



ANCIÕES DO NORTE

Volume 2

Ed Greenwood & Eric L. Boyd



ANCIÕES DO NORTE - VOLUME 2

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Ed Greenwood &
Eric L. Boyd

Publicação Original

Dragon Magazine
#248 - #259

Tradução

Últimos dias de glória
www.ultimosdiasdegloria.com

Diagramação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Julho/2014

Anciões do Norte é uma série de artigos publicados na Dragon Magazine que descreve poderosos dragões dos Reinos Esquecidos. Devido ao grande número de dragões, dividiremos esse e-book em duas partes.

Nessa compilação não estão todos os dragões do Norte apenas aqueles que mantêm um território e de certa forma tem o respeito de outros dragões. Nesta primeira parte colocaremos os dragões publicados nas edições 248 até a 259.

ÍNDICE

Mornauguth, "A Dragonesa do Charco".....	4
Nurvureem, "A Senhora Sombria".....	12
Nymmurh, "O Ancião que Vigia".....	21
Olothontor, "O Ancião Menestrel".....	29
Palarandusk, "O Protetor Invisível".....	36
Raulothim, "A Sombra Silenciosa".....	44
Saryndalaghlothtor, "Senhora Manto de Gemas".....	51
Thalagyrt, "O Velho Senhor da Memória".....	59
Tostyn Alaerthmaugh, "A Chama Argêntea".....	67
Valamaradace, "A Rainha Dragão".....	74
Voaraghamanthar, "A Morte Negra".....	81
Zundaerazylym, a "Anciã Sorridente".....	89

MORNAUGUTH

Esta dragonesa verde adulta jovem é conhecida, para aqueles que passam ou habitam próximos da Floresta das Brumas, por possuir um covil a nordeste, em uma área de superfície perigosa e íngreme, com ravinas cobertas de árvores. Ela ataca cervos selvagens que vagam nos Charcos Elevados. Ocasionalmente ela tempera sua dieta com uma caravana ou um grupo ou dois de aventureiros, e uma vez por mês ou assim que alça vôo voltando para o leste, desaparece durante uma dezena. Ainda que aventureiros tenham procurado pelo covil da Dragonesa do Charco mais do que uma vez, eles nunca encontraram qualquer tesouro. Na verdade, Mornauguth é uma humana transformada, presa por rivais na forma de um dragão verde. Antigamente ela era uma clériga de Shar – jovem, bonita e cheia de uma ambição quase impulsiva. Ela elevou-se rapidamente através dos postos de um templo dedicado à Senhora da Noite, localizado no interior de Amn, fazendo muitos inimigos ao longo do caminho. Alguns de seus rivais dentro do clero criaram misteriosas magias que prenderam Mornauguth na forma de dragão – imediatamente após ela ser atacada por um dragão de verdade a cujo covil foi atraída antes da transformação. Ela matou este ancião, ainda que tenha ficado gravemente ferida. Desde este dia, Mornauguth procura duas coisas: vingança contra aqueles que a transformaram e a recuperar sua verdadeira forma através da misericórdia de Shar.

Na esperança de que a deusa garanta sua forma humana, Mornauguth doa toda a riqueza que adquire para o templo do Abraço Negro em Amn, e voa no mínimo uma vez por mês para realizar alguma

ousada proeza negra (geralmente um ataque ao palácio da cidade, prisão ou construção do governo) em nome de Shar.

Em raras ocasiões, o clero do Abraço Negro solicita os serviços de Mornauguth como uma montaria ou ajuda em um ataque a um alvo poderoso (geralmente um templo de Selûne), e ela tem, em grande parte, se oferecido espontaneamente. Por enquanto ela continua a fazer isso sem qualquer sinal do resto do favor de Shar ter sido visto.

Morna Auguth era uma criança brilhante, porém teimosa. Em seus dias precoces ela disputou por autoridade com aqueles que ela – precisamente, se não prudentemente – via como tolos. Ela cresceu como uma desordenada ladra fugitiva na parte mais ao sul das terras costeiras de Amn, vivendo de sua inteligência, audácia, agilidade e (sempre que era pega) de sua beleza, até ser capturada por um clérigo de Shar para ser sua escrava pessoal. Este sacerdote, Ablaer, o Estímulo Negro, pretendia cortar fora a língua de Morna e deixá-la cega uma vez que ela estivesse cansada dele. Ele a colocou nos planos do Abraço Negro para trabalhar o resto dos seus dias em trabalhos árduos. Após muitos anos de servidão, Morna enganou o superior de Ablaer em acreditar que Estímulo Negro do Abraço estava organizando uma reviravolta dentro do templo, e ela teve a grande satisfação de ver seu cruel senhor espancado e aleijado pelos torturadores do templo. Ablaer morreu há muito tempo, e Morna ainda sussurra palavras de ódio triunfante sobre sua figura indefesa devido a todos os longos dias de seu tormento.

Entretanto, ela simplesmente trocou um mestre cruel por outro quando o superior de Ablaer, o Coroanim Belvim Natrather, a tomou como seu próprio brinquedo.

Morna rapidamente percebeu que agora ela estava na sombra de um perigo adicional: todo o clero do Abraço Negro a considerava uma informante traiçoeira. Cada um deles tinha o prazer em ferir ou abusar dela a qualquer hora que a encontrassem sozinha. Morna começou a procurar por uma saída.

Sua oportunidade de escapar surgiu em menos de um ano, quando o Coroanim viajou para um pequeno e secreto templo de Shar na parte mais a leste de Amn. A Casa da Derrota da Lua era uma comunidade monástica encontrada nos destroços remanescentes de um velho forte próximo de Torbold. Seu pequeno, mas fervente sacerdócio estava planejando sangrentos ataques noturnos contra os templos de todos os outros deuses em Amn, e eles estavam treinando cansativamente, foras da lei e jovens moradores de rua em uma fanática força de ataque, os Assassinos de Shar. O Coroanim pretendia que esta força se tornasse seus próprios particulares “Executores da Purificação”. Ele chegou ao poder em seu posto com longos serviços a Shar, e a magia reunida de vinte ocasionais clérigos seniores do Abraço, que persuadiram o Dolorim da Casa em submeter-se à autoridade do Coroanim e fazer a Casa da Derrota da Lua uma filial do Abraço Negro.

As pessoas de Derrota da Lua foram violentadas, mas não ousavam demonstrar isso. Seu clero mais antigo executou um plano desesperado para derrubar o Coroanim e maior parte dos seus clérigos seniores pelos métodos das ações vagarosas, os venenos sutis – sabendo que eles encarariam revelação quase certa e morte dolorosa. Morna (enviada pelo seu mestre para espioná-los) viu isto como uma chance de ouro para sua vingança,

resolvendo executar os envenenamentos tão freqüente e comumente que todo o grupo do Abraço sucumbiu antes que qualquer confronto pudesse ocorrer. Sem contar para ninguém, ela preparou seu plano, permitindo a si mesma ser vista em serviço pelo antigo clero da Derrota da Lua. Quando todas as pessoas do Abraço caíram mortas, Morna apresentou-se para os clérigos da Derrota da Lua, dizendo que fora guiada pela própria Shar no que fez.

Agradecidos e impressionados, os clérigos de Derrota da Lua adotaram Morna em suas fileiras, imediatamente a testando ao dar-lhe a tarefa de transformar seus antigos colegas em zumbis sob seu comando e lhes orientar para carregar para fora a sujeira do trabalho duro da vida em um monastério. Morna aceitou remover o estrume com a pá, esfregar o chão e fazer o trabalho no jardim sem contrariar. Através das estações seguintes, ela praticou autocontrole férreo, sempre fazendo e falando a coisa certa, elevando constantemente de posto e influência dentro do clero de Derrota da Lua.

Alguns anos depois, a doença reclamou dois clérigos seniores. Quase imediatamente, uma disputa com aventureiros resultou na morte de uma das mais poderosas clérigas de Casa. Derrota da Lua irrompeu em um frenesi de intrigas, confrontos e punhaladas nos corredores escuros. Morna foi cautelosa em manter sua língua quieta e seus zumbis próximos, os usando-os para defendê-la das muitas tentativas de assassinato. Uma vez que muitos do clero estavam caídos, ela emergiu de seu isolamento para desafiar e matar seu último chefe rival, assumindo a função de Prioressa, terceiro posto sobre toda a Casa.

Muitas clérigas ambiciosas que encontraram-se subitamente abaixo do posto dela estavam furiosas. Morna sobreviveu a não menos do que uma dúzia de tentativas de assassinato ao longo do ano que se seguiu. A tendência dos blocos de pedra das muralhas do sempre crescente templo caírem sobre ela enquanto caminhava se tornou uma piada irônica entre Morna e os novatos, mas ela tornou duas conspirações em uma batalha mágica aberta, e acreditava-se amplamente (e corretamente) que ela tenha causado o afogamento de um terceiro rival no esgoto do monastério. Os superiores de Morna acabaram por se cansar do dreno de recursos de Derrota da Lua e ordenaram que todas as hostilidades cessassem – sob pena de morte. Houve reclamações, mas quase imediatamente o monastério encontrou-se trancado em total guerra com o clero de Selûne que havia se mudado para a região. A Casa da Derrota da Lua foi gravemente danificada, e muitos membros do seu clero escaparam e foram forçados a adotar um estilo guerrilheiro de atacar os adversários e então fugir. O planalto de Amn se tornou um grande campo de batalha (certos mercadores tolerantes em Athkatla começaram a apostar sobre quem ia prevalecer), e Morna se tornou uma temida líder de guerra. Ela estava obtendo tanto sucesso que seus rivais de Derrota da Lua temiam que quando a disputa terminasse com uma vitória de Shar (como todos verdadeiros seguidores de Shar acreditavam), Morna Auguth iria se tornar a governante da Casa da Derrota da Lua.

Eles não encontraram nada forte o suficiente para usar contra ela – até um nativo lhes contar a localização de um covil de um dragão. Guldath era um dragão

negro muito antigo, suas escamas coloridas de púrpura devido as eras, que dormia por décadas em um determinado período. Ele sempre despertava vorazmente faminto e voava para leste na direção das planícies elevadas de Thay, onde vastos rebanhos de bestas selvagens perambulavam, esperando por suas mandíbulas devoradoras. Geralmente ele devorava exacerbadamente, retornando para o seu lar pesada e sonolentemente, somente para retornar para seus sonhos longos, brilhantes e salpicados de memórias.

Quando sucedeu de o grupo de Morna estar próximo do covil, uma de suas clérigas audaciosamente despertou o dragão ao anoitecer com a conjuração de magias diante de seu grande focinho. Guldath despertou, tão atordoado para refletir sobre o que o havia acordado, que voou para fora para se alimentar. A clériga de Derrota da Lua apressadamente voltou para o acampamento do grupo de Morna para dizer que havia encontrado uma caverna a qual brincava quando criança, uma caverna que poderia servir como uma admirável fortaleza para elas – e que estava cheia de tesouros amontoados.

Estas últimas notícias estimularam o clero de Derrota da Lua, e mesmo a relutante e suspeitosa Morna não pode mantê-las acampadas por mais um instante sequer no buraco úmido que elas tinham usado para escapar de um forte e bem armado grupo de guerra Selûnita. Guiadas pela traiçoeira clériga, elas alcançaram o covil. Morna estava duvidosa, julgando a caverna como a moradia de um dragão vivo que iria acabar retornando, capturando e matando a todas elas, e procurou esconder-se nas mais profundas extensões da masmorra, à direita de duas passagens que ela imaginou serem muito pequenas

para qualquer dragão atravessar. Quando a traidora ficou sabendo disto, ordenou que uma aliada conjurasse uma magia traiçoeira na passagem logo que Morna adormecesse.

A sonolenta Prioressa arrastou-se para fora da passagem para se afastar de qualquer perigo que estivesse atrás dela – diretamente para dentro de uma emboscada mágica conjurada por seu próprio clero. Paralisada e enfeitiçada, Morna Auguth foi forçada a permanecer na forma de um dragão verde por meio de uma magia poderosa e pouco conhecida, que foi prolongada e fortalecida pelas magias de não menos do que quatorze clérigas. Enquanto manteve suas memórias e perícias (e talentos), ganhou a aparência e as habilidades de sua nova forma dracônica. Mornauguth ainda caça aqueles mesmos membros do clero hoje em dia, procurando compelir cada um a remover sua parte na magia antes de devorá-las. No momento, ela é incapaz de prevenir que elas fujam rindo, deixando rastros de zombaria. Ela foi deixada sozinha para esperar o retorno do proprietário do tesouro que sob ela, sabendo que ele somente entenderia sua presença ali como um desafio pelo domínio.

Sua paralisia terminou poucos instantes antes de Guldarath aparecer. Uma batalha irrompeu e abalou as muitas montanhas ao redor do verdadeiro ancião e da clériga transformada. Muito assustado para voltar pelo estreito caminho e alçar vôo conjurando magias à distância, o antigo ancião negro atacou com mandíbulas e garras, e magias crepitavam entre eles enquanto lutavam asa a asa e escama a escama na escuridão.

Morna sabia que estava lutando por sua vida, não por moedas ou uma caverna

para guardá-las, e ela não se importava se arruinaria o covil ou se enterraria o tesouro. Enquanto os dois dragões rolavam repetidamente, agarrando e mordendo, chicotadas de sua cauda trouxeram abaixo muitas rochas semelhantes a adagas em seu adversário, atingindo-o e finalmente quebrando suas costas. Ela o cortou impiedosamente e cozinhou o agonizante dragão negro, até Guldarath morrer no topo de seu próprio tesouro. Então ela voltou para caçar o clero de Derrota da Lua que a tinham prendido dentro desta batalha. Ela não encontrou ninguém naquela noite, ou no dia seguinte. Com o passar dos meses que se seguiram, ela aceitou os pesados tributos dos fieis de Shar, levada pela fúria e medo de estar presa eternamente na forma de um dragão.

O autocontrole retornou para Morna com o passar dos anos. A fúria ainda queima em seu coração, mas ela tem começado a usar sua nova forma de dragão com grandiosos efeitos. Mornauguth permanece com sua habilidade humana de conjuração melhor do que aquela de um dragão verde. Ela esta muito animada por Shar continuar a garantir sua magia.

A magia que a prendeu deu a Morna o sopro e outras capacidades de um dragão verde, e com o passar dos anos ela tem se acostumado com seu corpo de dragão. Ela pode até perambular furtivamente agora; sua sede por segredos e por saber o que esta acontecendo na terra muitas vezes à leva rastejar até a fogueira de um acampamento à noite para escutar sobre as intrigas. Mais do que um sonolento mercador tropeçando nas árvores para encontrar a barraca, trilha ou privacidade tem levado o susto de sua vida – e algumas vezes final – ao tropeçar sobre o fo-



cinho de um dragão verde com olhar cintilante, aguardando sossegado no silêncio terrível da noite.

De tais espreitas noturnas, Mornauguth descobre muitas vezes rotas e sincronismos de movimentações de animais e presas de rebanho – então ela pode ajudar-se com tal alimento abundante, e muitas vezes sob o focinho de um dragão cujo domínio ela está roubando a caça. Ela é sábia o bastante para sempre não jantar em um local, o que resultaria nos pastores de gado evitando essa área ou grupos de aventureiros sendo atraídos em massa para lidar com ela. Ela conhece as terras de Amn melhor do que a maioria das criaturas vivas, e ela têm uma perspicaz vista geral das caravanas de transportes da Costa da Espada. Ela não gosta do mar e de ser observada enquanto está sobre ele por um dos anciões que ela vê voando pela margem. Quando contempla um combate acima das ondas, ela talvez pudesse ser tragada para as ondas, e o medo verdadeiro altera os pensamentos da Dragonesa do Charco por reconhecer que sua habilidade aquática é menos refinada

do que aquela dos nativos residentes da água. Certa vez enquanto explorava, ela foi surpreendida por uma tartaruga dragão que projetou seu pescoço até mordê-la, quase a puxando-a para baixo das ondas – onde estaria verdadeiramente em suas garras.

De acordo com o sábio Velsaert, de Portão de Baldur, os relacionamentos da Dragonesa do Charco com outros anciões têm sido “uma serie de disputas entre uma imprudente e ambiciosa intrusa que se preocupa com tesouros somente como um meio de patrocina seus esquemas, e anciões defendendo seu tesouro e domínio no sentido tradicional”. Ainda que Velsaert não acredite em notícias de que a Dragonesa do Charco atualmente contrata aventureiros para ajudá-la, estas notícias são verdadeiras: de tempos em tempos, para realizar um ousado ataque aos adversários de Shar, Mornauguth contrata grupos estabilizados de aventureiros para conduzir ataques para desviar a atenção ou pegar o que saquearam das invasões.

Seu agente chefe em tais negociações é

Temrojan Kalnar, um velho e aposentado comerciante de vinhos, com nenhum amigo e poucos escrúpulos, que mora em uma fazenda murada a noroeste de Crimmor. Os dois podem avisar um ao outro com as pedras de mensagem (que foram pegas de uma caravana há alguns anos atrás) colocadas por Mornauguth, mas a Dragonesa do Charco muitas vezes chega sem ser anunciada, ou rasteja próximo à fazenda de Kalnar à noite, usando suas magias para espionar seu agente – a quem ela confia aproximadamente tanto quanto ele possa atacá-la, persegui-la e coisas do tipo...

Mornauguth tem sempre pondera entre uma oferta perspicaz e uma audaciosa imprudência que acompanha seu tempo, e novamente mergulha instantaneamente na ação para tomar a vantagem da oportunidade.

O covil de Mornauguth

A Dragonesa do Charco habita uma região devastada na parte mais a nordeste do Charco Elevado, pouco a leste do Vau da Adaga e a sudeste de Secomber, na “Floresta Rochosa”, uma região sem trilhas e de cumes rochosos, afiados e estreitos, com valas profundas conectando uma nascente a pequenos lagos e depressões cheias de água. A Floresta Rochosa adquiriu a pitoresca reputação de ser lar de muitos fantasmas e de muitos tesouros enterrados. Se alguém acreditar nos bardos, cada ladrão ou amaldiçoado anão guardião de tesouro no Norte vai se dirigir para a Floresta Rochosa tão rápido quanto possível sob o peso de sua pilhagem, para desenterrá-los onde monstros perambulam e pessoas curiosas com pás são poucas. Leucrottas e galeb duhr sempre habitaram a Floresta Rochosa, mas

outras bestas vêm e vão. Mornauguth não se preocupa em procurar quaisquer tesouros que possam estar na Floresta Rochosa, mas um constante fluxo de precavidos anões munidos com mapas sugere que, no mínimo, há algum ouro escondido está por lá.

Mornauguth reside em longas cavernas sob o Vale da Folha Verde, no fundo de um amplo e profundo fosso (que alguns gnomos locais imaginam ser de uma escavação antiga mais propriamente do que um aspecto natural). Este “poço” alcança a superfície no coração de uma plataforma de velhas árvores na Floresta Rochosa. O Vale de espessos carvalhos, árvores de nozes, bordo e castanhas foi assim chamado pelos exploradores elfos porque ele preenche completamente o grande vale profundo, e para um viajante no chão ele fica invisível até uma posição quase na ponta de uma das muralhas íngremes do vale. Muitos aventureiros incautos têm caído para suas mortes (ou para inesperados e penosos ferimentos) por errar a margem exata sobre uma muralha na escuridão do Vale; leucrottas locais sabem como perseguir deliberadamente adversários em direção ao Vale, tentando forçar-lhes a sofrer uma queda nas rochas. Muitas pequenas e sinuosas trilhas tornam perigosas as jornadas para baixo nas muralhas do Vale, onde as crescentes ruínas de muitas cabanas há muito tempo abandonadas podem ser vistas.

Uma velha balada bárdica diz que Roadaeron, um rei exilado de Portão Ocidental, nos dias quando essa cidade possuía reis, morou escondido aqui por quase quarenta anos, educando seu filho Blaervaer para ser rei. O idoso Roadaeron colocou sua vida de lado tumultuando a cidade para por Blaervaer no trono. A



balada também diz (verdadeiramente, de acordo com Elminster) que Blaervaer fugiu de seu trono enquanto estava ficando velho (seus últimos dias amargurados pelas cruéis disputas entre seus quatro filhos pelo trono), deixando sua coroa para trás e arrumando uma das arruinadas cabanas no campo com suas próprias mãos, passando seus últimos anos jardinando, lendo e conversando com os poucos elfos e magos que conheceram de seu excelente vinho e sua conversa.

Mornauguth vive em suas cavernas somente quando necessita ter abrigo do feroz clima frio, ou quando está ferida. Algumas vezes ela reza para Shar, subindo a fenda para voar sob as estrelas e chamar pela deusa – mas por outro lado ela tem sido encontrada em outros lugares, espionando os acontecimentos de outros ou deitada em parapeitos de altas montanhas ao redor de Amn, sempre conspirando.

O próprio covil é pequeno, mais do que um longo montículo de areia suave para dormir, reunido dos torrões de areia es-

parramados dentro da caverna pelos muitas nascentes que a atravessam. A água das nascentes, de acordo com o Harpista explorador Morlden “Botas Silenciosas”, é doce, fria e potável. Morlden não viu guardiões, tesouro, nem construções de qualquer tipo; se ele não ousasse usar uma magia de espionagem para ver Mornauguth averiguando sua pedra de mensagem na areia e então se deitar para dormir, de modo nenhum ele teria sido hábil em falar com certeza se um dragão realmente habitava a grande caverna mais distante no fundo do poço. Ele acentua que outros itens podem muito bem estar enterrados na cama de areia, que tem no mínimo 1,8m de profundidade em todos os lugares.

Os domínios de Mornauguth

Mornauguth aparenta ignorar os muitos conceitos de territórios dracônicos, nunca defendendo seu próprio covil ou cuidando dele se se ofender com outros anciões pelas suas perambulações. Somente o medo de ser pega sobre a água encurta suas viagens, e suas preocupações com os acontecimentos do clero de Shar, irmandades de clérigos rivais e outras intrigas humanas, e esta dividida pelas excursões de caça e investidas exploratórias campo a fora.

O domínio de Mornauguth, se isso significar as áreas ela vai defender contra adversários dracônicos, aparenta ser os templos de Shar em Faerûn (Amn em particular).

Hábitos e façanhas de Mornauguth

A vida da Dragonessa do charco é devotada a ganhar de volta o favor de Shar, e des-



se modo recuperar sua forma humana. Entretanto, se ela cumprir corretamente seus deveres, ela vai conseguir a habilidade de trocar da forma humana para a de dragão e de volta novamente à vontade, e viver protegida no desdobrado afeto da Senhora da Noite como uma agente especial da deusa (com poderes especiais para lutar). Muitos sucessos recentes têm dado a Mornauguth motivação para acelerar sua esperança; Shar parece ter finalmente seu olhar no dragão que a venera.

O destino de Mornauguth

A Dragonesa do Charco vive perigosamente – e ama isso. Sua audácia e rápido raciocínio a têm levado até muitas “mortes certas”. Um dia não a leva, e ela as testa muitas vezes – mas suas chances de se tornar uma especial Serva de Shar parece melhorar com o passar dos anos.

A magia de Mornauguth

A Dragonesa do Charco comanda somente uma mágica notável.

Pedra de Mensagem: Estes torrões de pedra naturais brutas são magicamente conectados e criados aos pares. Duas vezes por dia cada uma pode mandar uma mensagem para a outra como se usando a magia enviar mensagem, ainda que as duas pedras sejam obrigadas a estar no mesmo plano e o personagem com a pedra recebendo a mensagem não pode responder automaticamente (ele é obrigado ativar o poder da sua própria pedra para fazer isso). O preço e as outras informações listadas abaixo são para criar um par destas pedras (desde que criar apenas uma pedra fica sem sentido, sem uma outra pedra para se conectar a essa).

Duração: 1 Turno por nível do conjurador. As asas do alvo ficam paralisadas. A criatura afetada não pode usar suas asas para voar, nadar, atacar ou para executar qualquer outra ação que envolva movimentá-las. Caso a criatura-alvo esteja voando ao ser afetada por essa magia, ela cairá e sofrerá dano normal por queda. Se a criatura-alvo for bem sucedida em seu teste de resistência, suas asas ficarão apenas parcialmente paralisadas. Sua velocidade de vôo será reduzida pela metade e sua habilidade aérea cairá uma categoria. Caso a criatura-alvo afetada utilize suas asas para nadar, sua velocidade de nado também será reduzida. Atacar com as asas resulta em uma penalidade de circunstância de -2.

NURVUREEM

Em uma margem coberta de grama voltada para a longa estrada ao norte de Amphail, está a Mansão Rundreth, uma vez o lar do guerreiro aventureiro Galath Rundreth (cujos ossos estão em algum lugar na floresta que usou para seu jardim dos fundos). Uma sucessão de proprietários mais rudes seguiu-se após Rundreth, e a maioria deles usava a casa de muitos pilares como pouco mais do que uma caverna para se abrigar dos ataques e expedições de caça. Estes incluíam os Irmãos Skladdar (que cresceram mais selvagens do que as bestas que capturavam, e cujas peles usavam) e Emvorele, a Lâmina Gentil (uma elfa assaltante de caruagens tão habilidosa quanto pequena; ela tinha 1,2 m de altura vestindo botas de batalha e brandia uma espada do tamanho de um atizador de lareira).

Quase vinte anos atrás, a maior parte do teto da mansão caiu, e uma batalha entre grupos de aventureiros rivais, ambos procurando acampar no que restou da outra grandiosa mansão de pedra, causou o tombamento de dois de seus pilares, esmagando três homens sob seu volume, e a Mansão Rundreth ganhou a reputação de ser assombrada. Inevitavelmente, pessoas de Amphail e mercadores de passagem viram os fantasmas dos aventureiros mortos lhes observando das ruínas.

A verdade foi provavelmente menos poética. Criminosos faziam alguns gemidos e outros barulhos suspeitos, sempre camuflados, e acabaram sendo apelidados de “fantasmas” anteriormente. Ainda que todos pareçam concordar que a Senhora Sombria que assombra a Mansão Rundreth hoje, é alguma coisa diferente – alguma coisa que leva a morte para muitos jovens elegantes, ou que envia

outros para longe, vivos, mas mudados. Os sobreviventes retornam com um olhar sonhador em seus olhos e a morte cavalgando em seus ombros como um sombrio manto esfarrapado que se ondula e fecha com sua própria vontade.

É certo que jovens aventureiros atraídos para Rundreth acreditam que estão na companhia de alguém muito mais vivo – e que os poucos medrosos que vão equipados para matar um vampiro não encontram tal adversário e acabam persuadidos a colocar de lado suas armas por uma amigável senhora. Alguns que viram a Senhora Sombria dizem que ela é pequena de estatura, semelhante a um gato em sua graça, e muito pouco vestida para esconder qualquer arma. E ainda, homem após homem dos jovens guerreiros que entram em Rundreth são encontrados mortos – dilacerados em pedaços como se fosse por via de grandes mandíbulas e jogados na estrada, pedaço por pedaço, para as moscas e transeuntes encontrarem.

Se nós pudermos acreditar na balada do menestrel Inder Braelen (que retornou para a Mansão muitas vezes antes de desaparecer nesse lugar há quatro invernos atrás), a Senhora leva homens para a casa arruinada pelos sucessivos propósitos de sedução – ou para roubar e lhes matar. Ela geralmente mata muitos amantes, mas permite algum ocasional partir. Estes que difundem a palavra do que aconteceu consigo, tais como Inder, logo desaparecem. Aqueles que ficam em paz e tornam-se amigos da Senhora Sombria, são tolerados que vivam. Inder reivindicou que alguns destes homens permanecem como seus desejosos servos por toda a vida, obviamente ainda alimentando um amor por ela.

A balada de Inder deixa expostos dois segredos da Senhora: seus hábitos, paixões ocultas e as magias de ilusão que ela usa para esconder sua verdadeira natureza de todos, salvo aqueles que se tornam seus íntimos – que ela é uma drow. Inder falou alguma coisa mais. A Senhora Sombria era mais do que uma elfa negra ou de uma drow que pode metamorfosear-se à vontade.

Certos Harpistas – um amante da Senhora Sombria entre eles – conhece mais propriamente melhor sobre a mortífera senhora da Mansão Rundreth, e entre o que Volo aprendeu deles é o que ele tinha ouvido por acaso em uma Feira de Magos (antes de suas anotações fazerem dele amplamente impopular entre magos), ele reuniu a verdade sobre a Senhora Sombria – fatos que Elminster confirmou.

Seu nome é Nurvureem, e ela é uma drow... e mais. De fato, ela é uma dragonesa drow do som, uma drow que pode transformar-se em uma dragonesa das sombras à vontade. Poucos Harpistas veteranos a chamam de “a Dragonesa Drow”.

Suas origens são desconhecidas mesmo para ela, mas alguns Harpistas tem especulado que Nurvureem pode ser da última prole sobrevivente de um isolado enclave drow que foi escravizado pelos dragões das sombras na remota parte mais a nordeste do Norte da Costa da Espada, a mais de mil anos atrás, e livres após muitos séculos de sua servidão pelo domínio suficiente da magia. Deve ser enfatizado que sua “origem” é pura especulação. Nurvureem mais do que uma vez revelou que está sozinha e vaga por aí por tanto tempo quanto pode lembrar, sem memória de parentes ou mesmo de alguma vez quando era jovem. Ela se

recorda de uma vez quando odiava a luz do sol e espreitava nas cavernas que chagavam até a superfície em algum lugar próximo de Triboar, explorando o mundo da superfície na investidas experimentais que ocorriam somente nas brumas, nas tempestades escuras ou na escuridão da noite.

Nurvureem evita a companhia de outros drows e não venera nenhuma divindade, seja ela drow ou qualquer outra. Somente magos humanos, meio-elfos e elfos geralmente a impressionam, e ela trata tais indivíduos com gentil atenção até descobrir a extensão de seus poderes e decidir se vai lhes seduzir, ficar oculta ou pegar seus itens e grimórios enquanto eles dormem – ou se simplesmente ataca.

As seduções da Senhora Sombrias parecem projetadas para ganhar amigos de longa data ou talvez um companheiro. Amigos que depois provem ser fracos ou que se voltem contra ela se tornam aliados coagidos, servos temerários ou – a maioria das vezes – acabam sendo rapidamente mortos em suas mãos. Somente Nurvurreem sabe o que verdadeiramente procura e se pode vir a confiar em qualquer outra criatura. De suas ações e palavras que passaram pelos homens com os quais se divertiu na arruinada Rundreth, nós soubemos que Nurvureem é solitária, provavelmente menos do que são e malignamente sem remorsos. Ela abertamente sente prazer no roubo e em realizar cruéis brincadeiras, tais como desorientar caravanas sobre penhascos. No mínimo em três ocasiões ela enganou magos, fazendo-os atacar os lares isolados de outros magos, e então tentou matar todos os magos enquanto estes duelavam, ou roubava-lhes a magia que podia durante a batalha. Ela se alegra em matar e ob-

servar a destruição forjada pelos outros, ainda que também possa estar sensível e vulnerável, procurando tanto afeição quanto proteção. Numa ocasião, ela ofereceu sua garganta para um prudente Harpista, sacando sua própria adaga e colocando em sua mão, ordenando-o que golpeasse se ele pensava que isso era o melhor. O Harpista julgou que não podia matá-la. Ele insistiu que ela havia posicionado a si mesma, inclinando sua cabeça sobre um de seus braços e envolvido seu manto ao redor de seus próprios braços para completamente barrar-lhes o movimento, vulnerável para um golpe mortal caso desferisse um. Sua submissão pode ter sido um inteligente empreendimento, mas isso não foi um truque – nenhuma transformação para a forma de dragão ou movimento súbito podia ter lhe salvo. Muitos Harpistas que escutaram o conto consideram isso uma clara evidência de sua insanidade; outros poucos são mais caridosos em suas opiniões.

Todos disseram concordar que, sempre que ofendida com seriedade, Nurvureem troca para a forma de dragão das sombras, ainda que possa usar seus poderes dracônicos similares à magia quando na forma de drow e quando (como uma drow) ela mantém uma aparência humanóide através do uso de ilusão.

Mencionada pela primeira vez nos diários de viajantes em cerca de 1304 CV, Nurvureem inicialmente vagava em uma área razoavelmente pequena do Norte, alcançando o leste e sudeste de Triboar e tão distante quanto a Floresta Alta (nunca indo ao norte ou a oeste). Em décadas recentes, ela foi conhecida por ter seguido rotas de comércio tão distantes quanto Portal de Baldur, vagando pelo Vau da Adaga, e de Delimbiyr até Secomber. Ela

esteve na Estalagem da Barcaça do Artesão durante duas estações, disseminando tamanha destruição que os Harpistas locais persuadiram uma clériga drow de Eilistraee a se juntar a eles para desalojá-la. Em seu primeiro confronto, Nurvureem gritou em fúria e fugiu, espreitando nas terras selvagens por quase um ano.

Um mago que certa noite conjurou a ilusão de um grupo de guerra drow para expulsar Nurvureem relatou que ela estava “visivelmente perturbada” pela visão, mesmo ainda que ela evidentemente soubesse que isso era somente uma imagem e não um real grupo de elfos negros. A Dragonesa Drow aparenta evitar cidades, grandes acampamentos de caravanas e qualquer lugar que seja o lar para atividades barulhentas e apressadas, e com muitas pessoas. No mínimo em duas ocasiões, ela considerou trabalho rural como um “fiandeiro de mortalhas”, preparando os corpos dos mortos para o enterro, bem como para ganhar um rápido suprimento de carniça para o jantar. Ela tem empregado uma variedade de aparências externas e pseudônimos, mas sempre mora sozinha. Para todas as aparências externas, Nurvureem é uma costureira muito talentosa, mas parece apta a enxergar e funcionar perfeitamente na escuridão. Quando em seu disfarce, está sempre preparada para ataques; suas cabanas possuem armadilhas de alarme de advertência, tais como baldes equilibrados com pedaços de metal velho e cabos para tropeçar, colocados em prontidão contra intrusos.

