resultado é o comércio, as descobertas e os combates infindáveis contras os mazticanos hostis e os competidores de Faerûn.

Sabe-se menos de Maztica do que Kara-Tur. Ela é uma região de barreiras naturais instransponíveis e centenas de culturas remotas e isoladas, a maioria hostil entre si. A cada ano, mais ouro, gemas e novos produtos valiosos, como baunilha e café, são trazidos para Faerûn em caravelas de Amn, um comércio de via única que promete enriquecer essa nação além do possível.

Zakhara

Zakhara, o subcontinente vizinho de Faerûn mais conhecido e freqüentemente visitado, fica além do Grande Mar, a sudeste. Barcos zakharianos são comuns nos portos de Halruaa, Nimbral, Dambrath e Luiren, e os mercadores marítimos dessas terras falam de uma terra desértica, de maravilhas ocultas e cultura sutil, que fica apenas algumas centenas de quilômetros além do oceano do litoral de Faerûn.

O litoral de Zakhara é assolado por corsários numerosos e ferozes. Eles exigem tributos pesados e bloqueiam totalmente a viagem marítima para essa região exótica do sul. Mesmo quando o caminho está aberto, os viajantes de Faerûn nem sempre são bem-vindos nas misteriosas cidades de Zakhara.

Ela é uma terra de grandes desertos, oásis exuberantes e deuses poderosos que se intrometem nos assuntos da humanidade. Eles são unidos por uma profunda crença que inspira piedade, zelo e honra; mesmo assim, as lendas falam de cidades assombradas por demônios e feiticeiras hereges que empregam magias estranhas.

O Mar da Noite

A última e mais fantástica região além de Faerûn é tão próxima que todo habitante de Faerûn já a vislumbrou ao longe. Acima do firmamento jaz um reino de extensão imensurável chamado Mar da Noite, onde rios de estrelas e mundos estranhos e maravilhosos brilham como fogo prateado na escuridão.

As histórias falam de magos que desejavam subir além do céu e explorar suas águas escuras, de príncipes reinando em castelos de luz argêntea e navios élficos de cristal que se elevam reluzentes além dos mares ocidentais, até oceanos mais vastos e maravilhosos, quando o crepúsculo cobre a superfície de Toril. Em uma terra onde os magos fazem castelos flutuarem e os clérigos realizam milagres divinos, as ilhas e os reinos lendários da noite estelar abrigam os delírios mais selvagens, fantásticos e estranhos.

Selûne

A lua mais conhecida de Toril é Selûne. Através de cuidadosa observação e adivinhações persistentes, os sábios determinaram que ela circula Toril a 32 mil quilômetros de altura. Embora Selûne no firmamento seja encoberta pela palma de uma mão humana, na verdade ela é um mundo em si, com mais de 3 mil quilômetros de extensão.

Selûne é brilhante o suficiente para projetar uma luz pálida em sua fase cheia. Ela é acompanhada pelas Lágrimas de Selûne, um grupo de pequenos corpos luminosos menores que se espalham na abóbada celeste, descrevendo um grande arco na trajetória da lua. Os contos de ninar falam de piratas em navios voadores, que surgem das lágrimas para atacar e saquear, mas ninguém leva a sério essas histórias.

Eclipses

A órbita de Selûne ao redor de Toril segue quase a mesma trajetória que o planeta em torno de seu sol, portanto os eclipses solares e lunares são comuns. Os eclipses solares nunca são anulares (as bordas do sol não podem ser vistas durante sua totalidade) e quase nunca parciais, porque a sombra de Selûne em Toril é bem grande e vice-versa. Dessa forma, os eclipses são espetaculares, mas dificilmente rotineiros. Os habitantes de algumas regiões específicas nem sempre vislumbram esses eclipses, pois a alvorada e o crepúsculo variam conforme o calendário. Os eclipses solares podem despertar momentaneamente as criaturas noturnas, mas eles voltam a dormir quando a luz solar retorna.



Um panorama erudito de Abeir-Toril

Fases de Selûne

A fase cheia de Selûne começa exatamente à meia-noite de primeiro de Martelo, 1372 CV, e a cada trinta dias, dez horas e trinta minutos subseqüentes. O período entre duas luas cheias, tecnicamente falando, é de um mês senoidal, o tempo entre uma conjunção Sol-Toril-Selûne e outra. Selûne realiza exatamente 48 revoluções senoidais a cada quatro anos do calendário de Harptos. Assim sendo, será lua cheia exatamente à meia-noite do primeiro dia de cada ano bissexto, e a fase lunar será idêntica ao mesmo dia do calendário quatro anos no passado ou no futuro.

Um dos feriados de Faerûn, a Festa da Lua, é realizado obrigatoriamente num dia ou véspera de lua cheia. Como o período senoidal de Selûne acompanha de perto a duração de um mês, a lua cheia coincide com o primeiro dia de cada mês, ou durante os Festivais, com diferenças esporádicas de um dia a mais ou a menos. Os dias anuais do festival servem para corrigir a discrepância entre os meses do calendário Harptos e senoidal; o Encontro dos Escudos fornece a correção necessária a cada quatro anos, evitando que o início da lua cheia se altere mensalmente.

Lágrimas de Selûne

As lágrimas de Selûne são um conjunto de milhares de corpos celestes minúsculos, mas brilhantes (asteróides), que orbitam Toril no rastro de Selûne. As lágrimas atuam como qualquer corpo desse tipo, aprisionados num ponto troiano: isso significa que eles não permanecem em ordem, mas orbitam um centro gravitacional comum em forma de redemoinho. Vistas do espaço, as lágrimas parecem um grande disco com centenas de bólidos distintos, nenhum com tamanho considerável. Elas são pontos de luz tão brilhantes quanto estrelas, mas pequenas demais para que os observadores determinem seus tamanhos reais.

As órbitas individuais das lágrimas não são exatamente co-planares com a órbita de Toril e Selûne, mas são próximas. Como resultado, sua aparência no céu noturno lembra um eclipse achatado de "estrelas" brilhantes, atraídas por Selûne a 60º de inclinação no firmamento e seguindo sua trajetória. Em geral, um humano é capaz de ocultar a face de Selûne com o punho fechado e o braço estendido; no entanto, as lágrimas preenchem uma região com quase três palmos de extensão e o braço flexionado quase cinco centímetros. A posição relativa de cada asteróide varia a cada noite e repete-se conforme elas terminam suas órbitas padrão.

As lágrimas não brilham o suficiente para serem observadas durante o dia, mas Selûne com freqüência brilha. Embora elas sejam luminosas mesmo durante a lua nova, nem todas são visíveis constantemente no céu noturno, pois também possuem alvoradas e crepúsculos definid que nem sempre coincidem com o anoitecer em Toril. A primeira lág ma nasce ou se põe quase quatro horas depois de Selûne. Por causa des atraso, o conjunto inteiro dos asteróides (desde o primeiro até o últim gasta cerca de três horas para completar sua órbita. O efeito combina das lágrimas não é suficiente para projetar sombras durante a noite.

Assim como Selûne, alguns sábios acreditam que as lágrimas s habitadas, mas pouquíssimos estudiosos e camponeses emitem palpit razoáveis acerca de seus supostos habitantes. Uma quantidade menor criaturas já visitou as lágrimas e retornou.

os Arautos da Aurora

Durante séculos, os astrólogos vêm observando o surgimento de u ou duas estrelas particularmente brilhantes perto da aurora e lo depois do crepúsculo. Anadia e Coliar muitas vezes são chamadas Arautos da Aurora, mas também são denominadas de Arautos Crepúsculo. Esses astros também são mundos, como Toril, mas est mais próximos do sol e nunca são observados muito afastados dele firmamento. Coliar é o maior e mais brilhante entre ambos e o m fácil de encontrar na abóbada celeste noturna.

Os instrumentos de visão mágica e adivinhações profundas revela Anadia como um mundo pequeno, de cor âmbar e vegetação densa n pólos. Coliar é uma orbe listrada em branco e cinza e supostame abriga incontáveis oceanos abaixo do céu repleto de nuvens.

os Cinco Andarilhos

Bem no fundo do Mar da Noite vagam os Cinco Andarilhos, estre inconstantes que não seguem um caminho celeste anual, como demais estrelas. Esses Andarilhos são muito diferentes dos outros ast que entrecruzam; elas costumam ser maiores, mais brilhantes e ap sentam cores e aspectos maravilhosos quando examinadas com atenç

Karpri, o mais próximo, é uma esfera safira com grandes capas br cas nos pólos. Os sábios dizem que ele fica a milhões de quilômetros Toril, se isso for possível. Chandos, o seguinte, é uma mancha verd marrom cujas características se alteram inadvertidamente após algun noites de observação. Glyth é cinzento e rodeado por um anel espeta lar e três corpos menores, visíveis apenas com auxílio mágico. Garde uma faísca verde raramente avistada. O último, H'Catha, parece mundo enorme, muito afastado que emite um brilho de diamante.

Divindades

As divindades de Toril têm um interesse ativo no mundo, canalizando seus poderes através dos clérigos, druidas, rangers, paladinos e outros adoradores, e muitas vezes intervindo diretamente nos assuntos dos mortais. Ao mesmo tempo, eles tramam, lutam e se aliam entre si, a mortais poderosos e a seres extraplanares, como regentes elementais e demônios. Nesse aspecto, eles lembram seus fiéis, pois de várias maneiras as divindades são moldadas e definidas por seus veneradores, por suas áreas de interesse e sua natureza — várias divindades são, de fato, mortais que adquiriram (ou usurparam) a centelha divina. Como seu poder é reduzido quando seu culto diminui ou é negligenciado, as divindades encarregam seus clérigos e outras criaturas que portam suas magias divinas de espalhar sua glória e doutrina, recrutando novos seguidores e mantendo a religião viva e ativa. Em troca desse trabalho, e para facilitá-lo, as divindades concedem os poderes e magias divinas aos seus servos.

culto

Um armeiro pode escolher Gond como sua divindade patrona, mas também louvar a Tempus, o Lorde das Batalhas, antes de forjar uma espada de qualidade. Durante um trabalho difícil ou quando desejar que a lâmina traga sorte ao seu portador, o mesmo armeiro rogaria a Tymora. Uma arma forjada para guardiões envolveria orações e oferendas para Helm, mas uma lâmina da justiça (o machado de um executor, por exemplo) seria dedicada a Tyr.

A maioria das pessoas de Toril venera diariamente mais de um deus, mesmo aquelas que dedicam suas vidas a uma única divindade patrona. Alguns habitantes de Faerûn acreditam que as divindades são semelhantes aos mortais de poder impressionante e, dessa forma, estão sujeitas as mesmas falhas, sentimentos, precipitações, enganos e emoções das criaturas terrenas. Outros consideram que elas estão além das fraquezas e da compreensão dos mortais. Apoiando esses extremos, acumulam-se as doutrinas acerca do envolvimento das divindades nos assuntos cotidianos dos mortais, em momentos cruciais, conforme seus caprichos ou para atingir objetivos misteriosos ou declarados — ou, em contrapartida, do distanciamento dessas entidades, sua influência sutil, disfarçada ou enviada através de visões oníricas ou augúrios enigmáticos. Esses pontos de vista bastante variados criam práticas eclesiásticas igualmente distintas.

Dessa forma, muitas pessoas realizam preces e oferendas para suas divindades prediletas e ofertas de conciliação aos deuses de tendência e interesses diametralmente opostos, na esperança de proteger-se da vingança sagrada e dos caprichos divinos. A oferenda mais simples consiste de algumas moedas entregues na caixa de coleta do templo ou um presente relacionado ao deus (sangue para Tempus e Malar ou objetos sagrados e específicos a cada divindade, por exemplo), seguido de uma prece silenciosa. A alternativa formal abrange o pagamento de uma taxa préestabelecida pelo santuário, entregue ao sacerdote da divindade pertinente, que irá abençoar o indivíduo com uma oração breve — realizada em qualquer momento posterior adequado — ou executar uma rotina eclesiástica de benção e santificação.

Divindades patronas

As divindades de Faerûn estão profundamente relacionadas ao funcionamento da ecologia mística do planeta e à vida dos mortais. Os personagens de Toril quase sempre têm uma divindade patrona. Todos têm consciência do destino das pessoas que morrem sem um deus patrono, responsável pelo envio de um servo para recolhê-los no Plano de Fuga — elas passarão a eternidade definhando na Muralha dos Hereges ou desaparecerão nos infernos dos diabos e nos abismos dos demônios.

Para obter mais informações sobre as divindades patronas, consulte a seção Religião do Capítulo 1: Personagens.

pecados e penitências

Alguns membros do clero acreditam que suas divindades vigiam cada ação, pensamento e conseqüência dos feitos de seus adoradores. No entanto, a maioria dos sacerdotes supõe que elas julgam os mortais em função de suas proezas e atos com intenções claras, ignorando as conseqüências finais.

Um clérigo ou druida que cometa uma ofensa menor contra sua divindade ou ignore parte de seu dogma estará em pecado. Ele deve realizar alguma penitência relacionada à gravidade do pecado se deseja continuar bem-quisto diante da sua igreja, os outros clérigos ou druidas e sua divindade. Os paladinos, rangers e outros conjuradores divinos também precisam agir da mesma forma (mas com intensidade menor).

Uma penitência comum para infrações menores inclui uma hora de orações, uma pequena doação em dinheiro para o templo (entre 1 e 20 PO), executar tarefas menores no templo (varia conforme a religião), etc.

Entre as infrações moderadas, as penitências abrangem orações de um a dez dias, uma doação mediana para o templo (entre 100 e 500 PO) ou cumprimento de uma missão limitada para a igreja (uma aventura curta).

Entre as penitências para infrações graves, destacamos um mês inteiro de orações (ou mais), uma enorme doação (1000 PO ou mais), uma missão difícil ou, provavelmente, a magia *penitência* (que também exige uma missão).

O desrespeito contínuo aos dogmas da igreja pode resultar na perda das características de classe do personagem (mas nunca seus talentos em armas e armaduras de classe) até que ele realize uma penitência adequada.

Como Mudar de Divindade

É possível que um clérigo, druida, paladino ou ranger (ou qualquer outro conjurador divino) abandone sua divindade escolhida e ingresse na religião de outra; ao fazê-lo, ele perderá todas as características de classe da divindade antiga. Para progredir como um conjurador divino da nova religião, o personagem deve cumprir uma missão na sua nova igreja (em geral, recuperar um item perdido de alguma importância para o templo), e então submeter-se a magia *penitência* de um clérigo do novo deus. Assim que essas duas condições forem atendidas, o personagem torna-se um conjurador da nova crença; caso seja um clérigo, ele seleciona dois domínios entre os disponíveis para sua divindade. Depois, ele recupera todas as características de classe perdidas quando abandonou sua antiga religião (desde que continuem válidas — a habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos pode inverter-se, por exemplo).

Panteões

Um panteão é um grupo de divindades organizadas dentro de linhas geográficas ou raciais. Algumas vezes, os integrantes de um panteão estão vinculados entre si por laços familiares. A maioria do continente está sob controle do panteão de Faerûn, um grupo de deuses nativos e imigrantes, praticamente sem relação entre si. A exceção engloba os países de Mulhorand, Unther, Semphar e Murghôm, que são controlados pelo panteão Mulhorandi, composto principalmente por um grupo familiar. As raças mais importantes (anões, elfos, orcs, entre outros) têm seus panteões específicos. Além de Faerûn, o panteão de Kara-Tur guia o povo daquela nação, e assim por diante. Os clérigos de uma divindade estrangeira podem viajar para regiões controladas por outro panteão e receber suas magias normalmente, mas é provável que sejam expulsos ou atacados pelos representantes dos deuses locais se tentarem converter os nativos para sua fé, estabelecer um templo ou começarem uma guerra santa. Os clérigos das divindades inumanas são imunes a essa perseguição, enquanto evitarem qualquer atividade extensiva em terras alheias à sua raça; na verdade, eles concentram seus esforços de construção e recrutamento nos locais controlados pela sua espécie ou em áreas fronteiriças ainda não reclamadas por outras civilizações.

Descrição das Divindades

A descrição de cada divindade segue o mesmo formato, apresentado a seguir.

Nome da Divindade (Nível de poder)

Inicialmente, a descrição apresenta o nome mais comum da divindade, seguido pelo seu nível de poder. Em ordem descendente, os níveis de poder são: divindade maior, intermediária, menor e semideus. Essas posições não afetam as habilidades dos clérigos, o poder das magias conjuradas por eles ou a maioria dos eventos no mundo mortal. Elas representam somente o nível de poder relativo entre as divindades. Ao lado desse nível, está relacionado o sexo mais comum atribuído à divindade (deus ou deusa). Embora elas possam se manifestar em ambos os sexos e quase todas as formas, a maioria escolhe apenas uma.

Títulos Comuns

Depois do nível de poder e sexo, estão relacionados alguns títulos comuns da divindade, recitados por seus adoradores. Entre seus seguidores, esses nomes e títulos são sinônimos. Essa lista não é necessariamente completa.

Símbolo

O símbolo de uma divindade é a imagem mais utilizada pelos adoradores para representá-la. Ele é idêntico ao símbolo sagrado usado pelos clérigos desse deus e será mais ornamentado ou simples conforme os recursos do sacerdote ou as exigências da religião. Em alguns casos, existem limites para a decoração de um símbolo sagrado. Por exemplo, os clérigos de Silvanus carregam uma folha verde de carvalho para representar sua fé, que não pode ser decorada, mas talvez guardada numa caixa de madeira talhada ou laqueada.

Tendência

A tendência da divindade representa o comportamento mais comum demonstrado por ela. Assim como é possível um deus maligno agir de forma bondosa em prol da sua causa, as divindades boas muitas vezes são cruéis para resguardar algo importante, portanto a tendência é apenas uma sugestão. No entanto, a tendência dos clérigos ainda está limitada pela tendência da divindade (considerando a regra de "um passo" do *Livro do Jogador*). Poucos deuses permitem que seus sacerdotes assumam tendências muito diferentes da sua. As exceções estão descritas sob cada divindade.

Aspectos

O aspecto de uma divindade representa os tópicos, ideais ou emoções que ela controla, domina, exerce ou retira poder. Não existem duas entidades no mesmo panteão com conceitos idênticos em seus aspectos

Domínios

Os domínios disponíveis aos clérigos da divindade em questão, refletindo sua tendência e aspecto. Um clérigo escolhe dois domínios dessa lista e adquire os poderes concedidos pertinentes, semelhante às divindades apresentadas no *Livro do Jogador*.

Armas Prediletas

Com freqüência, a arma predileta representa uma arma real, supostamente empunhada pela divindade. Entretanto, algumas vezes ela é uma manifestação mágica ou um objeto físico associado com o deus, dificilmente considerado uma arma (o nome da arma da divindade, se houver, consta nas Tabelas 5-1 a 5-8).

Magias como *arma espiritual* assumem a forma da arma predileta (que, exceto quando especificado o contrário, inflige o dano normal indicado na magia, independente da forma assumida) mas usam a margem de ameaça e o multiplicador de sucesso decisivo da arma convencional, relacionada entre parênteses na descrição da divindade (ou na tabela pertinente). Muitas vezes, a arma predileta de um deus é um artefato especial próprio (como a Varinha das Quatro Luas) ou uma força da natureza (como um redemoinho); nesse caso, o armamento relacionado entre parênteses será a arma predileta convencional dos sacerdotes dessa religião, empunhado pela maioria dos clérigos com orgulho, embora não sejam obrigados a fazê-lo.

Tabela 5-1: Os Panteões de Faerûn

Nome (Poder)	Tend.	Domínios	Arma Predileta
Akadi (Ma)	N	Ar, Ilusão, Viagem, Enganação	Um redemoinho (mangual pesado)
Auril (Me)	NM	Ar, Mal, Tempestade, Água	"Carícia da Donzela do Gelo" [machado de gelo] (machado de guerra)
Azuth (Me)	LN	Ilusão, Magia, Conhecimento, Ordem, Feitiço	"O Velho Cajado" (Bordão)
Bane (Ma)	LM	Destruição, Mal, Ódio, Ordem, Tirania	A Mão Negra de Bane [uma manopla negra] (maça estrela)
Beshaba (I)	CM	Caos, Mal, Destino, Sorte, Enganação	"Má Sorte" [açoite com espinhos] (açoite)
Chauntea (Ma)	NB	Animal, Terra, Bem, Planta, Proteção, Renovação	Uma Rajada de Grãos (foice longa)
Cyric (Ma)	CM	Caos, Destruição, Mal, Ilusão, Enganação	"Lâmina Cortante" (espada longa)
Deneir (Me)	NB	Bem, Conhecimento, Proteção, Runas	Um Símbolo Rodopiante (adaga)
Eldath (Me)	NB	Família, Bem, Planta, Proteção, Água	Rede (rede ou rede que cause dano por contusão)
Finder Aguilhão da Wyvern (S)	CN	Caos, Encantamento, Renovação, Escamosos	"Espada das Canções" (espada longa)
Garagos (S)	CN	Caos, Destruição, Força, Guerra	"O Tentáculo" [um cata-vento com cinco extremidades finas e negras, terminadas em espadas] (espada longa)
Gargauth (S)	LM	Encantamento, Mal, Ordem, Enganação	"Corruptor" (adaga normal ou de arremesso)
Gond (I)*	N	Ofícios, Terra, Fogo, Conhecimento, Metal, Planejamento	"Mestre Artífice" (martelo de combate)
Grumbar (Ma)	N	Caverna, Terra, Metal, Tempo	Um punho de pedra (martelo de combate)
Gwaeron Windstrom (S)	NB	Animal, Bem, Conhecimento, Planta, Viagem	"Coração de fogo" (espada larga)
Helm (I)	LN	Ordem, Planejamento Proteção, Força	"Sempre Alerta" (espada bastarda)
Hoar (S)	LN	Destino, Ordem, Retribuição, Viagem	"Picada de Retribuição" [azagaia do trovão] (azagaia)
Ilmater (I)	LB	Bem, Cura, Ordem, Força, Sofrimento	Uma mão aberta (combate desarmado)
Istishia (Ma)	N	Destruição, Oceano, Tempestade, Viagem, Água	Uma onde (martelo de combate)
Jergal (S)	LN	Morte, Destino, Ordem, Runas, Sofrimento	Uma luva branca (foice longa)
Kelemvor (Ma)	LN	Morte, Destino, Ordem, Proteção, Viagem	"Toque Fatal" (espada bastarda)
Kossuth (Ma)*	N (LN)	Destruição, Fogo, Renovação, Sofrimento	Tentáculo da chama (corrente com cravos)
Lathander (Ma)	NB	Bem, Nobreza, Proteção, Renovação, Força, Sol	"Oradora da Aurora" (maça leve ou pesada)
Lliira (Me)	CB	Caos, Encantamento, Família, Bem, Viagem	"Faísca" (shuriken)
Loviatar (Me)	LM	Mal, Ordem, Retribuição, Força, Sofrimento	"Arauto da Dor" (Açoite)
Lurue (S)	CB	Animal, Caos, Bem, Cura	Um chifre de unicórnio (lança curta)
Malar (Me)	CM	Animal, Caos, Mal, Lua, Força	Uma garra de fera (bracelete com garras)
Mask (Me)	NM	Escuridão, Mal, Sorte, Enganação	"Sussurro Furtivo" (espada longa)
Mielikki (I)	NB	Animal, Bem, Planta, Viagem	"A Espada Chifre" (cimitarra)
Milil (Me)	NB	Encantamento, Bem, Conhecimento, Nobreza	"Língua afiada" (sabre)
Mystra (Ma)*	NB (LN)	Bem, Ilusão, Conhecimento, Magia, Runas, Feitiço	Sete estrelas giratórias (shuriken)
Nobanion (S)	LB	Animal, Bem, Ordem, Nobreza	Uma cabeça de leão (picareta pesada)
Oghma (Ma)*	N	Encantamento, Conhecimento, Sorte, Viagem, Enganação	"Golpe Mortal" (espada longa)
Cavaleiro Vermelho (S)	LN	Ordem, Nobreza, Planejamento, Guerra	"Xeque-mate" (espada longa)
Savras (S)	LN	Destino, Conhecimento, Ordem, Magia, Feitiço	O Olho de Savras (adaga)
Selûne (I)	CB	Caos, Bem, Lua, Proteção, Viagem	"A Varinha das Quatro Luas" (maça pesada)
Shar (Ma)	NM	Caverna, Escuridão, Mal, Conhecimento	"O Disco da Noite" (chakram)
Sharess (S)	CB	Caos, Encantamento, Bem, Viagem, Enganação	A presa de um grande felino (bracelete com garras)
Shaundakul (Me)	CN	Ar, Caos, Portal, Proteção, Comércio, Viagem	"Espada de Sombras" (espada larga)
Shiallia (S)	NB	Animal, Bem, Planta, Renovação	"Amigo da Floresta" (bordão)
Siamorphe (S)	LN	Conhecimento, Ordem, Nobreza, Planejamento	"Poder da Nobreza" [cetro] (maça leve)
Silvanus (Ma)	N	Animal, Planta, Proteção, Renovação, Água	"A Grande Marreta de Silvanus" (malho)
Sune (Ma)	CB	Caos, Encantamento, Bem, Proteção	Um cinto de seda (chicote)
Talona (Me)	CM	Caos, Destruição, Mal, Sofrimento	Uma mão repulsiva (combate desarmado)
Talos (Ma)	CM	Caos, Destruição, Mal, Fogo, Tempestade	Um relâmpago (lança, longa, curta ou meia-lança)
Tempus (Ma)	CN	Caos, Proteção, Força, Guerra	"Poder da Batalha" (machado de guerra)
Tiamat (Me)	LM	Mal, Ordem, Escamosos, Tirania	Uma cabeça de Dragão (picareta pesada)
Torm (Me)	LB	Bem, Cura, Ordem, Proteção, Força	"Obrigação do Dever" (espada larga)
Tymora (I)	CB	Caos, Bem, Sorte, Proteção, Viagem	Uma moeda rodopiante (shuriken)
Tyr (Ma)	LB	Bem, Conhecimento, Ordem, Retribuição, Guerra	"Juiz" (espada longa)
Ubtao (Ma)	N	Planejamento, Planta, Proteção, Escamosos	Cabeça de tiranosauro (picareta pesada)
Ulutiu (repousando) (S)	LN	Animal, Ordem, Oceano, Proteção, Força	"Arpão do Mar Gelado" (lança longa ou curta)
Umberlee (I)	CM	Caos, Destruição, Mal, Oceano, Tempestade, Água	"Morte Afogadora" [tridente] ou água-viva (tridente)
Uthgar (S)*	CN	Animal, Caos, Retribuição, Força, Guerra	Espírito do totem de fera apropriado (machado de guerra)
Valkur (S)	CB	Ar, Caos, Bem, Oceano, Proteção	"O Cutelo do Capitão" (cutelo)
Velsharoon (S)	NM	Morte, Mal, Magia, Mortos-vivos	"Cajado de Crânio do Necromante" (bordão)
Waukeen (Me)	N	Conhecimento, Proteção, Comércio, Viagem	Chuva de moedas (nunchaku)

* Consulte a descrição da divindade para obter regras especiais sobre a escolha dessa divindade patrona.

Tabela 5-2: O Panteão Mulhorandi

Nome (Poder)	Tend.	Domínios	Arma Predileta
Anhur (Me)	CB	Caos, Bem, Força, Tempestade, Guerra	"Falcão de guerra" (falcione)
Geb (Me)	N	Caverna, Ofícios, Terra, Proteção	"Manto de Pedra" (bordão)
Hathor (Me)	NB	Família, Destino, Bem, Lua	Longos chifres de touro (espada curta)
Hórus-Re (Ma)	LB	Bem, Ordem, Nobreza, Retribuição, Sol	Um ankh (khopesh)
Ísis (I)	NB	Família, Bem, Magia, Tempestade, Água	Um ankh e estrela (adaga de soco)
Nephthys (I)	CB	Caos, Bem, Proteção, Comércio	Um ankh envolto numa bruma dourada (chicote)
Osíris (I)	LB	Morte, Bem, Ordem, Planta, Retribuição	"Recompensa Justa" (mangual leve ou pesado)
Sebek (S)	NM	Animal, Mal, Escamosos, Água	"A Lança Pesarosa" (lança longa, curta ou meia-lança)
Set (I)	LM	Ar, Escuridão, Mal, Ódio, Ordem, Magia, Escamosos	"A Lança da Escuridão" (lança longa, curta ou meia-lança)
Thoth (I)	N	Ofícios, Conhecimento, Magia, Runas, Feitiço	"Guardião do Conhecimento" (Bordão)

Tabela 5-3: O Panteão Drow

Nome (Poder)	Tend.	Domínios	Arma Predileta
Eilistraee (Me)	CB	Caos, Encantamento, Drow, Elfo, Bem, Lua, Portal	"A Espada da Lua" (espada bastarda)
Ghaunadaur (Me)	CM	Caverna, Caos, Drow, Mal, Ódio, Lodo	Um tentáculo amorfo (martelo de combate)
Kiaransalee (S)	CM	Caos, Drow, Mal, Retribuição, Mortos-vivos	"Coração Gélido" (adaga)
Lolth (I)	CM	Caos, Escuridão, Destruição, Drow, Mal, Aranha, Enganação	Uma aranha (adaga)
Selvetarm (S)	CM	Caos, Drow, Mal, Aranha, Guerra	"Maça Envenenada" (maça pesada)
Vhaeraun (Me)	CM	Caos, Drow, Mal, Viagem, Enganação	"Brilho da Escuridão (espada curta)

As descrições entre parênteses das Tabelas 5-1 a 5-8, embora meramente ilustrativas, indicam a arma da divindade quando ela é diferente da arma predileta da religião.

Descrição da Divindade

O primeiro parágrafo da descrição da divindade inclui a pronúncia do seu nome e fornece sua postura, temperamento e natureza. Também estão relacionados seus planos gerais e se ela é adorada por respeito ou aplacada por medo de represálias (ou ambos).

O segundo parágrafo descreve a igreja da divindade. Ele explica se ela é organizada ou informal, hierárquica ou independente, proeminente ou secreta. Os deveres mais comuns dos clérigos também são discutidos aqui. Note que os estabelecimentos voltados às divindades são genericamente chamados de templos, embora eles sejam divididos em três categorias ou tamanhos: santuários (pequenas estruturas), templos (estruturas de tamanho considerável e diversas salas) e catedrais (estruturas imensas com muitos cômodos). Um santuário doméstico ou na beira da estrada é um local pequeno, quase sempre com apenas uma estátua numa alcova ou uma pilha de pedras em uma clareira, dedicada a uma única divindade.

O terceiro parágrafo indica o período do dia em que os clérigos da divindade rezam por suas magias. Quando houver mais de um horário para orações, o sacerdote deve escolher uma delas e usá-la eternamente. A seção também apresenta os feriados conhecidos da religião, que o clérigo deve respeitar se espera manter uma boa relação com a igreja e a divindade. Finalmente, são relacionadas as opções mais comuns para multiclasse. O clérigo não é obrigado a escolher outra classe, não está restrito àquelas indicadas e não será penalizado caso se torne multiclasse ou escolha uma classe inexistente nessa lista (exceto as proibidas por sua crença, como um clérigo de uma divindade pacífica adquirindo um nível de guerreiro). Algumas divindades permitem que seus clérigos continuem a progredir como monges ou paladinos, mesmo depois de adquirir níveis de clérigo (esses personagens poderiam selecionar um nível de paladino, outro de clérigo, e então continuar a escolher níveis de paladino, ignorando a restrição do *Livro do Jogador* nesse sentido).

História/Relacionamento: Essa seção fornece dados importantes da história da divindade, incluindo sua origem e justificativa histórica para as atuais inimizades. Seus relacionamentos indicam os aliados e inimigos entre os panteões, assim como seus superiores (se houver).

Dogma: O último parágrafo explica o dogma da divindade — as doutrinas da religião que todos os clérigos (e conjuradores divinos) precisam seguir. Esse parágrafo é apresentado como um texto sagrado da divindade. Alguns enunciados dogmáticos são apresentados como máximas ("Aprende toda magia nova que descobrires" de Azuth, ou "Não deixes passar um dia sem que tenhas ajudado um ser vivo a florescer" de Chauntea). Se o clérigo for incapaz de executar esses atos devido a circunstâncias além do seu controle (como estar trancado em uma masmorra, fracassar num teste de Identificar Magia, estar envolvido numa longa cerimônia religiosa, etc.), ele não será penalizado. No entanto, caso possa executar a tarefa exigida, mas prefira não fazê-lo (por exemplo, um clérigo de Chauntea que gaste um dia procurando um novo par de botas em vez de ajudar os seres vivos a florescer), ele cometerá um pecado menor.

Azuth (deus menor)

O Altíssimo, Patrono dos Magos, Senhor das Magias

Símbolo: Mão esquerda humana apontando para cima, rodeada por um fogo azul.

Tendência: LN

Aspectos: Magos, mágicos, conjuradores em geral.

Domínios: Ilusão, Magia, Conhecimento, Ordem, Feitiço.

Arma Predileta: "O Velho Cajado" (Bordão)



Azuth (ah-zúfi) é a divindade dos conjuradores arcanos, mas não da magia em si. Ele é a figura paterna e serena dos deuses: direto, mordaz, astuto e partidário do humor sutil. Ele carrega o Velho Cajado, um artefato divino com os poderes acu-

Tabela 5-2: O Panteão Mulhorandi

Nome	Símbolo	Aspectos
Anhur	Falcione com cabeça de falcão e barbante	Guerra, conflito, força física, trovão, chuva
Geb	Montanha	A terra, mineradores, minas, recursos minerais
Hathor	Cabeça de touro chifrudo, usando um disco lunar	Maternidade, música, dança, a lua, destino
Hórus-Re	Cabeça de falcão na coroa do faraó, diante de um círculo solar	O solo, vingança, governo, reis, vida
Ísis	Ankh e estrela em disco lunar	Tempo, rios, agricultura, amor, casamento, magia boa
Nephthys	Ankh acima de um cálice de oferenda	Riqueza, comércio, protetor das crianças e dos mortos
Osíris	Coroa branca de Mulhorand sobre uma bengala e um mangual cruzados	Vegetação, morte, os mortos, justiça colheita
Sebek	Cabeça de crocodilo usando uma touca com chifres e plumas	Perigos dos rios, crocodilos, homens-crocodilos, terras alagadas
Set	Cobra enrolada	O deserto, destruição, seca, noite, podridão, cobras, ódio, traição, magia maléfica, ambição, veneno, assassinato
Thoth	Ankh acima de uma cabeça de íbis	Magia neutra, escribas, conhecimento, invenção, segredos

Tabela 5-3: O Panteão Drow

Nome	Símbolo	Aspectos
Eilistraee	Uma drow dançando defronte a uma lua cheia.	Música, beleza, dança, criação de espadas, caça, luz da lua
Ghaunadaur	Olhos roxos em círculos, púrpuras, violetas ou pretos	Gosmas, lodo, geléias, forasteiros, amarrados, rebeldes
Kiamansalee	Mão de drow mulher usando anéis de prata	Mortos-vivos, vingança
Lolth	Aranha negra com a cabeça de uma drow fêmea pendurada numa teia.	Aranhas, mal, escuridão, caos, assassinos, drow
Selvetarm	Aranha em uma espada e maça cruzadas	Guerreiros Drows
Vhaeraun	Par de lentes negras que formam uma máscara	Roubo, homens drows, atividades maléficas na superfície

mulados de um *cajado do poder*, um *cajado do mago* e a habilidade de refletir ou absorver magias.

Sua igreja prega o uso da magia com propósitos construtivos e tenta adquirir cópias de toda magia existente (muitas vezes recorrendo à espionagem ou roubo temporário), para que a eliminação de um conjurador não signifique a perda de um repertório único de magias. A igreja também patrocina feiras mágicas, tenta coibir o uso de efeitos destrutivos e presenteia grimórios e itens mágicos menores para indivíduos com potencial para se tornarem conjuradores arcanos.

Os clérigos de Azuth rezam por suas magias ao pôr-do-sol. O único dia santo oficial da igreja é a festividade da ascensão de um novo Magistrado; contudo, as refeições em um templo são acompanhadas pela leitura de trabalhos sobre a ética no uso da magia e sua filosofia. Muitos clérigos de Azuth adquirem níveis de feiticeiro e mago.

História/Relacionamento: Azuth foi o primeiro Magistrado, o mais poderoso entre os magos mortais. Seu poder era tão grande que ele derrotou Savras em uma extensa batalha mágica, que durou vários anos, quando finalmente aprisionou a essência do inimigo em um cajado. Depois disso, Azuth ascendeu à divindade com a ajuda de Mystra e tem sido seu servo, amigo e conselheiro desde então. Seus subordinados são as divindades especializadas em magia de Faerûn: Savras, libertado do cajado, e Velsharoon. Ele é aliado de todas as divindades do conhecimento, arte e estudo, e se opõe às divindades da falsidade e destruição inconseqüentes, como Cyric.

Dogma: A razão é a melhor maneira de se aproximar da magia — e esta pode ser examinada e reduzida aos seus aspectos fundamentais através do estudo e da meditação. Mantenha a calma e seja cuidadoso no uso dos seus poderes e magias, para evitar erros que nem mesmo ela conseguirá desfazer. Use a Arte com sabedoria e sempre esteja atento aos momentos inadequados para utilizá-la. Ensine a manipulação arcana e espalhe itens de aprendizado em toda Faerûn, para que seu uso e conhecimento possam alcançar a todos. Siga e propague a doutrina que o poder mágico impõe graves responsabilidades. Aprenda toda magia nova que encontrar e entregue uma cópia para a biblioteca do templo. Não oculte seu conhecimento e encoraje a criatividade na magia, de todas as maneiras e em todas as ocasiões.

Bane (deus maior)

O Lorde Negro, a Mão Negra, o Senhor das Trevas

Símbolo: Raios esverdeados saindo de um punho negro cerrado
Tendência: LM
Aspectos: Conflito, ódio, tirania, medo
Domínios: Mal, Destruição, Ódio, Ordem, Tirania
Arma Predileta: A Mão Negra de Bane [uma manopla negra] (maça estrela)



Bane (*beine*) é o tirano definitivo. Ele é a perfeição da maldade e perversidade e celebra o ódio e o conflito. Um poder considerável que ele raramente demonstra pessoalmente, Bane escolheu planejar nas sombras e destruir seus oponentes à distância. Ele deseja controlar toda Faerûn e dominar ou consumir todas as outras divindades, mas atualmente mostra-se disposto a trabalhar com algumas delas para alcançar seus objetivos.

A igreja de Bane se estabilizou depois das reviravoltas causadas pelo seu recente retorno. Praticamente todos qu veneravam Xvim migraram sua fé para Bane e alguns seguidores d Cyric voltaram para sua antiga divindade. Em sua igreja, a hierarqui eclesiástica resolve as disputas internas através de argumentos frios decisivos, descartando comportamentos imprudentes e incontroláveis. O clérigos e adoradores de Bane tentam assumir cargos de poder em todo os reinos, de forma a entregar o mundo inteiro ao seu deus. Eles traba lham furtiva e pacientemente para minar as forças dos seus inimigos e ao mesmo tempo, elevar a si e aos aliados da igreja, mas não temem mudanças e ações decisivas e violentas para atingir esses objetivos.

Os sacerdotes de Bane rezam por suas magias à meia-noite. Eles nã possuem feriados baseados no calendário e os rituais primários ocorren

Tabela 5-4: Panteão Anão

Nome (Poder)	Tend.	Domínios	Arma Predileta
Abbathor (I)	NM	Anão, Mal, Sorte, Comércio, Enganação	"Coração da Avareza" [adaga com lâmina de diamante] (adaga)
Berronar Prata Genuína (I)	LB	Anão, Família, Bem, Cura, Ordem, Proteção	"Ira dos Justos" (maça pesada)
Clangeddin Barba Prateada (I)	LB	Anão, Bem, Ordem, Força, Guerra	"Ruína dos Gigantes" (machado de guerra)
Duerra das Profundezas (duergar) (S)	LM	Anão, Mal, Ordem, Mentalidade, Guerra	"Estilhaçador de Mentes" (machado de guerra)
Dugmaren Manto Brilhante (Me)	CB	Caos, Ofícios, Anão, Bem, Conhecimento, Runas	"Prego Afiado" (espada curta)
Dumathoin (I)	N	Caverna, Ofícios, Anão, Terra, Conhecimento, Metal, Proteção	"Martelo de Magma" [alvião] (malho)
Gorm Gulthyn (Me)	LB	Anão, Bem, Ordem, Proteção, Guerra	"Machado de Guarda" (machado de guerra)
Haela Machado Brilhante (S)	CB	Caos, Anão, Bem, Sorte, Guerra	"Labareda de Fogo" (espada larga)
Laduguer (duergar) (I)	LM	Ofícios, Anão, Mal, Ordem, Magia, Metal, Proteção	"Martelo Raivoso".(martelo de combate)
Marthammor Duin (Me)	NB	Anão, Bem, Proteção, Viagem	"Martelo Brilhante" (maça pesada)
Moradin (Ma)	LB	Ofícios, Anão, Terra, Bem, Ordem, Proteção	"Martelo das Almas" (martelo de combate)
Sharindlar (I)	CB	Caos, Encantamento, Anão, Bem, Cura, Lua	"Picada" (chicote)
Thard Harr (Me)	CB	Animal, Caos, Anão, Bem, Planta	Manopla com garras (braçadeira com garras)
Vergadain (I)	N	Anão, Sorte, Comércio, Enganação	"Acha D'Ouro" (espada longa)

Tabela 5-5: O Panteão Élfico

Nome (Poder)	Tend.	Domínios	Arma Predileta
Aerdrie Faenya (I)	CB	Ar, Animal, Caos, Elfo, Bem, Tempestade	"Relâmpago" (bordão)
Angharradh (Ma)	CB	Caos, Elfo, Bem, Conhecimento, Planta, Proteção, Renovação	"Cabo do Crepúsculo" (lança longa ou curta)
Corellon Larethian (Ma)	CB	Caos, Elfo, Bem, Magia, Proteção, Guerra	"Sahandrian" (espada longa)
Sashelas das Profundezas (I)	CB	Caos, Elfo, Bem, Conhecimento, Oceano, Água	"Forquilha das Profundezas" (tridente)
Erevan Ilesere (I)	CN	Caos, Elfo, Sorte, Enganação	"Golpe rápido" (espada curta)
Fenmarel Mestarine (Me)	CN	Animal, Caos, Elfo, Planta, Viagem	"Ferida de Espinho" (adaga)
Hanali Celanil (I)	CB	Caos, Encantamento, Elfo, Bem, Magia, Proteção	Um coração brilhante (adaga)
Labelas Enoreth (I)	CB	Caos, Elfo, Bem, Conhecimento, Tempo	"O Cajado do Tempo" (bordão)
Rillifane Rallathil (I)	CB	Caos, Elfo, Bem, Planta, Proteção	"O Cajado de Carvalho" (bordão)
Sehanine Arco Lunar (I)	CB	Caos, Elfo, Bem, Ilusão, Conhecimento, Lua, Viagem	"O Cajado da Lua" (bordão)
Shevarash (S)	CN	Caos, Elfo, Retribuição, Guerra	"O Arco Negro" (arco longo)
Solonor Thelandira (I)	CB	Caos, Elfo, Bem, Planta, Guerra	"Acerto Distante" (arco longo)

sempre que um clérigo experiente declara o momento adequado. Os rituais consistem de batucadas, cânticos sombrios e o sacrifício de seres inteligentes, que são humilhados, torturados e imersos no terror antes de morrerem pelo açoite, corte ou esmagamento. Os clérigos de Bane adquirem níveis de guerreiro, monge ou algoz.

História/Relacionamento: Bane era um mortal que recebeu os poderes divinos em um jogo de azar com a divindade Jergal, e assolava o mundo como uma praga até ser morto por Torm durante o Tempo das Perturbações. Entretanto, ele retornou, emergindo da semente inteligente chamada Iyachtu Xvim, seu próprio filho meio-demônio, e retomou seu antigo aspecto, roubando de Cyric o que outrora lhe pertencia. Ao usurpar o Medo como parte de seu aspecto, ele ascendeu ao nível de deus maior. Bane renovou suas antigas alianças com Loviatar, Malar, Mask e Talona, e odeia a maioria das outras divindades, especialmente Helm, Lathander, Mystra, Oghma e os deuses da Tríade. Ele também detesta Cyric.

Dogma: Não sirva a ninguém além de Bane. Tenha medo dele e sempre force as pessoas a temê-lo acima de tudo, inclusive você. No fim, o Lorde Negro sempre derrubará seus oponentes. Despreze Bane e morra — ou jure lealdade a ele na morte, pois isso é obrigatório. Submeta-se à palavra de Bane da maneira que ela é pronunciada pelo seu alto clero, já que o poder verdadeiro só pode ser alcançado a seu serviço. Espalhe o medo sombrio de Bane A destruição aguarda todos que não o veneram ou deixam o poder escapar entre os próprios dedos. Quem enfrenta a Mão Negra encontrará sua ruína mais cedo e brutalmente que os adoradores de qualquer divindade.

Chauntea (Deusa Maior)

A Grande Mãe, a Deusa dos Grãos, Mãe Terra

Símbolo: Rosa aberta numa explosão ramificada de grãos dourados
Tendência: NB
Aspectos: Agricultura, plantas cultivadas pelos humanos, fazendeiros, jardineiros, verão
Domínios: Animal, Terra, Bem, Planta, Proteção, Renovação
Arma Predileta: Uma Rajada de Grãos (foice longa)



Chauntea (*chaun-té-iá*) é a humilde divindade de todas as coisas que crescem, especialmente as semeadas pelas mãos da humanidade. Ela raramente surge entre os mortais e não aprecia grandes espetáculos. Ela prefere atos de devoção pequenos e tranqüilos. Venerada por fazendeiros, jardineiros e pelos camponeses, ela é amada por todos que vivem do solo.

Sua igreja consiste em duas divisões: os que trabalham nas áreas civilizadas (clérigos) e os que vigiam as regiões afastadas e selvagens (geralmente druidas). Os dois ramos são cordiais entre si, mas as relações muitas vezes ficam tensas, à medida que o

Tabela 5-4: O Panteão Anão

Nome	Símbolo	Aspectos
Abbathor	Adaga adornada	Ambição
Berronar Prata Genuína	Dois anéis de prata	Segurança, honestidade, lar, cura, a família anã, registros, casamento, fidelidade, lealdade, juramentos
Clangeddin Barba Prateada	Dois machados de batalha cruzados	Batalha, guerra, valor, bravura, honra em combate
Duerra das Profundezas (duergar)	Crânio de ilitide quebrado	Psiquismo, conquista, expansão
Dugmaren Manto Brilhante	Livro aberto	Erudição, invenção, descobertas
Dumathoin	Gema lapidada dentro de uma montanha	Riqueza enterrada, minérios, gemas, mineração, exploração, anões do escudo, guardião dos mortos
Gorm Gulthyn	Máscara de bronze brilhante com olhos de fogo	Guardião de todos os anões, defesa, cautela
Haela Machado Brilhante	Espada desembainhada envolta em duas espirais de chamas	Sorte em combate, alegria da batalha, guerreiros anões
Laduguer (duergar)	Virote de besta quebrado sobre um escudo	Criação de armas mágicas, artífices, magia, anões cinzentos
Marthammor Duin	Maça erguida diante de bota de couro enfeitada com peles	Guias, exploradores, expatriados, viajantes, relâmpago
Moradin	Martelo e bigorna	Anões, criação, ferreiros, proteção, metalurgia, alvenaria
Sharindlar	Chama saindo de uma agulha de aço	Cura, piedade, amor romântico, fertilidade, dança, corte real, a lua
Thard Harr	Duas manoplas escamosas, de metal azul e prateado, cruzadas	Anões selvagens, sobrevivência na selva, caça
Vergadain	Moeda de ouro	Riqueza, sorte, acaso, ladrões neutros e bons, suspeita, enganação, negociação, esperteza dissimulada

Tabela 5-5: O Panteão Élfico

Nome	Símbolo	Aspectos
Aerdrie Faenya	Nuvem com a silhueta de um pássaro	Ar, clima, aves, chuva, fertilidade, aviários
Angharradh	Três anéis interconectados a um triângulo de ponta cabeça	Primavera, fertilidade, plantação, nascimento, defesa, sabedoria
Corellon Larethian	Lua crescente	Magia, música, artes, ofícios, guerra, a raça élfica (especialmente os elfos do sol), poesia, bardos, guerreiros
Sashelas das Profundezas	Golfinho	Oceanos, elfos do mar, criação, conhecimento
Erevan Ilesere	Poeira estelar com raios assimétricos	Prejuízo, mudança, ladinos
Fenmarel Mestarine	Par de olhos élficos na escuridão	Elfos ferozes, proscritos, bodes expiatórios, isolamento
Hanali Celanil	Coração dourado	Amor, romance, beleza, encantamento, itens mágicos artísticos, arte refinada, artistas
Labelas Enoreth	Sol poente	Tempo, longevidade, o momento da escolha, história
Rillifane Rallathil	Carvalho	Terras florestais, natureza, elfos selvagens, druidas
Sehanine Arco Lunar	Bruma crescendo sobre uma lua cheia	Misticismo, sonhos, morte, viagens, transcendência, a lua, as estrelas, o firmamento, elfos da lua
Shevarash	Flecha quebrada sobre uma lágrima	Ódio aos drows, vingança, cruzadas, perda
Solonor Thelandira	Flecha de prata com um pena verde	Arquearia, caça, sobrevivência nas terras selvagens

progresso da civilização insiste em empurrar o ramo selvagem para mais longe. As duas facções ensinam a responsabilidade e o respeito pela natureza, como prevenir dano e doenças nas plantas e como cuidar da terra para que ela continue fértil ano após ano.

Os clérigos e druidas de Chauntea rezam por suas magias ao pôr-do-sol. Eles promovem uma cerimônia da fertilidade a cada Festival do Plantio e realizam Altas Orações solenes para a colheita, sempre no dia inicial dessa atividade na comunidade local. Seus poucos rituais geralmente são executados sobre terra recém-arada e eles pregam que dormir ao relento na noite anterior ao casamento garantirá a fertilidade do matrimônio. Seus clérigos costumam adquirir níveis de ranger ou druida.

História/Relacionamento: Chauntea é aliada de todas as divindades da natureza do panteão de Faerûn, tem um romance intermitente com Lathander, e se opõe às divindades da destruição e da morte prematura, especialmente os Deuses da Fúria (Auril, Malar, Talos e Umberlee). Ela é bem antiga e alguns a consideram a progenitora das raças naturais do mundo.

Dogma: O crescimento e a colheita fazem parte do ciclo eterno e representam o aspecto mais natural da vida. A destruição como objetivo e o desmatamento sem utilidade é a excomunhão. Não deixe passar um dia sem ajudar um ser vivo a florescer. Crie, cuide e plante sempre que possível. Proteja as árvores, as plantas e guarde suas sementes para repor o que for destruído. Ajude a fertilidade da terra, mas deixe o útero humano por conta própria. Evite o fogo. Plante uma semente ou uma pequena planta ao menos uma vez a cada dezena.

Cyric (deus maior)

Príncipe das Mentiras, o Sol Escuro, o Sol Negro

Símbolo: Um crânio branco, sem mandíbula, em um sol negro ou púrpura.
Tendência: CM
Aspectos: Assassinato, mentiras, intriga, enganação, ilusão
Domínios: Caos, Destruição, Mal, Ilusão, Enganação
Arma Predileta: "Lâmina Cortante" (espada longa)



Cyric (*cí-ri-ck*) é uma divindade megalomaníaca com incontáveis seguidores. Um dos três poderes maiores da maldade em Faerûn, ele é mesquinho e egoísta e adora desencaminhar indivíduos de todas as inclinações, para realizarem atos que arruínem suas vidas ou cometam erros fatais. Ele sorve as lágrimas dos sonhadores desiludidos e dos amantes de coração partido. Ele não está acima de uma aliança com outra divindade, conquanto seja possível traí-la e obter alguma vantagem.

A igreja de Cyric jurou espalhar o conflito e executa assassinatos em qualquer lugar para que as pessoas acreditem e temam o

Tabela 5-6: O Panteão Gnomo

Nome (Poder)	Tend	Domínios	Arma Predileta
Baervan Errante Selvagem (I)	NB	Animal, Gnomo, Bem, Planta, Viagem	"Planta Sussurrante" (meia-lança)
Baravar Manto Sombrio (Me)	NB	Gnomo, Bem, Ilusão, Proteção, Enganação	"Pesadelo" (adaga)
Callarduran Mãos Suaves (I)	N	Caverna, Ofícios, Terra, Gnomo	"Ruína das Aranhas" (machado de guerra)
Flandal Pele Blindada (I)	NB	Ofícios, Gnomo, Bem, Metal	"Rhondang" (martelo de combate)
Gacrdal Mão Férrea (Me)	LB	Gnomo, Bem, Ordem, Proteção, Guerra	"Canção do Martelo" (martelo de combate)
Garl Glittergold (Ma)	LB	Ofícios, Gnomo, Bem, Ordem, Proteção, Enganação	"Arumdina" (machado de guerra)
Segojan Convocador da Terra (I)	NB	Caverna, Terra, Gnomo, Bem	"Convocador da Terra" [bastão cristalino] (maça pesada)
Urdlen (I)	CM	Caos, Terra, Mal, Gnomo, Ódio	Grande garra (braçadeira com garras)

Tabela 5-7: O Panteão Halfling

Nome (Poder)	Tend.	Domínios	Arma Predileta
Arvoreen (I)	LB	Bem, Halfling, Ordem, Proteção, Guerra	"Coração Égide" (espada curta)
Brandobaris (Me)	N	Halfling, Sorte, Viagem, Enganação	"Fuga" (adaga)
Cyrrollalee (I)	LB	Família, Bem, Halfling, Ordem	"Bastão Camarada" [bordão] (clava)
Sheela Peryroyl (I)	N	Ar, Encantamento, Halfling, Planta	"Espinho de Carvalho" (foice curta)
Urogalan (S)	LN	Morte, Terra, Halfling, Ordem, Proteção	"Trilha da Destruição" [mangual duplo] (qualquer mangua
Yondalla (Ma)	LB	Família, Bem, Halfling, Ordem, Proteção	"Chifre-Lâmina" (espada curta)

Tabela 5-8: O Panteão Orc

Nome (Poder)	Tend.	Domínios	Arma Predileta
Bahgtru (Me)	CM	Caos, Mal, Orc, Força	"Triturador" (manopla com cravos)
Gruumsh (Ma))	CM	Caverna, Caos, Mal, Ódio, Orc, Força, Guerra	"A Lança Sangrenta" [lança longa] (lança longa ou curta)
Ilneval (Me)	NM	Destruição, Mal, Orc, Planejamento, Guerra	"Destruidor de Inimigos" (espada longa)
Luthic (Me)	NM	Caverna, Terra, Mal, Família, Cura, Orc	Uma mão com garras longas (braçadeira com garras)
Shargaas (Me)	CM	Caos, Escuridão, Mal, Orc, Enganação	"Lâmina Noturna" (espada curta)
Yurtrus (Me)	NM	Morte, Destruição, Mal, Orc, Sofrimento	Mãos brancas pálidas (combate desarmado)

Sol Escuro. Ela apóia governantes cruéis e fomenta a intriga de modo a impedir que o mundo fique imerso em guerras (e assim caia sob a influência de Tempus). Com freqüência, a organização é assolada por conflitos e traições internas, mas eles têm diminuído nos últimos anos, à medida que Cyric aprimora seu autocontrole e consolida as igrejas dos aspectos divinos que assumiu ou usurpou.

Os clérigos de Cyric rezam por suas magias à noite, depois do nascer da lua. A igreja tem poucos dias santos e nem mesmo celebra a ascensão de sua divindade. Sempre que a igreja adquire alguma coisa (ou alguém) importante o bastante para ser sacrificado, seu sumo-sacerdote declara um Dia do Sol Escuro para representar a santidade do evento. Os eclipses são considerados sagrados — eles são acompanhados por festividades, orações fervorosas e sacrifícios sangrentos. Os clérigos de Cyric adquirem níveis de ladino ou assassino.

História/Relacionamento: Cyric ascendeu como divindade durante o Tempo das Perturbações. Ele era um mortal que assumiu os aspectos de duas divindades na Guerra dos Deuses e conseguiu matar outras duas, usurpando seus aspectos também. Ele odeia a maioria dos outros deuses de Toril, mas abomina particularmente Mystra (que conheceu como mortal e cujo aspecto ele deseja), Kelemvor e Bane (que agora detêm partes do aspecto que ele controlava).

Dogma: Morte para todos que se opõe a Cyric. Curve-se ante seu poder supremo e derrame o sangue daqueles que não acreditam na sua supremacia. Tema e obedeça a sua autoridade, mas elimine os fracos, as pessoas de convicção bondosa e os falsos profetas. Imponha a morte aos opositores da igreja de Cyric, aos promotores da paz, da ordem e das leis, já que apenas Cyric detém a verdadeira autoridade. Não participe de rebeliões abertas, pois os exércitos que marcham veneram as divindades falsas. Derrube um inimigo de cada vez e mantenha todo o povo assustado, desconfortável e em conflito infindável. Qualquer método ou meio é justificado para atingir o fim desejado.

Eilistraee (deusa menor)

A Donzela Escura, Senhora da Dança

Símbolo: Uma drow nua, de cabelos longos, dançando com uma espada bastarda prateada diante da lua cheia.
Tendência: CB
Aspectos: Música, beleza, dança, esgrima, caça, luz da lu
Domínios: Caos, Encantamento, Drow, Elfo, Bem, Lu Portal
Arma Predileta: "A Espada da Lua" (espada bastarda)



Eilistraee (*êi-liss-tra-í*) é a divindade dos drows bons e dos integrantes da raça que desejam viver em paz na superfície. Ela é uma deusa melancólica e triste, amante da beleza e da paz, mas que não descarta contra-ataques aos adversários de seus seguidores. A maldade da nação drow queima seu peito com grande ira.

A igreja de Eilistraee encoraja o retorno dos drows ao mundo superior e trabalha para promover a harmonia entre eles e as raças da superfície, de forma a transformar os elfos negros em habitantes bondosos (ou neutros) e legítimos de Faerûn. Os membros da igreja estimulam a beleza, a criação de instrumentos musicais, as canções e o auxílio aos necessitados. Os clérigos devem ser capazes

Tabela 5-6: O Panteão Gnomo

Nome	Símbolo	Aspectos
Baervan Errante Selvagem (I)	Rosto de guaxinim	Florestas, viagem, natureza
Baravar Manto Sombrio (Me)	Manto e adaga	Ilusão, trapaça, armadilhas, proteções
Callarduran Mãos Suaves (I)	Anel de ouro com símbolo de estrela	Pedra, o Subterrâneo, mineração, os svirfneblin
Flandal Pele Blindada (I)	Martelo flamejante	Mineração, vigor físico, ferreiros, metalurgia
Gaerdal Mão Férrea (Me)	Liga de ferro	Vigilância, combate, defesa militar
Garl Glittergold (Ouro-líquido) (Ma)	Pepita de ouro	Proteção, humor, trapaça, lapidação, gnomos
Segojan Convocador da Terra (I)	Gema brilhante	Terra, natureza, os mortos
Urdlen (I)	Toupeira branca	Ambição, sede de sangue, maldade, ódio, impulso incontrolável, proles

Tabela 5-7: O Panteão Halfling

Nome	Símbolo	Aspectos
Arvoreen	Duas espadas curtas	Defesa, guerra, vigilância, guerreiros halfling, dever
Brandobaris	Pegada de halfling	Furtividade, roubo, aventuras, ladinos halfling
Cyrrollalee	Porta aberta	Amizade, confiança, a casa, hospitalidade, ofícios
Sheela Peryroyl	Margarida	Natureza, agricultura, clima, canção, dança, beleza, amor romântico
Urogalan	Silhueta da cabeça de um cachorro	Terra, morte, proteção dos mortos
Yondalla	Cornucópia em um escudo	Proteção, caça, halflings, crianças, segurança, liderança, sabedoria, criação, família, tradição

Tabela 5-8: O Panteão Orc

Nome	Símbolo	Aspectos
Bahgtru	Fêmur quebrado	Lealdade, estupidez, brutalidade, força
Gruumsh	Olho que não pisca	Orcs, conquista, sobrevivência, força, território
Ilneval	Espada longa sangrenta	Guerra, combate, superioridade numérica, estratégia
Luthic	Runa orc para lar	Cavernas, orcs fêmeas, lar, sabedoria, fertilidade, cura, servidão
Shargaas	Crânio em uma lua crescente vermelha	Noite, ladrões, furtividade, escuridão, o Subterrâneo
Yurtrus	Mãos brancas sobre um fundo negro	Morte, doenç

de cantar adequadamente, dançar graciosamente e tocar trombeta, flauta ou harpa. A habilidade no manejo da espada é encorajada, assim como a caça.

Os clérigos da Donzela Escura rezam por suas magias à noite, depois do nascer da lua. Seus rituais envolvem uma caçada, seguida por um banquete e dança (usando o mínimo de roupa possível). Quatro vezes por ano, eles promovem a Grande Caçada, onde perseguem uma fera perigosa sem vestir nada e carregando somente uma espada. Uma vez por ano, eles realizam a Corrida, quando procuram comunidades élficas pouco conhecidas para demonstrar sua bondade, trazendo caça e assistência e melhorando com isso a aceitação dos drows. Os clérigos de Eilistraee costumam adquirir níveis de guerreiro, bardo ou ranger.

História/Relacionamento: Filha de Corellon Larethian e Araushnee (que se tornou Lolth), Eilistraee foi banida junto com as demais divindades drow por sua participação (inadvertida) na guerra contra o Seldarine (o panteão élfico). Ela exigiu essa punição, aplicada por seu pai com relutância, mas ela previa a necessidade dos elfos negros de um símbolo de bondade ao seu alcance. Seus aliados abrangem o Seldarine, os deuses bons das raças do Subterrâneo, Mystra e Selûne; seus inimigos são as divindades malignas do Subterrâneo, especialmente o restante do panteão Drow.

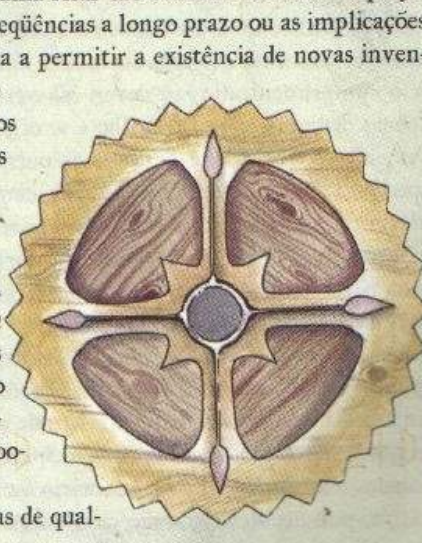
Dogma: Seja sempre gentil, exceto quando confrontar o mal. Estimule a felicidade em qualquer lugar. Aprenda e ensine novas canções, danças e o movimento fluido do espadachim habilidoso. Promova a harmonia entre as raças. Faça amizade com estranhos, abrigue os sem-teto e alimente os famintos. Retribua a rudeza com a gentileza. Retribua a violência com a violência rápida, para que seus usuários sejam rapidamente afetados por sua própria arma. Ajude os drows em perigo, oferecendo-lhes a mensagem da Donzela: "Um local de direito o aguarda nos Reinos Acima, na Terra da Grande Luz. Venha em paz e viva novamente sob o sol, onde crescem as árvores e as flores".

Gond (deus intermediário)

Arauto das Maravilhas, Senhor de Todos os Ferreiros.

Símbolo: Um dente de engrenagem feito de metal, osso ou madeira, com quatro travas.
Tendência: N (qualquer personagem pode escolher Gond como sua divindade patrona).
Aspectos: Artífices, ofícios, construção, ferreiros.
Domínios: Ofícios, Terra, Fogo, Conhecimento, Metal, Planejamento
Arma Predileta: "Mestre Artífice" (martelo de guerra)

Gond (*gónd*) é uma divindade motivada e ativa, fascinada em transformar o teórico em real. Ele costuma ficar tão concentrado em seu projeto atual que não percebe as conseqüências a longo prazo ou as implicações do seu uso. Ele pressiona Oghma a permitir a existência de novas invenções na superfície de Toril e geralmente faz acordos sombrios (pagos com promessa de futuras mercadorias ou favores) para obter os materiais estranhos que necessita em seus projetos.



A igreja de Gond trabalha para que os segredos da *pólvora de fumaça* e os equipamentos relacionados continuem sendo sua propriedade exclusiva, eliminando rivais por meio de sabotagem, diplomacia e influência comercial. A igreja aceita pessoas de qual-

quer tendência, desde que estejam interessadas nos trabalhos de artífice ou ofícios; o mesmo vale para seus clérigos. Os sacerdotes de Gond são desencorajados a se estabelecer num local e viajam muito para descobrir invenções em outras regiões. Muitos se sustentam com a venda de munições para armas de *pólvora de fumaça* e itens de alta qualidade como sinos, lentes, relógios e afins, enquanto outros trabalham como engenheiros e artesãos. Os clérigos peregrinos acumulam mercadorias, investem em artesãos promissores e adquirem amostras das novas invenções que encontram. Dizem que os templos de Gond estão conectados por *portais*, permitindo que compartilhem informações e materiais com facilidade.

Os clérigos de Gond rezam por suas magias ao amanhecer, antes do café da manhã. Seu único festival religioso é o Ippensheir, que acontece vinte dias depois do Festival do Plantio. Nessa época, eles exibem suas novas invenções, trocam inovações, festejam e bebem. Um dos rituais mais estranhos ocorre quando descobrem uma nova invenção. O clérigo inventor é encarregado de criar duas cópias: uma para ser guardada no templo e outra para ser esmagada e queimada como oferenda a Gond. Alguns clérigos de Gond adquirem níveis de ladino, apenas devido ao interesse por fechaduras e outros instrumentos pequenos.

História/Relacionamento: Gond é uma divindade enigmática. Ele serve a Oghma, mas é tão independente de seu superior que muitos esquecem essa relação. Ele é aliado de Lathander, Oghma, Waukeen e Tempus, já que suas invenções se relacionam diretamente com a criatividade, conhecimento, lucro e guerra. Seu único inimigo de verdade é Talos, cuja destruição insensata não só ameaça as invenções de Gond, como também seu domínio sobre os instrumentos de guerra.

Dogma: As ações importam. As intenções e os pensamentos são válidos, mas o importante é o resultado. O discurso não lhe pertence — os servidores de Gond representam a *ação*. Crie coisas novas, que funcionem. Torne-se capaz em algum ofício e pratique a reprodução de instrumentos até que consiga criar mecanismos adequados a qualquer situação. Questione e desafie o desconhecido com novos dispositivos. As novas invenções devem ser elegantes e úteis. Promova experiências e inovações e estimule essas virtudes nos demais. Registre suas conquistas, idéias e mecanismos, para que outros sejam capazes de seguir seu trabalho e aprimorar suas descobertas.

Helm (Deus Intermediário)

O Observador, O Vigilante

Símbolo:	Olho aberto, de pupila azul, sobre uma manopla de guerra.
Tendência:	LN
Aspectos:	Guardiões, protetores, proteção
Domínios:	Ordem, Planejamento, Proteção, Força
Arma Predileta:	"Sempre Alerta" (espada bastarda)

Helm (*rélm*) é uma divindade resoluta e dedicada, com freqüência considerada uma entidade sem emoções e alheia aos assuntos mortais durante o cumprimento do seu dever. Na verdade, ele é apenas dedicado ao seu trabalho e se orgulha de colocá-lo diante de todas as outras coisas. Ele gosta de crianças e é mais complacente com suas infrações menores. Muitos acreditam que ele daria a própria vida para defender algo sob sua proteção, mas ele não comenta essas questões.



As igrejas de Helm buscam se fixar em regiões perigosas ou malignas, onde formam uma linha de defesa contra o avanço de inimigos poderosos. Em geral, as principais cidades têm um templo ou santuário de Helm, pois seus clérigos são excelentes guardas e líderes de guarda. A igreja prega que somente os clérigos de Helm e seus estudantes são guardiões capazes e confiáveis. Essa igreja e a religião de Torm são rivais frias e hostis, cada uma considerando que a outra usurpou os deveres da sua divindade.

Os clérigos de Helm rezam por suas magias de manhã, assim que o sol nasce, ou à noite, antes de dormir. O único dia santo é a Cerimônia de Honra a Helm, que acontece no Encontro dos Escudos. Eles promovem cerimônias importantes quando um clérigo sobe de posto ou busca renovar sua fé depois de algum problema. Eles possuem uma rígida hierarquia militar e todo clérigo pode determinar facilmente seu posto em relação aos demais. Os clérigos de Helm nunca fascinam mortos-vivos. Eles costumam adquirir níveis de guerreiro ou paladino.

História/Relacionamento: Outrora uma divindade poderosa, Helm suportou a redução de sua influência depois do Tempo das Perturbações e quando as notícias do comportamento de sua igreja na terra de Mazticа (a oeste) chegaram a Faerûn. Ele está se recuperando, à medida que organizações e países malignos se fortalecem e iniciam a expansão de sua influência. Helm é um aliado sólido de Torm (apesar das dificuldades entre suas igrejas). Ele combate as divindades da destruição e da trapaça e renovou seus esforços contra seu antigo inimigo, Bane.

Dogma: Nunca traia sua confiança. Seja vigilante. Aguarde, espere e observe cuidadosamente. Seja justo e aplicado ao seguir suas ordens. Proteja o fraco, o pobre, o ferido e o jovem — não os sacrifique para os outros ou para si mesmo. Antecipe os ataques e esteja preparado. Conheça seus inimigos. Cuide das suas armas para que possa executar suas tarefas quando necessário. No final, o planejamento cuidadoso sempre derrota as ações apressadas. Sempre obedeça às suas ordens, conquanto elas respeitem as máximas de Helm. Demonstre a excelência e a pureza da lealdade em seu papel como guardião e protetor.

Ilmater (Deus Intermediário)

O Deus Sofrido, o Deus Flagelado

Símbolo:	Par de mãos brancas, amarradas nos pulsos com barbantes vermelhos
Tendência:	LB
Aspectos:	Resistência, sofrimento, martírio, perseverança
Domínios:	Bem, Cura, Ordem, Força, Sofrimento
Arma Predileta:	Uma mão aberta (combate desarmado)

Ilmater (*ill-mei-ter*) é uma divindade generosa e devotada ao auto martírio. Ele está disposto a carregar qualquer fardo para outra pessoa seja um peso grande demais ou um sofrimento terrível. Ele é um deus gentil, quieto, afável e espirituoso. Ele aprecia uma história engraçada e sempre demora a entregar-se à ira. Embora quase todos o considerem um pacifista, seu ódio borbulha perante a crueldade extrema ou atrocidade e sua ira é terrível de suportar. Ele se dedica com zelo à proteção e defesa das crianças e das criaturas jovens e sente-se particularmente ofendido com seus atacantes.



Ao contrário da maioria das religiões, a igreja de Ilmater comporta muitos santos. Vista pela maioria como um aglomerado confuso de mártires, a religião empenha quase todos os seus esforços para curar os feridos e doentes. Ela treina seus clérigos para reconhecer quaisquer tipos de doenças e infecções e os despacha até regiões onde serão necessários para aliviar o sofrimento alheio — em geral, as áreas pobres e depravadas da cidade, locais assolados por pragas e terras devastadas pela guerra.



Os clérigos de Ilmater são as criaturas mais sensíveis e preocupadas do mundo. Embora alguns se tornem cínicos depois de presenciar muito sofrimento, eles continuam dispostos a ajudar os necessitados sempre que os encontram. Os clérigos dividem tudo que têm com as pessoas em dificuldades e agem em prol daqueles incapazes de se proteger ou defender sozinhos. Muitos selecionam o talento Preparar Poção, para auxiliar os indivíduos além do seu alcance imediato.

Os clérigos de Ilmater rezam por suas magias de manhã, mas são forçados a orar para Ilmater pelo menos seis vezes por dia. Eles não possuem dias santos anuais, mas em certas ocasiões um sacerdote convoca uma Súplica de Descanso. Isso lhe concede dez dias de folga das orientações e doutrinas de Ilmater, impedindo um colapso nervoso ou permitindo que o clérigo execute tarefas pouco relacionadas à sua divindade. Existe um grupo de monges de Ilmater que atua como defensor dos fiéis e dos templos da religião. Eles podem adquirir níveis de clérigo livremente.

História/Relacionamento: Ilmater é um deus antigo. Ele tem uma ligação antiga com Tyr (seu superior) e Torm, e juntos eles são conhecidos como a Tríade. Ilmater também é aliado de Lathander, mas combate as divindades que apreciam a destruição e causam dor e sofrimento aos outros, particularmente Loviatar, cuja natureza é diametralmente oposta à sua.

Dogma: Ajude a todos os feridos, não importa quem sejam. O verdadeiro santo assimila o sofrimento alheio. Se você sofrer em seu nome, Ilmater estará ao seu lado para apoiá-lo. Atenha-se à sua causa se ela for justa, independente da dor ou do perigo. Não existe vergonha em uma morte com significado. Oponha-se a todos os tiranos e não deixe que a injustiça progrida sem ser desafiada. Enfatize a natureza espiritual da vida, acima da existência do corpo material.

Kelemvor (deus maior)

Senhor da Morte, Juiz dos Condenados

Símbolo:	Braço esquelético estendido, segurando a balança dourada da justiça.
Tendência:	LN
Aspectos:	Morte, os mortos
Domínios:	Morte, Destino, Ordem, Proteção, Viagem
Arma Predileta:	"Toque Fatal" (espada bastarda)

Kelemvor (*quê-lêm-vór*) direciona a essência dos mortos para seus loca apropriados no eterno ciclo da existência. Agindo de maneira diferent dos deuses dos mortos anteriores, ele não é maligno, nem misterioso. El garante que os mortos sejam julgados de forma imparcial e justa, sendo gentil, franco e cuidadoso, embora muitas vezes severo. Seu principal defeito é a resolução de problemas com ações diretas, com freqüência sem prever as conseqüências negativas e futuras de sua precipitação.



A igreja de Kelemvor ajuda os moribundos, os mortos e suas famílias. Seus membros executam funerais, enterros, resolvendo os assuntos dos mortos e cumprindo testamentos. A igreja assume a propriedade daqu les que morrem sem deixar testamento e não possuem herdeiros claro de forma a prosseguir com seu trabalho de auxiliar os moribundos e su famílias. A igreja demarca os locais de doença com alertas de praga, ca e destrói os mortos-vivos, recruta aventureiros para se defender de mon

tros que causam mortes demais e (raramente) concede uma morte rápida e indolor para indivíduos cuja morte seria uma benção.

Os clérigos de Kelemvor rezam por suas magias ao pôr-do-sol. Eles têm um feriado anual durante o Encontro dos Escudos e outro no Festival da Lua. Ambos envolvem histórias sobre os feitos dos mortos, contadas para que eles sejam lembrados. O resto dos rituais está relacionado com a morte, enterros e velórios. Os clérigos adquirem níveis de necromantes ou rangers, usando seus conhecimentos para caçar e destruir os mortos-vivos. Eles sempre expulsam mortos-vivos em vez de fasciná-los.

História/Relacionamento: Outrora um mortal que conhecia Cyric, Kelemvor herdou seus aspectos depois de um engano cometido por aquele deus. Cyric o odeia e o enfrenta, quer recuperar o que perdeu, enquanto Kelemvor contra-ataca seu adversário. Ele também confronta Talona em função das diversas mortes prematuras causadas por ela e Velsharoon pelos mortos-vivos que ele representa. Mystra, que ele conheceu enquanto mortal, e Jergal, que registra a passagem dos mortos, são seus aliados.

Dogma: Reconheça a morte como parte da vida. Ela não é o fim, mas um começo; não é uma punição, mas uma necessidade. A morte é um processo ordenado, sem trapaças, enganos e aleatoriedade. Ajude as pessoas a morrer com dignidade quando chegar sua hora, mas não antes. Combata quem prolonga artificialmente suas vidas além dos limites naturais, como os mortos-vivos. Honre os mortos, pois suas conquistas em vida trouxeram Faerûn ao ponto aonde chegou atualmente. Esquecê-los é ignorar onde estamos e por que. Não deixe um humano sofrer uma morte natural sem um clérigo de Kelemvor ao seu lado.

Kossuth (deus maior)

O Senhor das Chamas, o Senhor do Fogo

Símbolo:	Uma chama vermelha trançada.
Tendência:	N (ele estará disponível como N e LN como patrono)
Aspectos:	Fogo elemental, purificação pelo fogo.
Domínios:	Destruição, Fogo, Renovação, Sofrimento
Arma Predileta:	Tentáculo da Chama (corrente com cravos)

Kossuth (*kôu-súf*), assim como os outros regentes dos elementos, é uma divindade estrangeira e enigmática. Ele tem pouco afeto por seus seguidores em Toril, mas recompensa sua atenção com mais freqüência que seus outros companheiros elementais. Ele parece perseguir um objetivo pessoal, mas sua meta e até seus passos imediatos são desconhecidos. Ele recruta ativamente novos seguidores — talvez porque eles queimem muito depressa.



A igreja de Kossuth é bem hierárquica e costuma seguir a tendência e comportamento Leal e Neutro, mas varia conforme o templo específico. Kossuth parece indiferente com seus adoradores, o que significa que os clérigos de Kossuth podem usar duas tendências — Neutra ou Leal e Neutra — como base, em vez de apenas uma. A função principal da igreja é adquirir terras, riqueza, influência e poder, tudo para torná-la mais atraente aos adoradores em potencial e obter novos seguidores para a religião.

Os clérigos de Kossuth escolhem o nascer do sol ou meio-dia como hora de suas orações. Eles usam o nascimento do sumo-sacerdote do seu templo como data para um Festival Anual e submetem-se ao Juramento do Caminho de Fogo (quando atravessam um fosso de carvão em brasas) sempre que adquirem um nível ou promoção na hierarquia da igreja. Três ordens de monges veneram essa divindade (os Discípulos da Fênix, os Irmãos e Irmãs da Chama Pura e os Discípulos da Salamandra, que correspondem às tendências Leal e Bom, Leal e Neutro e Leal e Mau). Os clérigos podem adquirir livremente níveis de monge da ordem apropriada. Alguns também selecionam níveis de mago ou feiticeiro, concentrando-se em magias de fogo.

História/Relacionamento: Um dos quatro regentes dos Elementos venerados em Toril, Kossuth é proeminente devido aos seus muitos adoradores entre os Magos Vermelhos de Thay. Ele é mais gentil com as divindades do fogo ou que o empunham, mas é um adversário ferrenho de Istishia.

Dogma: Os mais capazes triunfarão. A religião de Kossuth é superior a todas as demais, especialmente a fé em Istishia. O fogo e a pureza são unos e idênticos. A fumaça é produzida pela inveja do ar. A recompensa da ambição bem-sucedida é o poder. Para alcançar um estágio maior, é inevitavelmente necessário superar alguma dificuldade e algum sofrimento pessoal. Kossuth envia seu fogo limpo para purificar-nos e temperar nossas almas, fornecendo acesso a um estado de espírito inigualável. Todos serão testados e devem superar os desafios, não importa a dificuldade e a dor que enfrentarem. Aqueles acima de você provaram seu valor e merecem sua obediência. Guie as pessoas até a luz pura de Kossuth, permitindo-lhes forjar novamente sua vida e atingir sua essência primordial.