Quando na forma de dragão, acredita-se que Nurvureem seja, em todos os aspectos, uma dragonesa das sombras adulta. Ela pode empregar sua habilidade dracônica para conversar com qualquer criatu-



ra inteligente, bem como as magias que ganha como uma dragonesa das sombras, enquanto está em qualquer forma.

A Dragonessa Drow não possui nenhum covil verdadeiro, mas mantém muitos esconderijos e itens mágicos ocultos por toda Faerûn. Um deles é uma cabana tombada nas colinas a leste de Lariço Vermelho, rodeada por esqueletos de monstros para intimidar casuais explorações; uma outra é um desfiladeiro seco (grande o bastante para acomodar um dragão das sombras deitado em sua superfície plana, e esconder poções de cura sob o seixo caído em seu centro) nas suaves colinas ondulantes a oeste da Floresta Alta e leste de Beliard. Uma terceira é conhecida por ser uma caverna alta na lateral de uma montanha ou em uma altitude rochosa em algum lugar próximo da área que se sabe que Nurvureem vaga – mas exatamente qual pináculo, Volo foi incapaz de descobrir.

O covil de Nurvureem

Para Nurvureem, covis parecem pouco mais do que locais para se esconder dos olhos observadores e manter um pouco de magia escondida para emergências. Certa vez, dolorosamente ferida, ela vista “pulando” de covil em covil, bebendo poções de cura uma por uma até ficar forte o suficiente para reassumir seus negócios: espionar aqueles que a tenham prejudicado e traçando suas mortes iminentes, que ela subsequente causou. Armadilhas de queda de rochas (empregando seixos delicadamente equilibrados e calçados que esmagam qualquer um que se aproxime de uma poção oculta do modo mais fácil ou direção óbvia, mas que não causa nada se alguém pegar as poções por outro modo – geralmente um caminho que envolve alguma escada ou rastejo) estão em alguns destes caminhos ocultos, mas no geral os covis da Dragonessa Drow são abrigos simples, não fortalezas protegidas com magias ou outros perigos e habitada por criaturas servidoras.

Nurvureem usa a arruinada Mansão Rundreth puramente como um lugar para o qual atrair jovens aventureiros humanos, mantendo um local de armazenamento para vinhos, roupas e comida, mas pouco mais que isso. Se suspeitar que um homem esteja indo para traí-la, através da concentração de aventureiros ou patrulhas de Águas Profundas de forma a atacá-la, ela muitas vezes lhes dá um presente que mantém escondido em algum lugar nas ruínas: a espada mágica Blazhserrblane (uma espada longa do salto +1 (ordeira) que data do tempo do Reino Caído; ela pode brilhar com fogo das fadas quando empunhada e ordenada, e usa uma magia permanente de localização

conectada a uma gema que Nurvureem possui, o que a permite seguir os movimentos e conhecer o paradeiro aproximado de qualquer que a esteja usando – e claramente escutar todas as palavras que falam, apesar da distância.

Os domínios de Nurvureem

Nurvureem conhece cada ravina e riacho sem nome de Triboar até Chifres do Chamado. Suas perambulações levam-na junto das margens da Floresta Alta até Secomber, até ao longo da fronteira dos Charcos Elevados e da Floresta das Brumas até a Estalagem do Caminho, e de volta para o norte através do Vau da Adaga até a margem de Águas Profundas

e dos Campos Dourados, indo a todas as diversas margens da Floresta Jardim da Cripta, e de volta a Triboar uma vez mais. Este é mais um “campo de pouso” do que um domínio patrulhado e defendido.

Velsaert, de Portal de Baldur, a chama de “Aquela mais mortal dos dragões – o tipo que escapa da batalha e de todas as outras visíveis demonstrações da vida dracônica, ficando quieta enquanto outros anciões vagam ou procuram por batalhas... somente para se erguer quando não é esperada e atacar das sombras como uma cobra impiedosa”. Carne pútrida, principalmente de dragões, é a comida favorita de Nurvureem, e ela obtém isso ao matar aventureiros – ou dragões enfraquecidos



e saquear seus tesouros por toda a magia que puder encontrar, usar ou negociar antes de jantar sua presa. Nurvureem matou todos os dragões que ela soube terem revelado sua verdadeira natureza. Suas vítimas incluem Oskalymm, o Velho, um dragão negro que certa vez residiu em algum lugar na parte mais ao norte do Charco Elevado; Andrathanach, um jovem dragão verde que estava tentando estabilizar um covil na margem mais a oeste da Floresta Alta, ao sul do Abrigo de Noanar, e Surpuryte, filha de Iurrendeem, uma dragonesa de prata que residiu em Amphail mais ou menos permanentemente na forma humana.

Hábitos e façanhas de Nurvureem

Nurvureem tem estado sozinha e viajando pelo Norte da Costa da Espada por no mínimo sete décadas. Ela aparenta gostar da forma drow, observando lugares à noite, descansando em cavernas ou vagando em buracos durante o dia – e caçando na forma de dragão durante crepúsculo, quando encontra uma presa de seu gosto, ou assumindo a forma de dragão nos momentos que encontra problema. A Dragonesa Drow muitas vezes se diverte com suas presas, perseguindo e brincando com elas durante algum tempo antes de matá-las. Vítimas mortas são muitas vezes transportadas para altitudes rochosas para se tornarem propriamente perfeitas para seu gosto – lugares que ela pode observá-los de pináculos de rocha adjacentes, descendo para matar comedores de carniça atraídos pelos restos.

Após dragões (e seus parentes, wyverns), humanos são a presa favorita da Dragonesa Drow. Humanos conjuradores são os de maior valor para ela por causa de



seu conhecimento e os itens que podem carregar – mas o sabor de sua carne não é melhor do que de humanos que conhecem magias somente através de lendas populares. Nurvureem odeia outros drow e é tanto fascinada quanto temerosa pelos outros tipos de elfos. Elfos que a tratam com arrogância nunca falham em enfurecê-la, mas Nurvureem experimentou demasiadas armadilhas para permitir que seus sentimentos a estimulem um ataque imediato antes de examinar seus arredores e considerar a situação. A maioria das conspirações para matar ou capturá-la a divertem mais do que qualquer outra coisa, e ela aparenta ver os esforços de aventureiros como um entretenimento pessoal fornecido a ela por Faerûn.

Constantemente ela espiona grupos de aventureiros que vê vagando pelas terras selvagens, procurando somente desfrutar “o show” (e jantando o que quer que eles matem, uma vez que esteja adequadamente apodrecido).

Nurvureem pode ser alarmada – ao ver algo que a irrite – se descobrir conspirações contra si envolvendo outros dragões. Ela despreza dracolichs e o Culto do Dragão. Ela destrói membros do Culto e dragões de ossos quando eles cruzam o seu caminho, embora não se preocupe em persegui-los.

Nurvureem usa os homens que deixam a Mansão Rundreth devotados a ela para lhe trazerem itens mágicos, poções e pergaminhos de magias – e mantê-la informada de aventureiros e agentes do Culto ativos em seus domínios. Ocasionalmente ela visita um de seus “Poucos Fiéis” sem aviso prévio, aparecendo através de suas fogueiras durante a noite, ou em seus quartos em uma estalagem ou em seus próprios lares. Ela não faz isso apenas quando procura alguma coisa ou para verificá-los – muitas vezes ela deseja um pouco de companhia mais do que qualquer outra coisa, e para adquirir novidades. Um de seus homens estava tremendo de medo enquanto revelava seu recente casamento e seu filho recém-nascido, somente para tê-la cumprimentando-o alegremente e levando algum tesouro como um presente para a criança. Em muitas ocasiões ela ajuda seus Fiéis ao “substituir” uma esposa ou companheira.

O destino de Nurvureem

A Dragonesa Drow estará preparada para um confronto com grupos de aventureiros em massa, se souber disso ou não. Muitos aventureiros que escaparam de

suas garras na Mansão Rundreth têm continuado a trabalhar para Nurvureem, mas contaram para outras companhias de aventureiros sobre ela. Parece haver um consenso geral, entre governantes e aventureiros no Norte da Costa da Espada, que Faerûn será bem melhor sem ela, de fato que isto está chegando cada vez mais a hora de atacar Nurvureem, a despeito do preço em sangue que ela possa exigir. O guerreiro Angrathos “Despedaçador de Espadas” de Inverno Remoto até tentou recrutar a ajuda de Claugiylamatar, um ambicioso dragão verde, em uma caçada para encurralar e destruir a Dragonesa Drow, mas o Dragão da Floresta Jardim da Cripta recusou a proposta.

A notícia de uma conexão entre a Senhora Sombria da Mansão Rundreth e a “drow que pode se tornar um dragão” está se espalhando rapidamente graças a muitos menestréis, mas esta é uma idéia recente, geralmente não levada como um fato (mesmo entre Harpistas e aqueles que estudam ou no mínimo se interessam sobre os assuntos dos dragões).

Um laço parece estar lentamente apertando ao redor de Nurvureem. Ela parece estar quase brutalmente aceitando isso, embora ela estar procurando a libertação através de sua própria morte ou apenas uma luta gloriosa, permanece um mistério... talvez mesmo para a mente nublada da própria Senhora Sombria.

A magia de Nurvureem

A Dragonesa Drow comanda somente umas poucas magias de feiticeiro, mas adquiriu uma útil coleção de varinhas e outros itens mágicos valiosos em batalha – incluindo um anel que pode teletransportá-la para longe do perigo real, um outro anel que pode criar muitas ilu-



sões, e abundantes magias de cura. Duas magias conhecidas dela seguem-se.

Escuridão de sombras

Arcana: 1

Alcance: 30m + 3m/nível

Duração: 1 Rodada/Nível

Efeito: 3m de raio de escuridão ou uma forma sombria de tamanho Grande ou menor.

Você convoca o poder das sombras para criar um dos dois seguintes efeitos:

Nuvem de escuridão: você cria uma nuvem de escuridão que preenche um raio de 3m. Qualquer criatura dentro da escuridão está protegida dos efeitos da completa luz do dia e não sofre as penalidades por cegueira da luz ou da leve sensibilidade à luz do dia. Magias que criam luz (incluindo luz do dia, luz cegante e raio de sol) funcionam normalmente dentro da área; a escuridão protege somente contra a atual luz ou luz do sol originada do lado de fora da área de escuridão. Ataques feitos dentro do interior ou para dentro da área sofrem 10% chance de falha devido às condições escuras (criaturas com visão

no escuro ou visão na penumbra ignoram esta chance de falha).

Com esta variante você também pode fazer com que uma criatura ou objeto de até tamanho Médio fique obscurecido pelas sombras. Um objeto afetado ganha camuflagem total na escuridão, e se torna invisível enquanto o efeito durar. Uma criatura é meramente disfarçada pela sombra profunda que obscurece completamente os maiores aspectos de seu corpo. A criatura fica visível, mas sua identidade e possivelmente sua raça não podem ser deduzidas por apenas observação. A criatura disfarçada ainda pode ver, e as sombras envoltórias não afetam adversamente sua habilidade de realizar qualquer ação. Testes de resistência e resistência à magia se aplicam à criatura que não quer a si própria ou um objeto em sua posse sejam afetados desta maneira. Normalmente, este aspecto da magia é usado para disfarçar uma criatura ou esconder um objeto do exame minucioso (incluindo algo como esconder uma porta).

Sombra viva: você cria uma rude sombra humanóide (modelada como você escolher, portanto ela pode se assemelhar a um humano, um sátiro ou uma criatura alada) de tamanho Grande ou menor. A sombra imediatamente se move 18 m por rodada, na direção que você indicar, até chegar ao alcance máximo, e nesse ponto ela desaparece. A sombra é inofensiva e não causa dano. Ela não pode se mover para dentro de um espaço a menos que a magia possua uma linha de efeito para este espaço (por exemplo, ela não pode passar através de uma porta fechada para dentro de uma sala e além, mas pode se mover através de uma grade com facilidade). Este aspecto da magia é normalmente usado para enganar observadores e fazê-los pensar que uma mensagem ou criatura convocada está fugindo ou se dirigindo a eles. Naturalmente, desde que você escolha a forma da sombra, pode usá-la como um pré-planejado sinal para alguém (uma sombra de um halfling significando uma mensagem, uma sombra de uma harpia significando outra, e assim por diante).

Aço triplo

Arcana: 3

Tempo de execução: 1 ação

Alcance: toque

Duração: instantâneo

Você drena a energia vital de um ovo de dragão vermelho e absorve-a para si próprio, que pode ser usada para muitos propósitos.

Alvo: uma arma até tamanho Grande (espada larga, lança curta e assim por diante) em sua posseção.

Você divide a arma alvo em três duplicatas exatas da arma original. Estas duplicatas imediatamente lançam a si mesmas em um alvo ou alvos de sua escolha den-

tro do alcance Curto (você pode direcionar uma ou mais das armas no mesmo alvo ou as dividir entre três alvos diferentes). Faça uma jogada de ataque à distância para cada arma (usando seu bônus de ataque à distância ou o bônus de ataque à distância de um guerreiro de mesmo nível que seu nível de conjurador, o que for mais alto) como se você fosse perito no uso da arma normalmente (por exemplo, se usado em uma espada larga você faz uma jogada de ataque à distância sem a penalidade normal por usar uma arma de arremesso improvisada). A arma ganha um bônus de melhoria de +1 no ataque e no dano, caso ela já não possua um.

Cada duplicata que atinge seu alvo causa dano como se você tivesse atingido o alvo com a arma (incluindo quaisquer efeitos especiais tais como anti-criatura, destruir o mal, sucessos decisivos, ataques furtivos, Foco em Arma e assim por diante). Seu bônus de Força não se aplica, já que a força da arma vem da magia, não da sua própria Força. Isso não causa bônus por flanquear ou ajuda um combatente a ganhar um bônus por flanquear.

A conjuração da magia destrói a arma alvo para criar as duplicatas, e as duplicatas são destruídas se atingirem o alvo ou não. Por causa disso, a magia é raramente usada em armas mágicas, ainda que isso seja muito mais eficaz com armas que possuam magias poderosas. Ela não pode ser conjurada em artefatos, armas naturais, armas animadas com animar objetos ou magias similares, ou criações mágicas semelhantes a armas (tais com a espada de Mordenkainen).

NYMMURH

O Ancião que Vigia é conhecido por somente algumas pessoas do Norte. Quase todas elas, fora uma família nobre em particular de Águas Profundas, pensam que ele é apenas um personagem imaginário em um velho conto de fadas que propõem explicar porque algumas famílias nobres de Águas Profundas são tão ricas. Volo descobriu mais em uma dezena de galanteios com a jovem Senhora Ravithara Silmerhelve – mas como Elminster comentou, “Se Lorde Laerlos Silmerhelve alguma vez ler isso, não haverá fortaleza forte o bastante ou distância o suficiente em toda Toril para salvar a pele de Volothamp Geddam da vingança dos Silmerhelves. Eu ouvi dizer que Ravithara procurar o pai de seu bebê para retornar para seu lado, também”.

Deve ser de nota antes de continuarmos que essa criança, Emmeros Silmerhelve, é um bebê forte que vai ver mais do que uma dúzia de seus parentes morrerem antes de se tornar o líder da casa; ele não está na linha direta da sucessão, mesmo se seu pai fosse um nobre honrado abertamente casado com Ravithara (um quarto primo de Lorde Laerlos). Ele está, de acordo com Elminster, abençoado com a clareza de Volo, ou, “boa aparência”.

Nymmurh é uma figura quase tão elusiva quanto o pai de Emmeros. Este venerável dragão de bronze construiu muitos espelhos mágicos e porta-retratos na mansão da família Silmerhelve em Águas Profundas e em muitas alas de sua mansão no campo, a Casa Cabo da Lâmina, a noroeste de Ponte Ocidental. Estes espelhos de observação e porta-retratos agora servem constantemente a Nymmurh como operantes “janelas” de observação. Ele pode ver, ouvir e falar através delas à

vontade, ainda que os espelhos e porta-retratos não demonstrem sinais de sua presença além de uma forte, mas invisível aura mágica.

Quando Nymmurh deseja aparecer para observadores “no outro lado”, ele necessita somente executar uma simples (e quase instantânea) manipulação da permanente magia de observação. O espelho ou porta-retrato brilha por um instante, enquanto revela a cabeça de um amável dragão “além” da parede.

As janelas suprem Nymmurh com uma constante fonte de entretenimento, enquanto os Silmerhelves vivem suas vidas sob seu olhar vigilante. Ele revela a si mesmo para no mínimo um membro da família a cada geração, então pode guiar os Silmerhelves com conselhos na hora certa e descobrir notícias fornecidas por eles (membros da família sabem posicionar-se freqüentemente dentro da área de visão de uma janela conhecida para comentar e ter conferência com importantes membros da família ou confrontos). O hábito de Nymmurh de manter-se oculto da maioria dos Silmerhelves tem em vista poder surpreender traiçoeiros ou imprudentes membros da família quando esses atuam contra eles, e mantém um conhecimento geral de sua própria existência na categoria de “lenda de família” ao invés de “conhecida arma da família” que intrusos possam antecipar. Ao longo das gerações, Nymmurh têm ajudado muitos Silmerhelves, geralmente os filhos mais jovens que partem para aventuras, porém em muitas ocasiões com os mesmos indivíduos quando eles estão em seus anos cinzentos. Nymmurh levou mais de um patriarca ou matriarca da família em um magnífico “último passeio”, voando com eles em suas costas através de cruéis tem-

pestades sobre o Mar das Espadas até um relâmpago lhes matar. Em troca, os Silmerhelves ajudam Nymmurh quando seu covil é ameaçado ou quando um dragão saqueador o fere em batalha.

Um dos tesouros mais importantes dos Silmerhelves, uma espada das tempestades élfica (descrita na *Dragon Magazine* Anual #1), foi um presente de Nymmurh. Contos de Silmerhelves retornando dos mortos para defender pessoas amadas ou para lhes proteger durante viagens perigosas é o trabalho do dragão de bronze, que usa sua magia para tomar a forma humana. Ele também não está acima dos casamentos secretamente arranjados para as jovens filhas Silmerhelve.

Nymmurh pode espionar todos dos portais Silmerhelve constantemente; de acordo com Elminster, suas “outras extremidades” envolvem a caverna principal de seu covil exatamente como são muitas bolas de cristal flutuantes. Ele possui portais em todas as entradas das propriedades Silmerhelve, e no mínimo um porão de cada lar, e sempre que há fornalhas, grandes lareiras para cozinhar ou locais de aquecimento (portanto ele pode soar um alarme se fogo, roubo ou ataques iminentes os ponham em risco). O som viaja livremente através dos portais de Nymmurh, portanto ele pode falar alto e ser escutado na residência Silmerhelve. Muitas vezes ele fala de modo travesso em sussurros fantasmagóricos ou imita alguém que está em outro lugar, para alarmar visitantes que estão metendo o nariz onde não são chamados, e onde eles não deviam estar. Algumas vezes ele lhes faz pensar que alguém está vindo ou até mesmo engana indivíduos e os faz acreditar que certas pessoas são Silmerhelve, destinando-lhes para alguém que saiba que possa escutar.

O Ancião que Vigia também pode permitir que coisas passem através do portal pela convocação de sua magia para alterar a forma de um portal temporário. Isto permite a ele, e uma outra criatura, ou um objeto ou coleção de itens no volume total menores do que Nymmurh, viajem através do espelho ou porta-retrato em qualquer direção. A viagem é meramente executada pelo toque no espelho ou porta-retrato; viajantes não necessitam passar (ou ser hábil a se encaixar) através da moldura. Se Nymmurh não tiver ativado esta habilidade, nada acontece além do contato normal com um objeto sólido, quando qualquer parte do espelho ou porta-retrato portal for tocado.

Tal viagem pelo portal é sempre segura, mas possui o efeito colateral de “desligar” qualquer magia ativa sobre ou ao redor de alguma coisa que passe através do portal. Magias preparadas, poderes mágicos dormentes e efeitos mágicos que estão presentes, mas inativos, não são afetados, e se ativação da magia puder ser feita tranquilamente sem terminá-la ou destruí-la, o portal então funciona. Nymmurh usa esta propriedade para movimentar rapidamente criaturas a salvo para seu covil, enviar itens para um Silmerhelve, e até para adentrar os lares Silmerhelve.

Se nenhuma necessidade urgente existir, o dragão de bronze utiliza outros meios de transporte; fazer um “passeio no portal” arruína a conexão mágica entre o espelho ou porta-retrato e seu globo de observação em seu covil, fazendo com que o último colapse. As magias que criam um novo e o conectam ao portal uma vez mais podem ser feitos inteiramente do covil de Nymmurh, mas eles são longos, exigentes e caros (em termos de raro, ingredientes difíceis de obter que geralmente envol-

vem aventureiros contratados – tudo do qual Nymmurh trata enquanto na forma humana, e alguns dos quais são enviados após para ingredientes desnecessários, para manter a lista de componentes cruciais oculta).

Como um filhote, Nymmurh era caprichoso, de boa natureza e curioso, especialmente sobre humanos. Ele encontrou-se com a magia portal – sobre a qual Volo não pôde descobrir quase nada, e sobre a qual Elminster pode dificilmente adicionar mais – no covil de um dragão já morto. Que dragão foi esse, e onde este covil fica, são segredos que Nymmurh nunca revelou.

O dragão de bronze prontamente utiliza os portais para descobrir tudo que puder sobre os humanos através da observação. Mencionado pela primeira vez nas entradas do diário da família Silmerhelve escritas no primeiro ano do Computo do Norte, O Ancião que Vigia aparentemente escolheu essa família de Águas Profundas puramente pelo acaso. Com o passar dos anos, Nymmurh tem, de tempos em tempos, aberto secretamente outros portais em outros lugares. O medo de ser descoberto e rastreado até seu covil, e com a necessidade de visitar o “outro” lado do portal para criar a conexão, tem mantido portais não Silmerhelve raros e levado Nymmurh a destruir ou fechar aqueles que ele não considera necessários. O dragão de bronze deseja aprender sobre os humanos visto que ele os vê como a “grande força de desenvolvimento” que vai governar ou influenciar todos em Faerûn durante sua expectativa de vida e ele procura conhecer como os humanos pensam e agem.

Agora um grande ancião de escamas empalidecidas pelas eras e pelo crescente

cansaço (ele dorme muitas vezes, algumas vezes por longos períodos), Nymmurh é experiente em natureza humana, incluindo troca de costumes e pensamentos entre os humanos de Águas Profundas de classe alta sobre uma amplitude de mais de que mil anos. Ele conhece milhares de piadas humanas, canções e versos, e tem até mesmo aconselhado o sábio humano (e autoridade em dragões) Velsaert de Portão de Baldur sobre a natureza dos dragões e acontecimentos recentes na Costa da Espada.

De acordo com Velsaert, Nymmurh vê outros dragões tal como ele vê os humanos: como fontes potencialmente perigosas de entretenimento onde ele é prudente em descobrir tudo que for possível. Nymmurh tenta ocultar sua existência dos outros dragões tanto quanto possível, descendo em sua ilha que serve mais como despensa para se alimentar à noite, e fora isso quase nunca se aventura fora de seu covil na forma de dragão. Ele emprega uma variedade de “favoritas” formas humanas que algumas vezes utiliza quando se comunica através de um portal para esconder sua verdadeira natureza dracônica. Se ele procura esconder sua verdadeira forma de alguém, ele geralmente assume a forma de um ancestral Silmerhelve e faz o que ele chama de “o truque do porta-retrato assombrado”, atuando como o Silmerhelve morto há muito tempo cujo porta-retrato ele está espreitando, usando sua face. Se ele procura pessoalmente visitar uma casa Silmerhelve, ele geralmente assume a forma da louca murmurante Senhora Sacerista Silmerhelve (a qual é citada mais abaixo).

A chave para a personalidade de Nymmurh pode ser sua constante necessi-



dade de aprender sobre a Toril ao seu redor, e de seus habitantes humanos em particular. Mesmo após uma era de vigia e observação, o dragão de bronze ainda está fascinado pelo o que os humanos conseguem, e porque e quão previsíveis e imprevisíveis eles podem ser. Ele gosta de experimentos (em uma amável maneira de corrigir os erros deles) com a manipulação dos Silmerhelves, para ver se pode afetar a sorte humana e fazer os humanos mais como eles têm que ser: mais amá-

veis, mais gentis, mais sábios e agir lentamente antes para que as conseqüências sejam consideradas – e que sejam bem mais amigáveis com dragões de bronze. Ele também gosta de tentar adivinhar o que está à frente na mais ampla varredura de reinos, seja se erguendo ou caindo, os avanços no comércio e na tecnologia, e assim por diante, encontrando em tudo muito entretenimento. Ele não possui nenhuma necessidade de governar ou dominar, e não sente prazer em ser mais esperto que alguém ou armar ciladas para outros; Nymmurh gosta de observar do fundo da paisagem, imperceptível e não molestado pelos de sua própria espécie e outros predadores de passagem.

Ele é conhecido ser um perfeito mímico e um discursador persuasivo, hábil para “convencer a pessoa certa de seus meios” (como Elminster coloca) e para de forma sucedida impressionar mais ou menos pessoas à vontade: isso é, fazer as pessoas acreditarem que ele é um mercador de Amn ou um escravo fugitivo de Thay, não o mago Elminster ou Bloskrin Thuulbrin, o Extraordinário Comerciante de Peles Finas de Portão Ocidental.

O covil de Nymmurh

O covil do dragão de bronze está localizado entre os picos altos mais inacessíveis de Alaron. De lá ele faz uma incursão ao Charco Elevado e a uma das ilhas no Arquipelago Korinn (que há muito tempo atrás ele estocou com cabras resistentes) por causa de alimento. O dragão de bronze carinhosamente se refere ao seu desordenado lar de cavernas labirínticas como “o Fosso”. Isto fez com que alguns aventureiros através dos anos, em caçadas ao tesouro do dragão, procurar erroneamente por fendas mais profundas (geralmente



eles encontram minas assombradas por meenlocks na vizinhança e sofrem se não forem espertos o suficiente para fugir antes de serem rodeados e sobrepujados nas passagens escuras).

O Fosso é uma grande e intrincada rede de cavernas, uma dúzia das quais são grandes o suficiente para Nymmurh se espreguiçar ou planar, em sua própria forma. Elas podem ser alcançadas por um poço que leva em linha reta através do coração de um pico imponente, mas que o dragão de bronze protege com uma grande grade de espinhos afiados de 12m de comprimento que ameaçam qualquer um caindo ou voando para baixo no poço. A grade pode balançar para baixo dentro de uma alcova lateral, fora do caminho, mas está quase sempre presa no lugar, uma floresta de lâminas mortais que evita que dragões mergulhem sem serem convidados a entrar. Feito pelos titãs há muito tempo atrás como uma fortaleza para si, e agora destruída, a grade consiste de muitas lanças pequenas e espadas fixadas verticalmente entre as imensas lâminas, deste modo pondo em perigo criaturas de todos os tamanhos maiores do que uma raposa ou um falcão. Elas estão cobertas

com piche para reter um manto de pólvora (uma mistura de substâncias naturais que neutraliza ácidos), e ainda carrega uma magia globo de invulnerabilidade permanente.

As passagens laterais e cavernas do Fosso são menores – muito pequenas para um dragão de bronze completamente crescido. Uma destas emaranhadas redes de caminhos leva a alguns quilômetros de distância, para uma conexão com a superfície: uma pequena entrada de caverna sob as águas de um rio gélido, que flui rápido de uma montanha. Esta caverna é habitada e protegida para Nymmurh em troca de presentes de comida, por Annaclathaer, um marl (uma criatura aquática inteligente semelhante a uma cobra com muitos membros). Seu longo acordo se tornou uma firme amizade, e se o marl liberar um acorde ao quebrar um vidro mágico dado por Nymmurh a ele, e se o dragão de bronze estiver em seu lar para escutá-lo, o grande ancião apressa-se para ajudar Annaclathaer, preparado para combater qualquer adversário.

As cavernas menores do Fosso estão abarrotadas com itens velhos e estranhos de todos os tipos; Nymmurh é um incurável coletor de souvenirs. Quando vai a uma festa, traz de volta seu copo vazio ou um laço de guardanapo; após unir um par de Silmerhelves em seu primeiro beijo, é bem provável que ele arranque e pegue para si o banco de pedra do cemitério na Cidade dos Mortos em que eles se beijaram. Fragmentos de barcos que foram destruídos nas costas rochosas próximo de seu lar (ou sobre a ilha onde ele mantém sua despensa) estão aqui, alguns transbordam seus lastros ou cargas perdidas há muito tempo.

Embora itens mágicos e tesouros verda-



deiros sejam raros entre toda essa desordem, eles existem, escondidos dentro das cavernas alcançadas somente pela depressão de uma grande porção de itens amontoados uns sobre os outros. Nymmurh certa vez ajudou um jovem imprudente Silmerhelve a pagar um débito pela apresentação de milhares de peças de ouro (que ele atirou ao redor do credor em um anel de aprisionamento enquanto na forma de dragão, apenas para impressionar todos os envolvidos) e em muitas ocasiões presenteou casais Silmerhelve em suas núpcias com pequenos, mas úteis itens mágicos. Dois golems de pedra (salvos das ruínas) estão escondidos entre todos os itens amontoados, preparados para atacar intrusos aos comandos do dragão.

O Fosso de Nymmurh possui um outro residente: a louca murmurante Senhora Saerista Silmerhelve, resgatada pelo Ancião que Vigia dos espetos de assar de uma patrulha orc que a capturou. Saerista pode ser irritante, mas é inofensiva e não uma maníaca assassina. Quando não está

em um dos seus raros momentos lúcidos, ela se confunde a respeito de sussurros consigo mesma, seu vestido em farrapos e seu cabelo uma despenteada e empoeirada floresta. Saerista aparenta ter cerca de sessenta invernos e está completamente contente em permanecer no Fosso, comendo o que Nymmurh traz para ela, lendo livros entre todos os pertences amontoados e explorando estes pertences em uma escavação de maravilhas sem fim. Ela sabe quem é e o que é Nymmurh e que ele é “o Guardião dos Silmerhelves” – e particularmente o considera um deus disfarçado que a resgatou por bondade. Se alguma vez ela puder encontrar algum modo de retribuir a ele, ela o fará. O tratamento que ela recebeu dos orcs a levou da confusão até a absoluta loucura, e muitas vezes ela não tem a completa ciência do mundo ao seu redor. Em tais momentos, ela fala com vozes estranhas, como se uma dúzia de pessoas diferentes estivesse dividindo sua personalidade. Entretanto, qualquer um que ameace ou ataque Nymmurh quando ela esteja por perto pode discordar desse julgamento.

Os domínios de Nymmurh

Nymmurh ignora o conceito de domínios, vagando alegremente pelo Norte (a Costa da Espada e suas ilhas longe da orla, principalmente) sem levar em consideração que outros dragões possam habitar as redondezas ou clamar os territórios pelo qual atravessa. As únicas áreas que ele defende contra dragões intrusos ou outras criaturas são seu próprio covil e sua ilha despensa. Ele considera os Silmerhelves como sob sua proteção, mas ele não observa diligentemente os desobedientes jovens membros da família procurando o mundo a fora por suas fortunas; ele ob-

serva apenas quem não está engajado em “descobrir a si mesmo” e não se considera responsável pela sobrevivência e sucesso de cada indivíduo da família Silmerhelve. Se a família está sendo ameaçada de súbita extinção, ele traça um plano para lançar-se e raptar alguns membros da família para escondê-los bem longe para que possam continuar a linhagem da família enquanto ele torna as coisas a salvo em Águas Profundas para seu eventual retorno.

Hábitos e façanhas de Nymmurh

Assim como a maioria dos de sua espécie, Nymmurh prefere carne de tubarão acima de outras comidas, mas isto somente o leva a ocasionais mergulhos para capturar tubarões que ele observa quando está voando alto. Largamente desinteressado em comida, Nymmurh fica contente em jantar as cabras de sua ilha despensa. Ainda que tenha um aguçado interesse em procurar uma variada e interessante dieta para sua “hóspede” Saerista, ele constantemente troca as moedas que encontra por temperos engarrafados e esquisitices em conserva e as traz para seu lar, no Fosso, para ela. Nymmurh passa a maior parte de seu tempo observando Faerûn através de suas janelas Silmerhelve do que em qualquer outro lugar, mas sai para investidas a cada dezena ou então, para “reunir coisas” e “sair e respirar ar como os humanos fazem”. Este ar frequentemente parece ser o esfumaçado e perfumado tipo de ar que governa as festas; Nymmurh gosta de festas humanas por todas as suas conversas e como as pessoas se comportam quando estão embriagadas ou tentando impressionar ou tentando ser deliberadamente traiçoeiras ou escandalosas.

Até onde se sabe, Nymmurh nunca teve uma companheira ou demonstrou qualquer interesse em ter uma prole ou até mesmo fazer alianças com outros dragões. Adquirir coisas é uma compulsão sua, mas ele não necessariamente as mantém – e as coisas não necessitam ser um “tesouro” como a maioria das criaturas as considera. Um interessante navio costeiro com certeza atrairia muito mais a sua atenção do que uma pilha de peças de ouro.

O destino de Nymmurh

É provável que Nymmurh continue através das décadas igual está hoje em dia, até que um poderoso e cruel dragão ou mago (mais provavelmente, uma cabala de magos, tais como os magos da Irmandade Arcana ou o Culto do Dragão) descobririam sua existência e lançarem contra ele um ataque centralizado. Nymmurh pode cair antes de exibir defesas suficientes para permanecer vivo.

Ele também sofreria perigo pessoal e extremo – e no mínimo, uma reviravolta de seu protegido estilo de vida – se um Silmerhelve verdadeiramente maligno e ambicioso se erguer e manter suas intenções ocultas até um sucesso em um ataque ou manipulação, e aí então Nymmurh seria perfeito. Nenhum Silmerhelve aparenta tal tendência na geração atual, e o dragão de bronze lidou com Silmerhelves excessivamente ambiciosos no passado através manipulação de seus parentes para desmascarar suas verdadeiras naturezas e lidar com eles.

Nymmurh pode também morrer de velhice ou cair em um encontro casual com um dragão mais jovem e mais vigoroso. Ele também pode apenas finalmente sentir o desejo de servir como um pai para seus

próprios herdeiros e começar a perigosa caçada por uma dragonesa de bronze adequada para acasalar.

Interessantemente, Saerista tem (completamente por si própria) começado a procurar pelo paradeiro de outros dragões de bronze, utilizando velhos mapas, livros de conhecimento e uma coroa de observação mental mágica (tudo se encontra entre os vastos montes acumulados de coisas estranhas no Fosso). Ela está lendo a mente de Nymmurh ou respondendo ansiosamente as coisas que ele está dizendo? Sua conspiração envolve metamorfosear-se em um dragão? Conceber a prole seria impossível sem ajuda mágica, e provavelmente mortal para ela em qualquer evento, mas ela pode não saber disso ou talvez tenha escolhido negar isso. Nymmurh não falhou em reparar os estudos dela, mas até agora ele pretende não reparar. Volo, Elminster e, é claro, nós também, podemos somente ter a curiosidade de saber por qual motivo.

A magia de Nymmurh

O Ancião que Vigia mantém suas interessantes, úteis e poderosas magias de observação vincular certamente secretas, mas Volo descobriu alguma coisa de suas magias menores (magias que ele passou para vários Silmerhelves, no decorrer dos anos), e uma destas se segue.

Jorro saltitante

Arcana: 5

Alcance: 30m + 3m/nível

Duração: 2 Rodadas

Alvo: coluna de chamas de 1,5 m de diâmetro, até 9 m de altura.

Você cria uma coluna vertical de chamas vibrantes de 1,5 m de diâmetro e até 9 m de altura. Criaturas pegadas pelo fogo recebem 1d6 pontos de dano por fogo por nível do conjurador (JP modificada pela Destreza para metade do dano), até um máximo de 15d6. No seu próximo turno (a segunda rodada da magia) a coluna desaparece e reaparece a 1d6 x 3 m de distância da sua localização original. Se você mantém a concentração na magia até o tempo de ela fazer seu “salto”, você pode limitar a possível direção para um quarto de círculo de sua escolha, por outro lado, sua nova localização é em uma direção aleatória. Criaturas pegadas na área do fogo na segunda rodada recebem 1d6 pontos de dano a cada 2 níveis de conjurador (JP-DES para metade do dano), até um máximo de 7d6. A coluna, então, desaparece em um redemoinho de centelhas.

Se conjurada debaixo d'água, jorro saltitante produz um agrupado redemoinho de água fervente que causa a metade do dano (JP-DES para metade do dano) e permanece na mesma localização ambas rodadas.

OLOTHONTOR

Oh, venha comigo cantar sobre
Olothontor, o Antigo.
*Música em cativeiro deste solitário
ancião sob castigo.
Se você viver para ver
o nascer do sol de volta,
Cante muito por amor,
perda e revolta.
Cante como você nunca
cantou antes em sua vida,
e se viver pode ser que seja
gentilmente demonstrada a saída.*

**– Estrofe de “Oh, Venha, Deixe-me Cantar”,
uma balada Harpista de composição coletiva
e anônima.**

Algumas lendas Harpistas vivem e respiram, ainda que sejam imaginadas por muitos por serem apenas meras fracassadas composições do imaginário ou recordação. Olothontor, “o Antigo”, o Ancião de Menestrelidade, é uma dessas tais lendas; mesmo muitos Harpistas pensam nele como um figurante menestrel adorado de lendas.

Mesmo assim, como Volo descobriu (quase ao custo de sua vida), Olothontor vive não muito distante do norte de Águas Profundas. Este venerável dragão azul mantém-se a salvo quando intrusos o visitam, e através disso tem escapado completamente da atenção de outros dragões e – salvo como uma lenda Harpista – dos muitos residentes de Águas Profundas.

Olothontor ama a música acima de tudo e dá presentes extravagantes para senhoras bardas e menestréis cujo trabalho o satisfazem. Ele sonha algum dia encontrar uma companheira: uma dragonesa azul que possa cantar tão encantadoramente como um esplendido cantor humano. Ele tem algumas vezes saudosamente recebido intrusos que foram até ele para falar

a respeito de música e sobre este sonho, mas nenhum membro do Culto do Dragão ou outro intruso possui ainda uma dominada dragoa azul para cantar, mesmo que temporariamente. Intrusos dentro do seu covil que toquem instrumentos ou cantem não serão atacados, tão logo forneçam boa música e uma cópia dela.

Descoberto pela primeira vez no vestígio de livros escritos em cerca de 570 CV e agora reunidos no Forte da Vela, o jovem Olothontor atacava imprudentemente comerciantes acampados no que é agora a Colina dos Ratos. Observou-se que Olothontor interrompia seus ataques e ficava acorado na parte mais alta do casco de um barco que ele havia removido o mastro (e a tripulação) para prestar atenção quando um trio de magos canoros irrompeu em uma canção. A magia que ergueram foi um domo defensivo que distorcia relâmpagos vindos da parte externa e raios de gelo ofensivos – como o dragão azul descobriu para seu pesar quando a canção terminou e ele saltou para o ar (afundando o barco) para recomeçar seu ataque. Ferido, ele fugiu, voando tortuosamente – mas ninguém falhou em perceber que ele mudou de direção para longe em seu segundo ataque para não ferir os três humanos que haviam cantado.

Oerbryn Evergar, um bardo explorando Anauroch alguns anos atrás, disse que encontrou Olothontor meio enterrado na areia, obviamente preparado para atacar. Ao invés disso, o ancião meramente ergueu sua cabeça, causando uma chuva de areia, para ouvir enquanto o inicialmente despercebido bardo cantava próximo de seu caminho. O dragão azul acompanhou o bardo como um incansável gato à espreita, exigindo mais canções até o cair da noite quando o bardo fugiu enquanto



o dragão devorava seus camelos. Quando veio a manhã e Evergar austeramente começou sua jornada a pé ao encontro de sua morte sob o sol ardente, o dragão desceu e o protegeu com uma asa aberta durante todo esse dia, exigindo em troca apenas mais canções. Assim eles viajaram, Evergar e o dragão, por muitos dias até a margem do deserto ser alcançada e o bardo deslizar do aparentemente incansável Olothontor para caminhar através da noite.

Menestréis que trocavam baladas ao redor de uma fogueira comunal nas terras

selvagens da Costa da Espada há alguns anos atrás relataram ter descoberto, enquanto se preparavam para dormir, que um dragão azul tinha rastejado até o fogo para ouvir, deitado no chão a menos do que 9m das chamas.

Um Harpista, conduzindo uma canção ao redor de uma outra fogueira no Norte uma década atrás, percebeu que alguma coisa estava fora de ordem quando uma das vozes baixas juntas ali estava tão profunda que mais parecia que as mandíbulas de todos os presentes estavam rangendo. Quando ele rumou para longe do fogo para investigar, encontrou-se cara-a-cara com um dragão azul, seu queixo sobre suas garras.

"Continue", ele retumbou, "assim como antes, e tudo vai ficar bem". O Harpista apenas fez isso. Uma dúzia ou mais de incidentes similares foi registrada até a noite em 726 CV quando uma bem sucedida companhia de aventureiros chamando a si mesmos de o Bando de Glaerikim se dedicou em atrair e prender este dragão que ouve música. Eles contrataram um desinformado grupo de menestréis para tocar numa clareira da floresta em um ambiente mais selvagem, tendo primeiro construído (e ocultado sob um amontoado de peles com ramos de árvores cheias de folhas e musgos) um quarteto de balistas carregadas nas árvores. Os próprios Glaerikim sentaram no topo das mais altas árvores próximas enquanto a noite caía, observando o céu escurecendo ao passo que a música começava. Quando a silhueta de um dragão voou silenciosamente sobre suas cabeças, voltando e descendo lentamente até o chão, os Glaerikim passaram a corda escondida que haviam deixado preparada e procuraram cada balista, esperando para destravá-las

tão serenamente quanto possível. Quando a música terminou ao redor das brasas do fogo falecido, um dos menestréis (como instruído) chamou em voz alta os outros para um canto do lado da clareira, para “lhes ensinar uma canção secreta”. Quando um Glaerikim viu o escuro volume do dragão infiltrar-se para mais perto, assoviou – e quatro balistas dispararam rapidamente em seu alvo. Uma seta errou, outra resvalou, uma o atingiu, mas partiu-se em pedaços – e uma passou através da asa, obtendo um rugido de fúria e dor que estremeceu muitas árvores. O dragão fez uma desordenada oscilação ascendente para o céu. Os aventureiros permaneceram no chão, preparados para atingir o ancião com seus itens mágicos mais poderosos enquanto o dragão voava em espiral contra as estrelas.

Eles nunca tiveram a chance de detê-lo. Um menestrel sozinho escapou ao mergulhar em uma fenda entre duas árvores apodrecidas e tombadas, fingindo estar morto por horas, e de sua narrativa nós soubemos que relâmpagos atingiram a clareira em crepitantes explosões tão brilhantes como o dia, arremessando corpos cozidos a grandes alturas no ar em danças macabras e repetitivas, enquanto o ar ecoava com rugidos de fúria e canções selvagens de morte – arrebatadas das mesmas canções de batalhas triunfantes que humanos procuravam cantar sobre toda Faerûn nos seus dias. Apavorado, o sobrevivente contou que o Ancião Menestrel matou todos do Bando de Glaerikim e sete menestréis... e uma nova lenda do Norte nasceu.

Deste dia em diante, contos de Olothontor têm se espalhado como puro capricho porque o dragão não tem mais sido visto encolhido próximo junto ao fogo, e porque sábios ridicularizam a idéia de um

dragão azul habitante do deserto, amante de ventos quentes e sol ardente e areia, habitando as freqüentemente frígidas terras úmidas da Costa da Espada. Velsaert, de Portão de Baldur (rapidamente se tornou conhecido como uma autoridade na história de dragões por toda a Costa da Espada), já tinha investigado o conto narrado pela senhora barda Duthchanna, de Athkatla, quando Volo falou com ele.

Velsaert acompanhou a barda Harpista Schalalla Irdree em uma expedição para encontrar o Ancião Menestrel (seguindo as instruções de Duthchanna) e descobriram que o dragão está vivo e é real, habitando cavernas aquecidas por um vento vulcânico e empregando magia para ouvir música à distância, e até para “segurar” o som desta música por dias (para ouvida repetidamente). Velsaert e Schalalla escaparam vivos após Schalalla conceder uma performance que o sábio descreveu como “canções que repetidamente me compeliavam a chorar, apesar do perigo – e mais do que uma vez fiz o mesmo, tão próximo como pude narrar, para o dragão”. A barda Harpista prometeu ao dragão que retornaria com canções diferentes, uma harpa melhor, e viria sozinha na estação seguinte – e, o sábio acredita, que ela cumpriu essa promessa.

Até onde Volo e Velsaert sabem, o Ancião Menestrel ainda habita as proximidades de Águas Profundas, esperando a promessa de retorno de vários bardos e menestréis. As chaves para o caráter de Olothontor são sua fome por música e sua relatada tranquilidade em batalha; ainda que traições o enfureçam como fazem com qualquer dragão, ele entra em batalhas facilmente, mas serenamente calmo e não se distrai com intrusos conjurando magias na batalha.

O covil de Olothontor

Olothontor mora em uma caverna no Monte Araddyn, logo ao norte do Monte Sar junto da Estrada da Costa. Seu covil é facilmente alcançado da estrada principal (acima de uma inclinada campina rochosa entre dois braços rochosos expostos ao clima da montanha que tem muitas escoriações onde o dragão azul afiou suas garras). A frente do covil é uma mansão desmoronada que foi certa vez o lar dos irmãos titãs Endrigul e Roevryn Taluth – e que depois foi desapossada pelo auto-denominado “Rei Gnomo” Karlus “Taça Dourada” Dlinshoulder para ser o trono de sua corte, somente para ser esvaziado pelas repetitivas invasões orcs. Em algum lugar nestes imensos, mas ocultos pilares de pedra relatam-se estar escondidos muitos potes de latão cheios de ouro dos gnomos – moedas cunhadas com a risada forçada, e imagem da barba abundante de Karlus. Hoje, viajantes encontram a mansão saqueada de todas as posses, mas umas poucas peças tombadas de maciços móveis de pedra cobertos com uma espessa camada de pó, excrementos de pássaros e os ossos de pequenos animais.

Olothontor colocou magias nos imensos salões centrais (câmaras construídas em grande escala pelos titãs, com altos terraços refrescantes e pilares com sulcos), de modo que qualquer criatura viva entrando induz a entonação das canções favoritas do dragão ser ouvida. Estas “gravações” mágicas dão ao Ancião Menestrel um alerta de intrusos e compele a maioria dos tímidos intrusos em escapar deste lugar “assombrado”.

Os salões mais internos (o último aberto até o céu, seu teto destruído somente permitindo um dragão hábil planejar em uma aterrissagem que é obrigada a ser

mais precisa que o normal) alongam-se até encontrar a face de um penhasco do Monte Araddyn – e de lá vai para dentro da caverna onde o dragão habita.

Esta caverna é aquecida, ampla e longa, e seu piso é coberto por cascalho (para que Olothontor faça uso da magia vento áspero). Seu piso está rachado a dois terços do caminho por uma fenda de 12 m de largura que desce 120 m até uma corrente vulcânica que divide a caverna de lado a lado. Um turbilhão de ar quente ergue-se desta fenda, e há um brilho vermelho fraco vindo de baixo.

Do outro lado da fenda aquecida, Olothontor deita no conforto de uma cama de tesouros, e seus mais valiosos itens (instrumentos musicais mágicos) ficam atrás dele, bem distantes do calor. De tempos em tempos, quando ele faz suas vigílias, moedas de ouro caem pela margem da fenda até o fim do abismo. Ele aguardar calmamente pela maioria dos intrusos, com o queixo na mão, e exige deles música antes que faça uso de suas magias ou de seu sopro. Se for gravemente pressionado, ele salta através da fenda e romper através dos intrusos, procurando o céu aberto do topo da montanha (aonde fica no alto apenas aguardando os aventureiros emergirem).

Pretensos ladrões e atacantes são obrigados a cruzar a fenda de algum modo, obviamente, com Olothontor livre para lhes desferir ataques. Bem acima do piso da caverna principal onde o tesouro está, há uma borda alinhada de rochas; Olothontor pode se estender até elas e soltar as rochas nos intrusos (e quando o suficiente destes estiverem se aproximando, ele pode escalar até esta margem, desse modo fazendo com que os atacantes sejam obrigados a escalar até ele).

Se Olothontor observar um forte grupo de intrusos se aproximando, ele muitas vezes os espera em uma caverna lateral que se abre para dentro das muralhas da fenda a uma curta distância sob a caverna principal. Escondido lá, ele cria a ilusão de um humano cativo amarrado e indefeso “posicionado” no piso de “pedra sólida” da caverna. Em outras palavras, ele oculta o vazio onde a fenda se abre com um “piso” ilusório de pedra, esperando atrair os intrusos para suas mortes através da queda. Olothontor geralmente cria uma mulher guerreira acorrentada, lutando energicamente, mas ele levou séculos para aperfeiçoar este ato e pode também conceber uma donzela sedutora, mercadores desesperados, e assim por diante – completos e com biografias detalhadas, conhecimento completo dos caminhos da Costa da Espada e hábitos comerciais e uma narração de onde o dragão foi. Olothontor pode se erguer sobre a caverna “disfarçada” com um rugido para confrontar os adversários, ou ficar próximo e em silêncio. Se a maior parte de um grupo de aventureiros cair em seu truque de ilusão – “O dragão pode tornar a si próprio muito pequeno e ir até lá em baixo aonde mantém sua magia” – o Ancião Menestrel corre até a abertura afim de que os longos três quartos de quilômetro de fenda e a feche ao empurrar no local um pedregulho cuidadosamente entalhado. Ele possui três pedras do tamanho de pequenas casas, cada qual podendo selar a saída da fenda – duas precisamente, e uma deixando pequenos espaços ao redor de sua borda. Olothontor simplesmente empurra todas as três pedras em um monte e espera que os intrusos presos morram de fome ou que desperdicem qualquer magia poderosa que possam ter em tentativas para sair.

Nenhum servo ou criatura companheira reside no covil de Olothontor, mas por cerca de um quinto de cada ano, cumulativas vezes, vários Harpistas e outros bardos podem ser encontrados lá em promessas de “retorno para visitas”. Alguns deles têm feito aparições anuais por cerca 20 anos. Estas visitas raramente se sobrepõem; Olothontor prefere ter uma visita de cada vez em seu lar.

Os domínios de Olothontor

Dentro de seu covil, Olothontor raramente perambula. Quando ele o faz, talvez voe em qualquer lugar entre Mintarn e Anarouch, e de Inverno Remoto e Lua Argêntea até Tethyr, e em todo lugar que possa escutar música. Olothontor está bem atento de que outros dragões consideram certas áreas como seus domínios pessoais, e ele voa alto ou muito baixo para evitar chamar atenção. Ele normalmente voa deste modo de qualquer jeito; afinal, aterrorizados, os humanos raramente criam músicas melódicas.

Olothontor irá considerar como uma invasão de seu próprio domínio a tentativa feita por qualquer outro dragão de habitar ou pousar habitualmente no Monte Araddyn – e ele ferozmente combaterá qualquer ancião tolo o suficiente para morar nas proximidades e considerar a presença de Olothontor como uma ameaça para seu domínio. O Ancião Menestrel realmente procura apenas ser deixado sozinho por outros dragões -- bem como por hordas orcs invasoras, aventureiros humanos com ambição e glória em seus olhos e espadas afiadas ou magias preparados em suas mãos... e qualquer outro que não ame a musica.

Hábitos e façanhas de Olothontor

A presa favorita do Ancião Menestrel é qualquer coisa que estiver próxima de ser “uma besta que possua cascos e ande convenientemente em rebanhos na direção de Águas Profundas para ser comerciada”, a qual ele adora dar um rasante rápido e devorar mais rapidamente ainda (coisa que prefere fazer durante a noite, se possível). Ele viaja por longos períodos sem jantar, mas sabe-se que se empanurrar completamente quando a oportunidade se apresenta – tal como uma vez que ele voou para o norte para encontrar uma horda orc que se movimentava no sentido sul, cruzando os Charcos Eternos, e imitou o notório dragão vermelho Klauth ao rolar sobre centenas de orcs antes de pousar definitivamente e realizar um banquete durou quatro dias – ele demorou todo este tempo, pois vários orcs correrem para sul, tentando fugir do alcance de suas mandíbulas.

Semelhante a um gato caçando, Olothontor passa longos períodos cochilando e mais tempo ainda se espreguiçando em sua cama de tesouros. ouvindo música ou considerando como melhor empregar sua próxima magia. Olothontor coleciona caixas musicais e outros dispositivos mecânicos ou mágicos de produção de melodias, e possui 600 de tais itens. Eles ocupam diversos grandes nichos e prateleiras ao redor da caverna principal no covil do dragão azul, em ambos os lados da fenda, e Olothontor sabe o lugar exato de cada um deles; se um for perdido, movido ou danificado, ele perceberá isso dentro de algumas horas e devotará todas as suas energias – assumindo uma postura maníaca – para recuperar os itens perdidos. Acredita-se que Olothontor acasalou so-

mente uma vez, com uma dragoa azul de Anauroch. Ingeireirautha é uma dragonesa adulta possessiva e cruel que habita nas proximidades da fronteira mais a leste do Grande Deserto e é tão auto-suficiente que pode ter esquecido tudo sobre “Olothontor, o Sonhador”. De sua parte, o desinteresse de Olothontor em encontrar outros dragões pode bem ser fundamentado em suas experiências com Ingeireirautha, a despeito das três a cinco proles que eles produziram (a maioria dos quais voou para o distante leste ou para sudeste, logo após eclodirem do ovo, seguindo – ou desprezando – as direções de sua mãe até Raurin).

O atual interesse de Olothontor é de encontrar magias que possam capturar e reproduzir músicas com facilidade, de



modo que ele possa “gravar” músicas espontaneamente e não ter que arranjar performances antecipadamente (ou conjurar uma magia e fazer sua própria música no local). Ele procura adquirir melodias perdidas ou sons a qualquer momento que os escuta, e ultimamente construiu uma biblioteca de músicas alegres ao invés de contratar músicos para tocar umas poucas canções forçadas que é obrigado a capturar magicamente sob certas condições. Isto o leva a executar magias mais rápidas e melhores que consomem suas compelidas energias, e está pensando em patrocinar ou coagir certos magos brilhantes a desenvolver as magias que ele vê em seus sonhos.

O destino de Olothontor

É apenas uma questão de tempo antes que alguém pense que possua música e magia suficiente para entrar no covil do Ancião Menestrel e destruir Olothontor. Certo ou errado, qualquer batalha extensiva pode destruir o covil (e também arrancar o Monte Araddyn se o fluxo de magma começar), terminando com a pacífica existência do dragão azul que ama a música. Se Olothontor sobreviver e procurar vingança, a própria Águas Profundas vai sofrer – ou a Estrada Alta vai se tornar intransitável até que o incidente possa ser levado a sério e o Ancião Menestrel seja destruído. Claugiyliamatar, a agressiva Dragonesa da Floresta Jardim da Cripta (uma dragonesa verde), de acordo com um relato, confrontou Olothontor em pleno ar em uma ocasião, mas o dragão azul a ignorou, continuando seu caminho. Não satisfeita em ousar atacar tão calmamente um dragão superior, Claugiyliamatar voou para longe, mas para todas as contas estava enfurecida, passando horas

um uma tarefa clamante de destruir árvores e laterais de colinas cheias de grama com sua cauda cortante. Ela poderia muito bem fazer qualquer coisa para vencer Olothontor se a oportunidade surgir no futuro.

Certamente o Ancião Menestrel coloca-se em risco de ataque do que a maioria dos anciões azuis de sua idade, somente através de seu amor pela música. Seus assaltos musicais ainda podem lhe render sofrimento, enquanto se encolhe silenciosamente em algum lugar para sentir prazer de ouvir uma boa música, bem como ficar dentro do alcance de azagaia hostis e lâminas envenenadas, ou de magias procurando a morte de um certo dragão azul entusiasmado por melodias. Por outro lado, Olothontor pode não considerar tal morte como um jeito ruim de morrer, se isso lhe ocorrer – pois nem mesmo os dragões aprenderam os segredos de se divertir eternamente em vida como faziam quando ainda eram jovens.

A magia de Olothontor

O Ancião Menestrel mantém suas magias secretas “registradas”. De qualquer modo, a maioria delas aparenta ser decididamente experimentos mágicos instáveis atualmente. Deve se notar que Olothontor utiliza o canto, assovio, falsete ou zumbidos nas melodias para ativar muitas magias dormentes “em espera” ao redor do seu covil – magias que podem engatilhar efeitos de escuridão, fazer com que rochas caiam do teto ou que sejam impulsionadas para permitir uma pequena avalanche de pedras soltas vindas das cavidades do teto, e assim por diante. Algumas destas magias foram aparentemente conjuradas pelos magos que Olothontor ajudou durante suas viagens.

Aqui está uma das magias mais mundanas que Olothontor utiliza para defender-se quando atacado no deserto ou em seu covil. Quando descansando longe do seu lar, pedaços de cascalhos na desembocadura de um rio e pedreiras são seus lugares favoritos por causa desta magia.

Vento áspero

Arcana: 3

Alcance: 7,5 m + 1,5 m/2 níveis

Duração: 1 rodada

Ao invés de uma trilha de vento, você cria uma rodopiante massa de ar. O redemoinho carrega areia, sujeira e outros pequenos objetos (nada mais pesado do que um ovo de galinha) dentro do ar, criando uma opaca nuvem de escombros. Criaturas são obrigadas a obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude como descrito na magia lufada de vento para evitar ser pego ou movido pela magia. Criaturas atingidas ou movidas pelo vento são empurradas em uma direção aleatória.

Os escombros voadores causam 1d4 pontos de dano de concussão por nível do conjurador (máximo 10d4); este dano está sujeito à redução de dano e é permitido às criaturas um teste de resistência de Reflexos para receberem metade do dano. Se os escombros forem compostos primariamente de objetos leves ou muito pequenos, a magia causa 1d4 pontos de dano a cada 2 níveis de conjurador (máximo 5d4). A magia causa dano a objetos dentro da sua dispersão, ainda que a dureza geralmente negue este dano, e pode estragar a tinta das muralhas e placas se pequenas partículas duras (tais como areia) compuserem os escombros.

PALARANDUSK

Aninhado em um vale alto e estreito entre três dos picos mais a oeste das Montanhas da Espada, não muito distante da Estrada Alta a sudeste de Leilon, fica leirithymbul, uma aldeia de gnomo pouco conhecida. Os picos são conhecidos localmente como Monte Dinastia do Elmo (o mais alto, para o norte), Monte Ardabad (a leste) e Monte Pheldaer (a oeste). O vale e o riacho que correm através dele (somente para desaparecer em um buraco fundo, o Poço Braeder, há alguns quilômetros para o sul) são ambos conhecidos como Felrenden.

Pessoas em Leilon conhecem os nomes dos picos e sabem que há gnomo “em algum lugar nas montanhas, e não é sábio arrumar problemas com eles”, mas a maioria não sabe dizer se Felrenden é o nome de seu rei, seu reino ou apenas o gnomo que trata desse grupo que, salvo nas profundezas do inverno, vem a Leilon cerca de uma vez por mês.

Ardabad, Braeder e Pheldaer eram todos heróis gnomo de leirithyn em seus dias, mas a atual enérgica e agressiva presença dos gnomo nas Montanhas da Espada decaiu para o que um idoso da vila chamou de “uma sombra vergonhosa e sonolenta”. A despeito do rico veio de ferro e cobre de Felrenden, e da imensa mina de carvão próxima do Poço, é provável que esta vila mineradora (que hoje pode ter, no máximo, cerca de 400 gnomo adultos) poderia ter, há muito tempo atrás, desaparecido completamente sob as pressas e lâminas dos predadores de passagem ou mineradores rivais se não tivesse sido por seu “Protetor Invisível”.

Poucas pessoas, exceto os anões selvagens de Barra da Forja (cerca de 60 ou 70 famílias de fortes e agressivos anões das

colinas, bem armados e que rapidamente matavam aqueles que discordavam deles, que moravam em cavernas cortadas nas ladeiras do Monte Galardrym, há um pouco mais de quinze quilômetros a leste de Felrenden), conhecem ou suspeitam que o Protetor Invisível de leirithymbul seja um dragão. A maioria dos menestréis e sábios crê que ele é um espírito guardião local. Alguns partem para a opinião alternativa de que o Protetor é um “enviado” invisível de um mago gnomo que descobriu como viajar fora de seu corpo em uma forma alada semelhante a um fantasma que pode ouvir, falar e conjurar magias. Todos eles ridicularizam qualquer sugestão de que conjurador invisível que confunde qualquer um tolo o suficiente para atacar leirithymbul abertamente tenha algo a ver com dragões.

Os anões da Barra da Forja sabem melhor. Três vezes seus ataques a leirithymbul levaram quase ao extermínio dos anões envolvidos, sob as magias e garras destrutivas de um feroz dragão de ouro cujas escamas estão rachadas e são pálidas devido a idade, e que chora quando ele é obrigado a matar – mas mata apesar de tudo, sem hesitação ou misericórdia. Volo retratou isso como um astuto disfarce ou imagem mágica assumida por um conjurador desejando manter adversários à distância, mas Elminster confirmou a verdadeira natureza de Palarandusk.

Palarandusk passa quase todo seu tempo destes dias como uma entidade levitando sem fazer som, semi-sólida e invisível que pode observar, ouvir, falar e se mover, mas que não pode lançar ataques físicos ou mágicos nesta forma. Desse modo, o invisível Palarandusk retém as magias, deslocamento, pontos de vida e força de sua forma sólida – um grande

ancião de ouro cujos olhos são brilhantes e sempre alertas, mas cujas mandíbulas estão brancas com a idade, e cujas escamas são pálidas e rachadas do longo uso e da vitalidade enfraquecida. O Protetor Invisível considera os gnomos de sua vila escolhida como suas crianças. Ele passa a maior parte de seu tempo sendo levado junto com a corrente, observando-os de cima. Ele é atraído por disputas familiares, festas e outras ocasiões quando os normalmente taciturnos gnomos falam livremente e longamente sobre suas opiniões, sentimentos ou metas, mas de outro forma ele tende a escutar gnomos que estão nas fronteiras de Felrenden (levando rebanhos, reunindo flores comestíveis nas campinas, explorando ou minerando) ou viajando para fora do vale a negócio. Ele age rapidamente quando um gnomo de leirithyn é ameaçado, mas ele é sábio o suficiente para valorizar uma espiada nos conselhos inimigos antes de realizar uma materialização para atacar o primeiro perigo iminente ou retaliar rapidamente contra os adversários dos gnomos. A natureza única de Palarandusk o deixa sem desejo nem necessidade por comida; ele absorve água quando a chuva cai ou ao mergulhar nas águas geladas de Felrenden (e a solta para limpar coisas, à vontade), ele devora rochas das montanhas, extrações das minas ou adversários de leirithyn quando – uma coisa rara – a fome o acarreta.

Invasões orcs, o comportamento impróprio de aventureiros visitantes, e monstros saqueadores ao longo da Estrada da Costa próximo a Leilon fazem Palarandusk agir. Ainda que ele primariamente defenda Felrenden, ele mantém vigilância sobre grupos comerciais de leirithyn em seu caminho para Leilon ou discussões de

negócios ao longo da Estrada Alta.

O Protetor Invisível é desconfiado de aventureiros que caçam dragões raros como troféu ou para vender pedaços de corpos para conjuradores e alquimistas, portanto ele odeia aparecer ou revelar sua presença, a menos que isso lhe pareça necessário. Poucos magos sabem de sua existência e vão até leirithymbul para negociar magias. A menos que estes tragam magia que possa fazê-lo viver mais e aumentar sua força e poder, de outra forma, Palarandusk não se interessa por longas discussões. Um conjurador de Inverno Remoto lhe forneceu uma magia que, com sucesso, drenou um bastão mágico para fortalecer as atividades de Palarandusk, mas o dragão drenou completamente o item há muito tempo atrás; a menos que visitantes lhe tragam novos bastões mágicos de tipos particulares, ele não poderá mais fazer uso desta magia.

Palarandusk nunca perde tempo discutindo ou advertindo intrusos; ele se esconde e observa até a ação ser necessária – e então se materializa e ataca. O Protetor Invisível emprega magias muito além do normal para dragões de ouro antigos e é raramente visto por humanos, e poucos dos quais podem prontamente discernir (ou acreditar) no que ele se tornou.

Um verdadeiro dragão de ouro antigo (experiente quando Netheril ainda era recente), Palarandusk prolongou sua existência além da morte natural e sacrificou seu corpo através de magia poderosa que ele próprio desenvolveu. Agora as magias que mantém sua forma magicamente unida estão falhando, e ele ousa se materializar somente durante alguns minutos a cada dia – geralmente mostrando-se somente alguns segundos, para oferecer alguma coisa, pegar alguma coisa ou atacar.

O restante do tempo Palarandusk existe como uma entidade invisível cujos “ataques” contra qualquer vítima causam uma breve náusea, mas não causam nenhum dano – exceto para o próprio Protetor, cuja forma semi-sólida sofre dano com esta interação. Em sua forma invisível e semi-sólida, Palarandusk não envelhece, as magias que o mantêm íntegro não se deterioram e ele não sofre dano dos elementos.

Na forma sólida, Palarandusk possui todos os poderes e propriedades de um grande ancião de ouro. Ele emprega muitas magias esquecidas hoje (aprendidas principalmente dos tomos de conjuradores que faleceram na queda de Netheril e nos anos de disputas e confusões que seguiram). Palarandusk se irrita com sua “existência de sombra” e sonha em se tornar um poder amplamente respeitado no Norte da Costa da Espada novamente.

O Dragão do Sol

Palarandusk foi mencionado pela primeira vez em um livro fragmentado e sem nome, cujas páginas eram folhas forjadas em electrum e estampadas com caracteres ininteligíveis para os sábios de hoje sem que usem os benefícios da magia para adivinhar seus significados. Nos dias antes de Netheril ser fundada, Palarandusk morou em algum lugar ao longo da Costa da Espada e caçou presas tais como wyverns no local que agora é Luskan até onde Águas Profundas foi fundada.

Escravidado – ou forçado à servidão para evitar um triste destino – pelo feiticeiro Mileirigath nos precoces dias de Netheril, Palarandusk passou séculos trabalhando em obediente obscuridade, sua longevidade e eventualmente sua natureza e habilidades foram alteradas por muitas

magias conjuradas sobre ele por seu mestre Mileirigath e aprendizes. Quando este reino de crescentemente decante esplendor caiu, ele pegou toda a magia (grimórios em particular) que pode das ruínas e os restos de saqueados illithids e outros adversários caídos, e reuniu tudo usando suas aumentadas habilidades mágicas em liberdade pela primeira vez.

Palarandusk também coletou escrita filosófica humana e tem conversado com alguns elfos e anões sobre suas próprias opiniões do mundo, com a meta de formar um código pessoal. Ele coletou alguns tesouros monetários, que esconde em muitas cavernas altas em remotas montanhas e fendas para seu próprio uso. Dormir em uma cama de tesouros e continuamente cobiçar mais riquezas não atrai Palarandusk, mas ele sente prazer com a beleza, tais como aquelas capturadas nos ocasionais monumentos ou mesmo em pinturas, que podem ser encontradas apoiadas em rachaduras e sob protuberâncias protegidas aqui e lá ao redor de Felrenden nos dias de hoje. Ele vê o valor da cunhagem como raras e preciosas coisas para barganhar com humanos, elfos e anões, ou mesmo comprar magia ou ajuda imediata.