Lathander (deus maior)

O Senhor do Amanhecer

Símbolo:	A aurora, feita de gemas rosas, vermelhas e amarelas
Tendência:	NB
Aspectos:	Primavera, aurora, nascimento, renovação, criatividade, juventude, vitalidade, auto-perfeição, atletismo
Domínios:	Bem, Nobreza, Proteção, Renovação, Força, Sol
Arma Predileta:	"Oradora da Aurora" (maça leve ou pesada)

Lathander (*lá-fhán-der*) é uma divindade poderosa e exuberante, muito popular entre plebeus, nobres, mercadores e jovens. Embora seja dado a extravagâncias ocasionais, entusiasmo excessivo e vaidade, ele é um deus otimista e perseverante, que abençoa novas empreitadas e destrói mortos-vivos com sua maça, a *Oradora da Aurora*. Lathander é um poder vibrante, que aprecia as ações físicas por si mesmas.

Geralmente, as paredes ocidentais das igrejas de Lathander são ornamentadas e o clero não se envergonha em demonstrar isso (algumas vezes ao ponto da ostentação). Não existe autoridade religiosa central na igreja e o líder de cada templo é respeitado igualmente, não importa o tamanho do seu rebanho. A igreja encoraja seus fiéis a construir coisas novas, recuperar áreas abandonadas, estimular o crescimento em terras cultivadas, expulsar o mal e trabalhar para restaurar ou direcionar a civilização até um novo ápice de harmonia, arte e progresso. Os templos patrocinam competições atléticas para promover a união e o companheirismo, promovem a arte através de disputas similares e financiam a recuperação de artefatos perdidos.

Os clérigos de Lathander rezam ao amanhecer. A igreja promove a cerimônia denominada Canção da Aurora na manhã do Festival de Verão e nos equinócios. Durante o feriado, o clero e os fiéis entoam harmonias e contra-harmonias para louvar ao Senhor do Amanhecer. Espera-se que os clérigos mantenham a forma física perfeita e ofereçam regularmente moedas, itens, invenções ou comida para seus templos. Seus clérigos leais podem adquirir livremente níveis de paladino.



História/Relacionamento: Embora geralmente seja descrito como um homem jovem e atraente, Lathander é um deus antigo, com uma longa história de estímulo à criação, ao progresso e à inovação. Ele se opõe às divindades que sustentam o mal, a destruição e a morte. Seus aliados incluem as divindades da natureza (particularmente Chauntea), bondade

arte, beleza e invenção. Outrora o inimigo tradicional da divindade da morte, Lathander aprovou a repulsa declarada de Kelemvor contra os mortos-vivos e não age de má-vontade contra ele.

Dogma: Almeje sempre ajudar e cultivar novas esperanças, idéias e prosperidade para toda a humanidade e seus aliados. É um dever sagrado estimular o crescimento, ajudar as coisas a florescer e trabalhar em prol do renascimento e da renovação. Aperfeiçoe a si mesmo, e mantenha a mente e o corpo férteis. Em qualquer lugar, plante as sementes da esperança, das novas idéias e de um futuro promissor na mente de todos. Observe cada alvorada. Reflita sobre as conseqüências das suas ações, de forma que o menor dos seus esforços resulte na maior e mais grandiosa recompensa. Evite a negatividade, pois da morte surge a vida e sempre haverá um novo amanhecer para transformar um fracasso em sucesso. As atividades que auxiliam as pessoas são mais importantes que o respeito rígido às leis, rituais e máximas dos seus anciões.

Lolth (deusa intermediária)

Rainha das Aranhas, Rainha dos Fossos de Teias Demoníacas

Símbolo:	Aranha negra com a cabeça de uma drow, pendurada numa teia.
Tendência:	CM
Aspectos:	Aranhas, mal, escuridão, caos, assassinos, drow
Domínios:	Caos, Drow, Mal, Escuridão, Destruição, Aranha, Enganação
Arma Predileta:	Uma aranha (adaga)

Lolth (*lóu-f*) é uma divindade cruel e caprichosa, que muitos acreditam ser insana por lançar seus próprios seguidores uns contra os outros. Ela lida de forma maliciosa com as pessoas, luta de maneira fria e perversa e inveja o poder das divindades veneradas pelas raças da superfície. Ela pode ser gentil e ajudar seus servos prediletos, mas recompensa com a morte, destruição e tortura qualquer um, incluindo seus próprios adoradores, que a desagradam.

A igreja de Lolth promove a superioridade da Rainha das Aranhas sobre todas as demais criaturas. Ela é responsável pela continuidade dos rumores malignos e do medo que os elfos da superfície têm dos drows e sua divindade. Mesmo as clérigas mais devotas odeiam-na e temem-na, venerando-a apenas devido aos poderes que recebem. Na maioria das cidades, suas clérigas administram as casas nobres, assim como a própria comunidade. Elas atuam como regentes, força policial, juízas, júris e executoras na sua sociedade. Seus atos caprichosos e cruéis são elaborados para manter os cidadãos com medo e odiarem os estrangeiros.



As clérigas de Lolth rezam por suas magias depois de acordar do transe ou antes de iniciá-lo. Não existem homens no clero, somente mulheres. Elas praticam sacrifícios mensais de elfos da superfície, preferindo executá-los nas noites de lua cheia para ofender Sehanine Arco Lunar, do panteão élfico. As outras cerimônias especiais da igreja acontecem a portas fechadas, em salas escuras e sem a presença de homens, enquanto as cerimônias públicas geralmente são mistas. Um ritual comum é a invocação de um yochlol (um serviçal demoníaco com forma de aranha, elfo ou sem forma) para fornecer informações ou auxílio físico. As clérigas de Lolth costumam adquirir níveis de guerreira ou feiticeira. A classe favorecida das drows é clériga.

História/Relacionamento: Antigamente, Lolth era Araushnee, a consorte de Corellon Larethian, e deu à luz a Eilistraee e Vhaeraun. Ela traiu seu amante e tentou invadir Arvandor com uma tropa de espíritos malignos, mas foi banida para o Abismo na forma de um demônio-aranha.

Ela é a regente do panteão drow e está aliada a Loviatar e Malar. Entre seus inimigos, constam o Seldarine (o panteão élfico), Ghaunadaur, Eilistraee, as divindades do Subterrâneo alheias ao panteão drow e Gruumsh.

Dogma: O medo é tão forte quanto o aço, enquanto o amor e o respeito são frágeis e inúteis. Converta ou destrua os drows hereges. Elimine os fracos e os rebeldes. Destrua os apóstatas da religião. Sacrifique os machos, os escravos e os membros das outras raças que ignorarem os comandos de Lolth ou de suas clérigas. Ensine as crianças a louvar e temer Lolth; cada família deve gerar ao menos uma clériga para servir à deusa. Questionar os motivos ou a sabedoria da divindade é um pecado assim como ajudar as demais raças contra os drows ou ignorar as ordens de Lolth por causa de uma amante. Reverencie todos os tipos de aracnídeos; aqueles que matarem ou abusarem de uma aranha devem morrer.

Malar (deus menor)

O Senhor das Feras, o Leopardo Negro-Sangrento

Símbolo:	Garra bestial com pêlo marrom e presas curvas e ensangüentadas.
Tendência:	CM
Aspectos:	Caçadores, furtividade, sangüinolência, licantropos malignos, feras e monstros destruidores
Domínios:	Animal, Caos, Mal, Lua, Força.
Arma Predileta:	Uma garra de fera (braçadeira com garras)

Malar (*má-lar*) é uma divindade selvagem e bestial que aprecia o medo das presas. Ele inveja as outras divindades e seus poderes e tenta constantemente roubar seus aspectos e adoradores, mas carece da inteligência ou da habilidade para obter muito sucesso. Ele se sobressai na caça, no rastreio e no massacre animalesco.

A igreja de Malar não possui uma autoridade central, mas consiste de pequenos grupos de adoradores espalhados nas áreas selvagens. Sua religião prega a glória da caça e seus integrantes se envolvem em caçadas ritualísticas de animais selvagens, bestas estranhas e mesmo humanóides capturados. Eles preferem emboscar suas vítimas em territórios perigosos — tanto para as presas quanto para os predadores — tornando a morte final ainda mais valorosa. Eles tentam conduzir o final sangrento da caçada até regiões povoadas, de forma que os habitantes vejam (e temam) a força de Malar. Os membros da igreja atuam contra a expansão das fazendas e da civilização e atacam os grupos de druidas bondosos, pois acreditam que os propagadores do aspecto mais gentil da natureza são fracos e tolos.

Os clérigos de Malar rezam por suas magias à noite, de preferência sob a lua cheia. A igreja promove dois rituais, o Banquete dos Cervos e a Grande Caçada. O Banquete reúne os clérigos e seguidores da divindade que caçam uma enorme quantidade de animais antes do Festival da Colheita, e então convidam qualquer pessoa a acompanhá-los na festividade, quando pedem a Malar que a caça do próximo inverno seja suficiente para todos (essa é uma das poucas ações da religião que agrada os forasteiros). Durante a Grande Caçada, realizada a cada estação, os adoradores envoltos com troféus de caça perseguem um humanóide, que continuará vivo e receberá um favor da religião se escapar ou sobreviver durante um dia e uma noite. Os clérigos de Malar podem adquirir níveis de bárbaro, ranger ou druida (somente malignos).



História/Relacionamento: Malar era uma divindade antes da ascensão de Bane e tentou usurpar o poder dos outros deuses por séculos, com variados graus de sucesso. Um dos Deuses da Fúria, ao lado de Talos (seu superior), Auril e Umberlee, ele é aliado de Bane e Loviatar. Ele combate as divindades da paz, da civilização e da natureza.

Dogma: A sobrevivência do mais forte e a eliminação dos fracos são o legado de Malar. Matar ou morrer de forma brutal e sangrenta tem um grande significado. O centro da vida é o desafio entre o caçador e a presa, a determinação de quem vive ou morre. Encare cada tarefa com a importância de uma caçada. Permaneça atento e vivo. Caminhe pelas terras selvagens sem hesitar e não demonstre medo durante a caçada. A selvageria e as emoções fortes sempre derrotam a razão e os pensamentos cuidadosos. Prove o sangue de suas vítimas e nunca mate à distância. Reaja contra os destruidores da floresta e/ou caçadores que matam feras apenas porque elas são perigosas. Não mate os jovens, as prenhas ou os filhotes, para que a caça continue farta.

Mask (deus menor)

Mestre de Todos os Ladrões, Senhor das Sombras.

Símbolo: Máscara de veludo negro, tingida em vermelho
Tendência: NM
Aspectos: Ladrões, roubo, sombras
Domínios: Escuridão, Mal, Sorte, Enganação
Arma Predileta: "Sussurro Furtivo" (espada longa)

Mask (*mésqui*) é uma divindade auto-confiante e determinada, que aprecia planos complexos e tramas intricadas, embora tenha se educado recentemente para agir de forma mais direta, quando suas próprias maquinações lhe causaram uma grande redução de poder e a perda do aspecto da intriga para Cyric. Ele é cauteloso, frio, nunca perde a calma e sempre parece ter um comentário sarcástico preparado. Sua espada, a *Sussurro Furtivo*, não emite sons e tem as propriedades *velocidade* e *sangramento*.

Essencialmente, a igreja de Mask é similar a uma rede de guildas de ladrões. Nas cidades maiores, que têm diversas guildas, seus templos costumam estar conectados a todas elas por túneis secretos e são considerados campos neutros para a realização de encontros. A igreja de Mask prefere o subterfúgio a confrontação aberta, levando os mais ingênuos a acreditar que Mask está morto. Como uma religião rica, a igreja usa seus recursos para custear agentes, influenciar acordos e manipular pessoas. Os membros gastam seu tempo preparando intrigas e apoiando as guildas de ladrões e os assaltantes individuais.

Os clérigos de Mask rezam à noite, na escuridão ou nas sombras. Pelo menos uma vez por mês, cada templo principal executa o Ritual da Presença Oculta, envolvendo hinos, cânticos e oferendas valiosas, reconhecendo a atenção constante de Mask em todas as questões, não importa quão ocultas estejam. A maioria dos clérigos tende a adquirir níveis de ladino ou bardo.

História/Relacionamento: Mask é um deus solitário, que prefere tomar as próprias decisões, mas se alia esporadicamente com Bane. Ele odeia Cyric pelo roubo de parte do seu aspecto e opõe-se a Waukeen devido a suas naturezas opostas. Seus outros inimigos são os deuses dos guardiões e do dever, do conhecimento e Selûne, cuja luz seus seguidores evitam quando realizam seu trabalho sombrio.



Dogma: Tudo que ocorre nas sombras é da alçada de Mask. A propriedade equivale a 90% do direito — e a propriedade é definida pela posse. O mundo pertence aos velozes, aos articulados e pessoas com mãos leves. A furtividade e a cautela são virtudes, assim como a enganação e a habilidade de dizer uma coisa e pretender outra, manipulando uma situação em benefício próprio. A riqueza legítima pertence àqueles capazes de adquiri-la. Almeje terminar cada dia com mais dinheiro que tinha ao amanhecer, mas roube apenas os itens essenciais, não tudo ao seu alcance. A honestidade é para os tolos, mas a honestidade aparente é valiosa. Faça toda verdade parecer plausível; nunca minta quando puder dizer a verdade e causar uma impressão deturpada. O subterfúgio é tudo. A manipulação é melhor que a força, especialmente quando levar as pessoas a acharem que fizeram algo por vontade própria. Nunca faça o óbvio, exceto para esconder outra coisa. Confie nas sombras, já que o caminho iluminado o transformará num alvo fácil.

Mielikki (deusa intermediária)

Nossa Senhora da Floresta, a Rainha da Floresta

Símbolo: Cabeça de um unicórnio de olhos azuis e chifre dourado, visto de perfil.
Tendência: NB
Aspectos: Florestas, criaturas florestais, rangers, dríades, outono
Domínios: Animal, Bem, Planta, Viagem
Arma Predileta: "A Espada Chifre" (cimitarra)

Mielikki (*mai-lii-ki*) é uma divindade bem-humorada, ávida por sorrir e confiante em suas decisões. Extremamente leal e protetora com seus amigos, ela reflete com calma antes de incluir alguém entre esses privilegiados. Embora reconheça a morte como parte do ciclo da vida, ela costuma intervir para curar os ferimentos dos animais, porque os considera difíceis de suportar.

Os membros da igreja de Mielikki estão bastante dispersos e raramente se reúnem em grupos grandes durante qualquer período de tempo. Existem poucos templos da Rainha da Floresta; sua adoração acontece em clareiras ou pequenos santuários. Os integrantes da igreja atuam como representantes das árvores, protetores das florestas e guerreiros da fé. Eles ensinam os humanos e as raças bondosas cuidar e respeitar as árvores e a vida selvagem, a renovar e ampliar as florestas existentes, agir contra os praticantes da magia de fogo e auxiliar os rangers de todas as crenças bondosas.

Os clérigos, druidas e rangers conjuradores de Mielikki rezam por suas magias ao amanhecer ou ao anoitecer. Os rituais mais sagrados da igreja acontecem nos equinócios e solstícios. Eles são chamados Quatro Festividades e celebram o lado sensual da existência. As celebrações do Festival do Plantio e de Verão são parecidas com as Quatro Festividades, mas também incluem ritos de plantio e a Corrida Selvagem, quando grupos de unicórnios se reúnem e permitem aos fiéis que os cavalguem sem selas através da floresta, em velocidades atordoantes. Uma vez por mês, exige-se que cada clérigo ou druida realize um ritual de invocação de uma dríade ou ente e sirva à criatura, executando pequenas tarefas durante um dia inteiro. Quase todos os clérigos de Mielikki adquirem níveis de druida ou ranger.



História/Relacionamento: Mielikki é uma divindade servil a Silvanus e aliada das outras divindades da natureza de Toril. Dizem que Lurue, o unicórnio, é sua montaria quando ela cavalga em batalha. Ela é amistosa com Shaundakul e Lathander, mas se opõe a Malar, Talos e Talona.

Dogma: Os seres inteligentes podem viver em harmonia com a natureza, sem que um seja destruído em favor do outro. Abrace a natureza e não a tema, porque os caminhos selvagens são bons. Mantenha o Equilíbrio e descubra as trilhas ocultas da vida, mas enfatize o aspecto positivo e inquestionável da vida selvagem. Não permita que as árvores sejam derrubadas sem necessidade ou que as florestas sejam queimadas. More na floresta e seja parte dela, mas não viva em eterno conflito com a mesma. Proteja a vida nativa, defenda todas as árvores, plante novamente quando a morte vencer uma delas e restaure a harmonia natural que os lenhadores e os manipuladores do fogo costumam violar. Viva em comunhão com as matas, ensine os demais a fazer o mesmo e castigue ou elimine as pessoas que caçam por esporte ou são cruéis com os animais selvagens.

Mystra (deusa maior)

A Senhora dos Mistérios, a Mãe de toda a Magia

Símbolo: Círculo de sete estrelas azuis, com uma névoa vermelha fluindo no seu centro.
Tendência: NB (ela estará disponível como NB e LN como patrona)
Aspectos: Magia, feitiços, a Trama
Domínios: Bem, Ilusão, Conhecimento, Magia, Runas, Feitiço
Arma Predileta: Sete estrelas giratórias (shuriken)

Mystra (*miss-trá*) é uma entidade dedicada e ocupada. Ela alimenta e cuida da Trama, o condutor que permite aos conjuradores mortais e aos manipuladores da magia o acesso seguro à força arcana primordial. Essencialmente, Mystra *é* a Trama. Como deusa da magia, ela também é a divindade das possibilidades criadas por ela, tornando-a uma das entidades mais poderosas de Toril. Embora seja Boa e tenha a capacidade de impedir a criação de novas magias e itens mágicos contrários à sua filosofia, ela raramente utiliza essa premissa, exceto quando a criação ameaça a Trama ou o equilíbrio geral da magia.

A igreja de Mystra preserva o conhecimento mágico em locais escondidos e secretos, para que a magia continue a existir no futuro, mesmo se as raças dominantes de Faerûn perecerem. Seus membros também rastreiam os arcanos talentosos ou indivíduos com potencial para usar a magia. Seus clérigos são encorajados a explorar a teoria mágica e criar novos efeitos e itens mágicos. Os locais dedicados à deusa são melhorados pela Trama — isso permite que as magias conjuradas por seus clérigos nesses locais sagrados sejam afetadas por qualquer talento metamágico, sem utilizar uma vaga de magia de nível mais elevado (o efeito do talento termina quando o clérigo abandona o local sagrado). Mystra honra os juramentos dos integrantes do seu clero que se uniram ao sacerdócio antes do Tempo das Perturbações: juramentos feitos à antiga deusa da magia (que era Leal e Neutra). Eles não foram obrigados a deixar a igreja em função da diferença de tendência.



Os clérigos de Mystra escolhem um momento do dia ou da noite para rezar por suas magias. Eles não partilham muitos rituais vinculados ao calendário de Harptos, exceto o 15º dia de Marpenoth, o aniversário da ascensão da Mystra atual de sua existência humana, dedicando-se a um estilo mais pessoal de adoração. Seus clérigos geralmente adquirem níveis de conjuradores arcanos.

História/Relacionamento: Há pouco tempo, Mystra era a maga humana chamada Meia-Noite. Ela assumiu a divindade e os aspectos da Mystra falecida durante o Tempo das Perturbações. Seus aliados são as divindades do conhecimento, seu conselheiro tradicional (Azuth), Selûne (criadora da divindade Mystryl, depois chamada Mystra) e Kelemvor, que ela conheceu como um ser humano na sua época de mortal.

Dogma: Ame a magia por si mesma. Não a considere somente uma arma para remodelar o mundo conforme sua vontade A verdadeira sabedoria consiste em reconhecer momentos inadequados para utilizar a magia. Tente utilizá-la cada vez menos conforme seus poderes se desenvolvem, pois geralmente a ameaça ou a expectativa de uma conjuração supera o efeito em si. A magia é a Arte, o Dom da Senhora, e todos os seus usuários são privilegiados ao extremo. Aja com humildade, não orgulho, e seja sempre cauteloso. Use a Arte com habilidade e eficiência, mas não com imprudência e descuido. Sempre busque aprender e criar novas magias.

Oghma (deus maior)

O Senhor do Conhecimento, Encadernador de Tudo que é Conhecido

Símbolo: Pergaminho em branco
Tendência: N (qualquer personagem pode escolher Oghma como sua divindade patrona)
Aspectos: Conhecimento, invenção, inspiração, bardos
Domínios: Encantamento, Conhecimento, Sorte, Viagem, Enganação
Arma Predileta: "Golpe Mortal" (Espada longa)

Oghma (*ógui-má*) é a divindade do conhecimento mais poderosa de Faerûn. Uma entidade jovial e sábia, com o dom de persuadir os outros a aceitar seu ponto de vista, ele costuma implementar tramas complexas, elaboradas mentalmente, antes de agir de modo direto. Ele julga cada idéia nova, decidindo se deve permanecer com seu criador ou ser espalhada no mundo.



A igreja de Oghma é responsável pelo acúmulo e a distribuição de livros, pergaminhos, conhecimento e saber. Ela aceita pessoas de qualquer tendência, desde que estejam interessados na promoção do conhecimento. Os clérigos de qualquer tendência podem servir a Oghma. O clero engloba sábios e arquivistas enclausurados que analisam, organizam e copiam os arquivos do templo, além de clérigos e bardos que obtêm novos conhecimentos para serem entregues aos templos. A maioria deles se sustenta vendendo mapas (nunca com erros intencionais), pergaminhos de magia e trabalhos de escriba.

Os Escolhidos de Mystra

Os Escolhidos de Mystra são seres poderosos, dedicados a preservar a magia e reter o avanço do mal. Os Escolhidos conhecidos são Alustriel, Dove Garra de Falcão, Elminster, Laeral Mão Argêntea, Khelbenn "Cajado Negro" Arunsun, Qilué Veladorn (uma elfa negra e também Escolhida de Eilistraee), a Simbul, Storm Mão Argêntea e Syluné (assassinada por um dragão; existe hoje como um espírito morto-vivo benigno). Todos partilham as seguintes habilidades de Escolhido.

***Magias Adicionais* (SM):** O Escolhido recebe uma magia adicional de cada nível (entre o 1º e o 9º) por dia, conjurada como uma habilidade similar a magia. Assim que as nove magias forem selecionadas, elas nunca mais poderão ser alteradas. A maioria escolhe um repertório variado de magias ofensivas, defensivas e de apoio.

Imunidade à Magia (Sob): Os Escolhidos são imunes a uma magia de cada nível (entre o 1º e o 9º), como se estivessem sob efeito constante de *imunidade à magia*. Depois que essas magias forem escolhidas, elas nunca mais poderão ser alteradas.

Imunidades (Ext): Os Escolhidos são imunes ao envelhecimento, a doenças, a desintegração e a venenos. Eles não precisam dormir (mas precisam descansar normalmente para readquirir suas magias).

Detectar Magia (Sob): Com alcance da linha de visão.

Fogo Prateado (Sob): Todos os Escolhidos têm acesso ao fogo prateado. (Consulte o Capítulo 2: Magia).

Habilidades: Todos os escolhidos recebem +10 de bônus de aprimoramento na Constituição

Os clérigos de Oghma rezam por suas magias ao amanhecer. O Festival de Verão e o Encontro dos Escudos, duas ocasiões de tratados, acordos e assinatura ou renovação de contratos, são dias sagrados para Oghma. Suas duas cerimônias diárias são a Encadernação, realizada de manhã e envolvendo a escrita dos símbolos da divindade durante uma oração silenciosa, e o Pacto, uma cerimônia vespertina onde as obras de sabedoria, canções e novos conhecimentos são partilhados em voz alta com a divindade, os membros do clero presentes e os adoradores. Seus clérigos costumam adquirir níveis de bardos e, algumas vezes, magos.

História/Relacionamento: Oghma é uma divindade antiga, relacionado a muitos outros planos. Ele é servido pelas divindades do conhecimento, bardos e artesões, e é aliado de Mystra, Azuth e Lathander. Ele se opõe a Talos, Bane, Mask e Cyric, já que eles buscam corromper, destruir ou guardar o conhecimento para si.

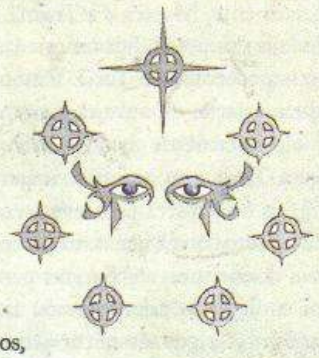
Dogma: O conhecimento, particularmente a matéria-prima das idéias, é supremo. Uma idéia não tem peso, mas pode mover montanhas. Como o maior dom da humanidade, uma inovação supera qualquer ferramenta criada pelos mortais. O conhecimento representa poder e deve ser usado com cautela, mas escondê-lo nunca é uma ação digna. Jamais reprima novas idéias, não importa quão falsas e insanas pareçam, mas faça-as serem ouvidas e consideradas. Nunca mate um cantor, nem permita que outros o façam. Espalhe o conhecimento sempre que for prudente fazê-lo. Desfaça e evite falsidades, rumores e histórias mentirosas sempre que as encontrar. Escreva ou copie os conhecimentos de grande valor pelo menos uma vez por ano e passe-os adiante. Patrocine e ensine bardos, escribas e arquivistas. Propague a verdade e o conhecimento, para que todos saibam mais. Nunca entregue uma mensagem falsa ou incompleta. Ensine todos que solicitarem a ler e a escrever (se houver tempo) e não cobre nada por esse ensinamento.

selûne (deusa intermediária)

Nossa Senhora de Prata, a Donzela da Lua

Símbolo:	Par de olhos femininos, rodeados por sete estrelas prateadas
Tendência:	CB
Aspectos:	Lua, estrelas, navegação, navegadores, peregrinos, missionários, licantropos bons e neutros
Domínios:	Caos, Bem, Lua, Proteção, Viagem
Arma Predileta:	"A Varinha das Quatro Luas" (maça pesada)

Selûne (*sê-lú-nê*) é uma divindade atenciosa, mística e serena. Ela é calma e tranqüila, e geralmente tem uma aparência entristecida, graças a eventos muito antigos. Em contraste ao seu comportamento padrão, reluzem as batalhas ferozes que ela trava com sua arquiinimiga, Shar, que atravessam os céus e outros planos. Selûne assume muitas formas, refletindo as fases da própria lua. Ela é tolerante com a maioria dos seres.



As igrejas de Selûne são formadas por diversas congregações de adoradores, que incluem marinheiros, licantropos, místicos e conjuradoras (nunca conjuradores). Apesar das diferenças entre os fiéis e suas igrejas, todos são

como a Arte veio a Maulaugadorn

Na época que o Norte era jovem, um homem ambicioso queria expulsar os orcs, os ursos-coruja e todos os demais com sua espada brilhante, criando um reino para si. Esse homem era chamado de Maulaugadorn. Seu rosto era belo, suas mãos ágeis e decididas, e seu temperamento feroz. Ele varreu todos em seu caminho e alcançou seu sonho com rapidez.

Quando ele sentou em seu novo e reluzente trono, a espada que havia decepado centenas de cabeças caiu solitária entre seus joelhos e ele se abateu de inquietação, pois seu sonho era vazio e ele desejava mais. Então, seus serviçais trouxeram a notícia que sua irmã, a gentil Alandalorne, fora acometida por uma estranha doença. O fogo transbordava de seus lábios e percorria suas curvas e membros delgados.

Maulaugadorn, o Grande, levantou e foi até a câmara de sua irmã, que não conseguia ficar em silêncio e conversava com os próprios sorrisos. O rei percebeu que ela estava muito doente e as chamas avançaram de tal modo que Alandalorne se agachou, desnuda e envergonhada, num canto chamuscado da sala, com tudo ardendo a sua volta.

Ele falou com ela, impressionado. Ela jurou que não sabia como essa enfermidade a abatera. No fim, ele acreditou em sua irmã e imediatamente ordenou que seu melhor cavalo e doze bois fossem sacrificados nas chamas de Tempus, que era seu deus. Quando as chamas do sacrifício crepitavam, Maulaugadorn gritou o nome de Tempus com uma voz grandiosa e rezou, exigindo saber o que afligia sua irmã. Do fogo, surgiu o Elmo que Paira, e em sua mente, a voz profunda de Tempus, como o som de armaduras de aço se chocando. Tempus lhe revelou que Alandalorne não sofria de enfermidade, mas era naturalmente capaz de manipular a Trama e tinha acabado de receber esse poder. Existiam muitos seres, humanos ou não, que controlariam a magia quando fossem capazes de dominar seu poder - eles seriam chamados de feiticeiros.

Maulaugadorn perguntou diretamente, "Então, essa feitiçaria é uma arma como minha espada?".

Tempus respondeu que poderia ser.

Então, Maulaugadorn convocou toda pessoa sábia e letrada que encontrou e exigiu que lhe ensinassem todos os segredos da feitiçaria. Ainda assim, quando ele estava sozinho, com todas as runas que haviam desenhado e todas as poeiras brilhantes que haviam espalhado à sua volta, nenhum fogo saía de suas mãos, por mais que se esforçasse. Ele estava enfurecido e gritou que tal enganação era injusta - e uma voz calma, que ele nunca tinha ouvido antes, emergiu do brilho. Essa voz lhe contou que apenas alguns mortais poderiam convocar a Trama a partir de si; todos os demais precisavam estudar a Arte criando magias ou usando os efeitos de seus antecessores.

Maulaugadorn exigiu saber quem falava com ele e Mystra, a Senhora dos Mistérios, se apresentou.

Maulaugadorn exigiu saber como essa Arte poderia se transformar em uma arma nas suas mãos, para que assim pudesse governar o mundo. Mystra respondeu que seriam necessários anos de estudo e trabalho, que são exigidos de todos os conjuradores, mas ele podia, se desejasse, iniciar ainda hoje a jornada pela estrada que o transformaria no líder eterno dos Malaugrym.

Maulaugadorn desprezou e ignorou essas palavras, buscando apenas a visão da estrada da magia que ela indicou em sua mensagem. Ele recebeu com gratidão a magia que ela inseriu queimando em sua mente. Em troca, ele nunca reprimiria a magia nos demais.

Com sua nova arma queimando em sua mente, Maulaugadorn agradeceu e saiu rapidamente da sala. Ele nunca ouviu suas palavras finais: "A Arte nem sempre é um presente recebido com gratidão. Ela é o que as pessoas fazem dela - uma nova arma ou algo muito, muito maior".



Selûne batalha contra Shar

amigáveis e obsequiosos entre si. A aparência dos templos de Selûne varia conforme seus freqüentadores, desde pequenos santuários em áreas selvagens até edifícios tão grandes quanto mansões, com o teto aberto para os céus. Os templos realizam adivinhações, enfrentam licantropos malignos, oferecem cura com generosidade e pregam a auto-suficiência e a humildade.

Os clérigos de Selûne rezam por suas magias à noite, em direção a lua. Embora a maioria dos rituais da religião seja individual e geralmente envolva dança e oferendas de vinho ou leite, todos os clérigos festejam a Conjuração da Segunda Lua e o Mistério da Noite. A Conjuração acontece durante o Encontro de Escudos. Ela convoca as Centelhas, que são planetárias de cabelo azul a serviço da deusa, para seguir as ordens do clero (quase sempre combater os lacaios de Shar); no final da cerimônia, um dos clérigos une-se às fileiras das Centelhas. O Mistério da Noite acontece anualmente. Durante sua realização, os clérigos flutuam a grandes alturas para comungar com a divindade enquanto permanecem em transe. Os adoradores de Selûne costumam adquirir níveis de bardo ou feiticeiro.

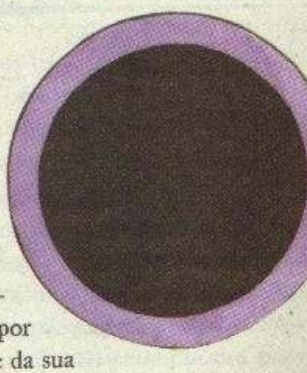
História/Relacionamento: Da essência primordial do mundo e do firmamento, aglutinaram-se as deusas gêmeas que se complementaram como luz e trevas. Juntas, elas criaram o mundo (dando vida a Chauntea) e os outros corpos celestes, preenchendo-os com vida. Então, as deusas gêmeas guerrearam para controlar o destino da sua criação; desse confronto, nasceram as divindades originais da magia, da guerra, da doença, do assassinato, da morte, entre outras. Com o tempo, o conflito atingiu um equilíbrio, mas Selûne, a deusa da luz, continua tentando erradicar os planos de sua irmã maligna, Shar. Os demais inimigos da Donzela da Lua são Umberlee e Mask, mas ela tem muitos aliados entre as divindades da sorte, luz, magia, beleza, tempo e alegria.

Dogma: Permita que todos os voluntários atingidos pela luz de Selûne sejam bem-vindos. A vida é similar a lua prateada, que cresce e mingua. Confie no brilho de Selûne e saiba que todo o amor vivente abaixo de sua luz receberá sua benção. Vire-se para a lua e ela será sua verdadeira guia. Promova a aceitação e a tolerância. Trate todos os seres como iguais. Ajude aos selûnitas como se fossem seus amigos mais queridos.

shar (deusa maior)

Amante da Noite, Senhora da Perda, Deusa Negra

Símbolo: Disco preto com uma borda púrpura escura
Tendência: NM
Aspectos: Escuridão, noite, perda, esquecimento, segredos não revelados, cavernas, masmorras, o Subterrâneo
Domínios: Caverna, Escuridão, Mal, Conhecimento.
Arma Predileta: "O Disco da Noite" (chakram)



Shar (*chár*) é uma criatura perversa e distorcida, composta de ódio, inveja e maldade. Ela pode enxergar todas as pessoas, objetos e ações executadas na escuridão e controla o sofrimento oculto, mas ainda não perdoado, a amargura cuidadosamente alimentada e a vingança silenciosa por antigas ofensas. Ela despende grande parte da sua energia combatendo sua velha inimiga, Selûne, em uma guerra mais antiga que o registro do tempo.

Ela é a criadora da Trama de Sombras.

A igreja de Shar é formada de células independentes, com líderes fortes e autoritários. Todas as células de determinada região são supervisionadas por um sacerdote superior. Os membros do clero rejubilam-se com segredos, usando-os para vincular a todos numa comunidade leal. Seus objetivos são práticos: elevar o poder do sacerdócio e a quantidade de adoradores de Shar, enquanto evitam a oposição direta de outras religiões (exceto Selûne). O clero de Shar atua para arruinar governos, oferecer o apoio da igreja aos vingadores, organizar cabalas secretas e fundar cultos falsos para auxiliar em seus objetivos.

Os clérigos de Shar rezam por suas magias à noite. Eles não têm dias santos gerais, exceto pela Ascensão das Trevas, que ocorre no Banquete da Lua e envolve o sacrifício de sangue e a revelação, pelos clérigos mais velhos, dos planos da igreja para o ano subseqüente. Uma vez a cada dezena, no mínimo, o clérigo deve participar do Cair da Noite, uma celebração dançante e festiva realizada ao anoitecer, seguida por pequenos atos de perversidade que o clérigo relata aos seus superiores. Os clérigos de Shar costumam adquirir níveis de ladino. A divindade tem uma ordem de elite de monges/feiticeiros ao seu serviço, que utiliza o poder da Trama de Sombras.

História/Relacionamento: Shar é a irmã maligna de Selûne. Ela confronta sua irmã desde quando foi criada. Esse conflito primordial resultou na criação de muitas divindades. Em vez de enfrentar abertamente os outros deuses, Shar tenta adquirir poder convertendo os adoradores mortais para a sua fé. No entanto, devido à sua natureza obscura, ela se opõe aos poderes da luz, ao espalhafatoso Shaundakul e à sua própria irmã. Seu único aliado freqüente é Talona, que serve a Shar esporadicamente para evitar as depredações de Loviatar.

Dogma: Revele os segredos apenas aos seus companheiros de fé. Nunca se apegue à esperança ou acredite em promessas de sucesso. Apague a luz da lua (os agentes e itens de Selûne) sempre que encontrá-la e esconda-se quando não for capaz de fazê-lo. A escuridão é um momento para agir, não esperar. É proibido almejar mais do que o seu destino na vida lhe reserva ou planejar o futuro sem a supervisão direta dos servos da Deusa Negra. Relacionar-se com os fiéis de divindades bondosas é um pecado, exceto para negociar ou corrompê-los em suas próprias crenças. Obedeça ao sacerdote de posto mais elevado, a não ser que isso cause sua própria morte.

shaundakul (deus menor)

Cavaleiro dos Ventos, a Mão Amiga

Símbolo:	Um homem barbudo, caminhando no vento, trajando um manto de viajante e botas
Tendência:	CN
Aspectos:	Viagem, exploração, comerciantes de locais distantes, portais, mineradores, caravanas
Domínios:	Ar, Caos, Portal, Proteção, Comércio, Viagem
Arma Predileta:	"Espada de Sombras" (espada larga)

Shaundakul (*cháun-dá-cûl*) é uma divindade quase silenciosa, que prefere deixar seus atos falarem por ele. Gentil e austero, ele tem um senso de humor rude. Devido à sua solidão freqüente, ele gosta de conversar e contar piadas. Ele tem o hábito de resgatar aventureiros condenados (especialmente em Myth Drannor), mas o preço de sua ajuda geralmente envolve a destruição de um ser maligno em sua cidade favorita (que também é Myth Drannor). Seu culto está aumentando e ele é bastante agressivo ao recrutar novos membros para sua religião.

A igreja de Shaundakul é desorganizada e suas congregações são muito independentes. Como os membros eclesiásticos adoram viajar, os templos constantemente recebem ou se despedem de novos sacerdotes. Espera-se que os integrantes do clero sobrevivam da terra e trabalhem como guias e protetores de viajantes, caravanas e expedições de mineração. Desde que Shaundakul acrescentou *portais* ao seu aspecto, seus clérigos ficaram encarregados de localizar e identificar qualquer passagem mágica útil para o comércio e a exploração. A religião tem poucos templos, já que prefere santuários, quase sempre inabitados e em locais remotos. Ele não costuma ser venerado nas cidades.



Os clérigos de Shaundakul rezam por suas magias de manhã, logo após o vento mudar de direção com o aumento da temperatura. O dia mais sagrado é o Passeio do Vento, celebrado no 15° dia de Tarsakh. Nesse dia, logo ao amanhecer, Shaundakul transforma todos os seus clérigos em vapores para que sejam carregados pelo vento. Eles voltam ao normal (e pousam com segurança) ao anoitecer, geralmente num local onde nunca estiveram antes. Os clérigos de Shaundakul costumam adquirir níveis de ranger.

História/Relacionamento: Shaundakul é uma divindade antiga. Ele antecede a transformação de Tyche em Beshaba e Tymora. Ele é aliado das divindades do ar, noite, céu, natureza e viagem, embora seus aspectos sejam idênticos em muitos locais. Ele se opõe a Shar, porque não gosta de segredos e adora espalhar rumores sobre locais escondidos. Ele combate Beshaba devido ao sofrimento que ela inflige ao povo do Deserto de Anauroch em seu nome.

Dogma: Propague os ensinamentos da Mão Amiga através do exemplo. Trabalhe para exultá-lo entre os comerciantes, em especial aqueles

Alorgoth, Arauto da Destruição

Apesar de muitos seguidores das outras religiões concluírem que o clero de Shar é formado por indivíduos sinistros, abertamente cruéis, envoltos em mantos negros e tramas infindáveis, que se deleitam com venenos e traições, a igreja de Shar abrange integrantes menos agressivos. Um desses errantes incansáveis é Alorgoth, o Arauto da Destruição, que viaja na parte leste de Faerûn, promovendo a obra da sua divindade.

Alorgoth é um homem alto, magro, de queixo pontudo, que prefere trabalhar sozinho, mas não hesita em recrutar clérigos inferiores de Shar para ajudá-lo quando necessário. Ele se mantém afastado da parte mais organizada da religião, mas é famoso por receber a benção pessoal de Shar e possuir tanta autoridade quanto qualquer sumo-sacerdote da igreja. Muitos clérigos que o desafiaram foram castigados com a mesma velocidade dedicada aos inimigos tradicionais da religião; quando Alorgoth precisa entrar em combate, ele não hesita em invocar demônios para lutar em seu lugar.

Entretanto, o disfarce e a desinformação são suas armas prediletas. Alorgoth gasta seus dias tramando com governantes, nobres ou (quando são estes são irremediavelmente fracos, corruptos ou controlados por outros) com as forças que tentam derrubar ou suplantar as autoridades locais. Ele lhes oferece a ajuda de Shar ao perseguir seus inimigos em troca de apoio financeiro e algumas vezes militar. Ele prefere não agir abertamente, mas espalhar segredos, roubar objetos importantes e seqüestrar pessoas. Alorgoth também destrói registros, contratos e documentos sempre que possível e utiliza suas magias para eliminar fatos e provas das mentes alheias.

O Arauto da Destruição está sempre disseminando rumores e sugerindo que há segredos guardados, criando uma aura de mistério. Dessa forma, e invocando o nome de Shar em cada tarefa, ele aumenta a influência e o medo público da Senhora da Noite.

Ele adora participar de grupos conspiratórios, seduções, organizações criminosas e eventos que deflagram guerras e conflitos — mas sempre utiliza outros nomes e formas distintas da sua. O fato dos Harpistas nunca terem revelado seu nome e espalhado alertas e informações sobre ele, em todas essas décadas da atuação de Alorgoth, comprova seu sucesso.

Embora sua fama venha aumentando com rapidez, o Arauto da Destruição não demonstra sinais de enfraquecimento. Quando os Harpistas ou os agentes de reinados perturbados por suas ações se aproximam, Alorgoth sai de cena, escapando por um *portal* ou misturando-se aos cidadãos de uma cidade grande e escondendo-se — sempre operando para a glória maior de Shar.

que buscam novas terras e oportunidades. Redescubra e consagre os santuários ancestrais de Shaundakul. Cavalgue o vento e deixe que ele o conduza para onde desejar. Ajude os necessitados e confie na Mão Amiga. Busque as riquezas da terra e do mar. Viaje para horizontes distantes. Seja o primeiro a ver o nascer do sol, os picos das montanhas e os vales exuberantes. Deixe que seus passos o levem a regiões intocadas por outrem.

silvanus (deus maior)

Pai Carvalho, o Pai da Floresta, Árvore Pai

Símbolo: Uma folha de carvalho verde
Tendência: N
Aspectos: Natureza selvagem, druidas
Domínios: Animal, Planta, Proteção, Renovação, Água
Arma Predileta: "A Grande Marreta de Silvanus" (malho)

Silvanus (*síl-vã-nús*) é uma divindade paternal e benéfica com seus adoradores. Ele é emocionalmente distante quando se trata do equilíbrio na natureza e implacável com as pessoas que ameaçam os locais selvagens. Ele é venerado por indivíduos que vivem ou dependem da natureza e nos locais mais remotos do mundo. Sua grande marreta derruba as árvores mortas, para evitar a propagação do fogo e para devolvê-las mais facilmente ao solo e ao ciclo natural.



Sua igreja prefere pequenas comunidades a cidades maiores, mas vários grupos de clérigos atuam em metrópoles para criar campos isolados de floresta selvagem nos limites urbanos e ensinar a paz e a pureza da natureza em detrimento da velocidade e da corrupção das cidades. A maioria do seu clero é composta de druidas que atuam de modo independente, aliados a outros druidas em círculos ou a rangers nas terras selvagens. A religião se esforça para garantir o equilíbrio das forças da natureza e gasta a maior parte do tempo atrasando ou revertendo os avanços da civilização. Seus métodos envolvem o patrocínio de bandoleiros ou a criação e liberação de predadores — atividades realizadas em segredo, para que os forasteiros ainda considerem os sacerdotes como clérigos pacíficos e amantes das árvores. Tratar de plantas, cuidar de animais doentes e replantar árvores são atividades executadas publicamente para promover essa imagem.

Os clérigos e druidas de Silvanus preparam suas magias ao pôr-do-sol ou sob a luz da lua. Os dias sagrados são o Festival do Plantio, a noite do Festival de Verão, o dia da Alta Colheita e a Noite da Floresta Caminhante. Esse último feriado ocorre quando seu deus torna-se impaciente — ele desloca pessoalmente as árvores, altera os cursos dos rios, abre ou fecha cavernas, gera tumultos com as criaturas selvagens e fortalece a magia da floresta. As oferendas para Silvanus nunca envolvem sacrifícios de sangue. Geralmente, elas são compostas de madeira nobre, enterradas num círculo de árvores ancestrais no topo de uma colina. Seus clérigos expulsam mortos-vivos em vez de fasciná-los e muitos adquirem níveis de druida ou ranger.

História/Relacionamento: Assim como Oghma, Silvanus é uma divindade antiga, com diversos vínculos com outros planos. Chauntea é sua aliada e as outras divindades da natureza e dos animais o servem voluntariamente. Ele se opõe a Malar, Talos e Talona, três seres que apreciam a destruição e costumam enfurecer o Equilíbrio.

Dogma: Silvanus enxerga e equilibra tudo, distribuindo águas selvagens e secas, fogo e gelo, vida e morte. Mantenha distância e compreenda a situação como um todo, ao invés de curvar-se à opinião geral sobre o que é bom. Tudo pertence a um ciclo, hábil e belamente equilibrado. É obrigação do devoto visualizar esse ciclo, e o sagrado Equilíbrio, com a maior clareza possível. Revele o Equilíbrio aos demais e enfrente as pessoas que desejam destruí-lo. Observe, antecipe e manipule em silêncio. Recorra a confrontos abertos somente quando pressionado pelo tempo ou ações hostis. Lute contra o desmatamento florestal, expurgue as doenças sempre que as encontrar, defenda as árvores e plante uma nova flora sempre que puder. Mate apenas quando necessário e destrua o fogo e seus manipuladores.

sune (deusa maior)

Cabelos de Fogo, Senhora dos Cabelos de Fogo

Símbolo: O rosto de uma bela mulher de cabelos ruivos e pele de marfim
Tendência: CB
Aspectos: Beleza, amor, paixão
Domínios: Caos, Encantamento, Bem, Proteção
Arma Predileta: Um cinto de seda (chicote)



Sune (*sú-ne*) é a mais bela das divindades. Benevolente e muitas vezes caprichosa, ela tem vínculos românticos com vários outros deuses de Faerûn. Ela alterna paixões profundas e flertes casuais, adora atenção e bajulação sinceras, e evita os horripilantes e os brutos. Ela ama e protege seus seguidores, que em resposta manifestam e protegem a beleza do mundo.

A igreja de Sune é desorganizada e informal. Geralmente, os clérigos mais atraentes e carismáticos ascendem à liderança. Seus templos são sempre bonitos, construídos com inúmeros caminhos e trajetos pitorescos, além de esconderijos surpreendentes e encantadores, onde é possível ter momentos de amor, beleza e paixão. Os clérigos de Sune patrocinam artesões, constroem amizades e romances entre eles e com outras pessoas e eliminam os vândalos das coisas belas do mundo. Sune já confirmou os benefícios do apoio de Tymora aos aventureiros e deseja relacionar-se a essa fonte de adoradores, portanto sua religião apóia cavaleiros galantes e exploradores que desejam encontrar jóias perdidas e obras de arte valiosíssimas — ou que estão em missão para resgatar seus amores perdidos.

Os clérigos de Sune rezam de manhã, depois de um refrescante banho perfumado (ou pelo menos depois de lavarem as mãos). O Festival do Plantio e o Festival de Verão são os dias sagrados dessa religião, e a igreja realiza uma Grande Festividade uma vez por mês. Essa festividade é uma enorme celebração, com danças, recitais de poesia, belezas de arrebentar corações e músicas provocantes de emoções profundas — os forasteiros são convidados na esperança de atrair novos fiéis. O fluxo de aventureiros ao clericato de Sune reduziu a antiga disparidade de sexos na igreja hoje, as mulheres superam os homens em apenas quatro para um. Os clérigos de Sune costumam adquirir níveis de bardo e ladino.

História/Relacionamento: Sune é aliada das divindades da diversão, poesia, luxúria, juventude e da lua. Ela é servida por Lliira e já foi servida por Selûne, que agora, mais uma vez, segue seu próprio caminho. A natureza de Sune impede qualquer criatura de irar-se com ela durante longos períodos, logo ela não conserva inimigos genuínos, mas não gosta de Auril, Malar, Talos, Umberlee, Talona e Tempus, já que eles costumam ser responsáveis pela destruição de coisas bonitas (Tempus não considera essa antipatia digna de reciprocidade, pois ele a considera irrelevante, caprichosa e indigna de qualquer conflito).

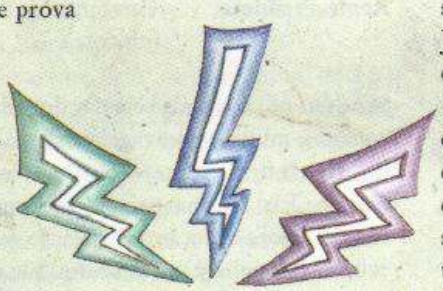
Dogma: As questões de beleza são o centro de um ser e revelam sua verdadeira face para o mundo — linda ou horrorosa. Acredite no romance, já que o amor verdadeiro prevalece no final. Siga seu coração até seu destino legítimo. Realize um ato de amor a cada dia e tente despertar o amor nos demais. Adquira itens de beleza de qualquer tipo e encoraje os proteja seus criadores. Deixe que sua aparência emocione e agrade seus interlocutores. Ame as pessoas que apreciarem sua aparência e lhes ofereça o calor da amizade e a flor da admiração quando o amor não for capaz ou não ousar tocá-los.

Talos (deus maior)

O Destruidor, o Senhor das Tempestades

Símbolo: Um relâmpago explosivo
Tendência: CM
Aspectos: Tempestade, destruição, rebelião, incêndios, terremotos, desastres
Domínios: Caos, Destruição, Mal, Fogo, Tempestade
Arma Predileta: Um relâmpago (lança longa, curta ou meia-lança)

Talos (*tá-los*) personifica os aspectos destrutivos da natureza. Ele é um deus furioso e repleto de ódio, que atua conforme seus impulsos e muitas vezes age somente para não parecer fraco ou amistoso. Ele se deleita com a destruição desenfreada e sob muitos aspectos parece um valentão de incrível poder e pavio curto, que prova seu valor a si mesmo atormentando os indivíduos incapazes de confrontá-lo.



A igreja de Talos é pequena e dispersa, já que o culto ao Senhor das Tempestades é proibido em muitos países. Seus seguidores são fanáticos em seu amor pela destruição e não temem convocar tempestades sobre navios, vilas ou cidades em nome de sua divindade insana. Os clérigos de Talos costumam viver como bandoleiros, vagando de um lugar para outro, exigindo tributos e ameaçando os relutantes com grande destruição. Eles coagem as pessoas a adorar e obedecer Talos através do medo e algumas vezes recrutam novos clérigos a partir dessas congregações. As poucas regiões onde Talos é adorado abertamente estabelecem igrejas que alternam cordialidade e hostilidade, o que agrada infinitamente ao Destruidor.

Os clérigos de Talos rezam por suas magias em diferentes horas do dia ao longo do ano, que variam conforme o temperamento da divindade (ele raramente estabelece o mesmo horário por mais de uma dezena). Seus clérigos celebram seus festivais anuais em grandes cerimônias, onde convocam relâmpagos e invocam tempestades. Seu ritual mais sagrado é a Convocação do Trovão, onde matam um ser inteligente com um raio. O ritual visto com mais freqüência é a Fúria, quando um clérigo reza, depois ataca furiosamente pessoas e objetos enquanto invoca o nome de Talos, e depois realiza novas orações (quando sobrevive). Os clérigos desse deus costumam adquirir níveis de bárbaro, feiticeiro e mago.

História/Relacionamento: Talos foi criado durante a primeira batalha entre Selûne e Shar. Atualmente, ele é o líder dos Deuses da Fúria, embora tenha rivalidades com os ouros três integrantes e Malar o mataria sem hesitar se tivesse chance. Talos costuma elevar mortais poderosos à divindade e então obrigá-los a se esgotarem em seu serviço. Ele tentou assumir o controle sobre as magias selvagens e destrutivas, mas foi impedido por Mystra. Ele abandonou esse objetivo depois que a maioria das áreas de magia selvagem se dissiparam. Ele odeia as divindades que promovem a construção, o aprendizado e a natureza, especialmente aquelas que ousam alterar o clima.

Dogma: A vida é uma combinação de efeitos aleatórios e de caos, portanto agarre o que puder, quando conseguir, pois Talos pretende conduzi-lo ao pós-vida a qualquer momento. Propague a força de Talos e alerte a todos sobre as energias que ele comanda. Atravesse sem medo as tempestades, incêndios florestais, terremotos e outros desastres, uma vez que o poder de Talos o protege. Faça as pessoas temerem seu deus ao revelar a destruição que ele e seus servos são capazes de gerar. Faça os escarnecedores ou incrédulos descobrirem que a oração fervorosa é a única reação capaz de salvá-los.

Tempus (deus maior)

Senhor das Batalhas, Martelo Inimigo

Símbolo: Uma espada prateada flamejante, sobre um escudo vermelho sangue
Tendência: CN
Aspectos: Guerra, batalha, guerreiros
Domínios: Caos, Proteção, Força, Guerra
Arma Predileta: "Poder da Batalha" (machado de batalha)

Tempus (*tém-pus*) não é constante para fornecer seu apoio, mas com o tempo sua natureza caótica abençoa todos os guerreiros da mesma forma. O deus da guerra favorece um exército num dia e outro no dia seguinte; mesmo assim, os soldados de qualquer tendência rogam por sua benção para as batalhas vindouras. Poderoso e honrado em combate, ele segue ao seu próprio código de honra e não elabora alianças duradouras. Jamais alguém o ouviu discursar usando sua voz. Ele utiliza os espíritos de guerreiros caídos como intermediários.

A igreja de Tempus aceita seguidores de todas as tendências (mas seus clérigos obedecem às regras normais) e seus templos lembram construções militares fortificadas. Os clérigos de Tempus são encarregados de conservar as regras e a reputação valorosa da guerra, reduzindo os massacres descontrolados e agindo para encerrar conflitos desnecessariamente longos. Eles recebem e oferecem treinamento de combate, para resguardar a civilização de monstros, e punem os indivíduos que lutam de forma desonrada ou covarde. A recuperação e a adoração das armas de guerreiros famosos ou respeitados são práticas comuns da igreja. Os clérigos são obrigados a derramar algumas gotas de sangue a cada dezena (de preferência o seu ou de um inimigo valoroso).

Os clérigos de Tempus rezam por suas magias logo antes do meio-dia. Quase todos são humanos dedicados ao combate, mas outras raças são bem-vindas. As vésperas e os aniversários de batalhas grandes e importantes para o templo local são declarados dias santos. O Banquete da Lua é o dia anual para honrar os mortos. Cada templo realiza um Banquete dos Heróis (ao meio-dia) e a Canção dos Caídos (ao pôr-do-sol); a maioria também promove a Canção da Espada depois que escurece, para os guerreiros falecidos. Os clérigos de Tempus costumam adquirir níveis de guerreiro.

História/Relacionamento: Tempus surgiu durante a primeira batalha entre Selûne e Shar. Ele patrocinou a ascensão do Cavaleiro Vermelho e esporadicamente se alia a Nobanion, Gond, Valkur e Uthgar. Embora se oponha à pacífica Eldath, ele castiga qualquer adorador que profane os santuários da deusa ou moleste seus fiéis, talvez porque considere que a guerra seria insignificante sem a paz para confrontá-la. Seu único inimigo é o novato Garagos.

Dogma: Tempus não vence as batalhas, ele ajuda a vitória do guerreiro mais capacitado. A guerra é justa, pois oprime e ajuda igualmente a todos. Ela não deve ser temida, mas vista como uma força da natureza, uma tempestade criada pela civilização. Arme todos que precisem realmente lutar, mesmo seus inimigos. Recue de combates perdidos, mas nunca evite uma batalha. Mate os inimigos sem hesitar e termine um conflito com rapidez — não prolongue o atrito. Lembre-se dos mortos que pereceram diante de você. Não menospreze nenhum inimigo e respeite a todos, já que o valor incendeia a alma de qualquer um, independente da idade, sexo ou raça. Tempus favorece quem lutar com honra, sem recorrer a truques covardes. Reflita sobre as conseqüências da violência e da guerra e não deflagre um confronto de maneira imprudente. A língua astuta, que evita todos os conflitos, causa mais dano que um tirano enérgico.



Torm (deus menor)

O Verdadeiro, a Divindade Genuína, a Fúria Leal

Símbolo: Mão direita de uma manopla aberta com a palma para frente
Tendência: LB
Aspectos: Dever, lealdade, obediência, paladinos
Domínios: Bem, Cura, Ordem, Proteção, Força
Arma Predileta: "Obrigação do Dever" (espada larga)



Torm (*tórm*) é uma divindade severa, justa e incansável, que lidera a guerra contra a maldade e a injustiça. Seu coração está repleto de bondade e ele é generoso e gentil quando lida com seus amigos leais, com os fracos e com os jovens. Sua espada larga, chamada "Obrigação do Dever", é a mesma arma sagrada que ele carregava quando mortal.

A igreja de Torm é popular e assistida por diversas ordens de guerreiros e paladinos. Ela treina, orienta e fornece abrigo e apoio aos guardiões, cavaleiros leais, paladinos e cortesãos fiéis. Ela envia agentes para expurgar a corrupção de grupos bondosos, vigia problemas iminentes com forças hostis ou busca servos em potencial para Torm. Um pequeno clero da sua igreja é encarregado de explorar Toril e trazer informações para que os guardiões aprendam mais sobre o mundo exterior. Cada clérigo precisa seguir as três diretrizes da Penitência do Dever: ajudar as demais religiões boas, combater com todos os esforços os seguidores de Bane e Cyric e revelar ou reparar as áreas de magia selvagem e morta. A igreja possui uma rivalidade fria com Helm.

Os clérigos de Torm rezam por suas magias ao amanhecer. Os dias sagrados são a Morte Divina, uma cerimônia para lembrar a morte de Torm quando ele destruiu Bane, no 13º dia de Eleasias; a celebração denominada Ressurreição Verdadeira, que comemora sua volta dos mortos como recompensa por seu sacrifício, no 15º dia de Marpenoth; e o evento de criação ou renovação dos juramentos no Encontro de Escudos. Seus clérigos leais podem adquirir livremente níveis de paladino.

História/Relacionamento: Antigamente, Torm era o campeão mortal de um rei bom. Ele obedecia a todos os seus comandos, a despeito dos perigos que representavam. Hoje, ele atua como o senhor da guerra e campeão de Tyr. Torm, Tyr e Ilmater trabalham juntos e geralmente são chamados de Tríade. Os demais aliados de Torm incluem Helm (apesar dos conflitos entre suas igrejas), o Cavaleiro Vermelho e Lathander, e se ele opõe a Bane, Cyric e Mask. Torm é particularmente feroz contra Bane, devido ao embate entre ambos, que causou sua destruição mútua durante a Guerra dos Deuses. Torm se enraiveceu quando soube do seu retorno.

Dogma: A salvação pode ser encontrada através do serviço. Cada fracasso no dever reduz a grandeza de Torm e cada sucesso aumenta seu resplendor. Lute para manter a lei e a ordem. Obedeça a seus mestres com julgamento atento e antecipação. Esteja alerta contra a corrupção. Golpeie a podridão nos corações dos mortais com rapidez e força. Imponha mortes dolorosas e rápidas aos traidores. Questione as leis injustas ao sugerir melhorias ou alternativas, mas nunca outras leis. Seus quatro deveres abrangem a fé, a família, seus mestres e todos os seres bons de Faerûn.

Tymora (deusa intermediária)

Senhora da Sorte, a Senhora que Sorri, Nossa Sorridente Senhora

Símbolo: Moeda de prata com o rosto de Tymora rodeado por trevos
Tendência: CB
Aspectos: Boa sorte, habilidade, vitória, aventureiros
Domínios: Caos, Bem, Sorte, Proteção, Viagem
Arma Predileta: Uma moeda rodopiante (shuriken)

Tymora (*ti-mó-rá*) é uma divindade amistosa, graciosa e generosa. Ela é inconstante, mas esportiva, nunca é vingativa ou maliciosa, e sempre é capaz de virar o jogo a seu favor. Ela gosta de piadas e é famosa por pregar peças em divindades mais rígidas, como Helm e Tyr, mas sempre encontra uma maneira de amolecer os sentimentos mais rígidos.

Os santuários e templos de Tymora estão espalhados em toda Faerûn. Sua igreja é popular nas cidades freqüentadas por aventureiros e essas pessoas enchem seus cofres em troca de cura, tornando a religião muito rica. Essa riqueza permite que cada templo desfrute de um nível elevado de independência. Sua doutrina encoraja as pessoas a assumir riscos e sair em busca de seus sonhos, em vez de gastar todos os seus dias planejando, sem nunca ousar nada. A igreja tem o dever de ajudar aqueles que ousaram, fornecendo magias de cura e itens mágicos menores (algumas vezes de maneira secreta), para reforçar a boa sorte dos seguidores fiéis de Tymora. Um cumprimento padrão entre seus adoradores é tocar os símbolos sagrados alheios — e eles quase sempre se abraçam para fazê-lo.



Os clérigos de Tymora rezam por suas magias de manhã. A igreja só tem dois rituais obedecidos em todos os templos. Durante o Festival de Verão, ocorre uma festividade que dura a noite inteira, repleta de atos ousados, caos romântico e encontros entre Harpistas (muitos deles pertencentes à igreja), parentes e religiões aliadas. A Queda das Estrelas é o ritual mais sagrado da religião. Ele acontece no 23º dia de Marpenoth e acredita-se que comemora a destruição de Tyche e a criação de Tymora. Os clérigos dessa divindade costumam adquirir níveis de bardo e ladino, mas eles são conhecidos por selecionar praticamente qualquer combinação de classes.

História/Relacionamento: Embora ambas tenham surgido da casca apodrecida de Tyche, a antiga divindade da sorte, Tymora é o oposto e a arquiinimiga de sua irmã gêmea, Beshaba. Ela é amigável com a maioria dos poderes bons e dizem que flerta com muitos deles. Em particular, ela atua bem ao lado de Lathander, Selûne e Shaundakul. Além da sua gêmea sombria, seus inimigos incluem Bane e Loviatar.

Dogma: Seja ousado, já que ser ousado significa viver. Um coração valente e a disposição de correr riscos derrotarão um plano cuidadosamente elaborado em 9 de cada 10 situações. Ponha-se nas mãos do destino e confie em sua própria sorte. Tolere e administre sua vida como seu próprio mestre, demonstrando sua boa ou má sorte como confiança na Senhora. Sem direção ou objetivos, você logo abraçará Beshaba, pois os indivíduos sem destino jazem à mercê do azar, que é impiedoso com todos.

Tyr (deus maior)

A Mão Justa, o Deus Aleijado, o Deus Justo

Símbolo: Uma balança equilibrada sobre um martelo de guerra
Tendência: LB
Aspectos: Justiça
Domínios: Bem, Conhecimento, Ordem, Retribuição, Guerra
Arma Predileta: "Juiz" (espada longa)

Tyr (*tír*) é um guerreiro nobre, que tem um espírito poderoso e dedica-se a justiça. Ele perdeu sua mão direita, decepada por Kezef, o Cão do Caos, e muitas vezes é chamado de cego. Apesar de se comportar com

uma figura paternalista, que deseja inspirar seus filhos com amor, coragem e a força dos laços familiares, ele sabe que isso nunca acontecerá num mundo imperfeito. Os forasteiros o consideram um árbitro severo da justiça.

A igreja de Tyr é influente nas áreas civilizadas. Seu clero descreve o mundo em termos morais claros. Ele deseja que Faerûn seja limpa, ordenada por leis justas, aplicadas de forma diligente e igualitária. Eles não toleram o escárnio, a paródia ou o questionamento da sua religião. A igreja de Tyr é bastante organizada e não nega abrigo, equipamento ou cura para seus adoradores em tempos de necessidade, mas algumas vezes solicitam auxílio posterior em contrapartida. Nas áreas sem lei, os clérigos de Tyr atuam como juiz, júri e executor. Nos locais civilizados, eles tornam-se especialistas legais, representando réus e fornecendo conselhos. Eles nunca executam uma lei que possa ser injusta.



Os clérigos de Tyr rezam por suas magias ao amanhecer. Todo mês, eles celebram três dias sagrados. Essas cerimônias consistem de orações cantadas, hinos e invocação de ilusões gigantescas. A Justiça Alerta é o primeiro dia santo de cada mês; sua ilusão é um martelo gigantesco, brilhando com luz cegante. O 13º dia do mês é chamado Aleijar, quando os fiéis presenciam a ilusão de um nimbo de sangue fervente, preso a uma mão direita que cai e desaparece. O 22º dia do mês é denominado Cegar, que apresenta a ilusão de dois olhos transformando-se em fontes de lágrimas flamejantes (os participantes usam vendas cerimoniais). Os clérigos de Tyr podem adquirir livremente níveis de paladino ou guerreiro.

História/Relacionamento: Tyr é um deus estrangeiro. Ele chegou a Faerûn pouco antes do início do Cômputo dos Vales. Torm e Ilmater o servem; juntos, eles são conhecidos como a Tríade. Seu próximo aliado é Lathander. Tyr se opõe a Bane, Cyric, Mask, Talona e Talos.

Dogma: Revele a verdade, puna os culpados, corrija as injustiças e sempre seja verdadeiro e justo em suas ações. Defenda a lei, não importa onde esteja, e castigue seus infratores. Registre suas próprias regras, feitos e decisões, pois através da correção de seus erros, sua compreensão das leis de todas as terras irá aumentar, assim como sua habilidade de identificar os infratores. Esteja alerta em suas observações e antecipações, de modo a detectar os conspiradores da injustiça antes que suas ações ameacem a lei e a ordem. Imponha a vingança aos culpados no lugar das pessoas incapazes de fazê-lo sozinhas.

umberlee

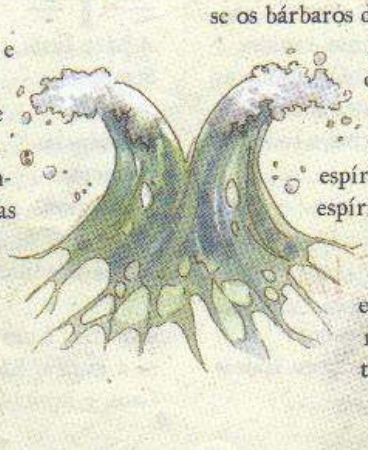
(deusa intermediária)

A Cadela Rainha, Rainha das Profundezas

Símbolo:	Onda azul marinho caindo para esquerda e direita
Tendência:	CM
Aspectos:	Oceanos, correntes, ondas, ventos marítimos
Domínios:	Caos, Destruição, Mal, Oceano, Tempestade, Água
Arma Predileta:	"Morte Afogadora" [tridente] ou água-viva (tridente)

Umberlee (*uhm-bêr-lí*) é uma divindade maliciosa, cruel e maligna, que quebra acordos por capricho e diverte-se assistindo os outros morrerem afogados ou nas presas de predadores marítimos. Vaidosa e ávida por bajulação, ela é excessivamente gananciosa por poder e alegra-se ao ostentá-lo. Ela criou os homens-tubarão, uma das poucas raças que a veneram por admiração e não por medo.

Essencialmente, os templos de Umberlee são santuários para os marinheiros e mercadores realizarem oferendas de velas, flores, doces ou moedas e aplacar a ira da Cadela Rainha. Seus clérigos se sustentam com essas oferendas e muitas vezes são contratados como guardiões de navios, já que os marinheiros acham que Umberlee não reclamaria um dos seus. A igreja é desorganizada e controlada de uma forma diferente em cada região. Seus clérigos costumam duelar entre si para resolver disputas de posto ou capacidade. A igreja propaga o respeito pela deusa ao pregar a destruição levada àqueles que a ignoram.



Os clérigos de Umberlee rezam por suas magias na maré alta (de manhã ou à tardinha). Seus dois rituais públicos são a Primeira Maré e o Chamado da Tempestade. O primeiro envolve um desfile pela cidade com um animal enjaulado, que é amarrado a uma pedra e atirado no oceano. Se alcançar a costa ainda vivo, ele será tratado como um animal sagrado pelo resto dos seus dias. O Chamado da Tempestade é uma oração em massa para invocar ou afastar uma tempestade. Seus participantes rezam em volta de lagos, onde flutuam velas em placas de madeira, e atiram sacrifícios nas águas. Os clérigos costumam adquirir níveis de ladino, guerreiro ou druida.

História/Relacionamento: Umberlee faz parte dos Deuses da Fúria. Ela serve a Talos, junto com Auril e Malar. Talos vem tentando usurpar seu aspecto, pois ela não tem poder suficiente para defendê-lo. No momento, Umberlee procura distraí-lo com intrigas românticas. Ela combate Selûne e Valkur (que recebem as preces dos marinheiros para retornar em segurança para casa), Chauntea (por seu domínio sobre a terra) e Sune (pela beleza que inveja).

Dogma: O mar é um local selvagem e seus navegadores devem estar dispostos a pagar o custo por invadir o domínio de Umberlee. Boas oferendas trarão bons ventos para os marinheiros, mas todos que não oferecerem tributo descobrirão que o mar é frio como o coração da Rainha. Propague a doutrina da poderosa Umberlee e não permita que nenhuma tarefa executada em seu nome seja gratuita. Faça as pessoas temerem o vento e as ondas, exceto quando um clérigo de Umberlee estiver no local para resguardá-los. Elimine todos que relacionam o mar e as tempestades costeiras a Talos.

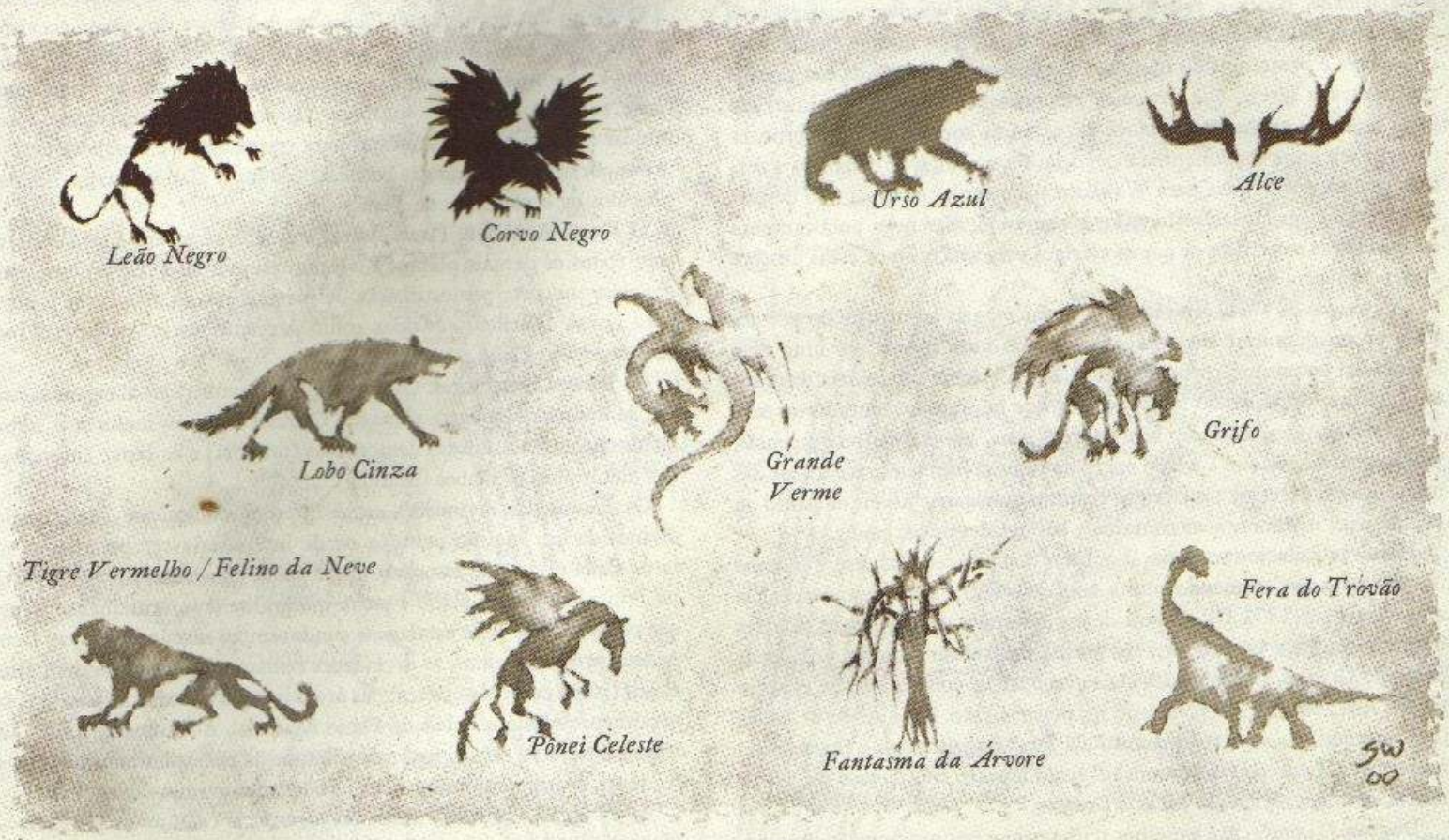
uthgar (semideus)

Pai dos Uthgardt, Pai da Batalha

Símbolo:	Totem espiritual de uma fera específica
Tendência:	CN (os personagens que o selecionarem como divindade patrona devem seguir as orientações de tendência das feras, não de Uthgar)
Aspectos:	Tribos bárbaras Uthgardt, força física
Domínios:	Animal, Caos, Retribuição, Força, Guerra
Arma Predileta:	Espírito do totem da fera apropriado (machado de batalha)

Uthgar (*úth-gár*) é um guerreiro orgulhoso, feroz e independente. Ele tem poucos amigos e permanece relativamente afastado da política divina. Ele adora boas piadas, gosta dos prazeres sexuais da carne e de caçar, comer, beber e se divertir com os espíritos guerreiros que o servem. Apesar de ser um estrategista metódico e incansável, suas táticas de batalha não são muito inspiradas. Ele está determinado a vencer, em especial se os bárbaros de Uthgardt (seu povo) estiverem ameaçados.

A igreja de Uthgar é dividida entre sete totens espirituais das feras que servem ao deus Uthgar como intermediários entre as tribos Uthgardt da Fronteira Selvagem. Uthgar não é adorado diretamente; cada tribo venera um desses espíritos serviçais, considerando-o a personificação divina do espírito da sua própria tribo — um símbolo de sua vitalidade, sabedoria, capacidade mística, vigor, velocidade e inclinação moral. Uthgar não possui templos ou santuários e seus clérigos têm permissão para executar as cerimônias necessárias em qualquer lugar, embora os cemitérios ancestrais da tribo sejam preservados como locais sagrados (cada



Totens feras de Uthgar

tribo e seu respectivo totem estão conectados a um determinado cemitério ancestral). O dogma varia conforme a tribo, dependendo da natureza do totem, mas os clérigos de Uthgar são encarregados da orientação espiritual, realização de rituais, cura, ensinamento da história e costumes da tribo e atuam como conselheiros do líder. O equinócio de primavera e os solstícios são dias santos; além disso, todas as tribos convergem para seus cemitérios ancestrais (ou para o Poço de Beorunna, o mais sagrado de todos esses lugares) durante o equinócio de outono, para realizar cerimônias, fechar acordos e comunicar-se com os espíritos antigos.

Os clérigos de Uthgar rezam por suas magias na alvorada ou no crepúsculo. Praticamente todos são homens e cada um venera o totem espiritual da fera relacionado à sua tribo. No lugar de seguir a regra de "um passo", os clérigos de Uthgar (e seus demais seguidores) devem respeitar as regras de tendência dos totens de fera, que atuam como mediador entre Uthgar e seu povo. Qualquer tendência aceita pelo intermediário será adequada para o clérigo desse totem. Os nomes e as tendências exigidas dos totens são: Leão Negro (exceto Mau), Corvo Negro (exceto Caótico), Urso Azul (CB, CN, N, NB), Alce (exceto Leal), Lobo Cinza (exceto Leal), Grande Verme (Bom), Grifo (exceto Mau), Tigre Vermelho/Felino da Neve (CB, CN, N, NB), Pônei Celeste (exceto Mau), Fantasma da Árvore (LN, N, CN), Fera do Trovão (exceto Mau). Os clérigos de Uthgar costumam adquirir níveis de bárbaro, druida ou ranger.

História/Relacionamento: Antigamente, Uthgar era um mortal das terras do Norte, que tornou-se famoso e fundou uma dinastia de bárbaros, os Uthgardt. Apoiado por Tempus para ascender à divindade após sua morte, ele tem o Senhor das Batalhas como seu único aliado. Uthgar não gosta de Helm, Ilmater, Torm e Tyr, por terem usurpado a devoção de todos os clérigos da tribo do Leão Negro, exceto um. Ele considera Malar responsável pela destruição da tribo Urso Azul (os remanescentes sobrevivem como a nova tribo do Fantasma da Árvore), e odeia Auril por afastar a tribo do Alce da sua adoração.

Dogma: A força é tudo. A civilização é fraca. Os homens devem lutar, caçar e saquear os fracos para sustentar suas mulheres e famílias. A Família é sagrada e seus laços não devem ser encarados de forma leviana. A magia arcana é degenerada, auto-indulgente e termina por conduzir à fraqueza. A confiança na magia arcana é um caminho maligno e falso que fatalmente gera morte e ruína. Reverencie Uthgar, seus ancestrais e o espírito de fera da sua tribo. A fera detém sabedoria e poder bruto, disponíveis aos merecedores. Force os integrantes da sua tribo a temerem e respeitarem seu poder e conhecimento, para que ouçam as palavras sábias de seus ancestrais, entregues a seu povo através de ti.

waukeen (deusa menor)

Amiga dos Mercadores

Símbolo:	Moeda de ouro com o perfil de Waukeen virado para esquerda
Tendência:	N
Aspectos:	Comércio, dinheiro, riqueza
Domínios:	Conhecimento, Proteção, Viagem, Comércio
Arma Predileta:	Chuva de moedas (nunchaku)



Waukeen (*wáu-kin*) é uma divindade relativamente jovem, vibrante e animada, ansiosa por cumprir suas tarefas. Ela adora a riqueza — não por seu valor inerente, mas pelos benefícios e materiais que ela proporciona. Ela adora barganhar, assim como o tumulto e a agitação dos mercados. Ela comanda os acordos realizados acima e abaixo da mesa — para Waukeen, os mercados negros também são legítimos. Ela se interessa por inovações, mas também é teimosa e persistente, o que muitas vezes a coloca em apuros.