Palarandusk vive por suas próprias leis, que ele altera raramente, e somente após muito debate interno e reflexão. Ele acredita que qualquer dragão possui o dever de viver em harmonia com a terra, devorando presas somente quando necessário, saqueando coisas somente quando a ruína não pode ser evitada e protegendo seus domínios contra o dano de tais fontes como enchentes, incêndios e invasões. Em Inverno Remoto, as façanhas de Palarandusk (sob o nome de o “Dragão do Sol”) são lendárias; ele prote-

geu a cidade muitas vezes de hordas orcs e invasões vindas da parte mais ao norte das Moonshaes, e ele era visto como o benevolente protetor da cidade – um ícone heróico para o qual alguns humanos até rezam.

O passar dos anos privam o Dragão do Sol de sua força e flexibilidade, e dragões mais jovens chegam para desafiá-lo por seu domínio com a frequência de abutres circulando uma besta ferida. Com ninguém adequado e confiável para sucessor como defensor de Inverno Remoto em vista, Palarandusk não ousa ficar parado em seu solo e vai à luta, mas esse gesto orgulhoso pode deixar seu escolhido lar desprotegido. Ele tem se escondido e devotado seu tempo para aprender magia suficiente para sobreviver – e ele aprende isso rápido.

Por causa disso o Dragão do Sol tem sido visto cada vez menos em Inverno Remoto. Ele já havia decaído como uma lenda na época que a Irmandade Arcana apareceu em Luskan, e o medo deles reconhecerem sua natureza mágica e utilizarem magias para escravizá-lo levou Palarandusk a “desaparecer”.

Adotando uma forma humana, Palarandusk usou parte de seu tesouro para comprar uma mansão semi-arruinada no campo não muito distante a sudeste de Inverno Remoto, trancando-se nela, e começou a trabalhar para aprender todas as magias arcanas que pudesse. Ele ainda estava lá, décadas depois, quando um grupo de aventureiros que foram extremamente afortunados em suas escolhas de magias ou que tivesse sido mandado para destruí-lo por alguém que conhecia sua verdadeira natureza, e explodiram a casa em brasas ardentes ao redor de seus ouvidos. O ataque veio sem aviso, e isso



destruiu quase todos os envelhecidos grmórios do dragão de ouro. Palarandusk escapou da destruição pelo frenético uso de suas magias – mas não antes que seu corpo tivesse sido devastado pela magia que o mantém íntegro, somente por uma rede de poder mágico fragmentado. Usando toda a sua magia para salvar-se, o Dragão do Sol reconstruiu sua própria estrutura, formando o insubstancial corpo do lentamente decadente Protetor Invisível que é hoje.

Palarandusk então decidiu que suas diminuídas habilidades o tornavam inadequado para seu auto-designado posto de defensor de Inverno Remoto. A cidade em que ele era adorado, agora é pouco mais que uma brilhante lenda, uma memória agora zombada por meia dúzia de magos talentosos e muitos grupos de aventureiros residentes; eles decididamente têm menos necessidade de um protetor dracônico. Ainda que o ancião de ouro tenha sido um incansável viajante enquanto rondava boa parte do Norte da Costa da Espada, encontrando velhos amigos e adversários vindouros, a terra mudou muito desde as intocadas terras selvagens de sua juventude.

Com o tempo, Palarandusk julgou que sua inquietude era porque proteger as pessoas e a terra de algum pequeno canto de Faerûn era agora parte de sua natureza; ele não poderia ficar satisfeito com mais nada, exceto como um guardião. Seu senso de impertinência e natureza boa e gentil cresceu com esta realização, de modo que ele procurou por um novo “pequeno canto” para chamar de seu próprio.

Ele procurou viver em algum lugar perto de um centro de vibrante atividade, ainda que em uma localização remota e desconhecida. Procurou proteger essencialmente pessoas honestas que apresentavam mais trabalho duro e viviam com a terra do que, dizem, aprimorando feitiçaria e sonhando em governar outros lugares. Conjuradores humanos foram excluídos, e os gnomos de leirithymbul – quase desconhecidos e ainda relativamente perto da agitada Águas Profundas – foram incluídos. Palarandusk usou magia para tirar muitos gnomos idosos para fora de seu lar, um após o outro, para revelar-se a eles, oferecendo defender-lhes se aceitassem sua presença. Um por um, temerosos e comovidos, eles concordaram, e a longa carreira do Protetor Invisível de leirithymbul começou.

Com o passar dos anos desde então, o corpo do envelhecido dragão de ouro continua a se deteriorar, a despeito de muitos acréscimos mágicos que Palarandusk adquiriu ou negociou por outras magias. Ele destruiu uma horda orc antes que ela pudesse propriamente se formar, frustrando os planos do astuto líder orc Rauragh, cujo esquema especial era trazer grupos orcs através dos caminhos secretos do Subterrâneo para reuní-los nas Montanhas da Espada, e de lá lançar um ataque contra Águas Profundas, se movimentando durante a noite até as muralhas para talvez atacar de surpresa. Ele matou também muitos magos humanos (incluindo Radiglar, “o Domador de Vermes”, do Culto do Dragão) e destruiu um grupo de aventureiros, os Invasores de Koroaver, que procuraram estabilizar uma fortaleza de exploração de minas que pudesse aliar-se com os Zhentarim e dar para a Rede Negra uma defensável base comercial na entrada de Águas Profundas.

Agora um experiente nos fluxos e consequências da magia, hábil para prever com clara precisão o resultado de duas ou até mais magias confrontadas no mesmo alvo ou no mesmo espaço, o Protetor Invisível recentemente descobriu uma quantia surpreendente de alianças comerciais e costumes ao longo da Estrada Alta enquanto espreitava, indetectado, em Leilon e na rota que os gnomos utilizam entre lá e Felrenden. Ele está sempre alerta por notícias de incidentes em outros lugares no Norte que possam informá-lo antecipadamente de hordas de orcs, sobreviventes de guerra dispersos ou possíveis monstros migrando rapidamente para serem vistos nas Montanhas da Espada.



Palarandusk passa seus dias em diligente proteção e ponderando caminhos em que seu corpo possa ser magicamente fortalecido. Ele evita outros dragões sempre que possível, e o notório e experiente em assuntos dracônicos, Velsaert de Portão de Baldur, não tem ciência de Palarandusk, ainda que ele tenha anotado muitos “rumores não confirmados com um assunto comum: um ancião invisível fundido em visibilidade e ataque” nas vizinhanças de Leilon.

A chave para o caráter de Palarandusk é seu humor inteligente e completa simpatia e conhecimento da natureza humana, operando através de um firme código pessoal. Se paladinos o descobrirem, poderiam aprender muito com ele. Ele defende os gnomos de leirithyn como um corajoso e benevolente avô, nunca pensando em sua própria segurança, nunca empregando armadilhas ou artimanhas e nunca dormindo. De fato, ele não necessita dormir, ainda que Elminster acredite que a acelerada deterioração do corpo do

dragão esteja diretamente relacionada com a incessante atividade de Palarandusk; outros anciões de idade avançada aparentam passar quase todo do seu tempo dormindo.

O covil de Palarandusk

O Protetor Invisível não possui um covil verdadeiro. Ele mantém coisas de beleza em muitas rachaduras e protuberâncias remotas (para sua própria proteção contra os elementos, não pela segurança em si) ao redor e sobre Felrenden, e ele possui um tesouro armazenado (geralmente sob rochas que ele dispõe) em várias rachaduras rochosas nas Montanhas da Espada e mais ao sul nos Rochedos, ao norte de Inverno Remoto. Ele não necessita de calor pessoal ou abrigo e acha a idéia de preparar armadilhas algo abominável. Pegar rochas nas laterais das montanhas para arremessar em um adversário durante a batalha se faz necessário, porque não há premeditação em tais proezas a menos que as rochas tenham sido deliberadamente coletadas e colocadas lá antecipadamente.

Os domínios de Palarandusk

O Protetor Invisível raramente deixa Felrenden e uma estreita faixa de território conectando-a até Leilon junto da Estrada Alta, mas considere que ele possui o direito para ir onde escolher, dado o motivo ou necessidade. Outros dragões podem possuir seus domínios e defende-los ardentemente, mas ele esteve aqui antes de todos, e (ele imagina) vai provavelmente viver mais do que a maioria deles. Ele não tem o desejo de ofender um ancião cujo domínio está atravessando, mas se for atacado, vai defender-se – e a menos que o dragão seja de tendência boa (e desse

modo, meramente fora de seu curso), o Protetor vai procurar matar ou mutilar seu atacante. Anciões agressivos demais dão a todos os dragões uma má reputação, enfurecendo toda a espécie dracônica... e então devem ser eliminados.

Hábitos e façanhas de Palarandusk

Palarandusk passa um dia típico levado pela corrente de um gnomo para outro como um ansioso, mas invisível cão pastor, tentando manter uma ampla visão geral dos paradeiros e acontecimentos de todos os gnomos leirithyn. Ao mesmo tempo, ele tenta observar criaturas de todos os tipos se aproximando de Felrenden. Dada a superioridade de conjuradores hábeis para transformarem-se magicamente nos dias de hoje, até pássaros solitários não podem ser ignorados.

Não se sabe se Palarandusk alguma vez acasalou (ainda que seus dias precoces sejam um mistério para historiadores e pode muito bem ter incluído casamentos), e desconhece-se se ele receberia bem a presença ou amizade de outros dragões. Ele trabalhou amigavelmente com outros anciões enquanto em serviço na época de Netheril, mas aparentemente ele nunca procurou outros anciões. Um verdadeiro e satisfeito solitário, o Protetor Invisível não mantém alianças hoje em dia.

O destino de Palarandusk

Ainda que o Protetor Invisível possa ser sobrepujado se Felrenden alguma vez se tornar vitalmente importante para a Irmandade Arcana, ou para outra cabala de magos malignos ou qualquer aliança de três ou mais dragões, parece ser mais provável que ele sirva na obscuridade por



muito mais séculos antes que seu corpo finalmente caia aos pedaços. Se sua magia vai habilitá-lo a continuar como uma inteligência incorpórea ou não, desconhece-se — mas Elminster adverte que, se acontecer, o Protetor (desprovido de qualquer meio de defender qualquer coisa, e destinado somente a observar) pode muito bem ficar insano e, então, ser uma ameaça para todos... ou ser meramente uma sombra impotente e invisível.

As magias de Palarandusk

O brilhante Elminster detalha somente uma das magias do Protetor Invisível — uma magia de batalha que Palarandusk utiliza raramente, considerando “injusto” utilizá-la quando enfrenta um adversário sozinho, mas útil para defender gnomos de um adversário enquanto ele está ocupado com outros.

Ataque retalhador

Arcana: 3

Alcance: 30 m + 3 m/nível

Duração: Instantânea

Esta magia cria um redemoinho de ar sólido, parecido com certos efeitos mágicos que mantém Palarandusk coeso. A magia se forma acima do alvo escolhido e desce em um único e certeiro ataque, atingindo a vítima com 1d6 pontos de dano de concussão por nível do conjurador (máximo 10d6). Uma criatura que obtiver sucesso em uma JP-CON recebe somente metade do dano.

Um alvo Médio ou menor que não esteja no solo e que falhe em seu teste de resistência é nocauteado pela rajada de ar. Se o alvo estiver voando, é soprado para baixo (1d6 x 1,5 m se for Médio, 1d6 x 3 m se for Pequeno ou 2d6 x 3 m, se for Miúdo ou menor, e criaturas Miúdas ou menores sofrem 2d6 pontos de dano não devido à pancada, além do dano primário da magia). Criaturas Grandes ou maiores não podem ser nocauteadas ou movidas por esta magia.

Esta magia não tem efeito se conjurada debaixo d'água.

RAULOTHIM

Um século atrás, o imenso dragão de esmeralda conhecido como “a Sombra Silenciosa” podia ser visto em quase cada evento importante no Norte da Costa da Espada – planando alto, apenas observando. Ele nunca falou (daí seu apelido) e ignorava a maioria das tentativas de encurralá-lo ou atacá-lo, observando serenamente a partir uma distância segura e voando para bem longe quando desafiado – mas fora isso ele “sempre estava por perto” e não deixava nada escapar. Alguns bárbaros pensavam que ele era um “espírito guardião” que se reportava para seus próprios espíritos do totem ou para deuses estranhos; alguns sábios e magos o consideravam um espião a serviço de alguma cabala sinistra – uma crença encorajada por falsas confirmações anunciadas por muitas irmandades de feitiçaria procurando impressionar as outras.

Na verdade, Raulothim servia somente a si mesmo. Ele adorava viajar nas grandes ventanias que predominavam o Norte, e ele odiava perder alguma coisa. A Sombra Silenciosa não se importava se interpreta mal o que via ou se nunca descobria as razões ou forças por trás dos eventos que testemunhava – ele apenas odiava sentir-se deixado de fora (e, portanto, solitário). Entretanto, os anos o transformaram, assim como os anos transformam todas as coisas. Nos dias de hoje, o grande ancião de esmeralda chamado Raulothim aparenta ser mais uma estátua do que uma sombra planando. Ele passa seus longos dias deitado imóvel, olhando para o Norte na margem de seu covil no Fosso das Estrelas, o caldeirão de um vulcão extinto (conhecido pelos Netherese como Monte Xard) na ilha rochosa de Axard, a ilha no

extremo nordeste de Ruathym. O poço é chamado assim pelas muitas marcas de vidro vulcânico – nos tons de um branco variando entre cristalino e esfumado – que formam suas paredes e brilham com o sol como se fossem várias gemas de cabochão gigantescas.

Os eventos que tornaram Raulothim tão pensativo começaram com seu acidental encontro com um barco que navegava os céus. A tripulação do cruzador mágico estava procurando esconder seu tesouro nas “inabitadas” ilhotas exteriores de Ruathym. Quando eles concentraram seus esforços para enterrar o tesouro, observaram nas proximidades acima um dragão de esmeralda de tamanho monstruoso e silenciosamente atento. Alguns membros da tripulação fugiram através de um portal que abriram para um outro plano. Essa visão destruiu o que a Sombra Silenciosa imaginava que sabia sobre o mundo. Francamente, isso o assustou.

Quantos reinos ocultos – e pessoas observando Toril a partir deles – existem? Quem são estes observadores, e quais são suas metas? Quantos magos podem abrir tais portais a serviço de mestres nestes mundos ocultos? Podem estes magos conjurar ajuda mágica de seus mestres ocultos? A tripulação do barco sabia de sua própria inocência? Ou eles o consideraram um agente trabalhando para um rival deles?

Ponderando sobre tais questões, Raulothim sentou e refletiu, dominando toda a magia que lhe era possível. Dessa forma, Raulothim silenciosamente aguarda pelo dia em que alguém pensasse que ele sabia muito sobre tais assuntos procurasse matá-lo. Algumas vezes ele infiltra-se seguidamente em torres de magos, não na esperança de encontrar alguém lá, ou

uma ruína a ser saqueada ou o proprietário enfraquecido... mas para poder furtar mais magia. Ele é igualmente conhecido por ter destruído tumbas de magos, usando hábeis golpes com sua cauda (e pedras derrubadas de lugares altos) para disparar e evitar magias de proteção ao limpar o alcance das mesmas.

Em Ruathym, pouco se sabe sobre o Ancião de Axard além dos rumores revelados que em seu passado ele era muito mais ativo e mais extrovertido do que sua vida de hoje, e que ele controla algumas das magias mais poderosas em toda Faerûn. Também é amplamente relatado que o gigantesco dragão de esmeralda se diverte conjurando magias naqueles que chegam muito perto do seu lar na ilha. Na verdade, Raulothim está apavorado pela forma tão vulnerável que suas relativamente pequenas habilidades mágicas deixam-no diante de todos estes adversários mortais. Ele tem, desde então, se dedicado a acumular as mais fortes magias de batalha e os mais potentes itens mágicos que pudesse encontrar e agarrar, incluindo coisas além de seus poderes – se eles estão escondidos, somente ele sabe onde, pois eles não podem cair em mãos erradas e serem usados contra ele.

Raulothim atualmente controla em torno de quatrocentas magias referentes a batalhas, e ele pode usar aproximadamente trezentas delas (as magias mais úteis de nível baixo). Ele tem acumulado milhares e milhares de moedas (para comprar magias que ele não possa adquirir de outro modo) e muitos itens mágicos. Itens mágicos úteis em batalha ele mantém em seu alcance; os outros ele enterrou junto com as moedas (sob toneladas de cascalho no fundo do Fosso, onde acima descansa uma espécie de “rolha” vulcâni-

ca incrivelmente dura, que efetivamente previne que qualquer um construa um túnel até o fundo sem que a Sombra Silenciosa note o lento e trabalhoso progresso), para realizar possíveis negócios com as magias que desejar.

A coleção de itens mágicos de Raulothim valorosos em batalha é conhecida por incluir bastões-mangual e bastões do poder dos lordes, uma maça de ferimento, um cajado do poder e dois cajados de evocação; quatro varinhas de bola de fogo, três varinhas de tempestade glacial, no mínimo uma de cada das varinhas de relâmpago, imobilizar monstros e metamorfose tórrida, bem como uma azagaia do relâmpago, um anel que pode conjurar um dissipar magia e dois inverter gravidade por dia, além de muitas espadas mágicas. A maioria destes itens está escondida em varias localizações “preparadas” ao redor de Axard e são guardadas contra uso não autorizado de magias de proteção e por serem encravadas com falsas palavras de comando que as fazem atacar (mais do que obedecer) o pronunciador.

Raulothim faz uso extensivo de uma magia que o habilita animar varinhas para “flutuar e disparar” ao seu comando (isto é, ficar no meio do ar, mirar e descarregar remotamente). Ele usa o cajado do poder e umas poucas varinhas para proteger seu covil, e carrega outras varinhas consigo em uma bolsa no pescoço para uso em qualquer duelo que ele possa ter que se engajar (geralmente colocando-as para “flutuar e disparar” em um adversário que venha de certa direção, enquanto ataca um outro). O Ancião de Axard sempre usa um anel – ou melhor, sempre usa um simples anel de latão; alguns sábios crêem que ele possui, e reveza, muitos anéis mágicos.



As notas de Volo indicam que Raulothim visitou uma Feira de Magia (disfarçado). O dragão estava fascinado com o que viu, apavorado por estar rodeado por muitas pessoas que podiam destruí-lo com alguns gestos, e acalmado por perceber que nem todos os magos em Faerûn faziam parte da mesma vasta conspiração para governar o mundo juntos. Volo também encontrou referências escritas sobre a Sombra Silenciosa ter sido vista no alto em uma batalha menor travada em algum lugar no vale Dessarin em 1211 CV. Elminster não encontrou menções anteriores do ancião, mas ele fez a descoberta da surpreendente notícia que Raulothim negociou, com o passar dos anos, com os halflings da família Taerserr, em Holgersstead – trocando grandes e detalhados mapas de sua própria composição (entalhados em grandes placas na rocha Axard) em troca por itens mágicos menores (tais

como lanternas cujos interiores fechados possuíam pedras em que chama continua havia sido conjurada, poções de cura, e assim por diante). Por todas as descrições, o dragão é um cartógrafo preciso e perfeito do Norte da Costa da Espada; o recente livro “Atraído por um dragão!” de Blucklo Taerserr declara que foi duramente necessário vender os mapas do tamanho de mesas para lordes e nobres de Águas Profundas, e comerciantes ricos o bastante para montá-los nas muralhas de seus salões de festa – ou sobre mesas atuais.

Raulothim é um coletor de palavras de ativação e frases de comando mágico (dos quais ele possui uma rápida e excelente recordação). Atualmente ele está empenhado no uso de bolas de cristal, algumas possuindo poderes de detectar pensamentos ou clariaudiência, para espionar as atividades de grupos de aventureiros, e desse modo aprender suas verdadeiras naturezas. Raulothim acredita que necessita encontrar aventureiros capazes e formidáveis tanto na intriga quanto no combate, e que acima de tudo sejam leais a ele. Ele os patrocinará (e, se necessário for, os ajudará com magia e com suas próprias habilidades de combate) enquanto cumprem uma tarefa a qual possa provavelmente consumir suas vidas: explorar os portais sobre os quais Raulothim escutou, encontrando e protegendo quaisquer portais próximos a seu covil, e desenvolvendo algum método de observar todos os portais conhecidos contra invasões de adversários potencialmente letais.

A Sombra Silenciosa está ciente que muitos grupos de aventureiros vão ser necessários para substituir as inevitáveis casualidades do envelhecimento e do combate

– e para sua própria proteção, é melhor se ele, de alguma forma, evite que os grupos tomem conhecimento um do outro (tanto para evitar que os grupos juntem força contra ele quanto para evitar que qualquer ameaça de leitura mental feita por um grupo descubra algo sobre membros cativos do outro). Raulothim sabe dos muitos baelnorn que vigiam os portais próximos aos santuários que protegem – e pergunta a si mesmo se poderia barganhar com tais criaturas para que elas monitorassem uma rede de observação mágica à distância nestes portais.

Ele avalia que tal vigilância seja urgentemente necessária. Suas próprias pesquisas transitórias e esporádicas sobre portais têm demonstrado ao Ancião de Axard criaturas fortemente armadas pertencentes a muitas raças estranhas emergindo furtivamente e desaparecendo, destes portais para outros mundos. Raulothim preocupa-se que Toril pode já ser um lugar de armazenamento de armas e treinamento em armas para “criaturas de outros lugares”, e que uma Faerûn desprotegida pode algum dia, sem aviso, tornar-se um devastador campo de batalha entre forças combatentes de outros lugares... e em algum dia próximo.

As relações da Sombra Silenciosa com outros dragões têm sido, de acordo com o especialista em dragões Velsaert de Portão de Baldur, “uma série de evasões, vôos de sondagens amigáveis e mortíferas defesas de seu covil”. Raulothim nunca acasalou e não demonstra interesse em fazê-lo. Sua paranóia lhe governa tão certamente como faz a um mestre tirano, ainda que ele deseje aceitar aliados (tais como os baelnorn) sob condições claramente definidas, e não há razão para que um dragão não possa ser um aliado. Po-

de-se ser notado que “aliados” para Raulothim são criaturas que habitam a uma distância segura e que não venham visitar sem serem anunciadas.

O covil de Raulothim

A Sombra Silenciosa reside em uma grande rede de cavernas labirínticas que se abrem para a borda do Fosso das Estrelas, onde ele gosta de espreguiçar-se. Estas cavernas têm armadilhas em abundância. A maioria são runas explosivas e magias similares, algumas colocadas em grimórios falsos. O covil também ostenta cavernas não usadas pelo dragão e que possuem armadilhas de queda de blocos para matar intrusos não desejados.

O covil de Raulothim também é protegido por autômatos animados magicamente: criaturas controladas pelos seus vários itens mágicos. Relatos destes servidores identificam-lhes como golems, gárgulas e outras criaturas aladas feitas de “pedra viva”, bem como ameaças imóveis que parecem as pedras da paisagem até se aproxime para perto demais.

O Fosso das Estrelas é o único covil verdadeiro da Sombra Silenciosa, mas o dragão de esmeralda possui oito ou mais “lugares seguros para dormir” (peitoris abrigados por protuberâncias em montanhas altas, muitas das quais ele tem de expulsar perytons ou até mesmo wyverns empoeirados) nas várias ilhotas da parte mais ao norte da Costa da Espada. No mínimo um destes lugares conduz para uma caverna escondida onde o dragão armazena itens mágicos e grimórios, no caso de seu covil principal ser, em algum momento, saqueado ou destruído.

Deve ser notado que Raulothim duplicou muitas de suas magias mais importantes pelo intermédio de uma magia, animan-

do penas de escrever (possivelmente originada em Netheril ou Myth Drannor) que traça escritas mágicas e então lhes reproduz exatamente... uma pena que se desfez em pó há décadas atrás quando sua mágica exauriu. Ele espera, naturalmente, algum dia encontrar uma outra. Raulothim está pensando em permitir magos a copiar suas magias para seu uso pessoal, tão logo façam uma “segunda” copia para ele – ou estaria pensando, se pudesse encontrar um meio de confiar em magos ou proteger-se contra o que ele vê como sua inevitável traição. Ele encontrou citações da magia sangue ardente usada por um mago élfico em Myth Drannor que aceitou aprendizes humanos e protegeu-se deles por meio desta magia. A magia requer que o receptor desejosamente aceite a magia, que ficará latente por anos, desprezando todas as tentativas para removê-la – até o conjurador, pelo simples ato de vontade, possa dissipar a magia sem nenhum dano ou fazer que o sangue do receptor da magia ferva e exploda em chamas, queimando-o por dentro. De acordo com os relatos que Raulothim descobriu, sangue ardente foi usado duas vezes contra os aprendizes de mago traidores. O mago casou-se com uma terceira aprendiz – e uma de suas filhas meio-elfa desapareceu com a magia após seus pais terem morrido em um desastre de uma reação em cadeia de itens mágicos ativados que os explodiu e arrancou o teto da alta torre de pedra que dividiam, restando nada. Raulothim não tem conseguido encontrar qualquer rastro da magia ou da filha dos magos, Maerithlee leirmitarym.

Por razões óbvias, Elminster ressalva, muitos arquimagos valorizariam demais esta magia. “Relutância para ter confian-

ça” é uma condição que aflige a maioria dos dragões e magos; quase todos eles usariam esta magia se pudessem ganhar acesso a ela – e muitos estão tão atormentados pela sua solidão, que pagam grandes somas para adquirir uma cópia efetiva de sangue ardente (que imagina-se ser uma magia arcana de 8º ou 9º nível). “Oh, em quem eu posso confiar o bastante para amar?”, o personagem do mago Golothmiir chora no clímax da famosa peça Argonyar em Amn – uma cena que levou muitos magos a derramar lágrimas.

Uma passagem altamente guardada no covil leva para uma caverna onde a Sombra Silenciosa está se preparando para criar uma copia de si mesmo... se ele puder, bem sucedidamente, modificar uma cópia roubada da magia clone em estase usada por Manshoon dos Zhentarim. Para começar a realizar o feito, Raulothim sabe que vai necessitar de um elmo da feitiçaria suprema, que permite o uso de magias além das habilidades normais do usuário. Ele tem lido sobre estes elmos em muitos diários de humanos que obtiveram conhecimento mágico em Myth Drannor, mas ele ainda não localizou um. Até agora, ele não acredita que todos foram destruídos na queda desta formosa cidade (de fato, o próximo ancião verdadeiro que visitaremos nestas páginas, Saryndalaghllothtor, possui um destes elmos).

Os domínios de Raulothim

A Sombra Silenciosa largamente ignora o conceito de um domínio, ainda que defenda a ilha de Axard como um. Ele considera a si próprio livre para perambular por toda Toril se julgar necessário, mas ele está bem ciente de outros dragões que reclamam territórios – e que é me-

lhor escapar de sua atenção completamente evitando entrar em seus domínios.

O destino de Raulothim

A Sombra Silenciosa aparenta se um alvo sentado à espera – e isto é proposital: se grupos de aventureiros ou cabalas de magos ambiciosos chegarem, vão ser obrigados a lutar em seu território preparado. A maioria dos intrusos percebe o amontoado de moedas de ouro e baús esparramados no centro do Fosso das Estrelas; uma isca, naturalmente, Raulothim deixou o tesouro lá porque o Fosso foi, certa vez (antes que a últimas muralhas da cratera desmoronassem, deixando sua abertura como é hoje), o covil de um poderoso beholder. Esse olho tirano é agora uma invisível esfera da morte espreitando no fundo do Fosso, esperando intrusos que possa matar.

Com a ajuda de seu arsenal de itens mágicos e tais defensores, como a esfera da

morte e seus autômatos, a Sombra Silenciosa é conhecida por ter levado à morte dois formidáveis grupos de atacantes (incluindo uma dúzia de magos Zhentarim que intitulavam-se Mantos da Morte, e as contratadas companhias aventureiras de Garra de Bendever e As Espadas Largas Destemidas de Mirabar), bem como um desconhecido, mas grande número de ladrões independentes.

Raulothim comanda itens que podem levar os restos mortais de intrusos caídos que estejam distantes da esfera da morte para ele faça sua análise vagarosa, saque e, então, acomode ao seu gosto ao redor do Fosso como iscas e armadilhas (uma armadilha favorita é um baú contendo uma armadilha explosiva ou item mágico amaldiçoado, rodeado pelos corpos de aventureiros caídos).

Se esse dragão perecer sob os ataques de caçadores de tesouros ou dos “grandes adversários” saltando de um portal que ele tanto teme, mas se ninguém prevalecer sobre Raulothim nas próximas duas décadas, Elminster espera que o dragão de esmeralda encontre um meio mágico de criar um clone em estase ou, de outra forma, prolongue sua existência (tais como um lich). Ainda que o Velho Mago aparente admirar os esforços da Sombra Silenciosa, Mystra deseja ter magia em toda Faerûn mais do que manter amontoados de seus Escolhidos se ocupando em esparramar rumores e mapas de tesouro que façam realmente manter o Ancião de Axard combatendo caçadores de tesouros freqüentemente, até o dia em que Raulothim não exista mais.



A magia de Raulothim

Aqui está um par de magias de batalha tiradas da sempre crescente coleção de Sombra Silenciosa. A segunda magia é uma modificação de uma conhecida que foi usada por magos humanos em Inverno Remoto há décadas atrás; muitas variantes não dracônicas desta também podem estar em circulação.

Farpa de Força

Arcana: 3

Alcance: 30 m + 3 m/nível

Duração: 1 rodada/nível

Você cria um feixe de força cilíndrica brilhante de 3m de comprimento e 90cm de diâmetro. Em uma ponta da farpa de força fica um gancho, enquanto a outra ponta fica coberta por uma esfera de 1,5m de diâmetro. Ela não pode ser criada para aparecer dentro de uma criatura ou objeto sólido, ainda que seja suficiente para ocupar uma área de 3m x 1,5m x 1,5m (como se fosse uma criatura com uma dimensão de espaço equivalente a esta quantia). A farpa de força é imóvel e emite luz como uma vela.

Uma criatura que toque a farpa de força ou que passe através da área que ela ocupa é obrigada a fazer uma JP-CON ou ficará atordoada durante 1 rodada e receberá 1d6 pontos de dano de eletricidade por nível do conjurador (um sucesso na JP-CON evita o atordoamento, mas ainda causa metade do dano; máximo 10d6).

Uma magia escudo arcano que entre em contato com a farpa de força é dissipada instantaneamente se seu nível de conjurador for menor do que o seu, com nenhum dano para a farpa de força. Uma farpa de força destrói automaticamente qualquer efeito de dissipar magia ou pequeno globo de invulnerabilidade cuja área entre em contato, destruindo as

magias opostas e a si mesma em uma inofensiva explosão espetacular de luzes coloridas. Versões maiores destas magias (tais como dissipar magia aprimorada ou globo de invulnerabilidade) negam instantaneamente uma farpa de força, mas não são destruídas por fazer isso.

Manto Brilhante

Arcana: 4

Alcance: pessoal

Duração: Até 10 minutos/nível ou até ser descarregado (ver texto)

Você cria uma aura brilhante que protege você dos ataques, tanto físicos quanto mágicos. Enquanto a magia perdurar, há 20% de chance de que qualquer ataque de efeito nocivo que possa afetá-lo falhe no processo. Isso funciona de forma semelhante a uma chance de falha, exceto que ela também se aplica a efeitos mágicos, incluindo magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais. Quando um ataque de área falha em afetar você, seus efeitos contra as outras pessoas permanecem inalterados. Por exemplo, um adversário atinge você e seu grupo com a magia bola de fogo. Há uma chance de 20% que o manto brilhante possa proteger você completamente da magia. Se for assim, você não recebe dano da bola de fogo, mas seus companheiros não ganham este benefício de maneira nenhuma.

Uma vez que a magia tenha prevenido um total de 10 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 150 pontos), ela é descarregada. Se um ataque permitir um teste ou JP para reduzir o dano, faça o teste de resistência para determinar a quantidade de dano que o manto brilhante vai prevenir.

SARYNDALAGHLOTHTOR

Os anões apelidaram a mal humorada, mas essencialmente meiga dragonesa “Senhora Manto de Gemas” por sua reluzente aparência...

Até a noite do duelo dracônico, muitos cidadãos de Mirabar, há muito a capital mineradora do Norte da Costa da Espada, não estavam cientes que haviam adquirido um dragão protetor. Isso se deu em uma tranqüila e úmida noite de primavera (no Ano da Caneca, 1370 CV). Os proprietários da cervejaria Machado Vigilante estavam amarrando suas mulas para girar as lâminas de grandes ventiladores que refrescavam os fregueses no teto de sua cervejaria, quando um brilho dourado apareceu no ar sobre suas cabeças. Rapidamente o brilho tornou-se uma linha de fogo, “como se uma cimitarra estivesse esculpindo um arco completo no céu, e deixando o fogo do outro lado cair através dela”, como um observador o colocou. A linha tornou-se uma fenda – uma abertura no ar – e expandiu-se até ficar transversalmente maior, “como o comprimento dos maiores barcos convocados em Luskan para carregar as mercadorias de Mirabar”. Saindo desta boca ardente veio voando um dragão vermelho: um em particular nunca visto antes no Norte, crêem os sábios. Ninguém pode concordar de onde ele veio ou por que motivo ele abriu um grande portal no céu (ainda que as opiniões da maioria muitas vezes murmurassem relações com os “enlouquecidos magos do Culto do Dragão” e “Arcanos Vermelhos interessados”), mas todos concordam que ele era grande, brilhante e estava faminto.

Enquanto a fenda que o havia trazido se fechava como uma decidida pálpebra, o dragão vermelho bateu suas asas, er-

gueu-se em triunfo e mergulhou contra a cidade como uma criança alegre diante de novos brinquedos. Rugindo e voando sobre o topo do telhado das construções, e batendo nos telhados e telhas até arruiná-los com sua cauda, ele havia destruído uma dúzia de lares antes do frenético estrondo de um sino ser escutado vindo dos Penhascos a sudoeste da cidade (especificamente, do cume calvo conhecido com Vigília Crostar). Momentos depois um outro dragão irrompeu no ar de algum lugar atrás deste pináculo sentinela, “reluzindo como uma chuva de ouro” no por do sol, e mergulhou sobre o ancião vermelho, agarrando-o completamente de surpresa e atacando com tamanha fúria que o dragão vermelho foi arremessado contra os pináculos das bandeiras de não menos do que seis residências e empalou-se.

O dragão vermelho libertou-se furiosamente, debatendo-se, mas não até após a recém chegada dragonesa de cristal morder e despedaçar cruel e entusiasticamente sua barriga. O sangue fumegante do dragão caiu nas ruas enquanto o ancião vermelho erguia-se pesadamente no ar, batendo suas asas em amarga e óbvia dor, e tentou voar para o distante leste até Mirar.

A anciã de cristal atacou novamente, demonstrando sua agilidade para os cidadãos observadores, ao dobrar suas asas e cair como uma pedra para evitar um súbito jato de fogo e uma furiosa investida em pleno ar. Então ela voou ao redor do dragão vermelho como um pequeno pássaro atormentando um corvo fora de seu território, mordendo e arranhando até seu adversário se afastar. A dragonesa de cristal lançou-se atrás dele após isso, atacando mais e mais, até o dragão vermelho, deixando faixas de sangue, fugir finalmente para a direção do mar.

A dragonesa de cristal o seguiu, presumidamente para observar e impedir o retorno do dragão vermelho, até seu exausto adversário mergulhar nas ondas e afundar. Este ancião vermelho nunca mais foi visto em Mirabar.

Especulações na cidade, como a identidade e paradeiro da dragonesa de cristal foram intensos, e exploradores e mineradores que eram normalmente evitados, foram presenteados com várias bebidas e questionados sobre a misteriosa anciã. A história que surgiu, uma vez que corroborações tenham sido feitas e as mais óbvias fantasias descartadas, é esta: a dragonesa de cristal Saryndalaghlottor está agora habitando nos Penhascos, pouco a sudoeste de Mirabar, tão perto que supervisiona a cidade. Sua recente chegada foi associada à pausa de invasões goblins nas proximidades e acampamentos de caravanas na vizinhança.

Esta desacostumada paz aconteceu logo após os exageros dos mineiros goblins fazerem com que um bloco inteiro do lado da montanha desmoronasse e exibisse uma caverna secreta (sem dúvida esmagando uma grande quantidade de goblins no processo). A crença popular em Mirabar foi de que os “goblins espreitadores dos Penhascos” (há muito tempo a ruína dos anões locais) tinham certamente exterminado a si mesmos. A verdade foi menos limpa, mas dramática: o colapso criou uma imensa entrada de caverna no lado de um dos Penhascos, projetando uma abertura de uma vasta caverna que tinha, até aqui, sido o centro da mina de gemas habitada pela tribo de goblins chamada Kreeth.

Essa caverna leva para uma série de grandes cavernas, dos quais muitos túneis de mineração correm para o exterior em uma rocha lisa e úmida, cheia de marcas

pelas muitas câmaras naturais com formas de geodo, forradas com gemas de cristais. Durante anos os goblins construíram, constantemente, túneis para dentro e para fora, minerando gemas de muitos tipos em abundância; rubis e beljurils estão entre suas mais numerosas rendas. As crias de Kreeth também construíram túneis às escondidas para dentro dos porões de Mirabar, e fizeram muitas investidas durante a noite na cidade, disfarçados, sussurrando nos ouvidos dos humanos mais desesperados e empobrecidos. Após muitas infrutíferas tentativas para subverter os cidadãos, os goblins fizeram acordos secretos com alguns dos mais empobrecidos comerciantes de gemas de Mirabar (em particular, as antigamente arrogantes, mas agora pobres famílias humanas de Gulathkond e Jammaer), suprimindo-lhes com gemas trazidas diretamente para dentro de seus porões. Em troca, os humanos pagavam aos goblins generosamente em forma de comida, armas, peles, artigos em couro e ferramentas para mineração, cobrindo suas atividades com falsas palavras de novas alianças com exploradores trabalhando em Dez Burgos.

Livres da necessidade de responsabilizar-se em perigosas caçadas por comida na superfície e no Subterrâneo, os goblins de Kreeth prosperaram, lutando contra quaisquer exploradores anões ou humanos de Mirabar ignorantes o bastante para investigar os Penhascos muito de perto. Os contos de sua selvageria e armadilhas se esparramaram ao redor da cidade, e poucas pessoas sentiram-se compelidas a investigar os assuntos pessoalmente. Fossos “quebra-pescoço” – fendas profundas e estreitas equipadas com esporões de pedras afiadas e cobertas com velhas lonas ocultadas sob punhados de casca-

lhós, e presas com os corpos das pessoas apodrecidas – eram o lugar comum do trabalho Kreeth, e eles ainda ficavam no cume dos Penhascos, com a visão da cidade, aguardando os descuidados.

A aparência da caverna mudou tudo isso. Isso ocorreu em uma época do ano quando muitos dragões jovens, desalojados, ou simplesmente impacientes, viajavam nas vastas terras selvagens do Norte, esperando que as lendas dos poderosos anciões que as reclamavam como domínios fossem exagerados ou ultrapassados, e que novos territórios pudessem ser entalhados nas aparentemente infinitas colinas florestadas e precipícios.

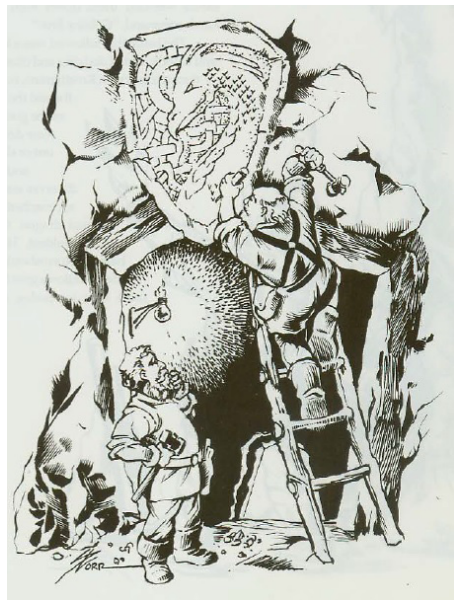
Uma destes viajantes, uma dragonesa de cristal adulta, achou a cicatriz na rocha rude e nova, quase nos portões de Mirabar e ousadamente mergulhou na direção dos confusos goblins restantes, os quais massacró à vontade. Eles eram tão poucos e estavam apavorados demais para atacá-la a partir de seus pequenos túneis laterais, enquanto Saryndalaghlothtor perambulava as cavernas maiores, devorando depósitos de gemas expostas e pensando que ia encontrar algum tipo de paraíso dos dragões de cristal. Havia sido um vôo longo e tempestuoso a partir das vastidões do norte de Raurin, mas a experiência, parecia, tinha valido a pena. A chegada da dragonesa não foi notada em Mirabar, mas o estrondoso colapso que precedeu sua chegada durante um dia ou mais, não. Os anciões de Mirabar pensaram que era imperativo que o tumulto fosse investigado, mas a conhecida ameaça dos goblins forçou o ajuntamento de um bando de guerra; e os jovens ansiosos foram prevenidos com severidade pelos seus anciões para “apenas uma caminhada para uma olhadela”.

No final, a armada força anã alcançou

a caverna quase ao mesmo tempo em que os goblins sobreviventes começaram a andar rapidamente para fora dos túneis menores, por onde a dragonesa não podia passar, tentando atacá-la com cruéis contra-ataques. Uns poucos anciões brandiram seus machados e agrediram a dragonesa, procurando glória, mas seus anciões impediram-lhes com o ríspido comando, “Goblins primeiro!”.

A batalha que se seguiu foi uma longa e sangrenta confusão de esquivas e perseguições através das fendas da mina Kreeth, mas no fim o último dos goblins foi expulso ou morto, e os anciões cuidadosamente se aproximaram da dragonesa de cristal. Um dos mais corajosos, Haelbaran Ombro da Tempestade, pediu para seus companheiros dar-lhe algum tempo para uma negociação, e então caminhou e dividiu um sonho com a anciã: se ela garantisse aos anciões de Mirabar uma permissão para minerar livremente em seu covil, defendê-lo contra invasores, e ainda habitar em certas áreas de sua extensão, eles a alimentariam com todas as gemas e metais que desejasse.

A dragonesa considerou as palavras de Ombro da Tempestade, e então aceitou a barganha com uma fala tranqüila. Não acreditando completamente em sua boa sorte, e sabendo que muitos cidadãos de Mirabar teriam menos aceitação a um dragão residindo próximo a seus portões, os anciões decidiram manter a palavra do acordo tão secreta quanto possível. Muitos contaram aos seus parentes na cidade, mas provavelmente nenhum humano ouviu sobre isso. Humanos, em particular, respeitavam os Salões de Mithral como um adversário que poderia por a perigo sua tradicional prosperidade; é provável que eles ficassem mais furiosos com um forte anão próximo de sua porta. Então



na cidade, o retorno dos anões de Mirabar deram as amargas notícias que os Pehnascos não possuíam novas minas, mas somente “despojo e desvatação goblin” que ia levar anos para se limpar, e era melhor ser evitado. Mirabar ouviu e acreditou, e a Casa do Machado foi fundada. Os anões apelidaram a mal humorada, mas essencialmente meiga dragonessa de “Senhora Manto de Gemas” por sua reluzente aparência, e mais tarde a apelidaram de “A Mãe Machado”, quando começaram a vê-la como a “mãe” sob cuja proteção eles poderiam fundar uma nova cidade ou tribo. Ela aparentava estar feliz em comer gemas defeituosas, fragmentadas e de baixa qualidade, minérios de metal derretido e sucata enferrujada, e ela e os anões logo vieram a confiar um no outro. Notícias se esparramaram entre os anões através do Norte (e tão distante ao sul, como em Águas Profundas e Vau da Adaga) de “um novo forte” onde anões de clãs ou linhagens não famosas podiam

ganhar um lugar entre companheiros em prosperidade e sempre crescente poder. Se o crescente nível de anões residindo todos ao redor dela aborrece a Senhora Manto de Gemas, ela não dá nenhum sinal disso. A única coisa que aparenta irritá-la é sua débil magia. Quando não ajudada pelos itens mágicos, ela pode conjurar somente um punhado de magias de baixo poder, ainda que possua uma completa lista de magias para escolher. Anões que conversaram muito com ela (em particular, Tarltus Ulforja, e sua irmã Shaelee) dizem que uma das coisas que fez Saryndalaghlothtor vagar pelo Norte em primeiro lugar foi a lenda do Cérebro de Argaut.

Resumido, esta crença recorrente diz que qualquer um que encontre e coma o cérebro deste arquimago há muito falecido (mas magicamente preservado) ganhará seu domínio da magia. Elminster confirma que esta lenda nasceu de contos de desordenados aprendizes e ganhou força por uma balada ainda mais fantástica; até onde Elminster sabe, o lugar de descanso de Argaut está perdido, e o arquimago não está mais bem preservado do que a maioria dos homens que morreram subitamente. Além disso, a crença central, ele insiste, é falsa.

Volo também acredita que o conto é desejosamente imaginado. Alguns escritos secretos acabaram por cair em suas mãos durante uma recente festa na casa de um nobre de Águas Profundas: um relato de experimentos continuados por certos membros da Irmandade Arcana. Suas conclusões indicam que devorar cérebros de magos mortos leva, algumas vezes, a doenças ou ainda até a insanidade, e algumas vezes transfere memórias confusas (cenar de lugares, pessoas, ou ainda,

eventos), mas nunca transmite informação coerente ou conhecimento.

Quão seriamente Saryndalaghlothtor procurou pelo cérebro de Argaut ou acreditou no conto, os anões não sabem... e a Senhora Manto de Gemas tampouco não irá contar.

Ela é um dos dragões de cristal que pode se comunicar com qualquer criatura inteligente – e, de acordo com os anões, ela não tem nenhuma pressa de viajar novamente ou adquirir um companheiro. Saryndalaghlothtor considera uma área muito pequena (Mirabar e um modesto trecho dos Penhascos) como seu domínio, mas ela o defende ferozmente. Outros dragões, predadores de todos os tipos – incluindo humanos gananciosos – e qualquer um que os anões da Casa do Machado não queiram pelas redondezas, são considerados intrusos não desejados e tratados de acordo. A Senhora Manto de Gemas é cruel em batalha e diverte-se em mutilar e matar espetacularmente seus adversários. (desmembramentos e esmagamentos são suas táticas favoritas).

O covil de Saryndalaghlothtor

Como é o estilo dos anões, os habitantes da Casa do Machado têm nomeado as maiores cavernas, passagens estratégicas e encruzilhadas da sempre em expansão mina de gemas. A maioria destes nomes eles mantêm em segredo das pessoas de fora, mas Volo descobriu que Saryndalaghlothtor pode cruzar, no mínimo, seis cavernas conectadas. À porção mais a oeste (e mais interna) os anões chamam de “Forte-Lar”, e o local serve como seu lugar de reuniões e área de preparação/trabalho. Movendo-se para leste, se chega até a “Sono do Ancião” (onde a Mãe Machado gosta de se enroscar e dormir

em uma cama de gemas; esta é a maior de todas as cavernas, mas ela possui uma abertura na parte mais a leste que é mais estreita para Saryndalaghlothtor e poderia impedir a passagem de qualquer dragão muito grande), “Bigorna de Theller” (ainda que Theller e sua bigorna estejam agora em outra parte, em cavernas muito menores, a oeste), “Caminho Negro”, “Descanso de Eldock”, e “A Boca”, onde a entrada da caverna criada pelos excessivamente zelosos mineradores goblins está voltada para leste, por cima dos ombros do Penhasco Bryn.

Os anões não têm perturbado várias das armadilhas de fosso goblin na superfície das ladeiras ao redor do covil. Além disso, eles adicionaram algumas das suas próprias armadilhas, incluindo quedas mortais de “rochas rolantes” nos parapeitos mais altos, todas ao redor d’A Boca (uma sucessão de grandes rochas que podem ser roladas de uma borda para cair nos intrusos abaixo) e “queda de rochas” (tetos grossos de pedra nas principais passagens que conduzem para fora d’A Boca – incluindo o Escorregador, a principal rota usada por Saryndalaghlothtor – que pode ser levantada para permitir que toneladas de rochas soltas acima da passagem caia e bloqueie o caminho).

Uma nascente subterrânea abastece os lagos na parte mais a sudoeste dos alcanços da mina, e acredita-se que os anões ocultem muitas das melhores gemas no noroeste do complexo. Ainda que a Casa dos anões tenha poucas pessoas idosas e menos famílias antigas do que estabilizados reinos anões, alguns “Anões do Anel” têm absoluta autoridade. Proeminente entre os mais ativos e prontos para lutar estão Corthold Mão Flamejante e sua irmã leilhalla; forte entre os mais caseiros

e artísticos estão o mestre dos forjadores Theller e Auldrymbrei. Eles raramente dão ordens, a menos que a Casa esteja em guerra, mas anões que desobedecem ou ignorem-lhes são expulsos da Casa. O Anel tem mantido um controle rígido sobre a liberação de gemas, mantendo os preços altos e reduzindo a chance de que alguma força humana gananciosa ou outra – a Irmandade Arcana de Luskan, por exemplo – possam descobrir quão rica a Casa é, e decidir tomá-la para si próprios. Por alguma razão, o Anel proíbe completamente que visitantes adentrem a Casa além d'A Boca ou façam residência na mina.

As acomodações anãs estão localizadas em túneis menores e mais afastados, principalmente na direção norte (onde qualquer um construindo um túnel ou espreitando, vindo de Mirabar, é percebido), e estão sempre guardadas pelas sentinelas da passagem equipadas com gongos alarmes e trombetas de guerra. Muitos postos de guarda são equipados com pequenos dispositivos de queda de rochas que as sentinelas podem engatilhar para barrar o caminho que protegem e para prevenir invasões.

Os domínios de Saryndalaghlothtor

A Boca se abre para a superfície na face mais a leste do Penhasco Bryn, que está apenas a oeste da Estrada Longa, protegido da vista de viajantes pelo Penhasco do Velho Homem (assim chamado por sua semelhança com a face exposta de um gigante soterrado na terra até seu pescoço, fitando o interminável leste através da estrada no Penhasco Barlaerl). Deste ponto, Saryndalaghlothtor perambula os prados ao norte do Rio Mirar sobre a cida-



de tão longe quanto a vista alcança (cerca de nove quilômetros e meio), bem como uma varredura nos Penhascos da Torre de Tannath, no sudoeste, até Lâmina de Ammirar, no nordeste (uma distância de cerca de quatorze quilômetros e meio ou quarenta ou mais pináculos e picos).

A Mãe Machado preocupa-se pouco com as atividades humanas ou anãs em seu domínio, desde que não envolva invadir seu covil com armas em punho e utilizando-se de palavras ameaçadoras, mas ela reage a qualquer incursão de dragões ou goblins, saindo em disparada de seu covil para um ataque total. Ela adora uma batalha, mas não é tão rápida quanto aparenta, e raramente pode ser enganada e atraída para cair em uma armadilha ou em uma situação onde possa ser encurralada por um adversário preparado e alerta.

Hábitos e façanhas de Saryndalaghlothtor

A Senhora Manto de Gemas, assim como todos de sua espécie, gosta de jantar minerais metálicos e gemas de todos os tipos, mas ela sente ocasionais desejos de “refeições com sangue”, alimentando-se de goblins, wyverns ou outras criaturas que a desafiam. Ela caça nos céus sobre Mirabar e vale Mirar abaixo, não hesitando em perseguir adversários na direção do mar ou sobre os Pântanos Eternos. O Mirar é sua fonte de água favorita, ainda que muitas vezes ela beba de poças de água proveniente do gelo derretido a grandes alturas nos Penhascos ou nos muitos dos pequenos lagos que repousam nos lamaçais ao norte do Mirar.

Saryndalaghlothtor passa um dia típico cochilando em sua cama de gemas conversando com os anões (que trazem para ela notícias de acontecimentos em Mirabar e das partes mais amplas do Norte da Costa da Espada, e que se focam em comerciantes passando através de seu domínio, em particular). Ela sai para pegar um ar fazendo um curto vôo para “esticar as asas e aspirar o vento” (muitas vezes no crepúsculo ou durante as brumas ou chuva) uma vez por dia ou duas, se puder, e emprega um interesse ativo no desenvolvimento da mina e suas “crianças” anãs.

O destino de Saryndalaghlothtor

A Senhora Manto de Gemas está preparada para receber severos testes em batalhas nas mãos de gananciosos aventureiros (financiados pelas famílias mineadoras de Mirabar ou pela Irmandade Arcana de Luskan, ou até por outros), e pode também ser um ímã para anões

desejando juntar-se em um “novo” forte (livre dos velhos feudos e amargas memórias do clã) e goblins desejosos de vingança... e aonde os goblins vão, orcs geralmente vão atrás.

Saryndalaghlothtor pode perecer rapidamente se rejeitar as ofertas de alianças e ajuda da Rainha Dragão ou de outros anciões amigáveis (por exemplo, o recluso Thalagyr – o qual nós veremos em um próximo artigo desta série – possui uma magia, gema de fogo, que a Mãe Machado acharia muito útil), de grupo de aventureiros anões e coisas do tipo – devido às notícias do paradeiro e das riquezas em gemas de seu covil, é certo eventualmente que chegue até ouvidos dracônicos não amigáveis...

A magia de Saryndalaghlothtor

Entre o depósito de magias escritas da Senhora Manto de Gemas estão muitas além do seu domínio e uma gama imensa de magias de 1º nível. A maioria é velhas magias que são raramente encontradas nestes dias. Ela comanda somente um modesto tesouro, mas que é conhecido por possuir um item raro e poderoso, descrito a seguir, que ela mantém bem escondido, sabendo que ela própria não pode usar seus efeitos totalmente, mas que podem ser usados contra ela com efeitos devastadores.

Elmo da feitiçaria suprema: este elmo ornamentado e canelado, no estilo com visor removível, é de aço com placas de uma liga de prata, e se altera para encaixar na cabeça de qualquer criatura que o use. Um elmo da feitiçaria suprema permite que qualquer criatura já hábil em conjurar magias arcanas que o utilize conjure temporariamente duas magias adicionais

do 6º ao 9º níveis (8 magias por dia, no total). Estas são tratadas como espaços de magias bônus (como se viessem de um alto valor de Inteligência) e então podem ser usadas somente por aqueles que já são capazes de conjurar magias destes níveis (ainda que tal conjurador possa usar os espaços para preparar magias de nível inferior ou magias com talentos metamágicos). Conjurar uma magia de um destes espaços bônus causa 1d6+1 pontos de dano ao usuário (que pode se curar normalmente ou através de magia); o conjurador recebe o dano no instante que completar a magia. Se o elmo for removido, quaisquer magias bônus preparadas com ele são imediatamente perdidas.

O elmo possui muitas desvantagens. Primeiro, se todas as magias extras preparadas com o elmo não forem conjuradas dentro de 12 horas de sua preparação, fará com que o usuário perca todas as magias de mago preparadas no final deste período (afetando as magias bônus do elmo e quaisquer outras magias que o usuário tenha preparado normalmente). Os espaços de magia para estas magias perdidas são considerados conjurados (o usuário é obrigado a descansar novamente para usar os espaços de magia). Note que somente os espaços de magia bônus usados pelo usuário necessitam ser gastos para evitar que isto aconteça. Por exemplo, um mago de 12º nível com usando o elmo tem acesso somente a espaços de magia de 6º nível ou menor. Ele pode usar somente dois espaços de magia bônus de 6º nível vindos do elmo, e se ele conjurar ambas dentro de um período de 12 horas depois de sua preparação, então esta desvantagem não é ativada (em outras palavras, ele não é penalizado por não ser hábil em usar os espaços bônus

de 7º nível ou maiores garantidos pelo elmo). A segunda desvantagem é que se o elmo for usado (não meramente vestido, mas realmente usado para preparar magias em seus espaços bônus) pelo mesmo usuário duas vezes em uma dezena, causará 1 ponto de dano permanente em Inteligência no usuário, e as tentativas para usar os espaços extras falham.

A terceira desvantagem é que se o elmo for usado duas vezes no período de 30 dias pelo mesmo usuário para preparar magias da mesma escola, a preparação obtém sucesso, mas o usuário sofre imediatamente 1 ponto de dano permanente em Inteligência e perde permanentemente 1 ponto de vida. Apesar do grande preço, enquanto estiver sendo usado, o elmo permite ao usuário conjurar estas magias bônus, mesmo se a perda de Inteligência significar que o usuário não possa nunca mais conjurar normalmente magias deste nível.

Por exemplo, se o usuário utilizar o elmo para preparar um campo antimagia e corrente de relâmpagos, e então vinte e oito dias depois ele utilizar o elmo para preparar dissipar magia aprimorada (da mesma escola de campo antimagia), o usuário vai sofrer esta perda. Se ele persistir nessa tolice e utilizar o elmo para preparar uma mão vigorosa de Bigby (da mesma escola de corrente de relâmpagos) ele sofrerá a perda novamente. Se sua Inteligência era originalmente 16, será reduzida para Inteligência 14, normalmente não permitindo a conjuração de dissipar magia aprimorada ou mão vigorosa de Bigby, mas o poder do elmo permite-lhe ainda conjurar estas magias (mas não quaisquer outras magias deste nível preparadas normalmente).

THALAGYRT

Este dragão das brumas meticoloso e pedante pode não gostar de ser perturbado, mas ele sabe onde o saque está enterrado.

Este dragão das brumas muito antigo reside em uma úmida e gotejante rede de cavernas na margem do Mar das Espadas, norte do Porto llast. Ele guarda a si próprio tão bem como possível, e muitas pessoas que habitam as proximidades nem mesmo sabem que ele existe. Seu passatempo é coletar e guardar na mente conhecimentos valorizados pelas raças inteligentes que residem no Norte, assim como itens singulares de tesouros ou itens mágicos. Necessita-se trocar informações para obter o conhecimento desejado vindo dele, e ambas ofertas generosas de conhecimentos interessantes e uma atitude persistente, mas agradável, são necessárias para superar seu desgosto por ser perturbado. Thalagyrnt há muito tempo atrás ganhou o apelido de o “Velho Senhor da Memória” ambos por seu caráter pedante e meticoloso e seu absoluto. Nenhuma ameaça conhecida o fez mover-se ou atacar – até mesmo os obviamente formidáveis adversários tais como beholders e outros dragões – mesmo que sempre despertassem grandes suspiros de aborrecimento e rosnados ao perturbá-lo. Ninguém, salvo talvez o próprio Thalagyrnt (e não é ele que esta narrando), recorda quem cunhou este termo, que é atualmente pronunciado pelos sábios humanos, notavelmente aqueles de Águas Profundas. Estas pessoas instruídas muitas vezes enviam aventureiros com questões incomuns para ele, com uma mistura de afeto e irritação, como uma “corte de última instância”.



O caráter do dragão das brumas pode ser mais bem descrito como triste e irritado, mas aqueles que muitas vezes tem tratado com ele dizem que o mesmo pode tornar-se um amigo leal para criaturas de todas as raças e pode bem ser um romântico de coração. Seus raros, inesperados, e súbitos salvamentos de seus amigos favoritos podem ser atribuídos somente a genuína preocupação e energéticas observações mágicas à distância. Muitos destes são aventureiros, o qual sugere

que o dragão tira entretenimento de suas observações à distância e escolhe como favoritos aqueles que fazem as coisas mais interessantes e excitantes.

A chave para o caráter de Thalagyrt pode ser dita estar em seu eterno interesse em outras criaturas inteligentes e a satisfação em testemunhar e registrar seus feitos. Ele vê todas as criaturas com compaixão e humor e provavelmente conhece a “natureza humana” melhor do que a maioria dos humanos. Ele pode ser mais esperto que os adversários que tentam enganá-lo (seu intelecto é prodigioso), mas acha charadas e jogos para impressionar outros enfadonhos, e nunca vai ele mesmo tentar ludibriar qualquer um maliciosamente.

O Velho Senhor da Memória é um adversário de aventureiros, orcs, e outros saqueadores que tentam matar, despojar, e roubar. Ele também despreza dragões agressivos; ele julga que a espécie dracônica caiu do domínio de Faerûn por causa da conduta arrogante, cruel, e egoísta dos anciões do passado. “Eles estão merecidamente todos mortos agora”, ele observava com melancólica satisfação, “não que suas mortes tenham melhorado alguma coisa”.

O covil de Thalagyrt

As cavernas sem nome onde o Velho Senhor da Memória habita possuem uma variante da bruma protetora, posta por um proprietário anterior desconhecido. Este é a razão do dragão pela escolha desta caverna fria, úmida, e costeira como seu lar; ele pode controlar as proteções para ocultar a si próprio atrás das brumas quase tão sólidas como pedra, trocar a iluminação e temperatura em áreas onde ela encobre, e assim por diante. Ele ainda

está descobrindo alguns de seus poderes, então mantém seus segredos para si mesmo como possível, mas visitantes no covil de Thalagyrt tem testemunhado os efeitos equivalentes a nevoa mortal, globos de luz, dissipar magia, conjuração de sombras, nevoa sólida, telecinésia (de ambos itens “visitados” e de um grande retângulo de barras de metal com espinhos que o dragão das brumas deixa cair do alto em intrusos especialmente ativos), muralha de névoas, e muralha de energia. A bruma protetora “mistura” todas as magias de influência mental, psionicismo, e magias das escolas de encantamento, negando seus efeitos dentro das cavernas – e desse modo protegendo Thalagyrt delas. Ela também “obscorece” olho arcano, vidência, e outras tentativas de observação à distância para espionar dentro do covil vindas do lado de fora, ainda que esta propriedade – por razões desconhecidas – é não confiável e intermitente. Como esta bruma protetora adquiriu então, muitos poderes é um mistério... e o Velho Senhor da Memória vai gostar que isso permaneça assim.

A maior parte do covil consiste de longos túneis curvilíneos onde Thalagyrt mal pode se ajustar sem fragmentar as mu-



ralhas, mas seu território atinge aspectos de um grande círculo de cavernas naturais que contém comida, tesouro monetário, livros, marcadores de pedra salvos das terras perdidas dentro do mar, e até tabuletas de conhecimento vindo de reinos mais antigos. Muitas cavernas ao redor do círculo estão conectadas em direção a uma caverna de descanso central, que dizem ser grande o suficiente para muitos dragões moverem-se dentro dela simultaneamente. Ela ostenta um brilhante montículo para dormir feito com musgos macios e espessos preenchidos com cogumelos fosforescentes.

Os domínios de Thalagyr

Thalagyr ignora o conceito dracônico de domínios e evita combater qualquer outro ancião que ele encontre, a qualquer hora que possível. “Apenas deixe-me sozinho” pode bem ser seu mote. Isto significa que ele é tímido, mas não covarde, certamente. Se forçado a lutar, ele pode convocar, vindo de longe por mágica, a rápida e poderosa ajuda dos Escolhidos, os Arautos, Malchor Harpell, e outros que valorizam o conhecimento que ele preserva.

Um superior, idiota o bastante, do prelado do Forte da Vela, agora morto, uma vez ofereceu uma grande recompensa pela captura e entrega de Thalagyr, vivo, para a guarda do “Instruído pelo Mar”. Muitos grupos de aventureiros tentaram ganhar a recompensa e foram derrotados também por Thalagyr ou seus poderosos aliados, até que Dove Garra de Falcão cansou-se destas demandas e solicitou à sua irmã Simbul que visitasse o Forte da Vela para pessoalmente persuadir o Mais Instruído Arquiprelado Rheldryn Uoulimpurt para rescindir sua oferta de recom-

pensa publicamente e adicionar a firme advertência de que aqueles que visitassem o dragão das brumas Thalagyr com armas e intenções violentas, na seriam apenas idiotas, mas estariam aptos a serem mortos. Dizem que “Rheldryn estava chorosamente ansioso para consentir”.

Hábitos e façanhas de Thalagyr

AAs comidas favoritas do Velho Senhor da Memória são caracóis fritos amanteigados e as verdes, pegajosas e macias lesmas das árvores da Selva de Chult, que atingem 2,4 metros ou mais de comprimento, mas ele considera qualquer lesma ou tartaruga uma iguaria, até tartarugas dragão. Bruma e algas banhadas nas margens são seus principais itens de dieta, mas eles não o fazem emocionar – como, de fato, muitos poucos fazem. Visitantes têm trazido para ele doces e licores, e eles relataram que ele adora isto, mas odeia ser “subornado com comida”. Tentativas para fazer isso então podem facilmente voltar-se contra pretensos pesquisadores de conhecimento procurando dobrar o dragão com comestíveis.

De Thalagyr é dito ter o estado físico de uma montanha: Ele pode comer qualquer coisa, até venenos mortais ou carne de dragão das brumas, sem reação aparente ou efeitos nocivos. É provável que exposições passadas a muitos venenos tenham produzido nele uma forte resistência interna, se não imunidade. Thalagyr come prodigiosamente, mas não frequentemente (talvez duas vezes em um mês), ainda que ele planeje quase diariamente sobre os respingos das ondas batendo na costa, sugando nutrientes delas. Ele vive em um estado de perpétua umidade e não é perturbado por isso. Ele pode e

bebe água do mar sem efeitos nocivos, mas ele prefere “beber” as brumas.

O Velho Senhor da Memória passa a maior parte de seus dias observando e ouvindo os eventos sobre toda Faerûn – em particular, sociedades humanas e élficas dentro do Norte da Costa da Espada. Ele aparenta nunca esquecer qualquer coisa, ainda que sua memória seja lenta, e o conhecimento que ele transmite para os outros é raramente abrangente. Ele acredita que, para a maioria das pessoas, “menos em suas cabeças é melhor”.

Thalagyrt pode empregar magias de sua própria criação para “projetar” (como imagens tridimensionais) cenas que vivem em sua memória – e sua mente possui milhares e milhares de memórias. Algumas são surpreendentemente importantes ou momentos particulares para humanos ou raças aliadas. (Thalagyrt tem feito uma carreira de coleção de imagens mentais de pessoas mortas e outros que desejam dividir e preservar recordações de eventos).

Um visitante que persuadir (geralmente pelo pagamento de grandes quantidades de moedas de ouro) o Velho Senhor da Memória para recapitular uma memória escolhida pode, por exemplo, ver e escutar o confronto na sala do trono em Suzail onde o ascendente Azoun confrontou os traidores que procuravam assassiná-lo; uma conversa élfica nos banquetes primaveris de Encontro Eterno; ou um terno e murmurante encontro de amor entre o grande mago Elminster e a Simbul, Rainha-Bruxa de Aglarond. Estes são alguns poucos exemplos de literalmente milhares de cenas, algumas destas cruciais para o entendimento de agora desmoronadas alianças e de heróis, governantes, e vilões há muito tempo mortos.

O que Thalagyrt faz com estes pagamentos é contratar agentes para descobrir e relatar pequenas coisas, aparentemente insignificantes, para preencher lacunas em seu conhecimento. Sempre que possível, ele prefere adquirir tal conhecimento de fontes primárias – isso é, pessoas que estavam lá ou diretamente envolvidas, não representantes ou relatos escritos. Ocasionalmente, Thalagyrt contrata aventureiros para livrar a si próprio de agressores persistentes ou suborna estes agressores para irem embora e deixá-lo para refletir e observar. Ele vê provocações e tolices com desprezo, motivo pelo qual ele não pode ser chantageado ou ameaçado com sucesso. Ninguém conhece sua vida no passado; ele simplesmente “tem sempre estado lá” em sua gotejante caverna costeira. Ele nunca, pelas recordações de qualquer um, acasalou ou viveu em companhia com outros dragões.