A igreja de Waukeen é rica, não devido a oferendas em dinheiro, mas porque investe sabiamente e usa a riqueza adquirida para acumular popularidade, poder e renome. Os clérigos de Waukeen viajam pelo mundo, ajudando mercadores e trabalhando com os agiotas, banqueiros, receptores e protetores do templo. Eles devem doar 25% da sua arrecadação para a igreja, que investirá em qualquer negócio administrado pelos fiéis que tenha uma chance razoável de sucesso. O clero procura investir em empreendimentos e negociantes que estarão dispostos a realizar grandes oferendas para Waukeen mais tarde. A igreja não descarta métodos ilegais para influenciar o comércio, mas nega publicamente essas práticas e certifica-se que os clérigos responsáveis por essas missões atuem em segredo.

Os clérigos de Waukeen rezam por suas magias logo antes do pôr-do-sol e precisam iniciar suas orações atirando uma moeda em uma taça cerimonial ou em um corpo d'água. A igreja celebra uma dúzia de grandes festivais, dispersos ao longo do ano, que honram os contadores, tecidos, riqueza, generosidade, benfeitores, jóias, contratos, recompensas, magia, guardas, ofícios e o lado negro da riqueza (um lembrete solene das maldades em excesso). Os clérigos costumam adquirir níveis de bardo ou ladino, para melhorar seus contatos e habilidades de barganha.

História/Relacionamento: Waukeen desapareceu durante o Tempo das Perturbações, causando muita confusão entre seus adoradores. Ela reapareceu em 1371 CV, depois de ser libertada da sua prisão. Ela foi mantida contra a vontade em sua forma mortal no Abismo, pelo lorde demônio Graz'zt. Desde então, ela se recuperou, confirmou sua existência aos seus adoradores e restaurou seu poder divino. Ela é aliada de Lliira (que guardou seu aspecto enquanto ela estava aprisionada), Gond (cujas invenções ela aprecia) e Shaundakul (cujo aspecto completa o seu). Seus únicos inimigos sérios são Mask e Graz'zt.

Dogma: O comércio é a melhor trilha para o enriquecimento. Aumentar a prosperidade geral estimula uma civilização maior e a felicidade dos seres inteligentes do mundo, aproximando as pessoas da era dourada que as aguarda. Nunca destrua mercadorias, imponha restrições ao comércio ou propague rumores maliciosos que possam atrapalhar os negócios alheios. Esbanje dinheiro livremente com mendigos e comerciantes, pois quanto mais moedas estiverem em circulação, maior será a vontade de gastá-las e usá-las no lugar de guardá-las. Venerar Waukeen é viver em fartura e riqueza. Proteger seus bens é venerar a divindade e partilhá-los bem semeará seu sucesso posterior. Invoque a deusa em um negócio e ela o guiará até um acordo sensato. Os ousados encontram ouro, os cautelosos o acumulam e os tímidos os ostentam.

cosmologia de Toril

O Plano Material que abriga o mundo de Toril é um entre muitos planos de existência. Além de Toril, estão os Planos Elementais e os Planos de Energia Positiva e Negativa, além dos reinos das divindades, demônios e diabos (chamados coletivamente de Planos Exteriores). O Plano Etéreo e o Plano das Sombras sobrepõem-se ao Material e o Plano Astral conecta todos eles.

Os Planos Elementais: Os Planos Elementais incorporam a natureza fundamental do Ar, Terra, Fogo e Água. Locais inóspitos de matéria pura, eles são habitados por elementais, regentes elementais (geralmente chamados de "Lordes"), gênios e extra-planares do elemento pertinente (como as salamandras do Plano do Fogo). Os Planos Elementais abrigam o lar de Kossuth e outros regentes elementais venerados pelos habitantes de Toril.

Os Planos de Energia: O Plano de Energia Positiva é a fonte da energia da vida, representando a força constante e o impulso da criação; seus efeitos permeiam e invadem o Plano Material. O Plano de Energia Negativa representa a entropia e a decadência inevitável da vida através da morte; ele absorve a matéria de Toril no Plano Material, de maneira oposta ao seu gêmeo brilhante.

O Plano Etéreo: O Plano Etéreo é um continuum nebuloso que coexiste com o Plano Material. Os indivíduos presentes no Plano Etéreo conseguem enxergar o Plano Material, mas o contrário não ocorre. Ele po ser acessado através de magias, como *forma etérea* e *passeio etéreo*.

O Plano das Sombras: O Plano das Sombras é um plano coexisten ao Material, similar a uma fotografia negativa de Toril. É possív acessá-lo por meio das sombras comuns e a conjuração de magias espec ficas, como *andar nas sombras*. Os manipuladores capazes pode moldar a substância das sombras para criar objetos e criaturas. Os sábi pressupõem que o Plano das Sombras conduz a planos atualmente desc nhecidos na cosmologia de Toril.

O Plano Astral: O Plano Astral é aberto, sem peso e está conectad com todos os demais planos. Ele é um panorama vazio e quase estér povoado somente por estilhaços de matéria de outros planos e *porta* para novas dimensões. Magias como *projeção astral* ou *portal* form cem acesso ao Plano Astral.

Os Planos Exteriores: Os outros planos conhecidos abrigam as mor das de divindades e extra-planares. Os mais famosos incluem o Abism lar de incontáveis hordas demoníacas (tanar'ri) e os Nove Infernos, l das hierarquias de diabos (baatezu).

Os Planos das divindades estão interconectados por vários poder divinos de um mesmo panteão ou de interesses e temperamento sim lares. Cada divindade associada a um plano construiu um reino partic lar, vinculado a esse plano e parte integrante dele, semelhante à form que os quartos de uma estalagem conduzem ao saguão principal. Dentr de seus próprios reinos, as divindades reinam supremas e podem alter as leis físicas como desejarem; nas áreas compartilhadas, a física do plan geralmente obedece às leis do Plano Material. As divindades mais pod rosas costumam ter reinos maiores, mas as entidades conservadoras contentam com demonstrações de poder menos imponentes.

As divindades isoladas, hostis ou paranóicas costumam sustentar seu Planos individuais, que são inteiramente seus. Apesar disso torná-las pr prietárias de um plano inteiro, elas ficam mais vulneráveis a ataques co centrados de outras divindades, enquanto as divindades que partilha suas moradas são capazes de unir-se aos seus vizinhos em tempos d necessidade.

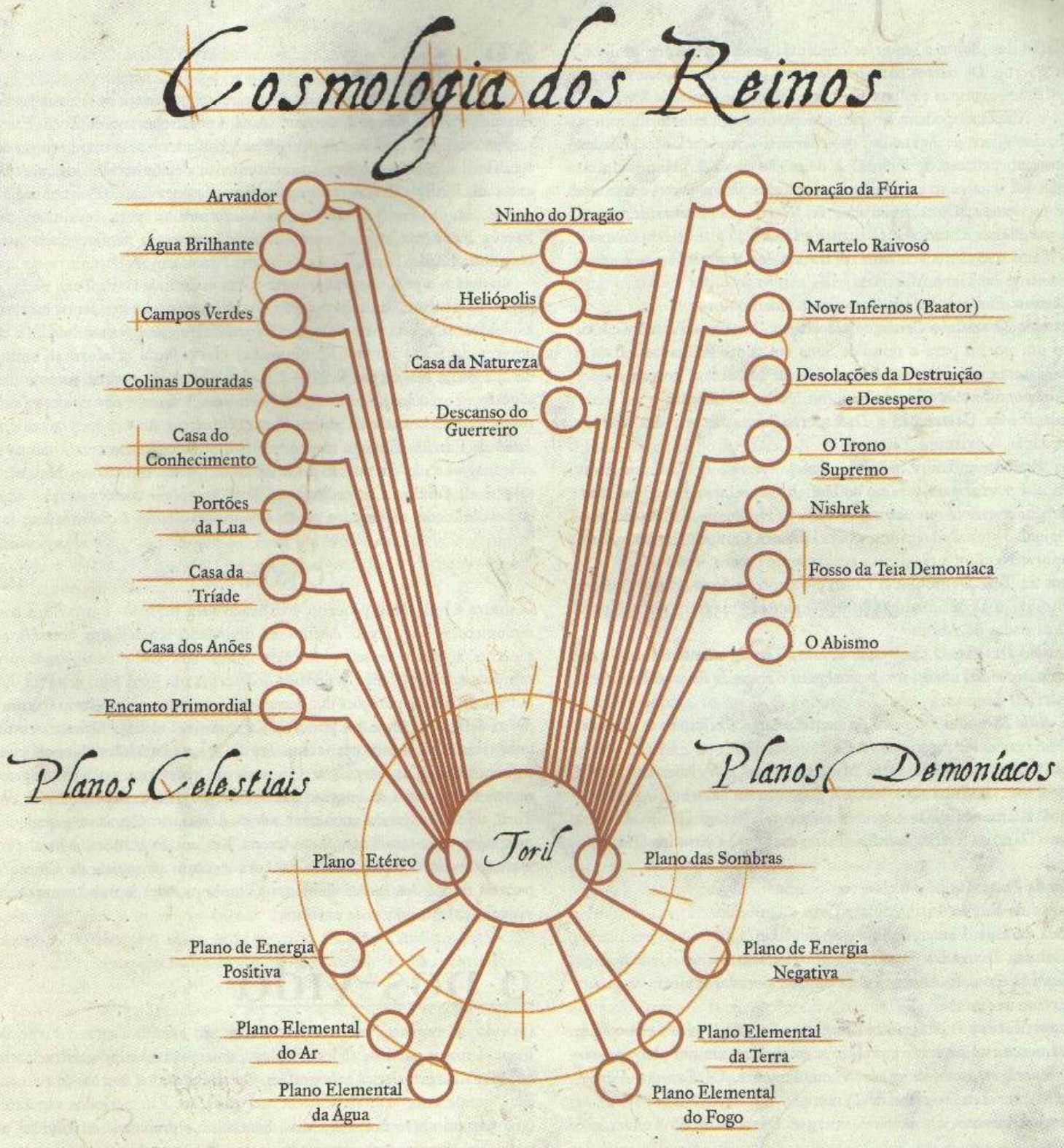
Como Deslocar-se Entre os Planos: Todos esses planos se conectam de alguma forma a Toril, no Plano Material, seja através da sobrepos ção do Plano Astral, Etéreo e das Sombras ou por meio de *portais* vi culados aos Planos dos deuses, Elementais ou de Energia. Em resumo, cosmologia de Toril é similar a uma árvore, com os galhos (planos) cre cendo a partir do centro, e alguns deles originando galhos secundário (reinos). É mais fácil e seguro aproveitar a ligação existente para viaja entre os planos, usando o solo comum de Toril como parada, ao invés d forçar uma conexão direta entre duas localidades. Usando a árvor como analogia, é mais vantajoso descer de um galho para o tronco então subir até outro galho que tentar pular do seu ponto atual at outro mais distante.

Entretanto, muitas vezes as criaturas planares escolhem forçar u caminho direto entre dois locais (sacrificando parte da sua energia di ponível) e descartam a utilização das trilhas existentes. Em geral, iss acontece quando existem ameaças à espreita numa trilha convenient (como poderes hostis), uma quantidade limitada de tempo ou o desejo d discrição. Além disso, as divindades aliadas que habitam planos diferen tes criam conexões permanentes (*portais*) para seus amigos, por con veniência. Esses métodos artificiais geralmente estão além do alcanc dos mortais, mas determinados artefatos são capazes de duplicar ess habilidade.

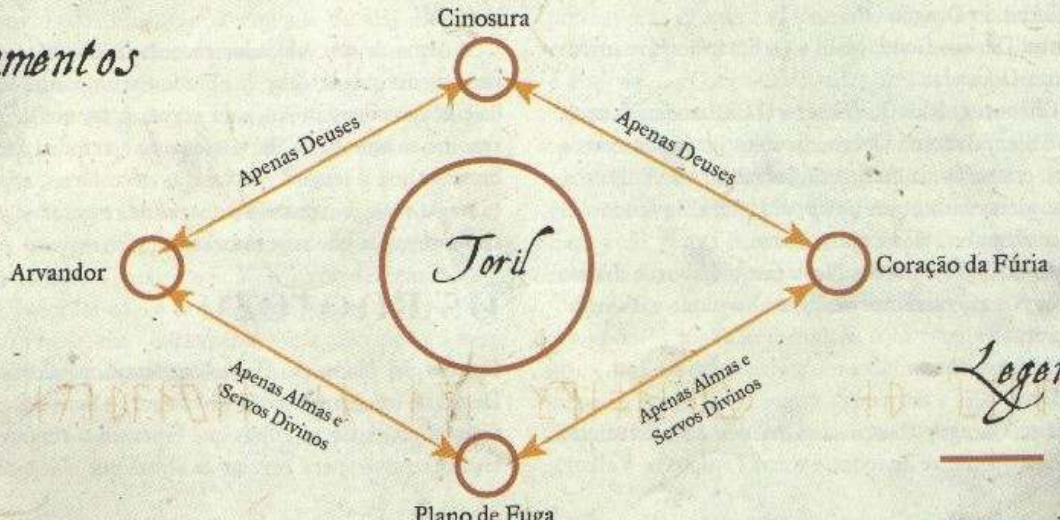
os planos exteriores

O panteão de Faerûn é incomum, pois suas divindades têm muitas or gens distintas e vieram de diversos mundos. Essa falta de estabilidad impede a criação de um reino planar comum — logo, eles se dividem em muitos planos. Além dos poderes de Faerûn, o sistema planar de Tor abriga divindades invasoras, panteões humanóides e a morada de criatu ras veneradas em lugares remotos do mundo.

Cosmologia dos Reinos



Cruzamentos



Legenda

Conexão Permanente

Portal Mantido por Deu
Cinosura está conectada
a todos os Reinos

A relação dos planos a seguir se concentra primariamente nas divindades de Faerûn. Os outros panteões de Toril (como das espécies humanóides, dragões, gigantes e outros monstros, além das terras de Kara-Tur, Zakhara e Maztica) podem habitar um plano com muitos domínios, como o reino élfico de Arvandor, ou separar-se entre várias localidades, semelhante ao panteão de Faerûn. A descrição de cada plano inclui as divindades que o habitam e menciona as conexões permanentes entre esse plano e os demais. Duas divindades de Faerûn não construíram sua morada nos Planos Exteriores: Gargauth e Ulutiu. O último está adormecido no Plano Astral e o primeiro foi banido dos Nove Infernos e agora reside somente no Plano Material.

O Abismo: Diversos lordes demoníacos e demônios.

Arvandor: O panteão élfico (o Seldarine) e Eilistraee. Hanali Celanil mantém um *portal* para o reino de Sune em Água Brilhante e todo o panteão sustenta uma conexão com a Casa da Natureza. Erevan Ilesere abriga um *portal* até o reino de Hlal, no Ninho do Dragão.

Desolações da Destruição e Desespero: Bane (distante dos outros), Beshaba, Hoar, Loviatar e Talona.

Água Brilhante: Lliira, Sharess, Sune, Tymora e Waukeen. Sune mantém um *portal* para o reino de Hanali Celanil, em Arvandor. Sharess também conserva um pequeno reino em Heliópolis, lar do seu panteão original. Tymora abriga um *portal* para os Campos Verdes.

Cinosura: Nenhuma residência permanente (veja a seguir).

Fossos da Teia Demoníaca: Lolth e o panteão drow (Eilistraee tem um reino aqui, mas raramente o visita). O panteão mantém *portais* para diversas camadas do Abismo.

Ninho do Dragão: O panteão dracônico. Tiamat mantém um *portal* para esse plano. Hlal abriga um *portal* para o reino de Erevan Ileser, em Arvandor.

Casa Anã: Moradin e o resto do panteão anão, excluindo as divindades dos duergar e dos derro.

Encanto Primordial: Azuth, Mystra, Savras e Velsharoon (que é malquisto, mas continua aqui devido a proteção de Talos).

Planos Elementais: Os regentes elementais Akadi (Plano do Ar), Grumbar (Plano da Terra), Istishia (Plano da Água) e Kossuth (Plano do Fogo).

Plano de Fuga: Jergal e Kelemvor

Coração da Fúria: Auril, Malar, Talos e Umberlee.

Portais da Lua: Finder, Selûne e Shaundakul.

As Colinas Douradas: O panteão gnomo, sem incluir Urdlen (cujo reino fica adjacente ao Abismo). As Colinas Douradas também se conectam ao reino de Gond.

Campos Verdes: O panteão halfling. Brandobaris tem um reino aqui, mas raramente está presente e prefere se estabelecer em um plano pequeno e temporário, onde descansa tranqüilamente. Os Campos Verdes também se conectam ao reino de Tymora.

Martelo Raivoso: Os poderes duergar Duerra das Profundezas e Laduguer.

Heliópolis: O panteão Mulhorandi e Tiamat. Tiamat mantém um *portal* que conduz ao Ninho do Dragão.

Casa do Conhecimento: Deneir, Gond, Milil e Oghma. Gond mantém um *portal* para as Colinas Douradas.

Casa da Natureza: Chauntea, Eldath, Gwaeron, Lathander, Lurue, Mielikki, Nobanion, Shiallia, Silvanus, Ubtao, diversos lordes animais e as divindades de muitas criaturas da natureza (aarakocras, centauros, etc.). As divindades desse plano sustentam um *portal* para Arvandor.

Casa da Tríade: Helm, Ilmater, Siamorphe, Torm e Tyr.

Nove Infernos (Baator): Os Lordes dos Nove (arquidiabos) e diabos. Alguns deles mantêm portais até os reinos de Bane, Loviatar e Talona.

Nisherek: O panteão orc.

Plano das Sombras: Mask e Shar.

O Trono Supremo: Cyric

Repouso do Guerreiro: Garagos (hostil com os demais), Cavaleiro Vermelho, Tempus, Uthgar (distante de todos, exceto Tempus) e Valkur.

AO

Ao (*áu*) se mantém afastado da disputa de poder entre as divindades de Faerûn. Um ser pacato e distante, Ao é o deus soberano de Toril. Ele é responsável pela criação das primeiras divindades e pela manutenção do equilíbrio cósmico. Ao era completamente desconhecido dos mortais antes do Tempo das Perturbações. Sua presença tornou-se conhecida quando ele baniu (sozinho) todas as divindades para caminhar em Faerûn na forma mortal, como punição por terem negligenciado suas responsabilidades.

Ao detém o poder supremo sobre todas as divindades de Toril — ele é capaz de rebaixar, banir ou destruir qualquer uma ou ascender os mortais a qualquer nível de divindade, se eles aceitarem as responsabilidades e os deveres do posto divino. É impossível elevar uma criatura ao status divino sem a sua aprovação. Ele é imune a qualquer ataque, mesmo um suposto esforço conjunto de todos os poderes divinos, e não conserva um reino conhecido entre os planos. Essencialmente, Ao é o deus das divindades de Faerûn. Ele não responde a nenhuma oração mortal, não concede magias e não foi ouvido desde o fim da Guerra dos Deuses. Ninguém sabe se ele fundou a cosmologia de Toril ou se a estrutura atual é algo que evoluiu com o tempo, a partir da interação entre as divindades.

CINOSURA

Cinosura é um plano pequeno, localizado bem perto — em termos cosmológicos — de Toril. Apenas as divindades conseguem acessá-lo e somente a partir de seus domínios individuais. Ele é considerado um campo neutro por todos os poderes de Faerûn, um local para resolver disputas e decidir as punições dos deuses que ameaçam o Equilíbrio (conforme as definições impostas por Ao). É impossível utilizar Cinosura como uma estação de transporte (como Toril), pois as entidades somente conseguem utilizar os *portais* de Cinosura que conduzem ao seus próprios reinos. Em função da enorme quantidade de poderes divinos ativos em Toril, não é incomum encontrar vários deuses em Cinosura a qualquer momento, mas raramente uma dezena. Em outras ocasiões, o local permanece vazio durante meses. Embora existam passagens de Cinosura para os reinos dos lordes elementais, nenhum deles jamais compareceu visivelmente ao plano de encontro.

o pós-vida

Quando os mortais perecem, suas almas são atraídas para o Plano de Fuga. A maior parte deste local é plana, cinza, afável e indescritível, sem nenhuma característica topográfica. Os espíritos dos mortos se reúnem aqui, geralmente sem reconhecer sua situação. Em períodos regulares (que variam entre um e dez dias, conforme a divindade envolvida), as entidades enviam representantes — geralmente extra-planares da tendência adequada — ao Plano de Fuga para recolher as almas dos seus adoradores.

A alma de um adorador reconhece imediatamente um agente de sua própria divindade, sabe que precisa acompanhá-lo e não pode ser enganada por quaisquer meios para seguir o agente de outro deus. O emissário recolhe as almas que lhe pertencem e retorna ao plano de sua divindade, onde a alma a servirá nas tarefas necessárias, conforme o julgamento de sua vida. Os agentes são incapazes de resgatar seguidores de entidades distintas daquela que representam.

OS BAATEZU

Dentro do Plano de Fuga, espreitam pequenos conclaves de baatezu. Devido a um acordo com Kelemvor, o deus dos mortos, eles não podem ferir ou enganar as almas que esperam o resgate. No entanto, os diabos têm permissão para revelar às almas que elas estão mortas e aguardam a

chegada de um emissário divino, que as conduzirá ao reino da sua divindade. Nesse momento, os diabos podem tentar barganhar suas almas.

Os baatezu desejam almas que serão usadas para criar lêmures (os tipos mais baixos de diabos), que se tornarão diabos mais poderosos com o tempo, eternamente a serviço dos Nove Infernos. Embora essa oferta não seja atraente para a maioria das almas, aquelas comprometidas com divindades malignas ou que temem punições severas nos planos das suas respectivas divindades muitas vezes aceitam a oportunidade de escapar ao seu destino. Afinal, no inferno você certamente sabe onde está e tem uma oportunidade de promoção, com a remota possibilidade de avançar ao nível de lorde das profundezas. Como serviçal de uma divindade maligna, você sempre estará à mercê dos seus caprichos e não terá garantias de tornar-se qualquer coisa além de um escravo dispensável e insignificante.

Em troca do serviço aos Nove Infernos, as almas podem receber promoções rápidas de lêmure para outra forma de diabo, riquezas materiais para amigos ou familiares em Faerûn, ou a realização de ataques diabólicos contra seus inimigos ainda vivos. Almas especialmente poderosas conseguem barganhar a transformação automática em outra espécie de diabo, superior aos lêmures. O grau de sucesso dos baatezu é limitado, mas considerando a quantidade enorme de criaturas que morrem diariamente em Faerûn, mesmo uma pequena porção dessa multidão garante resultados suficientes para os infernos que justificam o tempo gasto pelos recrutadores.

A cidade do Julgamento

O reino compartilhado por Kelemvor, Senhor dos Mortos, e Jergal, Escriba dos Condenados, engloba uma parte do Plano de Fuga. Esse reino, chamado de Pináculo Cristalino, fica no centro da região denominada Cidade do Julgamento. A cidade em si é uma metrópole cinzenta, afável e bastante comprimida, habitada pelos mortos julgados.

Enquanto a maioria das almas vaga no Plano de Fuga até ser resgatada por sua divindade, os Hereges e os Falsos são compelidos a entrar na cidade para serem julgados por Kelemvor. Os Hereges negaram firmemente qualquer religião ou apenas adoraram verbalmente os deuses durante suas vidas, sem qualquer fé genuína. Os Falsos traíram intencionalmente a religião que acreditavam ou que recebeu seu juramento individual de lealdade.

Todos os Hereges recebem a mesma punição. Eles formam uma muralha viva ao redor da Cidade do Julgamento, aprisionada por um bolor verde sobrenatural. Esse bolor impede que eles escapem e dissolve suas substâncias lentamente, até que suas almas e consciências sejam eliminadas.

Os Falsos são punidos de acordo com seus crimes em vida e cumprem suas sentenças na Cidade do Julgamento durante toda a eternidade. Quase todos os seres da cidade são Falsos e o restante é formado por seguidores mortos de Jergal e Kelemvor, que executam a vontade de suas divindades sobre as almas condenadas. Conforme a severidade dos seus crimes, alguns Falsos recebem punições relativamente leves, como escoltar os baatezu visitantes ou patrulhar a cidade em busca de hóspedes indesejados. Os outros são punidos de maneiras capazes de surpreender o mais cruel dos demônios.

Como parte de seu acordo com os baatezu, Kelemvor permite que alguns grupos de diabos atormentem os habitantes da cidade. Não existe clemência para os Falsos, a menos que Kelemvor determine — considerando sua estabilidade, ele não é famoso por mudar de opinião. Além disso, uma vez proferida sua sentença, a alma não poderá ser revivida ou ressuscitada sem a intervenção de uma divindade (representada pelas magias *milagre* ou *desejo*, no mínimo), que ainda terá que negociar com Kelemvor.

os tanar'ri

Enquanto os organizados baatezu forjaram um acordo com Kelemvor que lhes permite adquirir muitas almas, os caóticos tanar'ri empregam outro método: eles roubam. De tempos em tempos, um regente demônio cria um *portal* entre o Abismo e o Plano de Fuga. Dezenas de servos demoníacos atravessam a abertura e escavam um buraco na Muralha dos Hereges, libertando alguns dos condenados para serem arrastados até o Abismo. Depois, os demônios saqueiam a cidade, arrebanhando o máximo de almas possível antes de fugir. Os asseclas de Kelemvor e Jergal atuam como guardas e soldados contra esses ataques, assim como os diabos, que sempre estão dispostos a enfrentar seus inimigos ancestrais. Kelemvor tolera esses ataques, desde que não sejam muito freqüentes e não causem danos colaterais excessivos.

No entanto, quando os demônios tornam-se gananciosos demais, se alguns dos servos de Kelemvor ou Jergal são raptados ou quando Kelemvor acha que precisa ensinar uma lição aos demônios, ele aumenta as defesas de seu reino ou ataca pessoalmente o Abismo para importunar a maior quantidade possível de demônios. Ele prefere investidas ou campanhas que façam os regentes demônios parecerem fracos e ineficientes. Essas represálias dificilmente são necessárias e com freqüência servem apenas para reduzir o número de ataques dos tanar'ri.

criaturas dos planos exteriores

Além das divindades e das almas de seus seguidores, extra-planares de vários formatos, tamanhos e comportamentos habitam os planos. Essas criaturas nativas incluem os animais planares, guardiões, tieflings e as criaturas elementais. Dentro do reino de qualquer entidade divina, os nativos são leais ao poder dominante. As criaturas nativas de um plano compartilhado por várias divindades têm afinidade com todas elas.

Em seus planos de origem, essas criaturas são nativas e portanto não estão sujeitas a magias de proteção contra extra-planares (como o aspecto que impede o toque de *proteção contra o mal*, por exemplo) ou a ataques que as expulsariam ao seu plano de origem. Note que ainda é possível usar magias de invocação nos planos e reinos; porém, com freqüência as criaturas invocadas que partilham a tendência do plano em questão serão, de fato, atraídas do local ocupado atualmente pelo conjurador, de maneira semelhante à magia *invocar aliado da natureza*.

Magias como *invocar criaturas* e efeitos similares, que transportam extra-planares até Toril, obedecem a regras fundamentadas na natureza e na ressonância de Toril e seus planos associados. Todos os extra-planares invocados são nativos de um reino ou plano relacionado à sua tendência e espécie. A divindade que habita o reino define sua tendência e um plano criado e compartilhado por diversas divindades reflete as tendências de todos poderes que vivem nele. Se um sacerdote invocar uma criatura apropriada ao plano ou reino de sua divindade, ela será nativa desse local.

Por exemplo, a tendência de um cachorro extra-planar transportado por *invocar criaturas I* (consulte a pág. 222 do *Livro do Jogador*) é Leal e Bom; portanto, ele será nativo do reino de Torm (uma divindade Leal e Boa) ou das Colinas Douradas (um plano habitado por divindades Leais e Boas, Neutras e Boas e Neutras). A tendência de uma águia extra-planar convocada por *invocar criaturas II* é Caótica e Boa; ela será retirada do plano de Sune (uma divindade Caótica e Boa) ou de Arvandor (que abrange as tendências NB, CB e CN). Uma salamandra com tendência NM seria nativa do Plano Elemental do Fogo (pois é uma criatura de fogo), do reino de Shar (NM) ou do Plano do Coração da Fúria (CM e NM).

Existem algumas exceções para essa regra. Por exemplo, as divindades dos gnomos possuem afinidade com criaturas escavadoras, como os texugos, e muitos deles habitam as Colinas Douradas. Embora o texugo relacionado na magia *invocar criaturas I* seja Caótico e Bom, não existem divindades com essa tendência nas Colinas Douradas.

História

Faerûn é uma terra antiga, repleta de maravilhas e impérios antigos e arruinados. Uma após outra, as grandes raças do passado ascenderam e decaíram, finalmente originando a Era dos Humanos — os últimos três ou quatro milênios da história. Durante essa época, grandes reinos e impérios reluzentes surgiram e desapareceram, soterrados pelas areias do tempo, deixando para trás somente ruínas misteriosas e conhecimento abandonado.

A data atual é o Festival de Verão de 1372 CV, o Ano da Magia Selvagem. A Lei da Chama já terminou e Eleasis — Alto Sol — ainda não começou. Se o mestre desejar, o Encontro dos Escudos, que acontece no dia seguinte ao festival, seria um excelente ponto inicial para uma campanha nos Reinos Esquecidos.

Criação do Mundo

Apesar da religião e da mitologia raramente influenciarem os historiadores, determinadas lendas são repetidas por tantas religiões em Faerûn que acabaram sendo aceitas como fatos. Dessa forma, a história de Faerûn se inicia quando o Lorde Ao criou o universo que atualmente sustenta o mundo de Toril. Depois da criação, veio um período infindável de vazio, um império enevoado de sombras que existiu antes da luz e da escuridão se tornarem coisas distintas. Com o tempo, a essência obscura se aglutinou para gerar duas belas deusas gêmeas, uma contrária à natureza da outra, uma escura e outra luminosa. A dupla criou os corpos celestes, dando vida a Chauntea, a personificação do planeta Toril. O mundo era iluminado pelo brilho frio de Selûne e escurecido pelo abraço amável da deusa Shar, mas ainda não existia calor nesse local.

A Guerra de Luz e Trevas

Chauntea implorou por calor, que possibilitaria o cultivo da vida e das criaturas viventes sobre sua forma, mas as deusas gêmeas não concordavam sobre a validade da súplica. Elas lutaram, e a partir desse conflito imensurável foram geradas as divindades da guerra, da doença, do assassinato, da morte e de outras forças terríveis.

Selûne propagou-se além do universo, até chegar a um plano incandescente, e utilizou essa chama pura para inflamar um dos corpos celestiais, permitindo que Chauntea se aquecesse. Shar ficou tão enfurecida que começou a extinguir todas as luzes e o calor do universo. Desesperada e bastante enfraquecida, Selûne arrancou a essência da magia de seu corpo e a lançou contra sua irmã, atravessando a forma de Shar e removendo essa mesma energia da sua gêmea sombria. A essência formou Mystryl, a deusa da magia. Composta da magia de luz e trevas, mas favorecendo sua primeira mãe, Mystryl equilibrou a batalha e estabeleceu uma trégua indesejada entre as duas irmãs.

Shar, que continuava poderosa, suportou uma solidão amarga na escuridão e tramou sua vingança; Selûne cresceu e minguou com a luz, mas absorveu parte da força dos seus filhos e filhas aliados, e mesmo de divindades invasoras de outros planos. Essa batalha continua até os dias de hoje.

A Passagem dos Anos

O primeiro produto dos Reinos Esquecidos foi o Cenário de Campanha (chamado carinhosamente de Antiga Caixa Cinza), lançado em 1987, que definiu a época da campanha em 1356 CV.

Ao longo de quase 100 livros na edição original e na segunda edição do *Advanced Dungeons & Dragons*, a cronologia avançou até 1371 CV. A presente edição dos Reinos Esquecidos, além de adaptar o cenário ao novo Dungeons & Dragons, também atualiza a linha do tempo até o meio de 1372 CV.

A partir desse ponto, esperamos atualizar a cronologia do mundo na taxa de dois anos para cada cinco anos de romances e produtos publicados. Em outras palavras, a cada cinco meses que passarem no mundo real, avançaremos dois meses em Faerûn.

As Raças Criadoras

Enquanto as divindades lutavam, muitos seres inteligentes surgiram em Toril. Elas foram batizadas pelos estudiosos modernos como as cinco *raças criadoras* principais. A primeira é a raça dos sáurios, que construiu uma civilização extensa, mas de vida curta. Séculos depois, seus remanescentes se tornaram as nagas, os homens-lagarto, os trogloditas e criaturas similares.

Acima das raças criadoras estavam os dragões, com poder suficiente para devastar impunemente grandes cidades das outras espécies. Os dragões dominaram o mundo da superfície, conquistando vastos territórios e lutando entre si pela terra, acasalamento e status. Os grandes répteis só enfrentaram dificuldades quando as raças menores dominaram a magia, mas eles continuam influentes até hoje, apesar dos avanços da turba.

Uma raça de metamorfos aquáticos adquiriu capacidades anfíbias no final da civilização dos sáurios e rastejou para a terra, erigindo cidades imponentes. Essas criaturas contribuíram para a derrocada dos sáurios, mas acabaram entregando-se ao barbarismo sob a pressão dos sahuagin, do povo do mar e dos tritões. Os sobreviventes dessa raça são os locathah (no mar) e os doppelganger (na terra).

A raça criadora menos conhecida é o povo silvestre que habitava as florestas e matas, vivendo em harmonia com a natureza e deixando poucos rastros de sua existência. Acredita-se que sua civilização ruiu depois de uma grande praga, criada por um poder draconiano ou demoníaco. Seus descendentes são as fadas e outros habitantes da floresta, que atualmente vivem nos cantos secretos de Toril.

A última raça criadora, que gastou o período mais longo num estágio primitivo, é a humana. Sempre versáteis e adaptáveis, os seres humanos realizavam grandes avanços, com incrível velocidade e eficiência, quando as circunstâncias permitiam sua ascensão. Das cinco raças criadoras, apenas os humanos realmente sobreviveram até hoje como uma civilização coesa. Os dragões lutam entre si e as demais espécies desapareceram do mundo ou dividiram-se em sub-raças.

A Primeira Dispersão

Com a descoberta da magia pelas raças criadoras, os indivíduos talentosos começaram a fazer experiências com viagem planar, contatando e visitando outros mundos. Através desses primeiros *portais*, vieram os nativos de outros mundos — anões, entes, elfos e devoradores de mente, nessa ordem. Surgiram outras raças, seja através da mistura racial, imigração planar ou transformação arcana. Acredita-se que os sharn e os phaerimm tenham surgido nessa época, provavelmente originando às energias primárias da Trama.

Os Recém-Chegados

Os halflings, gnomos e gigantes são nativos de Toril. Os poderosos gigantes construíram reinos enormes e combateram os dragões, ainda que sua civilização nunca tenha acumulado força suficiente para merecer uma inclusão entre as raças criadoras. Os goblinóides migraram para Toril em pequenas turbas, quando descobriam os *portais* e os humanos de outros mundos invadiram locais como Kara-Tur, Maztica e Zakhara. As criaturas inumanas, como os beholder, wemics e centauros, estabeleceram territórios enquanto os pégasos e criaturas aladas (como os aarakocra) preencheram os céus durante o sono dos dragões.

Dentre os forasteiros, os elfos e os anões foram os mais capazes. Cada raça adquiriu e acumulou poder cultural, tecnológico e comercial, estabelecendo reinos estáveis ao longo da superfície de Faerûn e outros continentes. Esse evento, conhecido como a Primeira Dispersão, representa a ascensão civilizada das raças que existem em grandes quantidades ainda hoje.

Os pacíficos gnomos atuaram como ponte entre as nações anãs e élficas, trocando mercadorias raras e armas exóticas por magias e conhecimentos. Durante esse período, os reinos dos humanóides benevolentes desenvolveram uma estrutura social de clãs, casas ou famílias, cada uma dedicada a certas artes ou ideais. Essas facções eventualmente desenvolveriam rivalidades, que resultariam na queda de seus grandiosos impérios.

As Guerras da Coroa

Os elfos colonizaram as ilhas de Encontro Eterno e parte das futuras Moonshaes, cambaleando em direção ao que ficaria conhecido como alta magia élfica. Esse imensurável conhecimento arcano permitiu que os elfos enfrentassem e finalmente expulsassem os dragões pela primeira vez na história. Dotados de magia e muitos aliados, os elfos construíram grandes cidades e reinos sólidos. Eles mal sabiam que a maior ameaça seria sua própria raça.

Ninguém sabe qual foi a fagulha exata que deflagrou a fúria élfica. O conflito denominado atualmente de Guerras da Coroa envolveu todas as raças élficas existentes e perdurou por três mil anos. Reinos inteiros foram devastados e incontáveis vidas élficas foram perdidas nas batalhas. Em retaliação por sua lealdade à divindade élfica corrompida Araushnee (hoje Lolth), a nação de elfos negros de Ilythiir caiu com ela, sendo banida para o Subterrâneo para se transformar nos drows.

No final das Guerras da Coroa, apenas dois reinos élficos mantiveram suas civilizações intactas. Os elfos Keltormir, habitantes da floresta de mesmo nome (que costumava abranger a região conhecida atualmente como Amn, Tethyr e Calimshan), descansaram em paz muito merecida. Infelizmente, eles logo entrariam em guerra com uma nova nação humana no sul. Já Illefarn, uma nação élfica próxima ao Mar das Espadas, estabeleceu um contato pacífico com as tribos nômades de elfos e os povoados humanos. Os elfos trocavam conhecimento mágico por comida e mercadorias humanas. Esse evento sinalizou o início da era humana, já que esse povo simples fundaria o reino mágico de Netheril.

Netheril

Originada como sete aldeias pesqueiras que se uniram em proteção mútua, Netheril estava destinada a se tornar incrivelmente poderosa — e condenada por sua arrogância incomparável. Os netherese aprenderam as bases da sua magia com os vizinhos élficos, obtiveram um progresso moderado na Arte, reforçado pelo contato freqüente com os elfos de Illefarn e com o povoado élfico mais jovem de Eaerlann. Essas quatro civilizações estabeleceram rotas mercantis e lutaram contra os orcs, que desciam periodicamente em hordas enormes da Espinha do Mundo. Netheril resistiu à guerra entre seus vizinhos élficos, mas uma descoberta fortuita pavimentou o caminho que os conduziria à grandeza e ruína.

Os Pergaminhos Nether

Um aventureiro desconhecido encontrou um conjunto de escritos mágicos, que abrigavam imensos segredos da Arte. Os Pergaminhos Nether forneceram informações sobre conjuração, criação de itens e constructos mágicos, relações e estruturas dos planos e mesmo a confecção de artefatos. Apesar desses tomos serem roubados e perdidos com freqüência ao longo dos 2.000 anos posteriores, suas informações mudaram completamente a sociedade netherese.

Os inexperientes conjuradores de Netheril estudaram os pergaminhos e inventaram tipos de magia nunca antes vistas em Toril. O mago netherese Ioulaum criou o *mythallar*, que concedia poder aos itens próximos, eliminando a necessidade do gasto de energia por parte dos conjuradores na criação de itens mágicos. O *mythallar* também permitiu a criação das cidades flutuantes, construídas a partir de cumes de montanhas cortados e invertidos. O povo de Netheril conquistou o firmamento através desses conclaves voadores de magia, protegidos contra os bárbaros humanos e as hordas de humanóides malignos. Todo cidadão usava magias menores e os netherese realizavam negócios com as nações élficas e anãs da região, aumentando exponencialmente o alcance de seu império.



A Queda de Netheril

o massacre phaerimm

O primeiro desafio ao poder de Netheril foram os phaerimm, uma raça de criaturas mágicas que viviam sob a superfície da terra. Esses seres malignos sofreram com o uso extensivo da magia pelos netherese. Em retaliação, os phaerimm deflagraram a conjuração de magias e feitiços de absorção de vida sobre as terras de Netheril, transformando campos e florestas verdejantes em desertos áridos. Com o tempo, os humanos perceberam a inteligência responsável por esse estranho desgaste, resultando numa prolongada guerra mística. Depois de algumas décadas, o esgotamento da magia começou a afetar os encantamentos ativos nas cidades. Os arquimagos partiram, lentamente no início, em busca de locais onde a magia ainda não estava distorcida, e os camponeses das áreas transformadas em desertos começaram a emigrar da região.

Karsus, um arquimago incrivelmente talentoso, responsável por avanços bizarros na magia, considerou que seu dever era manter a nação unida durante esse período de necessidade. Conjurando uma magia pesquisada arduamente por uma década, ele criou um elo com Mystryl para que pudesse usurpar seu poder e tornar-se uma divindade. Ao completar a magia, seu corpo inflamou-se com a graça divina e sua mente se expandiu com conhecimento inimaginável — inclusive a consciência do terrível erro que havia cometido. Ao retirar a divindade do único ser capaz de restaurar constantemente os danos causados à Trama pelos gananciosos netherese e phaerimm, Karsus colocou a própria existência da magia em Faerûn em risco, pois ele não estava preparado para realizar essa tarefa.

Mystryl sacrificou-se para salvar a Trama antes do dano tornar-se irreparável. Isso rompeu seu elo com Karsus, petrificando-o e neutralizando temporariamente toda a magia do mundo. As cidades voadoras de Netheril despencaram e a forma rochosa de Karsus, ainda dotada de uma onisciência minguante, observou enquanto tudo que conhecia e gostava era destruído por sua estupidez. Apesar dessa catástrofe, os sábios consideram Karsus o único ser que alcançou a divindade através de uma magia singular.

A deusa da magia reencarnou como Mystra; ao recriar a Trama, ela foi capaz de pousar em segurança três cidades voadoras — Anauria, Asram e Hlondath — que estavam muito acima do solo no momento do ato hediondo de Karsus. Essa nova Trama impunha restrições mais rígidas à conjuração, impedindo a grandeza de poder e o potencial destrutivo que os netherese atingiram. Os clérigos de Mystra receberam a história da queda de Netheril como um aviso para que isso nunca mais ocorra.

Enquanto isso, os sobreviventes das cidades netherese (agora terrestres) fugiram dos phaerimm, das hordas humanóides e da invasão do deserto, fundando os estados descendentes de Netheril ao sul. Os maiores impérios humanos estavam mortos, deixando um legado de artefatos quebrados e uma terra desolada criada magicamente, conhecida como Anauroch.

Impérios Arruinados

Enquanto isso, bem ao leste, outros reinos se formaram além do alcance imediato de Netheril. O maior e mais antigo deles era Imaskar, uma nação reinada por feiticeiros denominados Imaskari ou Artífices, localizada onde atualmente jaz o Deserto Raurin. Munidos de poder e excesso de confiança, os Imaskari se recusaram a curvar-se ante a qualquer entidade divina. Eles criaram magias poderosas e pesquisaram tecnologias estranhas, defendendo-se dos ataques de humanóides, dragões e criaturas bizarras comuns na sua terra natal. Quando sua população foi dizimada por uma terrível epidemia, eles criaram uma dupla de *portais* até outro plano e invadiram esse local para adquirir inúmeros escravos. Quando os ataques terminaram, eles fecharam os *portais* e desenvolveram um efeito grandioso para lacrar eternamente a conexão física entre os dois planos. Os escravos eventualmente contataram suas divindades, que descobriram uma forma de enviar suas manifestações físicas para Toril através do Plano Astral, neutralizando a barreira dos Artífices e destruindo o império de Raurin. O resultado dessa batalha gerou o Deserto de Raurin. Os escravos libertos viajaram para o ocidente, para fundar Mulhorand e Unther.

Seis séculos antes da queda de Netheril, dois impérios de magia surgiram ao leste do Mar das Estrelas Cadentes. Narfell, grandioso e cruel, foi bastante temido, pois seus líderes fizeram pactos com demônios que marchavam para a guerra com seus soldados Nar. Raumathar, seu vizinho, era igualmente poderoso, e famoso por seus magos de combate. Os dois

impérios costumavam lutar, e Narfell até mesmo tentou invadir Mulhorand e Unther, mas foi repelido. Com o tempo, Narfell e Raumathar se destruíram em uma grande batalha envolvendo demônios, dragões e magias que incineraram cidades inteiras, formando o Ermo Infindável. A partir desse dia, as antigas terras pertencentes a Narfell foram batizadas pelos habitantes da região de Terras Demoníacas.

As cidades sobreviventes de Netheril — Anauria, Asram e Hlondath — formaram povoados nas fronteiras de Anauroch, sombras humildes diante da glória dos seus antepassados. Asram, conhecida como a Cidade dos Mágicos, preservou o espírito de Netheril e talvez sua sabedoria, e foi devastada por uma praga 300 anos depois da sua fundação. Anauria, conhecida por sua magia e habilidade de criar espadas, foi destruída menos de 500 anos depois da queda de Netheril. Hlondath sobreviveu por mais tempo, abandonando quase completamente a magia e tornando-se uma nação de lenhadores e pastores. O avanço do Anauroch terminou subjugando as três cidades. Outros refugiados de Netheril viajaram para o sul e fundaram Halruaa, que existe até hoje.

Outros impérios desconhecidos ou ignorados incluem a nação anã de Delzoun, que negociava com Netheril e os elfos de Illefarn. Muitas comunidades élficas desapareceram com o tempo, à medida que eles recuavam para seu santuário em Encontro Eterno, mas eles não representam impérios arruinados com o mesmo sentido dos outros mencionados aqui, uma vez que os elfos partiram voluntariamente em vez de serem devastados por guerras e catástrofes.

os impérios antigos

Os escravos libertos de Imaskari viajaram para o ocidente após a destruição dos seus opressores, liderados pelas manifestações de suas divindades. Eles povoaram a região sudeste do Mar das Estrelas Cadentes, formando duas nações separadas pelo Rio das Espadas. Esses reinos, Mulhorand e Unther, cresceram num ritmo acelerado e conquistaram ou colonizaram as terras próximas. A expansão de Unther foi interrompida quando os elfos da Floresta Yuir e os anões dourados da Grande Fenda contiveram seu império. Uma rebelião de magos interrompeu o crescimento de Mulhorand e fechou o reino durante séculos.

guerra do portal orc

Um *portal* aberto pelos magos rebeldes de Mulhorand conduzia até um mundo habitado por orcs selvagens. Esses humanóides usaram o *portal* para invadir Faerûn, sobrepujando vilarejos e exterminado milhares de pessoas. As manifestações dos Reis-Deuses de Mulhorand e Unther combateram os orcs, mas as criaturas revidaram convocando os avatares divinos dos seus próprios panteões. Durante esses conflitos, denominados Guerras do Portal Orc, o deus Gruumsh matou o deus mulhorandi do sol, Re, no primeiro deicídio registrado dos Reinos. Várias divindades de Unther também foram assassinadas. As divindades humanas prevaleceram e os orcs foram eliminados ou expulsos para o norte e o oeste.

As divindades Set e Osíris lutaram para suceder Re e Set assassinou seu rival. Hórus absorveu o poder divino de Re e tornou-se Hórus-Re; ele derrotou Set e arremessou o deus maligno no deserto. Em seguida, Ísis ressuscitou Osíris. Todo o panteão de Mulhorand, menos Set, declarou apoio único a Hórus-Re. As duas antigas nações começaram a reconstruir seus países e curar seus ferimentos. Em Unther, o deus chefe Enlil abdicou em favor de seu filho Gilgeam e desapareceu. Ishtar, o outro poder sobrevivente de Unther, ofereceu o poder de sua manifestação para Ísis e também sumiu. Gilgeam afundou-se numa degeneração que durou 2000 anos, governando Unther em tirania despótica.

o longo declínio

Estáveis em suas tradições e despreocupados com suas conquistas distantes, Mulhorand e Unther foram devastados por conflitos internos e pelo ódio dos seus estados menores. No milênio subseqüente, as cidades ao norte de Unther declararam independência e o país foi reduzido à metade quando suas metrópoles ocidentais fundaram a nação livre de Chessenta. Mulhorand sofreu outra revolta de magos, que resultou na perda da província de Thay, e apesar das invasões posteriores para retomá-la, Mulhorand acabou sendo forçada a aceitar Thay como uma nação independente. Semphar e Murghôm declararam sua independência relativa, e Mulhorand e Unther tornaram-se conhecidos por muitos como os únicos impérios caídos ainda "vivos".

calimshan

A extensa história de Calimshan antecede até mesmo a poderosa Netheril. Embora nunca tenha alcançado o auge do poder mágico de Netheril, Calimshan representa uma força condutora na história do sul de Faerûn, graças à sua enorme população e poderio militar.

Calim, um nobre djinni, fundou seu império quando ele, sua corte de nobres, serviçais djinn e milhares de escravos humanos imigraram de outro plano. Eles repeliram os ataques de dragões e estabeleceram acordos de fronteira com as nações de elfos e anões da região. Mil anos depois da chegada de Calim, um mercenário efreeti chamado Memnon criou um *portal* para Toril e fundou seu próprio reino ao norte do Império Calim.

Depois de três séculos de coexistência, as duas nações entraram em guerra e iniciaram a Era do Fogo Celeste — elas lutaram nos 400 anos posteriores. Essas guerras foram encerradas pelas ações de seus vizinhos élficos, que usaram sua alta magia para fundir os dois lordes extraplanares e a maioria dos seus serviçais numa grande gema conhecida desde então como o Cristal de Calimemnon. Com o passar dos anos, os humanos desses impérios conseguiram expulsar ou aprisionar os djinn e efreet remanescentes, com a ajuda dos seus vizinhos anões. Os humanos batizaram sua nação unificada de Coramshan.

Durante os quatro milênios subseqüentes, sob muitos governos e nomes diferentes, Coramshan se expandiu até abranger o território atual de Amn e Tethyr, toda a região do Lago de Vapor, e as terras ao sul como a península Chult e a Terra Alta no Shaar. Essa expansão deteve sua atenção, enquanto eles enfrentavam Jhaamdath (hoje Chondath), o império anão de Shanatar e pequenos reinos élficos. Embora intrigas, rebeliões, monstros e conquistas tenham arruinado e expandido as fronteiras de Calimshan diversas vezes, até culminar no território ocupado hoje pela nação, ela sempre conservou sua posição como influência mercantil, transportando mercadorias da península de Chult para o Norte e vice-versa.

a ascensão de chondath

Fundada após a libertação de Coramshan pelos humanos, a nação de Jhaamdath era um conjunto de aldeias de pescadores e lenhadores, ao norte do território atual da Floresta Chondal. Jhaamdath e suas Doze Cidades da Espada principais cresceram rapidamente ao longo da costa e no mar e logo entraram em conflito com Coramshan, assim que suas fronteiras se aproximaram do Lago de Vapor. As duas nações finalmente alcançaram um acordo pacífico, quando ambas concordaram em abandonar o lago. Com Coramshan a oeste e Unther a leste, não havia território para Jhaamdath crescer, exceto no Mar das Estrelas Cadentes; dessa forma, ele concentrou sua atenção no comércio, na defesa das fronteiras e na expansão ao norte através do Mar Interior. Jhaamdath estabeleceu as atuais Impiltur, Thesk, Sespech, Turmish e a Vastidão, fundando colônias que encheram essa nação de mercadorias e prestígio em função de suas enormes propriedades.

Com o tempo, o desmatamento da Floresta Chondal enfureceu os elfos que viviam nela e a guerra entre as raças foi inevitável. Em vinte anos, todas as cidades élficas na floresta (exceto uma) foram destruídas, assim como 90% dos elfos. Em retaliação, os elfos magos sobreviventes

usaram sua alta magia para invocar uma grande onda, que varreu Jhaamdath da superfície do mundo e remodelou a área costeira da atual Orla de Vilhon.

Os poucos sobreviventes fugiram para colônias litorâneas ao norte do Mar das Estrelas Cadentes. Com o tempo, outros sobreviventes dispersos e a população das antigas colônias voltaram e fundaram Chondath, que se tornou um poder mercantil, mas foi novamente devastado por guerras e pragas. Chondath atualmente é apenas uma sombra de sua antiga grandeza, mas seu legado sobrevive em seus descendentes coloniais, que conseguiram avançar para o ocidente e fundaram as poderosas nações de Sembia e Cormyr.

Eras de união e dissolução

O Cômputo dos Vales iniciou-se com os acordos entre os colonos humanos que fundariam a Terra dos Vales e os elfos de Cormânthor, que ergueram a Pedra do Acordo como símbolo dos juramentos de respeito aos estilos de vida de cada espécie. Essa pedra continua firme, apesar de quase 14 séculos de caos e sofrimento. A seguir, são apresentados alguns dos eventos mais relevantes da época dos antigos impérios até os dias de hoje.

A história de Faerûn registra inúmeras tentativas, iniciadas por raças diferentes, de viverem em conjunto pacificamente. As duas mais importantes foram a capital élfica de Myth Drannor, na floresta de Cormanthor, e o país batizado de Phalorm, na Costa da Espada, durante o reinado das Três Coroas (devido à co-regência élfica, humana e anã). Embora esses reinos sofressem imensas pressões internas, suas destruições estavam além de seu controle — incorporadas como invasões de orcs e humanóides (e, no caso de Myth Drannor, criaturas extra-planares). Mesmo com sua derrocada, esses reinos foram preservados como testemunho do ideal de que as raças diferentes *são capazes* de viver e prosperar em conjunto.

Um evento divino denominado o Cataclismo da Aurora gerou inúmeras transformações entre as divindades, mas os únicos impactos conhecidos em Toril advêm da separação da religião de Tyche, que causou a destruição dessa entidade e a ascensão das deusas Beshaba e Tymora. A divisão aconteceu durante o oitavo século CV.

Alguns séculos antes do Cataclismo da Aurora (os mortais têm dificuldades para registrar os eventos relacionados aos deuses), o primeiro Magistrado, Azuth, o Altíssimo, combateu seu rival Savras, o Onisciente, pela supremacia a serviço a Mystra. A batalha se estendeu por anos, terminando quando Azuth finalmente aprisionou Savras em um cajado mágico.

Talvez outros eventos desse período estejam relacionados ao Cataclismo da Aurora, como o término do segundo império de Unther, a formação dos Harpistas, a chegada do rei-demônio Iyachtu Xvim, o Filho de Bane, em Portão Ocidental, e o aprisionamento de Moander.

O Tempo das perturbações

Almejando a supremacia sobre as outras divindades, Bane (em sua antiga encarnação) e Myrkul (o antigo deus dos mortos) roubaram as *Tábulas do Destino* de Lorde Ao, os registros divinos que determinam as responsabilidades de todas as divindades de Faerûn. Esse ato convenceu Ao que os deuses não se preocupavam com seus seguidores e estavam mais interessados em suas batalhas mesquinhas. Para puni-los e forçá-los a cuidar de seus adoradores, Ao expulsou as divindades de seus reinos extra-planares e aprisionou-os em corpos mortais chamados avatares.

Os Avatares

Os avatares divinos caminharam sobre a terra, interagiram com os mortais (alguns de forma mais brutal que outros), e se empenharam em descobrir uma maneira de retornar às suas moradas celestiais, pois os caminhos normais estavam fechados. Conhecido por vários nomes, como o Tempo das Perturbações, a Guerra dos Deuses e a Crise dos Avatares, esse período na história de Faerûn é o mais caótico da memória recente.

A súbita mortalidade causou desolação e destruição entre as divindades. Apenas Helm conservou seu poder divino e recebeu ordens de Ao para guardar o caminho até os Planos Exteriores. Como Helm obteve sucesso, grande parte da destruição causada pela Crise dos Avatares é considerada sua responsabilidade. Mystra foi destruída e sua essência se mesclou com a terra, forçando a magia a atuar de maneira errática e criando muitas áreas de magia selvagem e morta.

Gond, o Arauto das Maravilhas, renasceu na terra como um gnomo nas praias de Lantan. Em gratidão pelo abrigo, ele ensinou aos lantaneses os segredos da *pólvora de fumaça*. Tymora apareceu em seu templo em Arabel e acredita-se que sua presença no local poupou a cidade de mais destruição. Ibrandul, o deus das cavernas, foi morto por Shar em segredo e teve seu aspecto usurpado.

Malar combateu Nobanion e foi caçado por Gwaeron Windstrom. Shaundakul enfrentou e destruiu o avatar de uma divindade menor dos orcs. Sharess assumiu a forma da concubina favorita do paxá de Calimporto e Sune a libertou da influência crescente de Shar. O Cavaleiro Vermelho apareceu em Tethyr, ajudando a nação a derrotar as invasões dos monstros de Wealdath. Hoar assassinou Ramman, o deus da guerra de Unther, mas perdeu seu aspecto para Anhur. Clangeddin Barba Prateada enfrentou Labelas Enoreth na ilha de Ruathym devido a um mal entendido. Shar e Selûne tiveram mais um assalto em sua antiga guerra, como mortais em Águas Profundas. Waukeen desapareceu e sua aliada Lliira assumiu a custódia do seu aspecto para mantê-lo em segurança. O avatar do deus menor Iyachtu Xvim, o meio-demônio filho de Bane, foi aprisionado sob o Forte Zhentil. Gilgeam, rei-deus de Unther, foi eliminado por sua rival Tiamat, terminando com seu reinado de dois mil anos sobre a nação.

Bhaal, deus dos assassinos, ficou bastante enfraquécido durante a Guerra dos Deuses e existia somente como uma força homicida capaz de possuir criaturas vivas. Quando Torm foi desafiado por Bane, o Lorde Negro matou todos os seguidores assassinos de Bhaal em Faerûn e absorveu a essência deles, enfraquecendo ainda mais Bhaal.

Os Mortais

Forjando uma aliança com Myrkul, Bhaal seqüestrou a maga mortal Midnight e descobriu uma das *Tábulas do Destino*. No entanto, o mortal Cyric eliminou Bhaal com a espada *Ruína dos Deuses* (o avatar de Mask) sobre a Ponte Boareskyr. Cyric absorveu parte do poder de Bhaal, enquanto o resto foi despejado no Rio Sinuoso, envenenando-o.

Depois, Cyric matou Leira, deusa do engano e das ilusões, usando a *Ruína dos Deuses* e absorveu seu aspecto. Mais tarde, ele quebrou a espada, enfraquecendo bastante Mask.

Torm destruiu Bane durante a batalha de Tantras e Ao concedeu os aspectos do Lorde Negro para Cyric. O próprio Torm foi morto no conflito com Bane, mas como seu reino naquele momento era Toril e sua morte ocorreu em obediência ao seu dogma (obediência e dever), Lorde Ao restaurou sua vida e devolveu sua divindade.

O avatar de Myrkul enfrentou e foi destruído por Midnight. Ela se tornou a nova encarnação de Mystra, absorvendo da terra a essência da antiga deusa. Cyric se tornou a nova divindade do conflito, tirania, assassinato e morte, mantendo os aspectos de Bane, Bhaal e Myrkul (anos depois, Cyric perdeu o aspecto da morte para Kelemvor, quando ficou temporariamente insano devido à um artefato que criou).

O término da Crise dos Avatares gerou uma mudança na forma que as divindades de Faerûn se relacionam com seus seguidores. Por decreto de Ao, o poder de uma divindade é, parcialmente, derivado da quantidade e do fervor dos seus adoradores; portanto, os deuses nunca mais conseguirão sustentar-se caso ignorem seus fiéis. Embora o Tempo das Perturbações tenha remodelado o mundo e alterado drasticamente o panteão de Faerûn, a nova responsabilidade das divindades permanece como seu legado mais poderoso.

A Horda Tuigana

Durante séculos, acreditava-se que o Ermo Infindável era uma terra desolada, esparsamente habitada por cavaleiros habilidosos, até o surgimento de um grande líder que mudaria para sempre a percepção dessa terra isolada. Yamun, o filho do khan (líder) da sua tribo, era um jovem carismático, com iniciativa e ambição. Depois de matar o pai e assumir o controle, Yamun fez alianças com outras tribos e conseguiu unir quase todos os nativos tuiganos numa poderosa força militar, recebendo o título de khahan, ou "grande khan". Com mais de 300 mil cavaleiros sob seu comando, seu exército cavalgou para o oriente, derrotando facilmente os homens de Shou, e então rompendo a Muralha do Dragão. Ao voltar seus olhos para o ocidente, Yamun Khahan avançou em direção a Thay. Surpreendidos por esse ataque dos vizinhos orientais, geralmente desorganizados, os thayanos sofreram tremendas perdas. Depois de algum tempo, Szass Tam, o zulkir da necromancia de Thay, negociou com os tuiganos, transportando magicamente as forças do khahan para Rashemen e obtendo em troca o fim das hostilidades contra Thay. A horda combateu os bárbaros de Rashemen e acabaram repelidos pelas Bruxas, mas evitaram uma derrota devastadora com a ajuda das magias dos arcanos de Thay.

Atrasados temporariamente pelos homens de Rashemen, a horda prosseguiu para Thesk. Semanas depois, as notícias do avanço chegaram aos ouvidos ocidentais. Devido ao seu tamanho, parecia que a horda varreria facilmente Thesk e Impiltur, e então atravessaria a Vastidão em direção aos Vales, Sembia e Cormyr. Essa grande ameaça uniu temporariamente os povos das Terras Centrais e eles formaram um exército para enfrentar os tuiganos. O Rei Azoun IV de Cormyr liderou uma força composta por Dragões Púrpuras e Arcanos de Guerra do seu reino, mercenários habilidosos de Sembia e da Costa da Espada, milícias dos Vales, anões da Terra Ligeira e até mesmo uma divisão de orcs dos Zhentarim. Essa colcha de retalhos alcançou Thesk enquanto a horda estava sitiando as cidades do norte. Os dois exércitos se enfrentaram, e as tropas aliadas salvaram o dia na maior batalha dos últimos dois milênios. Sob a liderança de Azoun, a força aliada derrotou os cavaleiros tuiganos e o rei Yamun Khahan morreu no conflito.

Desmoralizados com a perda de seu líder e reduzidos a menos de um quarto da sua força original, os tuiganos se retiraram do campo de batalha e começaram a longa viagem até sua terra natal. O povo de Cormyr, Sembia e da Terra dos Vales retornou para seus lares. No entanto, os orcs receberam ordens de seus mestres Zhentarim para continuar em Thesk e fizeram isso, apesar dos protestos de Azoun. Sem desejo algum de exaurir ainda mais seus recursos, o rei deixou o pequeno contingente de orcs no local, mas nunca se esqueceu dessa mácula na vitória brilhante das Terras Centrais.

Anos Recentes

Os últimos anos presenciaram inúmeras reviravoltas. Os seguidores dos deuses mortos tiveram de competir com os adoradores dos novos portadores de seus aspectos. A maior dessas batalhas ocorreu entre Cyric e os veneradores "hereges" de Bane, Bhaal e Myrkul. Esses conflitos internos atrasaram a expansão da igreja de Cyric durante algum tempo e resultaram em purificações e cruzadas secretas. Quando Iyachtu Xvim foi libertado, durante a destruição do Forte Zhentil, outra guerra santa eclodiu entre seus seguidores e os adoradores de Cyric, o "usurpador". O retorno de Waukeen causou alguma confusão entre seus fiéis, mas Lliira devolveu com alegria seu aspecto e as duas religiões se acertaram rapidamente.

O reino pacífico de Cormyr sofreu uma série de tragédias, desestabilizando uma nação saudável e benevolente e afetando suas relações com outros países. Os Magos Vermelhos de Thay expandiram seus esforços mercantis em outras terras, estendendo sua influência sobre as Terras Centrais. Mulhorand, percebendo a fraqueza de seu antigo vizinho e rival, invadiu Unther e deu o primeiro passo para se tornar novamente um grande império. Os elfos terminaram seu Exílio, em tempo de combater a invasão drow em suas florestas abandonadas.

Todos esses eventos são insignificantes em comparação ao retorno de Bane. Durante muitos anos, Iyachtu Xvim foi conhecido como o Filho de Bane, supostamente gerado pela divindade e um demônio maior. Xvim reclamou o aspecto da tirania e do ódio de seu pai e anunciou sua igreja como a única verdadeira aos antigos seguidores da Mão Negra. Liderados por Fzoul Chembryl, Escolhido de Xvim, seus clérigos arrebanharam muitos fiéis e convertidos do templo de Cyric, mas as duas religiões lutaram impiedosamente.



O retorno de Bane

Na noite do Festival de Inverno de 1372 CV, os sacerdotes de Xvim sonharam com seu deus, sua forma demoníaca brilhando com luzes verdes e infernais. As labaredas incineraram e dividiram a pele de Xvim e dessa casca surgiu uma figura negra de armadura — a imagem tradicional de Bane — com a mão direita erguida. As chamas verdes se reuniram nessa mão, que se fechou subitamente, forçando a luz a escapar entre seus dedos. "Sirva a Bane e mais ninguém", a figura entoou. Nesse momento, os clérigos acordaram, com suas mãos direitas rodeadas por chamas verdes gélidas, que permaneceram ativas por quase uma hora.

Os clérigos superiores da igreja especularam que a criação de Xvim sempre foi parte de uma estratégia de Bane para burlar a própria morte. Xvim se imaginava como um ser independente, mas não era nada além da semente do poder de Bane, que finalmente amadurecera para que a Mão Negra pudesse retornar. A conversão dos fiéis de Xvim para Bane foi consumada em poucos dias. O deus renascido assimilou o aspecto (ainda não reclamado) do medo e recuperou seu status de deus maior. Com a igreja de Bane repleta de entusiasmo e guiada por uma divindade experiente e inteligente, as forças da bondade temem uma mudança no equilíbrio do poder do mundo.

O Que o Futuro Reserva

Faerûn é uma terra de mudanças constantes. Guerras são travadas, reinos brilhantes caem e deuses mortos renascem para espalhar sua maldade. Indivíduos de habilidade, poder e determinação escreverão a próxima página da história — se ousarem aceitar o desafio.

Linha do tempo resumida

Data (CV)	Eventos
–20000	Nessa época, os reinos élficos de Eiellûr, Orishaar, Syòrpiir e Thearnytaar se estabelecem nas florestas em torno do Lago de Vapor. Ao sul, jaz a antiga Illythiir e ao norte e oeste estão Aryvandaar e Illefarn.
–17800	O reino élfico de Keltormir é fundado na grande floresta que se estende da atual Amn (Taça dos Deuses) até as margens do Mar das Estrelas Cadentes.
–14000	Os clãs bárbaros de humanos vagam por Keltormir.
–12000	Começam as Guerras da Coroa entre os elfos.
–11700	Tethir, o primeiro matador de dragões élfico, mata Xaxathart, o Castigador. Os clãs humanos povoam as clareiras e campos gerados pelas chamas do dragão em Keltormir.
–11200	Os reinos élficos de Eiellûr, Orishaar, Syòrpiir e Thearnytaar são derrotados por Ilythiir. Ilythiir enfrenta os elfos Keltormir.
–11000	Os anões fundam as primeiras habitações de Shanatar Profunda, na parte sul do Subterrâneo, abaixo das Montanhas Almraiven e do Lago de Vapor.
–10500	Os Desastres Negros engolem o reino élfico de Miyeritar em tempestades letais.
–10450	A Quarta Guerra da Coroa: Os elfos de Ilythiir usam abertamente poderes corruptos, concedidos por deuses malignos.
–10270	As Campanhas da Pedra e da Garra: O recuo das forças de Keltormir em defesa das próprias fronteiras abandona as forças de Aryvandaar e Ilythiir num confronto direto.
–10000	A magia de Corellon, supervisionada por seus sacerdotes e Altos Magos, transforma os elfos corrompidos de Ilythiir e outros na sub-raça drow, que recua para o Subterrâneo. A Corte Élfica é estabelecida nas florestas orientais, depois batizadas de Cormanthor.
–9600	Ascensão da primeira civilização drow no Subterrâneo, abaixo da região sul de Faerûn.
–9000	Fim das Guerras da Coroa. A Floresta Alta é abandonada, para que os deuses consigam restaurar sua paz. Começam os Anos de Peregrinação da colonização élfica. Muitos se mudam para a

Impérios perdidos

As cidades-estado e reinos de Faerûn ficam sobre as ruínas de nações mais antigas. Cidades abandonadas, epidemias ancestrais e males adormecidos ainda aguardam os tolos capazes de perturbá-los. A seguir, estão relacionados alguns dos reinos mais famosos.

Anauria: Uma das poucas cidades de Netheril a sobreviver ao desastre mágico causado por Karsus em sua busca insana pela ascensão divina. Anauria foi engolida pelo deserto de Anauroch há mais de 1200 anos. Suas torres e cidadelas continuam sob as areais da Espada, na região sul de Anauroch.

Askavar: Uma antiga comunidade élfica no território atual da Floresta dos Dentes Afiados, Askavar foi abandonada durante o Exílio, há cerca de 800 anos.

Asram: Outra sobrevivente de Netheril. Sua capital, Orolin, era conhecida como a Cidade dos Mágicos. Similar a Anauria, ela pereceu graças ao avanço inclemente do Anauroch.

Athalantar: Também conhecido como o Reino do Cervo, Athalantar foi, há muito tempo, o berço de Elminster, o Velho Mago, o último príncipe legítimo da nação. Ele situava-se nas Terras Centrais, na região ao sul da Floresta Alta, mas foi arruinado pela dominação cruel dos usurpadores Reis Magos, teve uma breve recuperação depois da extinção desses regentes e acabou eliminado pelas hordas orcs, poucas gerações depois.

Cormanthyr: O grande reino élfico da floresta de Cormanthor, Cormanthyr emergiu das cinzas das Guerras da Coroa, e depois resistiu durante centenas de anos à perda da sua capital, Myth Drannor. A Corte Élfica foi abandonada durante o Exílio, mas alguns elfos permaneceram nos vilarejos de Abrigo de Sember e Árvores Enroladas. Nos últimos meses, inúmeros drows de diferentes clãs invadiram as ruínas de Cormanthyr, tentando restabelecer seus reinos na superfície.

Delzoun: Um poderoso reino anão do Norte, Delzoun fica abaixo das Montanhas de Gelo e das Montanhas Rauvin. Ascore, sua cidade comercial mais importante, é uma ruína engolida pela areia na fronteira ocidental de Anauroch. Algumas das outras cidades de Delzoun, incluindo o Salão de Mitral, a Cidadela Adbar e a Cidadela Felbarr, estão novamente sob controle da espécie ou nunca foram derrotadas. Outras fortalezas de Delzoun são mantidas há séculos pelas garras de tribos orcs.

Earlann: Earlann, um reino élfico poderoso que se estendia através da face oriental da Floresta Alta e o Vale Delimbiyr, sobreviveu por milhares de anos. Quase toda sua população recuou para Encontro Eterno ou ajudou a fundar diversos reinos élficos e aliados na Costa da Espada. Seu reinado enfraquecido foi devastado por hordas orcs e por demônios do Forte Portão do Inferno, quando a cidade de Chifre Ascal pereceu diante das criaturas em 882 CV.

Hlondath: A terceira e mais duradoura das sobreviventes de Netheril, Hlondath era um reino de lenhadores e pastores, situada na fronteira norte do Anauroch e nas cercanias das Terras Arruinadas. Assim como Asram e Anauria, ela pereceu graças ao crescimento do deserto.

Illefarn: Um reino de elfos bem antigo, que recebeu abertamente as tribos humanas e os mineradores anões em seu território. Illefarn se estendia junto ao Norte da Costa da Espada, incluindo a região que se tornaria Águas Profundas. Ele caiu sob repetidos ataques orcs do Norte, assim como as pressões constantes geradas pelo avanço dos vilarejos humanos.

Imaskar: Um dos primeiros impérios humanos, Imaskar ergueu-se na região que hoje abriga Raurin, o Deserto de Pó e as Planícies da Poeira Púrpura. Os Imaskari, também conhecidos como os Artífices, foram magos extremamente poderosos e arrogantes, que produziram grandes maravilhas mágicas e criaram *portais* para diversos mundos. Os escravos que eles abduziram de outros planos se revoltaram e os destronaram, tornando-se a população de Mulhorand e Unther.

Jhaamdath: Conhecido posteriormente como Chondath, esse reino gerou os colonos humanos que migraram para grande parte do norte do Mar Interior e da Costa do Dragão, séculos antes do Cômputo dos Vales. A maior parte de Jhaamdath foi devastada por uma alta magia élfica, conjurada para defender a Floresta Chondal de suas incursões agressivas.

Reino do Homem: Após a queda de Phalorm, o Reino do Homem despertou de seu sono, unificando os humanos e os poucos elfos e anões sobreviventes da Costa da Espada sob o governo dos homens. O reino durou apenas duas gerações humanas. Assim como seu predecessor, o Reino do Homem foi devastado por hordas goblinóides — mas em sua derrocada, ele causou uma destruição tão grande nas populações inumanas que os seres humanos adquiriram a oportunidade de se expandir sem ameaças sérias e conseguiram dominar a Costa da Espada até hoje.

Miyeritar: Um reino élfico situado na região atual dos Charcos Elevados, Miyeritar foi destruído nas Guerras da Coroa por uma terrível alta magia élfica. O efeito cobriu toda a nação, durante meses, por uma *tempestade letal* (um resquício dessa magia sobrevive na forma da *tempestade da vin-*

Data (CV)	Eventos
	Corte Élfica em sua floresta oriental. Illefarn e Keltormir são os únicos reinos que emergem inteiros das Guerras da Coroa.
–8600	Evereska é fundada em segredo pelos clãs sobreviventes de Eiellûr, Miyeritar e Orishaar, como um refúgio élfico nas florestas a leste de Aryvandaar.
–8500	Devastada pelo fogo e outras desolações, a floresta de Keltormir se divide em três.
–8100	Oito reinos anões se unem e formam o império de Shanatar, governado pelo *Trono do Crânio de Dragão*.
–7800	O nobre djinni Calim chega na região conhecida atualmente como Calimporto e estabelece o Império Calim.
–7790	Calimporto é destroçada por uma revoada de dragões. Calim inicia uma guerra contra os dragões das Montanhas da Marcha e expulsa-os dos picos em direção ao norte.
–7690	O nobre Calim forja um pacto com os elfos e anões. As fronteiras do seu império terminam nas margens sul do Rio Agis.
–6800	Memnon, o efreeti, invade o norte do Rio Agis. Ele começa a construir o país de Memnonnar.
–6500	Um grupo de elfos, formado principalmente por sobreviventes de Syòrpiir, se estabelece na vasta região denominada Floresta Chondal.
–6500	Era do Fogo Celeste: Memnon e Calim convocam seus exércitos para se enfrentar em vinte e duas batalhas devastadoras, ao longo dos 400 anos subseqüentes.
–6100	A Era do Fogo Celeste termina quando a alta magia élfica aprisiona os gênios nobres Memnon e Calim em uma luta eterna. Criação do deserto de Calim
–6060	Os humanos expulsam os últimos gênios do reino de Calim. Essas terras tornam-se a nação humana de Coramshan. Calimporto e Keltar são reconstruídas.
–5960	Shanatar Alta é fundada pelos anões, junto ao Rio Agis
–5800	Jhaamdath é fundada ao norte da grande região conhecida hoje como Floresta Chondal. As fronteiras de Jhaamdath acabam colidindo com os limites de Coramshan perto do Lago de Vapor — os dois impérios lutam durante séculos pelo controle dessa área.

impérios perdidos

gança). Quando finalmente a maldição terminou, não restava nada do reino élfico, além de algumas ruínas submersas.

Mulhorand: Mulhorand, obviamente, não é um reino morto. Contudo, ele é considerado perdido em comparação ao outrora poderoso reinado que se estendia por milhares de quilômetros nas terras orientais do Mar das Estrelas Cadentes. Thay, Semphar, Murghôm e as Planícies da Poeira Púrpura estiveram sob domínio mulhorandi há milhares de anos e agora são independentes (pelo menos nominalmente).

Narfell: Os bárbaros que agora vagam por essa terra fria e ingrata lembram do tempo de glória de seus antepassados em histórias e canções. Narfell foi uma nação cruel e militar, cujos líderes eram sacerdotes aliados com demônios. Os Nar lutaram como mercenários nas Guerras do Portal Orc e competiram com Mulhorand e Unther durante séculos pelo controle dessa região, mas seu maior inimigo era o reino de Raumathar. Narfell e Raumathar se destruíram mutuamente em uma grande batalha mágica, cerca de 150 anos antes da elevação da Pedra do Acordo. As ruínas de Nar jazem nas terras ao norte.

Netheril: O mais famoso império humano, Netheril foi uma nação de grandes arquimagos que ficava junto ao Mar Estreito, nas belas e verdejantes planícies entre as Montanhas Muralha de Gelo e as Montanhas Boca do Deserto, onde agora jaz Anauroch. Os arcanos de Netheril criaram obras de magia nunca antes vistas, mas pereceram diante da força phaerimm e pelas ações de um único arquimago, cujo orgulho e poder condenaram seu povo.

Oghrann: Oghrann era uma nação anã, que outrora rodeava o vale do Rio Tun, abaixo das Montanhas do Crepúsculo e dos Picos do Trovão de Cormyr. Assim como vários reinos anões, Oghrann caiu perante um massacre de orcs, ogros e outras criaturas desse tipo.

Phalorm: Esse reinado costuma ser chamado de Reino Arruinado e também é conhecido como o Reino das Três Coroas. Sua formação, no início do século seis CV, uniu pela primeira vez os humanos nativos, os elfos que abandonaram Illefarn, os anões de cidadelas arruinadas e as comunidades esparsas de gnomos e halflings na Costa da Espada. No seu auge, Phalorm espelhava os feitos de Myth Drannor, a leste, mas o reino durou apenas um século antes de ser devastado por invasões humanóides. Os sobreviventes fundaram o Reino do Homem.

Raumathar: O inimigo ancestral de Narfell, Raumathar fica entre as terras dos Nar e os Impérios Antigos. Inicialmente mercenários dos exércitos de Mulhorand e Unther, os raumathari ganharam a reputação de feiticeiros habilidosos e magos de batalha. Eles destruíram (e foram destruídos por) Narfell há mais de mil anos.

Shanatar: Um poderoso reino de anões do escudo que ficava no Subterrâneo abaixo de Calimshan, Tethyr e o Lago Profundo, Shanatar abrigava oito reinos menores, unidos pelo *Trono do Crânio de Dragão*. Apenas um dos reinos (Iltkazar, abaixo de Tethyr) ainda existe; a raças malignas do Subterrâneo destruíram ou saquearam o resto. A maioria dos reinos anões da Costa da Espada surgiu de colônias desse reino, que resistiu por mais tempo que quase todos os demais.

Shandaular: Um estranho mistério envolve essa cidade perdida há muito tempo. Conhecida como local de magias grandiosas e riquezas fabulosas, dizem que ela fica em algum lugar do Shaar... ou talvez em Narfell. Ninguém sabe se existiram uma ou duas Shandaular, ou se ambas eram a mesma cidade de alguma forma.

Shoon: O Império Shoon se ergueu em Calimshan e conduziu essa terra ancestral ao ápice de seu poder sob o governo humano. Ele remonta aos primeiros quatro séculos CV e sua grandeza subjugou uma vasta parte do sudoeste de Faerûn.