O Velho Senhor da Memória possui uma perspicaz compreensão do caráter humano, estudou conspirações humanas, e descobriu como contratar ajuda para melhor arrancar segredos humanos. Ele conhece coisas tais como a identidade dos atuais Lordes de Águas Profundas, que famílias nobres dessa cidade tem se reunido secretamente com a Irmandade Arcana ou o Culto do Dragão, e o destino de Gondegal, o Rei Perdido. Sua informação é mais precisa quanto mais antiga ela é, e (sempre) se distancia inteiramente em detalhes das fornecidas há um ano atrás. Se ele revela essa ou aquela coisa para visitantes casuais ou persistentes é um outro assunto; Thalagyrt tem seu próprio código e faz seus próprios julgamentos daqueles que o procuram. Ele pode ser muito voluntarioso, vender o que é desejado bem caro, ou fornecer somen-

te pistas codificadas ou avisos – ou fazer confusões com épocas e não revelar nada de útil não importa que tipo de coerção seja aplicada.

O destino de Thalagyrt

Informações da existência e localização do Velho Senhor da Memória estão se espalhando lentamente em Águas Profundas. Nobres discutem sobre ele com satisfação exatidão em festas, enquanto pessoas comuns escutam rumores de “um dragão em uma caverna a beira mar que vê todas as coisas e recorda-se de tudo . . . e que então pode revelar apenas quem assassinou assim-e-assim, ou contar o que veio a ser do desaparecido Tio Auldo. “As casas nobres de Águas Profundas têm começado a enviar mensageiros (pesadamente carregados com ouro) para o covil sem nome de Thalagyrt. Quase todos eles procuram respostas para questões familiares, tais como “O que veio a ser do herdeiro perdido da casa, que viajou há alguns oitenta anos atrás? Ele tem descendentes – e se tem, quem e onde eles estão?” ou “Quem roubou a tiara da Senhora Jamarra, e onde ela esta agora”? O dragão acha as questões interessantes diversões e ajuda da melhor forma que pode em troca por pagamento. Ainda que ele se preocupe pouco com quem descobre tais segredos, Thalagyrt acha a segunda ou terceira questão idêntica cansativa, e se ele já contou aos herdeiros de Lorde Palschane o destino do Lorde, é completamente provável que ele dê respostas menos precisas ou extensas para sábios, agentes de casas rivais, ou credores. (Leitores que acharem os nomes nestes exemplos pouco conhecidos são advertidos que eles são primeiros nomes; sobrenomes têm sido omitidos por advertência

de Elminster, para proteger a privacidade das famílias nobres envolvidas. Como o Velho Mago comentou, “Esta precaução reduz as tentativas de assassinato contra colunistas periódicos e editores que são muito astutos para seu próprio bem, ajudando os punhais contratados encontrarem as demandas de suas listas já abarrotadas . . . uma cuidadosa consideração a ser levada em conta, eu vejo, por todos interessados”).

Thalagyrt é menos bem vindo para os aventureiros e magos a seguir. Ele esta inquieto sobre a propagação de informação mágica, e ele já recusou muitos magos exigentes demais e representantes do Culto do Dragão. Sua pior disputa, entretanto, tem envolvido membros da Irmandade Arcana de Luskan, e algum dia eles podem bem trazer a ruína sobre o dragão das brumas pela morte ou aprisionamento.

Então o Velho Senhor da Memória mandou dois ambiciosos subordinados da Irmandade Arcana para suas mortes ao fornecer o paradeiro da tumba de um arqui-mago que eles desejavam saquear – ao negligenciar mencionar as armadilhas e prolongadas magias que ele sabia esperar por eles. Um mago mais formidável da Irmandade morreu no covil de Thalagyrt quando ele desacatou o dragão e abriu um baú que continha uma armadilha. Isso liberou uma “força devastadora que o incinerou” (como um mago da Irmandade descreveu). Foi na verdade uma varinha de bola de fogo engatilhada por um fantasma sentinela (um ser morto-vivo descrito na caixa As Ruínas do Subterrâneo).

Em vida, a fantasma sentinela foi Norlatha Saundshauloe (Neu, Hum, Maga 7). Uma mulher de inigualável feiúra e altura,



de constituição frágil, Norlatha era habitualmente imaginada ser um homem pela maioria que a encontrava. Ela morou em Portal de Baldur, onde ela fez uma vida conjurando magias de aluguel: tapando goteiras, fabricando construções, removendo ferrugem e bolor, e coisas do tipo, não magias de aventuras. Ela é agora uma amiga estável de Thalagyrt e serve como seu “mordomo” – as mãos que (invisíveis pela maioria dos visitantes) posicionam armadilhas, movem tesouros e, fora isso, se preocupam com a limpeza e manutenção de seu covil. Ela permanece insubstancial e tão invisível como possível pela maior parte do tempo, existindo somente como uma suave voz sarcástica com a qual o Velho Senhor da Memória troca palavras. A maior parte dos espões da Irmandade pensa que o dragão é insano e fala consigo mesmo muitas vezes, mas uns poucos têm observado “o sombrio servo” e se maravilhado com suas origens, natureza, e identidade.

A magia de Thalagyrt

O Velho Senhor da Memória tem acesso à quase todas as magias humanas de mago de 1º até 7º nível (através de pergaminhos, grimórios, e outras fontes) e um moderado conhecimento limitado de magias de 8º e 9º nível. Ainda que magias de 7º nível e acima estejam além de seu domínio pessoal, ele possui muitas memórias (obtidas, naturalmente, de outras criaturas, pelo uso de uma magia única que transfere não somente memórias, mas conhecimento mágico) das especificações sobre como conjurá-las, e de seus efeitos. Das magias que o dragão pode usar, três aparecem logo após. Uma das magias de 1º nível favoritas de Thalagyrt é de particular interesse. Uma rara magia que se acredita ter originado de um feitiço de um aprendiz Netherese (uma outra cópia permanece em um tomo bem guardado e escondido no Forte da Vela), a magia gema de fogo vai poder provar-se muito útil para muitos dragões, Saryndalaghllothtor (já descrito anteriormente nesta seção) em particular. Thalagyrt usa sua magia gema de fogo em uma falsa gema (um cristal de rocha tão grande como a cabeça de um humano, lapidada do mesmo modo como muitas pedras preciosas) que descansa em um frágil, apoio geralmente semi-submerso, que se eleva de uma poça de óleo inflamável que, quando incendiado, engatilha uma explosão que se espalha em todas as direções; criaturas dentro de 4,5m vão provavelmente receber 1d6 pontos de dano dos respingos de óleo incandescente (sucesso em uma JP-DES nega o dano).

Gema de fogo

Arcana: 1

Alcance: 7,5m + 1,5m/2 níveis

Duração: Instantâneo

Esta magia faz todas as gemas ou cristais de rocha não-mágicos (tais com quartzo) dentro do seu alcance explodirem, destruindo-as. As gemas explosivas causam dano a todas as criaturas próximas. Metade deste dano é perfurante e a outra metade é de fogo. O tamanho da gema determina a quantidade de dano e o tamanho do impacto, de acordo com a seguinte tabela:

Tamanho	Dano	Raio de explosão
Minúsculo	1	o mesmo quadrado
Mínimo	1d2	1,5m
Miúdo	1d4	3m

Criaturas na área de explosão podem tentar uma JP-DES para reduzir o dano da explosão pela metade. Múltiplas gemas em curta proximidade são tratadas com uma única gema maior para o propósito dos efeitos desta magia. Por exemplo, um anel de diamantes com dez pedras Minúsculas é tratado com uma única gema Mínima mais propriamente do que dez gemas Minúsculas, e uma bolsa de tamanho Mínimo preenchida com gemas Minúsculas são tratadas com uma única gema Mínima. Um item com uma gema incrustada (tal com um anel cravejado com pedras preciosas) não é destruído pela explosão das gemas a menos que o dano da explosão possa destruí-lo. Uma coleção de gemas Miúdas explode em 3 metros de dispersão causando 1d6 pontos de dano.

A magia não tem efeito em pedras não cristalinas ou itens mágicos. Se conjurada em uma criatura feita de cristal (tal com um golem de gema do Monstros de Faerûn) ele recebe 1d4 pontos de dano por nível do conjurador (máximo 5d4) e causa dano a criaturas próximas como se ela

fosse uma gema Miúda. A criatura alvo recebe uma JP-CON para negar todos os efeitos da magia.

Uma magia de 4º nível variante desta magia, gema de fogo vagarosa de Gharradin, faz as gemas explodirem 1 ou mais rodadas após a magia ser conjurada (esta variante causa um máximo de 15d4 pontos de dano para uma criatura cristalina).

Garra das brumas

Arcana: 2

Alcance: 7,5m + 1,5m/2 níveis

Duração: 1 rodada/nível

Você cria uma garra imaterial de dragão feita de brumas sombrias translúcidas. Ela se move dentro do alcance da maneira como você a direcionar (uma ação livre). A garra pode passar através de qualquer abertura que possa permitir uma névoa ou bruma passar através. Ela pode ser usada em um dos dois modos, e você pode alternar o modo que você usa a garra a cada rodada.

Ataque direcionado: como uma ação padrão você pode direcionar a garra para atacar uma criatura dentro do alcance.

Ataque adicional: como uma ação livre você pode direcionar a garra para ajudar você em um combate com uma criatura que você esteja atacando corpo a corpo. A garra não interfere com seus ataques, nem você com o dela (por exemplo, nem você nem a garra sofrem qualquer penalidade por combater com duas armas).

A garra sempre usa seu bônus de ataque corpo a corpo e causa 1d4+4 pontos de dano cortante. Ela é tratada como uma arma mágica para o propósito de ultrapassar a redução de dano. Ela não repete ataques. Ela sempre ataca da sua direção e não pode flanquear ou ganhar os benefícios de flanquear com uma outra criatura. A garra não conduz magias (diferente de

mão espectral). Se não direcionada para atacar em uma rodada particular, a garra retorna até você e paira. Se uma criatura atacada possui resistência à magia, você tem que fazer um teste de nível de conjurador contra essa resistência à magia na primeira vez que a garra de brumas atingi-la. Se a criatura resistir à magia, a garra é dissipada, de outra forma ela usa seu efeito normal completo diretamente na criatura.

A garra pode ser atacada. Ela é tratada como uma criatura Pequena (+1 bônus de tamanho para CA) com um bônus de armadura natural igual a seu bônus de Inteligência (se uma magia de mago) ou Carisma (se uma magia de feiticeiro). Ela possui 10 pontos de vida +1/ nível do conjurador. Destruir a garra não causa dano em você. Ela não é incorpórea e não possui uma chance de erro incorpóreo, ela não ignora a chance de erro de alvos incorpóreos (ainda que ela possa atingir criaturas incorpóreas porque ela é tratada como uma arma mágica).

Os magos Cardatha de Lua Argêntea e Baerdrunsun de Alaghon são conhecidos por terem demonstrado independentemente versões da magia garra de brumas em feiras de magias recentes.

Foco: bruma, névoa, ou vapor, se presente naturalmente no ambiente, criada por magia, ou presa em um recipiente fechado possuído pelo conjurador. Conjuradores não-dracônicos são também obrigados a terem uma escama ou garra de dragão como um foco.

Dispersão aleatória de Muritho

Arcana: 2

Alcance: Toque

Duração: 1 rodada/nível

Você cria uma aura caótica cintilante de arcos mágicos aleatórios, brilhos, e ou-

tros efeitos menores. Isso se mostra muito impressionante, mas é inteiramente de natureza defensiva; criaturas tocando o alvo sofrem nenhum efeito prejudicial. Esta magia possui três efeitos que operam simultaneamente. Primeiro, o alvo ganha um +2 de bônus de resistência nos testes de resistência contra efeitos mágicos. Segundo, ela fornece resistência 5 para ácido, frio, eletricidade, fogo, e dano sônico. Terceiro, cada vez que o receptor é sujeito a um dano de força de um efeito de 1º nível ou menos (tal como mísseis mágicos), esse dano é reduzido por 5 pontos antes de ser aplicado aos pontos de vida da criatura.

Devido a uma peculiaridade da fórmula do feitiço, ele termina instantaneamente se for conjurada em uma criatura já protegida por uma magia ou efeito que crie uma aura visível (tal como escudo entrópico). A aura é frágil, e qualquer uso de magia pelo alvo causa o término da dispersão aleatória instantaneamente.

Muritho é um mago humano falecido há muito tempo de origem esquecida. O Velho Senhor da Memória usa esta magia sem modificação – e então ela é também utilizável sem modificação por humanos que examinarem os pergaminhos de magia de Thalagyrt. Há também uma magia de 5º nível variante, escudo mágico de Muritho, que nega o dano de todos mísseis mágicos, fornece resistência à energia 10, permanece por 1 minuto/nível, e requer como seu componente material uma chama acesa de qualquer modo, vindo de combustíveis (tipicamente madeira, osso, ou carvão) que usem algum tipo de magia.

TOSTYN ALAERTHMAUGH

Quem precisa da Batcaverna? Este ancião de mercúrio possui o mais fascinante covil do Norte.

Melhor conhecido como a “Chama Argêntea” por seus espetaculares mergulhos e inclinações no ar, acima das estradas comerciais do Norte, este jovem dragão de mercúrio adulto macho freqüentemente aparece nas “comentários atuais” da Costa da Espada porque ele quer estar no centro de algo importante. Tostyn é curioso, orgulhoso, e imprudente, e muitas vezes investe contra dragões mais velhos e maiores, arquimagos engajados em batalhas mágicas, e perigos similares. Ele voa para dentro e para fora de batalhas violentas rapidamente, não guardando rancor e não considerando ninguém um último adversário. Cada um de suas atitudes, crenças, gostos, e antipatias mudam conforme com a freqüência dos ventos do norte.

Tostyn tem demonstrado mais bravura do que a maioria dos outros dragões vivos – e uma gargalhada mais estrondosa e alegre. Sem preocupações e entusiástico por natureza, ele passa seu tempo lançando-se sobre o Norte da Costa da Espada e pode muitas vezes ser encontrado nas vizinhanças de Águas Profundas. “Discrição” não é uma palavra que ele entenda; quando não está dançando ou girando através dos céus, ele está mergulhando alegremente em criaturas no solo ou voando próximo e desviando das copas das árvores, executando giros aéreos como um saca-rolha, quando se move ruidamente próximo do chão.

Mais do que qualquer outro dragão conhecido, Tostyn não se preocupa com o futuro; planos, comida estocada e acumu-

lar tesouros não lhe interessam. Ele passa seus dias mergulhando em sucessões de novos prazeres, ajudando aventureiros a explorar uma ruína aqui, perseguindo alguns wyverns invasores lá, atacando um barco pirata acolá, ou então desviando entre as nuvens tempestuosas. A Chama Argêntea recorda-se das criaturas que tenha encontrado antes (e poderes particulares ou habilidades que ele tenha visto em uso), mas odeia somente aqueles que ele tenha visto usarem venenos ou magias enganosas para trazer o infortúnio para outros, aqueles que exibem perversidade ou crueldade e os que dirigem-se a ele com traição.

Até que magias fossem postas no local especificamente para afastá-lo, Tostyn desenvolvia completamente um hábito de “destruir” recepções locais de nobres de Águas Profundas. Ele ainda visita aqueles com os quais pode interagir na forma humana (graças a um pendante especial que ele possui), mas tem aprendido a não assumir grandiosamente sua forma verdadeira durante as festas; as magias que protegem contra seu ato de chegada, quando ele revela sua presença, o atingem de todos os lados. Tais ataques têm lhe causado dolorosas colisões em aterissagens, o bastante para dissuadi-lo a assumir sua forma verdadeira dentro da vista da cidade de Águas Profundas.

Tostyn Alaerthmaugh é bom em movimentação aérea e acrobática, também como um bom mímico. Ele aparenta ter um dom natural para perceber trapagens, disfarces, e saber “quando as coisas não estão certas”. Seu senso de humor e incansável entusiasmo definem Tostyn; preparar armadilhas e levar em consideração conseqüências não são para ele.

Ele é o mais destemido de uma imensa ninhada de dragões gerado pelo gigan-



tesco e venerável dragão de mercúrio Thmaughra, em uma grande ilha distante à sudoeste de Encontro Eterno. A ninhada de Thmaughra brevemente provou-se muito grande para as bestas selvagens da ilha sustentarem. (A ilha possui poucos minérios metálicos e tem sido pastoreada pesadamente por gerações de dragões, até existir forragem somente para meia dúzia deles, quando foi abandonada). Então Tostyn (seu sobre nome significa “filho de Thmaughra” ou, literalmente, “Reconhecida cria de muitos que vieram não da primeira ninhada de Thmaughra e macho com o seu sangue”), o mais entediado da ninhada, alçou vôo para a parte leste em busca de novas terras para explorar. O caminho foi longo, e ele teria provavelmente perecido por afogamento após ficar muito fraco para voar, mas pegou uma tempestade de vento favorável e montou nela por muitos, muitos quilômetros. Ele então teve a chance de pousar sobre um grande barco abandonado sendo levado pelas ondas e descansou em

cima dele até ele estar preparado para voar. Esta oportunidade o trouxe até Ruathym e então em direção à costa sul de Inverno Remoto, onde ele perambulou o Norte até ele cair sobre possivelmente o melhor covil que qualquer ancião do Norte possa ostentar.

O covil de Tostyn Alaerthmaugh

A Chama Argêntea mora nas profundezas do Lago Eterno, no coração dos Charcos Eternos, mas passa pouco tempo em seu lar. Tostyn fez o seu covil onde ele descobriu um “buraco” nas águas no coração do lago: uma área mágica de ar na água, onde a magia mantém uma coluna invisível de ar livre da umidade, oferecendo uma entrada para uma mansão sob o lamacento fundo do lago.

Esta morada sem nome foi provavelmente uma vez o lar de um mago poderoso (ela estava simplesmente cheia de proteções mágicas e defesas, a maioria das quais Tostyn deixou inalterada), mas ela estava há muito tempo abandonada quando Tostyn a descobriu. Ele encontrou um “amuleto de controle” que permite a ele comandar os poderes da mansão, despedaçou algumas de suas muralhas internas para dar a si mesmo espaço para mover-se confortavelmente, e criar um lar para si próprio. Hoje, este amuleto está escondido em algum lugar no covil, e sua localização é conhecida somente pelo dragão. Tostyn nunca tenta entrar no poço de ar quando há criaturas próximas que possam vê-lo (e ele geralmente voa sobre o Lago Eterno procurando por humanos ou outras criaturas nas margens do lago antes de mergulhar em seu covil). De qualquer forma, concentrações de pássaros voando através do lago muitas vezes en-

contram não intencionalmente o covil; de tempos em tempos uma magia invisível em suas profundezas ganha vida e suga ar fresco para o fundo o poço, fazendo um redemoinho ao redor, e conduzindo para fora o ar que não está fresco (que então lança para cima do poço conforme a sucção termina). Pequenas criaturas voadoras podem bem se encontrar mesmas fazendo uma jornada inesperada acima ou abaixo do poço de ar. Ao menos um aventureiro empregando uma magia de vôo descobriu o covil em seu caminho, mas fugiu de suas profundezas sem investigar sob o fundo do lago. Muitas criaturas incorpóreas têm deliberadamente se infiltrado dentro do covil e sobreviveram em sua visita:

Volo reuniu uma descrição fragmentada dos seus interiores a partir de relatos. O poço entra no fundo do lago, descendo por 24 metros ou algo assim, e então faz uma curva para erguer-se novamente alguns 6 metros, emergindo para a entrada de uma grande câmara. Seis “golems gárgulas” aguardam aqui; eles vão atacar qualquer criatura que não seja Tostyn ou que não esteja acompanhada por ele, perseguindo-a até a “passagem segura” (veja nos parágrafos seguintes). Eles conhecem a natureza e localizações precisas das armadilhas além de sua câmara e evitam-nas nos últimos instantes, não dando sinal de pausa da perseguição ou prosseguindo temporariamente até eles alcançarem o perigo real.

Quatro passagens arcadas de 18 metros de altura nas muralhas da entrada da câmara abrem em altas e amplas passagens que correm em linha reta dentro da rocha, se espalhando tipo os dedos de uma mão humana por muitas centenas de metros antes de iniciar uma sucessão de cur-

vas, ângulos retos, e passagens arcadas. Três são caminhos “falsos” que sopram através de uma sucessão de armadilhas mecânicas (lâminas que repentinamente saem das muralhas, blocos de pedra em queda amarrados em correntes que imediatamente puxam os blocos apoiados dentro de seus buracos no teto, e assim por diante).

A quarta rota é a única segura (Volo não tem sido hábil determinar apenas qual das quatro aberturas em arco levam até ela), e ela brevemente alcança uma passagem alinhada com estátuas de pedra mágicas que se movem em reação à presença de intrusos (erguendo os braços ameaçadoramente, virando-se para sempre encarar criaturas se movendo ao longo da passagem, e assim por diante). As estátuas foram projetadas para amedrontar intrusos e fazê-los retornar, mas elas não causam dano igualmente se tocadas ou atacadas. Muitas estão quebradas e as partes têm sido amarradas juntas com faixas de metal ou tem sido escoradas em blocos de pedra; elas são antigas relíquias que foram salvas de uma ruína Netherese em outro lugar.

Entre cada par de estátuas, uma porta está colocada na muralha; todas as portas são imensas, e ovais de 12 metros de altura com pontos farpados saindo dos seus centros, semelhante então a muitos escudos gigantes de espinhos protuberantes. Quase todas as portas são falsas; apenas uma pode ser aberta, balançando-se contrapesos que até um halfling sozinho pode operar. As protuberâncias em todas as portas falsas têm realmente salas atrás, e elas abrem fogo em qualquer criatura intrusa que se mova duas portas além da real, lançando efeitos de frio, eletricidade, ou paralisia por tanto tempo

quanto qualquer criatura viva permaneça “além” da porta real.

A “passagem segura” atrás da porta real bifurca-se; uma seção conduz para uma câmara amontoadas com o “tesouro” de Tostyn, e a outra se ergue para uma área de descanso. A câmara de descanso quase alcança a superfície; se seu covil estivesse constantemente inundado, Tostyn poderia abrir seu caminho através do teto para libertar-se, destruindo uma ilhota rochosa pequena, exposta no processo. (As águas do Lago Eterno podem então vazar para dentro do covil através desta nova rota). A única característica de sua câmara de descanso é um grande montículo de terra coberto com macios, musgos viçosos coletados e plantados pelo dragão.

O tesouro do dragão consiste de uma pilha de rochas brilhantes (minerais metálicos, a maioria cobre, destinada para refeições futuras); uma pilha muito maior de itens que Tostyn aparenta ter “jogado fora” quando ele reorganizou o covil para ir de encontro a suas necessidades – principalmente mobília quebrada e pedaços de tecidos apodrecidos, mas há muitos vasos, assentos, e coisas do tipo que possuem magias (talvez até poderosas) menores. Seu brilho suave dá a sala uma aparência fantasmagórica e ilumina o suficiente para qualquer intruso ver o que flutua acima do tesouro: um cérebro gigantesco possuindo dez tentáculos, com seu bico semelhante ao de um papagaio abrindo e fechando silenciosamente de tempos em tempos. Isto é um grell morto preservado mantido e animado por uma magia, já ativa quando Tostyn entrou pela primeira vez e ocupou a mansão. Ele não possui poderes ou consciência, não é um morto-vivo, e reage aos intrusos somente

em virar para encarar-lhes e mexendo seu bico. A Chama Argêntea o considerou um entulho e o trouxe aqui de um outro lugar da mansão; o propósito pelo o qual ele foi animado está perdido e desconhecido agora.

Há umas poucas “câmaras escavadas” inacabadas, abertas para fora da passagem que sobem para a área de descanso. Lá as salas têm sido deixadas inacabadas, terminando aonde escavações para expansões futuras aconteceriam, mas que foram obviamente paradas abruptamente. Tostyn utiliza-as para abrigar sua lentamente crescente coleção de troféus. A quantidade deles variam como variam os tipos de coisas que estão nestas salas, mas os conteúdos conhecidos incluem autômatos mágicos (principalmente vários tipos de golems), “dispositivos” (sistema de trituração de um moinho com tração animal; uma torre de cerco; os restos quebrados de um gigantesco planetário – mais de 90 metros de lado a lado, quando inteiro –descrevendo os movimentos dos corpos celestiais conhecidos no Espaço dos Reinos; o timão de um barco celeste de Halrua quebrado; e assim por diante), navios (barcos, carroças, e embarcações aéreas que o dragão atacou e capturou), e outras esquisitices.

Esta última categoria é conhecida por incluir os seguintes itens: um “caixão de lich” flutuante, ereto e maciçamente blindado vindo de Tashluta, que Tostyn nunca foi hábil abrir (ele ainda não está certo do conteúdo); o esqueleto intacto e completo de um dragão verde, acondicionado em vidro claro, espesso e articulado, parecido com as armaduras usadas pelos guerreiros de Nimbral; um beholder mumificado, ainda num trono de tamanho humano que Tostyn encontrou caído, en-

tre todos os tipos de varinhas de aparência curiosa, bastões, e coisas semelhantes a mangueiras presas em uma moldura que circula o grande trono; e uma rede mágica que mantinha erguida juma coleção de esferas vidro, cada uma possuindo uma parte diferente do corpo de um homem morto, sem sangue, trajado em túnica, com uma de suas mãos cortadas segurando com força uma varinha, e seu torso coberto em túnica trabalhada com estrelas cintilantes.

Um “disfarce de dragão” particularmente esfarrapado projetado para ser amarrado sobre um gigante ou titã, que poderia então operar as falsas asas de dragão feitas de fios e seda, garras, e cauda pelo intermédio de longos bastões (como uma marionete) também encontraram um lar no covil de Tostyn. Uma outra curiosidade consiste de um maciço pedestal de pedra de 3 metros de comprimento com quatro braços arqueados para cima nas laterais para segurar uma pequena placa redonda de pedra. Três aparentemente idênticos grupos de controles, cada um consistindo de botões de pedra salientes feitos para encaixar quatro dedos abertos de uma mão humana, descem em direção à borda da mesa. Tostyn o trouxe de uma torre de um mago destruída e abandonada em algum lugar nas montanhas da Espinha do Mundo por causa de seu interesse em um registro quase apagado, que o dragão trouxe junto. (E fica na placa principal, fixado com uma rocha). Na nota lê-se: “Forja de Anéis; Netherese? Forjando um anel de armazenar magias na bandeja superior quando uma certa criatura tem sua vida drenada na placa principal. Simplesmente anéis criados de qualquer metal, mas instruções perdidas. Criatura possivelmente dracônica ou morto-vivo.” Tostyn nunca



tentou encontrar as instruções perdidas ou experimentar os controles; ele simplesmente queria tal mecanismo escondido em seu covil e não fora dele, onde algum mago excessivamente astuto pudesse decidir experimentar seus poderes em um certo dragão de mercúrio.

A Chama Argêntea não perde tempo em barrar ou esconder os arcos sem porta destas salas, e o bastante de seu conteúdo são ainda animados magicamente para dar a aparência de vida em andamento e atividade.

Os domínios de Tostyn Alaerthmaugh

Domínios significam nada para a Chama Argêntea, mas ele está (apenas) levando em consideração o suficiente para evitar cometer o grave erro em encarar dragões muito maiores, e mais antigos. Isso nunca entrou na cabeça de Tostyn, respeitar

qualquer noção peculiar de propriedade que as criaturas possam ter, além de um covil. Afinal, existem visíveis fronteiras no ar, nas ondas do mar, ou na própria terra? (Não contando as várias, muralhas fracas e sinalizações feitas pelos humanos). Naturalmente não – e nem deveriam existir. Tostyn voa onde Tostyn deseja.

Hábitos e façanhas de Tostyn Alaerthmaugh

Assim como todos de sua espécie, a Chama Argêntea prefere minerais metálicos a outros tipos de comida, mas não vai hesitar em devorar grandes quantidades de mamíferos de sangue vermelho que ele possa pegar sem ter de caçar, cavar, ou cercar. Isto geralmente significa rebanhos de animais encurralados ou forças armadas em movimento (no Norte, geralmente hordas mineradoras ou grupos de goblinóides invasores). As defesas ferozes montadas pelos magos de vigília contratados de Luskan e Mirabar têm dissuadido Tostyn em mergulhar para pegar barras de comércio ou lingotes forjados (ainda que ele até ouse fazer na calada

da noite ataques em barcas com minérios distantes dos portos). Algumas vezes ele também procura em escarpas do exterior de minas e em laterais de montanhas desmoronadas em busca de minérios brutos. Além destas necessidades, Tostyn Alaerthmaugh devota seu tempo para avidamente perseguir qualquer que seja o entretenimento que se apresente por si próprio, avançando através do Norte na trilha de seu mais recente entusiasmo. Ele demonstra pouco interesse em combater ou ser amigo de outros dragões, deixando de lado a formação de alianças e acasalamentos.

O destino de Tostyn Alaerthmaugh

Não é provável que Chama Argêntea alcance uma velhice feliz; ele se arrisca muitas vezes para prosperar um uma região de clima de inverno, onde os habitantes incluem periódicas hordas de orcs e perigos tais como os outros dragões descritos em artigos anteriores de “Anciões do Norte”, a Irmandade Arcana em Luskan, e os agentes do Culto do Dragão que crescem em número, alcance e anseios.

Se a sorte favorecê-lo em momentos críticos, contudo, ele pode viver por longo tempo o bastante para deixar sua marca; ele combina mais energia do que quaisquer dez outros dragões do Norte com astuto raciocínio e um crescente conhecimento das intrigas e sociedades humanas (particularmente na área de Águas Profundas). Quando mais seu incansável interesse em planos e assuntos humanos crescer também mais prolongadamente ou mais eficazmente Tostyn irá começar a fazer formidáveis adversários – e se aproximar de outros, para tornar-se um aliado.



Estes relacionamentos podem envolvê-lo mais profundamente em assuntos humanos, e é provável que, embora ele vá sempre ser um apreciador caprichoso, Chama Argêntea comece a apreciar “fazer alguma coisa sobre nesses assuntos”. Um certo grupo de aventureiros ou grupos de poder pode direcionar suas consideráveis energias para alcançar suas próprias metas, da destruição dos postos avançados de seus inimigos até seqüestro, resgate, ou incomodar indivíduos. Tostyn já conhece os magos que possuem grimórios e itens mágicos que lhe interessam; ele vai precisar de pouca persuasão para atacar os magos com os quais ele tenha antipatia (aqueles que o atacaram, por exemplo). Para o próprio destino de Tostyn, Elminster sugere que um velho ditado do Norte se aplique: “Uma boa flecha de guerra pode abalar um reino, ou até varrê-lo para longe, com um simples vôo bem mirado... mas se esse ataque vier em um tempo de guerra, contra um adversário protegido com uma armadura, esse ataque tende a ser difícil para flecha”.

A magia de Tostyn Alaerthmaugh

Ainda que ele venha a possuir muitos grimórios antigos e interessantes, a Chama Argêntea por enquanto ainda pode usar somente magias de pouco valor dentro deles. Na prática, ele conjura um punhado considerável de magias comuns, umas poucas magias de consertar e uma desconhecida magia arcana de cura que suas aventuras (e desventuras) fazem necessárias. De mais interesse e importância para aventureiros a ter contato com ele são os itens mágicos que ele emprega.

O amuleto de controle para o covil de Tostyn não está detalhado aqui, já que

Volo não pôde descobrir nada sobre sua aparência ou aparente extensões de seus poderes. A Chama Argêntea é conhecido usar um anel do áriete e o pedante detalhado em seguida, que ele recuperou dos restos esqueléticos de seu criador no topo de uma montanha em algum lugar no Norte.

Pendente de Chassabra (Artefato Menor): criado há muito tempo atrás por uma feiticeira por cujo nome ele é batizado, esta peça de joalheria aparenta ser um delicado pedaço de cobre polido na forma de diamante, confeccionado com um desenho de três olhos humanos fechados, com longos cílios posicionados em um triângulo (um olho em baixo de dois olhos lado a lado), e pendurado ao redor um pequeno colar de correntes interligadas. A magia posta no pedante o faz terrivelmente forte e não metálico (isso é, de forma alguma é afetado pelo magnetismo [ainda que cobre seja não ferroso e geralmente não é magnético] ou magias que trabalhem em metal, e ele não é então um condutor de calor ou eletricidade) e ele foi feito para automaticamente alterar-se para encaixar no usuário. Ele é tão duro como adamante.

Quando colocado, o pendante de Chassabra comunica mentalmente seus poderes para seu usuário (este é um item auto-identificável), que podem ser ativado pelo silencioso ato de vontade somente. Os poderes despertam quase instantaneamente, mas somente um pode estar em uso em um momento; “ligando” um extingue-se um outro. As exceções para isso são os três poderes automáticos, sempre em funcionamento, do pendante, que afetam somente o usuário, estes são ver o invisível, queda suave, e imunidade a mísseis mágicos.

Ele também possui os seguintes poderes: 4/dia – fogo das fadas (quando o usuário ativa este poder, criaturas e objetos dentro de um raio de 1,5 m, centrado no usuário [mas não o próprio usuário] ficam envoltos com fogo das fadas; o efeito dura 10 minutos; exceto pela duração e o alcance, este poder funciona como a magia fogo das fadas); 3/dia – porta dimensional; 2/dia – metamorfose; 1/dia – regeneração (como a magia, exceto que regenera todas as partes perdidas em uma simples rodada estando ou não a parte do corpo separada presente e fixada).

Tostyn Alaerthmaugh usa o poder de metamorfose do pendante de Chassabra muitas vezes para visitar festas e reuniões (geralmente grupos nobres de Águas Profundas) na forma humana; ele adora flertar, bisbilhotar, e se misturar com pessoas excitantes que tenham coisas interessantes para discutir ou sonhos e assuntos em andamento.

Proteger do olhar

Arcana: 2

Alcance: toque

Duração: 10 minutos/nível

Você cria uma área brilhante no ar, semelhante a um espelho, na frente dos olhos do receptor. A área move-se com o receptor e não afeta a sua visão. Se o receptor é sujeito a um ataque de olhar enquanto a magia durar, há uma chance de 50% que o mesmo não necessite fazer o teste de resistência contra o ataque (apenas como se o receptor tivesse desviado seus olhos). O adversário com o ataque de olhar não possui camuflagem em relação ao receptor. O receptor não ganha proteção adicional se desviar seus olhos enquanto a magia durar, ainda que ele possa fechar seus olhos e inteiramente evitar o olhar.

VALAMARADACE

Valamaradace é uma lenda viva do Norte. A Rainha Dragão de Lua Argêntea é vista raramente (em sua própria forma, pelo menos) pelos humanos, mas muitos têm sentido a cordialidade e a ajuda de seu poder e decretos. Com seu consorte Deszeldaryndun Asa Argêntea, o Guardião Rastejante de Everlund (um dragão de prata adulto descrito em um artigo anterior dos “Anciões do Norte”), Valamaradace reina sobre um domínio tão absolutamente como qualquer governante humano. Para o bem da civilização no Norte, ela é a escolhida para auxiliar o sonho de Alustriel de Lua Argêntea das Fronteiras Prateadas, permitindo este reino em seu próprio domínio.

Isto não quer dizer que a Rainha Dragão tenha renunciado seus auto intitulados deveres de guardiã sobre seu domínio ou que tenha tornado-se uma lacaia das Fronteiras Prateadas. Ao invés disso, Valamaradace tem se dedicado não somente em manter seus padrões pessoais sobre as condições em seu domínio, mas também para continuamente testar o inexperienced reino das Fronteiras Prateadas, investigando fraudes e traições entre seus governantes e agentes. Para tal trabalho, a antiga dragoa de ouro usa muitos disfarces. Sua forma favorita quando está fazendo uma de suas raras investidas nas cidades é a de Targarda, uma ágil e pequena mulher humana, possuindo uma aparência “élfica” e um pouco de magia; somente os Escolhidos de Mystra e uns poucos Harpistas sabem que esta bela maga é na verdade a Rainha Dragão.

Quando disfarçada, Valamaradace considera a si mesma “em dia de descanso” em relação às preocupações relacionadas a inclinações superficiais e aos costumes.

Ainda que ela fixe-se sempre a suas metas e visões de como o mundo deva ser, ela vai atuar na função escolhida para proteção, estando distante de sua verdadeira natureza em palavras e ações aparentes se necessário for. Quando aparece como si própria, entretanto, ela reverte para suas maneiras gentis e voz suave. A Rainha Dragão silenciosamente e calmamente remove a violência, interrompe a crueldade, e repreende o orgulho e arrogância sempre que ela os encontre. Muitas vezes é forçada a lembrar aos “bons” seres que eles desvalorizam a si mesmos quando adotam a ferocidade, má vontade, e atitudes das criaturas contra as quais lutam.

Valamaradace não conferiu um título para si mesma; ao invés disto, ele lhe foi dado em torno de 826 CV pela moribunda Rainha Dragão Mairogra, uma dragoa vermelha que governou um domínio centrado aproximadamente em Everlund, mas caçava vigorosamente em outros lugares. Mairogra foi derrubada no fim pelos ataques associados de muitos aventureiros. Valamaradace chegou sobre a mortalmente ferida Rainha e conjurou a única magia que tinha que podia ajudar Mairogra: extinguir a dor, uma magia que fez as últimas horas da dragoa vermelha mais confortáveis. Muitos sábios suspeitam que ela concordou atuar como uma monarca porque cultivar uma área campestre dentro do “jeito que ela queria”, é a tarefa que ela mais procurou fazer, e o modo que queria passar sua vida.

As chaves para o caráter de Valamaradace são sua bondade, empatia, e vontade de entender os seres que encontra e de cuidar de suas necessidades contanto que ela não tenha que prejudicar outras criaturas vivas. Ela acha os conceitos de

armadilhas, vandalismo, e destruição libertina odiosos, e é um adversário de incendiários, hordas de orcs, e outros que causam destruição por um capricho ou para seu próprio prazer. Prudência para a proteção de sua própria reputação (e, consequentemente, de seus territórios) a leva engajar-se em investigações ou combater disfarçada, de preferência, do que abertamente como a Rainha Dragão. Ela e seu companheiro estão trabalhando para dar a impressão que muitos outros dragões além deles próprios patrulham seu domínio, atacando predadores e ajudando outros em nome de Valamaradace. Eles muitas vezes fazem isso assumindo outras formas, e a Rainha Dragão em particular tem se tornado uma mímica perfeita. Valamaradace adora atuar, e seu sutil senso de humor vem à tona quando ela está “sendo algum outro”, mais do que quando está representando a função da gentilmente real Rainha Dragão.

Valamaradace conhece mais sobre os acontecimentos de humanos, humanóides, e outras criaturas civilizadas (postas de lado por muitos anciões que as consideram como não mais do que um ruído, enxame de “pequenas presas”) do que quase todos os outros dragões. Seu desejo de entender outras criaturas leva-na a conversar com eles e realmente ouvir o que eles têm a dizer, relembando quase tudo deles sem a distorção moldada pelo ego da maior parte dos dragões. Seu relacionamento com outros anciões tem sido, nas palavras do sábio humano Velsaert de Portão de Baldur (que rapidamente tornou-se reconhecido como uma autoridade na história dos dragões por toda a Costa da Espada), “uma série de fugas enquanto na forma de dragão e cautelosas observações em disfarce.

Confiança chega lentamente até a Rainha Dragão -- a única exceção é Deszeldaryndun Asa Argêntea, seu companheiro agora. Ele ganhou seu coração após cortejá-la, o que ocorreu após resgatá-la três vezes de ataques de outros anciões. Muitos dragões vermelhos, com o passar dos anos, têm desejado os territórios que Valamaradace agora comanda, graças a uma lenda difundida entre os dragões que alega que Mairogra acumulou um poço com três quartos de quilometro inteiramente preenchidos com gemas.“ Se existiu alguma vez qualquer tal poço, ele está coberto com uma grossa camada de terra e nunca foi visto pela Rainha Dragão, e a maior parte das fontes (incluindo ambos Volo e Elminster) concordam que isto provavelmente nunca existiu... mas esta crença ainda permanece forte.

O covil de Valamaradace

A Rainha Dragão e seu companheiro Deszeldaryndun residem na Montanha Flutuante. Esta rocha gigantesca, oca e oval é mantida no alto pela magia da Rainha Dragão, que também a envolve em brumas, e a direciona para onde deseje. Geralmente ela paira baixa sobre as florestas pertencentes ao oeste de Everlund, ou sul de lá, nas fronteiras da Floresta Alta. O casal dragão refere-se a ela como “Asa Leve”.

Valamaradace herdou Asa Leve de sua antecessora Mairogra, que ela deixou em uma camada de areia profunda (um poço de areia natural) a sudoeste de Everlund quando ela não a mantinha no alto. Acredita-se que antigas lendas do Norte sobre crianças viajando “raptadas por um dragão que movia seu covil com ele dentro” tenham sido originadas dos encontros de humanos com a Montanha Flutuante.

Hoje, a Montanha Flutuante aparenta uma grande batata cinzenta matizada perfurada com buracos intercalados. Dentro está uma série de túneis e câmaras com lisas muralhas sedosas. Magias ocultando buracos de “armários” são altamente colocadas nas cavernas onde algum tesouro – incluindo itens mágicos – são mantidos. (Em particular, a Rainha Dragão alegra-se em colecionar dois tipos de troféus obtidos de adversários que combatem-na: armaduras mágicas e qualquer item mágico carregado por magos). Outras magias são conhecidas informar antecipadamente o casal dracônico, à distância, se intrusos entraram no covil e despertarem as magias de longa distância equivalentes a feitiços de olho arcano, que podem transmitir o que vêem para Valamaradace, não importa o quão distante ela possa estar do seu covil.

A Rainha Dragão não mantém criaturas servidoras em seu covil e raramente convida alguém para entrar, mas inimigos procurando se infiltrar e roubar às vezes encontram Harpistas e outros aguardando reunir-se com Valamaradace. Estes convidados vigorosamente defendem a Montanha Flutuante contra intrusão.

Os domínios de Valamaradace

A Rainha Dragão determina as fronteiras de seu domínio. Em anos recentes suas fronteiras tem mudado pouco. Eles tomam toda a Floresta da Lua até o norte, correndo por sudeste até Sundabar e de volta a sudoeste ao longo do Rio Rauvin até Turlangtor (à parte mais a oeste dos cumes rochosos que correm ao sul do rio e a leste até a Passagem da Pedra Virada). De lá seus domínios estendem a sudoeste através da Floresta de Turlang até os Picos

Perdidos, então indo a oeste ao longo do Dessarin até um ponto ao sul da Rocha da Pederneira. Neste ponto, sua fronteira faz uma curva para combinar ao norte através dos Charcos Eternos até o Rio Surbrin, então ao longo de sua margem de volta até a extremidade mais ao norte da Floresta da Lua novamente.

Dentro desta área, Valamaradace tenta mudar a generosidade da terra e atividades de habitantes e visitantes para sua vontade; ela e seu companheiro patrulham muitas vezes e observam diligentemente sobre os desdobramentos de eventos – e todas intrusões. Ela sabe que seu trabalho tem feito estas áreas até mais atrativas para predadores (hordas de orcs, por exemplo), e ela está sempre cautelosamente observando pela aproximação de forças invasoras.

Hábitos e façanhas de Valamaradace

A Rainha Dragão colhe, cultiva, e comercializa (em Everlund e Lua Argêntea) muitos tipos de alimentos plantados, ervas, e suas sementes em seu domínio. Ela mantém muitos “porões com raízes” em cavernas de armazenamento (sua temperatura modificada por magias de controlar o clima) nas selvas a leste de Everlund. Uma colônia residente de sprites as protege contra depredações pelos roedores e criaturas mais inteligentes que buscam por comida.

Valamaradace trata todo seu domínio como um gigantesco jardim, patrulhando suas fronteiras e planejando como melhor administrar seus assuntos crescentes. Seu companheiro Deszeldaryndun trata com a maior parte dos intrusos e criaturas “civilizadas” dentro do território, enquanto Valamaradace preocupa-se em remover

árvores e plantas doentes, plantando novas, equilibrando luz e sombra, pântano e terra seca, modificando a drenagem, e assim por diante para criar uma terra tão rica em flora e estável de fertilidade como ela possa. Ela está constantemente ocupada “ajustando o equilíbrio” das coisas vivas e refinando suas magias para lhe dar um controle maior sobre seu domínio. Criaturas de tendência neutra são toleradas como viajantes em seu domínio, mas não como residentes; criaturas de tendência maligna são destruídas ou expulsas quando detectadas (que tem levado alguns Harpistas e outras criaturas de tendência benigna a apelidar o domínio de “o Paraíso”). Criaturas boas descobrem que ainda templos e abadias são poucos e distantes entre eles, muitos clérigos eremitas e outros curandeiros residem no domínio da Rainha Dragão, e que ele está amplamente livre de conflitos. Criaturas feridas ou doentes muitas vezes ficam no Paraíso para se recuperar.

Valamaradace usa suas habilidades e dons naturais para o benefício de todos, de modo que ninguém possa estar faminto ou em necessidades no Paraíso. Criaturas que fazem mau uso de sua generosidade, de qualquer forma, vagando longos dias em seu domínio esperando comida de graça e esmolas são visitadas por superiores, credores, ou seus agentes (enviados pela Rainha Dragão), para serem “mandados de volta para tarefas produtivas”.

O destino de Valamaradace

A Rainha Dragão é também um alvo atraente para evitar ataques de faerûnianos malignos que são verdadeiramente poderosos na magia. Elminster prevê um futuro horrível para ela, mas garante que

ele e as Sete Irmãs vão fazer o que puderem para ver essa “sua presença brilhante permanecer tão longa como possível”.

A magia de Valamaradace

A Rainha Dragão emprega uma impressionante gama de magias, mas elas são fracas perto do mais poderoso item a sua disposição, a coroa da montanha.

A Coroa da Montanha: este antigo artefato se parece como uma coroa ou um diadema com pontas de pedra rude não adornada que não pode ser destruída por qualquer meio conhecido. Ela altera-se para encaixar na frente (ou pulso, ou cauda) de seu usuário e aparenta ser imune a maioria dos efeitos mágicos (e todas as adivinhações e magias destrutivas que de tal modo atinjam-na).

A verdadeira origem da coroa está em discussão. Alguns dizem que ela foi um presente dos deuses anões para seu povo, outros que foi ainda uma outra poderosa ferramenta inventada por um rei feiticeiro Netherese, e há até alguns que mantêm a opinião que ela foi trazida para Toril de algum outro mundo, sofrendo a perda de seu propósito primário e alguns de seus poderes maiores no processo.

História

O primeiro relato seguro da coroa (de modo oposto aos controversos contos fantasiosos dela ter sido conferida aos mortais por vários deuses, ou usada por um arquimago Netherese quando o mesmo foi abatido em combate em uma batalha mágica titânica contra quarenta magos hostis) ocorre em três diários de aventureiros separados, todos os quais mencionam até aqui um mago desconhecido pelo nome de Larbrand “das terras do sul” que usou a coroa em uma caça em Tashalar cerca de 336 CV. Para aclamados

escritores de cidades diferentes ao redor do Mar Brilhante suas atribuições de uma origem mais sulista para Larbrand tem levado muitos a pensar que ele veio de Halruaa ou talvez até Zakhara. A verdade está agora perdida; até o destino de Larbrand é desconhecido, além de seu encontro mais tarde com o sábio Hoarmandar, cuja descrição da coroa é a principal fonte de Elminster.

O que é certo é que dois anões batedores explorando o Subterrâneo próximo a Chessenta em 523 CV (eles relataram “um reino de aranhas” e similaridades aproximadamente desagradáveis) encontraram-se com um mercador humano, Urabbastar Tholokh, que estava ocupadamente usando a coroa para construir porões de armazenamento cada vez maiores, com planos de talvez estabilizar uma mina se ele puder encontrar um veio de minério. Horrorizados com os imprudentemente grandes e instáveis cortes que Tholokh já tinha feito, os anões combinaram para roubar a coroa e levar para longe dele – mesmo se tivessem que matá-lo no local para adquiri-la. Uns poucos instantes depois, Tholokh irrompeu através de uma caverna existente e foi atacado por vermes da carniça tão numerosos e tão vigorosos que os anões foram forçados a fugir. Quando eles ousaram retornar, dias após, os anões não encontraram sinal de para onde o humano tinha ido.

A coroa foi para a superfície mais uma vez, desta vez em 811 CV, onde foi parar em posse da Rainha Dragão Maiorga. Um clérigo de Talos estava usando-a para escavar uma ilha na forma de pináculo em Nelanther para criar um grande templo-cidadela. Desafortunadamente, ele então cometeu um deslize ou atraiu a atenção de alguém ou alguma coisa ma-

gicamente poderosa, e uma noite raios choveram “dentro do mar como brancos dedos crepitantes” vindos do céu. Pela manhã, o templo não era mais um pináculo de rocha, mas somente uns poucos dedos afundados sobressaindo das ondas que quebravam... e a coroa estava oculta novamente.

Como a primeira Rainha Dragão a adquiriu permanece um mistério, assim como são seus propósitos originais e possíveis poderes adicionais relacionados – e Valamaradace não demonstra interesse em procurá-los ou permitir qualquer um experimentar ou até tocar a diadema de pedra.

Uso em campanha: a coroa possui outros poderes não revelados aqui; Valamaradace está ciente de alguns, mas não sabe como acessá-los ou controlá-los – e nunca vai fazê-lo, já que certos destes poderes podem ser despertados somente pelo uso da Coroa na localização certa (ruínas além dos domínios da Rainha Dragão) e com procedimentos próprios. Há rumores entre os sábios que estudam tais assuntos que o Forte da Vela e até algumas bibliotecas distantes mais pobres podem ter pistas sobre os procedimentos. Há também rumores que a Coroa pode controlar outros itens além da Montanha Flutuante, incluindo certas ruínas “flutuantes” ou barcos voadores, castelos, ou até cidades soterradas. No mínimo um livro de conhecimento alerta que usar a Coroa para tais propósitos muda para sempre a mente do usuário ou o traz sob a decada influência de alguma consciência antiga e maligna.

Qualquer criatura(s) usando, segurando, ou tocando diretamente a coroa da montanha pode resistir (ignorando todo dano e efeitos) a todas as forças naturais e mágicas

que normalmente causam dano devido aos extremos de temperatura, precipitação, e vento. Por exemplo, um usuário pode caminhar normalmente em direção de um vento contrário de uma forte ventania, respirando e conduzindo feitos de cuidadosa destreza manual (tais como escrever uma nota) onde outros vão ser varridos para longe ou obrigados a abraçar desamparadamente uma rocha ou outro objeto imóvel.

A coroa também protege seu usuário de ser enterrado, golpeado, ou ferido de qualquer modo pelo impacto ou peso de pedras arremessadas (mesmo as mágicas), avalanches, deslizamentos de rochas, e deliberadamente movidas por telecinésia ou rochas empurradas, incluindo areia, lama, e cascalho. Ela envolve o usuário com uma aura de proteção que está a somente cinco centímetros do usuário de espessura, mas que repele até lanças de pedra, projéteis de balista disparados com ponta de pedra, fragmentos de rochas vindo de explosões somente a poucos centímetros de distância do usuário da coroa, e até colisões derivadas da queda, vôo, ou corpo arremessado do usuário e irregulares estacas de pedra. Isto pode permitir ao usuário da coroa deliberadamente saltar de um penhasco e aterrissar sem receber qualquer dano pela queda – caso esta aterrissagem seja nas rochas. A magia deste item permite até um usuário amarrado e vendado aterrissar sem dano em rochas perpendiculares num piso a “salvo”... mesmo se este piso é uma minúscula base na superfície de um penhasco, ou um pináculo com espaço vazio em todos os lados. Se uma tal aterrissagem desmoronar em uma avalanche, a magia da coroa mantém seu usuário “cavalcando” a avalanche sem ser

enterrado e pode trazê-lo ou trazê-la para qualquer numero de outras “posições a salvo” durante o deslizamento, se as circunstâncias (não a vontade deliberada do usuário) levaram a fazê-la isso então.

A coroa possui muitos poderes que podem ser ativados como uma ação padrão. Alguns de seus poderes são categorizados como “limitados” e outros são “ilimitados”. Ativar qualquer poder automaticamente termina qualquer efeito ativo “limitado”, enquanto os efeitos “ilimitados” não são afetados e podem ter múltiplas ativações ao mesmo tempo.

Os poderes limitados são os seguintes: 6/dia – teletransporte maior, moldar rochas; 3/dia – telecinésia; 2/dia – mover terra, conto das rochas; 1/dia – controlar o clima, desintegrar, invisibilidade.

Os poderes ilimitados são: À vontade – pedra focal (veja abaixo), levitação maior (veja abaixo). Através do uso destas duas magias, a Rainha Dragão mantém a Montanha Flutuante no alto.

Maldição: qualquer criatura com menos do que 8 DV ou níveis que tentar invocar o poder da coroa (como discutido, para meramente se beneficiar de suas propriedades “constantes”) é afetado como se estivesse sod o efeito da magia aprisionamento por 1d6 anos. (A coroa cai no chão, e o usuário desaparece para dentro da terra, preso até uma magia libertação seja propriamente conjurada no ponto ou a maldição expire, logo após a terra devolve a criatura para onde o usuário estava quando a maldição tomou efeito).

Qualquer criatura que invocar os poderes de controlar o clima, desintegrar, levitação maior, ou telecinésia da coroa é obrigada a imediatamente fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 22) ou ser afetada por uma magia imobilizar

monstro (elevada para o 9º nível e feita persistente) por 24 horas. O intelecto e os sentidos da criatura permanecem inafetados, e ambos os poderes invocados e outros poderes da coroa permanecem sob o controle da criatura, a medida que a criatura pode fazer funcionar o item enquanto imóvel e inábil para falar. A remoção da coroa de uma criatura paralisada não termina a paralisação, e nem faz qualquer ataque afetar um usuário da coroa paralisado, mas atacando essa criatura após a coroa tiver sido removida finaliza a paralisia instantaneamente.

Meios de destruição sugeridos

A coroa da montanha derrete-se inofensivamente se arremessada em um torrente de rocha vulcânica derretida e quando alvejada por seis magias desintegrar simultaneamente.

A coroa pode ser esmagada pelo golpe de qualquer martelo ou ferramenta com um bônus de aprimoramento de no mínimo +1 se atingida enquanto estiver em um altar dedicado a Grumbar ou qualquer divindade anã ou gnoma. Uma furiosa libertação de magia selvagem acompanha tal destruição.

A coroa pode ser destruída através do confinamento dela junto com não menos do que seis elementais da terra dentro de uma esfera de força mágica (muitas magias dispõem de barreiras usáveis; somente tentativas e erros podem determinar quais barreiras são insuficientes), então fazendo a esfera encolher até o tamanho de um punho ou uma extensão ainda menor. Isto resulta em uma explosão em que os elementais perecem, uma magia selvagem é arremessada adiante em todas as direções, e o chão e os arredores imediatos são destruídos, pulverizados, ou arremessados para longe. A explosão

causa 20d6 pontos de dano de força para todas as criaturas dentro de um raio de 60 m (sem teste de resistência). Elementais e objetos recebem o dobro do dano.

Pedra focal

Arcana: 5

Alcance: Toque

Duração: Permanente até descarregada
Você transforma a gema alvo, então ela é capaz de armazenar magia do mesmo modo de uma gema harmonizada (veja o talento Harmonizar Gemas do Magia de Faerûn). No seu próximo turno, você ou um outro conjurador pode conjurar uma magia para dentro da gema. Transformando ela em uma gema harmonizada (como se ela tivesse sido criada com o talento Harmonizar Gemas). A gema e a magia são obrigadas a reunir todos os critérios do talento Harmonizar Gemas e magia das gemas. A pessoa conjurando a magia para ser armazenada é obrigada a gastar XP como se uma poção estivesse sendo criada com o talento Harmonizar Gemas.

Diferente do talento Harmonizar Gemas, o uso desta magia faz a gema brilhar com uma suave radiação interna (insuficiente para iluminar uma área, mas o bastante para perceber a gema em uma sala sombria ou escura). Também, o único modo para liberar a magia armazenada é quebrando a gema (uma ação padrão). Um sucesso em dissipar magia contra seu nível de conjurador faz esta magia e a magia armazenada dissiparem inofensivamente.

Levitação maior

Arcana: 5

Alvo: você ou uma criatura voluntária ou um objeto (peso total até 500 Kg./nível)
Como levitação, exceto como descrito acima.

VOARAGHAMANTHAR

No coração da Lagoa dos Cadáveres, o vasto pântano de água salgada que está situado ao longo da Costa da Espada entre Leilon e Águas Profundas, reside o selvagem dragão negro Voaraghamanthar, a “Morte Negra”. É dito que este ancião possui estranhos poderes e evita outros dragões que penetram no pântano ou declaram-no como parte de seu domínio. A maioria dos contos narra que a Morte Negra pode irromper do fundo das águas sempre tranquilas do pântano, ler e argumentar inteligentemente, e estar em dois lugares ao mesmo tempo. Este último poder é devido à verdadeira natureza deste dragão: “Voaraghamanthar” é, de fato, dois gêmeos idênticos, machos adultos, dragões negros que se posicionam como um dragão em seus assuntos com ambos intrusos e aliados, o último dos quais incluem um núcleo do Culto do Dragão baseado em Leilon. Seus nomes verdadeiros são Voaraghamanthar e Waervaerendor (que como brincadeira intitulam a si próprios “os Agressores Predadores”), mas eles se dirigem um ao outro pelos nomes abreviados “Weszlum” e “Wulzour”, respectivamente, quando eles conversam em tudo. Os gêmeos dividem um vínculo empático e trabalham juntos com inabalável lealdade.

Faerûn, entretanto, conhece somente um mortífero, lendário Ancião da Lagoa: uma esvoaçante aparição negra de garras e mandíbulas que atacam de lugar nenhum. As águas do pântano negro ocultam os dragões e os corpos pútridos de vítimas que eles aguardam para jantar — ou mantém prisioneiros, indefesos na fria sujeira, para propósitos malignos.



A lagoa dos cadáveres

Árvores retorcidas, vinhas, e espessa vegetação protegem a superfície envolta em brumas do pântano de fria água salgada. Seu ar é sujo com fedor pútrido, e sua água é negra e opaca. A visibilidade, dada as névoas e ondulada topografia, é raramente mais do que três quartos de quilômetro.

Para criaturas que não podem voar, viajar na Lagoa é algo lento e perigoso. Suas águas escuras são profundas o bastante para permitir um barco a remo com fundo plano passar, mas muitas ilhas pequenas erguem-se do pântano, ilhas entrelaçadas com estranha vegetação. Os excessivos aparecimentos de ossos de criaturas tombadas há muito tempo estão em toda a parte. Areia movediça é rara, mas algum lodo também é comum. Dado o espesso

crescimento e a freqüente necessidade para passar com dificuldade (e debater-se), viajantes que utilizam este barco podem cobrir aproximadamente doze quilômetros em 10 horas.

A Lagoa dos Cadáveres é conhecida por seus monstruosos habitantes. Viajantes na Estrada Alta margeando sua beirada mais a leste muitas vezes viajam por três dias e noites sem parar, para evitar acampar dentro do alcance de “coisas obscuras, úmidas e arrebatadoras atacando repentinamente do pântano”. Surgimento de fogos fátuos são visões comuns à noite vindas da estrada. Histórias da Costa da Espada narram vividamente de ilhas flutuantes movendo-se na Lagoa, homens-lagarto comandados por liches, uma penanggalan de tamanho monstruoso, barcos afundados cheios de zumbis do mar, gigantes tentáculos negros, yuan-ti escravagistas, templos para deuses inumanos, drenadores gigantes com cavaleiros bullywug, um imenso fogo fátuo que pulsa com uma energia escura, e muito outros horrores.

Monstros provados (pela morte de aventureiros) residirem na Lagoa incluem aballins, behirs, bullywugs, presas voadoras (veja Raças de Faerûn), sapos e rãs gigantes, abocanhadores matraqueantes, drenadores gigantes, hidras, homens lagarto, meazels, lagartos monitores, nyths, scrags (trolls aquáticos), arbustos errantes, e fogos fátuos.

A mácula do poder do deus morto Myrkul na história recente animou muitos mortos submersos sob a parte mais a oeste da Lagoa, criando uma profusão de mortos-vivos estranhos e muitos tipos de carnicais, esqueletos, e zumbis agora encontrados em grupos viajando no pântano e nas terras ao redor, atacando qualquer um que eles encontrarem.

A história do lago

No Ano do Cetro Despedaçado (614 CV), hordas de orcs atacaram o reino de Phalorm e derrotaram seus exércitos. Um ano depois, os orcs sitiaram uns remanescentes reunidos dos defensores de Phloem na Torre de Iniary, uma vez que lá do há muito desaparecido Mago Real da Torre de Uth. A batalha perturbou e enfureceu Iniary (que havia tornado-se um lich e se retirado para dentro das criptas da torre). Iniary lançou magias poderosas contra seus provocadores, mas os orcs aparentemente sem fim brevemente invadiram a bem protegida Torre de Uth. Um desesperado Rei Uth VII suplicou para o lich honrar sua antiga aliança com a Torre Uth e destruir os orcs invasores. Com um humor cruel, Iniary honrou a solicitação pela liberação de magias titânicas que fizeram o oceano erguer-se e inundar a terra, afogando humanos e orcs igualmente. Quando as águas recuaram, uma extensa lagoa de água salgada ficou no lugar do até aqui reinos verdejantes. (sábios recentemente acreditam que a Maldição de Iniary foi um poderoso desejo que magicamente limitou a borda mais a leste da Lagoa até a Estrada Alta — assegurando sua expansão sempre que a estrada é redirecionada).

Os poucos humanos (e aliados dos humanos) sobreviventes fugiram. Os orcs retiraram-se para as Montanhas da Espada, onde séculos após seus descendentes fundaram o reino de Uruth Ukrypt. Phalorm brevemente entrou em colapso quando os elfos de Ardeep retiraram-se, para serem substituídos no Ano dos Reis Enfeitiçados (616 CV) pelo povo de Delimbiyr, o Reino dos Homens.

Através dos séculos, a Lagoa dos Cadáveres cresceu e ficou muito maior, inundando toda a terra entre o mar e a Estrada

Alta não importando de como distante a estrada fosse movida para o interior. Tentativas para restabelecer as atuais terras superiores da Torre Uth foram frustradas pelas gananciosas águas da Lagoa vez após vez. Rotas atuais da Estrada Alta são marcadas por tais lugares inundados como Castelo Naerytar, Casa Holk, Torres Paraíso da Aurora, e Casa Colina do Lobo. Desde sua criação, a Lagoa abrigou todo tipo de monstro, ambos vivos e mortos-vivos — bestas capturadas e monstruosos experimentos realizados por Iniary entre eles — e por esta razão foi largamente evitada pelas criaturas civilizadas. O primeiro dragão a habitar na Lagoa foi Chardansearavitriol, a “Morte Sombria” para o Povo Feliz, um dragão negro macho antigo que tomou as ruínas caindo aos pedaços da Torre Uth e suas catacumbas como seu covil no Ano da Cotovia Solitária (631 CV).

Através dos séculos, Chardansearavitriol governou a Lagoa, depredando primariamente os orcs nas Montanhas da Espada. No Ano dos Peixes Saltitantes (922 CV), ele desapareceu, dando origem a contos de que ele tinha morrido, se mudado, ou retirado-se em reclusão no coração do pântano.

O dragão tinha atualmente prestado atenção nas súplicas de Strongor Bolsa de Ossos, um carismático Clérigo de Myrkul com laços com o Culto do Dragão, e foi transformado em um dracolich. O foco do Culto liderado por Strongor tinha suas próprias interpretações dos ensinamentos de Myrkul e Sammaster; Strongor combinou as doutrinas de ambos em uma crença sombria que venerava Os Sagra-dos como servos divinos do Senhor dos Ossos, que vão um dia serem submetidos à apoteose. Vai chegar o tempo, Strongor prega, quando Myrkul vai absorver toda

Toril para dentro do seu reino. Neste dia, os deuses dos vivos vão ser expulsos pelas garras dos deuses por direito: um ascendente panteão de poderosos dracoliches. Para servir corretamente durante longos anos até o triunfo de Myrkul, a Torre Uth (o covil de Chardansearavitriol, a quase noventa quilômetros a leste da Torre de Iniary) foi transformado em um Mausoléu do “Morte Sombria”, um grande templo de pedra e ossos polidos em que a Seita de Morte Sombria podia morar enquanto venerava seu pretenseus deus.

A morte súbita de Strongor a menos de uma década após acabou com seus esforços para estender a seita através do Norte, mas seus seguidores empregam seus ensinamentos. Morte Sombria, que se preocupava em ganhar mais poder pessoal do que para as visões de Strongor, foi servido com escravidão pelos cultistas (cada um do qual, através da morte, foi transformado em um servo morto-vivo pelos seus companheiros). O isolamento de Chardansearavitriol da Faerûn mais ampla foi aprofundado pelo surgimento do reino orc de Uruth Ukrypt cerca de 930 CV e o subsequente colapso do comércio ao longo da Estrada Alta. (O fim dos ataques do dragão permitiu a população orc levantar-se e os seguidores de Uruth estabilizarem seu próprio reino).

Com o passar do tempo, Morte Sombria tornou-se mera lenda. Quando Uruth Ukrypt caiu no Ano das Magias Escarlates (1026 CV), seu nome e proezas foram largamente esquecidos. Por aproximadamente dois séculos Chardansearavitriol dormiu no coração da Lagoa, venerado pelo seu culto, despertando a si próprio somente para defender seu domínio contra intrusos. Esta sonolenta existência terminou abruptamente no Ano do Altar do Dragão (1202 CV).

O poder de Myrkul, o Senhor dos Ossos, cresceu quando o Olho de Myrkul apareceu no céu à noite. Este raro evento celestial envolve a passagem de uma lua nova através de um certo anel de sete estrelas por outro lado associado com um velho símbolo de Mystra. Sob o tórrido clarão do Olho, o corpo de Chardansearavitriol ruiu em uma pilha de ossos e pó amontoado em cima do altar de Myrkul. (Morte Sombria sobrevive como um espírito preso aos seus restos físicos e pode protelar neste mesmo estado hoje).

O restante dos cultistas aclamou a transformação súbita de Morte Sombria como o longamente anunciado segundo estágio de ascensão divina que Strongor tinha profetizado. Adoradores de Myrkul foram para o templo no coração da Lagoa, e a Seita de Morte Sombria cresceu com força, aguardando a noite quando mais uma vez o Olho de Myrkul vai ornar o céu. Através dos anos, membros da Seita se prepararam para o próximo estágio da ascensão de Chardansearavitriol, de acordo com uma série de visões reveladas para seus clérigos de postos mais altos pelo Senhor dos Ossos. Em particular, os cultistas trabalharam para criar os anéis de Myrkul, itens profanos que o Ceifador disse que vão ser necessários nos anos que virão. Porém, a Seita ruiu quando Myrkul pereceu no Tempo das Perturbações, e o Mausoléu afundou dentro do pântano. Em fuga, seguidores de Myrkul cederam suas vidas — e anéis mágicos — para os monstros da Lagoa.