Tethyamar: As Minas de Tethyamar formavam um rico reino anão nas Montanhas Boca do Deserto. Elas tombaram diante dos ataques de demônios sanguinários, logo após resistir a uma grande horda de goblins, ogros e gigantes. A queda de Tethyamar é relativamente recente e ocorreu há apenas alguns séculos (duas ou três gerações anãs). Grande parte dos habitantes de Tethyamar ainda vaga sem rumo, sonhando com o dia que retomarão sua antiga morada.

Unther: Assim como Mulhorand, Unther não é essencialmente um reino perdido — mas parece estar enfrentando sua dissolução final nas mãos de seu antigo rival. No seu auge, Unther governou a maior parte das terras ao sul do Mar das Estrelas Cadentes e as cidades-estado na face sul da península de Aglarond. Suas conquistas incluem Chessenta, o Shaar e partes de Dambrath e Estagund. Nenhuma dessas terras permanece sob controle de Unther, mas seus templos semelhantes a zigurates ainda estão presentes em algumas das cidades dessas regiões. A morte do deus-imperador Gilgeam durante o Tempo das Perturbações prenunciou o colapso final de um reino que estava há doze séculos em declínio.

Data (CV)	Eventos
-5005	Uma trégua entre Coramshan (em breve rebatizada de Calimshan) e Jhaamdath termina com a guerra e restringe a expansão de ambos ao Lago de Vapor.
-4400	Os drow e duergar destroem a Corte Élfica e a nação anã de Sarphil.
-4700	Os elfos colonizam Eaerlann.
-3983	Nascimento do reino élfico de Cormanthyr.
-3900	Criação de Delzoun, o Reino do Escudo dos anões.
-3859	As aldeias no litoral do Mar Estreito se unem para obter proteção mútua. O novo reino é chamado de Netheril.
-3830	Os elfos de Eaerlann iniciam conversações com Netheril. Os humanos começarão a aprender a magia com os elfos de Eaerlann na década seguinte.
-3605	Os orcs emergem da Espinha do Mundo, mas os elfos os repelem em um grande massacre, com a ajuda da jovem Netheril. Essa invasão orc continua por 19 anos.
-3533	Os Pergaminhos Nether são descobertos nas ruínas de Aryvandaar, e os humanos logo abandonam a magia ensinada pelos elfos em busca de um poder maior.
-3520.	Os elfos do Norte começam a auxiliar na fuga dos escravos gnomos dos seus feitores netherese, ajudando-os a viajar para o sul e leste de Faerûn.
-3419	Os nethereses se aproximam dos anões de Delzoun, em Ascore, com fins comerciais. Depois de três anos de deliberação, eles criam uma rota comercial através das regiões mais seguras e patrulhadas do Subterrâneo.
-3095	Um conjunto dos Pergaminhos Nether é roubado pelos elfos de Cormanthyr e escondido pelos Altos Magos.
-3000	Os clãs de caçadores e as aldeias pesqueiras do Norte da Costa da Espada se unem sob um único líder. Os humanos chamam essa nova comunidade de Illusk.
-2954	A primeira cidade flutuante se ergue em Netheril.
-2637	Em Chult, a divindade Ubtao encontra Mezro.
-2600	Os últimos anões conhecidos de Shanatar Alto perecem em uma batalha contra a Dinastia Tavihr, de Calimshan. Os anões selam a última entrada conhecida para Shanatar Profunda.
-2550	Ulutiu, uma divindade marítima menor, se exila no Plano Astral. Seu colar de gelo afunda, criando a Grande Geleira.
-2488	O Império dos Imaskari em Raurin é destruído.
-2381	Os beholder assolam as Montanhas Alimir. O bakkal de Calimshan é assassinado e termina a Dinastia Tavihr.
-2135	Fundação de Mulhorand.
-2103	Uma horda de orcs, liderada por gigantes e seus generais ogros, arrasam a civilização humana de Illusk.
-2087	Fundação de Unther.
-1967	Primeira guerra Mulhorand-Unther.
-1961	Mulhorand e Unther concordam com uma fronteira comum, o Rio das Espadas.
-1900	As Colinas Caltazar são atacadas com freqüência pelas nações de beholder do Lago de Vapor e subterrâneas.
-1838	Um grande dragão vermelho, Ylveraasahlisar, o Dragão Rosa, conquista e governa Calimshan.
-1726	Ylveraasahlisar é assassinado pela família nobre Cajaan.
-1700	Os nobres de Calimshan começam a perseguir os elfos das florestas do norte como passatempo.
-1570	Zazesspur, uma simples vila pesqueira, torna-se uma cidade fortificada e centro do reinado do Emir de Tethyr.
-1428	Os beholder dos Alimirs abandonam as montanhas e conquistam todas as cidades de Calimshan e Iltkazar.
-1402	Os príncipes-sacerdotes de Drakhon lideram a nação de Calimshan até a liberdade contra os beholder.
-1400	Término dos ataques nas Colinas Caltazar pelas nações de beholder do Lago de Vapor.
-1088	Primeiro registro de comércio no local onde futuramente será Águas Profundas.

Data (CV)	Eventos
-1087	O mago Thayd lidera uma rebelião de magos contra Unther e Mulhorand.
-1081	Thayd e seus conspiradores são derrotados. Ele é executado, mas profetiza o declínio de Mulhorand e Unther.
-1075	Guerras do Portal Orc em Thay.
-1071	O deus Orc Gruumsh mata a divindade mulhorandi Re. Primeiro deicídio registrado.
-1069	Derrota dos orcs em Thay; muitos fogem para o norte e o oeste.
-900	Ascensão de Narfell e Raumathar.
-790	Início das Guerras Noturnas: Os drows atacam os limites do Império Calimshan.
-680	*Ano dos Ladrões Rastejantes:* Calimshan inicia a colonização do Lago de Vapor.
-553	*Ano do Vinho Farto:* O Plano das Sombras é descoberto por magos de Netheril.
-530	*Ano do Significado Escasso:* Terminam as Guerras Noturnas entre os drows e Calimshan.
-461	*Ano dos Pioneiros Imprudentes:* Os phaerimm iniciam a conjuração das magias que criarão Anauroch.
-425	*Ano das Vozes Ancestrais:* Colonos nethereses reconstroem Illusk como uma magocracia.
-387	*Ano das Muralhas Estilhaçadas:* Zazesspur, controlada por Calimshan, é saqueada num ataque surpresa dos bárbaros de Tethyr.
-354	*Ano dos Vários Presas:* Ocorre o primeiro conflito registrado entre os sharn e os phaerimm.
-351	*Ano dos Tubarões de Vidro:* Conforme a absorção mágica dos phaerimm desgasta ainda mais a energia disponível, vários arquimagos de Netheril abandonam suas cidades e rumam para locais desconhecidos. A desordem civil assola algumas cidades.
-349	*Ano dos Invasores Determinados:* O mago netherese Saldrinar destrói Kisonraathiisar, o dragão regente do Portão Ocidental, e torna-se o primeiro rei humano da cidade.
-339	*Ano das Teias Rompidas:* Karsus causa a queda de Netheril e a maioria das suas cidades despenca na terra e é devastada. Mystryl é destruída, mas renasce como Mystra, que altera o funcionamento da magia para impedir que eventos desse tipo aconteçam no futuro. Anauria, Asram e Hlondath (os estados sobreviventes de Netheril) são estabelecidos.
-288	*Ano dos Oito Relâmpagos:* Calimshan concede independência a Tethyr e seu povo.
-286	*Ano do Terrível Despertar:* Queda do Portão Ocidental, numa única noite, diante de um pequeno exército de mercenários de elite, liderados pelo vampiro Orlak.
-255	*Ano das Ondas Furiosas:* Jhaamdath é arruinada graças a uma alta magia élfica, que invoca uma enorme onda para varrer o litoral sul do Mar Interior. Forma-se a costa atual da Orla de Vilhon. Os sobreviventes rumam para o norte e colonizam as terras que hoje abrigam Cormyr, Sembia, as Terras dos Vales e parte da Vastidão.
-212	*Ano dos Altos Tronos:* A Batalha das Fronteiras Púrpuras força uma segunda rendição de Calimshan para Tethyr. Darrom Ithal é coroado Rei de Tethyr.
-200	*Ano da Ascensão da Pedra:* Fundação do Forte da Vela; início do Calendário de Harptos. Os humanos que se tornarão o povo dos Vales cruzam a Orla do Dragão até a região sul de Cormanthor.
-160	*Ano do Gigante de Pedra:* Destruição de Narfell e Raumathar.
-153	*Ano do Abrigo Estrelado:* Fundação de Proeskampalar, depois rebatizada como Procampur, pelos anões que rapidamente se tornariam um importante parceiro comercial do Portão Ocidental.
-133	*Ano dos Gritos Silenciosos:* Grandes tempestades marítimas assolam a Costa da Espada. Um maremoto castiga o porto de Velen, em Tethyr, dizimando sua população.

Data (CV)	Eventos
–111	*Ano da Ira Terrível:* Illusk cai novamente diante das hordas orcs.
–100	*Ano do Unicórnio Negro:* Delzoun cai perante os invasores phaerimm e outras ameaças, mas as cidades da superfície sobrevivem.
–75	*Ano dos Escudos de Couro:* As bruxas de Rashemen elegem o primeiro Lorde de Ferro da nação.
–68 a –65	*Guerras Espectrais Hin:* Muitos halflings pés-leves e espectrais abandonam Luiren.
–52	*Ano das Esporas Sufocantes:* Primeiras fazendas permanentes na região de Águas Profundas.
–33	*Ano das Areias Lentas:* Asram arruinada por uma epidemia que não deixa sobreviventes.
1	*Ano da Aurora:* A Pedra do Acordo é erguida pelos elfos de Cormanthyr e a população dos Vales. Começa o calendário do Cômputo dos Vales.
10	*Ano dos Sonhos:* A região de Netheril é rebatizada de Anauroch.
20	*Ano da Fúria Dominada:* O Calendário de Harptos adota o feriado élfico de Cinnaelos Cor (o Dia da Paz de Corellon) e o rebatiza de Encontro dos Escudos, celebrado a cada quatro anos desde então.
25	*Ano das Muitas Runas:* Fundação da Igreja de Deneir.
26	*Ano das Portas Abertas:* Fundação de Cormyr pela família Obarskyr.
27	*Ano das Lâminas Escuras:* Início da Era de Shoon em Calimshan.
37	*Ano do Veneno Negro:* Cinco maremotos assolam Calimshan, destruindo quase dois terços de todas as cidades portuárias da nação (cinco, no total).
75	*Ano da Morte Alarmante:* Uma praga assola as terras civilizadas (Calimshan, Lago de Vapor, Orla de Vilhon). Alaundo, o Vidente, chega ao Forte da Vela.
111	*Ano dos Guardas Caídos:* Anauria é destruída por uma horda de orcs, mas também elimina os invasores. A quantidade de orcs nessa área é reduzida durante séculos.
112	*Ano do Marfim:* Os cartógrafos de Cormyr criam o primeiro mapa de Cormyr, Cormanthor e a Terra dos Vales.
168	*Ano das Estrelas Dispersas:* A Fortaleza de Halaster é construída perto das fazendas de Águas Profundas. Halaster Manto Negro inicia a construção da grande masmorra da Montanha Subterrânea.
171	*Ano das Armas Cruéis:* Os elfos de Cormanthyr destroem o único templo sobrevivente de Moander na floresta ao norte da moderna Yûlash. A partir desse momento, Moander permanece como um mal oculto, soterrado nas ruínas de seu derradeiro templo.
241	*Ano da Tolice dos Hipogrifos:* Elminster Aumar entra na cidade de Cormanthor para servir a vontade de Mystra.
244	*Ano das Areias Élficas:* A existência de Evereska é descoberta pelos não elfos, mas o segredo é mantido durante séculos pelas tribos humanas das Colinas do Manto Cinzento.
261	*Ano das Estrelas Ascendentes:* A cidade élfica do centro de Cormanthor é batizada como a metrópole unificada de Myth Drannor, com a ativação de um *mythal.*
273	*Ano dos Anões Alegres.* A primeira imigração de anões chega a Myth Drannor, em três pequenos clãs de Ammarindar e da Cidadela Felbarr.
284	*Ano das Bandeiras Caídas:* Uma imigração de centenas de halflings austeros chega em Myth Drannor, partindo de Tethyr através dos primeiros *portais* abertos para receber pessoas na cidade.
324	*Ano da Liberdade dos Amigos:* Os Harpistas do Crepúsculo são fundados nas profundezas secretas das florestas da Corte Élfica, por Dathlue Bruma do Inverno, a Senhora do Aço.
329	*Ano do Pergaminho Fechado:* Os campos de grãos de Hlondath são consumidos pela expansão de Anauroch e a cidade-estado é abandonada; sua população migra para o Mar da Lua, a leste, ou para a Terra dos Vales e além, ao sul.
376	*Ano da Lebre Saltitante:* Ashar Tornamn de Valashar amplia as fronteiras do Império Shoon até os Charcos Elevados. O exército do Príncipe Coroado Azoun I de Cormyr repele as forças de Shoon através de Amn, Tethyr e Valashar antes de saquear Ithmong e retornar para casa.
379	*Ano das Sete Estrelas:* Sete magos fundam a primeira escola de magia aberta para todas as raças de Myth Drannor.
384	*Ano dos Dragões Sonhadores:* O Vau de Lua Argêntea, uma ponte baixa de madeira e corda, é construído sobre o Rio Rauvin.
449	*Ano do Gelo Mortífero:* Silvyr Ithal marcha para Ithmong e assume a coroa como legítimo Rei de Tethyr, deflagrando uma rebelião em Tethyr e Amn. Ele morre em combate com Amahl Shoon VII.
450	*Ano do Punho Fechado:* O Príncipe Strohm de Tethyr vinga seu pai, matando Amahl Shoon VII e terminando com a Era de Shoon.
480	*Ano da Esfinge do Inverno:* Lyonarth, uma andro-esfinge de pêlo branco, toma a coroa do Portão Ocidental.
482	*Ano do Vinho Estragado:* As cidades do norte começam a exigir independência de Unther.
523	*Ano dos Testes Arcanos:* Ascensão de Phalorm, o Reino das Três Coroas, no Norte.
574	*Ano do Grifo Ferido:* Lua Argêntea ascende para se tornar uma vila e um pequeno entreposto comercial.
615	*Ano do Beijo da Lâmia:* A Esfinge do Inverno do Portão Ocidental cai sob os encantos da lâmia Nessmara, que assume o disfarce de uma gino-efinge, e ambas governam juntas. Queda de Phalorm para as hordas humanóides.
616	*Ano dos Reis Enfeitiçados:* Um mago visitante estilhaça as ilusões que protegem a rainha lâmia do Portão Ocidental; ela e a andro-esfinge lutam até a morte.
627	*Ano dos Cristais de Sangue:* Ecamane Prata Genuína e seus nove aprendizes chegam em Lua Argêntea. Os magos criam uma escola de magia padronizada pelos ensinamentos élficos.
640	*Ano da Fera de Presas:* Primeiros acampamentos de pesca e mineração do Forte Zhentil
659	*Ano dos Fantasmas Caçadores:* Vários magos imigram para Lua Argêntea e começam a estabelecer seu papel como cidade irmã de Myth Drannor.
668	*Ano do Tomo Revelador:* Halaster Manto Negro da Montanha Subterrânea começa a abduzir magicamente os arcanos de Myth Drannor.
679	*Ano do Cinturão Escarlate:* Colina Longínqua é quase destruída por um exército de monstros criado das profundezas, que emergem das Fronteiras Bestiais, a oeste. Unther é forçada a reconhecer a independência das cidades da fronteira sul da Floresta Yuir.
694	*Ano do Oráculo Nefasto:* As primeiras adivinhações e presságios da destruição iminente de Myth Drannor atingem o oráculo Darcassan. Esse conhecimento é afastado do público para evitar pânico.
708	*Ano das Maldades Aprisionadas:* Três batalhões de magos élficos lutam contra a ressurreição de bestas malignas e cultistas do deus exilado Moander, nos arredores do seu antigo templo destruído. Três demônios são libertados de suas prisões extradimensionais e arregimentam um exército de orcs, goblins e outras criaturas corrompidas.
710	*Ano do Trono Tombado:* Os ataques drow em Cormyr extinguem três famílias nobres do reino; embora sejam considerados mortos, a maioria dos nobres sobrevive como escravos no Sub

Data (CV)	Eventos
	terrâneo. Um portão para o Abismo se abre acima do palácio de Portão Ocidental e enormes batalhões de guerreiros tiefling invadem a cidade. O líder dos tiefling, Iyachtu Xvim, o Filho de Bane, assume o trono do Portão Ocidental.
711	*Ano dos Elfos Desesperados:* No final do outono, o Exército da Escuridão (liderado pelos três demônios) sobrepuja os acampamentos de mineradores no Mar da Lua ocidental. A Guerra das Lágrimas é deflagrada no Festival da Lua, conforme o Exército da Escuridão ataca as patrulhas élficas e destrói várias aldeias e povoados de Cormanthor.
712	*Ano da Lança Perdida:* A Guerra das Lágrimas prossegue o ano inteiro, resultando na morte de muitos heróis e da maioria dos Harpistas do Crepúsculo.
713	*Ano do Dragonete de Fogo:* A guerra em Myth Drannor continua e os aliados conseguem eliminar dois entre os três demônios do Exército da Escuridão.
714	*Ano da Destruição:* Myth Drannor é sitiada e cai diante do Exército da Escuridão. Apenas 200 elfos e aliados, dentre 3 mil soldados, sobrevivem e escapam para relatar o ocorrido.
720	*Ano do Alvorecer Rosáceo:* O Encontro dos Deuses, no Local Dançante, inspira a recriação dos Harpistas. Comparecem todos os quinze Harpistas do Crepúsculo que sobreviveram à década anterior, incluindo Elminster e Khelben Arunsun.
734	*Ano do Cervo Esplêndido:* O reinado de Iyachtu Xvim chega a um fim abrupto no Portão Ocidental, quando ele é obrigado a fugir da cidade por uma tropa de mercenários.
756	*Ano do Posto Inclinado:* Pescadores colonizam Aglarond.
796	*Ano das Névoas Cinzentas:* O Vale Feliz torna-se o Vale da Adaga após uma infestação de vampiros.
863	*Ano do Mar Fantástico:* A cidade chultiana de Mezro desaparece.
864	*Ano do Ramo Quebrado:* Nas profundezas de Calimporto, o lich Ryseltan, o Escuro, funda a Runa Distorcida, um grupo de conjuradores mortos-vivos com intenção de conquistar o mundo usando subterfúgio e intrigas.
882	*Ano da Maldição:* Demônios assumem o controle da cidadela élfica de Chifre Ascal, rebatizada como Forte Portão do Inferno. Queda do reino de Earlann.
900	*Ano da Espada Sedenta:* A guerra civil explode em Chondath. A Câmara dos Sábios é construída em Lua Argêntea.
902	*Ano das Lágrimas da Rainha:* A Guerra Podre dizima a nação de Chondath. Ela renuncia ao domínio sobre as cidades-estado de Sembia. O Culto do Dragão cria os primeiros dracolich.
906	*Ano da Lavoura:* Fundação do Vale das Sombras.
913	*Ano do Corvo Vigilante:* Sembia é fundada sob a bandeira do Corvo.
922	*Ano do Peixe Abundante:* Ocorre a Batalha de Thazalhar, em Thay. Os Magos Vermelhos declaram independência de Mulhorand. Término do Segundo Império Mulhorand.
929	*Ano dos Olhos Brilhantes:* Chessenta se rebela contra Unther.
934	*Ano da Feitiçaria Decadente:* Primeira invasão de Thay a Rashemen.
937	*Ano da Roda Giratória:* Thesk é fundada ao longo do Caminho Dourado.
974	*Ano da Harpia Caçadora:* Construção do Castelo Águas Profundas.
975	*Ano da Moeda Torta:* Telflamm se estabelece como cidade-estado real.
976	*Ano das Magias Assassinas:* Thay repele a invasão de Mulhorand.
1018	*Ano do Fúria Dracônica:* Morte de Tchazzar, unificador de Chessenta. Sapphiraktar, o Azul, surge do Deserto de Calim e destrói Calimporto e Keltar.
1021	*Ano do Machado Uivante:* Thay ataca os Harpistas, que passam a agir secretamente.
1022	*Ano do Wyvern Errante:* Recriação dos Harpistas.
1030	*Ano dos Senhores da Guerra:* Os zulkires tornam-se os governantes de Thay.
1032	*Ano das Donzelas da Noite:* Ahghairon, maga principal do Norte, salva Águas Profundas e cria os Lordes de Águas Profundas. A cidade prospera, tornando-se uma das maiores colônias do Norte.
1038	*Ano da Fonte Dispersa:* As geleiras recuam. As terras de Narfell, Vaasa, e Damara ficam completamente livres do gelo. Começam imigrações em grande escala para essas regiões. Aencar se auto-proclama Rei dos Vales.
1065	*Ano da Floresta Atenta:* Os humanos e elfos de Aglarond acordam a paz, elegendo um meio-elfo, Brindor, como o primeiro rei do novo governo da nação.
1074	*Ano do Punho Cerrado:* Os zulkires sufocam as rebeliões e controlam Thay.
1090	*Ano do Massacre:* A Batalha dos Ossos. Os seguidores de Malar elaboram a Grande Caçada.
1095	*Ano da Dança da Aurora:* Imphras unifica Impiltur.
1097	*Ano da Coroa Cintilante:* Imphras é coroado rei de Impiltur.
1099	*Ano dos Impacientes:* Novas rotas comerciais são abertas. Primeiro contato moderno com Kara-Tur e Zakhara.
1117	*Ano dos Doze Regentes:* Chessenta se divide em cidades-estado até 1154 CV.
1150	*Ano do Açoite:* Epidemia na Costa da Espada. A adoração de Talona e Loviatar aumenta. Khelben Arunsun chega em Águas Profundas.
1164	*Ano das Longas Sombras:* O pirata Immurk o Invencível, ataca um navio mercante de Procampur, roubando a coroa forjada para o novo rei de Cormyr, Palaghard I. Isso marca a ascensão da pirataria no Mar Interior. As nações do Mar Interior iniciam a construção de seus próprios navios de guerra, para defender suas esquadras mercantes e caçar os piratas em seus esconderijos.
1179	*Ano do Sátiro Furtivo:* Os Malaugrym atacam a Torre Arunsun, mas são repelidos por Khelben, Elminstér e um grupo de magos de Águas Profundas.
1180	*Ano dos Veleiros Afundados:* Sembia perde sua esquadra nas Ilhas dos Piratas.
1182	*Ano da Tumba:* Os malaugryms são descobertos em Faerûn. Início das Guerras Estrela-Harpa.
1194	*Ano da Onda Sangrenta:* Batalha das Areias Cantantes. Aglarond derrota Thay.
1197	*Ano dos Escudos Partidos:* Batalha das Setas Quebradas. Aglarond supera Thay.
1209	*Ano das Flâmulas Incandescentes:* Os saques dos piratas são reprimidos após um confronto maciço no litoral da Ilha Dragão, travado pelas esquadras unidas de Sembia, Impiltur e Cormyr.
1222	*Ano do Chifre:* As Guerras Estrela-Harpa terminam com a destruição do Rei Harpista.
1232	*Ano das Esposas Carpideiras:* Destruição de Vale Sessre pelo Vale do Arco.
1235	*Ano da Horda Negra:* A maior horda orc da história se reúne no Norte e ataca a Costa da Espada. Águas Profundas é sitiada. Muitos nobres de Calimshan são mortos.
1237	*Ano da Gruta:* Thesk e Aglarond se aliam.
1241	*Ano da Senhora Perdida:* Uma nobre de uma família respeitada de Tethyr é capturada e assassinada pelos orcs. Em sua memória, os orcs são exterminados em todo o Sul.
1242	*Ano da Rosa Amarela:* Fundação do Mosteiro da Rosa Amarela em Damara. O venerável dragão Anaglathos chega em Turmish e obtém uma vitória.
1245	*Ano da Dor:* A adoração a Loviatar torna-se muito popular — a maioria dos templos existentes do Norte é inaugurada.

Data (CV)	Eventos
247	*Ano do Basilisco Púrpura:* Anaglathos é destronado em Turmish por uma rebelião popular e morto por aventureiros.
260	*Ano da Lâmina Partida:* Muitos tratados de paz são assinados nesse ano. Halacar de Aglarond é envenenado e sua irmã Ilione, tutora da Simbul, assume o trono.
261	*Ano dos Sonhos Brilhantes:* Manshoon assume seu lugar no conselho Zhent. Ele funda a organização secreta Zhentarim.
280	*Ano da Mantícora:* Thay quase conquista Mulhorand antes de ser repelida.
298	*Ano do Osso Pontudo:* Lhestyn, a Senhora Mascarada, infiltra-se entre os Ladrões das Sombras e os expõe. Depois de uma dezena sangrenta, os Ladrões das Sombras de Águas Profundas estão mortos ou fugiram.
306	*Ano do Trovão:* Guerra do Mar da Lua. Mulmaster vencida por uma aliança das outras cidades. Vangerdahast de Cormyr funda os Arcanos de Guerra. Começa a Benção do Trovão de Moradin, multiplicando a população anã de Toril.
307	*Ano da Maça:* Nascimento de Azoun IV de Cormyr.
312	*Ano do Grifo:* O Forte Negro é atacado pela Rede Negra e Manshoon destrói sua rainha lich. Fundação de Teziir na Lagoa do Dragão.
316	*Ano do Gulagoar:* O Vale Tesh torna-se parte dos territórios Zhent.
317	*Ano do Dragão Errante:* Grande Peste no Mar Interior, também conhecida como a Peste do Dragão.
320	*Ano do Frio Vigilante:* A Simbul se torna rainha de Aglarond.
321	*Ano das Correntes:* Os Harpistas são reorganizados. Fundação do Salão do Crepúsculo em Berdusk.
323	*Ano das Teias Oníricas:* Magos de Thay tentam controlar as pessoas através dos sonhos, mas seu plano é frustrado.
333	*Ano do Falcão Atacante:* Guerra Comercial de Amn. Fundação do Conselho dos Seis, unificação de Amn.
336	*Ano do Alto Manto:* Azoun IV assume o trono de Cormyr. Os Zhentarim conquistam o Vale da Adaga.
340	*Ano do Leão:* Batalha do Rio Crescente no Vale da Pena, entre as forças de Sembia e o Culto do Dragão.
344	*Ano da Queda da Lua:* Começa o Exílio dos elfos de Cormanthor.
345	*Ano da Sela:* Epidemias assolam muitas cidades portuárias da Costa da Espada, ao sul de Portal de Baldur.
347	*Ano da Lâmina Brilhante:* Zhengyi, o Rei Bruxo, surge em Vaasa. Alemander IV morre em Tethyr. Começa a guerra civil tethyriana.
350	*Ano da Estrela da Manhã:* Elminster se retira para o Vale das Sombras.
351	*Ano da Coroa:* Descoberta da Cripta do Bruxo. Peste em Portal de Baldur.
352	*Ano do Dragão:* Bárbaros do Percurso arrasam as forças Zhentarim a caminho de Reluzente.
353	*Ano do Arco:* As Máscaras Noturnas se tornam os governantes secretos do Portão Ocidental.
355	*Ano da Harpa:* O Forte Zhentil conquista a Cidadela do Corvo. O Exílio dos elfos de Cormanthor alcança seu auge. Yûlash entra em guerra civil. O Forte Zhentil e colina Longínqua deslocam tropas para Yûlash.
356	*Ano do Verme:* Lashan do Vale da Cicatriz tenta conquistar a Terra dos Vales e fracassa. Cormyr ataca Tilverton. Revoada de dragões sobre os Vales e o Mar da Lua. Morte de Syluné do Vale das Sombras. O Salão de Mitral é retomado.
357	*Ano do Príncipe:* O Rei Virdin de Damara é morto em batalha contra Zhengyi, o Rei Bruxo. Horustep III (com 11 anos de idade) assume o trono de Mulhorand. Moander, deus da corrupção, é despertado acidentalmente do seu repouso mágico e causa bastante devastação antes de ser novamente banido.
358	*Ano das Sombras:* O Tempo das Perturbações — os deuses caminham em Toril. Destruição de Bane, Bhaal, Gilgeam, Ibrandul, Myrkul e outras divindades. Ascensão de Cyric e Mystra. Surgimento das zonas de magia selvagem e morta.
359	*Ano da Serpente:* Zhengyi, o Rei Bruxo, é finalmente destruído. Damara é unificada por Gareth Ruína dos Dragões, que logo é coroado rei. A hora tuigana se une sob Yamun Khahan. A horda enfrenta Thay. Szass Tam negocia com os invasores e permite a travessia de Thay; os bárbaros atacam Rashemen, mas são derrotados pelas Bruxas.
1360	*Ano da Pequena Torre:* A Horda Tuigana invade Faerûn. Cruzada contra os tuiganos. Rei Azoun IV mata Yamun Khahan.
1361	*Ano das Donzelas:* A Primeira Morte de Bane explode como uma guerra santa no Forte Zhentil. Os ortodoxos são lançados na clandestinidade pelos clérigos de Cyric. Exploradores de Amn descobrem Maztica.
1363	*Ano da Wyvern:* Ressurgimento de Mezro.
1367	*Ano do Escudo:* Começam as Guerras da Reclamação de Tethyr.
1368	*Ano da Bandeira:* Os adoradores de Cyric deflagram a Segunda Morte de Bane. O Forte Zhentil é destruído, assim como o Forte Portão do Inferno.
1369	*Ano da Manopla:* As Guerras da Reclamação de Tethyr terminam com a coroação da Rainha-Monarca Zaranda e do Rei Haedrak III. Randal Morn retoma o trono do Vale da Adaga. Xvim é libertado de sua prisão, sob as ruínas do Forte Zhentil, e torna-se um deus menor. O comércio com Maztica é suspenso pelo ataque de criaturas marítimas. Fzoul se torna líder do culto de Xvim e converte muitos seguidores de Bane.
1370	*Ano da Caneca:* O comércio entre o povo aquático do Mar das Estrelas Cadentes e os portos do Mar Interior aumenta, como resultado de uma grande guerra submarina. A Praga dos Tremores dizima o Vale da Cicatriz. A guerra explode no sul de Amn, quando os ogros magos e seus lacaios se unem ao templo de Cyric. Fzoul Chembryl forja o *Cetro do Olho Tirânico*. Manshoon é assassinado por Fzoul e os Zhentarim eliminam todos os seus aliados, assegurando o controle de Fzoul sobre a maior parte da organização. Diversos clones de Manshoon despertam ao mesmo tempo e causam muita destruição enquanto tentam retomar os pertences e o posto do mago Zhent.
1371	*Ano da Harpa Emudecida:* Os Harpistas se dividem em facções devido à saída de Khelben, o Cajado Negro; esses conflitos estão sendo inevitavelmente adiados em função de ameaças piores. Um dragão vermelho lidera um exército de orcs e goblins e saqueia a maior parte de Cormyr. O dragão e o Rei Azoun IV se matam em combate, deixando um infante herdeiro no trono de Cormyr. Encontro Eterno quase é destruída por um ataque furtivo desferido por elfos rebeldes e drows. Mulhorand invade Unther. As Fronteiras Prateadas se declaram uma nova confederação.
1372	*Ano da Magia Selvagem:* Até o meio desse ano, vários acontecimentos indicaram uma alteração no equilíbrio de poder para todos em Faerûn.

Martelo: Surge a Cidade Obscura.
Festival de Inverno: Retorno de Bane.
Mirtul: Obliteração de Tilverton.
Festival de Verão: Início da Campanha (Encontro dos Escudos de 1372).

Organização

Trolls repugnantes e dragões com hálitos de fogo podem ser responsáveis pela morte de diversos nobres heróis, mas uma quantidade ainda maior perece golpeada por facas na escuridão ou um sorriso que oculta o sentimento negro da traição. Faerûn abriga poderes sombrios, que preferem atuar por meio de subterfúgio, intimidação, intriga e terror. Cavaleiros valorosos e magos experientes já foram derrotados por inimigos insuspeitos, em cidades ou cortes que consideravam seguras.

Existem centenas de guildas, cabalas, sociedades e ordens nas extensas regiões de Faerûn. Algumas se reúnem para combater o mal, realizando juramentos solenes de bondade e proteção tão rígidos quanto o código de conduta dos paladinos. Contudo, a maioria engloba alianças de pessoas ambiciosas, ricas e freqüentemente inescrupulosas, interessadas somente em alcançar seus objetivos secretos, não importa quem ou o que estiver em seu caminho.

O Culto do Dragão

O Culto do Dragão é uma sociedade secreta, dedicada a apressar o "inevitável" domínio de Faerûn por dragões mortos-vivos. Fundado pelo arquimago insano (e depois lich) Sammaster, o culto realiza diversas atividades para adquirir riqueza e poder, incluindo atividades ilegais, busca de informações, pesquisas arcanas e alianças com dragões malignos. Com essas ferramentas, o Culto fortifica suas propriedades e busca atingir sua meta: converter dragões na mais terrível forma de morto-vivo: o dracolich.



O Culto venera os dragões com tanto afinco que parece uma religião (de fato, alguns dragões são adorados como deuses, embora não sejam divindades ou possam conceder magias aos seus adoradores). Os membros do culto servem aos dragões oferecendo-lhes tesouro, cura, trocando magias, modificando seus covis ao acrescentar armadilhas mecânicas e cuidando dos seus ovos e filhotes. Em retribuição, os integrantes do Culto recebem permissão para se refugiar nos covis dos dragões em tempos de crise e a promessa de auxílio das criaturas. Acima de tudo, os cultistas dedicam-se aos preparativos para transformar o dragão em dracolich.

O culto é organizado em células independentes, que trabalham juntas em prol dos objetivos maiores. Algumas contam com negócios legítimos para obter riqueza, entre eles o comércio, venda de informação e contratação de aventureiros para investigar locais antigos (especialmente Myth Drannor) em troca de uma parte dos lucros. Outras células praticam contrabando, seqüestros, chantagens, extorsão em troca de segurança, venda de mercadorias ilícitas e perigosas, agiotagem, jogo ou banditismo para se sustentar.

Cada célula respeita uma hierarquia individual — os integrantes menos qualificados servem à organização em completa ignorância e o membro mais influente é o Portador do Púrpura, batizado em função da cor de seu manto cerimonial. Os cultistas mais importantes da organização são magos, especialmente necromantes, que produzem itens mágicos, preparam as poções de transformação em dracolich e invocam mortos-vivos. Um servo típico do Culto será um mago de 6º nível, especialista na escola Necromancia.

O símbolo do grupo, uma chama com olhos queimando acima das garras de um dragão, é mostrado somente nos locais onde o Culto se reúne abertamente — muitos adversários, como os Harpistas e as igrejas de Mystra, Lathander, Torm e Tyr, atacarão os cultistas sem hesitar.

Embora sejam devotados em sua apreciação aos dragões, há poucos clérigos genuínos entre as fileiras do Culto. Em geral, os existentes cultuam Bane, Shar, Talos, Talona ou Velsharoon. Um grupo menor venera Cyric, Gargauth, Malar ou Tiamat. Devido aos conflitos com a igreja de Mystra, vários magos do Culto preferem adorar Velsharoon e evitar a culpa por falso testemunho com a Senhora dos Mistérios.

Supostamente, o Culto tem um quartel general secreto ou uma fortaleza escondida em algum lugar das Terras Centrais do Ocidente, não muito longe da Batalha dos Ossos.

Mago do Culto Típico: Humano Nec6; ND 6; humanóide Médio (humano); DV 6d4+12; 30 PV; Inic. +2, Desl.: 9 m; CA 14 (toque 14, surpresa 12); Corpo a corpo: braçadeira com garras +2 (dano:1d4-1; dec. 19-20/x2); ou à distância: besta leve (obra-prima) +6 (dano: 1d8; dec. 19-20/x2); QE Familiar; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +4, Von +6; For 8, Des 14, Con 15, Int 16, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Alquimia +12, Concentração +12, Conhecimento (arcano) +10, Falar Idioma (dracônico), Identificar Magia +12, Observar +4, Ouvir +4; Preparar Poção, Usar Arma Exótica

braçadeira com garras), Grande Fortitude, Escrever Pergaminho, Foco m Magia (necromancia), Foco Aprimorado em Magia (Necromancia).

Qualidades Especiais: Sapo familiar, 15 PV; consulte a pág. 51 do *Livro do Jogador*.

Magias Preparadas (5/5/5/4; CD base = 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magias, raio de gelo, romper mortos-vivos*=, som fantasma*; 1° — *armadura arcana, mãos flamejantes, patas de aranha, raio de enfraquecimento*=, toque macabro*=*; 2° — *invisibilidade, invocar exames, queimadura de Aganazzar, suportar elementos, toque do carniçal*=*; 3° — *relâmpago, toque vampírico*=, velocidade, vôo*.

* Essas magias pertencem à escola de Necromancia, que é a especialidade do personagem. Escola proibida: Adivinhação.

= Devido ao Foco em Magia Aprimorado (Necromancia), a CD base para resistir a essas magias será 17 + nível da magia.

Pertences: Amuleto da armadura natural +1, varinha de mísseis mágicos (3°), *anel de proteção +1*, pergaminho arcano de *visão no escuro, poção de esconder-se, 2 poções de curar ferimentos leves* (1°), besta leve (obra-prima), 20 virotes, braçadeiras com garras de prata.

conclave esmeralda



Estabelecido na ilha de Ilighôn, na Orla de Vilhon, o Conclave Esmeralda é uma organização de druidas e outros indivíduos que protegem os recursos naturais da região e dos arredores. Seus membros, conhecidos como Zeladores, evitam o bem e o mal para se concentrar nas necessidades do mundo natural e resistir à invasão da humanidade. O Conclave foi fundado no Ano do Homem Pensativo (374 CV) e suas ações influenciaram as vidas dos ricos e dos pobres.

O Conclave é organizado em uma hierarquia de círculos com responsabilidades diferentes entre si. Os três líderes do Círculo Ancião são Escolhidos de Eldath, Mielikki e Silvanus. O grupo aceita novos membros, contanto que eles não sirvam ao bem ou ao mal, nem pertençam a qualquer outra organização (exceto as igrejas das divindades mencionadas acima). Os candidatos não podem ter cometido qualquer crime contra a natureza e devem ter executado uma ação significativa em prol da natureza da Orla de Vilhon.

Existem seis dogmas entre os Zeladores: preservar a natureza em todas as suas formas, controlar a expansão humana, reconhecer que a natureza engloba mais do que apenas as florestas, concordar que a magia não deva ser usada para destruição em massa, isentar-se da utilização de magia em larga escala devido aos efeitos colaterais inesperados e potenciais e apresentar-se como uma organização única diante do mundo exterior. A maioria dos integrantes venera Eldath, Mielikki ou Silvanus, e todos usam algum tipo de símbolo verde. Eles viajam bastante, procurando ameaças aos recursos naturais na Orla e aliados potenciais em outras terras.

Embora o objetivo principal do Conclave Esmeralda seja a preservação da natureza, seus membros não se opõem diretamente ao progresso. Eles preferem trabalhar ao lado dos povos civilizados para garantir a saúde do mundo natural em vez de valer-se da violência para detê-las. Alguns druidas já permitiram que lenhadores trabalhassem em áreas da floresta que precisavam de renovação, mas eles ainda se opõem ao corte indiscriminado.

Recentemente, o Conclave iniciou uma dispersão em várias regiões supostamente ameaçadas, como a Floresta Alta, Cormanthor, a Wealdath e as florestas do Grande Vale. Em geral, essas células são pequenas e consistem de um ou dois agentes, mas estão atentas a qualquer organização perigosa aos seus objetivos, como a igreja de Talos ou o Povo do Sangue Negro.

punhais incandescentes



Originalmente, os Punhais Incandescentes eram um bando de assassinos situado em Cormyr, mas foram expulsos dessa área em 1341 CV, quando sua relação com o assassinato do regente local foi revelada. O grupo atual abriga essencialmente nobres exilados das casas Bleth e Cormaeril de Cormyr, que reergueram a organização depois que alguns aventureiros arruinaram sua influência em 1357 CV. Agora, eles planejam assassinar os cormyrianos que se opõem ao seu retorno, reservando um ódio especial para a Casa Obarskyr.

Os Punhais Incandescentes estão estabelecidos no Portão Ocidental, coexistindo no local com a permissão das Máscaras Noturnas (a guilda de assassinos que atua na cidade). A nova sede da guilda oculta-se na metrópole, abaixo do Castelo Cormaeril. Amargurados devido ao exílio, os antigos nobres dos Punhais Incandescentes sustentam uma rígida hierarquia, comandada pelo Avô dos Assassinos. O Lorde Tagreth Cormaeril (humano, LM, Gue3/Lad7/Ass7) não tolera dissidentes entre seus seguidores. Existem agentes da guilda em todas as principais cidades de Cormyr e em muitos vilarejos menores e alguns membros estão dispersos em Sembia, Chessenta e na Terra dos Vales. Cormyr está alheia ao renascimento da guilda e enfrenta seus próprios problemas, logo os Punhais conseguem agir livremente, infiltrando assassinos nas cortes de seus alvos, à espera de uma ordem do Avô.

Como a maioria dos integrantes dos Punhais Incandescentes descende de nobres, eles são versados em diplomacia, linguagem sutil e na vida da alta sociedade. Muitos deles adquiriram alguma capacidade de disfarce. Obrigados a fugir de Cormyr com o que puderam carregar, vários nobres trouxeram itens mágicos e jóias de família, algumas delas penhoradas contra a vontade nos meses anteriores à formação da guilda. Os Punhais Incandescentes costumam usar veneno de vespa gigante nas suas armas quando executam assassinatos e não hesitam em envenenar a comida ou bebida de um alvo quando possível.

Recentemente, Lorde Tagreth solicitou que seus seguidores se desvinculassem das Máscaras Noturnas, prevendo algum problema no horizonte, conforme o líder vampiro desse grupo exercia mais rigorosamente sua influência sobre os Punhais. Targreth adquiriu uma grande mansão e um pergaminho com *círculo de teletransporte*, que ele planeja usar para resgatar seus aliados, caso as Máscaras se voltem contra eles.

Os Punhais Incandescentes são perigosos devido à sua habilidade de se mesclar com a elite da sociedade e sua fixação com a destruição da Casa Obarskyr de Cormyr. Eles estão dispostos a aceitar outros assassinatos a preços baixos, somente pela oportunidade de melhorar suas habilidades. Esse ímpeto tornou-os populares entre os contratantes que geralmente não seriam capazes de pagar esse tipo de serviço.

Punhal Incandescente Típico: Humano Lad4/Gue1/Ass2; ND 7; humanóide Médio (humano); DV 4d6 mais 1d10 mais 2d6; 29 PV; Inic. +9, Desl.: 9 m, CA 20 (toque 13, surpresa 12); Corpo a corpo: *espada longa +1* +8 (dano:1d8+2; dec. 19-20/x2); ou à distância: besta leve (obra-prima) +9 (dano: 1d8+2; dec. 19-20/x2); AE Ataque furtivo +3d6, usar veneno, ataque mortal (CD 14); QE Evasão, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA), +1 contra venenos; Tend. NM; TR Fort +3, Ref +10, Von +0; For 12, Des 16, Con 10, Int 14, Sab 8, Car 13.

Perícias e Talentos: Acrobacia +8, Blefar +10, Diplomacia +8, Disfarces +10, Equilíbrio +7, Escalar +1, Esconder-se +22, Furtividade +12,

Intimidar +10, Mensagens Secretas +10, Observar +6, Ouvir +6, Punga +9; Brutamontes, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade.

Magias de Assassino por Dia: 1; CD base 13.

Pertences: Camisão de cota de malha +1, broquel +1, espada longa +1, manto élfico, besta leve (obra-prima), 20 virotes, 6 doses de óleo de sangue verde (CD 14, dano primário 1 Cons, dano secundário 1d2 Cons).

Harpistas



Os Harpistas acreditam no poder do indivíduo, no equilíbrio entre a vida selvagem e a civilização e na bondade da humanidade e de suas criaturas aliadas. Eles preservam as histórias antigas lembrando aos povos as lições do passado enquanto tentam lidar com o presente. Indivíduos poderosos como Elminster, Alustriel Mão Argêntea, Dove Garra de Falcão e Storm Mão Argêntea integram esse grupo.

Geralmente os Harpistas operam em segredo, sozinhos ou em pequenos grupos, viajando por todo o Norte e pelas Terras Centrais do Ocidente. Muitos membros são elfos, rangers ou bardos. Apesar de não possuírem uma base central de operações, os Harpistas são comuns em Berdusk (no Salão do Crepúsculo, um complexo de prédios ligados ao templo de Deneir) e no Vale das Sombras (geralmente acobertados por Elminster e outros aliados poderosos).

Os Harpistas se opõem a organizações malignas, como o Culto do Dragão, o Trono de Ferro, os Magos Vermelhos, os Zhentarim e especialmente a renascida igreja de Bane. Qualquer integrante identificado por seus inimigos corre o risco de ser torturado ou assassinado; dessa forma, é essencial que eles protejam suas identidades das pessoas capazes de revelar sua natureza. A despeito dessas ameaças, os Harpistas são um povo corajoso, que enfrenta perigos atrozes com pouco mais que seus corações e suas próprias mãos.

Os Harpistas não recebem um equipamento padrão, mas quase todos estão familiarizados com a ativação de itens mágicos e os integrantes mais poderosos costumam carregar uma enorme quantidade deles. Um agente harpista pode ser um guerreiro elfo, trajando uma armadura de batalha feita de mitral, ou um ranger humano paupérrimo usando um corselete de couro. Todos eles compartilham informações, ajudam as pessoas comuns de formas limitadas; impedem as intrigas de vilões e manipulam os assuntos das raças civilizadas para sustentar sua idéia de equilíbrio. Além dos Harpistas ativos, muitas pessoas atuam como espiões, oferecem abrigo em tempos de dificuldade, vigiam inimigos ou relatam atividades suspeitas.

Os Harpistas auxiliam secretamente bandos de aventureiros e outros grupos que promovem causas boas, seja com a indicação de um estalajadeiro amigável em uma cidade hostil, um clérigo errante que aparece quando o grupo está ferido ou um ataque surpresa contra um inimigo comum.

Os integrantes mais graduados são chamados de Altos Harpistas; eles são responsáveis pela maioria dos planos de longo prazo da organização. Todos são eleitos para o cargo por meio de uma votação secreta entre os demais Altos Harpistas; os requisitos são a experiência, serviços excepcionais e o zelo ao implementar os planos da associação. Alguns deles adquirem a preferência das divindades que apóiam os Harpistas, recebendo capacidades especiais e status semelhantes aos poderes de Escolhido (os Escolhidos são indivíduos especialmente selecionados por seus deuses para servi-los em tarefas muito perigosas, que recebem habilidades superiores para fazê-lo).

Khelben "Cajado Negro" Arunsun

Humano (Escolhido de Mystra) Mag20/Aqm3/Epic4: ND 31; humanóide de Médio (humano); DV 20d4 +160; 210 PV; Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 29 (toque 18, surpresa 23); Corpo a corpo: *cajado negro* +15/+10 (dano:1d6+5); ou à distância: toque +13/+8 (magia); QE Alta Arcana de Arquimago, imunidades e habilidades similares a magia de Escolhido, detectar magia, Constituição aprimorada, Sabedoria aprimorada, benefícios de nível épico, fogo prateado; Tend. LN; TR Fort +16, Ref +11, Von +21; For 14, Des 16, Cons 26, Int 22, Sab 20, Car 15. Altura 1,80 m.

o significado do pingente

Alguns Harpistas são identificados através de um pingente mágico que carregam, forjado como uma lua crescente e uma harpa; com exceção desses indivíduos, os Harpistas podem se parecer com qualquer tipo de pessoa, de qualquer profissão. Eles são desorganizados, misteriosos e abrigam diversos 'lobos solitários' entre suas fileiras. A maioria trabalha de maneira informal, como agentes isolados que nunca se unem a um grupo. Elminster (um dos fundadores) outrora distinguia os Harpistas das outras sociedades secretas como "o único grupo que se preocupa constantemente com os efeitos de suas ações sobre os demais". Os membros mais experientes tendem a ser cautelosos e cuidadosos, enquanto os mais jovens desejam alterar o mundo por conta própria e imediatamente — ou um pouco antes.

As pessoas chamam-nos de "os intrometidos de Faerûn" e o apelido é bastante apropriado. Eles trabalham em prol do que consideram justo (embora os Harpistas discutam muito e com freqüência a definição exata de "justo"), e a maioria utiliza trapaças, subterfúgios e ações disfarçadas, em vez de conflitos abertos, para atingir suas metas.

O Código dos Harpistas é simples, mas difícil de seguir: trabalhar contra a vilania e a maldade, manter as pessoas livres do medo e da tirania, apoiar a lei e a ordem, garantir a paz em qualquer lugar onde as leis sejam justas e bem aplicadas, impedir os abusos do poder e da influência e equilibrar as diferenças entre riqueza e oportunidade.

Ao perseguir esses objetivos, os Harpistas fazem o necessário, sem se preocupar com orgulho próprio ou conforto. Eles se policiam (os traidores devem morrer), podem contrariar ou ignorar os outros Harpistas, ajudam outros membros sem hesitar ou pensar nas conseqüências (ou esperar uma recompensa) e tentam registrar e preservar o passado, acumulando informações escritas para todos.

Alguns Harpistas preferem operar ativamente entre seus membros, seguindo uma hierarquia e planos de longo prazo. Essa facção está situada no Salão do Crepúsculo, em Berdusk, e é liderada pela barda meia-elfa chamada Senhora Cylyria. Outros preferem manipular sutilmente os eventos nos bastidores, disparando intrigas de forma secreta. Khelben "Cajado Negro" Arunsun é o exemplo mais poderoso dessa facção; ao lado de seus seguidores, ele costuma iniciar discussões abrasivas com os demais grupos de Harpistas (na verdade, as "Estrelas Lunares" de Khelben cortaram relações com os seguidores de Cylyria, e não se consideram mais como parte da mesma organização). O terceiro exemplo de Harpista valoriza aventureiros independentes, que atuam mais ou menos como agentes secretos. Eles são liderados por Storm Mão Argêntea no Vale das Sombras, ajudada pela sua irmã, Dove Garra de Falcão, e Elminster.

No Norte da Costa da Espada, em Cormyr e na Terra dos Vales, a maior parte dos habitantes considera os Harpistas heróis valorosos; em Amn, Tethyr e Calimshan, eles são vistos como parceiros dos Zhentarim e outros grupos sinistros.

Perícias e Talentos: Alquimia +26, Atuação (drama) +4, Blefar +4, Cavalgar +4, Concentração +32, Conhecimento (arcano) +30, Conhecimento (história: Águas Profundas) +11, Conhecimento (local: Águas Profundas) +16, Conhecimento (os planos) +16, Conhecimento (religião) +11, Diplomacia +4, Espionar +25, Identificar Magia +34, Intimidar +7, Observar +7, Obter Informação +4, Ofícios (pintura) +11, Procurar +10, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +8; Acelerar Magia, Artista (pintor), Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Dominar Magia (*cajado negro, corrente de relâmpagos, mísseis mágicos, teletransporte exato, voo*), Escrever Pergaminho, Foco em Arma (bordão), Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia (Transmutação), Foco em Perícia (Identificar Magia), Forjar Anel, Magia Sem Gestos, Vontade de Ferro.

Qualidades Especiais: Alta Arcana de Arquimago: Alcance arcano, maestria da contra-mágica, domínio dos elementos. Imunidades de Escolhido: Khelben é imune a quaisquer ataques que dupliquem ou contenham esses efeitos: *cegueira, círculo da morte, cubo de força, a dança irresistível de Otto, desintegrar, drenar energia, mísseis mágicos, receptáculo arcano, relâmpago, tempestade glacial.* Habilidades similares a magia de Escolhido (todas 1/dia): *aracnídeo mental* (vasculha os pensamentos de até oito criaturas e implanta sugestões), *campo antimagia, esfera das maravilhas* (uma variação do globo de invulnerabilidade que permite ao conjurador escolher os efeitos de magia que penetrarão a esfera), *forma gasosa*, a *presa de Alustriel* força a próxima arma arremessada pelo alvo a voltar para sua mão, como o encantamento *retorno*), a *liquefação esquelética de Simbul* converte os ossos do alvo em gelatina, transformando-o numa criatura similar a um limo), *manopla* envolve a mão do alvo com uma manopla de energia, que concede redução de dano 30/- nessa mão, impede qualquer contato físico e neutraliza seu uso para conjurar magias), o *mapa de Muirara* (gera um mapa mental, contendo a localização do alvo, outra locação e dois pontos de referência conhecidos pelo alvo), *reverter magias menor* (idêntico a reverter magia, mas afeta somente 1d4 níveis de magia e não neutraliza magias parcialmente), o *sinodencanto de Simbul* (converte magias preparadas em 2 pontos de vida por nível de magia). Detectar Magia (Sob): linha de visão. Constituição Aprimorada: O modelo Escolhido de Mystra acrescenta +10 à Constituição de Khelben. Sabedoria Aprimorada: Khelben usou *desejos* para aumentar sua Sabedoria; o valor acima já inclui +4 de bônus inerente. Benefícios de Nível Épico: +4 níveis de magias adicionais (inclusos nas estatísticas abaixo), três níveis efetivos de arquimago (inclusos no total acima). Fogo Prateado (Sob): Consulte o Capítulo 2 para obter mais detalhes.

Magias de Mago por Dia: 4/6/6/5/5/5/5/2/3/4/1/1/1/1. CD Base = 16 + nível da magia, 18 + nível para magias de evocação ou transmutação. Nível de conjurador 23°.

Grimório: Khelben se dedica a aprender centenas de magias valiosas e algumas estranhas, que os magos inferiores não consideram interessantes. Ele conhece a maioria das magias de mago/feiticeiro do *Livro do Jogador* e desse livro.

Pertences: O *cajado negro* (um *cajado do poder*, com a magia *cajado negro* permanente, que lhe permite *dissipar magias* através do toque como um conjurador de 8° nível, canaliza diversas magias de ação mental ou elimina uma magia ainda não utilizada do limite diário do conjurador tocado), *braçadeiras da armadura +8, anel de proteção +3.* Como um mago muito poderoso, Khelben tem acesso a recursos incríveis e pode, com o devido tempo, adquirir ou criar praticamente qualquer item necessário, exceto artefatos.



Khelben "Cajado Negro" Arunsun

Khelben Arunsun (chamado de "Cajado Negro" devido ao seu bordão mágico e as múltiplas conjurações que reproduzem efeitos similares ao encontrados nos cajados) é um Escolhido de Mystra e um pregador determinado e inflexível da lei e da ordem. Ele também é o Lorde Mago de Águas Profundas e marido de Laeral Mão Argêntea, das Sete Irmãs. Poucos conhecem sua juventude em Myth Drannor ou mesmo sabem sua idade verdadeira — mas muitos aprenderam a temê-lo.

Khelben usa mantos simples e nunca aparece em público sem seu cajado negro. Ele demonstra uma postura digna e imponente, mas prefere intimidar ou assustar seus interlocutores a revelar seu senso de humor rude ou sua astúcia divertida e aguçada e seu raciocínio veloz. Mais de um observador perspicaz da humanidade já afirmou que uma culpa antiga e secreta assola o Cajado Negro, devorando-o internamente — mas ninguém sabe (ou irá revelar) essa culpa.

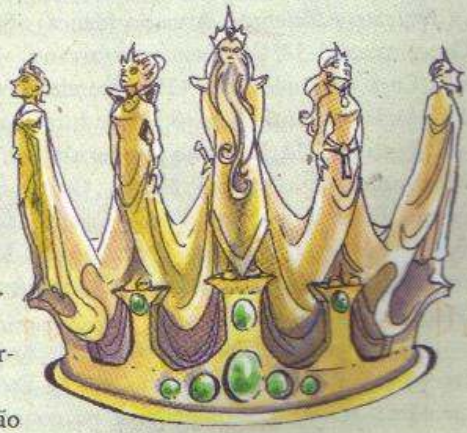
Durante sua busca pela lei e ordem, Khelben fundou ou apoiou organizações (como a Aliança dos Lordes) e então as abandonou (como os Harpistas) quando não serviam mais aos seus propósitos. Recentemente, ele abandonou os Lordes de Águas Profundas e rompeu com os Harpistas, em função de desentendimentos dos métodos da organização. Ele formou seu próprio grupo de ex-harpistas com pensamento semelhante, batizado de Estrelas Lunares.

Khelben atua como um mentor extremamente severo e sábio, que manipula os agentes e aventureiros que encontra ao partilhar informações de maneira relutante, seguindo a premissa de revelar "apenas o necessário", mas nunca entregando sequer migalhas sem importância. Em suas palavras, "um segredo não é um segredo se você contar para alguém".

Sua amada Laeral provavelmente é a única pessoa que conhece todos os planos secretos de Khelben. Ela se equipara ao arquimago em intelecto e poder individual, e esse vínculo profundo de amor verdadeiro criou uma das mais formidáveis alianças arcanas da Faerûn contemporânea.

Aliança dos Lordes

Também chamado de Conselho dos Lordes, esse grupo foi criado para se opor aos Zhentarim e às demais facções sombrias que tentam dominar o Norte através do comércio ou da traição. Ela é uma organização primariamente Leal e Boa, que representa os interesses dos governantes das cidades do Norte das Terras Centrais do Ocidente. Os regentes de Águas Profundas, Lua Argêntea, Inverno Remoto e outras cidades e vilas livres da região integram a Aliança.



Os Lordes debatem assuntos relacionados ao comércio, magia, relações internacionais com nações como Thay ou mesmo o tratamento que os humanóides, como goblins ou orcs, receberão. Todos os membros detêm o mesmo poder na discussão de assuntos na Aliança, independente da sua posição fora do grupo. Devido ao aumento da presença Zhentarim no Norte, os Lordes estão tentando encorajar outras cidades a se unir à sua causa, mas até agora esses esforços tiveram pouco sucesso. Luskan é notoriamente independente e sente-se ameaçada pela nova nação das Fronteiras Prateadas — um dos membros principais da Aliança. Os Ladrões das Sombras de Amn se opõem ao grupo e Calimshan não considera os Zhentarim (ou os Ladrões das Sombras, nesse aspecto) como uma ameaça válida ao seu domínio mercantil.

Os agentes da Aliança incluem bardos sofisticados, paladinos zelosos, feiticeiros talentosos e guerreiros experientes e grisalhos. Em essência, eles são escolhidos por sua lealdade e depois treinados nas artes da observação, furtividade, mensagens secretas e combate. Apoiados pelos ricos e privilegiados, eles carregam equipamento de qualidade (geralmente disfarçados como itens comuns) e os conjuradores tendem a ocultar uma grande quantidade de pergaminhos com magias de comunicação.

Tradicionalmente, a Aliança contrata muitos aventureiros, seja para atacar as fortalezas dos Zhentarim ou para descobrir as fontes de atividade desse grupo. Os grupos locais de mercenários que se interessem no confronto direto com o mal adquirem rapidamente status e contatos valiosos associando-se à Aliança dos Lordes — e acumulam inimigos na Rede Negra com a mesma velocidade. Esses grupos são pagos com informações, concessões de viagem e itens de qualidade, assim como o bom e velho ouro.



Alustriel

Alustriel

Humana (Escolhida de Mystra) Mag20/Fet2/Aqm2: ND 28; humanóide Médio (humana); DV 20d4+120; 162 PV; Inic. +7; Desl.: 9 m; CA 23 (toque 15, surpresa 20); Corpo a corpo: espada longa do *pingente-espada* +10/+5 (dano:1d8; dec. 19-20/x2); ou à distância: toque +13/+8 (magia); QE Alta Arcana de Arquimago, imunidades e habilidades similares a magia de Escolhido, detectar magia, Constituição aprimorada, benefícios de nível épico, imune a metal comum (*anel de proteção menor contra o ferro*), sintonia de nome e canção, fogo prateado; Tend. CB; TR Fort +11, Ref +8, Von +19; For 11, Des 16, Cons 23, Int 20, Sab 17 Car 17. Altura 1,80 m.

Perícias e Talentos: Atuação (dança) +8, Avaliação +8, Blefar +11, Concentração +33, Conhecimento (arcano) +28, Conhecimento (religião) +10, Cura +5, Diplomacia +13, Esconder-se +13, Espionar +20, Identificar Magia +32, Intimidar +8, Obter Informação +11, Ofícios (lapidação) +10, Procurar +21, Profissão (herborista) +9, Senso de Direção +5, Sentir Motivação +8; Acelerar Magia, Contra-mágica Aprimorada, Criar Bastão, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia (Transmutação), Foco em Perícia (Identificar Magia), Forjar Anel, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate.

Qualidades Especiais: Alta Arcana de Arquimago: Domínio da modelagem, poder mágico +2. Imunidades de Escolhida: Alustriel é imune a quaisquer ataques que dupliquem ou contenham esses efeitos: *toque macabro, carne para pedra, cubo de força, desintegrar, enfraquecer o intelecto, labirinto, metamorfosear outros, parar o tempo, relâmpago, teia.* Habilidades similares a magia de Escolhida (todas 1/dia): *alterar forma, campo antimagia, clarividência/clariaudiência, compreensão de linguagens, criar itens efêmeros, detectar pensamentos, imobilizar monstros, metamorfosear objetos, teletransporte exato.* Detectar Magia (Sob): linha de visão. Constituição Aprimorada: O modelo Escolhida de Mystra acrescenta +10 à Constituição de Alustriel. Benefícios de Nível Épico: quatro níveis efetivos de mago (inclusos no total acima). Sintonia de Canção e Nome: sempre que seu nome ou a Runa da Escolhida for pronunciado, Alustriel escutará, em conjunto com as próximas nove palavras proferidas pelo indivíduo. Fogo Prateado (Sob): Consulte o Capítulo 2 para obter mais detalhes.

Magias de Mago por Dia: 4/6/6/5/5/5/4/3/4/4. CD Base = 17 + nível da magia, 19 + nível para magias de encantamento ou transmutação. Nível de conjurador 22º.

Magias de Feiticeiro por Dia: 6/5. Magias de Feiticeiro Conhecidas: 0 — *detectar magia, detectar venenos, ler magia, luz, mãos mágicas*; 1º — *compreensão de linguagens, queda suave.* CD Base = 15 + nível de magia, 17 + nível para magias de encantamento ou transmutação. Nível de conjurador 2º.

Pertences: Pingente-espada de Alustriel (transforma o braço do portador numa lâmina de espada longa, que não pode ser desarmada, por 40 minutos, uma vez por dia; concede ao personagem Usar Arma Comum (espada longa) como Talento Adicional; pode ser dissipada), *braçadeiras da armadura +8, botas élficas , manto élfico , amuleto de proteção contra localização e detecção, anel de proteção menor contra o ferro, anel de proteção +2, varinha de luz, 3 poções de curar ferimentos sérios* (10º). Como um personagem de 24º nível e regente de um pequeno país, Alustriel tem à sua disposição vários outros itens não descritos aqui.

A duradoura Alta Senhora de Lua Argêntea — e a nova regente das Fronteiras Prateadas — é uma maga poderosa e uma das Sete Irmãs. A população do Norte a reverencia por seu zelo gentil e amigável e pela atenção dedicada ao seu povo. Sua postura serena é lendária e ela cuida e aprecia os locais e as pessoas que comanda, usando magias de combate somente em último caso.

Alustriel despendeu sua adolescência rebelde em aventuras e descobriu ainda jovem que a felicidade deve ser compartilhada e não usufruída sozinha. Ele luta incansavelmente por um sonho de paz e de raças vivendo juntas em harmonia, num local onde as artes são valorizadas e nutridas: Lua Argêntea.

É aparentemente impossível deixar Alustriel confusa ou furiosa (mas ela chora quando acontece algo de errado com seu povo) ou atrapalhar sua concentração com diversos assuntos ao mesmo tempo. Isso, aliado ao seu talento natural para lembrar rostos, nomes, vozes ou comportamentos transformam-na numa governante quase perfeita. Seu raciocínio e experiência lhe permitem antecipar eventos do Norte com mais eficiência que qualquer pessoa em Faerûn.

As pessoas de Lua Argêntea a adoram como sua "Senhora de Esperança" ou "Senhora Brilhante". Alustriel tem facilidade para forjar amizades com quem encontra, ajudando a todos (mesmo com pequenos favores) em suas preocupações e necessidades momentâneas. Apenas a injustiça e a intolerância a irritam, mas ela quase nunca demonstra qualquer tipo de ira além de um discurso frio e incisivo. Ele é uma construtora e uma administradora cujo sucesso está estruturado na sua compreensão dos indivíduos.

malaugryms

Os malaugryms — algumas vezes chamados de mestres das sombras — são metamorfos imortais do Plano das Sombras. Apesar da semelhança o nome, eles não têm nenhuma relação com os Mestres das Sombras de Telflamm, uma guilda de ladrões fortemente ligada à igreja de Mask. Os malaugryms são descritos no suplemento *Monstros de Faerûn*.

Seus desejos de invadir Faerûn são atrapalhados por sua inabilidade de dominar a magia interplanar, que os aprisiona no Castelo das Sombras m seu plano nativo. Apenas os conjuradores mais poderosos da raça conseguem dominar as magias que enviam os malaugryms ao Plano Material para causar destruição.

Os malaugryms conseguem duplicar perfeitamente qualquer criatura que virem ou assumir terríveis formas inumanas. A única forma comum de reconhecer sua natureza é identificar a luz dourada e brilhante em seus olhos, dificílima de se ver (teste de Observar, CD 20). Teoricamente imortais, eles podem ser eliminados por armas (e são vulneráveis a prata) e aparentemente sofrem uma lenta debilitação com a idade, já que o líder da raça — o Mestre das Sombras — é substituído periodicamente por malaugryms mais jovens e mais fortes. Sua quantidade nunca supera uma centena, pois eles são estéreis entre si e precisam acasalar com humanos e seqüestrar os próprios descendentes.

Os malaugryms são obcecados pela magia e gastam quase todo seu tempo em Faerûn a procura de itens mágicos e conhecimento arcano. No passado, eles travaram uma guerra secreta contra os Harpistas, tentando adquirir o segredo do fogo mágico de Shandril Shessair, enviando uma grande tropa até Faerûn durante o Tempo das Perturbações; eles também já tentaram assassinar Khelben Arunsun e Laeral Mão Argêntea de Águas Profundas. Ninguém sabe se algum deles aprendeu a usar a Trama de Sombras ou se estão associados aos nethereses da Cidade Obscura.

Os malaugryms são muito independentes e só trabalham juntos quando são supervisionados diretamente pelo Mestre das Sombras. Caso sejam deixados por sua conta, eles se distraem "brincando com os humanos", adquirindo itens mágicos e magias ou afundando-se no hedonismo excessivo. Cruéis e malignos, eles não hesitam em forjar amizade com qualquer pessoa por motivos específicos e então trair ou matar seu aliado quando mudam de idéia ou para atingir seus objetivos. Embora os aliados legítimos dos malaugryms sejam raros, os existentes terão acesso a itens mágicos e magias poderosas.

o povo do sangue negro

O Povo do Sangue Negro reúne grandes grupos de licantropos e adoradores de Malar. Como eles podem viajar incógnitos e formar novos bandos em diversos locais, ninguém conhece a extensão ou localização exatas do grupo, embora existam unidades ativas nas Florestas Chondal, de Cormanthor e na Floresta Alta. Eles vivem para caçar, obedecer a vontade do Senhor das Feras e seguir os próprios instintos. Eles caçam animais normais, mas preferem vítimas inteligentes, quase sempre aprisionando criaturas humanóides e soltando-as para serem rastreadas pelo bando. Em geral, essas caçadas terminam com a vítima assada.



Os membros do grupo abrangem licantropos naturais e infectados, quase sempre malignos, mas com alguns metamorfos Neutros. Eles desprezam os licantropos das cidades, especialmente os homens-rato, e cometem atos de violência extrema contra os pretensos invasores do seu território. As igrejas de Gwaeron, Mielikki e Silvanus costumam organizar buscas nas florestas para descobrir e destruir os covis do Sangue Negro.

Para se juntar à organização, é preciso venerar a Malar e estar infectado com a licantropia. Muitos rangers, bárbaros e druidas são integrantes ativos das matilhas. Quando suas fileiras são reduzidas, eles infectam outras pessoas com a licantropia e assumem-nas como novos seguidores. O líder de uma matilha, chamado Mestre do Sangue, é eleito através de uma disputa física. Os líderes mais comuns são lobisomens e homens-javali, em função da sua capacidade de combate.

Como organização, o Povo do Sangue Negro não tem objetivos políticos. Como animais selvagens, eles desejam proteger seu território e sobreviver, o que significa que atacam as criaturas invasoras de imediato. Ocasionalmente, eles se aliam à igreja de Malar ou são contratados por um grupo maligno (como os Zhentarim), mas sua natureza independente garante que essas alianças sejam temporárias. Graças ao seu desprezo pela civilização, os poucos equipamentos que carregam estão em péssimo estado, mas as matilhas distribuem uma variedade incrível de poções criadas por seus conjuradores (sendo utilizadas por criaturas que não falam ou que não tenham mãos humanas). Quase todas as matilhas incluem apenas uma ou duas espécies de licantropos e animais normais ou atrozes do mesmo tipo.

Os integrantes mais notáveis do Sangue Negro incluem Heskret da Floresta Alta (homem-morcego, N, Gue7), Narona da Floresta alta (mulher-lobo, CM, Rgr6), Totoruan da Floresta de Chondal (homem-javali, N, Bbr4) e Vakennis de Cormanthor (mulher-carcaju, NM, Drd8). Todos são Mestres de Sangue há cinco anos ou mais e derrotaram muitos desafiantes.

Sengal

Lobisomem halfling pé-leve, Drd5 de Malar: ND 7, metamorfo Pequeno; DV 5d8+5; 36 PV; Inic. +2, Desl.: 4,5 m; CA 18 (toque 13, surpresa 16); Corpo a corpo: meia-lança +3 (dano:1d6-1/x3); ou à distância: meia-lança +7 (dano: 1d6-1/x3); QE Companheiros animais, traços raciais de halfling (pés-leves), idioma (Druídico), empatia de licantropo (lobo), senso da natureza, resistir à tentação da natureza, rastro invisível, forma selvagem 1/dia, caminho da floresta; Tend. NM; TR Fort +8, Ref +6, Von +9; For 8, Des 14, Cons 12, Int 10, Sab 14, Car 12. 90 cm de altura.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Concentração +5, Conhecimento (natureza) +4, Cura +5, Empatia com Animais +3, Escalar −2, Furtividade +3, Nadar +0, Observar +11, Ouvir +8, Procurar +4, Saltar +0, Senso de Direção +4, Sobrevivência +6; Controlar Forma Aprimorado, Corrida, Usar Arma Simples (meia-lança).

Forma Híbrida/Animal: metamorfo Médio; Desl.: 15 m; CA 18 (toque 14, surpresa 14); Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6) ou meia-lança +3 (1d6/x3, forma híbrida); ou à distância: meia-lança +8 (1d6/x3, forma híbrida); AE Maldição da licantropia, imobilizar; QE Companheiros animais, traços raciais dos halfling (pés-leves), idioma (Druídico), empatia de licantropo (lobo), senso da natureza, resistir à tentação da natureza, rastro invisível, forma selvagem 1/dia, caminho da floresta; Tend. NM; TR Fort +10, Ref +8, Von +9; For 10, Des 18, Cons 16, Int 10, Sab 14, Car 12.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Concentração +7, Conhecimento (natureza) +4, Cura +5, Empatia com Animais +3, Escalar +2, Esconder-se +5, Furtividade +8, Natação +1, Observar +15*, Ouvir +12, Procurar +8, Saltar +4, Senso de Direção +4, Sobrevivência +6**; Lutar às Cegas, Controlar Forma Aprimorado, Acuidade com Arma (mordida). *+14 na forma animal. **+10 para rastrear com o faro.

Qualidades Especiais: Companheiros Animais: Vaes (cobra miúda), Skaeoss (corvo), Baraen (Lobo com 3 DV). Traços Raciais dos halfling (pés-leves): +4 de bônus de tamanho em testes de Esconder-se, +2 de bônus racial em testes de Escalar, Saltar, Ouvir e Furtividade, +2 de

bônus de moral em testes de resistência contra medo, +1 de bônus racial em armas de arremesso. Empatia de Licantropo (Lobo): Transmite comandos simples para lobos normais ou atrozes e recebe +4 de bônus racial em testes que visem influenciar a atitude desses animais.

Magias de Druida por Dia: 5/4/3/1; CD base = 12 + nível da magia.

Pertences: Amuleto da armadura natural +1 (símbolo sagrado de Malar), *elmo de crânio de lobo* (atua como *olhos de águia*), *varinha da constrição* (25 cargas, parece um tufo de cabelos preso com uma tira de couro), *amuletos de Quaal* (chicote), *poeira da ilusão*, meia-lança (Sengal utiliza essa arma sem violar os juramentos de druida, porque ela é a arma predileta de Malar), gibão de peles (apenas na forma humanóide).

Sengal é um halfling selvagem que se rendeu aos seus instintos primitivos. Ele é um druida de Malar e um membro do Povo do Sangue Negro, muito respeitado entre os demais lobisomens, apesar da sua juventude e tamanho. Sengal atua como batedor e mensageiro das matilhas do Sangue Negro e para outros druidas da sua religião na Floresta Alta.

Em combate, ele prefere observar seus oponentes, descobrir suas forças e fraquezas e posteriormente desferir um ataque surpresa, enviando seu companheiro lobo contra os conjuradores sem armadura. Se ele conseguir se preparar para uma batalha, ele convocará mais um lobo ou outros integrantes do Povo do Sangue Negro, pois ele é inteligente demais para enfrentar vários oponentes sem qualquer esperança de vencer.

Sengal imita os lobos mesmo nas suas atividades normais. Quando fica nervoso, ele se agacha e rosna. Na presença de um aliado poderoso, ele deita no chão com a barriga para cima. Ele nunca saiu da Floresta Alta e encara os habitantes das cidades como indivíduos fracos.

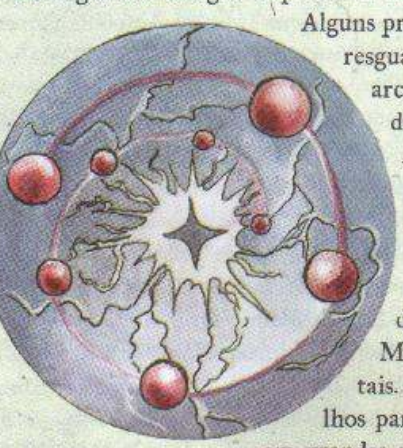


Sengal

Magos Vermelhos

Os Magos Vermelhos são os líderes da magocracia de Thay. Seus representantes mais poderosos são os zulkires, regentes especializados em uma única escola de magia. Esses oito regentes escolhem os tharchions (governadores regionais), que lidam com os afazeres cotidianos da administração do país, enquanto os zulkires elaboram tramas e planos visando dominar todo o planeta.

Divergências antigas impedem a unificação do poder dos zulkires. Alguns pregam o isolamento do reino para resguardar seu vasto conhecimento arcano, enquanto outros desejam deflagrar guerras de conquista. Atualmente, uma facção que apóia o comércio e o mercantilismo está no comando, gerando uma classe de magos mercantes ambiciosos, com os olhos voltados para o próspero mercado do Mar Interior e dos reinos ocidentais. A habilidade dos Magos Vermelhos para forjar e vender itens mágicos em grandes quantidades lhes forneceu o controle sobre uma atividade lucrativa e influente. Existem conclaves de Thay em dezenas de cidades ao redor do Mar das Estrelas Cadentes, áreas fortificadas onde eles possuem imunidade legal e fiscal, enquanto oferecem mercadorias arcanas fartas e variadas.



Em função das diferenças na especialização mágica e das suas filosofias conflitantes, os Magos Vermelhos podem estar envolvidos em qualquer tipo de empreendimento, desde contrabando e aventuras até escravismo (atualmente, a escravidão ativa é desencorajada pelos zulkires em qualquer região onde seja ilegal, pois esses esforços atrapalham os esforços comerciais). Um grupo típico inclui um Mago Vermelho líder de 7º nível ou superior, um ou dois subordinados, um clérigo de Kossuth e pelo menos cinco guarda-costas de capacidade moderada. É provável que todos no grupo estejam armados com itens mágicos e os conjuradores terão vários itens com carga, como varinhas.

Cada um dos zulkires tem seus próprios planos, intrigas e interesses. Aznar Thrul (humano, CM, Evo10/Ver10/Aqm3) é o zulkir cruel e selvagem da Evocação e o tharchion de Priador. Apesar dele abominar Szass Tam, o lich o mantém sob controle através de alguma informação ou vantagem secreta.

Druxus Rhym (humano, NM, Tran10/Ver10/Aqm4) é o imutável zulkir da Transmutação. Ele é o maior defensor do comércio implacável em detrimento da agressão militar ou do isolamento, usando seu poder e sua aliança com Szass Tam para angariar a cooperação dos demais.

Lallara (humana, CM, Abj10/Ver10/Aqm1) é a zulkir da Abjuração, uma aliada inconstante e pouco confiável de Szass Tam e uma mulher que adora prazeres decadentes. Ela coleciona itens mágicos incomuns e se diverte torturando escravos.

Lauzoril (humano, NM, Enc10/Ver10/Aqm2) é o elegante zulkir do Encantamento, um adversário perigoso e astuto. Ele se opõe a Szass Tam e hesita forçosamente a enviar seus exércitos contra os vizinhos de Thay.

Mythrellaa (humana, CM, Ilus10/Ver7/Som3) é a zulkir da Ilusão. Ela prefere o isolamento e raramente confraterniza com seus pares, devotando seu tempo ao estudo da Trama de Sombras.

Nevron (humano, NM, Inv10/Ver10/Aqm2/Epic2) é o rancoroso, agressivo e endemoninhado zulkir da Conjuração. Os outros zulkires suspeitam que ele planeja um ataque surpresa a Aglarond, que eles seriam forçados a impedir para evitar o recuo mercantil incalculável que acarretaria. Embora Aglarond não mantenha relações comerciais com Thay, isso ocorre com vários simpatizantes daquela nação.

Szass Tam (lich, NM, Nec10/Ver10/Aqm2/Epic7) é o perspicaz zulkir da Necromancia. Com mais de 200 anos, ele tentou unificar os zulkires sob sua bandeira, mas perdeu influência recentemente depois de uma tentativa fracassada de subjugar o poder de um demônio aprisionado há muito tempo.

Yaphyll (humana, LM, Adv10/Ver5/Mes4) é a jovem zulkir da Adivinhação. Uma forte defensora de Druxus e Szass Tam, ela utiliza suas magias para monitorar os outros zulkires e os eventos nos conclaves de Thay em toda Faerûn.

conclaves de Thay

Os Conclaves de Thay são entidades políticas e mercantis independentes, isoladas numa área urbana fora do seu país. Neles, as pessoas interagem com os magos de Thay de forma pacífica, compram itens mágicos e fazem acordos com os Magos Vermelhos que administram o conclave.

Um conclave é estabelecido depois que um diplomata de Thay negocia com as autoridades locais. Em geral, esses acordos relacionam uma série de benefícios para os governantes locais, como uma imensa quantidade de magia para seus guardas e protetores, assim como as próprias autoridades. Dependendo da natureza dos governantes locais, o diplomata oferece presentes ou subornos para facilitar o acordo. Em nações pacíficas ou bondosas, os presentes são itens benignos ou úteis, como *poções de cura, varinhas de vôo,* escudos mágicos, etc. Em países mais agressivos, os subornos abrangem itens que podem ser usados para fins ilícitos, como *poções de invisibilidade,* ou itens de combate como *varinhas de bolas de fogo* e armas mágicas. Logo que os negociantes concordem com a fundação do conclave, eles discutem seus termos exatos.

Os magos de Thay sempre exigem que o governo local concorde com três exigências (batizadas de Três Leis do Conclave) e se recusam a estabelecer o negócio quando o regente não aceita todas elas. Essas três leis impedem os abusos daqueles que discordam da presença dos Magos Vermelhos por questões morais, culturais ou religiosas. Caso esses abusos ocorram, os thayanos alegam que as autoridades fracassaram em garantir proteção à sua embaixada diplomática, que atua dentro dos limites da lei, obrigando o governo a prestar contas diretamente a Thay.

A Lei da Soberania: O conclave é considerado solo de Thay. Dentro de seus limites, as leis thayanas se aplicam totalmente, os Magos Vermelhos são responsáveis por sua defesa e a lei do resto do país não significa nada. Os habitantes do conclave não são imunes a condenações; por exemplo, se um homem é acusado de cometer assassinato em outra parte da cidade e esconde-se no interior do conclave, as autoridades locais podem exigir que ele seja entregue aos seus agentes, e os habitantes de Thay devem obedecer. A escravidão é permitida dentro do conclave, mas quando ela é desaprovada pelas leis regionais, poucos thayanos insistem em mantê-la em seu território.



Khalia

A Lei do Comércio: O preço cobrado pelos magos de Thay por suas mercadorias e serviços será 10% inferior ao normal. Seus produtos serão essencialmente itens mágicos, mas alguns conclaves também vendem equipamentos mundanos, como tapetes e armas. Em teoria, a venda de escravos é permitida, mas como as leis regionais ainda são válidas fora do conclave, ela será fútil nos lugares que proíbem a escravidão. Normalmente, um conclave vende pergaminhos com magias de nível 0 a preço de custo, mas apenas se o consumidor adquirir uma quantidade equivalente de outros itens mágicos (quase sempre poções e pergaminhos de 1º nível ou superior). A Lei do Comércio também permite que os thayanos aceitem escravos como pagamento por itens e esses escravos poderão ser legalmente transportados dentro das fronteiras da nação estrangeira até Thay. A maioria dos países contrários a escravidão exige que um escravo potencial nessa situação seja voluntário (como um homem que aceita a escravidão para salvar sua família) ou um criminoso condenado por um delito grave (como assassinato ou traição). Muitas vezes, os governos locais oferecem criminosos em troca de mercadorias thayanas.

A Lei da Criação: Essa lei determina os itens que serão criados pelos arcanos de Thay e vendidos ao público em geral. Normalmente, um conclave só prepara poções, pergaminhos (até 4º nível), varinhas, *armaduras +1, armas +1* e itens maravilhosos menores. Nenhum deles apresentará habilidades facilmente utilizáveis em atos ilícitos (como *poções de invisibilidade* ou *varinhas de enfeitiçar pessoas*) ou claramente destrutivas (como *varinhas de bola de fogo*). Eles também são autorizados a conjurar magias mediante pagamento. Em geral, os magos de Thay nunca criarão um item com valor superior a 2.000 PO, uma vez que exigem recursos limitados que poderiam ser direcionados a criação de produtos mais baratos e desejáveis. Todos os itens produzidos num conclave apresentarão o símbolo dos Magos Vermelhos e a insígnia da cidade onde está localizado. Eles também se recusam a forjar itens perigosos (conforme descrito acima), pois caso alguém seja ferido por um desses objetos, eles serão responsabilizados. Essa política evita que esses mesmos itens sejam usados contra os thayanos.

Em troca dessas exigências, os magos de Thay concordam em doar 1% dos seus lucros para o governo. A quantidade real é bem menor, já que um registro apurado nunca é oferecido ao regente local e alguns conclaves utilizam parte desses fundos para subornar os guardas e oficiais da cidade. A maioria dos contratos inclui serviços militares breves, mas constantes, dos magos em atividade no conclave, permitindo que os governos regionais tenham acesso a mais conjuradores.

Desde a criação dos conclaves de Thay, sua quantidade aumentou rapidamente. Nas terras ao redor do Mar Interior, quase 90% das metrópoles abrigam um deles. O mesmo acontece com a maioria das cidades grandes (75%), muitas cidades pequenas (30%), algumas vilas grandes (30%) e vilas pequenas (10%), embora alguns vilarejos menores tenham um único representante thayano — ou nenhum. Um conclave típico terá uma quantidade de cidadãos de Thay equivalente a 1% da população da cidade. Os guardas e outros auxiliares, incluindo serviçais, assistentes, e artesãos mundanos, representam metade da população do conclave. Os demais serão magos de níveis variados (alguns com níveis na classe de prestígio Mago Vermelho). O conjurador de nível mais elevado será o líder — e ele sempre terá um nível na classe de prestígio.

Khalia

Humana Tran6/Ver4; ND 10; humanóide Médio (humana); DV 10d4+10; 35 PV; Inic. –1, Desl.: 9 m; CA 9 (toque 9, surpresa 9); Corpo a corpo: toque +4 (magia); ou à distância: toque +4 (magia). QE: Habilidades de Mago Vermelho; Tend. LN; TR Fort +6, Ref +6, Von +15; For 8, Des 8, Cons 12, Int 17, Sab 15, Car 14. Altura 1,78 m.

Perícias e Talentos: Alquimia +9, Cavalgar +3, Concentração +11, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (história: Thay) +8, Conhecimento (nobreza e realeza de Thay) +12, Diplomacia +8, Identificar Magia +15, Mensagens Secretas +7, Ofícios (carpintaria) +8; Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Tatuagem (Transmutação), Preparar Poção, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Qualidades Especiais: Habilidades de Mago Vermelho: Defesa de Especialista (transmutação) +2, Poder Mágico (transmutação) +2.

Magias de Mago por Dia: 5/6/6/5/4/3. CD base = 13 + nível da magia; 16 + nível para magias de transmutação. Nível de conjurador 10º.

Grimório: 0 — *abrir/fechar*, consertar*, detectar magia, detectar veneno, ler magias, mãos mágicas*, marca arcana, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper mortos-vivos;* 1º — *animar cordas*, arma mágica*, armadura arcana, aumentar*, compreensão de linguagens, identificar, mãos flamejantes*, patas de aranha*, proteção contra o mal, queda suave*, rajada de dispersão*, recuo acelerado*, resistência a elementos;* 2º — *agilidade felina*, alterar-se*, arrombar*, aterrorizar*

egueira/surdez, chama contínua, criar tatuagem mágica, esplendor da guia*, a flecha ácida de Melf, força do touro*, invocar enxames, levi-ação*, poeira ofuscante, proteção contra flechas, vento sussurrante*, er o invisível, vigor*, visão no escuro*;* 3° — *analisar portal, clarivi-dência/clariaudiência, dissipar magia, flecha de chamas, idiomas, imobi-izar mortos-vivos, imobilizar pessoas, lâmina afiada*, lentidão*, nontaria fantasmagórica, respirar na água*, velocidade*, vôo*;* 4° — *travessar chamas*, medo, metamorfosear outros*, metamorfosear-se*, refúgio seguro de Leomund, observação, pele rochosa, pequeno globo le invulnerabilidade, porta dimensional*;* 5° — *ampliar animais*, ompor*, moldar rochas*, muralha de pedra, olhos observadores, tele-ransporte*.*

* Essas magias pertencem à escola de Transmutação, que é a especia-dade do personagem. Escolas Proibidas: Encantamento, Evocação, lusão.

Pertences: o manto de Khalia (atua como um *manto da resistência +2* concede a magia *agilidade felina* de 3° nível, 1/dia), a *máscara flame-nte de Khalia* (*mãos flamejantes* de 5° nível, 1/dia, e *resistência a ele-ientos* [fogo]; o portador consegue ativá-la ou desativá-la como uma ção livre), *varinha da visão no escuro* (3° nível)**; *mochila de carga II, varinha de vôo* (5° nível)**, poções** (*patas de aranha, proteção ontra flechas, levitação, agilidade felina, velocidade*).

** Esses itens são usados como presentes nas negociações de Khalia.

Khalia é uma diplomata cautelosa e habilidosa a serviço dos Magos Ver-nelhos de Thay. Ela visita os governantes ou ministros das cidades e einos e os convence a permitir que os Magos Vermelhos adquiram um spaço em seus territórios para a fundação de um conclave. Além de rgumentos entusiasmados e promessas de lucros, comércio e relações migáveis, ela oferece presentes aos nobres e líderes que visita — geral-nente itens mágicos úteis para apoiar um exército ou força de proteção. omo seu povo ainda sustenta uma péssima reputação, ela costuma ser brigada a fugir das negociações que se tornam muito acaloradas (sua oruja familiar foi morta em um incidente recente).

Ela prefere viajar em companhia de guarda-costas de Thay, normal-nente empregados do conclave de uma metrópole da região. Khalia repara magias que causem o mínimo de estrago, para evitar macular inda mais a reputação dos Magos Vermelhos caso estoure algum con-lito. Ela renova seu estoque de itens mágicos nos conclaves que visita, sando os recursos locais para construir o que precisa. Para seus com-anheiros, ela traz notícias de casa, cartas de outros conclaves e a opor-unidade de viajar.

Khalia tem um comportamento gentil e evita discussões e conflitos gnorando qualquer insulto. Com o devido tempo e acesso a um concla-e, ela pode obter uma enorme quantidade de dinheiro ou itens mágicos. la não hesita em empregá-los para adquirir os serviços de outros em rol dos seus objetivos, contratando aventureiros para suplementar sua uarda ou realizando petições aos nobres locais em seu benefício. Muitís-mo inteligente, ela reconhece que há muito trabalho a fazer e tenta se omportar como a Maga Vermelha mais contida e racional possível de r encontrada.

As sete irmãs

Durante séculos, sete mulheres de grande beleza, poder e paixão têm utado contra a injustiça e a tirania em toda Facrûn. As Sete Irmãs são guras lendárias, cujos feitos são cantados pelos bardos de qualquer egião. Elas não compõem uma organização, ocultam algum segredo par-cular ou compartilham objetivos em comum — mas suas ações e sua rópria existência mudaram Faerûn de formas mais profundas que seria ossível a qualquer grupo de magos poderosos ou cultos insanos.

Poucos seres em Faerûn conhecem o início dessa história. As Sete rmãs, que nasceram entre 761 a 767 CV, são filhas de um ranger cha-nado Dornal Mão Argêntea e sua esposa Elué, a Senhora do Portal, uma poderosa feiticeira. Sem o conhecimento de Dornal, sua esposa abrigou Mystra, a deusa da magia, em seu corpo durante esse período; portanto, as filhas do casal também eram filhas da divindade. Elué pereceu em 767 CV, consumida pela força divina que carregava, e Dornal abandonou sua família em tristeza e mágoa. As jovens irmãs foram adotadas por várias famílias ao redor de Faerûn.

Syluné (humana, harpista espectral, NB, Mag20/Fet2/Gue2), a mais velha, está morta. Ela pereceu defendendo o Vale das Sombras do ataque de um dragão vermelho. Ela era conhecida como a Bruxa do Vale das Sombras e continua sua existência como um fantasma poderoso, de coração bondoso, que ainda vigia as terras e as pessoas que amou em vida.

Alustriel, a segunda irmã, é a Senhora de Lua Argêntea. Ela devotou sua vida a construir um reino de paz, aprendizado e força nas Fronteiras Prateadas do Norte (consulte a descrição de Alustriel acima, nesse capítulo).

Dove Garra de Falcão (humana, CB, Rgr14/Fet9/Lad4/Hrp1) é diferente das suas irmãs, pois suas habilidades mágicas são secundárias em relação ao seu treinamento com armas. Ela adquiriu renome como Cavaleira de Myth Drannor e se casou com Florin Garra de Falcão, do mesmo grupo.

Storm Mão Argêntea, a famosa cavaleira Harpista e a Barda do Vale das Sombras, é uma líder dos Harpistas há muitos anos (consulte sua descrição no Capítulo 4: Geografia).

Laeral Mão Argêntea (humana, CB, Mag19/Fet4/Rgr7) é conhecida como a Senhora Maga de Águas Profundas. Ao lado de seu marido, Khelben "Cajado Negro" Arunsun, ela lidera as Estrelas Lunares, uma dissidência dos Harpistas que busca ordenar o futuro das cidades e nações do Norte.

A Simbul (cujo nome de nascimento, Alassra, é conhecido apenas por seus aliados mais íntimos) governa Aglarond como a Rainha-Bruxa. Ela é a conjuradora arcana mais poderosa de Faerûn, uma feiticeira de capacidade tão imensurável que preserva sozinha seu reino contra os Magos Vermelhos de Thay durante gerações (consulte sua descrição no Capítulo 4: Geografia).

A mais jovem das irmãs consta em poucas lendas. Qilué Veladorn (drow, CB, Clr16/Dis3) é uma clériga drow poderosa a serviço da deusa Eilistraee. Ela mesma é uma drow (as circunstâncias do seu nascimento são, no mínimo, excepcionais).

Todas elas são Escolhidas de Mystra, mortais que não envelhecem e abrigam uma fração do poder da Trama a pedido da deusa. Elas atuam como agentes da divindade no mundo e ajudam os povos bondosos contra seus pretensos atacantes ou escravistas.

A Runa das Escolhidas

Sete estrelas brilhantes no céu observo.
Sete, para aquelas que vigiam de perto.
Sete, os sorrisos que abaixo remetem
Sete, os problemas que, céleres, consertem.

vultos

Há muito tempo, durante o colapso da antiga Netheril, uma das cidades voadoras do império sobreviveu à destruição do reino, transportando-se completamente para o Plano das Sombras. Protegidos contra seus predadores externos e dos desastres que consumiram seus semelhantes, os moradores da cidade ficaram livres para praticar sua magia e realizar experimentos com a matéria das sombras. Depois de gerações vivendo no Plano das Sombras, os governantes da cidade foram insuflados pela energia negra desse local, desenvolvendo habilidades estranhas e impressionantes.

Ao retornar a Faerûn em 1372 CV, a população remanescente da cidade, rebatizada de Cidade Obscura, começou a explorar magicamente o mundo e a fortificar suas defesas contra seus antigos e novos adversá-

s, como os phaerimm. Os vultos consideram o deserto de Anauroch
ı território e, assim que estabelecerem suas fronteiras, é provável que
ıtem expandir seu reino. Apoiados pela antiga grandeza arcana de
etheril e o poder alienígena das sombras, esse grupo é uma ameaça
ave à segurança e bem-estar de todos os povos de Faerûn.

Os verdadeiros objetivos dos vultos são desconhecidos. Eles surgem em
aticamente qualquer região do mundo buscando informações, semean-
discórdia, desafiando autoridades ou procurando antigos armazéns de
ens nethereses. Talvez eles queiram se aliar com as magocracias (Thay
Halruaa, por exemplo), grupos relacionados às sombras (como os Mes-
es das Sombras de Telflamm ou a igreja de Shar), ou a organizações
m grande alcance político (como os Zhentarim),
esmo que seu único objetivo inicial seja adquirir infor-
ações sobre o mundo que seus ancestrais aban-
onaram há dois mil anos.

Como viveram numa sociedade
ágica por gerações, os vultos sentem-
absolutamente confortáveis com a
agia; quase todos demonstram alguma
ıbilidade arcana. Devido ao seu isola-
ento e indiferença, seus hábitos e equi-
ımentos são exóticos e antiquados.
overnados por magos e feiticeiros
oderosos, os vultos têm acesso a um
toque quase ilimitado de poções, perga-
inhos e itens mágicos menores (dois
ultos importantes, Hadrhune e Lee-
oth, são descritos no Capítulo 4 e no
apítulo 9, respectivamente).



O Xanathar

A guilda de Xanathar

A Guilda de Xanathar é um grupo de ladrões
assassinos que opera nas entranhas de Águas
rofundas. A partir dos seus escritórios prin-
ipais no Porto da Caveira, ela tem acesso a
iversos *portais*; os mais promissores condu-
em a um beco em Águas Profundas, um
ıonte rochoso próximo a Calimporto e a um
equeno armazém controlado pela guilda no
ortão Ocidental.

A Guilda é liderada por um ancião beholder
enominado O Xanathar. No mínimo, ele é a
egunda criatura dessa espécie a reclamar o título, pois destruiu seu pre-
ecessor. Quase ninguém alheio ao círculo interno dos Mestres conhecem
natureza de Xanathar, já que ele vive isolado e guardado por beholder
ıortos-vivos. Onze Mestres controlam cada um dos negócios da guilda:
ssassinato, chantagem, contabilidade, coerção, extorsão, espionagem,
lefesas mágicas, mercenários, escravidão, contrabando e roubo. A maior
arte do trabalho da guilda envolve escravidão e roubo.

Os membros da Guilda são treinados e competentes nas artes da furtividade, tática e discrição. Eles possuem ótimas armas e armaduras e os usuários de *portais* em suas tarefas cotidianas quase sempre são conjuradores multiclasse ou recebem um treinamento rudimentar em conjuração. Os soldados das tropas de elite que trabalham para os escravistas (denominados As Mãos do Olho) pertencem ao 4º nível ou superior.

Avaereene (humana, LM, Mag11) é a Primeira da Mão e a Mestra da Magia, uma mulher bela e cruel que trabalha com Xanathar há anos e representa o beholder na maioria dos negócios. Colstan Rhuul (humano, LM, Clr10 de Bane) é o Segundo da Mão e o Mestre dos Assassinos, um homem paciente e calculista que lidera pessoalmente uma elite de assassinos e administra todos os contratos de assassinatos da guilda. Ahmaergo (anão, LM, Gue9) é o Terceiro da Mão e o Mestre dos Escravistas. Conhecido como "anão de chifres" devido a sua armadura de batalha que reverte magias, ele está pensando em retirar seus seguidores da Guilda para formar outro grupo escravista.

Escravista de Xanathar Típico: Humano Lad3/Gue2; ND 5; humanóide Médio (humano); DV 3d6+3 mais 2d10+2; 27 PV; Inic. +7, Desl.: 9 m; CA 17 (toque 13, surpresa 14); Corpo a corpo: *espada curta* +1 +6 (dano: 1d6+3; dec. 19-20/x2) e espada curta (obra-prima) +6 (dano: 1d6+1; dec. 19-20/x2); ou à distância: besta leve +7 (dano: 1d8; dec. 19-20/x2); AE Ataque furtivo +2d6; QE Evasão, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA); Tend. CM; TR Fort +5, Ref +6, Von +1; For 14, Des 16, Cons 13, Int 12, Sab 10, Car 8. *Perícias e Talentos:* Acrobacia +7, Arte da Fuga +5, Avaliação +3, Blefar +3, Equilíbrio +5, Escalar +10, Esconder-se +9, Furtividade +9, Intimidar +5, Natação +4, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +5, Saltar +8, Usar Cordas +7; Ambidestria, Combater com Duas Armas, Estilo das Espadas Gêmeas, Foco em Arma (espada curta), Iniciativa Aprimorada.

Pertences: Corselete de couro batido +1, espada curta +1, poção de invisibilidade, poção de curar ferimentos moderados (3º), espada curta (obra-prima), besta leve, 20 virotes.

Zhentarim

Os Zhentarim, também chamados de Rede Negra, são uma organização maligna que planeja dominar a região entre o Mar da Lua e o Norte da Costa da Espada. Originalmente uma sociedade secreta, durante anos os Zhent operaram abertamente na área do Mar da Lua, em especial ao longo de sua maior base de operações, o Forte Zhentil. A população nos arredores das fortalezas desse grupo se acostumou a ver caravanas ostentando seu símbolo, mas temem que algum dia verão exércitos marchando sob essa bandeira.

Embora muitos Zhentarim sejam apenas mercadores oportunistas, alguns recorrem a atividades ilegais — como saquear caravanas rivais, extorquir aldeias por alimento e crimes mais sérios, como incêndios propositais e assassinato. Os membros da organização contratam

bandidos para atacar outras caravanas e cidades ou magos para invocarem ou enfurecerem monstros. Recentemente, eles começaram a enviar seus soldados mais velhos para nações fronteiriças, como as Fronteiras Prateadas, onde eles adquirem terras e tornam-se fazendeiros pacíficos com suas famílias, aguardando o momento em que serão necessários.

Os agentes Zhentarim são bem equipados com itens mundanos e mágicos. As obras-primas são comuns e os homens de armas sempre carregam pelo menos uma poção. Os conjuradores bem-quistos na Rede Negra recebem um pergaminho, com duas magias de qualquer nível disponível às suas capacidades, sempre que adquirem um nível na sua classe conjuradora (quase todos os magos escrevem-nas imediatamente em seus grimórios).

O medo dessa quadrilha se espalhou nas terras do Mar da Lua, através das Terras Centrais, e atingiu a Costa da Espada, onde todos "sabem" que a Rede Negra é uma organização sombria e sanguinária de espiões, informantes, exércitos e magos que cavalgam monstros alados, envolvidos em qualquer tipo de atividade secreta e abominável.

Os habitantes da Orla do Dragão conhecem alguns detalhes sobre os Zhentarim. Elas revelam que o grupo assumiu o controle aberto e o poder no Forte Zhentil, arrancou o governo da Cidadela do Corvo das cidades do Mar da Lua que a partilhavam, conquistou Vale Tesh, Voonlar e Yûlash e planejam conquistar o Vale das Sombras, o Vale da Adaga e o Vale da Névoa. Os Zhent abrigam exércitos inteiros escondidos na Cidadela e numa fortaleza obscura, o Forte Negro, em algum lugar das Terras Centrais do Ocidente. Seu ouro e magia governam os assuntos mercantes num território extenso: a oeste, em todo Anauroch (pelo menos até a chegada dos vultos) e nos vales dos Picos Cinzentos; a leste, até as muralhas de Mulmaster; ao norte, em todo Percurso e nas Terras Gélidas, até a Grande Geleira; ao sul, entre os Vales mais vulneráveis.

Todos os Zhentarim são soldados (desde o guerreiro veterano trajando armadura de batalha negra até os mercenários e saqueadores orcs), comandados por magos inferiores agressivamente cruéis, com mais ambição que poder, que se reportam a conjuradores realmente poderosos, todos regidos pelo evasivo Lorde Manshoon. A organização parece determinada a enriquecer e controlar cidades, aldeias e reinos inteiros, além de uma rede mercantil que conecta o Mar da Lua à Costa da Espada (especificamente à região de Águas Profundas), a partir do Forte Negro. Eles realizam contrabandos de escravos, venenos e outras mercadorias ilícitas.

Há espiões da Rede por toda parte. Entre suas fileiras, uniram-se um cavaleiro profano chamado Pereghost e a carismática campeã do Forte Zhentil, a senhora Scyllua Negra Esperança (Scyllua administra as defesas e o cotidiano da própria fortaleza). Qualquer indivíduo pode alistar-se aos Zhentarim; muitos desejam acumular toda a magia disponível no mundo, enquanto outros desejam governar toda cidade e lugarejo entre Shou Lung e Encontro Eterno.

Qual parte dessa informação é verdadeira e qual é somente uma especulação exagerada é assunto de conjecturas infindáveis em diálogos sussurrados em metade das Terras Centrais.

Espião Zhentarim: Humano Lad2/Fet7; ND 9; humanóide Médio (humano); DV 2d6+4 mais 7d4+14; 45 PV; Inic. +6, Desl.: 18 m; CA 18 (toque 13, surpresa 16); Corpo a corpo: sabre (obra-prima) +4 (dano: 1d6-1; dec. 18-20/x2); ou à distância: besta leve (obra-prima) +7 (dano: 1d8+2; dec. 19-20/x2); AE Ataque furtivo +1d6; QE Evasão, familiar; Tend. LM; TR Fort +7, Ref +8, Von +8; For 8, Des 14, Cons 14, Int 12, Sab 10, Car 16.

Perícias e Talentos: Alquimia +8, Arte da Fuga +7, Blefar +6, Concentração +9, Diplomacia +8, Disfarces +8, Esconder-se +7, Espionar +8, Falsificação +6, Furtividade +7, Identificar Magia +8, Intimidar +6, Leitura Labial +5, Mensagens Secretas +5, Observar +4, Obter Informação +8, Ouvir +2, Saltar +9; Elevar Magia, Foco em magia (Ilusão), Iniciativa Aprimorada, Preparar Poção, Vontade de Ferro.

Qualidades Especiais: Familiar (rato) — Int 9, armadura natural +
evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, magias de toqu
falar com mestre, falar com animais da sua espécie, concede Prontidã
ao mestre (inclusa acima).

Magias Preparadas (6/7/7/5; CD base = 13 + nível da magia; 10% d
chance de falha arcana): 0 — *detectar magia, ler magia, luz*, mãc
mágicas, raio de gelo, resistência, som fantasma**; 1° — transformaçã
momentânea*, *enfeitiçar pessoas, escudo arcano, imagem silenciosa
leque cromático**; 2° — *a chuva de bolas de neve de Snilloc, confund
detecção*, invisibilidade**; 3° — *imagem maior*, relâmpago.*

* Devido ao Foco em Magia (Ilusão), a CD base para resistir a essa
magias será 15 + nível da magia.

*Pertences: Cota de malha de mitral +1, anel de proteção +1, mant
da resistência +1, botas de caminhar e saltar, broche do escudo,* perga
minhos arcanos de *nublar, dissipar magias, recuo acelerado, bola de fog
e levitação, varinha de mísseis mágicos* (3° nível, 25 cargas), sabre (obra
prima), besta leve (obra-prima), 20 virotes.

Manshoon e Fzoul

A Rede Negra foi fundada há quase cem anos por um regente sombrio
poderoso do Forte Zhentil, o mago Manshoon. Através de trapaça
assassinatos, intrigas e o crescente aumento de seu poder arcano, ele crio
uma cabala de magos com idéias semelhantes (chamados Manto
Negros), beholders, mercadores ricos do Mar da Lua e servos de templo
malignos, cujos objetivos não atrapalhavam os seus — mais especifica
mente, a igreja de Bane.

Embora o Forte Zhentil estivesse nominalmente sob o controle de un
conselho de regentes, o poder real da cidade pertencia a Manshoon,
mestre absoluto dos Zhentarim. Através de um punhado de generais (
principal deles, Sememmon, era o segundo em comando), ele administra
va um império secreto de milhares de mercadores, mercenários, espiõe
e agentes. Nos anos que precederam o Tempo das Perturbações, Mans
hoon alicerçou uma aliança com Fzoul Chembryl, um ambicioso clérig
de Bane, para fortalecer ainda mais os Zhentarim.

Nos últimos vinte anos, o alcance dos Zhentarim se ampliou a todo
os cantos de Faerûn, transformando-se num império quase secreto em
boa parte do Mar da Lua e do Norte. Mas a Rede Negra também enfren
tou contratempos, em particular a queda de Bane, a luta auto-destrutiv
dos seguidores de sua religião e os hereges de Cyric, a destruição do fort
Zhentil num expurgo sagrado e um embate aterrorizante entre o
Mantos Negros de Manshoon e os clérigos de Fzoul. O vencedor dessa
atribulações acabou sendo Fzoul Chembryl, que assumiu o controle d
organização e quase destruiu Manshoon, expulsando o arquimago par
um esconderijo durante algum tempo.

Nesse exato momento, Fzoul Chembryl é o mestre da Rede Negra
Lorde do Forte Zhentil e o Tirano Escolhido de Bane. Sememmon, se
rival de longa data, abandonou o Forte Negro e se escondeu, abrindo mã
do controle dos Zhentarim ocidentais. Manshoon se recuperou do ataqu
de Fzoul e ironicamente retornou para a organização com algum tipo d
acordo secreto com Fzoul. O fundador da organização atua com
membro avançado, um agente livre detentor de poder e autoridade par
comandar os recursos do grupo conforme julgar necessário, em busca d
força e influência em toda Faerûn.

Com os Zhentarim totalmente sob controle de Fzoul e da igreja d
Bane, a Rede Negra observa alguns dos seus planos finalmente gera
resultados. Com o tempo, o clérigo pretende transformar a organizaçã
num braço armado da igreja do seu deus.

MANSHOON

umano Mag20/Aqm2/Epic3: ND 25; humanóide Médio (humano); V 20d4+80; 133 PV; Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 24 (toque 15, surpresa 1); Corpo a corpo: *cajado do poder* +12/+7 (dano: 1d6+2); ou à distân-a: toque +13/+8 (magia); QE Alta Arcana de Arquimago, Inteligência primorada, benefícios de nível épico, magias permanentes; RM 17; end. LM; TR Fort +12, Ref +12, Von +19; For 10, Des 16, Cons 18, nt 23, Sab 16, Car 19. Altura 1,75 m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +7, Alquimia +17, Cavalgar avalos) +7, Cavalgar (dragões) +9, Concentração +25, Conhecimento rcano) +26, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +10, Conhecimento (geografia: Mar da Lua) +10, Conhecimento (história: Mar da ua) +16, Conhecimento (local: Forte Zhentil) +11, iplomacia +9, Disfarces +7, Espionar +20, Identificar Magia +30, Intimidar +7, Observar +9, Ofícios (lapidação) +12, Ouvir +7, Profissão erborista), Sobrevivência +7; Acelerar Magia, onjurador Pródigo, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Portal, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Conjuração), oco em Magia (Encantamento), Foco em Perícia dentificar Magia), Forjar Anel, Magia Penetrante, Magias em Combate, Maximizar Magia.

Qualidades Especiais: Alta Arcana de Arquimago: Fogo arcano, habilidade similar a magia (*teletransporte*, 4/dia). Inteligência Aprimorada: Manshoon leu um *tomo dos grandes pensamentos* +3; seu valor de Inteligência inclui +3 de bônus inerente. Benefícios de Nível Épico: dois níveis efetivos de arquimago (inclusos no total acima), +2 níveis de magias adicionais (inclusos nas estatísticas abaixo), +1 de Constituição (incluso acima). Magias Permanentes: Graças ao uso de *permanência*, Manshoon possui as seguintes habilidades mágicas permanentes: *compreensão de linguagens, proteção contra flechas, visão no escuro, ver o invisível.*

Magias de Mago por Dia: 4/6/6/6/9/4/5/5/3/3/1/1. CD Base = 17 + nível de magia, 19 + nível para magias de encantamento ou conjuração.

Nível de conjurador 22º.

Grimório: Manshoon conhece mais 100 magias, incluindo a maioria das magias de mago/feiticeiro do *Livro do Jogador* e desse livro.

Pertences: Cajado do poder, broche do escudo, gargantilha de batalha de Manshoon (impede ataques contra o pescoço, +4 de armadura natural, *proteção menor contra o ferro* acelerada 1/dia, *queda suave* 2/dia, *repulsão* 1/dia, *relâmpago* 1/dia, todas de 17º nível de conjurador), *anel de armazenar magia, anel arcano IV, manto negro do arquimago.*



Manshoon

Manshoon foi durante anos o regente do Forte Zhentil e o líder dos Zhentarim. Ele se encaixa no arquétipo de mestre arcano maligno, evasivo, sombrio e decadente. Ele era implacável ao controlar revoltas nas fileiras da Rede Negra, assassinando rivais e extirpando os magos jovens e ambiciosos de seu grupo ao enviá-los em missões impossíveis, como matar Elminster ou capturar a portadora do fogo primordial, Shandril Shessair. Encarando o ódio e a desconfiança de seu aliado Fzoul, ele manipulou calmamente o sacerdote, como fazia com todos os demais — e continuava arrogante, intocável em seu poder e levemente interessado em tudo.

Tudo isso terminou forçosamente em 1370 CV, quando Fzoul e o Lorde Orgauth conseguiram destruir Manshoon — e acabaram enfrentando não apenas o único clone que esperavam, mas dez ou mais que estavam em animação suspensa. Ninguém sabe quem ativou todas as cópias ou seus motivos, mas o caos amaldiçoou Faerûn a conviver com vários arquimagos malignos e implacáveis, todos convencidos que eram o "verdadeiro" Manshoon e inexplicavelmente compelidos a eliminar seus clones rivais.

A maioria deles pereceu em batalha e seus cofres de itens mágicos, outrora escondidos em toda Faerûn, agora jazem em outras mãos. Restaram apenas três Manshoon. Um reclamou seu posto entre os Zhentarim, concedendo a liderança da organização para Fzoul Chembryl, mas forjando um acordo com o Escolhido de Bane que lhe permite utilizar os recursos e a força humana da organização. Outro supostamente assumiu um cargo elevado entre os ladrões do Portão Ocidental, chamando-se Orbakh. Um terceiro buscou refúgio com Halaster da Montanha Subterrânea. Os sobreviventes dominaram a compulsão para eliminar seus rivais através de inúmeras magias e instrumentos.

Para todos os efeitos, o Manshoon dos Zhentarim aparenta ser o original. Um tirano e diplomata surpreendente, ele está acostumado a governar e manipular os bastidores e emprega aventureiros para executar sua vontade onde não consegue forçar as autoridades locais a fazê-lo. Liberado da responsabilidade de administrar a Rede Negra, ele está livre para elaborar planos de longo alcance para o desenvolvimento dos Zhentarim; além disso, parece que desenvolveu cautela e paciência depois dos contratempos que enfrentou nos últimos dois anos. Ele redobrou suas pesquisas arcanas, procurando meios de transferir sua consciência de um clone para outro conforme desejar.

Aventura
A Cor da Ambição

Nessa aventura, os personagens descobrem atividades ilegais de um ambicioso Mago Vermelho operando no conclave de uma pequena cidade. O conclave serve como exemplo da estrutura dessa organização e pode ser usado com esse propósito independente da aventura.

Níveis de Encontro

"A Cor da Ambição" é uma aventura curta, para quatro personagens de 1º ou 2º nível. Seria interessante se o grupo tivesse personagens com o talento Rastrear, magias arcanas e alguma capacidade diplomática. Um grupo cauteloso seria capaz de lidar com a aventura enfrentando somente um combate maior no final, mas é provável que os aventureiros descuidados sejam sobrepujados pelos reforços do inimigo.

Cenário da Aventura

Há três meses, os Magos Vermelhos de Thay estabeleceram um pequeno forte nos arredores de uma vila pequena ou média. Liderados por uma Maga Vermelha iniciante, os arcanos e seus guarda-costas montaram um pequeno negócio fundamentando na produção de poções, pergaminhos e, ocasionalmente, armas e armaduras mágicas. Os integrantes inferiores do grupo dividem seu tempo entre a criação de itens e pequenas aventuras. A líder, Hinnar, comanda a empreitada com firmeza. Ela não tolera atividades que gerem desconfiança no povo da cidade e atua junto aos líderes regionais para conservar suas relações mercantis. Ela até mesmo cede seus lacaios, munidos com poções e pergaminhos, à guarda local; eles auxiliam na destruição de pequenos bandos de monstros (uma forma dos magos acumularem a experiência necessária para criar mais itens mágicos).

No entanto, Kizaff, uma maga de nível intermediário do grupo de Hinnar, cultiva suas próprias ambições. Usando algumas magias *enfeitiçar pessoas* (renovadas de tempos em tempos), várias *poções do amor* e um pergaminho de *criar mortos-vivos menores*, ela arregimentou amigos e servos fiéis e planeja vender os indivíduos enfeitiçados como escravos para um mercador de Thay. O desaparecimento desses "amigos" aciona a investigação dos heróis.

Sinopse da Aventura

Enquanto estiverem na vila, os personagens ouvem rumores sobre desaparecimento de dois jovens, que não retornaram para suas casas noite anterior. Os homens são fortes, saudáveis e estão em boa form ambos executam trabalhos apropriados à região (como lenhador ou fe reiro). Ao investigar o desaparecimento, os heróis descobrem que homens foram vistos pela última vez numa das tavernas locais, conve sando com uma mulher alta e de longos cabelos pretos. Os homens acompanharam e os três foram avistados saindo da vila.

Os personagens que seguirem as pistas descobrirão que os rastros encontram com a trilha de uma carruagem e cavalos. Embora a trili das rodas e marcas de ferradura prossiga na estrada, as pegadas mulher, agora sozinha, circunda lentamente o vilarejo e se dirige ao co clave de Thay. Um confronto nesse local resultará num ataque da re ponsável (Kizzaf), apoiada por seus serviçais zumbis. Os demais thayan do conclave podem defender a mulher ou ajudar os PJs na captur dependendo das ações dos heróis ao longo da aventura.

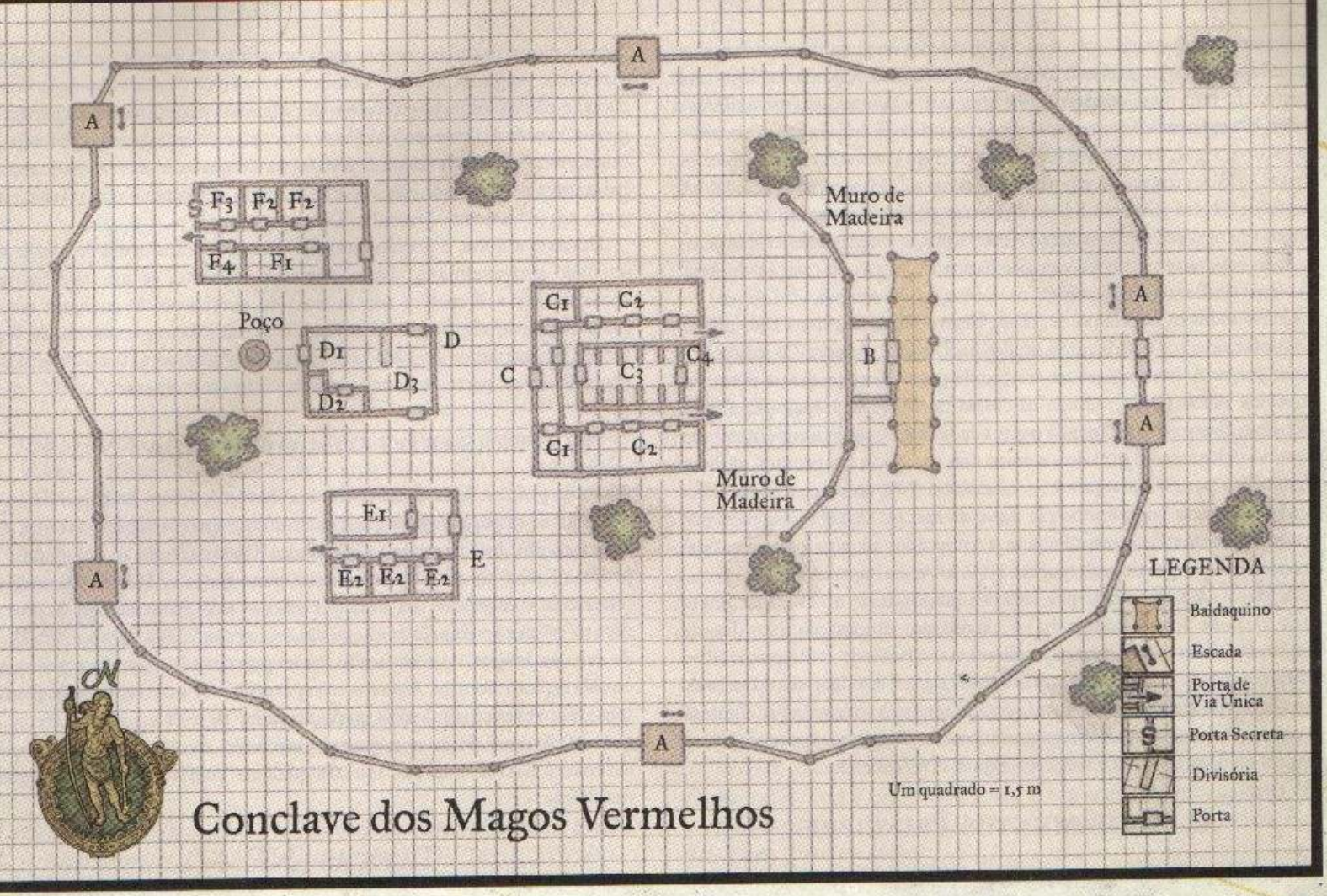
Ganchos para os personagens

- A mulher (por coincidência) se parece com alguém que os aventure ros estão procurando, seja um inimigo ou um informante.
- Um dos homens desaparecidos é um amigo, parente ou empregad dos heróis.
- Um dos homens desaparecidos deve dinheiro a um mercador aliad dos heróis, e eles são convocados para encontrá-lo e assegurar que devedor não está tentando fugir de suas obrigações.

Encontros

Os quatro primeiros tópicos a seguir podem ser considerados um enco tro que envolve uma ou mais pessoas, dependendo da eficácia das que tões dos jogadores.

- Os dois jovens trabalhadores chamam-se Talf e Elonn. Eles deix ram a taverna na última noite na companhia de uma mulher cabelos pretos e longos. Essa mulher não vive na cidade, mas já f vista nos arredores algumas vezes desde o mês passado.
- Os homens presentes na taverna na noite anterior revelam que jovens aparentemente conheciam a mulher e o encontro foi amig vel. Eles partiram sem criar problemas.
- Um bêbado dormindo nas ruas foi acordado pelas gargalhadas trio enquanto eles passavam e viu os três saindo da vila. Em tro de 1 PP, ele mostrará a direção que eles seguiram.
- Seguindo as dicas do bêbado, os aventureiros podem encontrar seguir os rastros com um teste de Sobrevivência (Rastrear)



Procurar (CD 9). Cerca de um quilômetro e meio além da cidade, a trilha encontra as marcas deixadas por uma carroça puxada por dois cavalos, e as pegadas de várias pessoas ao redor do veículo no mesmo local. A carruagem e os cavalos continuam adiante (CD 8 nos testes de Procurar ou Rastrear para seguir a trilha), mas os passos da mulher, sozinha, prosseguem em outra direção. .

A carroça tem uma boa vantagem e desloca-se mais rapidamente que os aventureiros; eles só conseguirão alcançá-la se estiverem montados ou continuarem a seguir a trilha noite adentro, enquanto os animais e o veículo descansam. Na carruagem, há um mercador de Thay chamado Mahzed (Esp 2, 8 PV, besta de mão e adaga) e seus dois guardas (Com, 6 PV cada, corselete de couro batido, cimitarra e besta de mão).

A carruagem abriga os desaparecidos (Talf e Elonn), ambos drogados e inconscientes, e dois outros homens (criminosos), vendidos ao mercador em pagamento de dívidas anteriores. O comerciante adquiriu esses "escravos" legalmente e hesita em entregá-los em troca de nada. Caso seja pressionado, o mercador informará que comprou os escravos de uma thayana e sugere que os PJs visitem o conclave mais próximo para obter informações.

A trilha separada é um pouco mais difícil de seguir (CD 10). Ela circunda o vilarejo em um raio errático e mais adiante conduz à entrada de um pequeno conclave murado e habitado pelos magos vendedores de poções de Thay.

o conclave

O conclave dos Magos Vermelhos é uma grande área cercada, com quase 75 metros de comprimento e mais de 45 metros de largura. A cerca tem 1,20 m de altura, construída de pares de troncos cortados, amarrados a postes verticais, separados por distâncias entre 3 e 6 metros. Cada poste sustenta a magia *chama contínua*, iluminando a formação inteira durante a noite. Seis plataformas de madeira (marcadas com um A no mapa) foram erguidas na cerca, todas acessíveis internamente por escadas. As plataformas têm muretas de 1 metro de altura, que fornecem um quarto de cobertura a qualquer pessoa atrás delas (em pé).

O conclave em si é bastante aberto, com cinco prédios, algumas árvores e um poço. Ele abriga dez guardas (Gue1), dez magos (cinco Mag1, três Mag2 e dois Mag3) e a líder Maga Vermelha (Mag5/Ver1). As duas trocas diárias da guarda mantêm um deles circulando entre as plataformas de vigília, outro patrulhando o forte e um terceiro vigiando as negociações na barraca de vendas. Durante a noite, o portão está fechado e dois guardas patrulham o interior do conclave (pouco além da iluminação da cerca; eles completam a ronda em menos de dois minutos), enquanto um terceiro se alterna entre as plataformas, de hora em hora. Em circunstâncias normais, caso sejam atacados, o restante dos guardas e os magos aprendizes se deslocam para contra-atacar a invasão, enquanto os outros magos recuam para avaliar a ameaça e determinar a melhor estratégia.

A. Plataforma de Vigília

O solo dessa plataforma murada fica a 1,5 m acima do solo, apoiado sobre quatro troncos grossos de madeira. Ela possui uma cobertura de couro, sustentada por uma armação, também de madeira. Os guardas nas plataformas empunham uma lança longa, que lhes permite atacar seus inimigos no solo em combate corporal.

B. Barraca de Vendas

Essa pequena construção é formada por um balcão de carvalho montado diante de um conjunto de estantes. Os grandes e amplos portões não têm fechaduras, pois foram criados somente para proteger a loja contra o mau tempo durante a noite (as mercadorias ficam guardadas nos alojamentos principais nesse período). Há uma área coberta por baldaquinos na frente do balcão, que protege os clientes em potencial da chuva e do sol. A parede traseira da barraca está cercada por uma muralha de 2,5 m

de altura, que obstrui a visão dos consumidores do restante do forte, oferecendo alguma privacidade aos seus habitantes. Quando a loja está aberta, ela tem duas doses de cada uma das seguintes poções: *agilidade felina, transformação momentânea, compreensão de linguagens, visão no escuro, vigor, resistência a elementos (frio), resistência a elementos (fogo), vôo, levitação, amor, proteção contra flechas* e *patas de aranha*. Também haverá disponibilidade de outras poções e pergaminhos que os magos sejam capazes de produzir (conforme as magias conhecidas pelos arcanos residentes, embora eles obedeçam às regras de criação de itens descritas no *Livro do Jogador* e no *Livro do Mestre*).

Como todos os conclaves de Thay, eles vendem seus itens com preços 10% inferiores aos custos apresentados no *Livro do Mestre*. Os magos utilizam pergaminhos arcanos na criação de poções (caso a magia possa ser embebida numa poção) usando os custos normais da preparação. Quaisquer itens feitos sob encomenda (sejam da lista ou usando um pergaminho oferecido) demoram entre dois e cinco dias para ficarem prontos; pedidos urgentes — para o dia seguinte — adicionam 50% ao preço normal. Eles também vendem pergaminhos de *detectar magias, detectar venenos, luz, consertar, ler magias* e *resistência* se o comprador adquirir uma quantidade similar de pergaminhos e poções de 1º nível ou superior.

A barraca é comandada por três dos magos de 1º nível (exatamente quais varia de acordo com o dia) e vigiada por um guarda. Nos dias de movimento fraco, dois magos auxiliam na criação de itens mágicos ou visitam a cidade em busca de suprimentos e para divulgar seus produtos. Quando a vila elabora um festival, normalmente o conclave doa algumas poções (geralmente *resistência a elementos [fogo]* ou *levitação*) para manter as boas relações e fornecer algum divertimento.

C. Alojamentos Principais

Esse grande prédio serve de quartel para quatro soldados da guarda (dois em cada dormitório, marcada por C1) e para os magos de 1º nível (divididos entre as salas C2), além do laboratório de criação de poções e pergaminhos (as alcovas C3). A sala C4 é um armazém que guarda os suprimentos necessários para a criação de itens mágicos (no momento, ele armazena cerca de 500 PO em materiais) e quaisquer poções prontas. A porta do armazém tem uma fechadura boa (Abrir Fechaduras, CD 30) e somente Hinnar tem a chave. Durante o dia, os magos de 2º e 3º nível, assim como qualquer aprendiz de 1º nível desocupado, passam a maior parte do tempo nesse edifício; algumas vezes, Hinnar também estará presente.

D. Cozinha

Esse prédio abriga a cozinha (D1), despensa (D2) e uma sala onde os moradores sentam para comer (D3) — essa última serve como uma lanchonete apertada durante o mau tempo. A comida normalmente é preparada por um dos guardas.

E. Segundo Alojamento

Esse local abriga três guardas (E1) e os três magos de 2º nível (E2).

F. Alojamento do Líder

Esse prédio abriga três guardas (F1), dois magos de 3º nível (F2) e Hinnar (F3). A última sala (F4) é um armazém, que guarda materiais de construção, suprimentos adicionais, um barril de vinho refinado e outros luxos menores.

Aproximando-se do Conclave

Se os personagens seguirem a trilha isolada, ela os conduzirá até a entrada do conclave de Thay, entre as duas plataformas de vigília na parte leste da cerca. O portão fica aberto durante o dia e um guarda estará parado numa das plataformas mais próximas. O guarda saúda todos o visitantes, perguntando seus nomes e os motivos de sua entrada no con clave, e não se importa em responder algumas perguntas. Se os person gens tentarem entrar no conclave sem falar com o guarda, pularem cerca em vez de atravessar o portão ou de qualquer outra maneira, o habitantes do conclave irão encará-los como invasores e atacantes e re girão adequadamente (consulte Táticas a seguir).

Durante a noite, o portão estará fechado e a plataforma de vigília a seu lado provavelmente estará vazia. Entretanto, se um aventurei aproximar-se a 6 metros (ou menos) do portão ou de qualquer outr parte da cerca, ele ficará visível sob a luz da *chama contínua* de seu postes; os guardas os avistarão em um ou dois minutos (10 a 20 rodadas dependendo da parte do conclave onde estão no momento.

Conversando com o Guarda (NE 4)

Além da própria Kizzaf, nenhum dos thayanos sabem do rapto de Tal e Elonn. Se os personagens questionarem um guarda sobre o evento, el chamará um dos magos para responder. Quem atende ao chamado é própria Kizzaf. Note que ela é careca como todos os Magos Vermelho (ela raspa a cabeça) e usa uma peruca nas suas incursões de "recruta mento"; é muito improvável que ela seja reconhecida como a "mulhe de cabelos longos" que os heróis estão procurando. Ela nega qualque envolvimento com os homens desaparecidos e, caso seja pressionada tentará provocar os heróis para atacá-la. Se eles não o fizerem, guarda chamará Hinnar (siga até Conclusão da Aventura). O guard defenderá Kizzaf, mas não iniciará qualquer conflito, exceto em legít ma defesa.

Táticas (NE 4+)

O guarda acionará o alarme na primeira rodada de ataque dos aven tureiros. Os demais soldados em serviço e um aprendiz do prédio C res pondem de imediato, correndo para defender seus companheiro (realizando um movimento duplo a cada rodada). Esse grupo tem NE

Na rodada posterior, todos os habitantes do conclave que estão n prédio F sairão para investigar. Quando presenciar a batalha, Hinna ficará furiosa. Ela grita que seu povo trabalhou muito para forjar a pa com as autoridades locais e que enviará reclamações formais assim qu esses encrenqueiros forem derrotados. Caso os heróis confrontem-n com as acusações, ela ordena uma trégua temporária para discutir assunto (siga para Conclusão da Aventura). Os magos usam suas magia para imobilizar os oponentes e entregá-los às autoridades locais par serem julgados.

Conclusão da Aventura

Se os heróis conseguirem falar com Hinnar, a mulher irá questioná-lo sobre as acusações de rapto. Nesse momento, Kizzaf percebe que est prestes a ser desmascarada e decide fugir, ordenando que seus "lacaios ataquem os aventureiros. Esses serviçais são dois zumbis humanóide criados pela maga (usando um pergaminho que adquiriu enquanto auxi liava uma patrulha militar local), que estão enterrados a 12 metros d portão. Os zumbis se erguem e avançam para atacar os heróis. Quando traição for revelada, Hinnar usará suas magias para imobilizar Kizza antes que a mulher saia de seu alcance.

Se Kizzaf for capturada, Hinnar concordará em levá-la diante do con destável da vila para interrogatório. Assim que a verdade vier à tona Hinnar se desculpará pelas ações da sua subordinada e a entregará à jus tiça local. Ela também entrega quatro poções às autoridades, como com pensação pelos problemas, e oferece outra como recompensa pel retorno bem-sucedido de Talf e Elonn.

Zumbis Médios (2): Pontos de vida: 16, 15; *Livro dos Monstros* pág. 192.

Tesouro

equipamento de Kizzaf é reclamado pelos thayanos, mas Hinnar ofe-
e 300 PO áos aventureiros, em poções do estoque do conclave (basea-
nos preços sem desconto apresentados no *Livro do Mestre*), por
scobrirem essa ameaça em potencial à segurança social e econômica do
rte.

Criaturas

todo, o conclave possui dez guardas (Gue1), cinco aprendizes (Mag1),
s magos inferiores (Mag2), dois menores (Mag3 — inclusive Kizzaf)
ma Maga Vermelha (Mag5/Ver1).

Chamon, Gaera, Balos, Hena, Daedus, Wuxor, Lanaus, Xera, Nikka e Kyros: Humanos e humanas; Gue1; ND 1; humanóide Médio; DV 1d10+2; 12 PV; Inic. +1; Desl.: 6 m; CA 18 (toque 10, surpresa 18); Corpo a corpo: espada bastarda (obra-prima) +5 (dano: 1d10+2; dec. 19–20/x2) ou lança longa +3 (dano: 1d8+2/x3); ou à distância: arco longo composto +2 (dano: 1d8/x3); Tend. LN; TR Fort +4, Ref +1, Von +1; For 15, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Observar +3, Ofícios (qualquer um) +4, Ouvir +3; sar Arma Exótica (espada bastarda), Tiro Certeiro, Foco em Arma spada Bastarda).

Pertences (cada): Cota de talas, escudo grande de aço, espada bastarda bra-prima), lança longa, arco longo composto, aljava com 1d20 fle-as, 3–4 PO.

Arrit, Dymia, Ekass, Ibron e Tolmen: Humanos e humanas; Mag1 (consulte a seguir); ND 1; humanóide Médio; DV 1d4+1; 5 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 12 (toque 12, surpresa 10); Corpo a corpo: adaga –1 (dano: 1d4–1; dec. 19–20/x2); ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2); Tend. LN; TR Fort +1, Ref +2, Von +3; For 8, Des 14, Cons 13, Int 15, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Alquimia +6, Concentração +5, Conhecimento rcano) +6, Espionar +6, Identificar Magia +6; Estender Magia, Escre-r Pergaminho, Foco em Tatuagem (cada um com uma escola diferen-: Abjuração, Adivinhação, Encantamento, Ilusão e Transmutação, spectivamente).

Magias Preparadas: (4/4, CD base = 12 + nível da magia, 13 + nível magia para a escola do especialista): varia conforme os pergaminhos ecessários naquele dia, mas geralmente 1 magia de ataque, 2 de defesa e para escrever um pergaminho. Cada um desses magos é especializado uma escola de magia, indicada pelo seu talento de Foco em Tatuagem. scola proibida: Evocação.

Grimório: 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, detectar eneno, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigita-ão, raio de gelo, resistência, romper mortos-vivos, som fantasma*; 1° — *ompreensão de linguagens, mãos flamejantes, patas da aranha, resis-ência a elementos, sono, transformação momentânea.*

Pertences (cada): Adaga, besta leve, 20 virotes, 10 PO.

Alasitra, Devanto e Tatyl: Humanos e humanas; Mag2 (consulte a seguir); ND 2; humanóide Médio; DV 2d4+2; 8 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 12 (toque 12, surpresa 10); Corpo a corpo: adaga +0 (dano: 1d4–1; dec. 19–20/x2); ou à distância: besta leve (obra-prima) +4 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2); Tend. LN; TR Fort +1, Ref +2, Von +4; For 8, Des 14, Cons 13, Int 15, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Alquimia +7, Concentração +6, Conhecimento rcano) +7, Espionar +7, Identificar Magia +7; Estender Magia, Escre-er Pergaminho, Foco em Tatuagem (cada um com uma escola diferen-: Abjuração, Adivinhação e Transmutação, respectivamente).

Grimório: 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, detectar eneno, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigita-ão, raio de gelo, resistência, romper mortos-vivos, som fantasma*; 1° — *ataque certeiro, compreensão de linguagens, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, mãos flamejantes, patas de aranha, recuo acelerado, resistência a elementos, sono, transformação momentânea.*

Pertences (cada): Adaga, besta leve (obra-prima), 20 virotes, 25 PO.

Kizzaf e Muxos: Humana Adv3 (Kizzaf); humano Tra3 (Muxos); ND 3; humanóide Médio; DV 3d4+3; 12 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 12 (toque 12, surpresa 10); Corpo a corpo: adaga +1 (dano: 1d4–1; dec. 19–20/x2); ou à distância: besta leve (obra-prima) +4 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2); Tend. LN; TR Fort +2, Ref +3, Von +4; For 8, Des 14, Cons 13, Int 15, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Alquimia +8, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +8, Espionar +8, Identificar Magia +8; Preparar Poção, Estender Magia, Escrever Pergaminho, Foco em Tatuagem (cada um com uma escola diferente: Adivinhação para Kizzaf e Transmutação para Muxos).

Magias Preparadas: (5/4/3, CD base = 12 + nível da magia, 13 + nível da magia para a escola do especialista): varia conforme as poções necessários naquele dia, mas geralmente 1 magia de ataque, 1 ou 2 de defesa e 1 de cada nível para criar as poções. Cada um desses magos é especializado numa escola de magia, indicada pelo seu talento de Foco em Tatuagem. Escola proibida: Evocação.

Grimório: 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, detectar veneno, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper mortos-vivos, som fantasma*; 1° — *armadura arcana, ataque certeiro, compreensão de linguagens, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, identificar, mãos flamejantes, patas de aranha, resistência a elementos, sono, transformação momentânea*; 2° — *agilidade felina, alterar-se, levitação, nublar, proteção contra flechas, vigor, visão no escuro.*

Pertences (cada): Adaga (obra-prima), besta leve (obra-prima), 20 virotes, *poção de curar ferimentos leves*, 60 PO. Kizzaf também tem um *manto de resistência +1* (não incluído acima).

Hinnar: Humana Tran5/Ver1; ND 6; humanóide Médio; DV 6d4+6; 23 PV; Inic. +2; Desl.: 6 m; CA 12 (toque 12, surpresa 10); Corpo a corpo: *adaga +1* +3 (dano: 1d4+1; dec. 19–20/x2) ou à distância: besta leve (obra-prima) +5 (1d8; dec. 19–20/x2); QE: Defesa de especialista; Tend. LN; TR Fort +5, Ref +4, Von +8; For 10, Des 14, Cons 13, Int 16, Sab 12, Car 14.

Perícias e Talentos: Alquimia +11, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (local) +7, Diplomacia +6, Espionar +9, Identificar Magia +11, Intimidar +4; Preparar Poção, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Estender Magia, Grande Fortitude, Escrever Pergaminho, Foco em Tatuagem (Transmutação).

Qualidades Especiais: Defesa de Especialista: +1 bônus nos testes de resistência contra magias de transmutação.

Pertences: Adaga +1, besta leve (obra-prima), 20 virotes, *poção de curar ferimentos moderados, poção de invisibilidade, varinha de raio de enfraquecimento* (10 cargas), pergaminhos (*dissipar magia, invisibilidade*), *manto de resistência +1*, 300 PO.

Magias Preparadas: (5/5/5/4, CD base = 13 + nível da magia, 14 + nível para magias de transmutação): varia conforme os itens mágicos a serem criados naquele dia, mas geralmente 1 ou 2 magias de ataque, 2 de defesa e 1 de cada nível para criar os itens. Hinnar é especializada na escola da Transmutação. Escolas proibidas: Evocação e Conjuração.

Grimório: 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, detectar veneno, ler magia, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigitação, resistência, romper mortos-vivos, som fantasma*; 1° — *ataque certeiro, compreensão de linguagens, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, identificar, mãos flamejantes, patas de aranha, resistência a elementos, sono, transformação momentânea*; 2° — *agilidade felina, alterar-se, invisibilidade, levitação, nublar, proteção contra flechas, vigor, visão no escuro*; 3° — *descanso tranqüilo, deslocamento, dissipar magia, forma gasosa, idiomas, proteção contra elementos, respirar na água, vôo.*

Os Reinos

Essencialmente, os Reinos Esquecidos não apresentam um mundo imaginário de heróis em armaduras brilhantes e monstros terríveis ou um mundo real, cujos ecos místicos estão enterrados em nosso passado, mas um cenário para sua campanha de Dungeons & Dragons. Esse livro apresenta um mundo inteiro (um continente, na verdade), onde o Mestre poderá ambientar qualquer tipo de aventura para seus jogadores e relacioná-las com a história geral de Faerûn.

Esse capítulo é dedicado ao Mestre e discute sugestões e regras para elaborar uma campanha ambientada nos Reinos Esquecidos e conduzir aventuras de D&D no mundo de Toril. Os tópicos relacionados a seguir respeitam a mesma ordem do *Livro do Mestre*; cada tópico expande as informações daquele livro. Se você não encontrar um detalhe essencial sobre o planejamento e condução do jogo, consulte o *Livro do Mestre*.

personagens

O cenário dos Reinos Esquecidos aproveita muitas opções e variantes de personagens descritas no *Livro do Mestre*. Os jogadores são encorajados a criar qualquer tipo de aventureiro que possam imaginar, conforme as regras de D&D, mas o Mestre tem a responsabilidade de vincular esses personagens ao cenário e auxiliar os jogadores a lhes insuflar vida. O Capítulo 1: Personagens, relaciona todos os detalhes necessários para criar heróis adequados a uma campanha ambientada em Faerûn. Neste capítulo, você encontrará opções e informações adicionais sobre a criação de personagens, que ajudarão o Mestre a ambientar os PJs ao cenário.

Raças Adicionais de PJs

Os humanos, anões, elfos, halflings e as outras raças descritas no Capítulo 1: Personagens, abrangem a vasta maioria dos aventureiros encontrados em Faerûn. No entanto, existem muitas raças inteligentes em Toril e grande parte cultiva (esporadicamente) indivíduos de habilidade ou vontade excepcional, determinados a seguir a carreira de aventureiro.

As raças monstruosas mais comuns desse tipo incluem os drows, duergar, svirfneblin e os tocados pelos planos — cujos detalhes encontram-se no Capítulo 1. A Tabela 8-1: Raças de Aventureiros Comuns, relaciona outras raças capazes de gerar aventureiros razoáveis.

Tabela 8-1: Raças de Aventureiros Comuns

Raça	Ajuste de Nível	Referência
Aarakocra	+2	*Monstros de Faerûn*
Alaghi	+11*	*Monstros de Faerûn*
Bugbear	+4*	*Livro dos Monstros*
Centauro	+7*	*Livro dos Monstros*
Fey'ri	+2	*Monstros de Faerûn*
Gnoll	+2*	*Livro dos Monstros*
Goblin	+0	*Livro dos Monstros*
Robgoblin	+1	*Livro dos Monstros*
Hybsil	+2	*Monstros de Faerûn*
Kobold	+0	*Livro dos Monstros*
Kir-lanan	+8*	*Reinos Esquecidos*
Homem-lagarto	+4*	*Livro dos Monstros*
Ogros	+8*	*Livro dos Monstros*
Orc	+0	*Livro dos Monstros*
Vulto✱	+5	*Reinos Esquecidos*
Siv	+1*	*Monstros de Faerûn*
Troll	+11*	*Livro dos Monstros*
Wemic	+8*	*Monstros de Faerûn*
Lobisomem✦†	+3	*Livro dos Monstros*

* Essas raças têm mais de 1 Dado de Vida
✦ Escolha uma raça padrão como raça base da criatura
† Disponível somente a personagens de 2º nível ou superior.
✱ Disponível somente a personagens de 5º nível ou superior.

Ajuste de Nível: Adicione esse valor ao nível do personagem para determinar o seu nível efetivo. Por exemplo, um clérigo alaghi de 3º nível seria efetivamente um personagem de 14º nível.

Referência: O livro que apresenta a descrição do monstro: *Livro dos Monstros*, *Monstros de Faerûn*, ou o Capítulo 9 desse livro, Os Reinos Esquecidos.

Níveis de monstro

Os personagens com mais de 1 Dado de Vida são considerados personagens multiclasse, com uma quantidade de níveis "raciais" — sua classe favorecida — idêntica aos Dados de Vida base da criatura. Por exemplo, um alaghi tem 9 Dados de Vida; portanto, inicialmente, um PJ dessa raça terá nove níveis de "alaghi". Assim como qualquer PJ, seu primeiro Dado de Vida racial terá o valor máximo. Os DV de um personagem nem sempre equivalem ao seu Ajuste de Nível: os monstros com muitas habilidades especiais terão um ajuste superior aos seus Dados de Vida.

O Ajuste de Nível de uma raça define seu nível de poder em comparação às raças padrão, como os humanos ou anões. Quando criar um personagem desse tipo, adicione o ajuste ao nível de classe do personagem para determinar seu Nível Efetivo de Personagem, ou NEP.

Como os personagens dessas raças poderosas têm um nível superior aos seus níveis de classe isolados, elas não adquirem níveis com a mesma velocidade de um personagem normal. O personagem utilizará o NEP para determinar a quantidade de XP necessária para alcançar um novo nível. Consulte a Tabela 1-2: Exigências de Experiência conforme o NEP, para obter exemplos de como o Ajuste de Nível de um personagem afeta o XP necessário para adquirir níveis de classe. A tabela abrange os personagens com ajuste de +1 (tocados pelos planos), +2 (drows e duergar) e +3 (svirfneblin). Para Ajustes de Nível superiores, consulte a Tabela 8-1 ou determine arbitrariamente a quantidade necessária de XP.

Por exemplo, um centauro tem +7 de Ajuste de Nível, logo um paladino centauro de 1º nível terá NEP 8 (1 nível de personagem, +7 de Ajuste de Nível). Um personagem normal de 1º nível precisa acumular 1.000 XP para avançar ao 2º nível, mas esse centauro paladino é um personagem de 8º nível e começa o jogo com 28.000 XP, o mínimo necessário para alcançar o 7º nível. Nesse caso, ele precisará de um total de 36.000 XP para adquirir o 2º nível de paladino, 45.000 XP para chegar ao 3º nível, 55.000 XP para atingir o 4º, e assim por diante. Essencialmente, em vez de precisar de seu nível de personagem x 1.000 para alcançar o próximo nível, seu personagem deverá acumular seu NEP x 1.000 para atingi-lo.

Valores de Habilidade para PJs Monstruosos

Os valores de habilidade para essas raças são calculados de acordo com o processo descrito na pág. 23 do *Livro do Mestre* As raças incomuns descritas no Capítulo 1 (drows, duergar, svirfneblin e tocados pelos planos) não obedecem a esse processo — seu modificador racial de habilidades está relacionado na sua descrição.

Permitindo Raças Poderosas em Jogo

Como elas não estão inclusas entre as raças padrão de personagem, o Mestre precisa decidir se está disposto a permitir que os jogadores criem personagens de qualquer uma dessas raças.

Se o NEP de um personagem for superior ao nível médio do grupo, provavelmente o aventureiro é poderoso demais para ele. O Mestre não deveria permitir a entrada desse PJ no grupo, a menos que esteja disposto a lidar com as dificuldades associadas a um grupo composto de personagens com níveis de poder variados. Para aventureiros de níveis elevados, a diferença de um nível certamente é insignificante, mas representa uma diferença brutal em grupos de níveis inferiores.

Mesmo que o personagem se adapte ao nível de poder do resto do grupo, o Mestre tem o direito de negar sua participação quando considerar que ele não é adequado a sua campanha — você tem a palavra final sobre que tipo de personagem os jogadores podem criar no seu jogo.

Como criar personagens acima do 1º nível

O Mestre pode iniciar sua campanha com heróis relativamente experientes no lugar de novatos de 1º nível. Nesse caso, consulte a Tabela 2-24 do *Livro do Mestre* para determinar a quantidade de recursos iniciais do personagem. Caso o jogador escolha uma classe de personagem que tenha a sua raça/região como preferencial (Consulte o Capítulo 1: Personagens), adicione 300 PO ao valor indicado na tabela, simulando o equipamento extra disponível aos aventureiros de 1º nível. O personagem não

personagens acima do 20º nível

Alguns heróis descritos nesse livro avançaram além do 20º nível. Eles utilizam termos que serão completamente detalhados no *Livro de Níveis Épicos*. A abreviação "Epic", quando estiver presente no bloco de estatísticas na área de classe/nível, se refere aos benefícios de nível épico do personagem. A cada nível acima do 20º, o personagem escolhe um único benefício de nível épico. Os personagens não recebem aumentos de valores de habilidade ou talentos adicionais depois do 20º nível conforme as regras normais. Os benefícios de nível épico de cada personagem constam na seção de Qualidades Especiais do seu bloco de estatísticas secundário.

+1 Nível Efetivo: O personagem recebe um nível em uma classe específica, adquirindo as características da classe, os pontos de perícia correlacionados e elevando sua graduação máxima de perícias em 1 ponto. Ele não aumenta seu bônus de ataque base, Dados de Vida, pontos de vida ou testes de resistência. É impossível utilizar níveis efetivos para aumentar o nível de uma classe padrão acima de 20, bem como adquirir níveis de uma classe de personagem abandonada (para aventureiros ex-clérigos, ex-monges ou ex-paladinos, por exemplo).

Quando um personagem adquiriu um nível efetivo como benefício de nível épico, a descrição de sua classe/nível no bloco de estatísticas indica o nível modificado na classe pertinente (o valor real, mais os níveis efetivos), em vez de relacionar esse benefício como "Epic" e um número. Logo, a referência de Elminster apresenta Gue1/Lad2/Clr3/Mag20/Arq5/Epic4, embora ele tenha 15 níveis efetivos acima do 20º. Seis deles são níveis efetivos de mago (inclusos em "Mag20") e cinco são níveis efetivos de arquimago (descritos como "Arq5"). Os quatro restantes fornecem outros benefícios de nível épico.

+1 de Habilidade: Adicione +1 a um valor de habilidade. Esse benefício de nível épico substitui o aumento de nível de habilidade que o personagem recebe normalmente a cada quatro níveis.

+1 de Ataque: Adicione +1 ao bônus base de ataque (monges também somam esse valor ao seu bônus de ataque desarmado). Esse bônus não aumenta a quantidade de ataques adicionais do personagem em função de bônus base de ataque elevados (portanto, o bônus de ataque de um guerreiro de 20º nível seria +21/+16/+11/+6, sem fornecer um quinto ataque com +1).

+1 Nível de Magia Adicional: O personagem recebe 1 nível de magia adicional por dia, imediatamente superior ao seu nível de magia mais elevado em determinada classe. Esse benefício só estará disponível a personagens que tenham 20 níveis numa classe de conjurador. Por exemplo, quando Elminster escolheu esse benefício, ele recebeu acesso ao 10º nível de magia. Quando o selecionou novamente, recebeu acesso ao 11º nível de magia, e assim por diante. Se o personagem tiver um valor de habilidade elevado o suficiente para adquirir uma magia adicional do nível pertinente, ele deve relacioná-la ao seu limite diário. Não existem magias de nível superior ao 9º para magos, feiticeiros, clérigos e druidas, 4º para paladinos e rangers ou 6º para bardos. Entretanto, esses níveis são utilizados com magias de nível inferior ou efeitos alterados por talentos metamágicos

terá acesso ao equipamento extra — afinal, ele já teve tempo para usar, gastar ou trocar esses itens (essa regra aplica-se a PdMs e PJs da mesma forma).

Se o personagem é um membro de uma raça poderosa, use seu NEP para determinar seus recursos iniciais.

Divindades patronas

Conforme discutido no Capítulo 5, Faerûn tem muitos deuses e a maioria dos povos inteligentes venera mais de um deles — ou pelo menos demonstra respeito a diferentes entidades quando as circunstâncias são apropriadas. Ainda assim, quase todos os residentes de Toril sentem uma ligação especial com uma divindade em particular.

A escolha da divindade patrona de um personagem nunca restringe as divindades respeitadas por sua crença. Todos os deuses de Faerûn reconhecem que seus companheiros divinos têm seus próprios aspectos e esferas de controle, e nenhum deles impede que seus seguidores reconheçam a mesma coisa.

Essa escolha não gera qualquer obrigação especial para o personagem — simplesmente indica qual a sua divindade favorita. Ela também reflete as ambições e a auto-imagem do aventureiro (a maioria dos povos deseja assemelhar-se aos panteões, respeitando seus limites mortais) e alguns dos seus valores.

Exceto para os conjuradores divinos, não existe qualquer obrigação de realmente escolher uma divindade patrona, realizar oferendas especiais ou mesmo revelar a outros mortais sua preferência. Nem mesmo os clérigos e os druidas precisam atuar como pregadores ininterruptamente. Um clérigo aventureiro representa sua religião através de suas ações e sua causa, não aplicando longos sermões aos seus companheiros em qualquer oportunidade.



Matador de gigante meio-orc

As Divindades Patronas e a Morte

Será possível *ressuscitar* ou *reviver* qualquer personagem que tenha selecionado uma divindade patrona, desde que ele esteja disposto a retornar. O processo é mais difícil para personagens que não fizeram essa escolha em vida.

Com o devido tempo, Kelemvor, o deus da morte, livra-se das almas sem dono, prendendo-as e tornando impossível seu retorno à vida em Faerûn. Esse processo demora 1d10 dias. Durante esse período, os personagens que morreram sem uma divindade patrona podem ser revividos, ressuscitados ou reencarnados, mas somente quando a magia adequada for conjurada antes de Kelemvor cuidar da alma. Após esse período, apenas um *milagre* ou *desejo* será capaz de restaurar o personagem.

Mesmo se o jogador não selecionou uma divindade patrona para o PJ antes deste último encontrar seu fim, ele ainda poderá escolher uma no momento da sua morte. Se o jogador não escolher um patrono nesse momento, então o personagem será um verdadeiro infiel e precisará enfrentar seu destino com o resto das almas sem dono do Plano de Fuga. Se o jogador preferir declarar um patrono, ele precisará escolher uma divindade que (no mínimo) tenha chamado a atenção do personagem. Mesmo se os personagens nunca demonstraram ativamente um interesse em algum deus específico, seu estilo de jogo irá sugerir um. Por exemplo, um personagem de tendência boa que se dedicou à magia, naturalmente pode gravitar em direção a Mystra, enquanto um aventureiro de qualquer classe ou tendência poderia selecionar Shaundakul, que representa uma predileção por viagens e exploração.

Em resumo, não existe uma regra básica sobre personagens e suas divindades patronas. Nunca castigue um jogador por não anotar seu patrono na planilha.

Regras opcionais

A maioria dos produtos de Forgotten Realms — Os Reinos Esquecidos assume que os únicos livros de regra necessários sejam os três livros básicos, esse livro e o *Monstros de Faerûn*. O cenário pressupõe que você tem acesso aos monstros descritos nele.

Em geral, qualquer regra opcional que o Mestre queira acrescentar funcionará tão bem nos Reinos Esquecidos quanto em qualquer outro cenário de D&D. As diversas classes de prestígio e outros detalhes existentes na série de suplementos de classe se encaixam facilmente em qualquer campanha ambientada em Faerûn com algumas adaptações.

O *Livro de Níveis Épicos* é muito adequado para Os Reinos Esquecidos. De fato, muitos dos personagens descritos nesse livro utilizam as regras de níveis elevados constantes naquele manual. Consulte o texto complementar sobre Personagens Acima do 20º Nível, na página anterior.

Psiquismo

Esse livro apresenta Faerûn, e na verdade toda Toril, como um mundo sem seres psíquicos. Entretanto, isso não significa que seja impossível utilizar as regras do *Livro de Psiquismo* em sua campanha. Os poderes psíquicos são raros e a maioria das pessoas não distingue seus efeitos e a magia arcana ou divina. Não utilize a variante "Psiquismo não Similar a Magia", descrita na pág. 79 do *Livro do Mestre*, em suas campanhas em Faerûn.

Reações a Personagens Psíquicos

As criaturas psiônicas são raras ou totalmente desconhecidas em Faerûn, exceto nas regiões habitadas por seus semelhantes. Essas áreas incluem o Sul, por influência dos yuan-ti (particularmente na cidade de Hlondeth, na Orla de Vilhon) e o Subterrâneo (graças à existência dos devoradores de mentes). Com certeza, Águas Profundas, além das demais metrópoles como Amn e Calimshan, abrigará personagens raros com habilidades desse tipo.

Em geral, os seres psíquicos enfrentarão as mesmas reações e atitudes que os conjuradores arcanos encontram. As regiões que admiram ou pelo menos aceitam os magos irão recebê-los com entusiasmo similar (ou falta

dele). Nos locais onde os magos são temidos ou evitados, como Amn, as criaturas psíquicas também devem ter cautela.

Muitos conjuradores irão encarar os seres psiônicos como rivais mágicos em potencial. Dessa forma, talvez esses personagens precisem ocultar seus talentos nos locais onde encontrarão magos ou clérigos receosos (como Thay, por exemplo).

Psiquismo e os Talentos Regionais

As classes guerreiro psíquico e psion não são favorecidas em qualquer região de Faerûn. Os Talentos Regionais (e o equipamento regional extra) não estão disponíveis a esses personagens.

Se o Mestre decidir que os psiônicos exercem uma função maior na sua campanha, poderá eliminar essas restrições de alguma forma. Tashalar, Chult, o Subterrâneo, a Orla de Vilhon e os anões cinzentos são "regiões" mais prováveis de gerar esse tipo de aventureiros, em comparação ao restante de Toril, e podem ser consideradas as regiões preferenciais dos psions ou guerreiros psíquicos.

como conduzir o jogo

Todas as regras, situações e orientações descritas no *Livro do Jogador* e no *Livro do Mestre* se aplicam às campanhas ambientadas em Faerûn. O combate segue a mesma ordem, os testes de resistência são calculados da mesma maneira e os perigos e ataques especiais funcionam normalmente.

As únicas alterações dessas regras abrangem a contagem do tempo e a informação relevante sobre os mapas e o movimento terrestre e de viagem.

contagem do tempo

O calendário de Faerûn está descrito no Capítulo 3: A Vida em Faerûn. Diversos Mestres consideram útil manter um registro da passagem do tempo em suas campanhas. No aspecto mais básico, essa contagem auxilia na administração do uso de habilidades especiais limitadas a algumas utilizações semanais, anuais ou períodos similares. Por exemplo, a habilidade *remover doenças* dos paladinos é limitada por semana. Em determinadas ocasiões, o grupo poderá enfrentar uma situação grave, quando diversos personagens estarão afligidos por uma doença e será importante conhecer a próxima disponibilidade dessa habilidade do paladino.

Registro do Tempo

A maneira mais precisa e completa de registrar a passagem do tempo na campanha é criar um diário de campanha. Uma ficha em branco, como uma agenda mensal de compromissos funciona bem — o Mestre poderia numerar os dias conforme eles aparecem no Calendário de Harptos e usar cada intervalo para anotar os principais acontecimentos ou o uso de habilidades especiais controladas pelo tempo.

De vez em quando, o Mestre deve oferecer aos personagens algum "tempo de folga", uma janela de algumas semanas ou meses onde nenhuma aventura acontece. Isso é importante, pois lhes concede a oportunidade de executar tarefas extensas, como a criação de itens, que é uma habilidade de jogo essencial para muitas classes. Se todas as aventuras na campanha são iniciadas imediatamente após o final da última, os magos e clérigos nunca terão a chance de pesquisar magias ou criar itens.

Obviamente, não é preciso interpretar várias sessões sem nada acontecer — simplesmente avance algumas semanas ou meses e pergunte aos jogadores se existem projetos de longo prazo que desejam realizar com seus personagens. Isso ajuda a impedir a sensação de descrença que ocorre quando um personagem salta do 1º para o 10º nível em alguns meses de jogo. O personagem aproveita para descansar de suas aventuras contínuas e gasta mais tempo do calendário do que o período total consumido por suas explorações e viagens.

Dezenas ou Semanas

O Calendário de Harptos de Faerûn é dividido em meses de 30 dias, cada um com três dezenas, o equivalente mais próximo da semana de nosso mundo. Embora faça algum sentido vincular as habilidades controladas pelo tempo às dezenas no lugar das semanas, talvez o Mestre não queira fazê-lo. Em primeiro lugar, qualquer habilidade disponível uma vez a cada dez dias será inferior a outra utilizável a cada sete dias. Segundo, o Calendário de Faerûn inclui os dias dos Festivais, que não se encaixam em qualquer dezena do ano. Se escolher usar as dezenas no lugar das semanas, o Mestre precisará adicionar esses cincos feriados à dezena que os antecede — portanto, isso significa que cinco "semanas" do ano terão 11 dias de duração, e não 10, enfraquecendo ainda mais as habilidades relacionadas ao tempo.

Se o Mestre controlar essas habilidades conforme a passagem dos dias (ignorando as dezenas), basta calcular sete dias após sua última ativação. Caso ela possa ser utilizada apenas uma vez por semana, o personagem não conseguirá dispará-la novamente antes do transcorrer desses dias. Caso tenha várias utilizações por semana, cada "ativação" terá que esperar sete dias para ficar disponível novamente.

terreno e movimento

Nos Reinos Esquecidos, existem grandes aventuras para serem enfrentadas em terras distantes e estranhas. O Mestre tem um continente inteiro para descrever aos seus jogadores, repleto de centenas de locações e cidades únicas que serão exploradas pelos PJs. Os aventureiros podem atravessar o Anauroch, visando explorar uma ruína anã de Ascore, navegar pelo Mar das Estrelas Cadentes para alcançar a cidade de Portão Ocidental, ou avançar pelas colinas infestadas de ogros de Thar em busca de um castelo abandonado para saquear.

Tipos de Terreno

O pôster-mapa de Faerûn apresenta a maior parte do continente, numa escala de 76 km por centímetro. Somente os aspectos geográficos principais foram incluídos nessa escala — certamente existem milhares de pequenos vilarejos e aldeias, diversas fontes, lagos e incontáveis bosques, alamedas e matas que simplesmente não couberam no mapa. Os seguintes tipos de terreno podem ser encontrados nele:

Árido/Desolado: Regiões acidentadas, com vegetação esparsa. Os terrenos desolados são recortados por vales entrecruzados, separados por colinas e rochas com formações estranhas.

Clareira/Misto: Áreas abertas que foram preparadas para a agricultura. As clareiras podem conter pequenas faixas arborizadas, colinas baixas ou outros aspectos geográficos. As áreas mistas são naturalmente abertas e verdejantes, e incluem uma grande variedade de terrenos mais planos, como colinas baixas, savanas, árvores dispersas e pequenos riachos.

Floresta: Qualquer área densamente recoberta por árvores altas. Elas podem ser coníferas ou decíduas.

Geleira: Uma grande massa de gelo em montanhas ou latitudes elevadas. O gelo se desloca (embora muito lentamente), criando rachaduras, sulcos de pressão e outras ameaças.

Campos: Essas áreas abertas e planas são recobertas principalmente por grama. Pode haver algumas árvores e arbustos próximos da água.

Montanhas Altas: Áreas recobertas de picos escarpados e rochosos. As regiões de montanhas elevadas sempre apresentam alguns cumes que permanecem cobertos de neve durante o ano todo, mesmo em climas temperados ou quentes. As montanhas altas também abrigam faixas arborizadas distintas. Essas regiões têm passagens e vales mais baixos que os picos à sua volta.

Colinas: Regiões acidentadas, mais baixas ou menos escarpadas que as montanhas. Essas regiões também apresentam vales e planícies mais baixos que as colinas.

Selva: Florestas excepcionalmente fechadas e úmidas.

Lago: Um corpo interno de água doce. O Lago do Vapor é uma exceção — na verdade, ele é um braço de água salgada do Mar Reluzente. Azulduth, o Lago de Sal, possui água salgada em vez de água doce.

Montanhas Baixas: Áreas mais altas, escarpadas e acidentadas que as colinas, mas inferiores às montanhas altas. Essas regiões não apresentam altitude suficiente para abrigar faixas de floresta ou picos nevados permanentes sob climas quentes ou temperados. Elas têm passagens e vales mais baixos que os picos à sua volta.

Charco: Planícies de água parada, que sustentam pequenos arbustos e outras formas de vegetação baixa, mas poucas árvores. Os charcos podem conter ilhas de terra relativamente seca, separada da água estagnada ou dos riachos lodosos.

Charneca: Áreas abertas, geralmente elevadas, mas com um escoamento fluvial deficiente. Em geral, as charnecas são cobertas de capim, com pequenos arbustos e lamaçais.

Rio: Água corrente, profunda e larga demais para ser atravessada sem nadar ou usando uma ponte, barco ou vau.

Estrada: Uma rota com uma superfície firme e lisa, coberta de terra batida ou cascalhos e aplainada para escoar a água da chuva.

Deserto Rochoso: Uma região árida, recoberta de rochas e arbustos.

Deserto Arenoso: Uma região árida, recoberta de dunas de areia em movimento.

Pântano: Uma planície baixa, de água estagnada, semelhante a um charco, mas recoberta de árvores.

Trilha: Uma trilha rústica, que demarca uma rota razoavelmente eficiente através de uma região.

Movimento

Os magos poderosos conseguem se transportar de um ponto a outro imediatamente, mas grande maioria dos habitantes de Faerûn anda, cavalga, voa ou navega entre seus destinos. Use as regras do Capítulo 9 do *Livro do Jogador* para calcular o deslocamento em terra firme. O mapa-pôster de Faerûn inclui terrenos inexistentes na Tabela 9-5: Terreno e Movimento de Viagem, pág. 143 do *Livro do Jogador*. Nesse caso, utilize a Tabela 8-2, a seguir.

Tabela 8-2: Terreno e Movimento de Viagem em Faerûn.

Terreno	Estrada	Trilha	Sem Trilha
Árido/Desolado	x1	x1	X3/4
Clareira/Misto	x1	x1	x1
Floresta	x1	x1	x1/2
Geleira	—	—	x1/2
Campos	x1	x1	x1
Montanhas Altas	x3/4	x1/2	x1/8
Colinas	x1	x3/4	x1/2
Selva	x1	x3/4	x1/4
Montanhas Baixas	x3/4	x1/2	x1/4
Charcos	x1	x3/4	x1/2
Charneca	x1	x1	x3/4
Deserto Rochoso	x1	x1	x3/4
Deserto Arenoso	x1	—	x1/2
Pântano	x1	x3/4	x1/2

Nas regiões específicas, há muito mais estradas e trilhas que as existentes no mapa-pôster — somente as rotas principais que cruzam os países foram mostradas no mapa. As criaturas voadoras ignoram as penalidades de movimento em todos os tipos de terreno, exceto nas montanhas baixas e altas, que são tratadas respectivamente como colinas e montanhas baixas.

Outros Recursos

O Mestre tem diversos recursos disponíveis para melhorar sua campanha nos Reinos Esquecidos. Além dos futuros produtos, as revistas americanas Dragon e Dungeon apresentam várias matérias sobre esse cenário. Em particular, a revista Dungeon é uma fonte excelente para Mestres em busca de aventuras, pois quase todas as sugestões publicadas são compatíveis com Faerûn.

Além disso, a página da Wizards of the Coast (www.wizards.com./dnd) é atualizada freqüentemente com informações de jogo, aventuras, personagens e localidades, seja para Dungeons & Dragons ou especificamente para Os Reinos Esquecidos. As erratas e novidades em português estão disponíveis na página da Devir Livraria (www.devir.com.br).

Aventuras

As aventuras em Faerûn são parecidas a quaisquer aventuras de D&D, exceto pelos monstros, vilões e históricos específicos de Toril. Nessa seção, vamos discutir as masmorras de Faerûn e locais de encontro pré-definidos.

Arquitetos de Masmorras

O que torna uma masmorra de Faerûn diferente das catacumbas dos outros mundos? Essencialmente, sua história. Não importa qual sua função original ou atual (consulte a pág. 105 do *Livro do Mestre* para obter informações sobre os tipos de masmorra), uma ruína em Faerûn apresentará o selo dos seus construtores originais e dos diversos grupos que a ocuparam ao longo dos séculos. Poucas delas ficam vazias durante muito tempo.

A despeito dos seus arquitetos, quase sempre uma masmorra apresenta *portais* capazes de conectá-la a outras construções da mesma espécie ou grupo, formando uma rede utilizada pelos antigos residentes no passado, que hoje fornece aos personagens uma maneira rápida de viajar entre esses lugares. Da mesma forma, várias delas apresentam conexões com o Subterrâneo.

Aventureiros: Essa categoria de construtores inclui magos insanos, como Halaster, o arquiteto da vasta masmorra da Montanha Subterrânea, aventureiros experientes em busca de um refúgio seguro para guardar suas riquezas, ou pessoas ousadas que constroem abrigos protegidos para afastar seus inimigos quando a situação se agrava. As características das masmorras desse tipo variam muito. Áreas imunes a observações e viagens astrais são comuns, assim como *portais* capazes de conduzir a praticamente qualquer lugar.

Os aspectos mais bizarros incluem zoológicos ou parques botânicos (algumas vezes controlados, outras não), prisões extra-dimensionais para criaturas abissais ou elementais, labirintos e armadilhas elaboradas para guardar tesouros especiais, complexos de câmaras miniaturas, acessíveis apenas a visitantes com estatura magicamente reduzida, e vastos laboratórios contendo experimentos mortíferos ainda em progresso depois de séculos.

Beholder: Os beholders freqüentemente escavam abrigos subterrâneos usando trabalho escravo (cortesia das suas habilidades *enfeitiçar*) e seus poderes de *desintegração*. Em geral, esses locais apresentam uma arquitetura vertical, difícil de superar sem vôo ou levitação. Com freqüência, eles estão repletos de apetrechos mágicos e outros tesouros.

Anões: Os anões são os principais construtores de Faerûn e já criaram muitas catacumbas, desde minas simples até cidades subterrâneas esculpidas diretamente na pedra. Suas masmorras costumam apresentar entradas fortificadas na superfície de regiões montanhosas. Em geral, os residentes ou invasores capazes de realizar a manutenção dessas defesas continuam a utilizá-las.

Mesmo as construções mais simples dos anões incluem áreas habitáveis, com suprimentos seguros de água e depósitos de comida, mercadorias e armas. Quase sempre, as comunidades permanentes abrigam templos e catacumbas, fortemente protegidas por armadilhas feitas de pedra, runas mágicas e constructos guardiões, como golens.

Dragões: Algumas vezes, os dragões escavam seus próprios covis subterrâneos, mas quase sempre eles ocupam cavernas naturais ou expulsam residentes mais fracos das masmorras que construíram. A toca de um dragão sempre apresenta uma câmara ou caverna imensa e alta, que per-

mite ao monstro alçar vôo facilmente. A menos que a criatura possa se teleportar, o covil também terá uma entrada grande, acessível através de vôo ou natação.

Se o dragão tiver aliados ou servos, eles serão assentados numa área próxima e de fácil acesso, como uma caverna lateral ou uma aldeia na superfície.

Drow: Diferente dos anões, que geralmente constroem da superfície para o subterrâneo, os drows fazem o contrário, partindo do Subterrâneo para a superfície. Suas masmorras servem como postos avançados para saques, comércio ou colonização. Elas costumam apresentar somente alojamentos simples. Os suprimentos (incluindo a água) freqüentemente são roubados da superfície ou trazidos do Subterrâneo. Esses locais muitas vezes incluem celas para prisioneiros e escravos.

Halflings e Gnomos: Os halflings e gnomos escavam o sopé das colinas para construir suas casas, minas ou pequenas comunidades protegidas. Ambos preferem locais florestais a montanhosos.

Humanos e Outras Raças da Superfície: Diversas masmorras de Faerûn são simplesmente a parte inferior de estruturas construídas na superfície. Os níveis subterrâneos desses prédios resistem durante muito tempo após a destruição de suas estruturas principais. Quase sempre, esses locais são excessivamente perigosos para explorar. Suas estruturas são fracas e propensas a desabar, especialmente com aventureiros disparando *bolas de fogo* e *relâmpagos* nas paredes. Muitos deles incluem antigas catacumbas, que são fortemente protegidas por armadilhas e barreiras mágicas, mas abrigam pouquíssimo tesouro.

Grupos de Poder: As diversas organizações e sociedades secretas de Faerûn constroem muitos tipos de masmorra, que servem de refúgios, centros de treinamento, fortalezas e postos avançados para membros em viagem. Os construtores mais ativos de Faerûn incluem o Culto do Dragão, que está constantemente procurando locais para abrigar seus novos dracolich, e os Zhentarim, que preferem fortalezas secretas e locais afastados que tenham *portais* ativos.

Masmorras conhecidas de Faerûn

Os aventureiros de Faerûn chamam qualquer porão e passagem subterrânea de "masmorra", mesmo os locais que obviamente nunca sequer pensaram em servir como cárceres e prisões. Algum tempo atrás, a palavra passou a indicar qualquer local antigo de pedra, onde podem existir monstros à espreita, tesouros escondidos ou já encontrados e que os aventureiros possam explorar.

Seguindo essa definição, Faerûn possui milhares de masmorras, desde marcos geográficos locais até construções realmente perdidas e lembradas apenas em antigas histórias e registros. Uma pequena amostra dos mais famosos está relacionada a seguir — seja por sua riqueza lendária, seu imenso tamanho, sua localização nos arredores de cidades e rotas mercantis, sua história conhecida ou sua importância potencial.

Floresta Ardeep: Essa pequena floresta, remanescente de um reino élfico, jaz nas proximidades da agitada cidade de Águas Profundas. As fronteiras agradáveis da Floresta Ardeep escondem matas bastante densas, cujo interior está repleto de canais perigosos e fendas camufladas por videiras espessas e arbustos, onde existem brumas constantes, javalis selvagens e inúmeras ruínas escondidas. Os foras da lei e alguns elfos solitários vivem em Ardeep, assim como ursos-coruja dispersos, lobos e stirges, mas nada pior — exceto pelo herói élfico, o insano morto-vivo Reluraun.

A tumba de Reluraun, no coração de Ardeep, é protegida no mínimo por três baelnorn (lich bons, consulte o *Monstros de Faerûn*), que afastam qualquer criatura viva. Distorcido por magias malignas em sua batalha final, atualmente Reluraun é um insano e agressivo par de mãos esqueléticas e olhos. Sibilando, ele retalha qualquer invasor usando uma espada mágica.

Ardeep também abriga a famosa Clareira Verde, o Vale Dançante, e diversos túneis, porões e armazéns antigos, construídos durante o reino de Phalorm; talvez alguns deles ainda contenham tesouros ou uma conexão com o Subterrâneo.

A Clareira Verde foi batizada devido ao seu círculo protetor de olmeiros — independente da estação, em seu interior sempre parecerá primavera. As criaturas de tendência Boa são bem-vindas e as magias de cura usadas nesse local têm efeitos muito poderosos. Nenhuma trilha até a Clareira sobrevive mais de uma noite.

O Vale Dançante é um pequeno e silencioso vale de musgo macio, grama curta e samambaias. A Senhora Pedra, um pequeno testemunho sagrado para Eilistraee, jaz em seu centro. Os drows que veneram essa divindade costumam dançar no Vale em noites enluaradas, muitas vezes liderados por Qilué Veladorn das Sete Irmãs. Os poderes da Senhora Pedra resguardam o Vale e todos sabem que a deusa se manifesta aqui.

Castelo Grimstead: Essa fortaleza arruinada situa-se nas florestas ocidentais do Vale das Sombras, a oeste do Rio Ashaba e ao norte do Caminho Norte. Reduzido a fundações cobertas de musgo e ervas daninhas, seus porões estão repletos de túneis dos drows, que o conectam a Torre Retorcida e descem por quilômetros até um lago subterrâneo; a partir daí, eles continuam num território do Subterrâneo nunca mapeado. Os moradores do Vale das Sombras sabiamente cederam o castelo e suas cavernas associadas para a atenção dos aventureiros peregrinos. Ninguém da superfície considerou as muralhas inseguras, a madeira apodrecida e os subterrâneos repletos de monstros uma conquista recompensadora.

Castelo do Penhasco: Jyordhan, o falso governante do Vale das Sombras, tomou essa antiga torre drow como seu trono. Ele planejava construir uma fortaleza nesse local para ofuscar o Forte Negro, a oeste. Felizmente para o vale, suas habilidades de arquiteto eram tão defeituosas quanto a sua moral, e o Castelo do Penhasco caiu facilmente após a morte do agente Zhentarim. Ninguém reclamou em público as ruínas, mas algumas vezes uma pedra atinge a cidade vinda do norte, aparentemente disparada por uma das antigas catapultas do castelo. Algum desconhecido continua reparando as antigas armas de cerco e disparando projéteis nas fazendas isoladas do Vales das Sombras. Poucos fazendeiros estão interessados em invadir o Castelo do Penhasco para apanhar o agressor no ato.

Castelo Spulzeer: O Vale Spulzeer situa-se ao leste de Amn, não muito distante da cidade de Trilha Rochosa. Os elfos e animais selvagens evitam o vale verdejante, mesmo agora que todas as trilhas para seu forte assombrado, o Castelo Spulzeer, já desapareceram. Existem lendas nativas sobre explosões mágicas, batalhas entre lich e uma poderosa cidade escondida por um *mythal*, visível apenas sob a luz lunar. Independente da verdade, as atividades (e desaparecimentos) de bandos de aventureiros locais sugerem que ainda existem algo perigoso a ser encontrado onde outrora estava o Castelo.

É importante frisar que existem muitas outras ruínas protegidas por *mythal*, que não foram relacionadas aqui, escondidas em Toril (algumas no subterrâneo e outras embaixo d'água), e a maioria possui uma boa chance de guardar a mesma quantidade de perigos e tesouros.

Caverna da Morte: Essa rede pequena e "natural" de cavernas, localizada na parte sul das Terras Rochosas, é cortada por riachos que escorrem entre elas. O antigo mago Asbaron, agora um lich, guarda sua casa contra invasores usando uma coleção de monstros capturados em toda Faerûn. Ele supostamente repeliu diversos ataques decididos dos Zhentarim e em várias ocasiões liberou criaturas para rondar as Terras Rochosas e ameaçar as caravanas e patrulhas Zhents.

Cavernas das Garras: Um notório refúgio troll no Penhasco de Pedra em Cormyr (o precipício junto à Estrada Alta, a leste da Estrela Vespertina). Apesar das repetidas investidas das patrulhas dos Dragões Púrpuras, os trolls das Terras Rochosas sempre voltam a esse simples complexo de cavernas.

Escada Arruinada: Essa escadaria espiral, de marfim quebrado, eleva-se a partir das fundações cobertas de mato de uma fenda nas Colinas da Espada, ao leste de Águas Profundas, entre a Floresta Ardeep e Uluvin. Antigamente, ela era a mansão de Taeros, lar do feiticeiro Ybrithe, que fundou uma escola arcana somente para mulheres. Suas magias mínguantes suportam a escada em ruínas (que parece subir até lugar nenhum), onde um fogo-fátuo espreita. Esse local também é assombrado por um fantasma assassino: uma espada e elmo flutuantes ou uma forma humanóide.

Sua outra extremidade desce por extensos caminhos subterrâneos, assombrados por aparições — como uma mão humana sem corpo, segurando um conjunto de gemas (algumas vezes rodopiando); uma figura humana, encapuzada, negra e sombria, que aponta, acena ou agita uma espada; e uma senhora élfica acorrentada, trajando um vestido de gala, que grita sem emitir sons e implora com gestos para ser resgatada. Suas origens e propósitos são desconhecidos, mas alguns deles atraem os intrusos para armadilhas letais. Os tetos dos porões estão quase desabando e eles podem abrigar beholders.

Cripta do Criador de Maravilhas: Dizem que essa cripta, localizada no porão de uma taverna em Scornubel, abriga vários lich, junto com muitos outros itens mágicos que eles coletaram, criaram e agora empunham em suas pós-vidas. Os guardiões sob seu controle incluem horrores de elmo, golens estranhos e outros autômatos — além de um devorador de magia (nishrun) numa esfera de estase.

Castelo Lança Dracônica: Essa famosa fortaleza abandonada domina um extenso e solitário desvio ao sul do Caminho do Comércio, advindo do Vau da Adaga (depois dos Charcos Elevados). Esse castelo, outrora grandioso, pertenceu ao aventureiro Daeros Lança Dracônica e se tornou, ao longo dos séculos, o covil de inúmeras feras e monstros terríveis, desde exércitos orcs até dragões e demônios sombrios. Libertado inúmeras vezes por grupos de aventureiros intrépidos, suas salas arruinadas e saqueadas sempre acabam ocupadas por bandidos e monstros, somente para serem liberadas novamente.

Uma década atrás, os exércitos de Águas Profundas e de outras cidades mercantes do ocidente se juntaram para expulsar os demônios do local, que entravam em Faerûn através de um *portal* no subterrâneo. Os sacerdotes de Tempus ergueram um santuário dentro das muralhas do castelo, para impedir a entrada de monstros emigrantes, mas a capela vive eternamente em estado de sítio contra bugbears, quitinas, diabos, drows, orcs, quaggoths e outros seres que conseguem invadir a Lança Dracônica através do Subterrâneo. Os aventureiros que visitam o local para ajudar os defensores de Tempus são muito bem recebidos e podem ficar com qualquer saque que retirarem dos habitantes indesejáveis do castelo.

Covil Terrível de Alokkair: A nordeste do Vale das Sombras, não muito distante da fazenda da conhecida Harpista e aventureira Storm Mão Argêntea, jaz um desfiladeiro de pedra calcária, camuflado pela floresta e repleto de grutas, chamado Penhasco da Raposa. Os rumores indicam que uma das cavernas na sua face norte é assombrada e conduz até uma tumba ancestral. Esse túmulo, por sua vez, se conecta a um precipício, conhecido nas lendas como Abismo Triturador, que dizem abrigar magias poderosas. Essa é a morada do lich Alokkair, o Rei-Mago da perdida Hlontar, e apesar de aventureiros já terem invadido suas câmaras, existe uma grande discussão sobre o destino do próprio Alokkair — mesmo que todos ou a maior parte dos seus tesouros ainda não tenham sido perturbados.

Masmorra da Cripta: Esse fabuloso complexo de catacumbas fica abaixo do distrito-cemitério da Cidade dos Mortos, em Águas Profundas, alcançado somente por uma escadaria secreta numa das criptas. A Companhia dos Aventureiros Loucos, um grupo famoso dessa cidade, fala de suas lutas contra vampiros, nagas e armadilhas maliciosas, especialmente em volta de uma fogueira. O subterrâneo da Masmorra da Cripta se conecta a um dos níveis superiores da lendária Montanha Subterrânea — mas desde que os Aventureiros Loucos se aposentaram, ninguém mais foi capaz de encontrar esse caminho (ainda).

Masmorra da Morte: Outrora uma mina de pedras preciosas do clã anão Escavador Profundo, esse complexo subterrâneo adquiriu o nome atual devido à sua ocupação pelo rei troll Glarauuth, que o utilizava como prisão para escravos humanos, destinados a se tornar refeição dos trolls. Ela fica sob uma colina verdejante na fronteira ao sul da Floresta Oculta, no Norte da Costa da Espada, bem próxima da fonte do Riacho Brilhante. O troll pereceu séculos atrás, e as últimas notícias sobre esse local dizem que "diabretes e demônios" foram vistos no topo da colina.

Masmorra do Guincho: Em algum local da cordilheira rochosa na fronteira norte dos Charcos Elevados, existe um conjunto de ruínas e uma fortaleza subterrânea usada por bandidos. Os moradores atuais são homens-rato e um misterioso líder conhecido como o Guincho.

Masmorra das Ruínas: Devido à confluência norte dos Rios Rauvin e Surbrin, próximo ao Assento de Pedra, no Norte da Costa da Espada, existe um pequeno complexo subterrâneo, infestado de monstros, logo abaixo das ruínas de uma antiga escola arcana. Antes da escola, o local era um antigo forte anão e a universidade foi construída usando suas estruturas Os bárbaros evitam a área em função de criaturas batráquias (bullywugs? slaads?) avistadas dançando em volta de piras. Os resquícios da masmorra permanecem intocáveis e supostamente guardam os ossos dos aventureiros da Companhia da Orbe Rachada, que desapareceu aqui.

Masmorra das Espadas: Em algum lugar das Colinas das Serpentes, ao leste dos Charcos Elevados, jaz uma mina de prata abandonada pelos gnomos: várias salas conectadas a um fosso bem sustentado. Ela serviu como abrigo para diversos grupos de aventureiros antes do Culto do Dragão a encontrar — e infestá-la com monstros e guardiões letais, como espadas voadoras e animadas. Ainda não conquistada depois da morte de diversos Cultistas, dizem que nas suas profundezas existe um *portal* de sentido único, que leva até o norte dos Pântanos Eternos.

Cavernas Infindáveis: Na Floresta Alta, ao sul dos Montes Estelares, um córrego que se une à Corredeira dos Unicórnios parte desse enorme complexo de cavernas de calcário (e algumas passagens e conexões deliberadamente escavadas) que se estende por muitos quilômetros abaixo da superfície, até finalmente se encontrar com o Subterrâneo. Mais antigo que o reino élfico arruinado de Eaerlann, ele foi a morada de diversos dragões já falecidos (alguns cujos tesouros ainda podem estar escondidos aqui) e, mais recentemente, de escravistas drows liderados por ilitides, que realizavam investidas contra os reinos da superfície.

Passagem Pavorosa: Essa passagem entre o Monte Arinratha e o Monte Thalangabold, no Norte da Costa da Espada, foi a tumba de uma horda orc inteira, assassinada em batalhas desesperadas há muito anos pelos anões de Delzoun. Ela é assombrada pelos fantasmas desse combate — e ainda guarda a estratégia utilizada pelos anões para vencer: uma fortaleza subterrânea que permitiu aos guerreiros anões avançar e investir contra os orcs por todas as direções. Dizem que beholders e gárgulas infestam essas câmaras repletas de tesouros.

Gauntlgrym: Localizada em algum lugar sob os Penhascos ao sul de Mirabar, no Norte da Costa da Espada, essa grande cidade subterrânea foi construída pelos anões de Delzoun. Seu duto de ventilação para o topo foi transformado no covil de um dragão vermelho, que desapareceu recentemente, e o duto conduz a três níveis de câmaras, pelo menos, hoje supostamente infestadas por vários monstros, incluindo devoradores de mente e fantasmas. Os porões inferiores da cidade acabam levando ao Subterrâneo — e os pontos mais elevados agora abrigam os Hargrath, um estranho e bizarro grupo de monstros aventureiros (um alaghi, uma leucrotta e outros) liderados por um cambion. Eles defendem seu território contra os ilitides usando inumeráveis monstros vomitados por flagelos das profundezas, capturados e posicionados em câmaras subterrâneas estratégicas.

Salões dos Quatro Fantasmas: Na fronteira ocidental da Floresta Alta, no Norte da Costa da Espada, situa-se o grande salão arruinado de uma fortaleza anã abandonada há séculos, hoje assombrado pelos fantasmas de quatro anões que clamam urgentemente por qualquer membro da raça que se aproxime. Exploradores e aventureiros solícitos encontraram um forte subterrâneo, acessado por meio de um fosso seco que conduz até o salão. Ele abriga muitos trolls (incluindo os gigantes dessa raça), e está vinculado ao Subterrâneo através de quilômetros de túneis de minas (usados por escravistas drows e ilitide).

Salões do Martelo: A nordeste dos Charcos Elevados e a leste do Lago Estrela Alta, situa-se uma pedreira vinculada a um antigo forte anão abandonado. Nos arredores, jaz os Salões do Martelo, um pavilhão fortificado construído por aventureiros que exploravam o local. Muitos grupos encontraram seu trágico destino ao investigar o forte, que foi batizado devido ao iridescente martelo de batalha voador do local (de acordo com a cultura anã, ele guarda o forte e não irá partir). Os aventureiros contam histórias sobre horrores de elmos guardiões, uma grande

câmara central, que algumas vezes está repleta de corpos humanos, pendurados em uma floresta de correntes que pendem do teto, e outras vezes está vazia, e pelo menos cinco fantasmas errantes (consulte o *Monstros de Faerûn*).

Salões Assombrados da Estrela Vespertina: Situada em Cormyr, essa antiga fortaleza de bandidos foi escavada direto na rocha do paredão ocidental da Garganta Água Estelar, logo ao norte da aldeia de fazendeiros de Estrela Vespertina. Os artífices anões construíram esse forte subterrâneo, de paredes e câmaras ordenadas, para o criminoso humano Rivior. Após sua morte, diversos monstros usaram os salões como covil. Alguns magos se mudaram para o local e usaram sua magia para obrigar algumas dessas criaturas a servirem como guardiões dos portões — apenas para serem eliminados por outros monstros ou magos. Esses acontecimentos causaram muitas mortes violentas ao longo dos anos e foram responsáveis pelo nome atual dos salões.

Embora esteja infestado de kobolds e tenha sido utilizado recentemente como depósitos de caravanas e armazéns para os contrabandos dos agentes Zhentarim, os Salões Assombrados da Estrela Vespertina continuam atraindo aventureiros esperançosos em busca de emoção, primariamente de Cormyr e Sembia. O templo local de Lathander, a Casa do Amanhecer, fornece acomodações e guias para os ávidos caçadores de tesouros.

Tumba dos Heróis: Um simples complexo de câmaras funerárias subterrâneas, construído pelos anões para aventureiros mortos há muito tempo, essa cripta infestada por monstros sustenta as ruínas cobertas de mato da aldeia perdida de Thruldar, na fronteira oriental da Floresta Lluir (ao norte de Luiren). Os aventureiros exploraram muitas vezes essas salas em busca da lendária Cripta dos Mágicos, que supostamente está em algum lugar abaixo de Thruldar, guardando os ossos — e toda a magia — de vários arquimagos mortos.

Casa Escondida: Um local escondido em Cormyr, esse labirinto de paredes e passagens sempre mutáveis, que outrora serviram de residência para o feiticeiro netherese Phaeryl, somente é acessível através de um *portal* na sala mais elevada da Torre de Tessaril, na aldeia de Estrela Vespertina, e tem servido como refúgio e território de caça para inimigos que participam de jogos letais de esconde-esconde. Não existem mapas da Casa Escondida — e nas palavras de Elminster, "suas portas não conduzem sempre aos mesmos locais visitados da última vez que foram abertas — mesmo se a última vez foi apenas alguns momentos atrás".

Forte Ligeiro: Esse refúgio construído pelos elfos (um dos muitos esconderijos perdidos, escondidos ou esquecidos espalhados por Faerûn) pode ser acessado ao caminhar na direção correta no topo da Pedra do Acordo, em Cormanthor. De acordo com alguns velhos elfos, agora exi lados em Encontro Eterno, ele é uma série de salas ligadas por *portais* repletas de magia armazenada e armadilhas místicas, além de construc tos animados que atuam como guardiões. Os aventureiros que fugiram em pânico dizem que atualmente ele abriga um mago humano morto vivo, aprisionado ali de alguma forma.

Casa de Pedra: Na fronteira oriental da Floresta Ardeep situa-se uma imensa torre quadrada, construída há pelo menos 1.000 anos pelos anões e elfos de Illefarn. Os elfos da lua costumavam manter todos os invaso res afastados da Casa de Pedra, mas quando eles deixaram a torre, ela s tornou um território livre.

A Casa de Pedra contém centenas de salas, átrios, salões, templos torres, conectados como parte de um labirinto. Algumas câmaras foran despedaçadas por antigas batalhas e desabamentos, outras se ergueram caíram em fossos e algumas descansam em silêncio, repletas de fantas mas de elfos, anões e humanos armados. Conforme esperado, muitas sala abrigam carniçais e sombras.

As lendas indicam a existência de ouro, gemas e um arsenal de arma anãs escondidas aqui. Originalmente chamado de Pedra Virada, o refúgi foi construído para defender o poço homônimo, que ainda existe em se centro. As águas do poço advêm de um lago profundo do Subterrâneo chamado de Asmaeringlol ("gota gigante") e muitas criaturas subiran das profundezas até a Casa de Pedra para devorar aventureiros incauto

Guarda de Ferro: Essa é uma "escavação de pedra" típica, uma da diversas tumbas, moradias e abrigos simples, pequenos e similares escava dos nas rochas de toda Faerûn. Esse local nas Terras Rochosas, em part cular, é guardado por adagas voadoras animadas magicamente, do mesm tipo encontrado nos níveis mais elevados da Montanha Subterrânea.

Torre Solitária: Essa alta torre branca, a oeste da Floresta Fria, n parte mais ao norte da Costa da Espada, supostamente abriga um podero so mago que tem guardiões orcs e elementais e não deseja visitantes d qualquer tipo. A Companhia dos Aventureiros Loucos expulsou o antig dono da torre: o mago maligno Arbane e seus aprendizes e comparsa Tantra e Werendae. O grupo afirmou que o local tem muitos porões e u deles abriga uma fonte curativa de luz estranha, que parecia consciente.

Casa de Lyrar: Esse antigo forte, a oeste da Ponte Boareskyr, na bord ocidental da Floresta dos Dragões, foi arruinado pelas intempéries d tempo (e graças aos dragões que lutam por um bom local para estabel cer seu covil). Tudo que restou é um extenso complexo de cavernas sub terrâneas e passagens — hoje, inevitavelmente infestado por monstros

Tumba de Martek: Em algum local no Deserto da Desolação, e Raurin, jaz a última tumba de Martek, o Grão Vizir de Raurin, "o Maic

os salões assombrados da estrela vespertina

Essa fortaleza subterrânea pode ser famosa, mas abriga mais do que um simples forte de kobolds, um esconderijo de bandidos e o covil antigo de muitos monstros. Ao longo dos anos, ela tem sido usada como campo de teste para aventureiros, julgamento pela espada para criminosos e até mesmo uma fortaleza de passagem para os Magos Reais.

Já ouviu falar deles? Acho que não. Eles foram magos que buscaram controlar os reinos sem governar, através de um assassinato perspicaz aqui, uma palavra apropriada lá, uma proeza audaz acolá, a conjuração da ilusão certa no local certo, e espalhando determinados rumores em certas ocasiões.

Arrogantes, sim, e perigosos — mas esse é o modo dos magos. Nunca existiram muitos deles e os Magos Reais tinham seus conflitos e batalhas com os malaugryms e outros. Alguns dizem que eles criaram uma rede escondida e esquecida de *portais* por toda Toril, mas eu acho que eles simplesmente acrescentaram armadilhas e controles nos *portais* que encontraram — essa criação foi executada por mãos ainda mais antigas e misteriosas. Nos Salões Assombrados, eles deixaram pelo menos dois *portais* funcionando, um flagelo das profundezas (um daqueles monstros abissais que vomitam serem vivos) e pergaminhos de magia.

Que magias eles têm? Formas de abrir, fechar, esconder e controlar os *portais*. Magia suficiente para controlar todos em Toril, nos bastidores dos tronos — assim como os Magos Reais tentaram fazer. Alguns dizem que eles vigiam todos que entram nos Salões, procurando os escolhidos para se tornar seus sucessores — ou peões com a mente controlada magicamente. Outros dizem que não restou nada deles, somente pó e um legado de salas repletas de monstros, passagens negras infestadas de kobolds e armadilhas letais e ossos apodrecidos que os Arcanos de Guerra deveriam ter eliminado há muito tempo.

Eu caminhei pelos Salões, enfrentei bestas perigosas até a morte — e tive de fugir tanto dos Zhentarim que usavam o local para armazenar seu contrabando quanto dos Magos Vermelhos em missões de exploração. Eu digo que existe mais do que isso — não apenas as câmaras ainda fechadas e o tesouro não encontrado. Eu acho que existe alguma coisa a espreita nos Salões, vigiando — e esperando por algo.

— Brimbelve Gabror, aventureiro veterano

dos Magos". Lendas da região falam de uma pirâmide, uma maldição que secou um rio e acabou com a terra verdejante, um oásis, templos, uma cidade e muita magia abaixo das areias em movimento.

Mussum: Em 472 CV, essa cidade litorânea "amaldiçoada" de Chondath foi abandonada, graças a uma praga tão avassaladora que a maioria das mercadorias e pertences continua nas casas, hoje repletas de monstros e cheias de ossos roídos dos cidadãos mortos pela doença. Poucos se aventuram nessas ruínas atualmente. Todos que o fazem ainda encontram os corpos dos antigos exploradores que morreram nas ruas. A praga desconhecida que abateu as vítimas mudou a cor de suas peles para um verde claro e deixou marcas e chagas por todo o corpo.

Myth Drannor: Consulte o Capítulo 4: Geografia.

Myth Rhynn: Myth Rhynn, uma cidade realmente antiga, camuflada por um *mythal*, atualmente jaz abandonada na floresta no centro de Wealdath. Outrora, ela foi uma cidade mortuária élfica, onde os mortos eram trazidos para descansar com toda a honra (e muitos tesouros). A magia de seu *mythal* impede que os mortos sejam animados ou revividos e repele dragões. No entanto, com o passar dos séculos, o *mythal* decaiu e está corrompendo a floresta ao seu redor. Além disso, algum tipo de morto-vivo esquelético e alado (capaz de se teleportar), obcecado em eliminar todos os elfos, espreita na cidade, assim como fogos-fátuos e possivelmente um lich. Alguns aventureiros afirmam que foram atacados por magias poderosas quando atravessavam a cidade de pedra em meio à floresta. Eles também dizem que muitas tumbas foram abertas por árvores e trepadeiras de aparência sobrenatural.

Masmorra Sem Nome: A nordeste da Floresta Alta (próximo às Árvores Altas), situa-se uma ruína da antiga Eaerlann, uma cripta abaixo de uma mansão despedaçada e tomada pela mata. Também existe um pequeno complexo de carga subterrâneo, perto da mansão (não guardado pelos elfos e não relacionado à cripta). Dizem que ele é uma residência anã ou gnoma abandonada há muito tempo.

Salões Púrpuros: Localizada em alguma colina de Tethyr, essa pequena fortaleza subterrânea tem uma gêmea idêntica nos Picos da Aranhas, ao norte do Lago Estrela Brilhante no oriente de Faerûn, ligadas por *portais*. A construção de Tethyr recebeu seu nome atual devido a um bando mercenário auto-denominado Garra Púrpura; desde suas mortes em batalha, elas se tornaram uma masmorra repleta de monstros.

Sarbren: A Cidade do Martelo, atualmente inundada e repleta de lama, outrora foi a jóia do reino anão de Roldilar, logo abaixo da cidade de Blefe do Corvo (e hoje forma grande parte dos seus esgotos). Passagens secretas descem até profundezas desconhecidas, abaixo da antiga cidade.

Shoonach: O antigo trono do maligno Império Shoon, a metrópole arruinada de Shoonach é para Tethyr o que a Montanha Subterrânea representa para Águas Profundas. Cheia de efeitos mágicos residuais de antigas batalhas, Shoonach é guardada por alguma coisa semelhante a um *mythal*, que impede a fuga dos mortos-vivos, maximiza as magias de fogo, minimiza os efeitos de frio, torna os projéteis tão lentos quanto um verme e anula as magias divinas de necromancia.

Quilômetros e quilômetros de prédios arruinados e paredes tombadas recobrem a terra, que surge apenas em alguns locais onde a magia continua ativa. Os aventureiros que entram em Shoonach e conseguem sobreviver indicam a existência de lâmias, milhares de mortos-vivos, feras que se parecem com homens-lagarto de casca grossa, além de gnolls, goblins — e até mesmo drows, em uma extensa cidade subterrânea que sustenta o Monte Imperial no centro das ruínas. Os templos, palácios e edifícios poderosos do governo estão praticamente intactos sobre a alta colina. Os mortos-vivos comandam o lugar e alguns deles empunham varinhas e outras magias que eram bastante formidáveis tempos atrás, nas mãos de seres vivos.

Cripta Sul: Construída nos túneis da fronteira ao sul das Montanhas da Espada, ao norte do Jardim da Cripta, no Norte da Costa da Espada, localiza-se uma antiga fortaleza anã e uma mina de prata desativada. Muitas vezes chamada de Jardim da Cripta Sul, devido aos anões que cultivaram uma fazenda incrivelmente verdejante e fértil ao seu redor (que cresce de forma selvagem e enredada), esse forte é universalmente descrito como um labirinto de câmaras e passagens assombradas por muitos, muitos monstros.

Magiagard (Saharelgard): Situada na fronteira ocidental de Anauroch, a leste das Montanhas Pico Cinzento, essa cidade-castelo labiríntica é vasta e coberta de musgo. Até recentemente, ela abrigava o lich Saharel; hoje, essa remanescente de Netheril abriga apenas monstros errantes. Alguns aventureiros élficos que escaparam do lugar afirmam que sua fronteira sul ostenta o templo de um deus com cabeça de falcão (talvez um auto-proclamado "deus mago" de Netheril) — e é percorrida por um aventureiro humano e esguio, que ataca os intrusos ou os conduz até monstros ou armadilhas ativas.

Templo do Esplendor dos Esplendores: Apesar dos contos dos menestréis usarem inadvertidamente esse nome para diversos locais em Faerûn, o templo verdadeiro fica no subterrâneo, em algum local de Chessenta. Seu clero foi eliminado por monstros há séculos, que então pereceram lutando entre si, e em seguida foram facilmente expulsos ou assassinados por outros invasores. Depois, ele foi usado como quartel general por uma guilda de ladrões, novamente tomado por criaturas, outra vez tornando-se uma masmorra repleta de monstros — e a destruição final de muitos grupos de aventureiros. O Esplendor dos Esplendores era uma gema mágica (consciente por armazenar o intelecto de diversos magos) que serviu à divindade Savras, mas existem histórias bem diferentes sobre sua natureza; ela não se encontra mais nesse templo subterrâneo.

Tumba do Arquimago: No fundo de um covil de wyvern, na face nordeste das Montanhas de Tethyamar (próximo da fonte do Rio Tesh), situa-se um pequeno labirinto de salas repletas de armadilhas mágicas e guardiões mortíferos o suficiente para repelir os Cavaleiros de Myth Drannor. Eles encontraram a tumba repleta de magia de um antigo arquimago, mas foram forçados a recuar perante um ataque Zhentarim — que libertou alguns mortos-vivos formidáveis, que por sua vez destroçaram dezenas de magos Zhent preparados para a batalha. Acredita-se que a tumba ainda não foi explorada.

Montanha Subterrânea: Consulte o Capítulo 4: Geografia.

Cripta do Bruxo: Acima da nascente do Rio Sinuoso, situava-se a "Cripta do Bruxo Larlcoh", mas seu nome foi esquecido ao longo dos séculos. Larloch, o Rei das Sombras, é um lich de incrível poder, que comanda uma horrível cidade de aparições, inumanos, outros lich, vampiros e mortos-vivos inferiores. Ele deseja apenas que o restante do mundo o deixe em paz. Se qualquer um se aproximar da cripta, Larloch enviará um lich conjurador após outro para destruí-los ou expulsá-los. Depois desses atacantes, estão localizadas as *teias de magia* (campos de força arcanos que sustentam várias magias contingentes, capazes de afetar os aventureiros que esbarrarem nelas) e mais alguns poderosos lich de batalha. Os rumores dizem que Larloch é um sobrevivente do antigo reino de Netheril.

Cripta dos Guerreiros: Escavado como uma fenda de pedra nas Terras Rochosas, ao norte do centro de Cormyr, situa-se um pequeno complexo mortuário subterrâneo. Suas tumbas foram saqueadas há muito tempo e os Zhentarim usam-nas atualmente como esconderijo/refúgio/depósito, guardando o local com diversos gárgulas e seres animados magicamente.

Cripta do Sussurro: Conectado por um longo túnel aos Salões Assombrados nas Terras Rochosas, ao norte de Estrela Vespertina em Cormyr, esse depósito subterrâneo era um posto avançado de caravanas Zhentarim, administrado pelo agente Zhent e mago conhecido como Sussurro, que morou no local até sua morte. Depois do túnel de entrada arruinado, a cripta supostamente abriga dezenas de salas — uma delas contém os grimórios de Sussurro e um grande estoque de poções.

Criaturas Locais

Alguns locais abrigam uma concentração maior que o normal de determinadas criaturas. Algumas dessas áreas notáveis são descritas a seguir:

Anauroch: Humanos bedine, Vultos netherese. Os bedine costumam ser encontrados em grupos de batedores ou em patrulhas, sempre montados em cavalos ou camelos; os batedores incluem 1d3+1 combatentes de 1º nível e 1d2 rangers de 1d3+2 nível. Uma patrulha tem 1d4+4 combatentes de 1º nível, 1 clérigo de 3º nível, e um líder de 1d3+3 nível. Para determinar a classe do líder, jogue 1d%: 01-75, guerreiro; 76-85, ranger;

86-90 clérigo; 91-95, feiticeiro; 96-100, mago. Os bedine podem ter qualquer tendência Boa.

Área da Estrada de Moander: Fungo, limos.

Baía de Chult: Tartarugas-dragão.

Batalha dos Ossos: Mortos-vivos de qualquer tipo.

Charneca Solitária: Gnolls, leucrottas, orcs, perytons, bulettes.

Chult: Chuuls, dinossauros, anões, goblins, humanos tribais, pterapovo selvagens, yuan-ti. Menos comuns são os aarakocras, hidras, nagas, trogloditas, trolls e wyverns. Use as informações sobre os Bedine (na seção acima, sobre Anauroch) para os humanos e os anões.

Colinas das Serpentes: Dragões de cobre, de prata e vermelhos, cobras, yuan-ti.

Colinas Manto Cinzento: Elfos.

Cormanthor: Drows, elfos.

Corrente Naga/Rio Naga: Nagas aquáticas.

Floresta Alta: Centauros, entes, elfos das florestas.

Floresta Casca de Troll: Trolls.

Floresta Chondal: Dríades, halflings espectrais, pixies, sátiros, sprites, elfos selvagens.

Floresta da Fronteira: Dríades, pixies, sátiros, sprites

Floresta da Lua: Licantropos (todos os tipos, exceto homens-crocodilo).

Floresta das Aranhas: Quitinas, ettercap, aranhas monstruosas de todos os tipos.

Floresta das Brumas: Hybsils, elfos das florestas.

Floresta dos Dentes Afiados: Animais atrozes, dragões, hidras.

Floresta dos Dragões: Dragões verdes.

Floresta Esquecida: Entes

Floresta Fria: Bárbaros Uthgardt; use as informações sobre os Bedine (na seção acima, sobre Anauroch).

Floresta Inundada: Vinhas assassinas, dragões negros, árvores negras, homens-lagarto, arbustos errantes, fungos guardiões, tendrículos, fungos violeta.

Floresta Lluir Sul: Beholders, yuan-ti.

Floresta Longa: Bocarras, trolls.

Floresta Oculta: Orcs.

Florestas do Limite: Centauros, hybsils, druidas sátiros.

Garras de Troll: Trolls, bocarras.

Lago Laço Gélido: Ursos atrozes (nas margens).

Lagoa dos Cadáveres: Homens-lagarto, bullywugs, siv.

Montanhas Asa Profunda: Grifos, hipogrifos, mantícoras, dragões vermelhos, wyvern.

Montanhas da Fuga do Dragão: Gigantes da colina, gigantes de pedra, mortos-vivos gigantes (patrulhas de Cairnheim no Subterrâneo). Use as estatísticas para zumbis grandes do *Livro dos Monstros*.

Montanhas dos Trolls: Bugbears, goblins, robgoblins, orcs, trolls.

Montanhas Espinha do Dragão: Bugbears, goblins, robgoblins, orcs, dragões vermelhos e dragões brancos nos picos. Gigantes de pedra, do frio e da colina nos picos inferiores e na maior parte dos vales.

Montanhas Esporão de Terra/Terra Ligeira: Bugbears, drow, goblins, robgoblins, orcs.

Montanhas Galena: Anões, gigantes, goblins (o Subterrâneo é próximo, com drows, derro e duergar).

Montanhas Hazuk: Gigantes de pedra.

Montanhas Lascadas: Bugbear, goblins, robgoblins, orcs.

Montanhas Pico Cinzento: Gigantes de pedra.

Montanhas Rauvin: Goblins, orcs.

Onda Profunda: Tartarugas-dragão, homens-lagarto.

Pântano de Chelimber: Bullywugs, homens-lagarto, siv.

Pântano dos Lagartos: Dinossauros, dragões negros, homens-lagarto.

Pântanos Eternos: Trolls.

Picos da Chama: Salamandras e outras criaturas de fogo.

Pináculo dos Gigantes: Bugbear, gigantes da colina, robgoblins, ogros, gigantes de pedra.

Presa da Wyvern: Wyvern.

Selva Mhair: Anões selvagens.

Tashalar (Selvas Negras): Yuan-ti.

Vale da Honra Perdida: Batiri (tribo humana); Use as informações sobre os bedine (na seção acima, sobre Anauroch). Além de predadores naturais (leões, tigres, ursos, etc.).

PdMs na Comunidade

A quantidade de magos e feiticeiros é maior em Faerûn que sua presença descrita no *Livro do Mestre*. Na Tabela 4-43: Nível Maximo dos Moradores — Classes Comuns, altere a referência do feiticeiro para 2d6 + modificador da comunidade (no lugar de 1d4) e a referência do mago para 1d8 + modificador da comunidade (novamente, no lugar de 1d4). Quase todo acampamento ou povoado abriga pelo menos um manipulador da Arte, mesmo que seja um humilde mago de segunda categoria.

campanhas

Desde seu lançamento em 1987, Os Reinos Esquecidos geraram literalmente centenas de romances, aventuras e suplementos. Dentre todo esse material, as únicas partes realmente importantes são aquelas que o Mestre incorporar na sua campanha.

Ao se preparar para conduzir uma campanha nos Reinos Esquecidos, o Mestre tem várias decisões a tomar. Primeiro, decida quais as regras opcionais vai utilizar na campanha. Segundo, escolha a localização exata das aventuras. Faerûn é um lugar grande e sua campanha poderá se encaixar confortavelmente num pequeno canto do continente e ainda sobrar espaço. A criação de locais, personagens e tramas particulares à sua campanha estarão descritas com mais detalhes na próxima seção, Criação de Mundos.

Regra 1: O Mundo é Seu

Esse cenário de campanha está repleto de detalhes sobre Faerûn e o mundo de Toril, mas o livro oferece apenas uma amostra limitada das pessoas, locais e coisas que o planeta abriga. Os detalhes reais ficam a seu critério. Faça as adições que julgar necessárias. Por exemplo, se você precisa de uma aldeia, uma pequena vila ou uma masmorra em um local para a aventura funcionar, vá em frente e acrescente-a.

De forma similar, os detalhes nesse livro refletem o que os habitantes de Faerûn conhecem sobre seu mundo — mas apenas o Mestre conhece a verdade total. Assim, se os jogadores lerem esse livro e tentarem discutir detalhes do mundo com você ("Não, esse rio conduz até Lua Argêntea!"), seja determinado. O mundo é seu. Não seja um escravo do mapa ou desse livro e não tenha medo de alterar qualquer coisa que desejar.

Regra 2: Transforme os PJs em Estrelas

Faerûn possui inúmeros personagens estabelecidos: Drizzt Do'Urden, Elminster, Scyllua Negra Esperança e Ártemis Entreri, só para citar alguns. Mas Faerûn é um local grande — o suficiente para abrigar muitos heróis e suas histórias. Sua campanha deve se concentrar nos seus PJs; o resto do mundo e os outros personagens são apenas o cenário de fundo.

Não existe nenhum problema em permitir que os PJs cruzem o caminho de PdMs importantes de vez em quando (afinal, esses PdMs são parte do que torna Faerûn um local único e diversificado), mas seus PJs devem enfrentar e explorar o mundo nos seus próprios termos. Quando criar uma aventura, faça-a para seus personagens. Não assuma que alguns PdMs famosos ou poderosos irão aparecer e acertar as coisas se os heróis fraquejarem. Deixe os PJs lidarem com as conseqüências de suas próprias falhas e colherem as recompensas dos seus sucessos.

Locações de campanha

Faerûn é local grande o suficiente para comportar diversas campanhas simultaneamente. É possível criar qualquer tipo de jogo, desde intrigas na corte e política ao redor do trono de Calimshan até cavaleiros bárbaros e nômades caçando monstros nas planícies de Narfell.

Portanto, onde você deveria situar a sua campanha? Duas áreas apresentadas nesse livro são ótimas sugestões: A Terra dos Vales e as Fronteiras Prateadas. Essas regiões são tematicamente relacionadas ao panorama central do cenário dos REINOS ESQUECIDOS, abrigam muitos dos vilões e monstros característicos de Faerûn, e também recebem bastante apoio na forma de suplementos, romances e artigos de revista. Você poderia rapidamente esgotar os materiais de jogo disponíveis para Narfell (não seria muito ruim, se você realmente gostar de construir mundos), mas sempre encontrará uma vastidão de idéias de aventura, sugestões e materiais complementares sobre os Vales e o Norte.

OS VALES

Essa região oferece uma localização bastante civilizada, onde os aventureiros encontrarão abrigo para descansar em segurança entre suas jornadas e comprar os suprimentos comuns. As incursões drows na floresta de Cormanthor e a pressão dos Zhentarim no norte fornecem uma fonte de conflitos e inúmeros pontos iniciais para aventuras de diversos tipos. As entradas para o Subterrâneo e as inúmeras ruínas antigas também clamam por aventureiros.

Os Vales são um ótimo local para realizar jogos simples, no estilo de exploração de masmorras, quando os PJs partem até o subterrâneo (ou uma floresta) e retornam à cidade próxima para descansar e reequipar-se.

Os Vales são igualmente adequados para ambientar campanhas que aproveitam as diversas histórias em andamento de Faerûn. Conforme mencionado anteriormente, o povo dos Vales está sob pressão dos drows de Cormanthor e os esquemas dos Zhentarim. A região está sendo afetada pelo Exílio dos Elfos, pela confusão em Cormyr e pelo vigor econômico de Sembia. O Mar da Lua e a Vastidão, ambos fervilhando de antigas intrigas e rivalidades, também estão próximos.

AS FRONTEIRAS PRATEADAS

Essa área praticamente isolada do Norte tem conexões com o resto de Faerûn, em sentido literal e figurado. A grande cidade de Águas Profundas situa-se logo no final da estrada a sudoeste. Anauroch, com seu renascido Império das Sombras, jaz ao leste. Diversos grupos de poder estão interessados na área, incluindo os sempre presentes Zhentarim, os Magos Vermelhos e o Povo do Sangue Negro.

As Fronteiras Prateadas são um local perfeito para uma campanha com atmosfera fronteiriça, onde os PJs precisam ser auto-suficientes. Os jogadores interessados em criar domínios pessoais para seus aventureiros descobrirão que a Senhora Alustriel pode ser um aliado útil (e uma soberana em potencial). Os exploradores ousados podem arriscar a sorte nas Montanhas da Espinha do Mundo, que estão bem abastecidas de fortalezas anãs, covis de dragões e hordas de orcs e bárbaros.

OUTRAS REGIÕES

Obviamente, os Vales e as Fronteiras Prateadas não são os únicos locais para situar suas campanhas. Se você deseja um cenário urbano, é difícil superar a cosmopolita Águas Profundas. As Ilhas Moonshae oferecem uma região com aspectos vikings e célticos; Chult, no extremo sul, poderia abrigar campanhas com tecnologia primitiva (sem mencionar os terríveis dinossauros). Calimshan e a Orla de Vilhon oferecem um cenário parecido com as *Mil e Uma Noites*. A parte oriental do Mar das Estrelas Cadentes apresenta panoramas Mediterrâneos e do norte da África. Se você tiver alguma coisa especial em mente, provavelmente encontrará um canto de Faerûn que permita a realização da sua campanha.

criação de mundos

O país de Impiltur está coberto por montanhas infestadas de monstros e é atormentado por grupos de piratas em seu litoral. Mercadores ricos planejam aumentar sua influência e poder sobre o trono da região e misteriosas ruínas anãs saqueadas e reinos élficos esquecidos há séculos estã escondidos nas floretas do reino. Dezenas de portos importantes e cida des comerciais oferecem intriga, trapaça e tramas para alcançar o pode Contudo, todas essas possibilidades de aventura e recursos para o Mestr ocupam somente duas páginas desse livro.

É possível chegar a duas conclusões: Um, você não deve jogar em Impiltur (errado). Dois, se você escolher ambientar seu jogo em Impiltur, terá liberdade incondicional para acrescentar os detalhes ao tece suas próprias intrigas e mapear suas próprias masmorras e cidade (res posta certa). Obviamente, isso exige um trabalho considerável, mas é melhor forma do Mestre transformar uma campanha nos REINO ESQUECIDOS em sua criação, e não nossa.

Nessa seção, examinaremos a demografia e os padrões dos assentamentos de Faerûn para ajudá-lo a criar as áreas que serão exploradas pelo jogadores com mais afinco.

demografia

Os estados humanos das Terras Centrais variam de países ou distrito independentes e sonolentos, como o Vale da Batalha, até vastos império com milhares de quilômetros de extensão, como o grandioso reino d Mulhorand ao sul. Em Faerûn, um único indivíduo poderoso — un arquimago, por exemplo — talvez detenha mais poder que um exército inteiro. Pequenos estados, que deveriam ser absorvidos por vizinhos maio res e mais agressivos, permanecem livres devido a uma única pessoa, um guilda perigosa ou uma divindade interessada que o reino menor não seja assimilado. Isso cria uma colcha de retalhos de cidades, reinos e fronteiras impossíveis de serem explicadas de modo geral.

Quase sempre, os reinos inumanos são descritos em termos similares A melhor definição das terras dos anões, elfos, orcs ou goblins acaba sendo reinos pequenos e reclusos ou cidades-estado. Com algumas exceções (a Grande Fenda dos anões dourados e Encontro Eterno dos elfos) poucos estados inumanos crescem até o tamanho e poder de uma terra humana, como Cormyr ou Damara.

As orientações para o tamanho das comunidades na pág. 155 do *Livro do Mestre* são aplicadas na maioria das regiões de Faerûn.

FRONTEIRAS

Vastas regiões do Norte, das Terras Centrais, das áreas próximas ao Mar da Lua, das Terras Gélidas e do Oriente Inacessível são fronteiriças — territórios não reclamados por qualquer estado capaz de impor suas leis e políticas. Os centros populacionais humanos englobam povoados ou aldeias, isoladas por enormes áreas de mata virgem ou montanhas intransponíveis, com algumas vilas pequenas surgindo no cruzamento de rios e estradas ou quando um recurso específico atrai pessoas capazes de explorá-lo. As companhias ou governos das regiões mais civilizadas patrocinam alguns desses povoados. Por exemplo, a cidade da Trompa Branca, além da Terra Torturada, é apenas um campo de mineração Zhentarim.

Nas áreas consideradas pelos seres humanos como fronteiras indomáveis, é muito comum que eles sejam sobrepujados pelos inumanos. As hordas orcs e goblins da Espinha do Mundo, das Montanhas Galena ou do Esporão da Terra aterrorizam as áreas inabitadas perto dessas fortalezas humanóides. O reino élfico florestal da Floresta Alta é muito mais poderoso e organizado que qualquer terra humana a quilômetros de distância.

- Em geral, as áreas fronteiriças abrigam uma vila para cada 5 mil quilômetros quadrados (uma região com cerca de 60 km x 80 km de extensão).
- A vila mais próxima ficará a 2d20+30 quilômetros de distância, através de áreas selvagens ainda não mapeadas.
- Nas regiões fronteiriças, aplique –20% de modificador na jogada da Tabela 4-40: Geração de Cidades Aleatória, pág. 137 do *Livro do Mestre*.

Distritos ou Cidades Livres

As cidades, condados ou regiões independentes e isoladas são relativamente comuns em Faerûn. Um distrito é uma região rural limitada e independente, quase sempre centralizada por algumas aldeias grandes ou cidades pequenas. Uma cidade livre é muito semelhante, abrangendo uma pequena cidade e a área em volta. Ao contrário das cidades-estado genuínas, uma cidade livre não detém capacidade para exercer seu poder no exterior, mas elas, assim como os distritos, são conhecidas por resistir a investidas de estados maiores com tenacidade e determinação.

O melhor exemplo de distritos em Faerûn é a Terra dos Vales. Ela não é realmente uma região fronteiriça, nem é formada por cidades-estado — ela pertence a um meio termo. Igualmente, muitos reinos inumanos podem ser considerados distritos ou cidades livres. Uma aldeia gnoma com alguns quilômetros de terras selvagens ao seu redor, uma fortaleza anã, ou as lúgubres cavernas, fendas e rachaduras de uma pequena tribo de orcs da montanha também se incluem nessa categoria.

- Em geral, os distritos abrigam uma vila para cada 1.200 quilômetros quadrados (uma região com cerca de 30 km x 40 km de extensão).
- A vila mais próxima ficará a 2d10+15 quilômetros de distância, através de áreas povoadas, com fazendas, florestas leves e terras conhecidas.
- Uma cidade livre tem pelo menos uma vila grande ou uma cidade pequena. Aplique –15% de modificador na jogada da Tabela 4-40: Geração de Cidades Aleatórias, pág. 137 do *Livro do Mestre*, para todas as demais comunidades da região de uma cidade livre ou para todas as vilas de um distrito.

Cidades-Estado

Existem dezenas de cidades-estado fortes e independentes espalhadas nas Terras Centrais. A maioria abrange poderes mercantis que cresceram ao redor das cidades, nas maiores encruzilhadas de Faerûn — junto a rios navegáveis ou perto dos melhores portos com acesso ao interior. Diferente de uma cidade livre menor, em muitos aspectos uma cidade-estado é um reino em si, geralmente controlando a região por dezenas, se não centenas, de quilômetros ao seu redor. A cidade é grande e forte o suficiente para sustentar exércitos além de suas muralhas ou ditar os termos do comércio, tratados e demais negociações com as outras nações.

Na Costa da Espada, a cidade de Águas-Profundas é um ótimo exemplo de uma cidade-estado excepcionalmente poderosa. A maior parte da região num raio de 150 quilômetros da cidade está sujeita à vontade dos Lordes de Águas Profundas. No Mar Interior, o Portão Ocidental é uma cidade mais sombria, cujo poder molda a Costa do Dragão.

- Em geral, as cidades-estado abrigam uma vila para cada 380 quilômetros quadrados (uma região com cerca de 25 km x 15 km de extensão).
- A comunidade mais próxima ficará a 2d6+10 quilômetros de distância, através de áreas rurais densamente povoadas.
- Uma cidade-estado tem pelo menos uma cidade grande. Aplique –10% de modificador na jogada da Tabela 4-40: Geração de Cidades Aleatórias, pág. 137 do *Livro do Mestre*, para todas as demais comunidades da região de uma cidade-estado.

Reinos e Impérios

Um reino é uma entidade política única, que geralmente incorpora uma ampla quantidade de cidades e vilas, e reclama a posse de uma região com 150 quilômetros quadrados ou mais. Qualquer extensão inferior será considerada um distrito, embora os reinos maiores sejam muito comuns. Um reino se transforma num império quando inclui reinos menores, sujeitos ao controle do poder central.

Os termos 'reino' e 'império' são capciosos, pois nem todas as nações desse tamanho são monarquias. Sembia é uma região poderosa, controlada por uma oligarquia de príncipes mercantes, mas em relação a essas regras e definições, ela é um reino — pois inclui dezenas de cidades maiores que dividem uma cultura, idioma e governo comum.

O melhor exemplo de um reino nas Terras Centrais de Faerûn é Cormyr, uma região poderosa e civilizada, que enfrenta situações tempestuosas recentemente. Existem mais impérios antigos do que atuais; todos os antigos foram arruinados em função da estupidez arcana ou pela simples maré da mudança dos tempos. Mulhorand é o melhor exemplo de um império sobrevivente, pois controla (ou tenta controlar) os estados de Murghôm, Semphar e a maior parte Unther.

- Em geral, os reinos e impérios abrigam uma vila para cada 380 quilômetros quadrados (uma região com cerca de 25 km x 15 km de extensão).
- A comunidade mais próxima ficará a 2d6+10 quilômetros de distância, através de áreas rurais esparsamente habitadas.

Recompensas

A maioria das regras do Capítulo 7: Recompensas, do *Livro do Mestre* aplica-se às campanhas em Faerûn. Serão necessários alguns ajustes e mudanças, conforme explicado a seguir. Além das recompensas "inflexíveis" de pontos de experiência e tesouro, Os Reinos Esquecidos são um ótimo local para oferecer recompensas diferentes, como a tutela de um poderoso PdM, o recebimento de terras e títulos, e a chance de se juntar a organizações de elite, como os Harpistas. Muitos jogadores preferem que seus personagens recebam um título ou um favor a encontrar riquezas que poderiam contribuir diretamente para o aumento do poder do PJ.

premiação em pontos de experiência

Quando distribuir a premiação padrão em XP, use o procedimento descrito a seguir. Ele difere das regras apresentadas no *Livro do Mestre*, uma vez que tende a não recompensar os aventureiros poderosos que acompanham os grupos mais fracos, pois o nível médio do grupo não é calculado antes de determinar os pontos de experiência distribuídos.

1. Determine o nível de cada personagem. Não se esqueça de considerar os níveis efetivos de personagem das raças poderosas.
2. Para cada monstro derrotado, determine individualmente seu Nível de Desafio.
3. Use a Tabela 7-1: Premiação em Pontos de Experiência (por Criatura), pág. 166 do *Livro do Mestre*, para relacionar o nível de cada personagem com o Nível de Desafio de cada monstro derrotado, definindo a premiação base em XP.
4. Divida a premiação base em XP pela quantidade de personagens no grupo. Essa será a quantidade de XP que esse personagem receberá por auxiliar no encontro com esse desafio.
5. Some a quantidade de XP de cada personagem que ajudou nos conflitos.
6. Repita o processo isoladamente para cada personagem.

Exemplo: Um grupo com cinco personagens derrota dois ogros e seu cão do inferno de estimação. Os personagens incluem um ranger humano de 4º nível, um paladino drow de 3º nível, um mago genasi do ar de 3º nível, um ladino halfling austero de 4º nível e um meio-elfo guerreiro/ranger de 2º/1º nível.

O ranger humano pertence ao 4º nível. O Nível de Desafio dos ogros é 2; o ND do cão do inferno é 3.

De acordo com a Tabela 7-1, um grupo de personagens de 4º nível deve receber 600 XP por derrotar um ogro e 800 por derrotar um cão do inferno. Como existem cinco personagens, o ranger recebe 120 XP (600/5 = 120) devido a cada ogro e 160 XP (800/5 = 160) pelo cão, para um total de 400 XP (120 +120 +160 = 400).

O nível efetivo do paladino drow é 5º (pois os drows adicionam +2 ao seu nível de personagem para determinar seu NEP). De acordo com a tabela, os personagens de 5º nível recebem 500 XP para cada ogro com ND 2 e 750 XP pelo cão do inferno de ND 3. O paladino recebe 100 XP

(500/5 = 100) devido a cada ogro e 150 XP (750 /5 =150) pelo cão, para um total de 350 XP (100 + 100 +150 = 350).

O genasi pertence efetivamente ao 4º nível (pois os genasi adicionam +1 a seu nível para determinar seu NEP), portanto ele recebe a mesma quantidade de XP do ranger.

O guerreiro/ranger está apenas no 3º nível. Cada ogro continua valendo 600 XP para um grupo de 3º nível, mas o cão do inferno fornece 900 XP (no lugar de 800 XP). Dessa forma, o meio-elfo recebe 120 XP para cada ogro e 180 XP (um quinto de 900) pelo cão do inferno, para um total de 420 XP.

Gemas de Faerûn

A Tabela 8-3: Gemas, substitui a Tabela 7-5 do *Livro do Mestre* (pág. 172). Ela inclui uma variedade maior de pedras preciosas, incluindo algumas variações únicas de Faerûn. Algumas delas estão descritas após a tabela.

Tabela 8-3: Gemas

d%	Valor	Valor Médio
01-25	4d4 PO	10 PO

Exemplos: ágata (atada, olho, fogo, musgo ou olho de tigre), azurita, coroa de prata, fluorspato, hematita, hialino, lápis lazúli, malaquita, marfim, nelvina, obsidiana, pedra verde, pérola de água doce, quartzo azul, rodocrosita, sanidina, turquesa, violeta.

26-50	2d4x10 PO	50 PO

Exemplos: andário, aventurina, calcedônia, citrina, cornalina, crisoprase, espodumene, hidrofane, iol, iolita, irtios, jaspe, ônix, orprase, pedra da lua, pedra sangrenta, penalope, perídoto, quartzo (cristal de rocha, rosa, esfumaçado, rosa estrelado), sárdio, sardônico, tchazar, zircônio.

51-70	4d4x10 PO	100 PO

Exemplos: âmbar, ametista, azeviche, coral, crisobério, espinal (vermelho, vermelho escuro ou verde profundo), estrela aquática, granada (vermelha ou verde escuro), jade, lágrimas de Laeral, pele de Angelar, pérola (dourada, rosa, prateada ou branca), turmalina (branca, dourada, rosa ou prata perolado).

71-90	2d4x100 PO	500 PO

Exemplos: água-marinha, alexandrita, espinal azul marinho, pérola negra, topázio dourado, violeta rajada.

91-99	4d4x100 PO	1000 PO

Exemplos: coríndon (amarelo ígneo ou púrpura rico), coríndon (preto ou azul), esmeralda, jade da tumba, lágrimas vermelhas, opala (negra, ígnea, aquática ou branco), orla, ravenar, rubi estrela, safira estrela (negra ou azul), safira.

100	2d4x1000 PO	5000 PO

Exemplos: beljurílio, diamante (azul, azul-claro, marrom, amarelo ou rosa), esmeralda verde-clara brilhante, jacinto, lágrimas do rei, rubi.

Ágata Atada: Usada como "pedra da calma", que os mercadores empregam para aliviar a tensão durante as negociações.

Ágata de Fogo: Translúcida, vermelha iridescente, marrom ou dourado iridescente ou verde calcedônia.

Ágata Musgo: Dizem que traz serenidade e prosperidade.

Ágata Olho de Tigre: Ágata dourada, com listras marrons; as lendas afirmam que os olhos de tigre mundanos são úteis para repelir espíritos e mortos-vivos.

Alexandrita: Preferida para uso como foco em itens mágicos que conferem boa sorte, favores ou proteção.

Âmbar: Costuma ser usada como amuleto de boa sorte contra doenças e pestes.

Ametista: Dizem que protege contra a bebedeira e transforma venenos em substâncias inofensivas (crença popular).

Andário: Vermelho esverdeada ou vermelho claro, translúcida, durável

Aventurina: Dourado médio a verde-claro, ou dourado escuro até azul-claro, decorada com lantejoulas de cristais de mica; algumas vezes chamada de pedra do amor.

Azeviche: A pedra do luto e tristeza nas cidades ricas.

Beljurílio: Verde água-marinha, periodicamente brilhando com uma luz cintilante e faiscante; também conhecida como brilho de fogo; durável e resistente.

Calcedônia: Usada para criar itens mágicos de proteção contra mortos-vivos.

Coroa de Prata: Calcedônia prateada, com brilhantes faixas preto metálico.

Cristal de Rocha: Usado para óticas e prismas.

Esmeralda: Usada na fórmula de tinta mágica, como componente de magia, e em itens relacionados com a fertilidade, saúde e crescimento.

Espodumene: Gema que varia do rosa ao roxo; também conhecida como pedra-fantasma, pois suas cores desaparecem com o tempo.

Estrela Aquática: Turmalinas raras e incolores.

Fluorspato: Azul-claro, verde, amarelo, púrpura, rosa, vermelho (pedras brutas), com faixas púrpuras e brancas (cravejadas).

Granada: Na crença popular, as granadas são o sangue endurecido dos avatares divinos.

Hematita: Valorizada pelos guerreiros, costuma ser usada em periaptos mágicos.

Hialino: Quartzo leitoso (ou branco), geralmente com manchas douradas.

Hidrofane: Branco gelo ou opala-marfim, opaco, usado em itens relacionados à água.

Iol: Amarelo-palha, azul e azul escuro, sempre mutáveis, algumas vezes com um efeito interno de estrela; fortes ligações com a magia segundo as lendas de Faerûn.

Irtios: Sem cor ou amarelo bem claro, duro, com cristais translúcidos; costuma ser encontrado em cabos de espada e cajados de magos.

Jacinto: Jóia laranja ígnea, também chamada de ignacinto ou gema de chamas; o verdadeiro jacinto coríndon só é encontrado em Faerûn.

Jade: Indicada para aumentar a habilidade musical e empunhada como pedra de sorte pelos músicos.

Jade da Tumba: Jade rara e bastante valiosa, que torna-se vermelha ou marrom caso fique enterrada durante longos períodos de tempo.

Lágrimas de Laeral: Pedras grandes, sem coloração, cristalinas, leves e delicadas; têm esse nome devido ao grande feiticeiro Laeral.

Lágrimas do Rei: Clara, em forma de lágrimas, com a superfície lisa e incrivelmente dura; algumas vezes chamada de lágrimas congeladas ou pranto de lich; muito raras.

Lágrimas Vermelhas: Cristais de cor vermelho-cereja, vermelho-sangue ou laranja ígneo, vívidos e brilhantes; também chamados de *pranto de Tempus*; as lendas dizem que são as lágrimas derramadas pelos apaixonados por seus amados que morreram em batalha.

Lápis Lazúli: Preta até azul celeste, com manchas douradas, opaca.

Malaquita: Usada como jóia entre os pobres.

Marfim: Substância branca retirada dos dentes ou presas de mamíferos, talhada ou polida. Tecnicamente, os chifres de unicórnio não são de marfim, pois não são dentes. Também deve ser assinalado que os chifres de unicórnio não são usados como ornamentos e que seu preço alcança milhares de moedas de ouro entre os alquimistas. Um alerta: determinadas religiões de Faerûn — especialmente os seguidores de Mielikki e Lurue, o Unicórnio — descriminam com gravidade os caçadores dessas criaturas em busca de seus chifres. Sabe-se que eles condenam à morte as pessoas que insistem no ato maligno de assassinar unicórnios.

Nelvine: Feldspato branco, creme, castanho claro ou rosado, com iridescência azul celestial; leve e frágil.

Obsidiana: Pode ser esculpida na forma de pontas de flechas ou armas.

Opala Aquática: Variação clara e translúcida da opala, usada como ornamento em espelhos e janelas ou para criar itens mágicos de observação (como as *bolas de cristal*).

Opala Ígnea: Preferida para criar *elmos brilhantes*.

Opala: Usado em inúmeros itens mágicos e magias.

Orla: Cristais vermelhos (mais valioso), marrom-amarelados ou laranjas.

Orprase: Pedra incolor ou levemente amarela-palha, brilhante, com dureza mediana; popular entre os seguidores de Tymora.

Pedra da Lua: Usada em magias para controlar a licantropia, afeta esses seres e protege contra essa doença, considerada sagrada para Selûne.

Pedra Sangrenta: Quartzo verde-escuro e acinzentado, manchado com impurezas de cristal vermelho que lembram gotas de sangue.

Pedra Verde: Verde cinzento, suave, usado nos *amuletos de pedra verde*.

Pele de Angelar: Belo coral rosa, opaco, delicado.

Penalope: Rosa avermelhado ou rosa, dizem que protegem contra fogo mágico.

Perídoto: Usado em itens que concedem proteção contra magias e encantamentos.

Quartzo Azul: Jóias preferidas para criar *gemas da visão*.

Quartzo Fumegante: Uma variação escura, chamada morion, usada por necromantes.

Ravenar: Turmalina preta, lustrosa, valorizada principalmente no Norte.

Rubi: Objetos da sorte na cultura popular.

Safira Estrela: Usada em objetos que oferecem proteção contra magias hostis.

Safira: Bastante usada na confecção de espadas e outros itens mágicos, especialmente aqueles relacionados à capacidade arcana, a mente e ao elemento Ar.

Sanidine: Feldspato que varia do marrom ao amarelo; preferida entre os bedine.

Sardônico: Usado em magias e na criação de itens mágicos que afetem a Sabedoria.

Tchazar: Gema frágil, leve e de cor amarela.

Topázio: Costuma ser colocado em itens mágicos de proteção; jóia predileta para criar *gemas brilhantes*.

Turquesa: Valorizada por elfos devido a sua utilização em magias relacionadas ao céu; os magos usam turquesas na criação de itens relacionados ao vôo.

Violeta: Gema vulcânica púrpura.

Zircônio: Ocasionalmente confundido com gemas mais valiosas (teste de Avaliação, CD 10).

criaturas de faerûn

As seguintes criaturas, citadas nesse livro, podem ser encontradas no produto *Monstros de Faêrun*: aarakocra, alaghi, alhoon (lich ilitide), anão do escudo, anão dourado, anão selvagem, árvore negra, asabi, baelnorn (lich bom), bocarra, bullywug, dragão das profundezas, dragão de sombras, dragão do som, dragão marrom, dragão-presa, dragontinos, duergar (anão cinzento), fantasmas errantes, fera obscura, fey'ri, flagelo das profundezas, garra rastejante, genasi da água (tocado pelos planos), genasi da terra (tocado pelos planos), genasi de fogo (tocado pelos planos), genasi do ar (tocado pelos planos), guardião verde, harpista espectral, homem-crocodilo, homem-tubarão, horror de elmo, hybsil, ibrandlin, lacra-tumbas, leucrotta, lythari, malaugrym, morcego das profundezas, nishruu, nyth, olho esférico (beholder), peryton, phaerimm, pterapovo, quaggoth, quitina, sharn, siv, tiefling (tocado pelos planos), wemic, yuan-ti.

pergaminhos

As tabelas a seguir foram elaboradas para que o Mestre consiga gerar aleatoriamente pergaminhos com as magias descritas nesse livro (consulte o Capítulo 2: Magia). Para incluir esses pergaminhos em qualquer geração aleatória de itens mágicos, consulte a Tabela 8-2 do *Livro do Mestre* e divida a linha "Pergaminhos" em duas partes, da seguinte forma:

Menor	Médio	Maior	
47-64	51-58	46-50	Pergaminhos
65-81	59-66	51-55	Pergaminhos de Faerûn

Os números acima fornecem a mesma chance para gerar um pergaminho regular (com as magias encontradas no *Livro do Jogador*) ou um pergaminho de Faerûn. Caso você deseje aumentar ou reduzir a chance de qualquer um deles, ajuste os números da forma apropriada.

Siga o processo descrito na pág. 200 do *Livro do Mestre* para determinar se o pergaminho de Faerûn é arcano ou divino, quantas magias ele contém, e seus níveis. Depois, use uma das tabelas a seguir para determinar suas magias específicas.

Tabela 8-4: Pergaminhos Arcanos

Menor	Médio	Maior	Magia (Nível)	Preço de Mercado
01-15	—	—	Rajada de dispersão (1º)	25 PO
16-30	01-02	—	A queimadura de Aganazzar (2º)	150 PO
31-35	03-04	—	Garras das trevas (2º)	150 PO
36-38	05-06	—	Criar tatuagem mágica (2º)	150 PO
39-53	07-08	—	Máscara de sombra (2º)	150 PO
54-60	09-10	—	Rajada de sombras (2º)	150 PO
61-75	11-12	—	A chuva de bolas de neve de Snilloc (2º)	150 PO
76-85	13-14	—	Esplendor da águia (2º)	150 PO
86-90	15-30	01	Analisar portal (3º)	375 PO
91-95	31-40	02	Luz negra (3º)	375 PO
96-100	41-50	03	Explosão cegante (3º)	375 PO
—	51-70	04-24	Atravessar chamas (4º)	700 PO
—	71-90	25-44	Lança do trovão (4º)	700 PO
—	91-95	45-60	O manto cinzento de Grimwald (5º)	1.125 PO
—	96-100	61-75	Proteção menor contra ferro (5º)	1.125 PO
—	—	76-89	Selar portal (6º)	1.700 PO
—	—	90-94	Retalhar (8º)	3.000 PO
—	—	95-99	Grito aprimorado (8º)	3.000 PO
—	—	100	A evasão de Elminster (9º)	28.825 PO

Tabela 8-5: Pergaminhos Divinos

Menor	Médio	Maior	Magia (Nível)	Preço de Mercado
01-25	—	—	Manto do poder negro* (1º)	25 PO
26-34	01-02	—	Analisar portal* (2º)	150 PO
35-56	03-04	—	Gema bomba* (2º)	150 PO
57-85	05-06	—	Raio lunar* (2º)	150 PO
86-90	07-25	—	Simulação Arcana* (3º)	375 PO
91-95	26-45	—	Lâmina da lua* (3º)	375 PO
96-100	46-65	—	Esplendor da águia (3º)	375 PO
—	66-70	01-05	Armadura das trevas* (4º)	700 PO
—	71-80	06-20	Raio negro* (5º)	1.125 PO
—	81-90	21-35	Caminho da lua* (5º)	1.125 PO
—	91-100	36-45	Forma de aranha* (5º)	1.125 PO
—	—	46-50	Máquina fantástica* (6º)	1.650 PO
—	—	51-60	Selar Portal (6º)	1.700 PO
—	—	61-70	Simulação arcana aprimorada* (6º)	1.650 PO
—	—	71-75	Maldição da aranha* (6º)	1.650 PO
—	—	76-80	Mandíbula Pétrea* (7º)	2.275 PO
—	—	81-85	Aranhas de pedra* (7º)	2.275 PO
—	—	86-90	Tromba d'água* (7º)	2.275 PO
—	—	91-94	Turbilhão* (8º)	3.000 PO
—	—	95-96	Máquina fantástica aprimorada* (9º)	3.825 PO
—	—	97-98	Fogo lunar* (9º)	3.825 PO
—	—	99-100	Corpo aracnídeo* (9º)	3.825 PO

* Encontrado apenas como magia de domínio; não é utilizável por conjuradores divinos que não tiverem acesso a esse domínio.

Aventura: Ossos Verdes

Nessa aventura, os heróis exploram o covil de uma dragonesa verde adulta chamada Azurphax, que foi transformada numa dracolich. Ela é servida por lacaios e escravos, vivos ou mortos-vivos. A criatura tem diversos contatos em partes distantes do mundo e está sempre buscando maneiras de expandir sua riqueza e o controle da floresta que rodeia seu covil bem protegido.

Níveis de Encontro

"Ossos Verdes" é um local de aventura para um grupo de quatro personagens de 16º nível. O número de lacaios no covil pode aumentar ou diminuir para se adequar a um grupo mais forte ou fraco.

Cenário da Aventura

Há oito anos, o dragão verde Azurphax foi atacado em seu covil por um poderoso grupo de matadores de dragões. Eles a expulsaram e roubaram grande parte do seu tesouro. Quando voltaram para pegar mais, ela estava mais bem preparada e conseguiu derrotá-los, mas acabou gravemente ferida. O Culto do Dragão ficou sabendo desses ataques e ofereceu imortalidade e tesouros para a criatura. Em seu estado enfraquecido, ela aceitou e foi transformada numa dracolich.

Desde sua transformação, ela tem sido uma aliada relutante do Culto, preferindo seus próprios métodos e táticas para recuperar seu tesouro e fortalecer suas defesas. Ela subjugou ou escravizou diversas criaturas locais e sustenta alguns lacaios que atuam como seus agentes além da floresta. Esses espiões plantam rumores sobre tesouros de dragão entre os tolos e investigam as histórias a respeito de depósitos de ouro na floresta (saques em potencial para Azurphax). Os heróis se envolvem em função desses agentes e acabam enfrentando armadilhas e monstros, apenas para serem atacados e roubados (possivelmente pela dragonesa) quando saírem da masmorra. Com o tempo, os personagens descobrem a localização do verdadeiro covil do dragão e planejam um ataque ao seu refúgio.

Ganchos para os Personagens

- Depois de terem sido enganados pelo dragão e seus lacaios — recuperando um tesouro somente para vê-lo roubado — os aventureiros finalmente encontram o covil do inimigo e esperam readquirir sua riqueza.
- Os aventureiros são induzidos por um dos lacaios do dragão até seu refúgio, pressupondo que a criatura está debilitada, é muito jovem ou sob qualquer outra alegação que indique uma ameaça limitada em comparação às possíveis recompensas.
- Os heróis avistaram a dragonesa enquanto ela estava patrulhando ou conversando com um dos seus lacaios e a seguiram até seu covil.

Encontros

O principal encontro dessa aventura é o ataque ao covil da dracolich — o local está detalhado no mapa da pág. 305. As descrições a seguir estão relacionadas com as referências do mapa.

A. Postos de Observação

Há sinais de habitação demarcando essa pequena caverna, com várias pegadas e um pequeno amontoado de peles grossas — talvez uma cadeira ou cama. A abertura é mais alta que a copa das árvores, fornecendo uma excelente visão dos arredores.

Muitas vezes, essas duas cavernas são utilizadas por medusas ou lobisomens como postos de observação.

1. Entrada

A rampa natural de pedra que parte da abertura continua adiante por quase nove metros, até que aparentemente se mistura com a montanha. A própria caverna tem aproximadamente três metros de largura e se inclina para baixo depois de alguns passos.

A entrada da caverna está situada a 9 m de altura e emana um odor ameno de animais predadores. Existem muitos rastros na terra e no solo macio; qualquer personagem conseguirá identificar pegadas de lobo caso decida investigar (Procurar, CD 10). Um personagem com a perícia Rastrear será capaz de distinguir (Procurar, CD 17) algumas marcas leves de botas humanas na área, com três dias ou menos.

2. Corredor Ardente

Essa parte do túnel está chamuscada no solo e nas partes baixas das paredes.

Qualquer personagem que examinar atentamente o chão (Procurar, CD 20) detectará um resíduo leve deixado por fogo grego (Inteligência ou Alquimia, CD 15, para reconhecer a substância).

Armadilha: Existe um arame estirado logo acima do chão nessa área, conectado a um teto falso, que esconde oito frascos de fogo grego. Quando a armadilha é ativada, o teto falso se abre, derramando os frascos numa área de 1,5 m x 3 m. As criaturas na área afetada sofrem o ataque de até dois frascos. Qualquer frasco adicional simplesmente se estilhaça no solo e causa dano de "espirro". Todas as criaturas num raio de 1,5 m do ponto de impacto sofrem o "espirro" da substância (além disso, cada espaço de 1,5 m recebe o dano de "espirro" dos frascos que atingirem as áreas adjacentes). Qualquer acerto direto causará a mesma quantidade de dano por fogo na rodada subseqüente.

Fogo Grego: ND 4; +10 toque à distância (1d6 de fogo por frasco, 1 de fogo por "espirro"); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20).

Continuidade: Se essa armadilha for acionada, seu barulho e as reações dos personagens afetados serão suficientes para alertar as criaturas das áreas 3 e 4, se houver alguma (Ouvir, CD –5 e 3, respectivamente). Qualquer luz no corredor alertará as criaturas da área 3.

3. Toca dos Lobos

Essa área tem cheiro de cachorros e sangue derramado. A terra foi escavada em alguns locais para improvisar camas simples de animais. Uma pequena pilha de ossos encontra-se no canto ocidental da sala.

Essa sala é usada como toca pelos lobisomens, quando estão em forma de lobo, e também para esfolar e limpar os animais capturados. Existem 25% de chance de um lobisomem estar descansando aqui; do contrário, o local estará vazio. Todos os ossos são de animais.

4. Armadilha de Ácido Complexa

O teto dessa caverna estreita eleva-se a pouco mais de 1,5 m acima do chão de pedra, mas o túnel continua a descer, seguindo adiante por mais 6 metros e depois virando para a direita.

Na verdade, o teto dessa sala é uma *parede ilusória*, que esconde uma pequena abertura com inúmeros frascos de ácido e pedras trovão, sustentados por uma moldura frágil, composta de varetas de madeira bem finas. Essa parte da armadilha é ativada por um *símbolo de proteção* (consulte a seguir) no assoalho.

Armadilha: O chão é protegido por um *símbolo*, acionado por qualquer criatura que entrar na área (exceto as Más). A explosão incinera as varetas de madeira acima do teto ilusório, fazendo-as queimar na rodada posterior à ativação do *símbolo*, liberando as pedras trovão e os frascos de ácido. Os oito frascos de ácido e as quatro pedras trovão são distribuídos igualmente numa área de 1,5 m x 3 m ao longo do corredor. Todas as criaturas adjacentes a um espaço afetado (1,5 m), inclusive aquelas em áreas atingidas diretamente, sofrem o dano de "espirro" do ácido; qualquer criatura num raio de 3 m dos espaços afetados deve obter sucesso num teste de resistência contra as pedras trovão. O barulho das pedras é suficiente para alertar todos no covil e qualquer criatura num raio de 300 metros.

Símbolo de Proteção: ND 4; explosão de fogo de 1,5 m (5d8); Reflexos reduz à metade (CD 16); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28).

Armadilha de Frascos de Ácido (8) e Pedras Trovão (4): ND 8; +5 toque à distância (1d6 ácido por frasco, 1 de ácido por "espirro"); ataque sônico (Fortitude, CD 15, para cada pedra trovão); Procurar (CD 20; possível somente quando o ladino obtiver sucesso num teste de Vontade, CD 17, contra a *parede ilusória* do teto); Operar Mecanismo (CD 28).

5. Depressão Seca

O chão dessa área é liso e levemente rebaixado, com muitas manchas de níveis de água dentro do lago, agora seco.

Antigamente, a armadilha da área 4 liberava uma quantidade ainda maior de ácido, que costumava escorrer e se concentrar aqui, dificultando a travessia desse local pelos demais habitantes do covil. Alguém com conhecimento alquímico ou de alvenaria (Alquimia ou Ofícios, CD 15) perceberá que o chão foi alisado com ácido, mas o efeito diminui logo depois da entrada.

6. Covil dos Lobisomens

O carvão em brasa de uma fogueira fornece a iluminação tênue dessa sala. Quatro pilhas de palha e peles indicam que o local é uma espécie de dormitório. Um arco e diversas lanças de caça estão largadas perto de cada cama, vigiadas por mulheres-lobo.

As mulheres são licantropos guardiães do covil de Azurphax, que também adquirem comida para os habitantes locais e interagem com os povoados rurais e outras criaturas isoladas em nome da dracolich. Elas agridem verbalmente qualquer invasor, ameaçando os personagens. Caso os invasores não partam, duas delas disparam flechas, enquanto as demais investem no combate corporal. Na segunda rodada, os licantropos remanescentes entram no confronto. Os licantropos ainda são filhotes e são muito leais entre si. Elas costumam lutar em conjunto e tentarão se beneficiar das manobras flanquear e sua habilidade Imobilizar. O barulho do combate nessa área alertará a clériga da área 7 e os habitantes das áreas 9 e 10. O túnel nordeste está coberto por uma *parede ilusória*.

Criaturas (NE 11): Lobisomem Rgr4 (5)

Mulheres-lobo Rgr4 (forma animal ou híbrida): ND 6; metamorfo Médio; DV 4d10+8; 34, 29, 31, 38, 43 PV; Inic. +6; Desl.: 15 m; CA 14 (toque 12, surpresa 12) como lobo ou híbrido; Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3) ou meia-lança (obra-prima) +7 (dano: 1d6+3/x3); ou à distância: meia-lança (obra-prima) +7 (dano: 1d6+2/x3); AE Maldição da licantropia, combater com duas armas, imobilizar; QE Alterar forma, redução de dano 15/prata, faro, empatia com lobos, Tend. CM; TR Fort +11, Ref +4, Von +4; For 14, Des 15, Cons 15, Int 10, Sab 10, Car 10 (nas formas de lobo ou híbrida).

Perícias e Talentos: Esconder-se +9, Furtividade +9, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +8, Sobrevivência +7*; Acuidade com Arma (mordida), Controlar Forma Aprimorado, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Rastrear. *+4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência quando rastrear através do faro.

Ataques Especiais: Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanóide atingido pela mordida de um licantropo em forma animal precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a maldição. Imobilizar (Ext): Um lobisomem que atinja um oponente com sua mordida poderá imobilizar o oponente como ação livre (Consulte o *Livro do Jogador*, pág. 139), sem necessidade do ataque de toque, sem provocar ataques de oportunidade e não poderá ser imobilizado caso fracasse na tentativa. Inimigo Predileto: humanos.

Pertences (cada): Gibão de Peles (novo), meia-lança (obra-prima), *poção de cura, manto de resistência +1*, gema (ametista, 100 PO), 70 PO.

7. Câmara da Sacerdotisa

Essa câmara esparsamente decorada tem apenas uma cama simples, uma escrivaninha e um banquinho de três pernas. Uma lanterna coberta está acesa sobre a escrivaninha.

A lanterna contém uma *chama contínua*. Essa é a residência de Varlae, uma aliada de Azurphax do Culto do Dragão. Ela é uma clériga de Bane, mas também atua como elo de ligação entre o Culto e a dracolich, assim como agente da criatura em áreas mais civilizadas. Nas suas horas vagas, ela verifica os *símbolos de proteção* que criou, trabalha com Azurphax para elaborar mais armadilhas e escreve poemas glorificando Bane.

Criaturas (NE 11): Varlae (Clr11 de Bane).

Táticas: Como ela provavelmente já foi alertada pelas pedras trovão da área 4 ou pelo combate da área 6, Varlae estará preparada para um confronto e atravessará a *parede ilusória* no corredor junto à sua porta. Sua preparação inclui vestir sua armadura, ingerir uma *poção de vôo*, usar um *pergaminho de proteção contra elementos: ácido* e conjurar *visão da morte* e *imunidade à magia*: (*bola de fogo* e *relâmpago*). Ela aguardará com seu rosto e mãos aparecendo através da *parede ilusória* (de modo a ficar no espaço de 1,5 m entre a *parede ilusória* e a armadilha de *símbolo* da área 8), conjurando suas magias ou usando sua varinha até ser descoberta. É possível detectá-la com um teste de Observar (CD 20), embora a distância limite a capacidade dos heróis de percebê-la (ela está escondida a 15 m de distância da área 6, além do alcance da iluminação de uma tocha ou mesmo da Visão na Penumbra com alguma claridade).

Uma vez avistada por seus oponentes, ela voará para a área 9, atacando a partir da escuridão qualquer invasor afetado pela armadilha da área 8. Depois, ela se esconderá nas sombras das áreas mais elevadas da sala 9, usando sua varinha e suas magias para atacar os adversários enquanto eles combatem o dragão. Caso seja forçada a recuar, ela atravessará as *paredes ilusórias* dessa câmara (áreas 11), tentará curar-se e retornará, seja pelo lado oposto da fenda ou através do túnel secreto até seu quarto.

Tesouro: Papel, suprimentos de escrita, arca de tesouro (no túnel secreto), protegida com um símbolo de explosão de fogo (contém 500 PO).

- ***Símbolo de Proteção (na arca):*** ND 4; explosão de fogo de 1,5 m (5d8); Reflexos reduz à metade (CD 16); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28).

- **Varlae:** Humana Clr11 de Bane; ND 11; humanóide Médio (humana); DV 11d8+33; 82 PV; Inic. +4; Desl.: 6 m; CA 19 (toque 10, surpresa 19); Corpo a corpo: *manopla com cravos* +2 +11/+6 (dano: 1d4+3/x3); ou à distância: besta leve (obra-prima) +10 (dano: 1d8; dec. 19-20/x2); AE: Fascinar mortos-vivos 4/dia, conversão espontânea para *infligir*; Tend. LM; TR Fort +10, Ref +5, Von +10; For 13, Des 10, Cons 14, Int 10, Sab 17, Car 12. Altura: 1,67 m.

Perícias e Talentos: Alquimia +4, Concentração +16, Cura +8, Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (religião) +5, Identificar Magia +6; Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Preparar Poção, Reflexos Rápidos.

Magias Preparadas: (6/7/6/6/4/3/2; CD base = 13 + nível da magia): 0 — *criar água, curar ferimentos mínimos, detectar magia, ler magia, luz, purificar alimentos*; 1º — *desespero*, escudo da fé, escudo entrópico, maldição menor, névoa obscurecente, santuário, visão da morte*; 2º — *arma espiritual, aterrorizar*, escuridão, profanar, silêncio, vigor*; 3º — *criar mortos-vivos menor, dissipar magia, mesclar-se a rochas, oração, purgar invisibilidade, rogar maldição**; 4º — *emoção (ódio)*, expulsão, imunidade à magia, invocar monstros IV*; 5º — círculo da destruição, *comando aprimorado*, praga de insetos*; 6º — barreira de lâminas, *tarefa/missão**.

* Magia de Domínio. Domínios: Ódio (+2 de bônus profano nas jogadas de ataques, testes de resistência e na CA contra um oponente a sua escolha/1 minuto, 1/dia), Tirania (suas magias de compulsão recebem +2 na CD do teste de resistência).

Pertences: Armadura de batalha +1, manopla com cravos +2, besta leve (obra-prima), 20 virotes (obra-prima), *amuleto da saúde* +2, *varinha de curar ferimentos sérios* (10 cargas), *varinha de imobilizar pessoas* (1 cargas), pergaminhos (*cura completa, doença plena, neutralizar veneno, proteção contra elementos, reviver os mortos*), *poção de vôo*, símbolo sagrado.

8. Armadilha de Bolsa de Cola Complexa

As paredes desse corredor são irregulares, com muitas fendas que facilitam a escalada e protuberâncias globulares estranhas, como se a pedra tivesse sido derretida como cera quente. O corredor vai se alargando e continua adiante, quase na direção oeste, e a altura do teto se eleva rapidamente.

O texto descritivo assume que os personagens estão vindo do leste, em direção à área 9. Na verdade, as fendas são cavilhas finas (pinos de madeira para segurar objetos). As protuberâncias são bolsas de cola ou recipientes de barro contendo fogo grego. Todos foram conectados a barbantes e pintados de modo a mesclar-se com a pedra. Reconhecer essa artimanha exige um teste de Observar (CD 15). Todo o mecanismo pertence à armadilha ativada pelo *símbolo de proteção* desse aposento.

Armadilha: O chão é protegido por um *símbolo*, acionado por qualquer criatura que entrar na área (exceto as Más). A explosão incinera as cavilhas de madeira e o barbante, disparando o fogo grego e as bolsas de cola na mesma rodada. Quando a armadilha é ativada, seis frascos de fogo grego e seis bolsas de cola são espalhadas igualmente nos três quadrados protegidos pelo *símbolo*.

Todas as criaturas adjacentes a um espaço afetado (1,5 m), inclusive aquelas em áreas atingidas diretamente, sofrem o dano de "espirro" do fogo grego. Qualquer personagem colado no chão por uma bolsa de cola será incapaz de rolar no chão para apagar as chamas. O barulho da armadilha é suficiente para alertar as criaturas das áreas 3, 6, 9, 10.

- ***Símbolo de Proteção:*** ND 3; explosão de fogo de 1,5 m (5d8); Reflexos reduz à metade (CD 16); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28).
- **Armadilha de Fogo Grego (6):** ND 2; +5 toque à distância (1d6 por fogo, mais 1d6 na rodada seguinte, 1 de fogo por "espirro"); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 28).
- **Armadilha de Bolsa de Cola (6):** ND 2; +5 toque à distância (Reflexos CD 15); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 28).

9. Câmara Maior (NE 16)

Na entrada, o teto dessa câmara enorme tem 6 metros de altura e eleva-se drasticamente conforme avança para as trevas, mais adiante. Ao longe, é possível distinguir dois grandes pilares de pedra; um deles sustenta o esqueleto de um enorme réptil enrolado e apoiado na sua frente. A sala cheira a químicas ácidas; o solo e as paredes foram lapidados, possivelmente queimados pelo calor ou ácido.

O teto alcança 15 metros de altura rapidamente. Perto do centro do lago (área 10), sua altura atinge 20 metros. No total, existem seis esqueletos de grandes lagartos na sala, todos animados e sob controle da dracolich. No entanto, ela prefere deixá-los onde estão, para distrair seus adversários e levá-los a conjurar *detectar mortos-vivos* ou tentar expulsar os esqueletos. Apenas o esqueleto encostado no pilar é alado (o cadáver de um rival menor de Azurphax); todos os demais são apenas lagartos gigantes.

Toda a sala (e a área 10, o lago) é protegida pela magia *conspurcar*, impondo –4 de penalidade profana em qualquer teste de Expulsão e recobrindo toda a área com os efeitos de um *círculo mágico contra o bem*, que concede +2 de bônus de deflexão na CA e +2 de bônus de resistência nos testes de resistência de qualquer criatura maligna. Esse efeito também impede que extra-planares Bons entrem ou sejam invocados dentro da área afetada.

Na parte nordeste da sala, há duas *paredes ilusórias* a 12 metros de altura, camuflando um túnel iluminado. O dragão se esconde aqui, expondo a cabeça e seu cajado apenas o suficiente para atingir seus inimigos. Um túnel secreto se conecta aos aposentos de Varlae, e a clériga de Bane geralmente


Legenda
Pilar Rochoso
Parede Ilusória
Símbolo de Proteção
Água
Esqueleto Réptil [grande]
Fogueira
Chama Contínua
Porta Secreta
Elevação 12 m
Elevação 12 m
Elevação 20 m
Elevação 6 m
Elevação 10 m
Elevação 10 m
A
A
10
11
11
9
8
7
6
5
4
3
2
1
13
15
14
13
12
N
Um quadrado = 1,5 m.
O Covil de Azurphax

está disposta a converter suas magias preparadas em efeitos de *infligir* para curar o dragão, seja a partir desse local ou voando na câmara adjacente.

Criaturas (NE 16): Seis esqueletos de lagartos (inicialmente, dois escondidos no lago) e uma dracolich.

- **Esqueleto Alado Enorme**: 30 PV; pág. 95 do *Livro dos Monstros*.
- **Esqueleto de Lagarto Grande (5)**: 16 PV cada; pág. 95 do *Livro dos Monstros*.
- **Azurphax, Dracolich**: 130 PV, consulte a pág. 307.

Táticas: Azurphax usará sua Visão no Escuro, percepção às cegas e o conhecimento do seu covil em seu benefício. Ela prefere se esconder nas partes mais elevadas do seu refúgio, prendendo-se ao teto com a magia *patas de aranha*, mergulhar contra suas vítimas para desferir um ataque corporal e usar seu talento Arrebatar, largando os inimigos no lago de ácido (área 10) ou mergulhando com eles e mantendo-os submersos. Ela usará sua presença aterradora, seu olhar e toque paralisantes para assustar ou incapacitar seus adversários. Ela prefere conjurar magias, usar o sopro ou ainda seu cajado para atingir seus alvos a partir da escuridão, mas não hesita em afundar no lago de ácido para se defender, uma vez que consegue ativar todas as suas magias e habilidades normalmente dentro dele (inclusive o sopro). Ela costuma trabalhar com Varlae e com as medusas, e tem estratégias apropriadas ao seu auxílio. Assim que a batalha começar, as medusas da área 15 correm para ajudar. Se estiver desesperada, Azurphax ativará sua habilidade de *controlar mortos-vivos* para direcionar os esqueletos contra seus atacantes e então fugirá pelo túnel ao sul.

A filacteria de Azurphax não está aqui. O Culto a mantém guardada num local seguro. Caso o dragão seja morto, Varlae tentará fugir e notificar os outros Cultistas da necessidade de reunir o espírito da criatura a um corpo.

10. Lago de Ácido

Esse grande lago emana um cheiro forte; com certeza, nenhuma criatura comum poderia viver nessas águas.

Por meio do sopro do dragão e de habilidades alquímicas, esse lago ficou repleto de ácido. Como é imune a essa substância, a dragonesa mergulha regularmente nele e afunda até o leito quando deseja ficar sozinha. O lago tem quase 9 metros no ponto mais profundo e abriga diversos baús de tesouro, mantidos em caixas de madeira que resistem ao ácido. A área em volta das arcas está protegida pela magia *proibição*, que afeta todas as criaturas, exceto as LM. Todo o lago está sob os efeitos da magia *conspurcar* descrita na área 9.

Armadilha: Tocar no lago de ácido é perigoso; a imersão é ainda mais letal. Note que os personagens arremessados no ácido precisam nadar para sair, sofrendo o dano indicado a cada rodada.

Lago de Ácido: ND 1; 1d6 de ácido (imersão) ou 1 de ácido (contato); Procurar (CD 5).

Tesouro: 3.000 PO, gemas (10 PO x2, 50 PO x6, 100 PO x11, 500 PO x2, 1000 PO x2), 25 fogos grego, 8 pedras trovão, 9 frascos de ácido, 9 bolsas de cola, 12 fósforos, 12 bastões de fumaça.

11. Arco Secreto

Esse corredor extenso e circular possui um laboratório de alquimia gigantesco, construído numa das suas paredes. A grande superfície de trabalho, os frascos, recipientes e aquecedor foram desenvolvidos para uma criatura maior que um ser humano.

As duas entradas para essa área situam-se a 12 metros acima do solo da área 9; a outra entrada é a porta secreta da área 7. O dragão é grande demais para voar aqui dentro, portanto ele normalmente voa até a abertura, encolhe suas asas e pousa.

O laboratório de alquimia é idêntico a qualquer outro, embora tenha mais materiais e seja desenvolvido para o tamanho das patas da dragonesa.

Tesouro: 500 PO em suprimentos alquímicos espalhados no laboratório, pesando 30 quilos.

12. Armadilhas de Símbolo

Esse corredor largo tem uma escada irregular que desce em direção norte, e uma parede de pedra ao sul. O teto atinge seis metros de altura.

A entrada para essa área situa-se a 20 metros acima do solo. O teto é elevado o suficiente para permitir que a dragonesa voe através da abertura secreta até seu refúgio central, na área 9. Três metros depois da *parede ilusória* que oculta a entrada desse túnel, há uma série de três *símbolos de proteção* sobre todo o piso. Cada *símbolo* é ativado por qualquer criatura (exceto as Más) e pode ser disparado sozinho. O barulho da ativação dos *símbolos* alertará as medusas da área 15.

***Símbolo de Proteção* (3)**: ND 4; explosão elétrica de 1,5 m (5d8); Reflexos reduz à metade (CD 16); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28).

13. Escadas Irregulares

Essas escadas irregulares avançam por toda a extensão do túnel. O teto abaixa levemente em direção ao norte.

As escadas são irregulares o suficiente para reduzir o deslocamento dos personagens Médios pela metade, embora não exijam testes de Escalar. Se as medusas da área 15 forem atacadas, elas aproveitarão sua habilidade de vôo para superar esse obstáculo, se possível usando as escadas contra os heróis, atingindo-os com ataques à distância conforme tentam se aproximar.

14. Armadilha de Bastões de Fumaça

Se essa armadilha não foi ativada, leia o texto a seguir:

Essa parte do túnel não tem nada de especial, exceto por diversas cordas, pinos e ganchos amarrados a uma grande moldura de madeira no teto.

Se a armadilha já foi ativada, leia o texto a seguir:

Uma parede de fumaça de 3 m preenche toda a largura do corredor. É possível distinguir as cordas, pinos e ganchos presos nas paredes, com algumas linhas balançando na fumaça e outras penduradas no teto.

Esse aposento é uma forma de atrasar qualquer perseguição, não uma armadilha em si. O mecanismo é composto por uma moldura de madeira, pendurada no teto. As cordas presas na moldura chegam até a parte sul da área 15. Puxar uma dessas cordas (a partir do solo ou do ar, por meio das asas da dragonesa) lançará a moldura para baixo, em direção ao norte. Quando o fundo da moldura se aproximar do solo, vários fósforos serão acesos, incinerando os bastões de fumaça conectados a eles. O resultado é uma coluna de fumaça com 3 m de altura por 3 m de largura, preenchendo toda a sala. As criaturas em seu interior ou além recebem camuflagem total (caso seus adversários sequer consigam determinar sua localização exata).

Quando a moldura for liberada, qualquer criatura a 3 metros de sua base (onde ela bate no solo) deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou sofrerá 1d8 pontos de dano do impacto. Atravessar a coluna de fumaça em segurança (sem cair) exige uma ação equivalente a movimento; por outro lado, se o PJ quiser percorrer uma distância superior à metade de seu deslocamento sem cair, deverá obter

sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 15). Algumas cordas são capazes de recolocar a moldura na sua posição original; isso requer duas rodadas completas.

Se o dragão for perseguido por criaturas terrestres, ele ativará o mecanismo com suas asas enquanto atravessa esse aposento, criando um obstáculo temporário contra seus adversários. É provável que as medusas o utilizem com objetivos semelhantes ou para impedir que os invasores usem esse túnel como saída.

15. Irmãs Traiçoeiras

Essa grande caverna tem dois colchões de palha e uma fogueira de carvão. Algum tipo de carne está cozinhando na brasa. O teto alcança 9 metros de altura e há duas saídas largas, ao norte e ao sul.

Se forem alertadas sobre a presença dos intrusos, as medusas ingerem suas *poções de vôo* antes dos oponentes se aproximarem, emboscando-os na parte superior da caverna. Elas preferem atacar com seus arcos, revelando suas faces quando os oponentes estiverem a 9 metros ou menos. Elas conduzem seus inimigos até a área 9, onde serão auxiliadas pela dragonesa. Como a criatura é imune aos seus ataques visuais, elas se revelam completamente diante de seu patrono, embora sejam mais cuidadosas na presença de Varlae.

Criaturas: 2 medusas.

Corinye e Kathala: Medusas, Gue2; ND 9; humanóide monstruoso Médio; DV 6d8+6 mais 2d10+2; 47 e 49 PV; Inic. +6; Desl 9 m; CA 20 (toque 12, surpresa 18); Corpo a corpo: meia-lança +8/+3 (dano: 1d6/x3) e serpentes +5 (dano: 1d4 mais veneno); ou à distância: arco curto e flechas (obras-primas) +13/+8 [Corinye] e *arco curto +1* +13/+8 [Kathala] (dano: 1d6 e 1d6+1, respectivamente); AE. Olhar petrificante, veneno; Tend. LM; TR Fort +6, Ref +7, Von +6; For 11, Des 15, Cons 12, Int 12, Sab 13, Car 15.

Perícias e Talentos: Blefar +11, Diplomacia +4, Disfarces +11, Furtividade +9, Intimidar +4, Observar +12; Acuidade com Arma (cobras), Foco em Arma (arco curto), Iniciativa Aprimorada, Precisão, Tiro Certeiro.

Ataques Especiais: Olhar petrificante (Sob): Transforma em pedra, 9 m, permanente; Fortitude anula (CD 16). Veneno (Ext): Serpentes, Fortitude (CD 15); dano inicial: 1d6 temporário de Força; dano secundário: 2d6 temporário de Força.

Pertences (Corinye): Cota de malha +1, arco curto (obra-prima), 40 flechas (obra-prima), meia-lança, manto com capuz, arpéu, corda de cânhamo com 15 metros, *2 poções de vôo, poção de curar ferimentos moderados*, 650 PO, 10 gemas (50 PO cada).

Pertences (Kathala): Cota de malha +1, arco curto +1, 40 flechas (obra-prima), meia-lança, manto com capuz, arpéu, corda de cânhamo com 15 metros, *2 poções de vôo, poção de curar ferimentos moderados*, Aljava de Ehlonna, 400 PO, 9 gemas (50 PO cada).

conclusão da aventura

Se o dragão for morto, o Culto entrará em ação para encontrar outro corpo hospedeiro apropriado. Em seu novo corpo, Azurphax tentará conseguir contatos e agentes para encontrar seus assassinos e recuperar seu tesouro. É provável que ela desconte sua ira nos povoados da região, seja para aplacar seu ego ou atrair seus atacantes. Caso seus lacaios sejam mortos, ela convocará o Culto para que forneçam ajuda até que suas defesas retornem ao normal. Descobrir onde o Culto guarda seu filacteria é uma tarefa árdua, portanto será muito difícil destruí-la permanentemente.

Azurphax: Dracolich verde adulta; ND 15; Morto-Vivo Enorme; DV 20d12; 130 PV; Inic. +0; Desl 12 m, vôo 45 m (ruim), natação 12 m; CA 29 (toque 8, surpresa 29); Corpo a corpo: mordida +26 (dano: 2d8+8, mais 1d6 de frio, mais paralisia), 2 garras +21 (dano: 2d6+4, mais 1d6 de frio, mais paralisia), 2 asas +21 (dano: 1d8+4, mais 1d6 de frio, mais paralisia); ou golpe de cauda +21 (dano: 2d6+12, mais 1d6 de frio, mais paralisia); Face/Alcance 3 m x 6 m/3 m; AE Sopro, presença aterradora, olhar paralisante, toque paralisante, *sugestão*, QE Percepção às cegas, controlar mortos-vivos, redução de dano 5/+1, metade do dano de armas perfurantes e cortantes, invulnerabilidade, imunidades (ácido, frio, eletricidade, metamorfose, imunidades padrão de morto-vivo), sentidos aguçados, respirar na água; RM 24; Tend. LM; TR Fort +12, Ref +12, Von +15; For 27, Des 10, Cons –, Int 16, Sab 17, Car 18. Extensão: 6 metros.

Perícias e Talentos: Alquimia +13, Arte da Fuga +10, Avaliação +8, Blefar +12, Concentração +24, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (geografia) +10, Conhecimento (local) +10, Diplomacia +19, Esconder-se –8, Falar Idioma (Auran, Comum, Anão, Élfico, Silvestre), Identificar Magias +23, Intimidar +8, Observar +25, Ouvir +25, Procurar +23, Sentir Motivação +9; Arrebatar, Ataque Poderoso, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Prontidão.

Ataques Especiais: Sopro (Sob): Gás Corrosivo (ácido), disponível a cada 1d4 rodadas, cone de 15 metros, 12d6 de dano, CD 24.

Presença Aterradora (Ext): O dracolich consegue apavorar seus inimigos com sua mera presença. A habilidade é ativada automaticamente durante seus ataques, investidas ou vôos rasantes. As criaturas com 20 DV (ou menos), num raio de 60 m, serão afetadas. Qualquer criatura afetada deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 24) ou sofrerá os seguintes efeitos: as criaturas com 4 DV ou menos ficarão apavoradas durante 4d6 rodadas; as criaturas com 5 DV ou mais ficarão abaladas durante 4d6 rodadas. Caso obtenha sucesso, a criatura ficará imune à presença aterradora do mesmo dragão. Os dragões ignoram a presença aterradora de outros dragões.

Olhar Paralisante (Sob): Os olhos brilhantes de um dracolich são capazes de paralisar seus oponentes num raio de 12 metros; um teste de resistência de Fortitude (CD 24) bem-sucedido anula o efeito. Caso obtenha sucesso, o personagem ficará imune ao olhar paralisante do mesmo dracolich eternamente. Se fracassar, a vítima ficará paralisada durante 2d6 rodadas.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura atingida pelos ataques físicos de um dracolich deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 24) ou ficará paralisada durante 2d6 rodadas. Um teste de resistência bem-sucedido não confere qualquer imunidade contra outros ataques desse tipo.

Sugestão (SM): Idêntico à magia, 3/dia, como um feiticeiro de 5° nível.

Qualidades Especiais: Percepção às Cegas (Ext): Um dracolich é capaz de distinguir outras criaturas sem utilizar a visão (principalmente através do olfato e audição, mas também através de vibrações e outros indícios ambientais) num raio de 60 m.

Controlar Mortos-Vivos (SM): Uma vez a cada três dias, um dracolich pode conjurar *controlar mortos-vivos* como um feiticeiro de 15° nível. A criatura não consegue lançar outras magias enquanto sustenta esta habilidade.

Imunidades (Ext): Imune a ácido, frio, doenças, eletricidade, efeitos de ação mental, paralisia, venenos, metamorfose, sono e atordoamento. Imune a danos de habilidade, sucessos decisivos, morte por dano maciço, drenar energia ou dano por contusão (consulte a pág. 6 do *Livro dos Monstros*).

Invulnerabilidade: Se um dracolich for destruído, seu espírito retorna imediatamente para seu hospedeiro (filacteria), onde tentará possuir um novo corpo apropriado.

Sentidos Aguçados (Ext): Um dracolich enxerga quatro vezes melhor que um ser humano na penumbra, e duas vezes melhor sob iluminação normal. Ele também possui Visão no Escuro, com alcance de 180 m.

Respirar na Água (Ext): O dracolich é capaz de utilizar seu sopro, suas magias e outras habilidades especiais enquanto estiver submerso.

Magias Conhecidas (6/7/5, CD base = 14 + nível da magia): 0 — *brilho, detectar magia, ler magias, mãos mágicas, pasmar, romper mortos-vivos*; 1° — *ataque certeiro, escudo arcano, patas de aranha, ventriloquismo*; 2° — *invisibilidade, padrão hipnótico*.

Pertences: Pergaminhos de barro (*confusão, muralha de gelo*), *caja de fogo* (40 cargas)

Monstros

Muitas criaturas vagam pelas florestas e ruínas de Faerûn, variando do terrível e letal até o estranho e maravilhoso. Todas as criaturas descritas no *Livro dos Monstros* são encontradas nos Reinos Esquecidos. Além disso, o suplemento *Monstros de Faerûn* apresenta mais de 80 criaturas únicas desse cenário. Nesse capítulo, são descritas algumas das criaturas mais comuns ou simbólicas de Toril.

Animais

A maioria dos animais de Faerûn são semelhantes às espécies encontradas na Terra, descritas no Apêndice 1 do *Livro dos Monstros*. Além destes, esse mundo abriga vários outros tipos de animais básicos, descritos a seguir e na referência sobre os rothé, mais adiante.

Lagarto de Carga: Parente dos lagartos gigantes encontrados na superfície de algumas regiões, essa criatura atinge quase 4,5 m de comprimento (sem a cauda) e 1,5 m de largura. Suas patas pegajosas lhe permitem caminhar livremente sobre a maioria dos terrenos, paredes ou tetos dos túneis do Subterrâneo. Com freqüência, os drows e outras raças inteligentes desse local utilizam os lagartos de carga para transportar objetos. A carga para um lagarto é 400 kg; a carga média varia entre 401-800 kg; a carga pesada varia entre 801-1.200 kg. Em superfícies com ângulos entre 45 e 90 graus, o lagarto é capaz de suportar até sua carga média. Nas superfícies com inclinação vertical ou maior (quando o lagarto fica de cabeça para baixo), ele consegue suportar sua carga leve sem despencar.

	Lagarto de Carga **Animal (Grande)**	**Lagarto de Montaria** **Animal (Grande)**	**Rastejador Irritante, Lagarto** **Animal (Miúdo)**
Dados de Vida	8d8+40 (76 PV)	4d8+12 (30 PV)	1/2d8 (2 PV)
Iniciativa:	+1	+2	+2
Deslocamento:	9 m, escalar 9 m	12 m, escalar 12 m	6 m, escalar 6 m
CA:	15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural)	14 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural)	14 (+2 tamanho, +2 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +12	Corpo a corpo: mordida +6; 2 garras +1	Corpo a corpo: mordida +4
Dano:	Mordida 2d6+10	Mordida 2d4+4, garra 1d3+2	Mordida 1d4-4
Face/Alcance:	1,5 m por 3m/1,5 m	1,5 m por 1,5m/1,5 m	75 cm por 75 cm/0 m
Ataques Especiais:	—	—	Cuspir Ácido
Qualidades Especiais:	—	Faro	—
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +7, Von +3	Fort +7, Ref +6, Von +2	Fort +2, Ref +4, Von +1
Habilidades:	For 25, Des 13, Cons 21, Int 2, Sab 12, Car 2	For 19, Des 15, Cons 17, Int 2, Sab 12, Car 10	For 3, Des 15, Cons 10, Int 2, Sab 12, Car 2
Perícias:	Escalar +21, Esconder-se +3*, Furtividade +5, Observar +4, Ouvir +4	Escalar +17, Esconder-se +0, Observar +2, Ouvir +2, Saltar +10	Equilíbrio +6, Escalar +8, Esconder-se +13, Observar +3, Ouvir +3
Talentos:	—	—	Acuidade com Arma (mordida)
Terreno/Clima:	Subterrâneo/Qualquer	Subterrâneo/Qualquer	Subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	3	2	1/3
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	—	—

	Víbora de Duas Cabeças (Cobra)	Víbora Alada (Cobra)	Tressym
	Animal (Pequeno)	**Animal (Grande)**	**Animal (Miúdo)**
Dados de Vida	1d8 (4 PV)	3d8 (13 PV)	1/2d8 (2 PV)
Iniciativa:	+3	+3	+2
Deslocamento:	6 m, escalar 6 m, natação 6 m	6 m, vôo 15 m (bom)	9 m, vôo 15 m (bom)
CA:	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural)	15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural)	14 (+2 tamanho, +2 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 mordidas +4	Corpo a corpo: mordida +4	Corpo a corpo: 2 garras +4, mordida –1
Dano:	Mordida 1d2-2 e veneno	Mordida 1d4 mais veneno	Garras 1d2-4, mordida 1d3-4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 (enrolada)/1,5 m	1,5 m por 1,5 m(enrolada)/3 m	75 cm por 75 cm/0 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno	—
Qualidades Especiais:	Faro	Faro	Faro, imunidade a veneno
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +1	Fort +3, Ref +6, Von +2	Fort +2, Ref +4, Von +1
Habilidades:	For 6, Des 17, Cons 11, Int 1, Sab 12, Car 2	For 10, Des 17, Cons 11, Int 1, Sab 12, Car 2	For 3, Des 15, Cons 10, Int 12, Sab 12, Car 13
Perícias:	Equilíbrio +6, Escalar +10, Esconder-se +11, Observar +3, Ouvir +3	Equilíbrio +4, Escalar +6, Esconder-se +2, Observar +2, Ouvir +2	Equilíbrio +10, Escalar +5, Esconder-se +17*, Furtividade +9, Observar +4, Ouvir +4
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida)	Acuidade com arma (mordida)	Acuidade com Arma (garra, mordida)
Terreno/Clima:	Colinas e subterrâneo/ Temperado	Floresta e subterrâneo/ Quente ou temperado	Terrestre/ Quente ou temperado
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	2	1/4
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Geralmente Caótico e Bom
Progressão:	—	—	—

Perícias: Os lagartos de carga recebem +4 de bônus racial em Esconder-se e Furtividade. *Em áreas rochosas ou cavernas naturais, seu bônus em Esconder-se aumenta para +8.

Lagarto de Montaria: O lagarto de montaria caminha em duas patas, de forma semelhante a um deinonychus ou velociraptor. Ele ataca com sua poderosa mordida e duas garras frontais, mas não é capaz de saltar ou rasgar seus inimigos. Similar ao lagarto de carga, ele é capaz de andar nas paredes ou no teto e geralmente serve de montaria para várias raças inteligentes do Subterrâneo. A carga leve para um lagarto de montaria é 58 kg; a carga média varia entre 59-117 kg; a carga pesada varia entre 118-175 kg.

Rastejador Irritante, Lagarto: Esse lagarto com 60 cm de comprimento é um familiar entre os drow e outros magos do Subterrâneo. O rastejador pode cuspir um jato de ácido três vezes por dia. Caso atinja um alvo — um ataque de toque à distância, alcance de 6 metros — o ácido causará 1d4 pontos de dano durante duas rodadas.

Víbora de Duas Cabeças (Cobra): As Colinas das Serpentes abrigam uma estranha variedade de cobras, a maioria criada pelos yuan-ti em experimentos mágicos obscuros. A víbora de duas cabeças é uma serpente pequena que desfere dois ataques de mordida por rodada.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 10); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Víbora Alada (Cobra): Encontrada nas florestas de todas as Terras Centrais, as víboras aladas raramente atacam os seres humanos, exceto quando provocadas.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Tressym: Os tressym são gatos alados, com o mesmo tamanho de um gato doméstico (60 cm de comprimento), dotados de um par de asas de couro emplumadas com 1 m de envergadura. Essas criaturas são bastante inteligentes, embora não conheçam os idiomas humanos. Os magos bons costumam procurar por familiares tressyms.

Perícias: Um tressym recebe +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e +4 de bônus racial em Esconder-se e Furtividade. Ele usa seu modificador de Destreza para Escalar. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

Qualidades Especiais: Imunidade a Veneno: Os treessym não são afe
tados por qualquer tipo de veneno.

Tirano da Morte (Beholder)

Morto-Vivo (Grande)
Dados de Vida: 11d12 (71 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: Vôo 4,5 m (médio)
CA: 20 (-1 de tamanho, +11 natural)
Ataques: Corpo a corpo: mordida +4
Dano: Mordida 2d4
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Raios Ópticos +4
Qualidades Especiais: Visão 360°, cone antimagia, queda suave, vô somente ações parciais, +2 de resistência a Expulsão, imunidades morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +11
Habilidades: For 10, Des 10, Cons –, Int –, Sab 15, Car 17
Perícias: Procurar +8, Observar +20
Talentos: Investida Aérea, Vontade de Ferro, Tiro em Movimento

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 12-16 DV (Grande); 17-33 DV (Enorme)

O tirano da morte é um beholder morto-vivo, muito semelhante a zumbis, embora conserve algumas das habilidades mágicas inatas que p suía em vida.

Um tirano da morte tem a aparência de um beholder apodrecid coberto de bolor. Chagas perturbadoras — sejam ferimentos ou aper

decomposição — expõem as entranhas do seu corpo; a criatura também perdeu alguns olhos ou eles estão recobertos por uma película branca. Em função da sua pós-vida semelhante ao estado dos zumbis, ele se desloca mais lentamente que os demais beholders e não consegue falar ou entender qualquer idioma.

Combate

Um tirano da morte é programado com instruções específicas no momento da sua criação. Elas geralmente são bem simples — por exemplo: "Ataque todos os humanos que entrarem nessa câmara, até que eles sejam destruídos ou fujam. Nunca abandone essa sala". Uma criatura desse tipo sem instruções simplesmente atacará todas as criaturas vivas que encontrar. Embora seja um morto-vivo sem mente, ele continua voando como se tivesse Inteligência e usando seus olhos da forma mais eficiente possível.



Tirano da Morte

Visão 360° (Ext): Os olhos de um tirano da morte lhe concedem +4 de bônus racial em testes de Procurar e Observar; eles não podem ser flanqueados.

Cone Antimagia (Sob): A menos que tenha perdido seu olho central (consulte a seguir), um tirano da morte emite continuamente um cone antimagia de 45 metros diante da sua face. Ele é idêntico à magia *campo antimagia* conjurada por um feiticeiro de 13° nível. Todos os poderes e efeitos mágicos ou sobrenaturais dentro do alcance do cone são anulados — até mesmo os próprios raios ópticos da criatura. Uma vez por rodada, durante seu turno, o tirano precisa decidir qual a direção do cone e se ele estará ativo ou não (é possível desativá-lo fechando seu olho central). Lembre-se que um tirano da morte somente poderá morder as criaturas que estiverem diretamente diante dele.

Raios Ópticos (Sob): Em vida, um beholder tinha dez pequenos olhos em tentáculos acima do seu corpo, cada um com um poder sobrenatural distinto, além de um grande olho central. Geralmente, um beholder morto-vivo terá perdido 1d4+1 desses olhos, selecionados aleatoriamente.

Cada um dos olhos menores remanescentes é capaz de disparar um raio mágico por rodada, mesmo quando o tirano estiver em combate corporal ou utilizando seu deslocamento máximo. Ela pode facilmente mirar todos os seus olhos para cima, mas seu próprio corpo tende a atrapalhar quando ela tenta apontá-los em outras direções. Durante a mesma rodada, o tirano conseguirá direcionar apenas três raios ópticos sobre os alvos que estejam no mesmo arco (posterior, dianteiro, esquerdo, direito ou inferior), exceto o superior. Os demais olhos precisam ser direcionados para outros arcos ou ficarão inativos. Uma vez por rodada, o tirano da morte é capaz de girar e rodopiar seu corpo para mudar as direções e os arcos atingidos por seus olhos.

Cada um dos olhos gera um efeito similar a uma magia conjurada por um feiticeiro de 13° nível, mas obedece às regras para raios (consulte Mirando uma Magia, pág. 148 do *Livro do Jogador*). Todos os raios possuem um alcance de 45 m e CD 18 para os testes de resistência.

Enfeitiçar Monstros: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetado conforme a magia homônima.

Enfeitiçar Pessoas: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetado conforme a magia homônima.

Desintegrar: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou será afetado conforme a magia homônima.

Medo: Semelhante a magia homônima, mas afeta somente uma criatura. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para anular o efeito.

Dedo da Morte: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetado conforme a magia homônima. Caso obtenha sucesso, ele ainda sofrerá 3d6+13 pontos de dano.

Carne em Pedra: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou será afetado conforme a magia homônima.

Infligir Ferimentos Moderados: Idêntico a magia; causa 2d8+10 pontos de dano ou metade caso o alvo obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude.

Lentidão: Semelhante a magia, mas afeta somente uma criatura. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para anular o efeito.

Sono: Semelhante a magia, mas afeta somente uma criatura, não importa sua quantidade de Dados de Vida. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para anular o efeito.

Telecinésia: O beholder é capaz de mover objetos ou criaturas que pesem até 165 quilos. É possível resistir ao efeito com um teste de resistência de Vontade bem-sucedido.

***Queda Suave* (SM):** O corpo do tirano da morte conserva sua flutuação natural, concedendo-lhe um efeito permanente de *queda suave*, com alcance pessoal.

Vôo O corpo do tirano da morte conserva sua flutuação natural, permitindo-lhe *voar* de modo similar à magia, como uma ação livre, e deslocamento de 4,5 metros.

Somente Ações Parciais (Ext): Os tiranos da morte são lentos e têm péssimos reflexos, logo somente podem executar ações parciais. Desta maneira, eles podem se mover ou atacar, mas apenas conseguirão fazer ambos durante uma investida (uma investida parcial).

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço (consulte a pág. 6 do *Livro dos Monstros*).

Dracolich

O dracolich é um morto-vivo resultante da transformação de um dragão maligno. O arquimago Sammaster, fundador do Culto do Dragão, descobriu o processo para criar essas criaturas. Esse Culto venera os dragões em geral, particularmente os malignos, e especialmente os mortos-vivos — os dracolich.

É possível criar um dracolich a partir de qualquer sub-espécie maligna. Sua aparência equivale a uma versão esquelética ou semi-esquelética da sua antiga forma, com pontos brilhantes de luz nos buracos escuros dos olhos.

"Dracolich" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer dragão maligno (daqui por diante denominado "criatura-base"). O dracolich conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Dado de Vida: Mesmo da criatura-base.

Deslocamento: Mesmo da criatura-base. O vôo de um dracolich torna-se uma habilidade sobrenatural.

CA: Mesmo da criatura-base, com +2 de armadura natural adicional (a pele se enrijece quando o dragão torna-se um dracolich).

Ataques: Idênticos aos da criatura-base, mas o dracolich perde seu ataque de esmagamento.

Dano: Idêntico ao da criatura-base, mais um 1d6 pontos de dano por frio. Um ataque bem-sucedido também é capaz de paralisar a vítima; consulte Ataques Especiais (toque paralisante).

Ataques Especiais: Um dracolich conserva todos os ataques especiais do dragão original, inclusive seu sopro, capacidade de conjuração e habilidades similares a magia. Algumas delas são aprimoradas e ele também adquire as habilidades descritas a seguir:

Controlar Mortos-Vivos (SM): Uma vez a cada três dias, um dracolich pode conjurar *controlar mortos-vivos* como um feiticeiro de 15º nível. A criatura não consegue lançar outras magias enquanto sustenta essa habilidade.

Presença Aterradora (Ex): O valor de Carisma do dragão é elevado em 2 pontos; portanto, a CD do teste de resistência contra sua Presença Aterradora aumenta em 1 ponto.

Olhar Paralisante (Sob): Os olhos brilhantes de um dracolich são capazes de paralisar seus oponentes num raio de 12 metros; um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida do dracolich + seu modificador de Carisma) bem-sucedido anula o efeito. Caso obtenha sucesso, o personagem ficará imune ao olhar paralisante do mesmo dracolich eternamente. Se fracassar, a vítima ficará paralisada durante 2d6 rodadas.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura atingida pelos ataques físicos de um dracolich deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD idêntica ao olhar paralisante) ou ficará paralisada durante 2d6 rodadas. Um teste de resistência bem-sucedido não confere qualquer imunidade contra outros ataques subseqüentes desse tipo.



Dracolich

Qualidades Especiais: O dracolich conserva todas as qualidades especiais da criatura-base. Novamente, algumas delas são aprimoradas e ele também adquire as habilidades descritas a seguir:

Imunidades (Ext): Além das imunidades padrão dos mortos-vivos, um dracolich é imune a metamorfose, frio e eletricidade. Assim como um esqueleto, ele sofre apenas metade do dano de armas de corte e perfuração.

Invulnerabilidade: Se um dracolich for destruído, seu espírito retorna imediatamente para seu hospedeiro (a filacteria). Caso não exista nenhum corpo de réptil a 27 metros ou menos para o espírito possuir, ele ficará aprisionado no recipiente até que um corpo adequado esteja disponível — se isso acontecer. É muito difícil destruir um dracolich. Caso seu espírito esteja aprisionado na filacteria, destruir o item enquanto não existe um corpo apropriado ao alcance eliminará a criatura para sempre. Da mesma forma, um dracolich ativo é incapaz de tentar novas possessões caso sua filacteria seja destruída. O destino do espírito de um dracolich — uma alma sem corpo ou filacteria — é desconhecido, mas assume-se que ele é carregado para os Planos Inferiores.

Resistência à Magia (Ext): Tornar-se um dracolich aumenta a Resistência à Magia de um dragão em +3; o mínimo possível é RM 16.

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Testes de Resistência: Mesmos da criatura-base. Como morto-vivo, o dracolich é imune a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que ele afete objetos.

Habilidades: Como é um morto-vivo, o dracolich tem um valor nulo de Constituição. Seu Carisma é elevado em 2, o que aumenta a CD do teste de resistência contra sua presença aterradora e outras habilidades especiais. Além dessas alterações, ele conserva os mesmos valores da criatura-base.

Perícias/Talentos: Mesmos das criatura-base.

Terreno/Clima: Mesmos da criatura-base.

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Criatura-base +3

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Sempre Mau

Progressão: Até +2 DV.

Como criar um dracolich

Sammaster registrou os segredos da criação dos dracolichs em cópias da sua obra-prima, o *Tomo do Dragão*, atualmente distribuído entre os membros do Culto do Dragão. O processo geralmente envolve um esforço cooperativo entre o dragão maligno e os magos do Culto, mas sabe-se que magos extraordinariamente poderosos foram capazes de coagir um dragão a participar da transformação contra sua vontade.

Qualquer dragão maligno é um candidato potencial à transformação, mas os dragões de idade mais avançada, com habilidades de conjuração, são mais cotados.

Assim que o candidato é definido, os magos do Culto primeiramente criam sua filacteria, um objeto inanimado que armazenará a força vital da criatura. A filacteria deve ser um item sólido, com valor superior a 2.000 PO e resistente ao tempo. Pedras preciosas, especialmente rubis, pérolas, carbúnculos e opalas, são bastante utilizadas com esse fim. Esse objeto é preparado através do talento Criar Item Maravilhoso. O custo efetivo é 50.000 PO, portanto o mago deverá gastar 2.000 XP e 25.000 PO em materiais consumíveis. O nível do item da filacteria será 13º, e o conjurador precisa ser capaz de lançar a magia *controlar mortos-vivos*.

Em seguida, uma solução especial é preparada e consumida pelo dragão maligno (custo: 2.500 PO e 200 XP; Preparar Poção, 11º nível de conjurador; o segredo do preparo dessa solução é conhecido somente pelos leitores do *Tomo do Dragão*). A poção é um veneno mortífero e assassinará o dragão para o qual foi designada sem chance de fracassar (se qualquer outra criatura ingerir a poção, a CD do teste de resistência será 25; seu dano inicial e secundário será 25 pontos de dano de Constituição).

Com a morte do dragão, seu espírito é transferido imediatamente para a filacteria, não importa a distância entre ela e o corpo da criatura.

A filacteria de um dracolich

Durante a primeira morte do dracolich e caso sua forma física seja destruída posteriormente, seu espírito recuará de imediato até sua filacteria, não importa a distância entre ela e seu corpo. Uma luz ténue no interior do objeto indicará a presença do espírito. Enquanto estiver confinado, o espírito não consegue executar qualquer ação, exceto possuir um corpo adequado; ele também é imune a magias e permanecerá indefinidamente no item.

Um espírito contido numa filacteria é capaz de localizar qualquer corpo de réptil ou dragão Médio ou maior num raio de 27 m de distância e tentar possuí-lo. Sob nenhuma circunstância o espírito conseguirá possuir um corpo vivo. O corpo original do espírito é ideal, e qualquer tentativa de possuí-lo funciona automaticamente. Para invadir um corpo adequado diferente, o dracolich deve obter sucesso num teste de Carisma contra CD 10 (para um dragão), CD 15 (para qualquer criatura draconiana que não seja um dragão genuíno, como um ibrandlin ou wyvern), ou CD 20 (para qualquer outro tipo de réptil). Se o teste fracassar, a criatura nunca mais conseguirá invadir esse corpo em particular.

Se o corpo aceitar o espírito, ele será reanimado. Caso seja o cadáver de outro dragão, ele se transformará imediatamente num dracolich; do contrário, ele se tornará um proto-dracolich (consulte a seguir).

proto-dracolich

Um proto-dracolich abriga a mente e as memórias da sua forma original, mas tem os pontos de vida e as imunidades de um dracolich. Uma criatura desse tipo não é capaz de falar ou conjurar magias. Além disso, ela não infligirá o dano adicional por frio, não ativará o sopro do dragão ou causará o medo natural de um dracolich. Sua Força, deslocamento e CA são idênticas aos valores do corpo possuído.

O proto-dracolich assumirá imediatamente sua forma completa ao devorar pelo menos 10% do seu corpo original. Caso seja impossível, a transformação terminará em 2d4 dias.

Quando a transformação se completar, a criatura terá a mesma aparência do corpo original. Agora, ela conseguirá falar, conjurar magias e ativar seu sopro, além de readquirir todas as habilidades de um dracolich. Quase sempre, esses dragões armazenam corpos "sobressalentes" nos arredores de sua filacteria; dessa forma, caso seu corpo original seja destruído, ele conseguirá invadir e transformar um novo corpo em alguns dias.

como destruir um dracolich

Derrotar um dracolich não é uma tarefa fácil. Primeiramente, sua forma física precisa ser destruída — com certeza, um feito que não deve ser menosprezado. Depois, a filacteria deve ser encontrada e destruída, antes que o dracolich consiga invadir um novo corpo e inicie a transformação. Talvez seja mais eficiente localizar a filacteria e afastá-la da presença de corpos répteis adequados antes de enfrentar o próprio dracolich.

dracolich e o culto

Existe uma relação simbiótica entre um dracolich e os magos do Culto que o criaram. Os magos veneram e auxiliam seu dracolich, além de oferecerem presentes regulares e tesouros. Em troca, a criatura defende seus magos contra inimigos e outras ameaças, assim como os auxilia em diversos planos. Semelhante aos dragões, os dracolich são solitários, mas sentem-se mais seguros ao saber que possuem aliados leais.

exemplo de dracolich

Azuda dracolich é um individuo único. Para consultar o exemplo, leia a descrição de Azurphax que aparece na aventura "Ossos Verdes", a partir da pág. 302.

gárgula kir-lanan

Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida: 4d8 (18 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m, vôo 27 m (bom)
17 (+1 Des, +3 natural, +3 corselete de couro batido)
Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +6
Dano: Garras 1d4+2
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Toque de energia negativa, *raio de enfraquecimento*, fascinar mortos-vivos.
Qualidades Especiais: Vulnerável a energia positiva.
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +3
Habilidades: For 14, Des 12, Cons 10, Int 11, Sab 9, Car 11
Perícias: Arte da Fuga +4, Esconder-se +9, Furtividade +5, Observar +4, Ouvir +4, Usar Instrumento Mágico +4
Talentos: Investida Aérea

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário ou revoada (2-5)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem



Kir-lanan

A misteriosa raça conhecida como kir-lanan — também chamada de gárgulas negros, espreitadores ou hereges — parece ter chegado recentemente em Faerûn. Essas criaturas surgiram durante o Tempo das Perturbações (1358 CV) e sua quantidade está aumentando lentamente até agora. Os sábios especulam que sua origem está relacionada de algum modo à morte dos deuses durante o Tempo das Perturbações; realmente, eles parecem guardar algum rancor contra todas as divindades de Faerûn, como se as culpassem por sua existência torturada.

Um kir-lanan é apenas vagamente semelhante a um gárgula comum — ele é humanóide e tem grandes asas de morcego. Eles são mais altos que os humanos (sempre têm mais de 1,85 m de altura) e seu corpo musculoso e clástico pesa quase 110 quilos. A coloração de sua pele espessa e escamosa varia do azul escuro até o preto, passando pelo violeta escuro; alguns indivíduos em particular apresentam coloração vermelha profunda, verde, marrom ou cinza. Eles têm dentes afiados e pontiagudos, unhas duras semelhantes a garras, e pequenos chifres azuis acima das têmporas. Em geral, eles enrolam seus corpos com tecido, mantendo os braços, pernas e asas livres. Tiras de metal, marfim ou pedra, inseridas na cobertura de pano, atuam como um corselete de couro batido.

Combate

Os kir-lanan sabem lutar com armas, mas preferem usar suas garras em combate corporal. Seus corpos estão repletos de energia negativa, tornando seu toque letal para as demais criaturas vivas.

Toque de Energia Negativa (Sob): Três vezes por dia, um kir-lanan é capaz de imbuir seu toque com energia negativa, com efeitos similares a magia *toque macabro*. Caso atinja o alvo com um ataque regular, ele causará 2d6 pontos de dano e 1 ponto de dano temporário de Força. Um teste de resistência de Fortitude (CD 12) bem-sucedido anulará o dano de

Força. Os kir-lanan recuperam a mesma quantidade de pontos de dano que causam nesse ataque, embora não possam exceder seu total máximo de PV usando esse recurso.

Para liberar o efeito da energia negativa, o kir-lanan deve atingir o oponente com sua garra durante um ataque regular. Os pontos de vida recuperados não consideram o dano causado pelas garras da criatura — apenas o dano infligido pela energia negativa.

***Raio de Enfraquecimento* (SM)**: Três vezes por dia, um kir-lanan é capaz de conjurar a magia *raio de enfraquecimento* como um feiticeiro de 4º nível.

Fascinar Mortos-Vivos (Sob): Um kir-lanan é capaz de fascinar ou comandar mortos-vivos como um clérigo maligno, de nível equivalente à sua quantidade de Dados de Vida. Essa habilidade está disponível 3 vezes por dia.

Vulnerável a Energia Positiva: Em função da energia negativa que percorre seu corpo, os kir-lanan são vulneráveis a ataques de energia positiva, de forma idêntica aos mortos-vivos. Eles sofrem dano das magias de *curar ferimentos*, água benta e armas abençoadas. É impossível Expulsar um kir-lanan, embora eles fiquem desconfortáveis na presença de utilizações de energia positiva e quase sempre tentem se afastar do clérigo responsável.

Assim como os mortos-vivos, os kir-lanan são curados por magias de *infligir ferimentos* e outras aplicações de energia negativa.

Perícias: Um kir-lanan recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se.

Personagens Kir-Lanan

Os kir-lanan costumam selecionar níveis de guerreiros, feiticeiros e, algumas vezes, necromantes. Sua classe favorecida é guerreiro. Eles não podem ser clérigos, druidas ou paladinos e nunca serão capazes de canalizar a energia positiva de qualquer forma (por exemplo, os bardos não conseguiriam lançar *curar ferimentos leves*). Eles nunca utilizam magias divinas, pois não veneram nenhuma divindade. Embora alguns deles se tornem rangers, eles nunca adquirem a habilidade de conjuração da classe.

Sociedade dos Kir-Lanan

Os kir-lanan se reúnem em pequenos bandos, liderados pelos mais fortes — quase sempre o indivíduo capaz de dominar ou controlar os demais. Essas "revoadas" são formadas e alteradas constantemente, conforme a disputa pelo poder se aquece e a natureza dos gárgulas (essencialmente caótica) transforma a dinâmica interna dos bandos. Muitos preferem agir sozinhos, desprezando a companhia da própria espécie. Eles raramente cooperam com membros de outras raças, em geral porque a maioria das outras raças é devotada a alguma divindade.

Não existem distinções sociais entre machos e fêmeas para os kir-lanan; eles respeitam somente o poder, a despeito do sexo do gárgula que o ostenta. No entanto, eles não toleram os "escravos dos deuses", sua denominação para as demais raças — não importa quão poderosas sejam.

Quando uma revoada kir-lanan se forma, é comum que alguns cruzamentos ocorram dentro dela. O mais fraco entre a mãe ou o pai cuidará do filhote, até que ele esteja velho o suficiente para se alimentar sozinho.

Os kir-lanan falam o idioma Comum.

Rothé

Os rothé são animais ruminantes muito comuns nas terras frias do Norte e no Subterrâneo. Essas criaturas achatadas, mas de constituição delgada, lembram um grande boi, com chifres curvos, patas repartidas e uma grande e espessa cobertura de pêlos.

Combate

Os rothé mordem e perfuram seus atacantes com seus chifres. Eles não são muito inteligentes, mesmo comparados com outros animais, mas têm uma consciência instintiva quando estão cercados ou encurralados. A criatura que tentar cercá-los, prendê-los ou erguer redes e cercas em sua volta, descobrirá que os rothé reagem instintivamente contra qualquer intenção de aprisioná-los, evitando essas armadilhas e continuando a pastar.

Estouro (Ext): Quando os rothé estiverem em pânico, eles tentarão se libertar das criaturas atacantes ou ameaçadoras ao sobrepujá-los como rebanho. Caso isso seja impossível, eles voltam-se para enfrentar seus oponentes e investem como um grupo coeso que pesa toneladas. Eles atropelarão qualquer coisa do seu próprio tamanho ou inferior, causando uma determinada quantidade de dano para cada criatura no estouro: 2d4 a cada rothé das profundezas e 1d12 para cada rothé fantasma ou da superfície.

	Rothé das Profundezas	**Rothé Fantasma**	**Rothé da Superfície:**
	Besta Mágica (Médio)	**Besta Mágica (Grande)**	**Besta Mágica (Grande)**
Dados de Vida	2d10+2 (13 PV)	4d10+20 (42 PV)	3d10+9 (25 PV)
Iniciativa:	+2	+1	+1
Deslocamento:	9 m	9 m	12 m
CA:	13 (+2 Des, +1 natural)	14 (+1 Des, –1 tamanho, +4 natural)	13 (+1 Des, –1 tamanho, +3 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +2; 2 chifres –3	Corpo a corpo: mordida +11; 2 chifres +6	Corpo a corpo: mordida +6; 2 chifres +1
Dano:	Mordida 1d8; chifres 1d3	Mordida 2d4+8; chifres 2d4+4	Mordida 1d8+4; chifres 1d4+2
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:	Estouro	Estouro	Estouro
Qualidades Especiais:	Resistir a encantamento, *globos de luz*, visão no escuro 27 m, imunidade a bolores e fungos, resistência ao frio 20	Visão no escuro 18 m, *salto*, resistir a encantamento, *silêncio*	Visão no escuro 18 m, resistir a encantamento
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Von +0	Fort +9, Ref +4, Von +1	Fort +6, Ref +4, Von +1
Habilidades:	For 10, Des 14, Cons 12, Int 1, Sab 11, Car 9	For 26, Des 12, Cons 20, Int 1, Sab 11, Car 9	For 18, Des 12, Cons 16, Int 1, Sab 11, Car 9
Perícias:	Observar +2, Ouvir +5	Observar +2, Ouvir +6	Observar +2, Ouvir +5
Talentos:	Prontidão	Prontidão	Prontidão
Terreno/Clima:	Subterrâneo	Terrestre/Frio	Terrestre/Frio
Organização:	Rebanho (11-20)	Rebanho (11-20)	Rebanho (11-20)
Nível de Desafio:	2	2	2
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	3-4 DV (Médio)	5-8 DV (Grande)	4-6 DV (Grande)

Resistir a Encantamento (Ext) : Cada rothé possui uma mente com tamanha determinação que recebe +4 de bônus racial em testes de resistência contra magia ou efeitos de encantamento.

Rothé das profundezas

Um importante componente nas dietas de muitas comunidades drow e duergar, esses animais ruminantes do Subterrâneo são pequenos; um adulto tem apenas 1,2 m na altura dos ombros. Eles têm uma constituição poderosa e, em média, sua largura equivale à sua altura; eles pesam cerca de 350 quilos. Os rothé das profundezas têm peles marrons, mais escuras nas pernas e na barriga; suas patas e chifres são verde-escuros ou pretos (ou cor de marfim quando foram quebrados e estão crescendo). Seus olhos são amarelos ou rosados.

***Globos de Luz* (SM)**: Duas vezes por dia, um rothé das profundezas pode conjurar *globos de luz* para enviar sinais aos demais membros do rebanho, trocando informações sobre a presença de alimento, perigo, etc. Eles conjuram a magia como um feiticeiro de 4º nível, com alcance de 42 m.

Imunidade a Bolores e Fungos (Ext): Os rothé são imunes a qualquer efeito nocivo do contato com bolores, fungos e seus esporos.

Rothé fantasma

Esses rothé gigantes receberam seu nome em função da sua pelagem branca, seus galopes noturnos e suas habilidades similares a magia incomuns. Muitos viajantes do Norte já se assustaram com um rothé branco e silencioso saltando de repente sobre seu acampamento e galopando noite adentro.

Os rothé fantasmas têm o tamanho aproximado de um búfalo — cerca de 1,80 m na altura dos ombros e entre 3 e 4 metros de comprimento; seu peso varia entre 750 kg e 1 tonelada. Eles habitam a superfície, em terras frias, e são o alimento predileto dos remorhaz e dos ursos polares.

***Salto* (SM)**: Uma vez por dia, um rothé fantasma pode conjurar a magia *salto* como um feiticeiro de 1º nível.

***Silêncio* (SM)**: Uma vez por dia, um rothé fantasma pode conjurar a magia *silêncio* como um feiticeiro de 3º nível, mas o efeito ficará centrado na própria criatura. Eles utilizam suas habilidades similares a magia em conjunto para escapar de predadores, quase sempre saltando de precipícios.

Rothé da superfície

Maiores que seus primos do subterrâneo, os rothé da superfície (também conhecidos como altos rothé) têm pernas maiores e patas mais pesadas. Grandes rebanhos vagam nas montanhas e geleiras do Norte e na região ao norte do Mar da Lua. Quando os ataques de bandos orcs e gnolls tornam-se muito ferozes, os rebanhos costumam viajar até as dunas frias e congeladas do Anauroch.



Rothé (animal grande); Tressym (animal pequeno)

vultos

Os vultos já foram humanóides, mas trocaram suas almas pela essência da matéria das sombras.

A maioria dos vultos assemelha-se a humanóides com aparência e tamanho de sua forma anterior, mas suas peles são sombrias, de cor acinzentada ou quase preta, e seus olhos velados. Quase sempre, os vultos são mais magros que o normal para suas espécies originais. Elas preferem roupas escuras e podem usar armaduras se desejarem. Os vultos falam qualquer idioma que conheciam antes da transformação.

Os vultos desenvolveram uma afinidade com as sombras e suas capacidades estão relacionadas às condições da iluminação ao seu redor. Eles adquirem habilidades poderosas quando atuam em meio às sombras e as trevas, mas são meros mortais quando expostos a luzes intensas.

"Vulto" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide (daqui por diante denominada "criatura-base"). O tipo da criatura muda para "extra-planar". O vulto conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base. Em locais iluminados (sob a magia *luz do dia*, num ambiente externo num dia ensolarado ou numa sala bem iluminada), os vultos têm exatamente as mesmas habilidades da criatura-base; em ambientes escuros, elas adquirem os seguintes benefícios.

Dados de Vida: Mesmo da criatura-base. Na escuridão, o vulto adquire pontos de vida adicionais em função do aumento do valor de Constituição (veja a seguir). Esses PVs não são eliminados antes, como os pontos de vida temporários.

Deslocamento: O deslocamento básico do vulto aumenta em 6 metros na escuridão.

CA: O vulto recebe +4 de bônus de deflexão na escuridão.

Ataques e Dano: O vulto recebe +2 de bônus de competência nas suas jogadas de ataque e dano na escuridão.

Qualidades Especiais: O vulto adquire as seguintes qualidades especiais na escuridão:

Controlar Luz (SM): Os vultos são capazes de reduzir os níveis de iluminação num raio de 30 metros, numa taxa equivalente a 10% por nível do personagem. Isso diminui o alcance efetivo da visão para os personagens e criaturas que dependam da luz na mesma porcentagem. Por exemplo, um humano consegue enxergar normalmente a até 6 metros de distância de uma tocha. Se um vulto de 5º nível reduzir a iluminação em 50%, o humano somente conseguiria enxergar a 3 metros de distância. Os personagens na área afetada recebem +1 de bônus em testes de Esconder-se para cada 25% de decréscimo na luz.

Cura Acelerada (Ext): O vulto recupera 2 pontos de vida a cada rodada. Ele não pode recuperar pontos de vida sob luzes intensas.

Invisibilidade (SM): Uma vez por rodada, o vulto é capaz de ativar essa habilidade similar a magia como um feiticeiro do mesmo nível do personagem. A *invisibilidade* afeta apenas o vulto e seu equipamento.

Visão de Vulto (SM): Um vulto possui Visão no Escuro de 18 metros. Ela é capaz de enxergar normalmente através de efeitos de escuridão,

mas não consegue superar névoas, invisibilidade, obscurecimento, entre outros.

Imagem de Sombra (SM): Três vezes por dia, um vulto pode ativar essa habilidade similar a magia (idêntica à magia *reflexos*) como um feiticeiro do mesmo nível do personagem. A habilidade cria simulações de sombra (1d4+1 a cada três níveis).

Atravessar Sombras (SM): Uma vez a cada duas rodadas, um vulto de 8º nível ou superior é capaz de desaparecer da sua localização atual e reaparecer em uma área escura a 90 m de distância. Essa habilidade requer uma ação equivalente a movimento; portanto, a criatura poderá utilizar outra habilidade, conjurar uma magia ou atacar na mesma rodada.

Viajar Pelas Sombras (SM): Uma vez por dia, um vulto de 12º nível ou superior poderá conjurar *teletransporte exato* para alcançar um local escuro no mesmo plano ou conjurar *viagem planar* para acessar o Plano das Sombras. A criatura deve estar imersa na escuridão para ativar essa habilidade.

Resistência à Magia (Ext): Os vultos possuem RM igual a 11 + nível do personagem.

Testes de Resistência: Na escuridão, os vultos recebem +4 de bônus de sorte em todos os seus testes de resistência.

Habilidades: Na escuridão, a Constituição e o Carisma do vulto aumentam em 2 pontos.

Perícias: Os vultos recebem +4 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar na escuridão, e +8 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade. Eles não sofrem penalidades devido à escuridão. Além dessas alterações, ele conserva os mesmos valores da criatura-base.

Talentos: Mesmos da criatura-base.

Exemplo de vulto

Esse vulto utiliza um humano Mag3/Gue8 como criatura-base.

Leevoth, Capitão dos Vultos
Extra-planar (Médio)
Dados de Vida: 3d4+6 mais 8d10+16 (73 PV); 3d4+9 mais 8d10+24 (84 PV) na escuridão
Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m, 12 m na escuridão
CA: 17 (+2 Des, +5 peitoral de aço); 21 na escuridão
Ataques: *espada larga maligna, anti-extra-planares, +1* +14/+9 (+16/+11 na escuridão)
Dano: *espada larga maligna, anti-extra-planares, +1* 2d6+7; dec. 19-20/x2 (2d6+9; dec. 19-20/x2 na escuridão)
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais: (na escuridão) Visão de Vulto 36 m, controlar luz, invisibilidade, imagem de sombra, cura acelerada 2, atravessar sombras, RM 22
Testes de Resistência: Fort +11 (+15 na escuridão), Ref +9 (+13 na escuridão), Von +10 (+14 na escuridão)
Habilidades: For 17, Des 14, Cons 14 (16 na escuridão), Int 12, Sab 13, Car 10 (12 na escuridão)
Perícias: Concentração +8 (+9 na escuridão), Conhecimento (arcano) +7, Escalar +2, Esconder-se –2 (+6 na escuridão), Furtividade –2 (+6 na escuridão), Identificar Magia +7, Intimidar +3 (+4 na escuridão), Observar +4 (+8 na escuridão), Ouvir +4 (+8 na escuridão), Procurar +4, Saltar +4, Sentir Motivação +4
Talentos: Ataque Poderoso, Conjurador Pródigo (mago), Escrever Pergaminho, Especialização em Arma (espada larga), Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Magia da Trama de Sombras, Magia Silenciosa, Reflexos Rápidos, Separar, Vontade de Ferro
Tendência: Neutro e Mau
Magias Preparadas (4/3/2; CD base = 12 + nível da magia; 25% de chance de falha arcana): 0 — *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, som fantasma*;* 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, suportar elementos;* 2º — *proteção contra flechas.*
Grimório: 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, detectar veneno, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, pasmar*, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper morto-vivo*, som fantasma*;* 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, imagem silenciosa*, suportar elementos, toque macabro*, ventriloquismo*;* 2º — *invisibilidade*, máscara de sombras*, padrão hipnótico*, proteção contra flechas, rajada de sombras**
*CD base = 13 + nível da magia
Pertences: *espada larga maligna, anti-extra-planares, +1* ("*Presa de Ferro*"), *manto de resistência +2*, peitoral de aço.
Nível de Desafio: 13



Leevoth

Treinado desde cedo como mago Leevoth perdeu seu interesse na artes arcanas — exceto por sua aplicações em situações táticas o de combate. Deixando seus estudo arcanos para trás, ele começou praticar a arte da guerra, algu mas vezes aprendendo nova magias para aprimorar sua capa cidade de luta.

Hoje, Leevoth é um capitã nos exércitos da Cidade Obscur Ele atua primariamente com magistrado, comandando demais soldados em seus esforç para manter a cidade sob control Ele também é convocado quando co juradores menores geram balbúrdias utiliza suas magias para cercar-se proteções antes de entrar em combate co magos renegados ou criminosos. Sua espada larg a *Presa de Ferro*, é muito temida pelos habita tes da Cidade Obscura, devido a incrível facilid de que demonstra para retalhar a pele mágica e corrompida dos vulto

Os rumores indicam que a *Presa de Ferro* foi forjada por um dos prí cipes da cidade, assassinado em seguida pelo Príncipe Hadrhune função de um desentendimento grave. Leevoth não comenta os rumor e serve tão lealmente a Hadrhune quanto aos demais príncipes. Se u grupo de soldados sair da cidade em missão, é provável que Leevoth s escolhido como comandante, pois já provou diversas vezes sua competê cia, perícia e discrição.

Índice Remissivo

Observação: Em todos os tópicos citados em diversas referências, a página em **negrito** indica a localização principal desse item.

Aasimar **18**, 21, 40
Abadia da Espada 121
Abbathor 238
Abreviações 7
Abrigo de Relkath 199
Abrigo de Sember 123, **124**, 128, 266
Acaso 122
Acordo dos Vales **116**, 118, 124
Adepto das Sombras 38, **40**, 102, 161
Aencar 118, **122**, 270
Aerdrie Faenya 23, **238**
Agente Divino **39**, 225
Aglarond 17, 18, 23, 24, 26, 27, 30, 85, 121, **199**, 205, 206, 207, 270, 271, 278
Agricultura e Indústria 87
Água Ruidosa 166, **169**, 170
Águas Profundas 18, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 34, 35, 79, 85, 90, 91, 95, 104, 105, 154, 165, 169, 170, 173, 176, **178**, 224, 227, 228, 264, 266, 268, 269, 270, 271, 275, 281, 282, 290, 293, 294, 298, 299
Ajuste de Nível 8, 13, 15, 18, 19, 20, **21**, 288, 289
Akadi 145, 234, 258
Akanax 183
Alaghón 217, 220, **221**
Alaor 207
Alaron 149
Aliança dos Lordes 172, 176, 177, 178, 226, 228, **275**
Almaraiven 156
Alta Magia Élfica 54, **58**, 85, 124, 146, 228, 261, 263, 264, 266, 267, 268
Altumbel 85, **199**, 200
Alusair Obarskyr 81, **114**, 116, 145
Alustriel 171, 173, 175, 178, 247, 274, 275, **276**, 280
Amn 10, 17, 72, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 79, 85, 95, 104, 106, 150, **153**, 157, 158, 162, 176, 188, 189, 212, 226, 228, 230, 261, 263, 264, 266, 269, 271, 274, 290, 293
Amruthar 207
Anauria 102, 262, 263, **266**, 268, 269
Anauroch 24, 27, 30, 57, 78, 92, **99**, 118, 169, 223, 251, 262, 263, 266, 267, 268, 269, 280, 296, 314
Angharradh 23, 238
Anhur 23, 182, 184, 186, 187, 236, 264
Animais 308
Ankhapur 152
Anões 5, 8, **9**, 10, 12, 16, 22, 23, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 44, 46, 51, 58, 62, 85, 87, 90, 97, 261, 266, 268, 269, 292
Anões Cinzentos 9, **10**, 11, 24, 25, 30, 32, 38, 40, 172, 203, 212, 213, 258, 268, 291, 314
Anões do Escudo 8, 9, 10, **11**, 22, 25, 28, 30, 34, 39, 58, 80, 87, 90
Anões Dourados 8, 10, **11**, 24, 25, 28, 30, 35, 36, 38, 87, 192, 193, 263, 298
Antigos Impérios, os 11, **182**, 199, 215, **263**, (consulte Impérios Antigos)
Ao 185, 186, **258**, 260, 264
Aprendizado 83
Aprendizes 92
Arabel 111, **112**, 114, 264
Araumycos 211
Arautos da Aurora, os 231
Armas 97
Armas Chultianas 103
Arnaden (consulte Lago de Vapor)
Arquimago 7, **42**, 161, 180, 200, 208, 217, 274, 276, 278, 283
Arrabar 164, 216, **217**, 218, 219, 220
Arrk 153
Arte, a 24, 25, 33, 40, 42, 54, 57, 61, **92**, 131, 155, 194, 248
Artemis Entreri **158**, 178
Árvore Élfica 124, 159, **160**
Arvoreen 240
Árvores Enroladas 124
Asbravn 225
Ascore 173, 266, 268
Ashaba, Rio 120, 126, **130**, 135
Ashanath 209
Askavar 266
Asram 102, 262, 263, **266**, 268, 269
Assam 216
Atalho das Sombras 138
Athalantar 266
Athkatla 153, **154**
Auril 23, 78, 110, 170, 171, 234, 239, 251, 254, 255, 258
Auzkovyn (drow) 121, **125**, 128, 129, 135
Aventureiros 83
Azirrhat 99
Azuth 9, 23, 25, 26, 57, 62, 63, 64, 92, 155, 182, 188, 194, 207, 234, **236**, 247, 248, 258, 264
Baatezu 166, 256, **258**
Baervan Errante Selvagem 23, 240
Bahgtru 240
Baía de Chult 297
Baixio dos Sedentos 99
Banc 9, 23, 43, 46, 93, 120, 139, 150, 152, 153, 159, 161, 162, 163, 164, 186, 190, 205, 215, 227, 234, **237**, 240, 242, 245, 246, 248, 253, 254, 258, 264, 265, 269, 271, 272, 274
Baravar Manto Sombrio 240
Bárbaro (classe) 17, **22**, 41, 44, 45, 50 106, 245, 252, 255, 277
Bárbaros de Uthgardt 85, 166, **168**, 169, 172, 235, 254, 297
Bardo (classe) **22**, 33, 34, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 52, 68, 140, 188, 241, 246, 248, 249, 251, 253, 256, 274
Barranco 135
Batalha dos Ossos **222**, 228, 270, 297
Batedor Harpista **43**, 139, 226, 280
Batiri 103, 104, 297
Bedine, os 85, 99, 102, 296, 301
Beholder 35, 151, 152, 156, 163, 164, 268, 281, 292, 309
Beija-aranhas (drow) 125
Beluir 195, **196**
Benção do Trovão 10, 11, 24, 36, 46, 172, 193, 271
Benefícios de Nível Épico 7, 140, 170, 180, 200, 208, 274, 276, 283, **289**
Berdusk 223, 225, **226**, 228, 271, 274
Beregost 226
Berronar Prata Genuína 238
Beshaba 23, 99, 143, 150, 234, 250, 251, 253, 258, 264
Bezantur 207
Bezentil 202
Bildoobaris 108
Blefe do Corvo **215**, 296
Brandobaris 195, 240, 258
Brejo Glaun 141
Bristar 123, **128**
Bronnia Rompe Ossos 193
Cachoeira Arkhen 119
Cachoeiras da Adaga 127
Cachoeiras da Pena 126, **130**
Caer Callidyrr 149
Caer Corwell 149
Cairnheim 211
Caladnei 111, 114, **115**
Calaunt 214
Calendário de Harptos **76**, 269, 291
Cálice dos Gigantes 211
Calimporto 155, **156**, 157, 159, 264, 267, 270, 281
Calimshan 10, 15, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 30, 78, 80, 82, 85, 90, 104, 105, 106, 150, 151, 152, 153, **155**, 158, 206, 212, 261, **263**, 267, 268, 269, 274, 276, 290, 298
Callarduran Mãos Suaves 240
Caminho do Trovão 132
Caminho Dourado, o 145, 209, 210, 230, 270
Campeão Divino 26, 27, **44**, 122, 176, 224, 227
Campo dos Túmulos, o 133
Campo Frio, o 131
Campos Distantes, os 147
Campos dos Mortos 222
Campos Dourados 176
Campos Eqüestres, os 147
Campos Verdes, os 223
Casa de Lyran 295
Casa de Mystra 131
Casa de Olostin 166
Casa de Pedra 295
Casa Escondida 295
Casa Inferior 191, **192**
Casa Jaelre (drow) 123, 124, **125**, 126, 133, 135
Casa Peluda 199
Casas Fantasmas **122**, 189
Castelo Águas Profundas 178, **179**, 180, 270
Castelo do Desfiladeiro 112
Castelo do Penhasco 293
Castelo dos Perigos **110**, 111
Castelo Elevado (aldeia) 132
Castelo Elevado 132
Castelo Grimstead 293
Castelo Lança Dracônica 294
Castelo Spulzeer 293
Cavaleiro Vermelho 23, 182, 184, 234, 252, 253, 258, 264
Cavaleiros Celestes 183
Cavaleiros do Dragão Púrpura 26, 27, **45**, 114
Cavaleiros do Escudo 106, 182
Caverna da Morte 293
Caverna das Garras 293
Cavernas Infindáveis 294
Charcos Elevados, os 169, 170, **223**, 224, 225, 228, 266, 269, 294
Charneca Solitária **224**, 297
Chauntea 23, 27, 50, 82, 93, 105, 111, 112, 113, 116, 118, 119, 120, 130, 133, 137, 148, 149, 153, 154, 176, 199, 201, 203, 205, 209, 214, 220, 227, 234, **238**, 245, 249, 251, 254, 258, 260
Chessenta 12, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 25, 26, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 85, **182**, 186, 187, 206, 218, 235, 263, 267, 270, 273, 296
Chethel 196
Chondath 80, 85, 113, 118, 142, 144, 164, 187, 190, 216, **217**, 218, 219, 220, 221, **263**, 266, 270, 296
Chult 15, 20, 22, 23, 24, 26, 30, 78, 80, 85, **103**, 153, 235, 268, 291, 297, 298
Cicatriz, a 133, **136**
Cidade de Vale da Cicatriz 135, **136**, 137
Cidade de Vale do Rastelo 131
Cidade do Julgamento 259
Cidade dos Mortos 179
Cidade Obscura 99
Cidadela Adbar 13, 171, **172**, 266
Cidadela do Corvo 160
Cidadela do Verme Branco 107
Cidadela Felbarr 170, 171, **172**, 266, 269
Cidades-estado 299
Cimbar 182, **183**, 184
Cinco Andarilhos, os 231
Cinosura 258
Cinturão, o 120
Círculos Druidas 24
Clangeddin Barba Prateada 191, 214, 238, 264
Clareira Gilden 221
Classe e Posição 82
Classes 8, **22**, regiões preferenciais
Clérigo (classe) 8, 9, 13, 20, 21, **22**, 26, 28, 34, 37, 39, 40, 41, 44, 45, 47, 48, 49, 51, 52, 272
Clima 76
Clima 78
Colina Dente do Acaso 122
Colina do Limite 228
Colina Enluarada 123, **129**
Colina Longínqua 135, 137, 159, **160**, 161, 162, 163, 269, 271
Colinas da Adaga 127
Colinas das Águias 147
Colinas das Serpentes **225**, 294, 297, 309
Colinas Distantes 222
Colinas do Conselho 197, **198**
Colinas do Tormento 141
Colinas dos Trolls **225**, 297
Colinas Manto Cinzento **223**, 297
Colinas Prateadas 147
Comércio 86, **90**
Companheiro sombra 155
Computo dos Vales **78**, 264
Conclave de Thay 279
Conclave Esmeralda 143, 216, 217, 218, 221, **273**
Conjurador de Runas 27, **46**, 56, 58, 170
Conselho dos Vales 116, **118**, 123, 140
Conversão de Divindades 9
Conversão de Personagens 9
Coração da Terra 192
Corellon Larethian 9, 120, 123, 128, 136, 146, 147, 165, 170, 171, 222, 238, 241, 245, 266
Corm Orp 227
Cormanthor 14, 15, 26, 78, 111, 116, 118, 119, 120, 121, 122, **123**, 126, 128, 129, 131, 135, 139, 190, 218, 264, 266, 268, 269, 270, 271, 273, 277, 297, 298
Cormyr 17, 22, 23, 24, 25, 28, 30, 49, 78, 79, 81, 85, 91, 98, **111**, 132, 142, 143, 189, 264, 265, 268, 269, 270, 271, 273, 274, 294, 299
Corredeira dos Unicórnios 166
Corrente Vinho 128
Corte Élfica 13, 78, 116, **123**, 124, 125, 128, 129, 131, 133, 146, 147, 148, 190, 266, 267, 268, 269
Corvos Prateados, os 137, **190**
Costa da Espada, a 78, 79, 85, 87, 95, 142, 148, 150, 157, 163, 170, 222, **225**, 264, 265, 266, 267, 268, 270, 271
Costa do Dragão 10, 19, 22, 23, 24, 25, 30, 38, 85, **141**, 142, 266
Costa Selvagem 104
Covil Terrível de Alokkair 294
Crimmor 154
Cripta do Bruxo 296
Cripta do Criador de Maravilhas 294
Cripta do Sussurro 296
Cripta dos Guerreiros 296
Cripta Sul 296
Culto do Dragão 46, 97, 121, 143, 151, 190, 220, 228, 232, 270, 271, **272**, 274, 293, 294, 310, 312
Cumes da Cimitarra 99
Cyric 9, 23, 128, 130, 150, 152, 153, 154, 159, 162, 163, 164, 226, 227, 234, 237, 238, **239**, 244, 246, 248, 253, 254, 258, 264, 265, 271, 272
Cyrrollalee 23, 240
Daerlun **189**, 190
Damara 13, 17, 23, 24, 25, 26, 28, 30, 85, **106**, 109, 110, 202, 270, 271
Dambrath 78, 85, 87, 195, 196, **198**, 230, 267
Darmshall 110
Darromar 157, **158**
Delzoun 169, 170, 173, 175, 263, **266**, 268, 269, 294
Deneir 23, 83, 111, 112, 178, 188, 226, 234, 258, 269, 274

Deserto de Calim 156
Devoto Arcano 26, 27, 40, **47**, 152, 169, 187
Dhedluk (Olho-Morto) 112
Dilpur 203
Discípulo Divino 26, 27, **48**, 110, 176, 223, 228, 280
Distrito (Águas Profundas) 179
Distritos 299
Divindades Patronas **39**, 232, **290**
Dracolich 112, 122, 156, 220, 270, 272, **307** (exemplo), **310** (criatura)
Dragões Púrpuras 25, 26, 45, 111, 112, 113, 265, 293
Drizzt Do'Urden 159, **177**, 212
Drow 10, **13**, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 28, 30, 32, 33, 35, 38, 39, 40, 47, 85, 118, **125**, 170, 241, 245, 261, 266, 268, 269, 271, 293, 308, 309, 314
Druida (classe) 9, 22, **23**, 26, 28, 39, 40, 44, 45, 46, 48, 49, 51, 239, 245, 246, 251, 254, 255
Duergar (consulte anões cinzentos)
Duerra das Profundezas 238, 258
Dugmaren Manto Brilhante 191, 238
Dumathoin 238
Durpar 85, **198**, 199
Eaerlann 125, 166, 167, 169, 170, 173, 177, 261, **266**, 268, 294, 296
Eilistraee 23, 123, 129, 131, 165, 179, 236, **240**, 245, 247, 258, 280, 293
Eixo de Cedro 143
Elaith Craulnober 182
Elbulder 219
Eldath 23, 24, 145, 154, 160, 165, 201, 214, 215, 218, 220, 234, 252, 258, 273
Eldenser 224
Elfos 5, 9, **13**, 14, 15, 83, 85, 87, 95, 261, 263, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 301
Elfos da Lua 8, 9, 12, **13**, 15, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 35, 38, 85, 92, 120
Elfos das Florestas **13**, 18, 22, 23, 24, 26, 28, 30, 34, 36, 38, 80, 120, 125, 298
Elfos de Cobre (consulte elfos das florestas)
Elfos do Sol 13, **15**, 18, 22, 23, 24, 25, 26, 30, 35, 36, 38, 85, 92
Elfos Negros (consulte drow)
Elfos Selvagens **13**, 14, 18, 22, 23, 24, 26, 28, 30, 34, 36, 38, 39
Elfos Verdes (consulte elfos selvagens)
Elminster 4, **7**, 25, 69, 84, 132, 138, 139, 157, 179, 201, 247, 266, 269, 270, 271, 274, 289, 295
Elmo de Peldan 135
Eltabbar 161, 205, **207**
Elturel 227
Elversult 143
Embarcações 95
Emmech 199
Encontro dos Escudos **77**, 120, 121, 123, 230, 242, 244, 248, 249, 253, 269, 271
Encontro Eterno 13, 14, 15, 22, 23, 25, 26, 28, 30, 34, 35, 79, 95, 118, 120, 124, 125, **146**, 167, 170, 182, 198, 199, 261, 263, 266, 271, 298
Encruzilhada dos Candeeiros 135, **136**
Equipamento 95
Erevan Ilesere 238, 258
Ermo Profundo, o 192
Escada Arruinada 293
Escolhido de Mystra 7, 139, 200, **247**, 274, 276, 280
Eshpurta 154
Espada, a **99**, 266
Espinha do Mundo 5, 20, 78, 166, **169**, 171, 172, 177, 261, 268, 298
Esporão de Ferro 107
Esporão do Ar **183**, 184
Essembra 77, 120, **121**, 122, 123
Estações 76
Estagund 85, 87, **198**, 267
Estalagem do Velho Crânio 139
Estrada de Moander **124**, 297
Estrada de Rauthauvyr 124, **190**
Estrada Negra, a 135
Estradas Negras (Anauroch) **99**, 169
Estreito das Tempestades 151
Estrela Vespertina **112**, 295
Estrelas Lunares 274, 275, 280
Evereska 13, 15, 120, 123, 140, 167, 223, **227**, 267, 269
Exílio, o 14, 118, 123, 125, 129, 148, 149, 167, 217, 227, 266, 271
Experiência, Premiação 299
Faerûn 5, 8, 9, 10, 54, 55, 61, 76, 78, 79, 80, 81, 83, 86, 87, 90, 91, 93, 94, 98, 232, 233, 260, 272, 295, 298, 308
Famílias 83
Feiras Mágicas **92**, 237
Feiticeiro (classe) 8, 14, 21, 23, **24**, 26, 33, 34, 36, 38, 40, 41, 44, 45, 47, 52, 53, 237, 244, 245, 249, 252
Fenmarel Mestarine 238
Festival da Colheita **77**, 245, 251
Festival da Lua **77**, 230, 244, 250, 268, 252, 270
Festival de Inverno 76, **77**, 118, 265, 271
Festival de Verão 76, 77, 123, 244, 246, 248, 251, 253, 271
Festival do Plantio 239, 242, 246, 248, 251
Festival do Verde **77**, 239, 242, 246, 251
Finder Aguilhão da Wyvern 234, 258
Flandal Pele Blindada 240
Flora e Fauna 79
Floresta Alta, a 13, 14, 16, 18, 23, 24, 28, 34, 38, 125, **165**, 168, 170, 171, 172, 211, 212, 228, 266, 273, 277, 278, 294, 297, 298
Floresta Ardeep **176**, **293**, 295
Floresta Ashen 204
Floresta Atroz 99, **166**
Floresta Casca de Troll **225**, 297
Floresta Chondal 13, 22, 23, 24, 28, 34, 38, 39, 196, **217**, 218, 219, 263, 266, 267, 277, 297
Floresta Cinza, a 202
Floresta da Fronteira **127**, 297
Floresta da Lua, a **172**, 297
Floresta da Terra 107
Floresta das Aranhas **138**, 297
Floresta das Brumas **224**, 297
Floresta das Cobras 154
Floresta de Amtar 15, 17
Floresta de Inverno Remoto 24, **176**, 235
Floresta de Lethyr **201**, 202, 209, 210
Floresta de Mir 156
Floresta de Velar 131
Floresta do Arco 119
Floresta do Crepúsculo 151
Floresta do Inverno 151
Floresta do Limite 297
Floresta do Manto 222
Floresta do Rei **111**, 112, 113, 213
Floresta dos Dentes Afiados **225**, 266, 297
Floresta dos Dragões 5, **222**, 297
Floresta dos Espinhos 151
Floresta Esquecida **223**, 297
Floresta Fria, a **172**, 297
Floresta Gulthmere **142**, 143
Floresta Hullack **111**, 112, 113
Floresta Inundada, a **159**, 297
Floresta Jundar 151
Floresta Lluir 196
Floresta Lluir Sul **196**, 297
Floresta Longa 297
Floresta Meth 16, 184, **187**
Floresta Oculta 297
Floresta Qurth 151
Floresta Rawlin 201
Floresta Shaar 198
Floresta Shara 198
Floresta Urling 204
Floresta Yeven 121
Floresta Yuir 22, **199**, 200, 263, 269
Florestas Úmidas 216
Fogo Pratcado 7, **56**, 140, 200, 247, 274, 276
Fogo Primordial 56, **57**, 277, 283
Fonte dos Dragões 228
Fontes da Memória 167, **166**
Formas de Tratamento 82
Forte Arran 219
Forte Beluarian 104
Forte da Presa de Ferro 160
Forte da Vela 78, 82, 85, 222, **226**, 268, 269
Forte de Ferro 149
Forte do Inverno 145
Forte Halvan 130
Forte Ligeiro 295
Forte Negro 162, 222, 225, 226, **227**, 229, 271, 282, 293
Forte Portão do Inferno **166**, 167, 170, 172, 266, 270, 271
Forte Seguro 113
Forte Zhentil 87, 116, 118, 120, 126, 127, 132, 133, 137, 159, 160, 161, **162**, 163, 164, 165, 171, 222, 264, 265, 269, 271, 281, 282, 283
Fortificações 94
Fpovo 148, 149
Fronteira Selvagem, a 78, 165, **168**, 254
Fronteiras 298
Fronteiras Prateadas 13, 165, **171**, 271, 276, 282, 298
Fúria dos Dragões 156
Fzoul Chembryl 152, 160, 161, 162, **163**, 164, 227, 229, 265, 271, **282**, 283
Gaerdal Mão Férrea 240
Garagos 9, 234, 252, 258
Garganta da Caveira 225
Gargauth 205, 234, 258, 272
Garl Glittergold (Ouro Líquido) 9, 240
Garras dos Troll **225**, 297
Gaulauntyr "Palavra Gloriosa" 220
Gauntlgrym 294
Gauros 207
Geb 236
Geleira do Avanço Frio 110
Geleira do Verme Branco **107**, 202
Gelo Alto, o 99, 107
Gemas de Facrûn 300
Genasi 9, 18, **19**, 21, 28, 40, 152, 188, 300, 301
Gerti Orelsdottr 170
Ghaunadaur 236, 245
Gheldaneth 185
Glaemril 120, **128**
Gnomos 5, 8, 9, 12, **15**, 22, 23, 26, 30, 39, 87, 259, 261, 268, 293
Gnomos das Profundezas **15**, 24, 25, 28, 30, 35, 38, 107, 108, 210, 211, 213
Gnomos das Rochas 8, 9, **15**, 25, 30, 34, 35, 92, 97, 202
Gole de Cobre 132
Gond 14, 15, 22, 39, 76, 87, 91, 97, 120, 122, 132, 143, 148, 184, 190, 226, 234, **241**, 252, 256, 258, 264
Gorm Gulthyn 236
Governo 80
Gracklstugh 212
Grande Fenda, a 10, **191**, 115, 128, 195, 263, 298
Grande Geleira 76, 79, 85, 106, 107, 108, **110**, 268
Grande Mar, o 144, **146**, 196, 230, 268
Grande Vale, o 13, 16, 24, 28, 30, 38, 85, 199, **201**, 273
Grumbar 145, 234, 258
Gruumsh 9, 136, 159, 240, 245, 263, 268
Guarda de Ferro 295
Guerras da Coroa 170, 213, **261**, 266, 267
Guerras do Portal Orc 109, **263**, 267, 268
Guerreiro (classe) 10, 12, 16, 17, 19, 20, 21, 22, **24**, 26, 28, 33, 44, 45, 49, 52, 238, 241, 242, 245, 252, 254
Guilda de Xanathar, a 178, **281**
Gwaeron Windstrom 23, 234, 258, 264, 277
Gwynneth 149
Hadrhune **102**, 315
Haela Machado Brilhante 191, 238
Halagard 194
Halarahh 194
Halaster Manto Negro 179, **180**, 269, 283
Halflings 5, 8, 9, 12, **16**, 22, 23, 26, 27, 28, 76, 107, 118, 124, 223, 269, 293
Halflings Austeros **16**, 22, 24, 25, 26, 27, 30, 35, 36, 38, 195, 196
Halflings Espectrais **17**, 22, 24, 31, 195, 196, 217, 269
Halflings Pés-leves 8, 9, **17**, 22, 24, 25, 26, 28, 30, 35, 39, 195, 196, 269, 277
Halruaa 12, 16, 23, 24, 26, 28, 30, 31, 32, 35, 39, 76, 78, 85, 91, 191, 192, 193, **194**, 230, 263
Hanali Celanil 238, 258
Harpistas, os 22, 28, 43, 132, 137, 140, 143, 157, 160, 166, 173, 182, 190, 226, 227, 228, 253, 264, 269, 270, 271, 272, **274**, 277, 280
Hathor 236
Hathran 35, **49**
Heliogabalus 107
Helm 9, 12, 22, 25, 26, 27, 39, 111, 112, 141, 152, 157, 168, 171, 173, 215, 217, 218, 220, 228, 234, 238, **242**, 253, 255, 258, 264
Hierofante **50**, 110, 163
Hlammach 203
Hlath 217, **218**
Hlaungadath 102
Hlondath 102, 262, 263, **266**, 268, 269
Hlondeth 32, 105, **216**, 220, 221, 290
Hluthvar 228
Hoar 9, 23, 182, 234, 258, 264
Horda Tuigana 85, 97, 115, 145, 146, 209, 210, 230, **265**, 271
Hórus-Re 184, 186, 236, 263
Humanos 5, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, **17**, 18, 22, 29, 30, 31, 38, 39, 40, 76, 84, 86, 261, 262, 266, 267, 268, 298
Idiomas 9, 28, 30, 31, 32, **84**, 85
Ilhas dos Piratas **142**, 143, 144, 150, 161, 270
Ilhas Moonshae 22, 24, 25, 30, 34, 79, 85, 95, **148**, 261, 298
Ilhas Nelanther 22, 23, 24, 25, 30, 34, 97, 146, 149, **150**, 154, 157, 158
Iljak 217, **218**
Illefarn 169, 177, 228, 261, **266**, 267, 295
Illipur 143
Ilmater 9, 23, 25, 26, 27, 106, 107, 110, 143, 153, 154, 155, 157, 168, 202, 230, **242**, 253, 254, 255, 258
Ilmeval 240
Iltkazar **212**, 267, 268
Imaskar 11, 56, 84, 85, 92, 145, 184, 185, 262, 263, **266**, 268
Immilmar 205
Império Sythillis 154
Impérios 299
Impérios Antigos 98, 160, **263**, 267
Impiltur 11, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 38, 82, 85, 107, 108, 110, 113, 142, 144, 161, **202**, 203, 263, 270
Innarlith **152**, 220
Instrumentos Musicais 22
Inverno Remoto 169, **176**, 235
Iriaebor 211, 226, **228**
Irmandade Arcana 150, 170, 172, 177
Ísis 23, 236, 263
Istishia 234, 244, 258
Itens Mágicos 94
Jalanthar 171, **172**
Jergal 234, 238, 244, 258, 259
Jezz, o Coxo 125, **126**, 135
Jhaamdath 263, **266**, 267, 268

Kara-Tur 26, 79, 85, 96, 145, 146, 188, 199, 209, **230**, 233, 261, 270
Keczulla 154
Kelemvor 9, 22, 26, 99, 112, 153, 203, 226, 234, **243**, 245, 247, 258, 259, 264, 290
Khalia 279
Khelben Arunsun 138, 139, 180, 247, 270, 271, **274**, 277, 280
Kiaransalee 236
Kir-lanan 312
Klauth (dragão) 165, **167**, 168
Kossuth 22, 205, 207, 208, 234, **244**, 256, 258, 278
Labelas Enoreth 128, 238, 264
Labirinto, o 211
Ladino (classe) 19, 20, 21, 22, **24**, 26, 28, 32, 39, 41, 42, 43, 44, 46, 52, 58, 242, 246, 250, 251, 253, 254, 256
Ladrão de Guilda 25, **52**, 143, 154, 175, 220
Ladrões das Sombras 25, 36, 153, 154, 180, 208, 229, 223, 271, 274
Laduguer 203, 238, 258
Lago Akana, o 183
Lago Alta Estrela 224
Lago Ashane 204
Lago de Vapor 10, 20, 23, 24, 25, 26, 28, 30, 31, 34, 78, 85, 90, 106, **151**, 164, 215, 263, 266, 267, 268, 269, 292
Lago do Laço Gélido **108**, 297
Lago Eredruic 128
Lago Esmel 154
Lago Fenda, o 192
Lago Halruaa 194
Lago Lhespen 197
Lago Meth 187
Lago Naga **219**, 220, 297
Lago Profundo **216**, 297
Lago Sember **123**, 124
Lago Thaylambar 206
Lago Wyvern 79, **112**
Lagoa do Dragão 79, **142**, 143, 271
Lagoa dos Cadáveres **176**, 297
Lágrimas de Selûne 231
Lamaçais Abissais 110
Lantan 12, 16, 23, 25, 31, 33, 35, 38, 78, 85, 87, 97, **148**, 264
Lapaliiya 151, **153**, 195
Lapendrar 207
Lathander 9, 22, 24, 26, 49, 76, 108, 111, 113, 116, 118, 119, 122, 126, 127, 129, 137, 139, 142, 171, 173, 182, 188, 226, 227, 234, 238, 239, 242, 243, **244**, 246, 248, 253, 254, 258, 272, 295
Leuthilspar 147
Lhaeo 157
Lheshayl **216**, 218
Lhesper 198
Lliira 22, 23, 111, 112, 113, 215, 217, 218, 220, 234, 251, 256, 258, 264, 265
Llorkh **169**, 170
Local Dançante, o 132
Lolth 13, 23, 125, 129, 139, 165, 178, 213, 236, 241, **245**, 258, 261
Lordes de Águas Profundas 27, **178**, 179, 180, 181, 270, 275, 299
Loviatar 9, 23, 143, 159, 188, 198, 205, 220, 234, 238, 243, 245, 250, 253, 258, 270
Lua Alta 119, 121, **128**, 129
Lua Argêntea 11, 13, 15, 18, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 35, 39, 76, 128, 165, 170, 171, **172**, 175, 178, 211, 269, 270, 275, 276
Luiren 16, 17, 18, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 35, 38, 39, 78, **195**, 230, 269
Lurue 23, 165, 166, 175, 234, 246, 258, 300
Luskan 85, 149, 170, 173, 175, **176**, 177, 220, 276
Luthcheq **183**, 184
Luthic 240
Luz de Lathander 126
Lyrabar 202, **203**
Magia de Círculo **58**, 208
Magia Morta 54, **56**, 57, 253, 264, 271
Magia Rúnica 36, 46, **58**, 171
Magia Selvagem **54**, 57, 58, 78, 99, 204, 252, 264, 271
Magiagard 296
Magias de Faerûn 61
Magistrado, o **57**, 237
Mago (classe) 9, 13, 15, 22, **25**, 28, 33, 34, 36, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 52, 237, 244, 248, 252
Mago Vermelho (classe de prestígio) 42, **52**, 208, 278, 279
Magos Vermelhos 26, 35, 36, 40, 42, 44, **52**, 59, 68, 90, 94, 120, 122, 129, 130, 137, 151, 152, 160, 161, 187, 190, 193, 199, 201, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 217, 226, 228, 244, 265, 270, 274, **278**, 280, 284, 298
Malar 9, 23, 105, 111, 113, 130, 143, 145, 149, 165, 172, 126, 201, 205, 215, 217, 218, 234, 238, 239, **245**, 246, 251, 252, 254, 255, 258, 264, 270, 272, 277
Malaugryms 44, 270, **277**
Mansão de Acucar 121
Mansão de Ilmeth 122
Manshoon 25, 160, 164, 229, 271, 282, **283**
Manto Estelar143
Mar da Lua, o 10, 18, 23, 24, 25, 30, 34, 38, 79, 85, 114, 118, 127, **159**, 188, 207, 269, 270, 271, 281, 282, 298, 314
Mar da Noite 230
Mar das Espadas, o 95, **146**, 176
Mar das Estrelas Cadentes 19, 79, 81, 82, 85, 87, 90, 91, 94, 95, 135, 136, **142**, 143, 144, 163, 208, 209, 211, 221, 222, 263, 264, 266, 268, 270, 271, 278, 298
Mar das Sombras 99
Mar de Alamber 184
Mar do Gelo em Movimento, o 176
Mar Interior
(consulte Mar das Estrelas Cadentes)
Mar Reluzente, o **146**, 151, 266
Mar sem Rastros, o 95, 142, **146**, 176, 230
Mar Submerso 113
Maranheterna 166, 167, 170, 171, **172**
Marca de Tegal 139, 141
Marsember **113**, 114
Martelo e Bigorna 192
Marthammor Duin 238
Máscara Cega 190
Máscaras da Noite 144
Máscaras Noturnas 26, 143, 144, 271, 273
Máscaras Púrpuras 143
Mask 22, 39, 52, 143, 159, 184, 197, 209, 210, 234, 238, **246**, 248, 249, 253, 254, 256, 258, 264, 277
Masmorra da Cripta 294
Masmorra da Morte 294
Masmorra das Espadas 294
Masmorra das Ruínas 294
Masmorra do Guincho 294
Masmorra Sem Nome 296
Masmorras 292, **293**
Maztica 79, 85, 96, 153, 154, 157, 158, **230**, 242, 261, 271
Meio-elfos 9, 13, **18**, 22, 30, 39, 40
meio-orcs 8, 9, 16, **18**, 22, 23, 26, 28, 30, 34, 36, 38, 39
Melvaunt 107, 159, 160, **158**, 163, 165
Memnon **156**, 158, 159, 263, 267
Menzoberranzan 12, 125, 171, 178, 211, **212**, 213
Messemprar 186, **187**, 188
Mestres das Sombras de Telflamm 186, 209, 210, 281
Mestres e Aprendizes 92
Mezro 103, **104**, 268, 270, 271
Mielikki 9, 23, 24, 27, 39, 50, 113, 116, 118, 119, 123, 126, 130, 132, 137, 160, 165, 171, 173, 175, 178, 201, 203, 234, **246**, 258, 273, 277, 300
Miklos Selkirk 137, 190, **191**
Milil 23, 111, 113, 173, 226, 234, 258
Mimph 219
Minas de Pedra Sangrenta, as 107
Mintar **152**, 164
Mirabar 91, 172, **176**, 177
Mirt 180, **181**
Mishtan 185
Miyeritar 169, 170, **266**, 267
Moeda 86, **91**
Monge (classe) **26**, 27, 41, 43, 44, 49, 97, 236, 238, 243, 244, 289
Montanha Subterrânea **179**, 180, 181, 269, 283, 294, 295
Montanhas Aphrunn 221
Montanhas Asa Profunda 297
Montanhas da Boca do Deserto **127**, 138, 267
Montanhas da Fuga dos Dragão 297
Montanhas da Fuga dos Gigantes 11, **142**, 193, 211
Montanhas da Marcha 156
Montanhas de Alaorcum 221
Montanhas dos Trolls **154**, 297
Montanhas Espada do Dragão 184
Montanhas Espinha do Dragão **159**, 297
Montanhas Esporão da Terra 26, 107, **202**, 297, 298
Montanhas Flamejantes 184
Montanhas Fumegantes 11, **187**, 193
Montanhas Galena **107**, 108, 297, 298
Montanhas Hazuk **105**, 297
Montanhas Inferiores 172
Montanhas Lascadas **216**, 297
Montanhas Mandíbula do Dragão 209
Montanhas Omlarandin **157**, 212
Montanhas Orsraun 216, **221**
Montanhas Pico Cinzento 99, **169**, 223, 297
Montanhas Pináculo Estelar 158
Montanhas Rauvin 169, **172**, 266, 297
Montanhas Tannath 199
Montanhas Terra Ligeira 146, **214**, 265, 297
Montanhas Thesk 209
Monte Talath 194
Monte Thalagbror 119
Monte Thay 206, 207
Montes Estelares 165, **166**
Moradin 9, 10, 27, 36, 94, 133, 171, 177, 191, 192, 222, 238, 258, 271
Moray 149
Movimento (tempo de viagem) 292
Mulhorand 9, 12, 18, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 34, 39, 78, 85, 87, 97, 109, 183, **184**, 186, 187, 188, 233, 235, 262, 263, 265, 266, **267**, 268, 270, 271, 299
Mulmaster 22, 87, 107, 159, 160, **161**, 163, 207, 215, 271
Mulptan 205
Mulsantir 205
Muralha do Dragão, a 145
Muralha dos Sharn 102, 223
Muralhas de Halruaa, as 194
Murann 154
Murghóm 23, 84, 85, 184, 185, 186, **188**, 233, 263, 267, 299
Mussum 296
Myratma 157, **158**
Mystra 9, 12, 22, 23, 24, 25, 92, 123, 130, 131, 132, 160, 171, 173, 178, 180, 184, 186, 188, 194, 203, 207, 214, 226, 234, 237, 238, 240, 241, 244, **247**, 248, 252, 258, 262, 264, 268, 269, 271, 272
Myth Drannor 118, **124**, 125, 139, 215, 250, 264, 266, 269, 270
Myth Rhynn 296
Mythal 56, 58, 124, 125, 156, 204, 228, 261, 269, 293, 296
Narfell 10, 17, 22, 25, 28, 32, 34, 38, 39, 85, 87, **108**, 202, 204, 205, 262, 263, **267**, 268, 270
Navios 95
Neldorild 185
Nephthys 185, 236
Netheril 11, 14, 17, 55, 57, 84, 92, 99, 102, 146, 169, 170, 175, 194, 195, 227, **261**, 263, 266, **267**, 268, 269, 280, 296
Neve Morta 171
Nimbral 78, 85, 92, **150**, 230
Nimpeth 216
Ningal 188
Ninho das Águias 127
Ninho do Grifo 169
Níveis de Monstros 289
Nível Efetivo de Personagem (NEP) 20, 288, 289, 299
Nobanion 23, 142, 215, 220, 234, 252, 258, 264
Nomes de Faerûn 12
Nonthal 221
Norte da Costa da Espada 78, 165, **176**, 266, 268, 274, 282, 294, 295, 296
Norte, o 13, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 23, 24, 26, 32, 58, 79, 80, 84, 85, **165**, 168, 171, 224, 266, 268, 269, 270, 274, 275, 276, 280, 282, 298, 300, 313, 314
Nova Olamn 179
Novularond (cadeia de montanhas) 110
Nyth 209
Obscura (Cidade, Anauroch) **99**, 102, 103, 175, 223, 224, 271, 277, 280, 315
Ofícios e Engenharia 94
Oghma 9, 23, 24, 83, 111, 113, 128, 130, 131, 132, 143, 171, 173, 178, 197, 226, 234, 238, 242, **247**, 258
Oghrann 13, **267**
Olhos de Silvanus 216
Onda Tesh 116, **161**, 162
Ordens de Paladino 27
Ordens Monásticas 26
Ordulin 116, 140, 188, **189**, 190
Oriente Inalcançável, o 87, **199**, 215, 298
Orla de Vilhon 10, 11, 16, 19, 23, 24, 25, 28, 32, 34, 38, 39, 79, 85, 90, 105, 142, 143, 144, 156, **215**, 218, 264, 268, 269, 273, 290, 291, 298
Ormath 216
Ormpetarr 218, 219, **220**
Oryndoll 213
Osíris 23, 185, 236, 263
País Alto, o 204
País Norte, o 204
Paladino (classe) 18, 20, 21, **27**, 39, 44, 45, 46, 48, 236, 242, 244, 253, 254
Palischuk 110
Pântano da Aranha 156
Pântano da Vastidão 112, 132
Pântano da Víbora 183
Pântano de Akhlaur 194
Pântano de Chelimber 223, **224**, 297
Pântano de Tun 111
Pântano dos Lagartos **224**, 297
Pântano Mortick 196
Pântano Sur 204, **207**
Pântanos Avermelhados 199
Pântanos do Mar Distante 111
Pântanos Eternos, os 168, **169**, 172, 224, 294, 297
Panteões 39
Passagem Pavorosa 294
Passo da Cobra Amarela 225
Passo da Pedra Sangrenta 107
Pedra do Acordo 124
Pedra do Massacre do Refúgio 15, 125, **211**
Pedra do Trovão 113
Pedra Musgo 158
Pedras do Adubo, as 202
Península Chultiana **103**, 263
Península Velen 150
Pequenos Dentes, os 154

curso, o 159, **165**
gaminhos 301
gaminhos Nether **261**, 268
ícias Conforme a Região 9
erimm 93, 99, 102, 169, 195, 211, 223, 261, **262**, 267, 268, 269
lorm 177, 228, 264, 266, **267**, 269, 293
lan 159, **161**
sant 209
o de Sangue, o 128
os Akana 183
os da Chama 103, **104**, 297
os da Tempestade **112**, 130, 267
os do Trovão 24, 111, **112**, 113, 132, 133, 142
os Nebulosos, os 154
os Perdidos 166
náculo dos Gigantes 297
analto de Thay 206
anície da Cinza Negra 186
anícies Brilhantes, as 213, **216**
anícies da Poeira Púrpura **184**, 267
anícies Douradas 219
lano Astral **256**, 262, 268
lano das Sombras 99, 172, **256**, 258, 268, 277, 280
lano de Fuga 93, 232, 258, 259, 290
lanos das Divindades 256
lanos Exteriores 256
Poço de Beorunna 168, **172**, 255
Poder, o 54
Pólvora de Fumaça 96, 97, 134, 242, 264
Ponta da Espada 119
Ponta de Flecha 132
Ponte Boareskyr 225, **226**, 228, 264
Ponte da Pena Negra 130
Ponte de Pedra, a 176
Ponte do Arco **119**, 120, 130
Portais 14, 18, 20, 34, 57, **59**, 65, 66, 75, 90, 94, 105, 112, 113, 121, 125, 132, 148, 158, 162, 166, 181, 185, 192, 194, 199, 202, 210, 213, 221, 222, 242, 256, 258, 261, 262, 263, 269, 281, 292, 294, 295, 296
Portal da Pedra Sangrenta 107, 110
Portal de Baldur 78, 91, 104, **225**, 226, 271
Portão de Damara 107
Portão de Vaasa 107
Portão Ocidental 25, 115, 142, **143**, 144, 264, 268, 269, 270, 271, 273, 281, 283, 299
Porto da Caveira 178, **179**, 281
Porto Nyanzaru 104
Portões, os (Damara) 107
Pós-vida 258
Povo do Sangue Negro 133, 170, 172, 273, **277**, 278, 298
Presa da Wyvern **132**, 297
Priador 207
Procampur 203, **214**
Pros 143
Proskur **143**, 211
Psiquismo 211, 213, **290**
Punhais Incandescentes 145, **273**
Purskul 154
Pyarados 207
Quaervarr 171, **172**
Raças 8, **9**, 288
Raças Criadoras 261
Raças Poderosas **21**, 289
Ranger (classe) 13, 22, 23, 24, 26, **27**, 28, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 232, 241, 244, 245, 246, 250, 251, 255
Rashemen 10, 22, 23, 25, 26, 28, 32, 35, 38, 39, 49, 50, 59, 85, 87, 146, **203**, 205, 206, 207, 265, 269, 270, 271
Raumathar 17, 57, 108, 109, 145, 146, 204, 205, 262, 263, **267**, 268
Raurin 92, **184**, 198
Recompensa da Deusa 119
Reddansyr 143
Regiões 8, 9, **28**, 98
Registro do Tempo 291
Rei Obould Muitas Flechas 175
Reino do Homem 177, 229, **266**, 267
Reino Profundo, o 192
Reinos 299
Reinos da Fronteira, os 10, 12, 78, 151, **152**
Reinos Insulares 146
Religião **39**, **93**, 232, 233
Repouso de Galath 135
Reth 164, 217, **218**
Rethild 198
Revoada de Dragões 267, 271
Riatavin 157, **158**
Rillifane Rallathil 23, 238
Rio Arduilth 147
Rio Ashaba 130
Rio Chionthar **225**, 227
Rio de Fogo 214
Rio Dessarin 78, 165, 168, **169**, 176, 177
Rio Inverno Remoto 176
Rio Shaar 192, **198**
Rio Shelyn 147
Rio Sinuoso 183, **225**, 226
Rio Ventania consulte Rio SInuoso
Riqueza e Privilégio 81
Rosa Amarela (ordem monástica) **26**, 107, 270
Rothé 80, 110, 204, 211, 212, **313**
Ruathym 149
Ruína de Araundor 213
Runa Distorcida 151, 152, 156, 270
Runas Místicas 25, 36, 44
Rundeen, os 105, 106, 154, 157
Saelmur 152
Saerloon 189, **190**
Sahamath 213
Sahbuti Shanardanda 155
Saiyaddar 99
Salão do Alvorecer 139
Salão do Martelo de Fogo 107
Salões Assombrados de Estrela Vespertina 295
Salões da Colina Longínqua 107
Salões de Mitral 170, 171, **172**, 178, 211, 212, 266, 271
Salões do Martelo 294
Salões do Vale 110
Salões dos Quatro Fantasmas 294
Salões Púrpuros 296
Samarach 84, 85, **106**
Sapra 216
Sarbreen 296
Sashelas das Profundezas 23, 238
Savras 9, 23, 105, 234, 237, 258, 264, 296
Scornubel 78, 169, 226, **228**, 294
Scyllua Negra Esperança 137, 162, 163, **164**
Sebek 23, 236
Secomber 166, 177, 225, **228**
Segojan Convocador da Terra 23, 240
Schanine Arco Lunar 238, 245
Seldarine, o 146, 199, **238**, 241, 245, 258
Selgaunt 189, **190**
Selûne (divindade) 9, 23, 26, 36, 57, 60, 62, 64, 65, 69, 99, 111, 113, 118, 132, 145, 153, 154, 155, 171, 173, 188, 199, 202, 220, 230, 234, 241, 246, 247, **248**, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 258, 260, 264, 300
Selûne (lua) 230
Selva Mhair 103, **105**, 297
Selvas de Chult, as 22, **104**, 105
Selvas Negras 103, **105**, 297
Selvetarm 156, 236
Sembia 9, 10, 19, 23, 24, 25, 26, 28, 32, 38, 79, 82, 85, 90, 91, 98, 104, 111, 114, 119, 120, 129, 135, 137, 140, 142, 143, 163, **188**, 215, 217, 218, 264, 265, 268, 270, 271, 273, 299
Semmemon 222, 227, **229**, 282
Semphar 23, 85, 186, **188**, 206, 233, 263, 267, 299
Sengal 277
Sespech 32, 85, 164, 217, **218**, 221, 263
Set 23, 185, 236, 263
Sete Irmãs, as 280
Shaar Médio 198
Shaar, O 11, 14, 16, 17, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 32, 34, 38, 39, 79, 80, 85, 87, 91, 192, 195, **197**, 267
Shamph 218
Shanatar 10, 158, 211, 212, 213, 263, **267**, 268
Shanatar Profunda 156, **212**, 266, 268
Shandaular 267
Shar 9, 23, 24, 26, 27, 33, 37, 40, 48, 52, 99, 103, 143, 155, 188, 190, 194, 202, 205, 234, 248, **249**, 250, 252, 258, 260, 264, 272, 281
Sharburgo 141
Sharess 23, 155, 234, 258, 264
Shargaas 240
Sharindlar 238
Sharns 93, 102, 261, 268
Shaundakul 9, 23, 27, 142, 209, 227, 234, 246, **250**, 253, 256, 258, 264
Sheela Peryroyl 240
Shevarash 238
Shiallia 23, 234, 258
Shilmista 154
Shoon 153, 154, 156, **267**, 269, 296
Shoonach 296
Shussel 186, **187**
Siamorphe 23, 157, 234, 258
Silvanus 9, 23, 24, 26, 106, 111, 113, 116, 118, 120, 123, 126, 130, 132, 133, 137, 160, 165, 166, 173, 201, 215, 216, 220, 234, 246, **251**, 258, 273, 277
Simbul, a 24, 199, **200**, 247, 270, 271, 280
Sino nas Profundezas, o 160
Skuld 78, 184, **185**, 186
Sociedade Kraken 176
Solonor Thelandira 238
Soorenar 183, **184**
Sossal 85, **111**
Sschindylryn 213
Storm Mão Argêntea **139**, 247, 274, 280
Subterrâneo, o 9, 10, 11, 13, 15, 18, 26, 28, 30, 31, 39, 80, 85, 102, 105, 107, 120, 121, 125, 132, 135, 138, 139, 165, 170, 172, 179, 184, 191, 192, 207, 208, **210**, 212, 225, 235, 241, 245, 249, 261, 266, 267, 268, 269, 290, 291, 293, 294, 295, 297, 298, 308, 309, 313, 314
Sul Brilhante, o 191
Suldolphor 156
Sumbrar 147
Sundabar 170, 171, **173**
Sune 9, 23, 24, 26, 27, 141, 153, 171, 173, 188, 234, **251**, 254, 258, 264
Surkh 216
Surthay 207
Suzail 112, **113**
svirfneblin **15**, 21
(consulte gnomo das profundezas)
Szass Tam 25, **208**, 265, 271, 278
Talagbar 110
Talona 9, 23, 93, 143, 159, 205, 234, 238, 244, 246, 250, 251, 254, 258, 270, 272
Talos 23, 78, 99, 143, 149, 150, 153, 154, 155, 159, 168, 190, 215, 217, 218, 221, 234, 239, 242, 245, 246, 248, 251, **252**, 254, 258, 272, 273
Tammar 209
Tanar'ri 256, **259**
Tantras **215**, 264
Tashalar 23, 24, 25, 28, 32, 34, 38, 78, 80, 85, **105**, 154, 157, 291, 297
Tashluta **105**, 106
Tchazzar 142, 182, **183**, 184, 187, 270
Telflamm 110, 186, 202, **209**, 210, 230, 270, 277
Templo do Esplendor dos Esplendores 296
Tempo das Perturbações 56, 97, 121, 132, 135, 139, 156, 186, 215, 228, 238, 240, 242, 247, 256, 258, **264**, 271, 282, 312
Tempus 9, 23, 24, 94, 106, 108, 111, 112, 113, 116, 118, 119, 120, 121, 126, 135, 141, 148, 150, 168, 186, 197, 214, 215, 217, 218, 220, 227, 234, 240, 242, 248, 251, **252**, 255, 258, 294
Terra Alta, a 198
Terra dos Três Rios 121
Terra dos Vales, a 8, 14, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 25, 26, 30, 78, 85, **116**, 190, 264, 268, 269, 271, 298, 299
Terra Torturada, a **165**, 298
Terras Arruinadas, as **169**, 266
Terras Centrais do Ocidente 11, 13, 15, 16, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 34, 38, 39, 82, 84, 85, 162, **222**, 266, 272, 274, 275, 282, 298
Terras Centrais, as 80, 81, 82, 83, 84, 86, 87, 90, 92, 94, **98**, 116, 137, 157, 191, 199, 222, 265, 298, 299, 309
Terras da Horda, as 22, 25, 28, 32, 34, 39, 85, **145**, 230
Terras da Intriga 153
Terras Gélidas, as 22, **106**, 160, 162, 202, 298
Terras Rochosas 111, **112**, 114, 116, 222, 293, 295, 296
Terras Verdes, as 187
Tethyamar 127, 162, **267**
Tethyr 10, 13, 15, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 32, 34, 35, 38, 39, 78, 85, 104, 106, 120, 154, 156, **157**, 195, 212, 261, 263, 264, 267, 268, 269, 270, 271, 274, 296
Teziir 143
Thar 23, 79, 159, 161, **165**
Thard Harr 23, 238
Thauglor 111, 113, 142
Thay 3, 5, 10, 20, 22, 23, 26, 25, 28, 32, 35, 36, 38, 44, 52, 53, 56, 57, 59, 85, 87, 90, 91, 92, 94, 104, 120, 130, 137, 146, 160, 183, 186, 199, 200, 204, **205**, 225, 228, 244, 263, 265, 268, 270, 271, 278, 279, 280
Thazalhar 207
Thcutia 159, 160, **161**, 163
Thesk 16, 22, 23, 25, 32, 38, 85, 146, 201, 202, 206, **209**, 263, 265, 270
Thindol 85, **106**
Thoth 184, 185, 236
Threskel 183
Thruldar 196
Tiamat 23, 182, 186, 187, 234, 258, 264, 272
Tiefling 18, **20**, 21, 40, 144, 166, 167, 259, 269
Tilverton **113**, 114, 138, 271
Tipos de Terreno 291
Tirano da Morte 163, 164, **309**
Tocado pelos Planos **18**, 44, 289, 301
Toril 5, 6, 8, 54, 85, 99, 102, 104, 132, 147, 149, 192, 194, 199, 201, 230, 231, 256, 260, 261
Torm 9, 23, 25, 27, 116, 152, 157, 168, 214, 215, 234, 238, 240, 243, **253**, 254, 255, 258, 264, 272
Torre da Lua Crescente 128
Torre de Durlag 227
Torre de Elminster 139
Torre de Rhauntides 129
Torre do Condestável 126
Torre do Falcão Noturno 202
Torre dos Três Pináculos 202
Torre Retorcida 139
Torre Solitária 295
Torres do Limite da Fenda 192
Torres Marítimas, as 150
Trama de Sombras 37, 56, **57**, 102, 159, 183, 249, 250, 278
Trama, a **54**, 55, 56, 57, 213, 247, 262, 280
Tressym 36, 113, 152, **309**

Trilha da Mensagem 107
Trono de Ferro 44, 274
Tsurlagol 203, **215**
Tumba de Martek 295
Tumba do Arquimago 296
Tumba dos Heróis 295
Turmish 10, 18, 32, 85, 115, 193, 215, 220, 216, 217, **220**, 263, 270
Tymora 9, 23, 24, 39, 111, 112, 113, 130, 131, 135, 137, 141, 171, 173, 188, 190, 195, 202, 214, 226, 227, 234, 250, 251, **253**, 258, 264, 300
Tyr 9, 23, 25, 27, 93, 94, 116, 133, 140, 141, 152, 155, 157, 164, 168, 215, 220, 222, 234, 243, **253**, 255, 258, 272
Tyraturos 207
Ubtao 23, 103, 104, 234, 258, 268
Ulutiu 23, 110, 234, 258, 268
Uluu Thalongh, o 105
Umberlee 23, 113, 141, 150, 157, 159, 190, 199, 205, 226, 234, 239, 245, 249, 251, **254**, 258
Unthalass 186, **187**
Unther 11, 16, 20, 22, 23, 25, 26, 28, 32, 33, 34, 85, 87, 109, 143, 183, 184, 185, **186**, 233, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 299
Urdlen 240, 258
Urmlaspyr 189, **190**
Urogalan 240
Uthgar 9, 23, 168, 234, 252, **254**, 258
Uthmere 202
Vaasa 11, 18, 22, 25, 28, 32, 34, 35, 38, 39, 85, 108, **109**, 270, 271
Vale Alto 122, **131**
Vale Arkhen 119
Vale da Adaga 116, 118, 120, **126**, 270, 271
Vale da Batalha 77, 118, **120**, 122, 125, 135, 137, 189
Vale da Borla 116, 122, **140**
Vale da Cicatriz 116, 118, 120, 130, 131, **135**, 271
Vale da Honra Perdida **104**, 297
Vale da Lua **116**, 140, 188, 190
Vale da Névoa 118, 121, 125, 130, **133**, 137, 138
Vale da Pena 118, 128, **129**, 131, 137, 271
Vale das Sombras 118, 122, 129, 130, 132, 133, **137**, 139, 161, 270, 271, 274, 280, 293
Vale das Vozes Perdidas 124
Vale do Arco 91, 116, **118**, 122, 125, 128, 141, 270
Vale do Rastelo 116, 118, **130**, 131, 137
Vale do Vento Gélido 78, 79, 169, **176**, 177
Vale Escondido 132
Vale Immil 204
Vale Myrloch 149
Vale Nebuloso, o 15
Vale Perdido 152
Vale Profundo 116, 118, 120, 123, 125, **128**
Vale Sessre **116**, 120, 128, 270
Vale Tesh **116**, 126, 161, 271
Vale Úmido 207
Valkur 23, 199, 202, 234, 252, 254, 258
Var, o Dourado 85, **198**
Vastidão, a 11, 22, 23, 24, 25, 32, 34, 38, 39, 85, 159, 161, 162, 202, **214**, 217, 263, 268
Vau Ashaben 133
Vau Branco 119
Vau da Adaga 127, 224, 225, **227**, 228
Vau Garra de Troll 225
Vazio Sorridente 228
Veldorn 85, **199**
Velen (cidade) **158**, 268
Velho Crânio 138
Velprintalar 199, **200**
Velsharoon 9, 26, 52, 211, 222, 234, 237, 244, 258, 272
Vergadain 238
Vhaeraun 12, 23, 121, 123, 125, 128, 129, 131, 165, 236, 245
Viagem 90
Vida Rural 81
Vida Urbana 81
Vidro Espelhado de At'ar 99
Vigília Negra, a 128
Vilas Livres, as 171
Voonlar **161**, 162, 163
Vovó Árvore 166
Vultos (criaturas) 14, 30, 102, 103, 175, **280**, 296, **314**
Waukeen 23, 105, 108, 111, 112, 113, 142, 153, 154, 182, 188, 190, 202, 209, 214, 217, 218, 234, 242, 246, **255**, 258, 264, 265
Wealdath, os 158
Wheloon 113
Yhaunn 189, **190**
Yhep 152
Yraphon 162
Yondalla 9, 26, 27, 195, 196, 240
Yúlash 124, 160, **162**, 163, 269, 271
Yurtrus 240
Zakhara 79, 85, 102, 146, **230**, 258, 261, 270
Zazesspur 157, **158**, 268
Zhentarim 99, 112, 114, 152, 162, 169, 170, 187, 189, 209, 210, 218, 225, 227, 229, 265, 271, 274, 275, 276, 277, **281**, 283, 293, 295, 296, 298

Crédito dos Jogadores de Teste

Daniel Adams, Russell Ahrens, Chris Altnau, Dave Anderson, Bill Anderson, Dean Anderson, Brandy Antill, Todd Antili, Frank Armenante, Mansa Arredondo, Thomas Arredondo, Niels Arum, Wayland Augur, Daniel Ayoub, Aianna Baker, John Baldwin, Robert Ball, Jeffrey Ball, Jr., Jacob Bara-Skowronck, Jay Barber, Jr., Rebecca Barlow, Maslon Barry, Marty Barry, Daniel Bates, Carl Behr, Steve Bennett, Dan Benson, David Benson, Douglas Benson, Anders Berland, Lucinda Berry, Roger Bert II, Scott Beyer, Hairy Bohl, Anthony Boyer, Thomas Boyer II, Ileririk Branebjerg, Christopher Biehm, Jason Broadley, Troy Brooks, Scott Brotherton, Kevin Brown, Sean Brown, Craig Bucheli, Michael Buckalew, Einik BullHansen, Jason Bulmahn, Martin Burns; Pat Bussey, Jr., Ed Carmien, Allen Carnahan, David Carnahan, Lori Carnahan, George Carnahan, Thomas Carpenter, Chris Carter, Angels Chan, Barbara Chandler, Chris Chandler, Kent Chen, William Child, Brad Chnistensen, Tod Chubucos, Ai Clover, Dan Cluley, Mike Colasante, Patnick Collins, Lance Comfort, Johú Compton, Joseph Coons, George Coontz III, George Coontz IV, Theodore Coop, Lawrence Cormier, Rex Crossley, Wesley Cummins III, Marleon Cumpston, Melissa Cumpston, Robert Cumpston, Monica Current, David Cuthill, Chrisyopher Dauer, Scott Delahunt, Michael DeMenitt, Shelia DeMenitt, Donaid Dickey, Enic Dobrzelewski, Matthew Domville, Rion Donovan, John Dorman, Ryan Downing, Jason Dozois, David Drapak, John Dnitsas, Philip Dunn, Chnistian Duus, Raymond Dyer, Maureen Dyer, Raymond Dyer, Alan Eaton, Phil Edwards, Todd Egan, Jocelyn Eisenhower, Miya Ekholm, Jeff Ekonen, Troy Ellis, Robert Emerson, Paul Eserkaln, Timo Etter, Jeremy Evans, Nigel Evens, Lonnie Ezell, Beth Ezell, Dwayne Fanley, Brian Farmer II, Darryl Farr, Lon Faulkner III, Daniel Felts, Loni Flood, Anxdreas Fog Mornissette, John Ford, John Ford, Calvin Port, Margot Foster, Justin Franklin, Dale Fniesen, Karen Fniesen, J. R. Frost, David Fulkerson, Anne Fulier, Helge Furuseth, Joedy Galloway, Chnis Garcia, Carlos garcia, Corey Garrett, Susanna Gasque, Sarah Gaultois, Sean Gaultois, Benjamin Gehrke, Ornar Ghannourn, W. C. Giles, Matt Glavich, Nick Glawtschew, Mark Goddard, Lance Goetz, Jon Goldstein, Cathenine Good, Lisa Gordon, Andrew Gristina, Olhe Gross, Michael Guenther, Todd Gustafson, Brian Gute, Bihl Guyer, Steve Hadden, Cynthia Hahn, August Hahn, Michael Haley, Jon Harnhin, Stçven Hansen, Julian Hardrnan, Bruce Hardy, John Harnes, Michael Harnis, Michele Harnis, Jason Harnison, Jererny Hart, Joe Harter, Mark Hatch, Jason Hatter, Jonathan Haulund, Juhie Heckrnan, Michael Heckrnan, Michael Heiser, Scott Helgesoifl Canl Hentzelt, Wihiiarn Hezeltine, Quentin Hidalgo, Nick Hidaigo, Sarnuel Hillaire, Kirk Hockin, Stanley Hodge, Daniel Hodges, Mike Hofrnann, Wihhiarn Holder, Jarnes Hoover, Jr., Olav Hovet, Justin Hudgens, Tyler Hurst, Jason Hyland, Jeffrey Ibach, Jeffrey Ikard, Pete Jensen, Kurt Johnson, Jay Johnson, Michael Johnson, Robert Johnson, Edwin Jonei, Aaron Jones, Enich Joseph, boug Justice, Rose Justice, Jeff Kahrs, Kevin Karty, Nathan Kehler, Brandon Kehly, Scan Kehhy, Wihiiarn Kerney, Shane Kierstead, Cortney Kiúrnan, Roland Kippenhan III, Shawn Kirkharn, Jay Kissehl, Brian Khernent, John Knott, Jonathan Koppeh, Ken Krenzer, Jonathan Kressin, Rlorian Kniesel, Fabian Kuhbach, , Gary Labrecque, Ron Lace, Tarnrny Lachrnann, Renee Landin, Loni Lane, Rocky Lange, John Lawitzke, Arthur Lazaro, Ben League, John Lefever, Kevin Leistico, Sascha Lieber, Christopher Lindsay, Parnela Lindsay, Andrew Liske, Rich bivingston, Scott Llewclyn, Enic Lopez, Richard Lopez, Sebastian Lucier, Anthony Ludlarn, Jon Lundeen, Jererny Lutz, John Lynch, Kurt Machoieth, Paul Mackley II, Patnicia Maeckeh, Ciay Maeckel, Michael Mandet, Viad Maninkovic, Greg Marone, Michael Martin, Neil Maruca, Greg Mason, Frank Mathenia, Chnis Maxfield, Thomas McCarnbley, Joshua McClure, John McCuhlough, Mary McDonahd, Robert McDonahd, Brandon McKee, Janet McKehlar, Miles Mcnahly, Andnea McVittie, Darren Mcvittie, Joseph Mceks, Jan Mildenberger IV, Micheal Milford, Cljuton Mihler, Mehinda Mongar, Brad Mongar, Tirnothy Moore, Philip Morey, Scott Morgan, Nichohas Morgan, Ray Mosco, Ken Mowrey, Chad Mowry, Stephen Muirooney, Patnick Murray, Jonathan Naughton, Josh Newton, Wes Nicholsoni, Thomas Noln, Chnistian Nord, David Nowehl, Dean Nyquist, Kevin Odorn, Brian Ogaard, Matthew Olivera, Richard Olson, Steven Orr, Damian Osisek, Robert Overman, Tammy Overstreet, Seth Owings, Karl Paanançn, Marceline Padgett, Charles Padgett, Leigh Padgtt, Andrew Pagel, Andrew Parker, Scott Parks, Goon Pattanumotana, Gavin Pattanumotana, Tracey Peart, Brian Perry, Lee Pickler, Rita Pin, Patrick Pittman, Brandon Plunkett, Daniel Pogoda, Clint Pohl, Sydney Polk, Sean Potter, Russeil Powell, Russ Radcliff, Leonard Radcliff, Stephen Radney-MacFariand, Anders Rasmussen, Brandon Rech, Richard Redman, Scott Reed, Thomas Refsdai, Rick Reynoids, Matt Riek, Dan Robbins, Kathryn Robinson, Bili Robinson, Jr., John Rodriguez, Rodney Rourke, Robert Roxby, Jr., Warren Russeu, John Rttys, Jim Saies, Rob Sanders, Michael Sanderson, Jason Sanford, David Schlieman, Jr., Oliver Seiiz, James Sharkey, Jr., Lee Sharp, Jacque Shepard, Chris Shepard, Debbie Sliepard, Ken Shepard, Randail Shepherd, Michael Shorts, Jeff Showiak, James Simon, Michaei Simonds, William Simonds, Bryan Sims, Charies Sismondo, Gerald Sjerven, Geoff Skeilams, Derrick Sioan, Heather Smith, Michaei Trezevant Smith, Keily Smith, Scott Smith, Kevin Snyder, Jennifer Sorenson, Dusten Stacey, Erin Stapieton, Curtis Steinhour, Maryrita Steinhour, Christian Stenerud, Kim Stiil, Chris Still, Jasosi Stiii, Jeff Stolt, Daniel Stone, Keith Stratton, Rodney Sutter, Keith Talhot, Marc Tavasci, Ryan Taves, Cory Teague, Josh Teague, Michaei Tedin, Andrew Teegarden, Mark Templeton, Thomas Terrill, Gary Theseira, Scott Thomas, Wayne Thoshasson, Bradiey Thompson, Todd Thorpe, Charles Tinsley, Catherine Tinsiey, David Trotti, Johp Tucker, Chris Tulach, Sven Ude, Jason Ufkes, Thomas Vau, April VanBuren, Jason VanBuren, Nicholas VanDenBrink, Cheryi VanMater-Miner, Philips Van Mater Miner, Margaret Vining, Bryan Vining, Robin Vitti, Joseph Vitti, Daniel Vitti, Marc Wagner, Ciint Wagoner, Scott Walket Dharles Walle, Katherine Walle, C. J. Walle, John Warren, Russell Waters, Kevin Watkins, Michael Webster, Dirk Weigelt, Bruee Welch, Jason Whité, Jason White, Jessiça Wilke, Kristian Williamson, Michael Willlamson, Joshua Winters, Scott Withington, Noel Wolters, Ronaid Woodson, John Wyatt, Brad Wyble, Jeffrey Young, Michael Zaret, Theodore Zion II, Stephanie Zuiderweg

sumário

Introdução 4
A Terra de Faerûn 5
O Povo de Faerûn 5
Um mundo de magia 6
A campanha nos REINOS ESQUECIDOS 6

Capítulo 1: Personagens 8
Como Criar um personagem dos REINOS ESQUECIDOS 8
Raças de Personagem 8
Classes de Personagem 8
Região do Personagem 8
Perícias conforme a região 9
Novos Talentos 9
Raças de Faerûn 9
Regiões de Personagem 28
Talentos 28
Descrição do Personagem 39
Religião 39
Dados Vitais 39
Classes de Prestígio 40
Adepto das Sombras 40
Agente Divino 41
Arquimago 42
Batedor Harpista 43
Campeão Divino 44
Cavaleiro do Dragão Púrpura 45
Conjurador de Runas 46
Devoto Arcano 47
Discípulo Divino 48
Hathran 49
Hierofante 51
Ladrão de guilda 52
Mago Vermelho 52

Capítulo 2: Magia 54
A Trama 54
Magia Selvagem 54
Magia Morta 56
Fogo Primordial 56
Conhecimento Secreto 57
A Trama de Sombras 57
Alta Magia Élfica 58
Magia Rúnica 58
Magia de Círculo 59
Portais 59
Portais Incomuns 60
Como Construir um Portal 61
Magias de Faerûn 61
Domínios de Clérigos 62
Descrição das Magias 66

Capítulo 3: A Vida em Faerûn 76
O Tempo e as Estações 76
O Dia e a Noite 76
As Horas do Dia 76
O Calendário de Harptos 76
O Registro dos Anos 78
Cultura da Terra 78
O Clima 78
A Flora e a Fauna 79
A Casa e a Família 80
O Governo 80
A Cidade e o Campo 81
Classe e Posição 82
As Famílias 83
O Aprendizado 83
Os Aventureiros 83
Idiomas 84
A Moeda e o Comércio 86
O Trabalho 86
A Agricultura e a Indústria 87
Viagens 90
O Comércio 90
A Moeda 91
A Magia na Sociedade 92
A Arte 92
A Religião 93
Itens Mágicos 94
Ofícios e Engenharia 94
Fortificações 94
Embarcações 95
Equipamento 95

Capítulo 4: Geografia 98
Explorando Faerûn 98
As Terras Centrais 98
Para o Mestre de Jogo 98
Anauroch 99
A Península Chultiana 103
Chult 103
Tashalar 105
Terras Gélidas 106
Damara 106
Narfell 108
Vaasa 109
Cormyr 111
Terra dos Vales 116
Personagens dos Vales 116
O Acordo dos Vales 116
O Conselho dos Vales 118
Um Mar de Problemas 118
Vale do Arco 118
Vale da Batalha 120
Cormanthor 123
Vale da Adaga 126
Vale Profundo 128
Vale da Pena 129
Vale do Rastelo 130
Vale Alto 131
Vale da Névoa 133
Vale da Cicatriz 135
Vale das Sombras 137
Vale da Borla 140
Costa do Dragão 141
Terras da Horda 145
Reinos Insulares 146
Encontro Eterno 146
Ilhas Moonshae 148
Ilhas Nelanther 149
Lago de Vapor 151
As Terras da Intriga 153
Amn 153
Calimshan 155
Tethyr 157
O Mar da Lua 159
O Norte 165
A Floresta Alta 165
A Fronteira Selvagem 168
Fronteiras Prateadas 171
O Norte da Costa da Espada 176
Águas Profundas 178
Impérios Antigos 182
Chessenta 182
Mulhorand 184
Unther 186
Sembia 188
O Sul Reluzente 191
A Grande Fenda 191
Halruaa 194
Luiren 195
O Shaar 197
O Oriente Inacessível 199
Aglarond 199
O Grande Vale 201
Impiltur 202
Rashemen 203
Thay 205
Thesk 209
O Subterrâneo 210
A Vastidão 214
A Orla de Vilhon 215
Chondath 217
Sespech 218
Turmish 220
Terras Centrais do Ocidente 222
Além de Faerûn 230
Kara-Tur 230
Maztica 230
Zakhara 230
O Mar da Noite 230
Selûne 230
Os Arautos da Aurora 231
Os Cinco Andarilhos 231

Capítulo 5: Divindades 232
Culto 232
Divindades Patronas 232
Pecados e Penitência 232
Como Mudar de Divindade 233
Azuth 236
Bane 237
Chauntea 238
Cyric 239
Eilistraee 240
Gond 241
Helm 242
Ilmater 242
Kelemvor 243
Kossuth 244
Lathander 244
Lolth 245
Malar 245
Mask 246
Mielikki 246
Mystra 247
Oghma 247
Selûne 248
Shar 249
Shaundakul 250
Silvanus 251
Sune 251
Talos 252
Tempus 252

Torm 253
Tymora 253
Tyr 254
Umberlee 254
Uthgar 254
Waukeen 255
Cosmologia de Toril 256
Os Planos Exteriores 256
Ao 258
O Pós-Vida 258
Criaturas dos Planos Exteriores 259

Capítulo 6: História 260
A Criação do Mundo 260
A Primeira Dispersão 261
Os Recém-chegados 261
As Guerras da Coroa 261
Netheril 261
Os Pergaminhos Nether 261
O Massacre Phaerimm 262
Os Impérios Arruinados 262
Os Impérios Antigos 263
Guerras do Portal Orc 263
O Longo Declínio 263
Calimshan 263
A Ascensão de Chondath 263
Eras de União e Dissolução 264
O Tempo das Perturbações 264
A Horda Tuigan 265
Anos Atuais 265
Uma Cronologia Resumida 266

Capítulo 7: Organizações 272
O Culto do Dragão 272
O Conclave Esmeralda 273
Os Punhais Incandescentes 273
Os Harpistas 274
A Aliança dos Lordes 275
Os Malaugryms 277
O Povo do Sangue Negro 277
Os Magos Vermelhos 278
As Sete Irmãs 280
Vultos 280
A Guilda de Xanathar 281
Os Zhentarim 281

Aventura: A Cor da Ambição 284

Capítulo 8: Os Reinos 288
Personagens 288
Raças de PJs Adicionais 288
Níveis de Monstro 289
Como Criar Personagens Acima do Primeiro Nível 289
Divindades Patronas 290
Regras Opcionais 290
Como Conduzir o Jogo 291
Contagem do Tempo 291
Terreno e Movimento 291
Outros Recursos 292
Masmorras Conhecidas de Faerûn 293
Campanhas 297
Como Construir um Mundo 298
Recompensas 299
Premiações em Experiência 299
Gemas de Faerûn 300
Pergaminhos 301

Aventura: Ossos Verdes 302

Capítulo 9: Monstros 308
Animais 308
Tirano da Morte (beholder) 309
Dracolich 310
Gárgula, Kir-lanan 312
Rothé 313
Vulto 314

Índice Remissivo 316
Jogadores da Fase de Teste 320

Mapas
Regiões de Personagem 29
Calendário de Harptos 77
Recursos e Comércio 88
Fronteiras Políticas 100
A Terra dos Vales 117
Vau Ashaben 134
Encontro Eterno 147
Nimbral 150
O Norte 174
Tharchs de Thay 206
Toril 231
Cosmologia 257

Textos Complementares:
Como Converter Personagens do D&D básico para os REINOS ESQUECIDOS 9
O povo de Faerûn 10
Nomes de Faerûn 12
O Exílio e Depois 14
Orcs e sua Espécie 16
Raças Poderosas 21
Instrumentos de Faerûn 22
Círculos de Druidas 24
Runas Mágicas 25
Runas Mágicas e a Maldição de Mystra 25
Ordens Monásticas 26
Ordens Especiais de Paladino 27
Mystra e a Trama 55
A História do Fogo Primordial 56
O Magistrado 57
O Clima de Águas Profundas 79
Títulos e Formas de Tratamento 82
As Preocupações dos Poderosos 84
Os Mestres e os Aprendizes 92
Armas Chultianas 103
Uma lenda da Selva: O Uluu Thalongh 105
Geleira do Verme Branco 107
O Dragão Púrpura 115
Os Vales Perdidos 116
Legenda para os Vales 118
Entre o Encontro de Escudos 120
Aencar, o Rei de Manto 122
Os Dragões da Costa do Dragão 142
Os Mares de Faerûn 146
Navios Fantasmas 157
Terminologia Zhent 162
Onde Caminham os Deuses 165
Os Bárbaros Uthgardt 168
Os Novos Colonos 171
Tchazzar 183
O Lado Negro de Sembia 189
Quem Criou a Grande Fenda? 192
Viagem no Subterrâneo 210
Ruína de Araundor 213
Gaulauntyr "Palavra Gloriosa" 220
Eldenser, o Ancião Envolto em Lâminas 224
Os Escolhidos de Mystra 247
O Advento da Arte para Maulaugadorn 248
Alorgoth, Arauto da Destruição 250
Passagem dos Anos 260
Impérios Perdidos 266
O Significado do Pingente 274
Personagens acima do 20º Nível 289
Os Salões Assombrados de Estrela Vespertina 295

Tabelas:
Tabela 1-1: Conversão de Divindades 9
Tabela 1-2: Exigências de Experiência conforme o NEP 21
Tabela 1-3: Divindades Favorecidas conforme a Região 23
Tabela 1-4: Regiões de Personagem 30
Tabela 1-5: Talentos 33
Tabela 1-6: Familiares Aprimorados 36
Tabela 1-7: O Adepto das Sombras 40
Tabela 1-8: O Agente Divino 41
Tabela 1-9: O Arquimago 42
Tabela 1-10: O Batedor Harpista 44
Tabela 1-11: O Campeão Divino 45
Tabela 1-12: O Cavaleiro do Dragão Púrpura 46
Tabela 1-13: O Conjurador de Runas 47
Tabela 1-14: O Devoto Arcano 48
Tabela 1-15: O Discípulo Divino 49
Tabela 1-16: A Hathran 50
Tabela 1-17: O Hierofante 51
Tabela 1-18: O Ladrão de Guilda 52
Tabela 1-19: O Mago Vermelho 53
Tabela 2-1: Efeitos da Magia Selvagem 55
Tabela 2-2: Defeitos de Portal 61
Tabela 3-1: O Calendário de Harptos 77
Tabela 3-2: Idiomas Vivos 85
Tabela 3-3: Equipamento Comum 96
Tabela 3-4: Itens Especiais 97
Tabela 3-5: Armas 97
Tabela 5-1: Os Panteões de Faerûn 234
Tabela 5-2: O Panteão Mulhorandi 236
Tabela 5-3: O Panteão Drow 236
Tabela 5-4: O Panteão Anão 238
Tabela 5-5: O Panteão Élfico 238
Tabela 5-6: O Panteão Gnomo 240
Tabela 5-7: O Panteão Halfling 240
Tabela 5-8: O Panteão Orc 240
Tabela 8-1: Raças de Aventureiros Comuns 288
Tabela 8-2: Terreno e Movimento de Viagem em Faerûn 292
Tabela 8-3: Gemas 300
Tabela 8-4: Pergaminhos de Magia Arcana 301
Tabela 8-5: Pergaminhos de Magia Divina 301