Com a morte de Myrkul, o avatar do deus explodiu fortemente acima do Mar das Espadas. Muito do seu poder derramou-se nas águas para lentamente se acumular no fundo do mar, e a essência do deus sobrevive na Coroa de Chifres, mas uma pequena fração do poder do deus uni-



-se em cima das ondas. Este resto flu-
tuante de pó de osso rumou para o norte,
e – talvez pela oportunidade, talvez por
desígnios negros — recentemente entrou
no Lago, onde o enfraquecido poder de
Myrkul animou uma legião sem liderança
de mortos-vivos dos incontáveis corpos
caídos que estavam desenterrados sob
as águas escuras. Estes “mortos ressus-
citados” substituíram muitos monstros do
pântano, que tinham pretendido atacar
as terras ao redor. Alguns dos “ressus-
citados” são seguidores de Myrkul que
tinham fugido quando o Mausoléu afun-
dou, e muitos dos anéis de Myrkul que
eles usaram tem passado para a posse de
outros. Esses outros incluem os líderes do
foco do Culto do Dragão em Leilon, que
se recordam das lendas sobre o Mausoléu.

léu. Eles comandaram seus agentes para
procurar pelo templo afundado e seu dra-
colich e persuadiram Voaraghamanthar
(um dragão negro cuja morada no Lago
tem preocupado grandemente os cultis-
tas, mas que afortunadamente aparenta
acessível) para ajudar na busca.

Voaraghamanthar forneceu sua ajuda em
troca pela promessa de muito tesouro e
muitos itens mágicos, incluindo a Coroa
Duplicada de Yarlith (uma coroa mágica
criada por Iniarn em 191 CV e recente-
mente descoberta por membros do Culto
explorando as inundadas ruínas no Lago),
que foi dada para o dragão para selar a
pacto.

Os irmãos negros

Desconhecido para o Culto, Voaragha-
manthar possui um gêmeo idêntico,
Waervaerendor. Os irmãos têm por longo
tempo pretendido ser uma única criatu-
ra (usando somente o nome de Voara-
ghamanthar em “público”), desde então
este engodo os munuiu com uma poderosa
arma contra adversários que imaginam
que eles estão enfrentando apenas um
único dragão. Os Irmãos Negros nasce-
ram em uma grande ninhada de ovos nas
selvas Mhair. Gêmeos dracônicos são ra-
ros sem dúvida (um tipicamente mata o
outro no ovo antes de chocar), mas Voar-
aghamanthar e Waervaerendor compa-
rilham um laço empático que os vincula
em uma dupla inabalável. Juntos, os gê-
meos nasceram e mataram seus irmãos
e fugiram antes que seus pais pudessem
destruí-los. Após muitos anos de obser-
vação nos pântanos e charcos através de
toda Faerûn, os Irmãos encontraram um
“lar” que consideraram apropriado e to-
maram a Lagoa dos Cadáveres como seu
domínio.

Os gêmeos foram atraídos por seu isola-

mento (distante dos locais tradicionais freqüentados por dragões negros, fazendo poucos os desafiantes pelo covil) e suas lendas de magias e tesouros perdidos: o tesouro de Chardansearavitriol e os cofres da inundada Torre Uth e outros reinos. Escritos sobre tesouros perdidos na Lagoa encontrados em tumbas saqueadas por eles descrevem as Coroas Gêmeas de Myrmoran, famosas por terem aumentado o vínculo empático entre os fraternais monarcas de Torre Uth e Yarlith e conferido-lhes poderes mágicos. Os Irmãos não viram nenhuma razão por que tais poderes não pudessem beneficiá-los. Os gêmeos têm há muito tempo se esforçado para aumentar seu poder pela aquisição de magias, especificamente magias que conduzam a um meio de criar leis, formidáveis criaturas servidoras para lhes servir com guerreiros, guardiões, e trabalhadores. Semelhante a maioria dos dragões além da juventude, pensamentos sobre suas próprias mortes recaem cada vez mais pesadamente nos irmãos, e eles têm começado — mais cedo na vida do que muitos anciões — a procurar a imortalidade energicamente. Eles dividem o medo que a morte de um deles possa fazer o outro ficar insano através de seu vínculo empático. Ambos os irmãos vêem a transformação em morto-vivo (o dom do dracolich) como uma caminho para tolos, condenados a uma imortalidade decadente e desmerecedores de consideração. No entanto, quando contatados pelo Culto do Dragão, eles forjaram uma aliança na esperança de ganhar conhecimento entre os detalhes da transformação em dracolich que possa lhes fornecer um meio de prolongar suas vidas e preservar seus corpos (com vida e vigorosos). Cultistas são também “ferramentas úteis” para espionar e trabalhar para os gêmeos

fora da Lagoa. Eles ainda fingem estar tentados pela transformação em dracolich, mas são completamente insinceros em relação à aliança (e desconfiam que os seguidores do Caminho Escamoso não são mais verdadeiros que eles).

Por si próprios, os irmãos desenterraram uma coleção de discursos misteriosos provavelmente escritos por Strongor Bolsa de Ossos. Lendo estes discursos (que eles tem mantido em segredo do Culto), eles começaram a acreditar que Chardansearavitriol tentou experimentar um processo diferente do qual o Culto usa para criar a maioria dos dracoliches. Eles também crêem que a Coroa Duplicada de Torre Uth, a segunda das Coroas Gêmeas de Myrmoran, ainda permanece na Torre Uth. Logo que cada irmão utilizar uma coroa, eles presumem, eles vão controlar grandes poderes não revelados enquanto possuem somente a coroa de Yarlith. Procurando obter ambas a segunda coroa e os ossos de Morte Sombria sem prejudicar sua aliança com o Culto, os Irmãos esperam influenciar aventureiros que entram na Lagoa para conseguir ambos para eles. Waervaerendor destruiu uma base de Helm na arruinada Torre de Iniav e aprisionou cativos; os irmãos pretendiam barganhar suas vidas pelas coisas que eles procuram resgatar — antes que o Culto do Dragão recupere estes tesouros. O dragão, chamando a si mesmo de Voaraghamanthar, mantém os interesses do Culto e a existência de seu irmão em segredo dos aventureiros que barganham com ele.

Encontrando o Ancião da Lagoa

Os Irmãos Negros vêem a maioria das criaturas como comida ou importunadores para serem usados com eficiên-

cia. As exceções são dragões e heróis (o qual eles vêem como “ferramentas muito úteis para serem destruídas precipitadamente”). Os irmãos espreitam sob a água quando outros dragões estão próximos — não por medo, mas para ocultar o fato que eles são gêmeos, e porque eles não têm absoluto interesse em disputas com outros dragões... a menos que eles tenham estabelecer-se na Lagoa.

Se heróis se aproximam, Voaraghamanthar tipicamente se retira, alertando seu irmão. Waervaerendor habitualmente protege-se e os observa, permanecendo oculto graças ao seu anel de invisibilidade. Contra grupos grandes ou inimigos formidáveis, Waervaerendor pode também empregar a poeira de desaparecimento por uma oportunidade para observar os intrusos perfeitamente, procurando magia e armas escondidas e habilidades.

Uma vez que futuros indivíduos ou refeições são avaliados, Waervaerendor revela-se de um modo que aterrorize e maximize sua vantagem na negociação. O dragão possui uma propensão para dramas cruéis. Se ele souber que os intrusos tiverem acionado uma voz invisível de Iniurv engatilhada previamente nas ruínas da Torre Iniurv, ele se posiciona atrás deles e suavemente pergunta (imitando a voz de um lich), “agora onde Eu oculto esse dragão?” Alternativamente, ele pode circular os aventureiros no chão lamacento, criando pegadas que surgem sem aviso.

Uma vez que ele tenha feito sua presença conhecida, Waervaerendor tenta negociar um acordo pelo serviço dos heróis. Dependendo de suas reações, ele pode ou não pode tornar-se visível, chamando a si próprio pelo nome de seu irmão para disseminar confusão. Ainda que não seja facilmente provocado, Waervaerendor

realisticamente inventa reações emocionais para realçar sua posição de negociante. O Ancião da Lagoa está sempre alerta para traição, aguardando completamente os outros agirem como ele faria e se preparando de acordo. Ele é malicioso, finge ignorância e é inescrupuloso; emprega qualquer tática que o dê uma vantagem. A disposição de Voaraghamanthar é similar, e ele está sempre perto o bastante para fornecer ajuda quando necessário.

Se as negociações falharem completamente para dar a ele uma margem, Waervaerendor luta sem hesitação, mas — após demonstrar a tolice de combatê-lo — tenta reiniciar as negociações. Se os aventureiros não atacarem, mas recusarem qualquer negociação, o dragão faz uma observação em voz alta que aqueles que não o servem são simplesmente saqueados, então prossegue tratando-lhes conforme for até eles serem derrotados ou se oferecerem para negociar.

Os objetivos dos irmãos são induzir aventureiros a encontrar e recuperar tesouros: itens mágicos e livros de magia fora da Lagoa; preciosidades submersas no pântano (magia de reinos caídos e inundados, em particular); e o que o Mausoléu possui — os ossos de Chardansearavitril e o tesouro de Morte Sombria. Os dragões evitam explicar porque eles procuram estas coisas. Se pressionado por garantias, Waervaerendor dá a sua palavra como contrato e sente-se insultado se mais é desejado. (Se pressionado, ele vai pronunciar um juramento para fazer como combinado ou penhora todo seu tesouro para Task, a divindade dracônica da ambição e egoísmo — mas ele vai esperar dos aventureiros jurarem similar conduta — forjando juramentos invocando seus próprios deuses).

Os irmãos tipicamente enterram criaturas mortas para comer e combatem cativos no lodo submerso no coração da Lagoa, distante de olhos observadores. Os anteriores são deixados para apodrecer (visto que tal é o favorito estado de dragões negros); os últimos são armazenados para uso como engodos e ferramentas de barganha. Cativos são privados de magia, armaduras, e armas; eles são amarrados, forçados a ingerir esporos de ar (um item mágico que garante 2d4 dias de ar respirável independente do ambiente ao redor), e enterrados na sujeira.

Aproximando-se das Garras Negras

A Ambos os anciões são experientes em batalha, preferem estudar oponentes antecipadamente, e gostam de começar um briga com uma garrada, mordida, e depois disso soprando tantas vezes quanto possível, chutando e golpeando com a cauda, quando as oportunidades surgirem. Cada um foge se trazidos para menos do que a metade dos pontos de vida. Se o outro irmão está perto, cada um dos gêmeos tenta atrair adversários para dentro do alcance do sopro do seu irmão.

Os irmãos preferem combate aquático ao aéreo ou ao combate em terra seca e são bem versados em afogar inimigos golpeando os oponentes para dentro do lodo ou usando agarramentos para imobilizar oponentes sob a água. Ambos os dragões combatem confortavelmente quando pousados em cumes rochosos, empregando patas de aranha quando necessário.

Quando batalhando com um outro ancião nos céus, cada irmão emprega seu sopro para danificar as asas do adversário, então puxa o inimigo para o pântano mais pró-

ximo ou mar aberto. Na água, os irmãos usam golpes com as asas para conduzir imensas rajadas de água (de preferência previamente apodrecida) nos adversários. Waervaerendor usa um anel de invisibilidade e um anel de escudo mental. Em uma pequena bolsa amarrada em sua garra esquerda traseira ele carrega três pacotes de poeira de desaparecimento, seis doses de esporos de ar, e um buraco portátil (usado para transportar tesouro e prisioneiros). Voaraghamanthar utiliza a Coroa Duplicada de Yarlith. Em sua garra esquerda dianteira, ele usa um anel arcano (magias de 1º nível). Em sua garra direita dianteira está um anel de resistência ao fogo (maior). Ele habitualmente conjura escudo arcano antes do combate e usa confusão para tirar os adversários da cobertura. Os irmãos se sentem ofendidos pelo intrometimento em seus assuntos ou domínio. Quando eles deixam de lado o autocontrole, lutam com uma fúria desenfreada. Perspicazes e amorais, eles nunca são desnecessariamente cruéis ou destrutivos. Eles têm pouco interesse em exibições de poder ou aquisição de território, considerando discricção a melhor parte da coragem e suas vidas mais importantes do que a vitória.

Waervaerendor é mais perambulador, preferindo adquirir informação cara a cara, enquanto Voaraghamanthar prefere estudar e chegar a conclusões vindas de tomos empoeirados e antigas ruínas. Waervaerendor saboreia caçar mais do que seu irmão gêmeo e está mais apto para cuidar de presas difíceis por desafio. Ambos irmãos são atores experientes, podem interpretar e entender, e sedentos por conhecimento mágico.

ZUNDAERAZLYLM

Poucos têm ouvido sobre Zundaerazylym, mas esta última Anciã do Norte (nas pesquisas de Volo, pelo menos) vai ser famosa — ou infame — de uma ponta de Toril até a outra. Ela não é, de qualquer forma, uma criatura que procura publicidade. Esta antiga dragoa de aço (chamada por alguns um “dragão de Greyhawk”) tem estado escondida na forma humana por anos em Inverno Remoto. Ela tomou sua forma verdadeira uma única vez para combater um mago invasor da Irmandade Arcana — Aerlandan “Garras de Sombra” Mardilaer, a quem ela rasgou em pedaços sobre o Mar das Espadas no Ano da Onda (1364 CV) — e para devorar um par de wyverns que há alguns quarenta anos atrás cometeram o erro fatal de decidir morar na parte mais ao sul dos Rochedos.

Em sua existência humana, Zundaerazylym é Amundra Nelaerdra, uma gorducha, fofqueira, feliz lavadeira e costureira que faz no cotidiano elegantes vestidos e mantos para as senhoras de Inverno Remoto. Ela também conserta e limpa todos as vestimentas exóticas e uniformes impressionantes usados na Máscara da Pedra da Lua, a mais famosa estalagem, restaurante, e salão de festa na Cidade das Mãos Habilidosas.

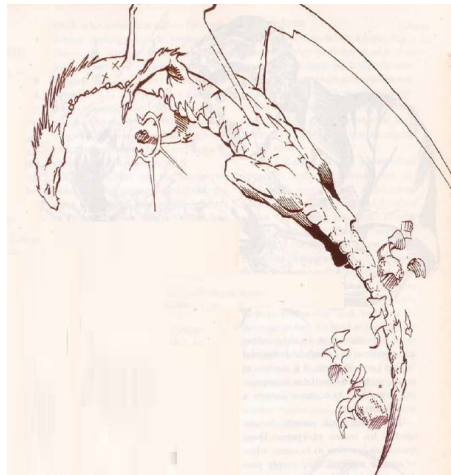
Nelaerdra é rechonchuda, inclinada, e está ficando grisalha (com mechas atraentes), mas Zundaerazylym passa ocasionais noites em disfarces humanos mais atrativos, tomando a forma de uma senhora doente ou cansada pertencente ao quadro de pessoal da Máscara.

A proprietária da Máscara, a feiticeira Ophala Cheldarstorn, tem levado seu pessoal a acreditar que seus próprios feitiços transformam-na em uma “habilido-

sa, mas envelhecida cortesã” que faz as coisas acontecerem. Ophala e Zundaerazylym são firmes amigas, e a feiticeira conhece a verdadeira natureza de Amundra Nelaerdra. Ophala ajuda a dragoa de aço de tempos em tempos com suas magias, e ela mantém o tesouro de Zundaerazylym escondido em um lugar secreto. Ele não está enterrado no subterrâneo, na Máscara, ou na Lavanderia Bordados Brilhantes de Nelaerdra.

Zundaerazylym muitas vezes ajuda Ophala em troca. Mais do que uma vez a “Lavadeira Sorridente de Inverno Remoto” estava contrabandeando convidados importantes para fora da Máscara em suas gigantescas cestas de lavanderia, permitindo-lhes evitar embaraçosos confrontos com rivais, adversários sanguinários, parceiros, superiores, e admiradores. Ela tem também, em muitas noites memoráveis, levado importantes agentes e membros da Aliança dos Lordes para fora de Inverno Remoto em suas costas quando eles necessitavam estar em outro lugar com urgência.

Zundaerazylym não reclama nenhum domínio, mas ela considera Inverno Remoto seu território. Ela o defende contra outros dragões que ousam revelar a si mesmos abertamente e agressivamente em ou acima de suas ruas ou tentam dominar seu povo (ao invés de preferirem morar entre eles como ela faz). Batalhas então excitam-na tanto que ela gargalha e asobia quase constantemente durante o combate — portanto, seu apelido, “a Anciã Sorridente”. Até agora, ninguém tem ligado a Lavadeira Sorridente com a Anciã Sorridente . . . mas não há razão para fazê-lo. Amundra Nelaerdra não se comporta orgulhosamente ou como se ela possuísse segredos além da mais recente bisbilhotice interessante.



Zundaerazylym gosta de aventureiros (apesar de que ela é desconfiada de grandes companhias mercenárias e organizações secretas), é desconfiada de magos não familiares, e não gosta de fanfarrões e tiranos — sejam eles crianças governando seus companheiros em becos ou reis que maltratam seu povo e tentam conquistar novos territórios. Ela muitas vezes sai á procura de marinheiros bêbados, brigando, ou intimidando que tenham chegado no porto (pessoas de Luskan são ofensores habituais), ou magos aventureiros arrogantes ou excessivamente cruéis de visita, e ensina-lhes uma lição. Ela geralmente os atrai para lugares privados por colocar-se como uma garota de taverna para flertar, então muda para a forma de dragão com mandíbula rangendo e riso selvagem. Geralmente Zundaerazylym deixa aqueles que ela aterrorizou fugirem ilesos, mas ela tem sido conhecida por romper o cajado de um mago, manto, e rasgar vestimentas (para remover sua magia), ou quebrar o braço da espada de um marinheiro e a espada com ele.

Zundaerazylym pode aparentar fazer não mais do que tomar o usual interesse cui-

dadoso em humanos que qualquer dragão de aço que “foi humano” faz, mas ela possui mais planos secretos e silenciosas realizações do que a maioria dos dragões possa imaginar. Zundaerazylym segue um sonho brilhante dela própria. Ela quer que a raça dos dragões viva em harmonia com humanóides — talvez como os campeões e defensores de reinos povoados e governados pela (como ela o coloca) “fervilhantes, assim chamada raças ‘civilizadas’”. Isto, ela acredita, vai resultar em vidas mais felizes, e melhores para todos. Para realizar isso, os anciões têm que enxergarem a si mesmos como guardiões de um tesouro comum, não “seus próprios” tesouros. Dragões opressores devem ser mortos, e todos dragões são obrigados a achar comida que não seja as criaturas com as quais esperam morar juntos (ou grandes números dos rebanhos destas mesmas criaturas). Alguns dragões vão sempre sentir a necessidade de caçar, mas a fome não necessariamente força-lhes a comer seus aliados, amigos, ou concidadãos.

A Anciã Sonhadora (como seus agentes, os Garras Leves, chamam-na; apenas para confundir as coisas, eles também se referem a ela como “a Anciã Remota”) é rápida em dizer “Sonhadores são perigosos”, mas ela está se tornando a mais letal força na direção da mudança: uma criatura que energicamente tenta fazer seus sonhos tornarem-se reais. Ela está trabalhando sobre tentar proteger a civilização no Norte da Costa da Espada e criar uma fonte de comida alternativa que ela julga necessária.

Protegendo a civilização

Zundaerazylym vê dois grandes perigos para o Norte: o clima severo e hordas



orcs. O primeiro é obrigado a ser resistido (tentativas mágicas para intervir com o clima, em sua opinião, levam somente a desastres), mas a Anciã Sonhadora acredita que ela possa fazer alguma coisa sobre o problema orc.

Orcs são férteis; e periodicamente eles crescem tão numerosos para seus lares nas cavernas labirínticas no coração das montanhas do Norte. Quando isto acontece, eles ficam agitados logo e varrem todas as povoações e criaturas em seu caminho, impulsionando para diante (geralmente sul, em direção terras mais quentes, e mais luxuriantes) até que sejam eventualmente destruídos, deixando grande destruição em seu rastro.

Como a maioria dos dragões malignos, famintos, e agressivos possuem covis no caminho das emergentes hordas orcs, então qual vai ser forçado a lutar com o outro?

De alguma forma tais dragões são obrigados a serem manipulados em mudar o local de seus covis para os lugares certos. Zundaerazylym tenta fazer isso através de seus agentes, os Garras Leves, com lendas e rumores cuidadosamente plantados sobre tesouros de dragões perdidos e covis de dragão vazios que lentamente conferem poderes mágicos para anciões que morarem neles.

Os Garras Leves

Para ganhar materiais para seus projetos ocultos, para manter vigília em populações orcs, e reunir informação sobre o paradeiro e proezas de dragões através de toda a parte mais a oeste de Faerûn, Zundaerazylym necessita de um grupo de agentes secretos capazes, porém comuns. Ela começou a recrutar tais agentes das classes de comerciantes locais, escultores

de madeira, e aventureiros mal-sucedidos há alguns quarenta anos atrás, e o pessoal dedicado que ela tem o prazer de chamar suas Garras Leves agora contam sobre sessenta humanos, elfos, halflings, e meio-elfos. Estes agentes operam tão distante a leste como Suzail e tão distante ao sul como Portão de Baldur.

A Anciã Sorridente suspeita que há ambos Arautos e Harpistas nos Garras Leves, mas ela preocupa-se mais sobre a infiltração pelo Culto do Dragão, a Irmandade Arcana, ou magos determinados em adquirir poder sobre dragões. Esta preocupação tem se aprofundado em anos recentes, desde que mais do que um de seus agentes tem desaparecido — e seus símbolos remotos com eles. Símbolos remotos são insígnias de identificação mágica carregada por todos os Garras Leves, entregue a eles por Zundaerazylym. Ela possui um local de armazenamento de itens idênticos, porque o conjunto completo de símbolos comerciais de uma família de Halruaa foi dado para ela no Ano do Frio Observador (1320 CV) por Ensible Mritavvalan, o agonizante último membro desta família.

Os Garras Leves possuem muitas responsabilidades além da espionagem e buscar por itens. Eles tentam “mudar de local” dragões ativos pelo melhoramento ou até criação de cavernas-covil em localidades desejadas (remotas montanhas mais ao norte; perigosamente para perto de colônias orcs); ousadamente plantando mapas (geralmente nos amontoados de bolsas de “tesouro recuperado”) próximo a conhecidos covis de dragões; ou até se colocando como aventureiros e usando magias a longa distância para conversar um com o outro sobre ricos covis de dragões que eles estão dirigindo-se, de modo que então um dragão em seu covil “acidentalmente” os ouve por acaso. Eles

também plantam rumores nas linhas do Culto do Dragão para manipular as atividades desta organização maligna.

Alguns membros proeminentes da sociedade mais ao norte são Garras Leves. Bruldin Velha Torre Pequena (NB humano Gue6) é um comerciante de aparência simples, expressão fleumática, e amplo conhecimento de trilhas das florestas ao norte e terras posteriores. Tamaer Espada Quebrada (CB meio-elfo Gue9) é um aventureiro decadente e exibicionista com um talento especial para mímica e uma paixão por travessuras, apostas ousadas, e disfarces. Jhavaerra Erbrand (CB humana Lad4) é uma bem viajada “descobridora” ou exploradora talentosa cren-te no deus Mask que serve os Garras no estabelecimento de contatos comerciais entre mercadores em cidades distantes, reunindo informação sobre dragões e o Culto do Dragão, e assim por diante. Finalmente, Lorl Skyndul (CB humano Lad6) é um ladino, contrabandista de Calimsham e receptor de mercadorias roubadas que desfruta todas mágicas menores que Zundaerazylym deu a ele através dos anos e das ilusões que ele pode efetuar usando-as.

Os Garras Leves usam a Máscara da Pedra da Lua como seu lugar de reunião secreto primário e consideram a Anciã Sorridente como uma mãe amável. Isso é acertado, se considerar que ela cuida-os para recuperar a saúde, ocasionalmente vem voando para resgatá-los, lhes arranja carreiras, e lhes fornece conselhos, assim como salários não oficiais. Estes pagamentos vêm irregularmente, mas freqüentemente; Zundaerazylym nunca está curta de dinheiro graças à sua perspicácia comercial, aos esforços dos Garras em seu benefício e ao legado deixado para ela pelo último dos Mritavvalans, o qual resgatou dos

adversários da família e protegeu pelas últimas três décadas de sua vida. Ela sempre tem tempo para sentar-se com seus agentes e discutir seus próprios sonhos e metas.

Símbolos remotos

A origem destes símbolos da família é agora desconhecida. Muitas famílias de Halruaa anteriores possuíam artifícios similares, mas famílias mais novas não possuem nenhum. Agora qualquer família mais antiga professa não saber de tais coisas, ou simplesmente ignoram perguntas a respeito dos itens.

Todos os símbolos remotos de Zundaerazylym aparecem como idênticas estrelas de metal, polidamente lustradas, azuis prateadas, de quatro pontas. Cada uma tem 2,5 centímetros de espessura e sobre 10 centímetros de largura de ponta a ponta. Elas são mais leves do que seus volumes sugestionam, perfurados no centro para permitir uma corrente de pescoço ou forte amarra ser passada através dele, e suas pontas e bordas são roliças e rombas. Elas são construídas de uma liga desconhecida que é extremamente durável e resistente a dano. De fato, é difícil de marcar um símbolo remoto com qualquer coisa que não seja próxima de um martelo de forja, quando quebrado, um símbolo tipicamente explode em uma chama brilhante inofensiva e desfaz-se em pó em segundos. Todos símbolos remotos são protegidos por um tratamento de brilho azul (veja Magias de Faerûn), e todos emitem um agradável acorde metálico de quatro tons, tipo um quarteto de sinos, quando atingido (uma propriedade difícil de falsificar sem um cauteloso trabalho mágico).

Símbolos remotos constantemente fun-

cionam como uma luva de armazenamento, anel de queda suave, e anel do escudo mental. Todos os outros poderes do símbolo remoto funcionam quando o item é segurado em contato direto com a pele e um poder é ativado por vontade para entrar em ação (uma ação padrão). Manusear um símbolo não produz qualquer alusão de suas habilidades; Zundaerazylym instrui seus agentes nos poderes do símbolo, fornecendo informação sobre as habilidades mais poderosas somente quando ela passa a confiar em um particular Garra Leve.

Cada um dos poderes listado pode ser usado uma vez por dia. Os símbolos são conhecidos possuir os seguintes poderes (eles podem ter mais, mas a dragoa ainda não os revelou):

- enviar mensagem
- teletransporte
- traçar símbolo remoto — como intuir direção, exceto que aponta para o símbolo remoto mais próximo.

O destino de Zundaerazylym

Os ambiciosos sonhos perseguidos pela Anciã Sorridente, junto com sua espionagem através de dragões próximos, aparentam provavelmente levá-la a um desastre. A maior parte dos dragões malignos vai matá-la ou capturá-la para ganhar os segredos da sua mastigação extensa se eles souberem algo sobre isso, e para os esquemas de Zundaerazylym chegarem a florescer, ela é obrigada a mais cedo ou tarde revelar a mastigação extensa para todos os dragões. Igualmente se isto for de algum modo executado tão rapidamente e amplamente que nenhum dragão possa ganhar uma vantagem sobre um outro, a Anciã Sorridente e sua comparativamente pequena força de

Garras Leves vai ainda ter de enfrentar o problema de um dragão – ou o Culto do Dragão (na face de um golpe esmagador para sua influência sobre dragões) – movendo-se entusiasticamente para tentar controlar a maior parte das facilmente alcançadas cascas onduladas.

Mesmo pistas de uma parcialmente bem sucedida Imersão de Escamas Suaves vão levar o mesmo perigo para Zundaerazylym. Os Garras Leves sabem que eles estão indo por um perigoso trajeto nos anos à frente — e mais do que um deles sabe o que Zundaerazylym somente suspeita: certos Harpistas, e provavelmente alguns dos Escolhidos, sabem das atividades da Anciã Sorridente. Eles podem a qualquer hora escolher atuar contra ela ou vasculhar para pegar o que ela produziu.

Zundaerazylym sabe do perigo crescente e parece sentir que seu tempo restante pode ser curto. Com coragem crescente, ela está procurando licenciar aventureiros para carregarem seus segredos para outros lugares e portadores de conhecimento, notadamente para o Forte da Vela. Sua aposta é um longo lance certamente. Se ela for bem sucedida, porém, Faerûn vai ser mudada eternamente. . . e isso é mais do que muitos tiranos ou deuses conseguiram.

Mastigação extensa

O fungo comestível que faz os orcs que habitam as cavernas tão energéticos, férteis, e fortes é uma substância marrom, ramificada, e apesar de sua textura macia ainda é crocante, que cresce até nas cavernas mais frias e úmidas. Ele não necessita de luz, mas ele floresce quando a luz esta presente e cresce em um taxa desordenada na presença de calor vulcânico ou outras fontes de calor. Encontrado crescendo em sombras ou paralelas “cadeias

de muralhas de rochas horizontais, ele é chamado arantym pelos anões e (graças a sua aparência) “casca ondulada” pelos humanos, apesar de ele não ser uma casca de nenhuma maneira.

Este fungo silvestre com sabor de noz se espalha por meio dos esporos. Estes esporos são inofensivos para humanos; quando inalados ou ingeridos, eles simplesmente passam através do corpo como outros resíduos e podem ser carregados enquanto humanos viajam. Os esporos podem consumir madeira viva ou morta, matéria vegetal, outros fungos, e até nutrientes transportados pelo ar (vindos das brumas). Cascas onduladas podem ficar inativas por longos períodos de seca, frios extremos, ou falta de nutrição; para permanecer vivo, ele necessita “alimentar-se” somente a cada oito anos. Casca ondulada chamuscada ou morta torna-se negra, mas ainda é comestível, e terá germes doentes enquanto ele os absorve, os deixando inofensivos. Orcs prosperam com este inosso, mas abundante cardápio.

Em sua busca por uma última substituição da fonte de alimento para dragões, Zundaerazylym apanhou umas cascas onduladas e por muitos anos tentou modificá-las ou aumentá-las. Ao longo ela acertou sobre uma mistura ainda secreta em que imergia fragmentos de cascas onduladas por um mês para criar o que ela chama de “mastigação extensa”. (formalmente, a substancia é conhecida como routhduin, que é uma palavra tirada de raízes élficas, anãs e dracônicas, combinadas para significar alguma coisa similar a “melhorar para alcançar satisfação” ou “melhorado para ser satisfatório”).

Seu processo confere a casca ondulada à capacidade para sustentar todos, exceto

os mais terrivelmente feridos ou os dragões mais ativos por meses em uma pequena refeição. “O mais ativos” incluem aqueles dragões raros que passam um terço do seu tempo combatendo ou caçando. “Pequena” neste caso significa um volume de mastigação extensa aproximadamente equivalente aos corpos de três humanos de tamanho médio.

A mistura de Zundaerazylym — uma calda iridescente — é conhecida ter predominantemente água e inclui um elixir da vitalidade (um líquido mágico que remove fadiga, exaustão, veneno, e doença, e sustenta o bebedor sem comida e água por sete dias), esporos de ar dissolvidos (um item mágico que garante 2d4 dias de ar respirável independente do ambiente que o envolve), a seiva de carvalho ou cinza de árvores, pérolas dissolvidas e no mínimo uma dúzia de outros ingredientes, muitos dos quais são polvilhados. Os agentes de Garras Leves acreditam que os ossos enterrados de algumas criaturas são um destes e têm descoberto a seu custo que a mistura é venenosa se bebida (igualmente se for apenas bebericada) por elfos, meio-elfos, ou humanos.

A Anciã Sorridente mantém seus agentes muito ocupados em recuperar grandes variedades de substancias estranhas para ela (algumas das quais são indubitavelmente parte de contínuos experimentos dirigidos em criar uma bem sucedida “Imersão de Escamas Suaves”, uma outra de suas criações), tais como pedra pome, pinhas, fígados de frangos, rins de cordeiros, e ervas para fazer papiro, que ninguém tem sido hábil atribuir uma lista de ingredientes definitivos para a “mastigação extensa”. Zundaerazylym é até conhecida ter feito grandes lucros por monopolizar o mercado em certos pro-

duto, então os revendendo em grandes volumes quando a carência ocorre.

Algumas de suas aquisições — muitas delas estocadas em cavernas escondidas sob as Florestas de Inverno Remoto e guarnecidas pelos Garras Leves — podem não ser para propósitos alquímicos de modo algum.

A imersão de escamas suaves

Nem tão diferente em aparência da atual encarnação da mistura “mastigação extensa”, a “Imersão de Escamas Suaves” é um banho curativo e restaurativo experimental para dragões. Ele é utilizado para manter as escamas flexíveis, os sentidos aguçados, e fora isso desacelerar os efeitos colaterais da idade, permitindo a completa regeneração de dragões gravemente feridos. Ingredientes da atual Imersão, que foram pensados para o propósito de curas de injúrias menores e urgentes de Zundaerazylym, são conhecidos por incluir as cascas descartadas de ovos de dragão chocados, também como ossos e escamas dissolvidos de dragões (ainda que, exatamente o que foi usado para dissolvê-las, a Anciã Sorridente mantém em segredo).

No mínimo uma vez, Zundaerazylym mergulhou para dentro do centro de uma horda orc nos vales montanhosos e deliberadamente ficou na batalha até estar gravemente ferida. Ela foi então carregada e levada para uma pedreira sem uso próxima a Grão Pé de Coelho pelas magias de Ophala Cheldarstorn e jogada em um banho de sua própria preparação. A maioria das Imersões falhou em fazer mais do que acalmá-la, mas a Anciã Sorridente ainda acredita que um bem sucedido e poderoso banho curativo para dragões é possível, se ela puder apenas acertar sobre a fórmula certa para isso.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia