



COSTA DA ESPADA GUIA DE AVENTUREIROS



DUNGEONS & DRAGONS

Explore a Costa da Espada neste manual de campanha
para o maior jogo de RPG do mundo

COSTA DA ESPADA GUIA DO AVENTUREIRO



FEBO
TRADUCÇÕES

CRÉDITOS

Este livro foi uma colaboração entre a Wizards of Coast e as Publicações Green Ronin. Membros do corpo criativo da Green Ronin estão marcados com um asterisco abaixo.

Tradução, Rediagração, Reestruturação de Arte, Revisão e Satisfação Pessoal Final: Febo Withouthair

Desenhista Chefe: Steve Kenson*

Desenhistas: Joseph Carriker,* Brian Cortijo,* Jeremy Crawford, Peter Lee, Jon Leitheusser,* Mike Mearls, Jack Norris,* Sean K Reynolds, Matt Sernett, Rodney Thompson

Editor Administrativo: Jeremy Crawford

Editor: Kim Mohan*

Assistente Editorial: Chris Sims, Matt Sernett, Dan Helmick

Produtor: Greg Bilsland

Desenhistas Chefes do D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Diretores de Arte: Kate Irwin, Hal Mangold,* Shauna Narciso

Desenho Gráfico: Emi Tanji

Ilustrador da Capa: Tyler Jacobson

Ilustradores de Interior: Conceptopolis, Olga Drebas, Jason A. Engle, Randy Gallegos, Ilich Henriquez, David Heuso, Tyler Jacobson, Mclean Kendree, Howard Lyon, William O'Connor, Claudio Pozas, Bryan Syme, Eva Widemann

Cartógrafos: Jared Blando, Mike Schley

Desenhista de Fonte: Daniel Reeve

Administrador do Projeto: Neil Shinkle, John Hay

Serviços de Produção: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman

Divulgação e Marca: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Greg Tito, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Jogadores de Teste: Adam Hennebeck, Anthony Caroselli, Arthur Wright, Bill Benham, Bryce Haley, Christopher Hackler, Claudio Pozas, Daniel Oquendo, David "Oak" Stark, Gregory L. Harris, Jason Baxter, Jason Fuller, Jay Anderson, Jeff Greiner, Jonathan Longstaff, Jonathan Urman, Josh Dillard, Karl Resch, Ken j Breeze, Keoki Young, Kevin Neff, Krupal Desai, Kyle Turner, Liam Gulliver, Logan Neufeld, Lou Michelli, Matt Maranda, Mik Calow, Mike Mihalas, Naomi Kellerman-Bernard, Paul Hughes, Paul Melamed, Richard Green, Robert Alaniz, Rory Madden, Shane Leahy, Shawn Merwin, Stacy Bermes, Teos Abadia, Tom Lommel, Travis Brock, Yan Lacharite

Aviso Legal: A Wizards of Coast não pode ser responsabilizada por quaisquer ações tomadas por entidades nativas ou atualmente habitantes dos Reinos Esquecidos, incluindo senhores necromantes de distantes magocracias, magos residentes de quaisquer Vales, mas em especial o Vale das Sombras, patrulheiros drows carregando uma ou mais cimitarras e acompanhado por uma ou mais panteras, magos loucos, masmorras distantes e acessíveis por um poço no meio de uma taverna, beholders que controlam carteis criminosos, e qualquer um que carregue a palavra Muitas-Flechas em seu nome. Na ocorrência de um encontro catastrófico com uma ou todas essas entidades, reclame com o seu Mestre. Se isto não funcionar, reclame com Ed Greenwood, mas não diga a ele que nós quem dissemos isso. Ele conhece mais arquimagos do que nós.

BIBLIOGRAFIA

Aqui estão os trabalhos dos Reinos Esquecidos que mais influenciaram este livro.

Athans, Philip. *A Reader's Guide to R.A. Salvatore's Legend of Drizzt*. 2008.

Baker, Richard, Ed Bonny, and Travis Stout. *Lost Empires of FaerCm*. 2005.

Boyd, Eric L. *City of Splendors: Waterdeep*. 2005.

---. *Drizzt do'Urden's Guide to the Underdark*. 1999.

Connors, William W. *Hordes of Dragonspear*. 1992.

Cordell, Bruce R., Ed Greenwood, and Chris Sims. *Forgotten Realms Campaign Guide*. 2008.

Crawford, Jeremy, and Christopher Perkins. *Ghosts of Dragon spear Castle*. 2013.

Cunningham, Ela ine. *Thornhold*. 2001.

Greenwood, Ed. *Dwarves Deep*. 1990.

---. *Vo/o's Guide to Baldur's Gate II*. 2000.

---. *Vo/o's Guide to the North*. 1993.

---. *Vo/o's Guide to the Sword Coast*. 1994.

---. *Vo/o's Guide to Waterdeep*. 1992.

---. *Waterdeep and the North*. 1987.

---. *Waterdeep*. 1989.

---. *City of Splendors*. 1994.

Greenwood, Ed, and Jason Carl. *Silver Marches*. 2002.

Greenwood, Ed, Matt Sernett, and others. *Murder in Baldur's Gate*. 2013.

Greenwood, Ed, Sean K Reynolds, Skip Williams, and Rob Heinsoo. *Forgotten Realms Campaign Setting*. 2001.

Grubb, Jeff, Kate Novak, and others. *Hall of Heroes*. 1989.

jaquays, Paul. *The Savage Frontier*. 1988.

Leati, Tito, Matt Sernett, and Chris Sims. *Scourge of the Sword Coast*. 2014.

Perrin, Steve. *Under 11/efarn*. 1987.

Salvatore, R.A. *The Crystal Shard*. 1988.

---. *Rise of the King*. 2015.

Salvatore, R.A., James Wyatt, and Jeffrey Ludwig. *Legacy of the Crystal Shard*. 2013.

Sernett, Matt, Erik Scott de Bie, and Ari Marmell. *Neverwinter Campaign Setting*. 2011.

slade, Ed Greenwood, Jeff Grubb, and others. *The North: Guide to*

A CAPA

Tyler Jacobson desenhou este grupo de aventureiros como se estivessem engajados em um confronto agressivo com uma delegação feroz de orcs. Destaques (da esquerda para a direita): Skip Brickard, um guerreiro halfling com a fúria do tamanho de um orc; Illydia Maethellyn, uma elfa da lua, de idade, clériga de Sehanine; Hitch, um imprudente ladino cujo passado desonesto o liga aos Zhentarim; Makos, um bruxo tiefling, teimoso em sua vingança contra seu pai infernal; e Nayeli Flor de Ouro, uma poderosa humana paladina guiada pelo juramento da vingança.

620B2438000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6580 -9
First Printing: November 2015
987654321

CE



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Sword Coast Adventurer's Guide, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. Green Ronin Publishing and the Green Ronin Publishing logo are trademarks of Green Ronin Publishing. Printed in the USA. ©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH.

SUMÁRIO

Prefácio	4
Capítulo 1: Bem-Vindo aos Reinos	7
A Costa da Espada e o Norte	7
Toril e Suas Terras	9
Tempo nos Reinos	14
Uma História Breve	15
Magia nos Reinos	18
Religião nos Reinos	19
Os Deuses de Faerun	23
Capítulo 2: A Costa da Espada e o Norte	43
A Aliança dos Lordes	43
Fortalezas Anãs do Norte	58
Reinos Insulares	66
Reinos Independentes	73
A Terra da Escuridão	99
Capítulo 3: Raças dos Reinos	103
Anões	103
Elfos	105
Halflings	108
Humanos	110
Draconatos	112
Gnomos	114
Meio-Elfos	116
Meio-Orcs	117
Tieflings	118
Capítulo 4: Classes	121
Bárbaros	121
Caminhos Primitivos	121
Bardos	122
Os Harpistas	123
Escolas Bárdicas	123
Instrumentos Musicais	124
Clérigos	125
Domínio Divino	125
Druidas	126
Círculos Druídicos	126
Guerreiros	127
Arquétipos Marciais	128
Monges	129
Ordens Monásticas	129
Tradições Monásticas	130
Paladinos	131
Ordens dos Paladinos	132
Juramento Sagrado	132
Rangers	133
Ladinos	134
Arquétipos Ladinos	135
Feiticeiros	136
Origem da Feitiçaria	137
Bruxos	138
Patronos nos Reinos	138
Patronos Transcendentais	139
Magos	140
Grupos Arcanos	140
Tradição Arcana	141
Truques para Feiticeiros, Bruxos e Magos	142

Capítulo 5: Antecedentes	145
Vigia da Cidade	145
Artesão do Clã	145
Acadêmico Recluso	146
Cortesão	146
Agente da Facção	147
Viajante Distante	148
Herdeiro	150
Cavaleiro da Ordem	151
Mercenário Veterano	152
Caçador de Recompensas Urbano	153
Membro da Tribo Uthgardt	153
Nobre de Águas Profundas	154
Apêndice: Opções de Classes em Outros Mundos	155
Dragonlance	155
Eberron	155
Greyhawk	156
Mundos Criados por Você	157

Índice	158
---------------	-----

Caixas Informativas

Regiões dos Reinos	11
Moeda dos Reinos	13
O Calendário de Harptos	15
A Teia e a Magia	19
A Mãe Terra	27
A Lenda do Búzio de Ossos, do Arremesso de Crânios e do Trono Vazio	31
A Lenda de Tyche e Suas Filhas Gêmeas	40
Os Deuses de Mulhorand	41
Nota para o Mestre: Fazendo seu os Reinos	44
Reinos Destruídos do Norte	48
Brilho-Eterno	50
As Alas de Águas Profundas	54
Os Reinos Anões Caídos e Suas Marcas	58
O Triste Poema de Delzoun	60
O Cântico da Manopla Severa	61
Valkur, o Deus-Herói dos Nortenhos	68
Forte Senhor da Manhã	80
As Tribos Uthgardt e Seus Territórios	93
Tribos Perdidas de Uthgardt	94
A Caverna de Menzoberranzan	101
Clãs dos Anões do Norte	103
Raras Sub-Raças Élficas	106
Halflings do Espírito Sagaz	110
Opcional: Linguagens Humanas	112
Damas das Colinas Douradas	114
Característica dos Gnomos das Profundezas	115
Variação de Meio-Elfos	116
Variação de Tieflings	118
Aasimar	119
Armadura com Espinhos	121
Totens Uthgardt	122
Os Estrelas Lunares	124
Os Harpistas e os Druidas	127
Espadachins e Luta com Duas Armas	136
Conjuradores Arcanos	137
Sigilos Mágicos	141
Estilos dos Lâminas Cantantes	142
Ordens de Cavalaria de Faerun	151
Mercenários do Norte	152
Tribos Bárbaras de Faerun	154

PREFÁCIO

Saudações e estimas, dileto viajante! Bem vindo a um mundo de magia e aventura. Originalmente criado por Ed Greenwood, o cenário dos Reinos Esquecidos tem sido a casa de jogos e histórias de Dungeon & Dragons por décadas. Construído para servir de contos sobre espadas e feitiçaria, os Reinos se expandiram e floresceram nas campanhas de D&D de Ed Greenwood, o qual destacou heróis como os Cavaleiros de Myth Drannor das Terras do Vale. Ed também compartilhou partes dos Reinos em páginas da Dragon Magazine, dando aos jogadores de D&D seus primeiros contos sobre o mago Elminster, o velho sábio do Vale das Sombras, cujo encontrou seu caminho ocasionalmente através de um portal entre Faerun e o nosso mundo pela sala de estar de Ed Greenwood.

Quando a TSR, a companhia que possuía o D&D naquela época, buscou um novo mundo de campanha para estender o multiverso de D&D, eles escolheram os Reinos Esquecidos, e em 1987 os portões foram escancarados para que jogadores e mestres do mundo inteiro viessem para Faerun e criassem seus próprios contos heroicos. Um ano depois, o autor R.A Salvatore introduziu os leitores às aventuras do Drow exilado Drizzt Do'Urden em seu primeiro romance, *The Crystal Shard*, fazendo com que as Terras da Escuridão se tornassem uma parte essencial dos Reinos.

Nos anos seguintes, os Reinos Esquecidos serviu de anfitrião para uma série de jogos, romances, produtos, e mais, se tornando um dos cenários de fantasia mais amplamente explorado de todos os tempos. Os portais perdidos para os Reinos retornam e permanecem abertos nas profundezas de nossa imaginação todos os dias, inclusive como este, sempre à medida que mais e mais visitantes encontram seu caminho através deles.

Então sem surpresa, Reinos Esquecidos tornou-se o cenário para as primeiras aventuras do D&D 5ª edição. Novos heróis já completaram grandes feitos e salvaram Faerun do terrível mal, e assim o continuarão fazendo, tão logo a chama da imaginação os leve até lá.

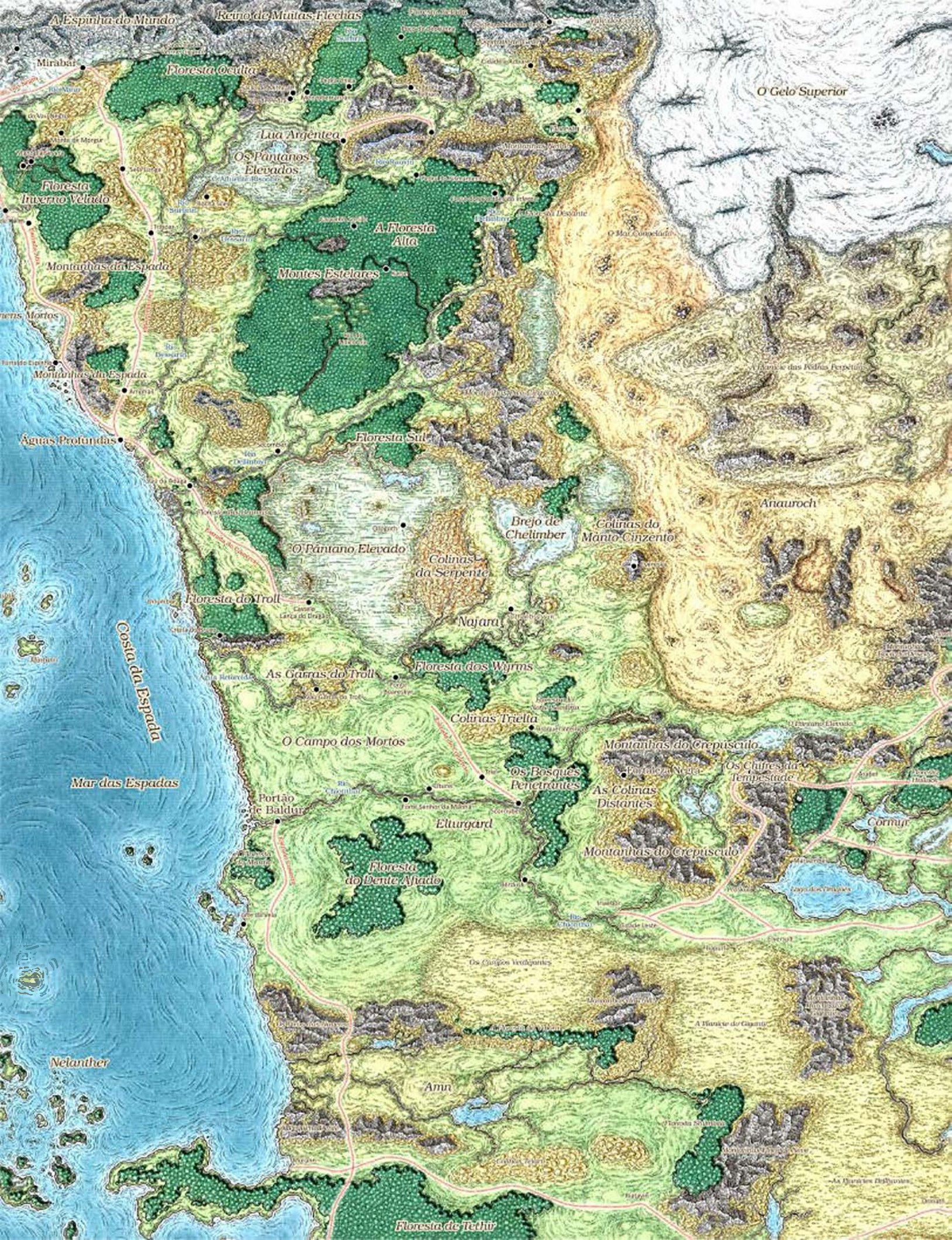
Este livro é um combustível extra para o fogo espalhado por estes aventureiros e os vislumbres dos Reinos que você encontra no Livro do Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros da 5ª Edição. Ele fornece a você uma ampla visão sobre o continente de Faerun e o mundo de Toril em geral, e as regiões da Costa da Espada e o Norte em particular.

Nestas páginas você aprende sobre a história, locais e pessoas de Faerun, de grandes cidades-estados da Costa da Espada e do Norte, do mundo dos Deuses e das facções que auxiliam e ameaçam a civilização. O capítulo 1 fornece uma visão geral da Costa da Espada e terras próximas, sua história, o papel da magia e suas religiões. O capítulo 2 adentra em detalhes sobre suas cidades e outras localizações da Costa da Espada. O capítulo 3 fornece a história e alguns outros materiais de jogo para várias raças e sub-raças, comuns ou incomuns, que podem ser encontradas na Costa da Espada e no Norte. Capítulo 4 mostra como as opções de personagem do Livro do Jogador se encaixam nesta região e apresentam novas opções de classes de personagem específicas para Reinos Esquecidos. O capítulo 5 fornece antecedentes criados com o intuito de unir seus personagens com grandes eventos, pessoas e lugares de Faerun.

Embora a base do conhecimento dos Reinos seja vasta, e este livro seja uma introdução apenas, o cenário de Reinos Esquecidos – como o D&D em si – é seu, e tem sido seu desde que Ed Greenwood abriu aquele primeiro portal e nos convidou para entrar e conhecer. Os Reinos são um lugar para criar e contar suas histórias, sobre suas aventuras e seus feitos. As terras e pessoas de Faerun lhe dão as boas-vindas, aventureiro, para uma terra de extremo perigo que anseia por heróis que possam salvá-la.

Parta agora, através do portal da imaginação para além de imensos e incríveis reinos que aguardam por você.







CAPÍTULO 1: BEM-VINDO AOS REINOS



O MUNDO DE TORIL, ENTRE A VENTILADA Costa das Espadas ao oeste e as misteriosas terras de Kara-Tur ao leste, reside o continente de Faerun. Um lugar de variadas culturas e raças, Faerun é dominada por terras humanas, por seus reinos, suas cidades-estados, ou a cuidadosa aliança mantida entre as comunidades rurais. Intercaladas entre as terras dos humanos estão os antigos reinos anões e escondidos enclaves élficos, populações similares de halflings e gnomos, e mais povos exóticos.

Uma grande quantidade de aventuras é tida nos Reinos para aqueles que as estão procurando. As rotas entre cidades e nações frequentemente passam por entre territórios de bandidos e saqueadores humanoides. Cada floresta, pântano e montanha dispõem de seu próprio perigo, sejam bandidos espreitando uma emboscada, orcs e goblinóides selvagens, ou poderosas criaturas, como gigantes e dragões. Ruínas pontuam a paisagem e as cavernas onde o vento sibila sob a superfície. Nestes locais, tesouros de todas as raças viventes – e também alguns mortos com os seus tesouros – esperam por um aventureiro intrépido o bastante para vir e clamar por ele.

Faerun é preenchida com uma história riquíssima e maravilhosos contos de aventura e magia, mas a fonte de vida das pessoas comuns é a agricultura e o comércio. Muitos povos rurais dependem do que plantam pra comer, e Faerunianos que vivem em cidades trabalham com perícia com comércio ou usam seus músculos para ganhar seu sustento, assim eles podem comprar os bens e a comida fornecidos por outros. Novidades e fofocas são levadas entre centros populacionais com caravanas e navios que trazem suprimentos para o comércio e por também tripular bardos e menestréis que recontam (ou inventam) histórias para informar e entreter pessoas em tavernas, hospedarias e castelos. Aventureiros também espalham as novidades – enquanto também as criam!

O povo comum de Faerun enxerga os aventureiros com uma mistura de admiração, inveja e desconfiança. A população acredita que qualquer grandalhão arriscando por livre vontade sua própria vida em favor de completos estranhos deveria ser louvado e recompensado. Mas tais aventureiros, se eles forem bem sucedidos, acumulam riqueza e fama pessoal em um ritmo que algumas pessoas consideram alarmante. Mesmo pessoas que admiram estes aventureiros por sua energia e seu atos de valor, talvez sintam receio: que horrores serão libertados se aventureiros imprudentes ou ignorantes do perigo, descobre uma ruína ou uma tumba e liberta um antigo mal dentro do mundo?

Muitas das pessoas que populam o continente possuem pouco ou nenhum conhecimento das terras fora de Faerun. As pessoas mais educadas entre a população acreditam que Faerun nada mais é que um continente, e que Toril é o mundo inteiro, mas, para a maioria das pessoas, cujas não tiveram experiências de viagens intercontinentais, tampouco planares, “Faerun” é bem maior de que um conceito para sua compreensão.

Exceto nos locais mais remotos ou insulares, Faerunianos estão acostumados em ver povos de diferentes culturas, etnias e raças. Somente nas áreas mais cosmopolitas tais aceitações casuais se estendem também para raças humanoides malignas – como goblinóides, orcs e drows – para não citar outras criaturas ainda mais perigosas. Aventureiros tendem a ser mais tolerantes, aceitando povos exilados, desajustados e remidos, de terras estranhas e com formas incomuns.

A COSTA DA ESPADA E O NORTE

Estendendo-se ao longo do Mar das Espadas do norte de Amn até o Mar de Gelo Movediço, a Costa da Espada é uma faixa restrita de um território dominado por cidades-estados da área que usam o oceano para comércio. Para aqueles que mais se interessam por tais coisas, a área é delimitada por Inverno Velado ao Norte e Portão de Baldur ao Sul, mas o território mais distante ao norte e ao sul, que não está sob o controle de um poder mais influente é comumente também incluso nos mapas da Costa da Espada.

De modo mais amplo, o Norte se refere a todo o território norte de Amn, dividido entre duas regiões gerais: O Coração do Ocidente e a Fronteira Selvagem. O Coração do Ocidente engloba uma faixa limitada de civilização, se estendendo das Montanhas do Pôr do Sol até o Mar das Espadas, e mais ao norte de um território restrito, marcado pelos Picos das Nuvens e as Montanhas do Troll até a Estrada do Comércio. A Fronteira Selvagem é o nome dado ao restante da região não estabelecida ou esparsamente estabelecida no Norte, sem incluir as cidadelas e cidades e qualquer assentamento em suas esferas de influência imediata.

A maioria das comunidades, nações e governos do Norte podem ser agrupados em cinco categorias: as cidadelas e cidades que são membros da Aliança dos Lordes, as fortalezas anãs que foram construídas através da área, os reinos insulares de fora da costa, os reinos independentes dispersos acima e abaixo da costa, e as cavernas subterrâneas das Terras da Escuridão. Cada categoria é descrita com brevidade aqui; mais detalhes podem ser encontrados no capítulo 2.

A ALIANÇA DOS LORDES

A Aliança dos Lordes é uma confederação entre os regentes de várias cidades do norte. O número de membros do Conselho de Lordes, o corpo do grupo governante, se altera dependendo da mudança do status de membros das cidades e tensões políticas na região. Atualmente, a Aliança dos Lordes contam com esses indivíduos como membros do conselho:

- Laeral Mão de Prata, Lorde Regente de Águas Profundas
- Dagult Neverember, Lorde Protetor de Inverno Velado
- Taern Lâmina do Chifre, Alto Mago de Lua Argêntea
- Ulder Ravengard, Grão Duque de Portão de Baldur e Marechal do Punho Flamejante
- Morwen Daggerford, Duquesa de Daggerford
- Selin Ramur, Senhor de Mirabar
- Dowell Harpell de Sela Longa
- Dagnabbet Barba Vistosa, Rainha do Salão de Mithral
- Lorde Dauner Ilzimmer de Amphail
- Nestra Ruthiol, Barão Marítimo de Yartar

A Aliança dos Lordes é responsável pelo mais poderoso poder mercante do Norte. Em adição para promover suporte militar e um foro para resoluções pacíficas entre as diferenças, a Aliança tem sempre agido sob o princípio que comunidades com uma causa em comum que adentram e negociam entre si são menos propensas a guerrear umas com as outras. E é através dessa manutenção do forte comércio entre os aliados, bem como aqueles de fora da aliança, que a Aliança dos Lordes ajuda a manter a paz.

FORTALEZAS ANÃS DO NORTE

As várias comunidades anãs do Norte são herdeiras e sobreviventes de Delzoun, o grandioso Reino Nórdico de muito tempo atrás. Apesar de continuamente em guerra através dos séculos com orcs e goblinóides da região, e tendo de lidar com incursões de drown e duergars vindas do subterrâneo, os anões do escudo tem se mantido firmes, determinados a manter seus salões contra todas as ameaças – e, quando necessário, reclamar por eles.

Fortalezas que sobreviveram dos dias de Delzoun incluem o Salão de Mithral, a Cidadela Adbar e a Cidadela Felbarr. A cidade lendária de Manopla Severa, construídas pelos anões de Delzoun e recentemente retomada dos drows, se firma como um farol da força da insurgência anã no Norte. Os fortes Eixo de Pedra e Lorde de Ferro são locais solitários, continuamente escarnecendo de si mesmos por ameaças reais e imaginadas. Sundabar e Mirabar também são consideradas geralmente fortalezas anãs, apesar sua população substancial de humanos.

Até recentemente, muitas fortalezas anãs eram membros das

Marchas Argênteas (também conhecido como Luruar), uma aliança de cidades que promovia proteção mútua em todo o Norte. Discordâncias e a falta de palavra durante a guerra com o reino orc de Muitas-Flechas destruiu a confiança restante entre os membros da Marcha, e tal pacto não mais existe. As fortalezas anãs ainda se aliam com uma ou outra, e individualmente com reinos humanos próximos, mas sem garantias de se unificar novamente com todos seus vizinhos.

REINOS INSULARES

Além da costa oeste de Faerun existem um número de reinos insulares de variados tamanhos. O mais distante, e talvez o de maior importância simbólica para o continente, é Encontro Eterno, a ilha paradisíaca dos Elfos, precedido pela reputação de ser parte do reino divino de Arvandor. Bem mais próximas de Faerun estão as ilhas Ossos de Baleia e Ruathym, antigos lares dos ancestrais do povo Illuskane, e os Moonshaes, onde muitos destas mesmas pessoas agora compartilham as ilhas com os Ffolk, e uma ramificação dos elfos conhecida como Llewyr. O livre porto de Mintarn reside próximo, um ponto neutro para encontro entre inimigos e um local de recrutamento que oferece trabalhos em abundância a marinheiros. Apesar de seu tamanho, a minúscula ilha de Orlumbor, com seu perigoso porto e seus habilidosos capitães, é uma nação independente e influente por si própria.

Nos mares do sul, piratas de muitas raças e predileções navegam das Ilhas Nelanther, atacando navios de comércio que vão de norte a sul através das costas. Desde o começo da Separação, as lendárias Lantan e Nimbral retornaram. O núcleo de fábula e a ilha de Leira, com seus adoradores ilusionistas, são ainda mais secretas e bem mais ásperas com estranhos do que antes de seu desaparecimento.

REINOS INDEPENDENTES

Intercalados entre fortalezas anãs e assentamentos protegidos pela Aliança dos Lordes estão pontos significantes que não possuem renome coletivo, exceto que eles habitam amplamente fora desse elo de proteção ou são detentores de grandes poderes na região. Mesmo em áreas civilizadas entre estes locais, como Elturgard, existe, usando de eufemismo, uma tensão nada fácil com habitantes de terras selvagens, que ali dentro habitam, ou que bordeiam suas fronteiras, e apenas sobrevivem devido a vigilância constante e o recrutamento estável de novos defensores.

Uma grande variedade de nações independentes e locais notáveis é englobada dentro das terras selvagens do Norte. Entre eles estão a grande livraria do Forte da Vela, casa das maiores coleções de conhecimentos escritos de Faerun; o imponente, e de escala gigantesca, Forte Negro; a abadia fortificada da Fortaleza de Helm; locais de grandes batalhas como a Ponte Boareskyr e os Campos dos Mortos; reinos de alguma segurança, como Elturgard e Vale do Cervo; e o reino yuan-ti de Najara. As terras dos Uthgardt, as cidades do frígido Vale do Vento Gélido, as calmas colinas Trielta, a cidade assassina de Luskan, e a lendária Cripta do Bruxo, domínio do grande lich Larloch, são todos reinos independentes, como o Pântano Elevado, a Floresta do Troll e a Floresta Alta.



Há muitos perigos e aventuras que podem ser obtidas nas terras livres do Norte, e uma grande quantidade de riqueza e tesouros também. As ruínas de antigos reinos e incontáveis pequenos ambientes, menores até que uma simples plantação, aguardam pelos certos exploradores para desvendá-los.

TERRAS DA ESCURIDÃO

Estendendo-se quilômetros abaixo e adentro da superfície de Faerun, como também alcançando outros continentes, a imensa rede de cavernas subterrâneas conhecidas como as Terras da Escuridão é o lar de todos os tipos de criaturas estranhas e mortais. Duergars e drows – o lado negro dos anões e dos elfos – vivem nessas terras sem sol, bem como os svirfneblins, ou gnomos das profundezas. A maioria dos moradores da superfície não são ameaçadas, nem mesmo perturbadas, pelos habitantes destes locais profundos, mas as criaturas ocasionalmente emergem para saquear ou em busca de um objetivo específico na superfície.

Entre os territórios das Terras da Escuridão no Norte está a cidade de Jóia Escarpada, dos svirfneblins; a cidade de Gracklstugh, dos duergars; e a infame cidade drow Menzoberranzan. Também há o proeminente posto de troca Mantol-Derith, para os mercadores de Underdark.

TORIL E SUAS TERRAS

Toril é um vasto e maravilhos mundo, repleto de uma imensa diversidade de pessoas, e de uma história rica e plena. Para a maioria do povo da Costa da Espada, no entanto, o conhecimento não se estende muito além dos confins do Norte, e qualquer coisa “conhecida” de fora de Faerun é baseado mais em rumor do que em fato.

FAERUN

O vasto continente central de Toril, Faerun é uma imensa massa de terra dividida por um grande oceano, conhecido como Mar Interno, ou Mar das Estrelas Cadentes. As terras além do Norte podem ser rusticamente divididas entre aquelas que estão ao sul e aquelas que estão ao leste, tornando-se assim, pela distância que estão, estrangeiras para o povo da Costa da Espada e do Norte.

TERRAS DO SUL

Ao sul da Costa da Espada residem antigas nações, uma imensa e esquecida selva e todos os tipos de terras destruídas ou transformadas pelo cataclismo mágico e perturbações. Entre as ruínas e as aflições destes reinos, existem sinais de renovação e esperança, com a força de civilizações tenazes e pessoas dispostas a reconstruir, clamar ou criar uma nova terra.

Amn. Uma nação liderada pela representatividade de cinco famílias nobres, Amn é um lugar onde a riqueza rege, de modo aberto e despretensioso. Comerciantes sagazes e ríspidos nos negócios, Amninanos acreditam que o final de uma transação bem sucedida é justificado por quaisquer meios, de cunho ético ou qualquer outro. Embora a nação seja ainda mais rica do que mesmo as metrópoles do norte, como Portão de Baldur e Águas Profundas, sua influência é limitada pela falta de vontade de seus regentes de trabalharem juntos pelo melhor interesse da nação. Os membros do Conselho dos Cinco são bastante unificados e possuem punho de ferro no que se diz respeito ao seu controle sobre Amn, mas suas habilidades

para influenciar eventos além de suas próprias fronteiras são muito limitadas, pois eles não conseguem chegar em comum acordo sobre assuntos importantes de sua política sobre estrangeiros. Os oligarcas controlam sua nação completamente, mas além das áreas de cada regência, suas famílias e negócios competem uns com os outros e com residentes de vastos locais.

O uso de magia arcana em Amn é proibido, o que significa que apenas conjuradores autorizados na nação pode fazer seu uso, bem como detentores de magia divina que dão suporte a proteção de um templo, e usuários de magia arcana cujo qual lhe foi concedida autorização especial por um dos oligarcas. Tão penetrante é o poder da oligarquia de Amn que poucos crimes merecem punição física, mais aqueles que envolvem o uso de magia arcana ou ofensa contra uma das casas do conselho mercante. Outras infrações são perdoadas depois que o patife criminoso faz o pagamento de uma multa apropriada.

Calimshan. Esta terra sulista tem sido por muito tempo campo de batalha na guerra entre gênios. Depois de anos de opressão sob seus mestre genasis, escravos humanos ergueram-se a seguir o Escolhido de Ilmater, em primeiro uso de uma resistência sem violência, então irrompendo em uma completa rebelião seguida de seu desaparecimento. Eles derrubaram os gênios lordes de Calimport e Memnon, expulsando os gênios restantes para fora das cidades, de volta a seus lares elementais ou dentro da profundidade do deserto.

A maior parte de Calimshan é um local caótico dominado pela riqueza, influência política e poder pessoal. Muitos rezam pelo retorno do Escolhido e a conclusão de seu trabalho. Outros estão aprendendo a viver juntos sem os gênios como mestres e de má vontade aceitam os genasis restantes entre eles.

Chult. As vastas e sufocantes selvas de Chult escondem o que muitos acreditam ser uma riqueza de minérios, incluindo imensas pedras preciosas e veios de metal. Uma flora venenosa e fauna mistificam as selvas, mas alguns ainda en-





frentam bravos o perigo em busca de suas riquezas. Algumas das plantas exóticas que crescem apenas em Chult atingem altos preços nos mercados do continente. A cidade em ruínas de Mezro se encontra do outro lado do oceano de Calimshan, esperando por exploradores e seu povo deslocado para limpar a cidade de seus habitantes mortos-vivos e desenterrar os tesouros lá escondidos.

Ao leste, ao longo da península de Chultan, estão os restos de Thindol e Samarach. Apesar da aparente queda de ambas as civilizações, Thindol permanece infestada com yuan-tis, enquanto o véu de ilusões da montanha de Samarach, faz com que permaneçam ocultas as atividades nesta nação.

Dambrath. Situada em uma planície calorosa na costa do Grande Oceano, Dambrath é regida por clãs nômades de cavaleiros humanos que reverenciam Silvanus, Malar e ocasionalmente Selune. Dada a história de Dambrath de dominação por Crinti, uma casta dominante de meios-drows, não é surpresa alguma que eles guardam um grande ódio por drows.

Os clãs se encontram duas vezes ao ano em um local sagrado, conhecido como as Colinas dos Reis, onde dúzias de esculturas totêmicas são preservadas. Nesta reunião, cada clã atualiza seu totem com um relato de seus feitos ocorridos nas estações decorridas. Muitos Dambrathes buscam pela licantrópia como meio de mostrar reverência às suas divindades favoritas e como meio de honrar seus antepassados.

Flecha Élfica. Um amaldiçoado e quase desértico lugar se estende do norte ao leste das montanhas da Muralha do Norte que fazem fronteira com Halruaa, Flecha Élfica não foi um nome outorgado por seus moradores, mas criado como alcunha pelos viajantes que fazem uso dessa violenta região. As tribos de elfos xenofóbicos que clamam esta área não hesitam em desencorajar visitantes não desejados por quaisquer meios necessários. Um simples grupo de peregrinos é fácil de assustar com algumas flechas, enquanto que um bando de caçadores ou exploradores é mais certo que sejam assassinados.

A comida é esparsa nesta região, graças às florestas extintas, e como resultado dos elfos de Elfharrow ferozmente protegerem o rebanho de animais que eles cultivam. Os elfos não possuem interesse em saquear as cidades da caída Lapaliya, mas também não permitem de livre vontade que "aventureiros" tenham acesso livre para estas terras através de seu território.

Halruaa. Uma vez acreditada como destruída durante a conflagração da Praga Mágica, Halruaa tem sido amplamente restaurada à sua forma insular, à nação magicamente poderosa que foi uma vez. Devido à previsão de suas magias de adivinhação, magos de Halruaa foram capazes de usar a furiosa chama azul que se seguiram logo após a morte de Mystra para propelar sua nação de forma segura no reino gêmeo de Toril, Abeir (deslocando parte daquele mundo dentro do Plano das Sombras).

Agora que os eventos destes tempos têm sido em sua maioria desfeitos, os célebres navios voadores e embarcações aquaviá-

rias de Halruaa têm surgido de seu lar mais uma vez, buscando estabelecer rotas comerciais e conexões políticas, como também aprender sobre o que mudou no mundo neste século de ausência.

Lago de Vapor. Distante ao sul e ao leste da Costa da Espada, o Lago de Vapor é mais precisamente um oceano próprio, com suas águas contaminadas por atividades vulcânicas e impossíveis de beber. Em volta de seu perímetro há um conglomerado de cidades-estados e pequenos baronatos denotados pelos seus inconstantes domínios, conhecidos como as Fronteiras dos Reinos. Aqui, ao longo da costa sul do lago, exploradores e aqueles que buscam fortuna, esbanjam sua riqueza acumulada construindo castelos, fundando comunidades, e habitando leais vassalos neles – somente para que todo esse bom trabalho suma em uma geração ou duas. Em alguns casos, um desses reinos é felizando em se salvar do inevitável declínio através de outro grupo de aventureiros bem sucedidos, que injetam bastante riqueza e sabedoria no empreendimento, fazendo com que ela dure por mais algumas décadas.

Luiren. A muito o lar dos halflings e do pensamento compartilhado de ser o lugar onde sua raça teve sua origem, Luiren foi perdida durante a Praga Mágica para uma grande inundação do oceano. No século, desde a grande tragédia, as águas retrocederam, e agora histórias contadas por viajantes do sul falam de comunidades halflings que sobreviveram como redutos ilhados.

Tethyr. Tethyr é um reino feudal regido pela rainha Anaís da capital de Darromar. A rainha comanda seus duques, que em troca recebem homenagens dos condes e condessas do reino, indicam um xerife sobre seus condes e geralmente mantêm a ordem. As terras rurais de Tethyr são abundantes, e seus mercados fluem livremente em trocas com o Coração do Ocidente.

Tethyr tem visto mais do que compartilha de intrigas nobres e assassinatos reais, e aventureiros que são nativos de Tethyr ou que meramente estão passando por esta terra frequentemente são sugados em tais situações, seja como cúmplices involuntários ou como fáceis bodes expiatórios.

TERRAS AO LESTE

Ao leste reside muitas das mais antigas nações dos Reinos, incluindo o Coração do Ocidente de Faerun – o qual possui civilizações localizadas centralmente no continente, e por conta disto o melhor meio de tirar vantagem de rotas comerciais e acesso ao Mar das Estrelas Cadentes. Como no Norte, existem terras bem frias ao leste, como também regiões bem temperadas. Como é comum viajar para distante da Costa da Espada, não seria incomum passar por terras não tão diferentes de sua própria, mesmo em lugares bem estrangeiros, esses lugares talvez também existam em outros continentes ou mundos – na verdade atualmente alguns dele já existem.

Aglarond. A grande península de Aglarond se projeta para fora do Oceano Interno, e este corpo d'água e as florestas de Yuirwood definem muito das características da nação. Um reino de humanos vivendo em harmonia com seus vizinhos elfos e meio-elfos, Aglarond tem sido inimiga de Thay por séculos, em parte devido ao temperamento de seu antigo regente, a Simbul. A nação agora é regida por um Conselho de Simbarchs, o qual retrocedeu na prática da hostilização declarada contra Thay. Com a restauração da Teia, as mudanças contínuas das políticas nativas, e o chamado para a independência élfica da nação, é incerto que tipo de lugar Aglarond será daqui a uma geração, a única coisa certa é que

REGIÃO DOS REINOS

Assim como “o Norte” descreve uma área que inclui um número de nações e governos, um número de termos coletivos existe para outras região através de Faerun. Nem todos esses nomes são usados universalmente, e as opiniões variam pela qualificação da terra e dos grupos. Aqui estão alguns dos grupos regionais atualmente reconhecidos:

As Terras Gélidas: Damara, Narfell, Sossal e Vaasa

O Coração do Ocidente: Cormyr, as Terras do Vale, Mar da Lua e Sembia

As Terras da Intriga: Amn, Calimshan e Tethyr, também conhecidos como o Império das Areias

Os Antigos Impérios: Chessenta, Mulhorand e Unther

seu potencial para grandes mudanças será atingido.

Chessenta. Uma coleção de cidades-estados se une numa cultura em comum e defesa mútua. Chessenta não é verdadeiramente uma nação. Cada cidade ostenta de seus próprios heróis, adorando seus próprios campeões gladiadores, e gastando boa parte do tempo insultando e competindo com outras cidades, do que fazer qualquer outra atividade. A cidade de Luthcheq é dominada pela adoração a uma divindade bizarra conhecida como Entropia, enquanto Erebos é regida pela última encarnação do dragão vermelho conhecido como Tchazzar, o Imortal. Heptios contem uma ampla biblioteca em Chessenta, um centro de conhecimento onde todos os nobres aspiram enviar seus filhos para serem educados. Esta cidade é olhada com desdém pelo povo de Akanax, cujo o desprezo de seus militantes pelos “filósofos gordos” de Heptios é abertamente conhecido. Toreus saúda todos os visitantes, mesmo aqueles de terras desprezadas ou não confiáveis, e moeda estrangeira pode comprar praticamente tudo por lá. A cidade voadora de Airspur ainda voa de alguma maneira, suas fundações não foram afetadas pela queda de seus iguais quando a Separação chegou ao fim.

Cormyr. Para muitos povos no centro de Faerun, a noção de um reino humano é intrinsecamente ligada a Cormyr. Um forte reino apoiado por seu leal exército (os Dragões Púrpuras), uma estrutura de defensores mágicos e investigadores (os Magos Bélicos), e uma numerosa riqueza e influência nobre, Cormyr vem se recuperando da guerra com Sembia e Netheril – um conflito que custou muito à nação, mas que deixou o reino firme, de tal modo, que, no fim, Netheril não sobreviveu. O orgulho desta vitória permanece forte na consciência coletiva em Cormyr, mesmo quando a Rainha Raedra recuou dos planos de permanentemente acolher ao reino cidades que residem além das fronteiras tradicionais de Cormyr.

Cormirianos são justamente orgulhosos de sua terra natal, e são perseverantes quanto a resguardar essa honra. Ainda assim, não há total escassez de perigo na Floresta do Reino, sejam de intrigas, nobres traidores, monstros vindos da Floresta de Hulack ou das Terras Rochosas, ou alguma antiga e soturna magia. Cormyr pode ser muitas coisas, mas enfadonha não é uma delas.

As Terras Gélidas. As nações de Damara, Narfell, Sossal e Vaasa, conhecidas coletivamente pelos Ferunianos como as Terras Gélidas, residem próximas ao extenso e seco frio da Grande Geleira ao nordeste. Poucos de fora da região têm interesse sobre o que acontece aqui, exceto aqueles nas imediatas terras ao redor, que temem o ressurgimento de antigos males da região – embora eles não

tenham medo o suficiente para fazer mais do que mandar um grupo ou dois de aventureiros na área para investigar.

Em Damara o Rei Usurpador Yarin Manto Gelado senta no trono da dinastia Dragonbane, enquanto seu povo critica sua tirania e a crescente ameaça de demônios atravessa o país. Em Narfell, cavaleiros habilidosos e caçadores caçam, avançam e estão gradualmente reclamando sua herança como uma grande nação de magos que tem tratado com diabos. Os Cavaleiros Bruxos de Vaasa ameaçam romper os elos de sua nação e invadir Damara, Mar da Lua, ou ambos, enquanto que alguns de seus membros suspeitamente mantêm um olho no silencioso e ameaçador Castelo Perilous, talvez planejando outra excursão ao local. A pequena nação de Sossal mantém comércio com os vizinhos, mas compartilha pouco de si mesmo com o mundo exterior.

As Terras dos Vales. Os humanos que chamam de lar as Terras dos Vales querem nada mais do que viver despreocupados sobre as preocupações das grandes nações. Eles têm imenso orgulho de sua coexistência pacífica com os elfos de Cormanthor, e por sua habilidade de permanecer amplamente autossuficiente e autônomos, mesmo quando sua terra natal foi usada como campo de batalha por Cormyr, Netheril, Sembia e Myth Drannor em seus conflitos recentes, Vale da Pena e Vale do Estandarte têm reafirmado sua independência desde o fim da guerra, e reintegrado Vale do Arco, Vale da Batalha, Vale da Adaga, Vale Profundo, Vale do Rastelo, Vale das Brumas, Vale da Cicatriz e Vale das Sombras no Conselho dos Vales. O Vale Alto fez o mesmo brevemente depois.

O povo dos vales são desconfiados de alguém relutante em se sacrificar pelo bem comum, mas aqueles que se empenham por um bom trabalho – seja na defesa da nação ou no trabalho do dia a dia – são aceitos como iguais, convidados a compartilhar das recompensas da labuta.

As Terras da Horda. Formalmente conhecida como Deserto sem Fim, esta terra recebeu um novo nome entre os Faerunianos, posto depois que a vasta horda Tuigan que rugiu do leste e avançou contra Faerun a mais de um século atrás. Depois que esses povos tribais foram derrotados, alguns dos ferozes guerreiros montados que sobreviveram ao conflito se uniram para formar a pequena nação de Yaimunnahar. Outros se prenderam aos velhos costumes, se especializando na espada e no arco e cavalgando através das estepes sobre seus cavalos de patas curtas. Mercadores corajosos ainda cruzam o Caminho Dourado para e de Kara-Tur, mas os que retornam de tal viagem são muitos menores do que já foram no passado.

Impiltur. Com o avanço das águas do Mar das Estrelas Cadentes, parte da riqueza e da influência de Impiltur está retornando, causando rumores entre a população que um rei perdido da linhagem dos antigos irá se erguer para retirar Impiltur de suas mazelas e retornar à nação que foi uma vez.

Impiltur é uma nação de humanos com um punhado de anões e halflings entre sua população. Onde uma vez uma longa linhagem real sentou no trono e reinou sobre um reino unido, agora um Grande Conselho se senta reunido em torno de uma mesa e luta para combater a presença de demônios e adoradores de demônios nas fronteiras de sua nação.

O Mar da Lua. As costas do Mar da Lua têm sido o lar de cidades que crescem rapidamente, confiantes no comércio vigoroso e coletando poderosos mercenários sob seu estandarte, somente para se exceder ao ponto de cair – algumas vezes se esvanecendo com o passar do tempo, e algumas vezes caindo do céu como pedras.

Agora que Netheril e Myth Drannor caíram, estes dois grandes poderes não mais podem exercer sua influência sobre o Mar da Lua, permitindo com que a cidade de Colina Distante para espalhar suas asas e olhos na expansão do sul, e Mulmaster para mais uma vez novamente adorar a Bane. Phlan, Teshwave, Thentia e Voonlar – todas cidades do Mar da Lua onde grandes poderes manobram por influência – agora trabalham para encontrar sua própria identidade antes que um reino desconhecido ou malevolente engula eles, um por um.

Esta região é também a casa das ruínas da Cidadela do Raven e a Fortaleza Zhentil, antigos fortes dos Zhentarins, os quais a Rede Negra demonstra ocasional interesse em restaurar.

Mulhorand. Desde que o Escolhido dos deuses começou a aparecer nos últimos anos, Mulhorand se tornou uma terra transformada. Suas divindades manifestaram-se plenas nas formas de alguns de seus descendentes e rapidamente reuniram o Mulam para derrubar o Imaskari. Auxiliado pelo poderoso mago Nezram, conhecido como o Andarilho do Mundo, os Mulhorandis derrubaram os regentes do Alto Imaskar, que fugiram para as Planícies da Areia Púrpura ou para fortes extra planares.

Quando a agitação encerrou e o Escolhido começou a desaparecer, os deuses de Mulhorand permaneceram a reger sobre seu povo, focando sua atenção em defender seu lar restaurado para manter a guerra em Unther e Tymanthor afim de evitar avançar além de suas fronteiras. Pela primeira vez em séculos, o povo de Mulhorandi é livre, com os deuses declarando que o escravismo não mais será praticado entre os Mulans desde o seu retorno.

Rashemen. Uma terra áspera e fria repleta de um povo difícil, Rashemen é uma nação tradicionalmente feroz. É regida por seu Senhor de Ferro, Mangan Uruk, que fala pelo poder por detrás do trono: o Wychchlaran, a sociedade de bruxas mascaradas que determinam o destino de Rashemen. Estas bruxas carregam grande poder ligado à terra, e sua magia monta defesa contra malefícios feéricos e espíritos vingativos. Um pequeno número de conjuradores homens, conhecidos como os Antigos, criam itens mágicos e tecem rituais para as bruxas. Bruxas Rashemi reverenciam as Três, um triunvirato de deusas que elas chamam de Bhalla (a Mãe do Coven), Khelliara (a Sereia da Floreta), e a Oculta. Durante os séculos estudiosos de outras terras têm especulado que essas divindades talvez sejam face de Chauntea, Mielikki e Mystra, respectivamente.

Os guerreiros da nação são ferozes, estóicos, famosos por sua força, resistência, e obstinação em batalha. Rashemen é um firme e antigo inimigo de Thay e tem frequentemente impedido que as ambições dessa nação ganhem força em Faerun. Poucas coisas dão mais prazer a um guerreiro Rashemi do que a chance de derrotar um Mago Vermelho em batalha.

Sembia. Seguindo um período de subjugação nas mãos de Netheril, Sembia já possuía seus meios de se tornar um poder econômico nos anos antecedentes. Embora as relações sejam amenas com os Vales e Cormyr em vista da mais recente guerra, mercadores de Sembia são ágeis em disfarçar os conflitos anteriores como sendo trabalho dos Nethereses, e relembrar a seus antigos parceiros de comércio a extensa e mutuamente lucrativa relação que eles possuem de longa data. Para provar suas boas intenções, Sembia tem “permitido” que Vale da Pena e Vale do Estandarte recuperem sua independência, mesmo ainda que muitos investidores Sembianos tenham adquirido bom pedaço do Vale da Pena

por quase setenta anos quando a guerra chegou ao fim.

Antes de Netheril anunciar Sembia como um estado vassalo, trabalho mercenário e aventuras eram meios de subsistência populares entre Sembianos que não possuíam uma família local pra alimentar. Esses esforços são ainda mais populares agora entre os veteranos de guerra, que são melhores treinados do que seus predecessores foram. Uma porção menor de antigos soldados de Sembia com pouco escrúpulo tomaram o caminho da bandidagem, o que ofereceu a outros Sembianos mais oportunidades de trabalho na guarda.

Thay. Por séculos uma das maiores e mais poderosas concentrações de força mágica em Faerun, Thay é regida pelo antigo lich, Szass Tam, e o Conselho Nacional de Zulkirs em uma impiedosa magocracia. A vontade do conselho é decretada por membros civis, conhecidos como tharchions e burocratas, deixando para que os Magos Vermelhos foquem em estudos mágicos e assuntos arcanos mais importantes.

Durante um tempo, os magos vivos não podiam esperar para avançar à proeminência em Thay. Szass Tam promoveu a vida após a morte como um meio de existência de infinitas possibilidades, e manteve afastado aqueles que não concordavam com sua filosofia. As recentes batalhas com o demônio Eltab, no entanto, tem levado a Szass Tam a afrouxar essa postura – agora os magos vivos têm a esperança de ascender junto aos Magos Vermelhos, mesmo que essa esperança seja meramente para avançar até um alto título dentro do quadro de servos de Tam.

Thesk. Lembranças da antiga guerra secular com a horda Tuigan ainda permanecem nos pensamentos de Thesk, de vários meios e modos variados em seus habitantes do tempo presente, particularmente os meio-orcs, descendentes dos mercenários que lutaram neste grande conflito.

Thesk é conhecida por muitos como a Porta de Entrada do Leste, porque é o terminal oeste do Caminho Dourado, o qual atravessa pelas Terras da Horda e adentra Kara-Tur. Devido a sua cidade ser uma encruzilhada de espécies entre Farun e o leste, é sábio dizer que não é nenhuma surpresa que Theskianos não julgam forasteiros rapidamente, nem são áperos com visitantes que demonstram estranhos sofismas em sua fala ou comportamento. O povo de Thesk está pronto para negociar com qualquer povo, mesmo orcs ou goblins próximos que tencionam negociar com eles pacificamente. No entanto, eles não são tolos, e não tem paciência com atitudes violentas ou saqueadores humanoides de todas as espécies.

Turmish. Na costa sul do Oceano das Estrelas Cadentes, Turmish é uma nação de cidades mercantes regida por sua Assembleia das Estrelas, com representantes de cada um de suas cidades em um parlamento democrático. Depois de ter sido diminuída pela devastação causada na área um século atrás, Turmish está atualmente aproveitando uma ressurreição de suas riquezas, como a ascensão das águas do Mar Interno, que retornou o comércio perdido há muito pelo cataclismo. Turmish é o berço do Enclave das Esmeraldas, o qual toma o crédito orgulhosamente pela renascença da agricultura de Turmishan, o cessar das grandes chuvas que atormentaram a região poucos anos atrás, e a restauração do deus Lathander.

Tymanther. Em décadas passadas, a terra dos draconatos clamou como seu território parte da nação de Unther que foi devastada. Então Unther subitamente retornou para Ferun alguns anos atrás e prontamente entrou em guerra contra Tymanther. O reino tem sido desde então reduzido a pequenos traços, principalmente ao longo da costa

MOEDAS DOS REINOS

Quase todo poder maior de Faerun tem sua própria moeda corrente cunhada suas bordas que representam influência e riqueza material. Muitas moedas de composição pura e peso padrão são aceitos em face ao seu devido valor pelo continente, embora nem toda cidade-estado ou nação se incomode a cunhar todo tipo de moeda.

Algumas das moedas comumente encontradas e amplamente aceitas na atualidade dos Reinos estão listadas abaixo. Cada grupo é categorizado em uma ordem de valor: cobre, prata, electrum, ouro e (quando presente) platina. Muitas pessoas através de Faerun referem-se às moedas por qualquer nome que o governo emissor utilize, independente da origem, exceto para o Forte Zenthil – que por alguma razão, todas as moedas Zhentis possuem epítetos que não fazem jus associados a eles.

Amn: fander, taran, centauro, danter, roldon

Cormyr: polegar, falcão, olho azul, leão dourado, coroa tripla

Sembia: centavo de ferro (uma moeda de ferro), águia, olho azul, nobre

Lua Argêntea: raio de luz, escudo, espada, dragão, unicórnio

Águas Profundas: bico, caco, sambar, dragão, sol

Forte Zhentil: presa (“pedaço de bosta”), garra/naal (“mordida da pulga”), tarenth (“martelo pesado”), glória (“pranto do lobo”), glória platinada (“gema de metal achatada”)

Lua Argêntea também cunha duas moedas especiais: a lua e a lua eclipsada. A lua é uma lua crescente, moeda azul brilhante de electrum, com o valor de 2 unicórnios em Lua Argência e locais próximos, e 1 unicórnio em todo lugar restante. A lua eclipsada estampa uma lua crescente de elctrum com uma cunha de prata negra para completar o círculo da moeda. Ela vale 5 unicórnios dentro da cidade, mas apenas 2 unicórnios fora dela.

Águas profundas tem suas próprias moedas. O taol é uma peça quadrada de bronze, que vale 2 dragões na cidade – e virtualmente sem valor para aqueles que não negociam com Águas Profundas. Muitos comerciantes trocam esse taols por moedas padrões antes de viajar. A “Lua da Enseada” mede a palma de uma mão de platina fundida com electrum, e vale 50 dragões dentro da cidade e 30 dragões em qualquer outro lugar. Seu nome advém de seu uso comum em comprar grandes quantidades de carregamento. Ambas taol e lua da enseada são furadas para permitir que o portador carregue múltiplas moedas juntas.

Portão de Baldur estabelece o padrão na cunhagem de barras de comércio – lingotes de metal (normalmente prata) de um tamanho aceitável e peso usado no lugar de grandes pilhas de moedas e gemas para grandiosas transações. A mais comum barra de comércio é uma barra de 2,5kg e 15cm de comprimento, 5cm de largura e 2,5cm de espessura, no valor de 25 p.o.



do Mar de Alamber e o Lago de Cinzas. Os draconatos que têm se retirado de tais áreas não têm perdido nenhuma de suas tradições militares, e sua habilidade de manter esta pequena quantidade de território faz com que seja improvável que Unther irá avançar em qualquer momento breve – particularmente desde que navios Untherinos se tornaram incapazes de sobrepor a grande besta que guarda o porto de Djerad Kethendi e as águas próximas de Alamber.

Alguns dos Draconatos de Tymanther se espalharam sobre Faerun e ganharam reputação como competentes mercenários altamente requisitados.

Unther. Preso em outro mundo, sucumbiu à dominação sob outros. Então entre eles surgiu um que se chamava Gilgeam, e ele os lembrou de seu passado grandioso. Sob a liderança de seus deus reencarnados, o povo de Unther ergueu um exército contra seus mestres. Na véspera de uma grande batalha, o povo de Unther miraculosamente retornou para seu lar, e Gilgeam não perdeu tempo em liderá-los contra os draconatos ocupando suas terras ancestrais. Os Utherinos retomaram boa parte das terras que lhes pertenciam no passado, enquanto buscam destruir os “lagartos ateus” eles os culpam por seu tempo de opressão em Abeir.

Gilgeam não quer nada menos do que o completo retorno a antiga glória de Unther. Essa conquista irá requerer a completa destruição de Tymanther, é claro, e uma eventual guerra com Mulhorand para reclamar terras perdidas séculos atrás, mas como todo Utherino sabe, o grande Deus-Rei é paciente, pois ele é eterno.

Portão Ocidental. A sombria cidade do Portão Ocidental não é um lugar romântico, mas se alguém está buscando um contrato para um trabalho sombrio, ou buscando contratar alguém para o mesmo, irá encontrar poucos lugares tão bem apropriados como este em toda Faerun.

Portão Ocidental é considerado por alguns Faerunianos como precursor de eventuais destinos de locais como Amn e Sembia, onde a moeda reina sobre todas as outras considerações. Como em muitos lugares desse tipo, o aspecto moral é mesmo importante em Portão Ocidental do que uma atitude indicativa de suborno. As cidades que têm proximidade a Cormyr são um terreno fértil para inimigos desta nação, incluindo as Adagas Flamejantes, uma guilda de ladinos e assassinos que ingenuamente tem a pretensão de nem mesmo existir.

KARA-TUR

Bem distante, ao leste, passando as Terras da Horda, residem os impérios de Shou Lung, Kozakura, Wa e outras terras do vasto continente de Kara-Tur. Para a maioria do povo de Faerun, Kara-Tur é como se fosse um outro mundo, e os contos ditos por viajantes de sua nação assim o confirmam. Os deuses que humanos em Faerun adoram, são desconhecidos aqui, bem como são comuns povos como os gnomos e os orcs. Outros dragões, nem cromáticos nem metálicos, habitam suas terras e voam sobre seu céu. E seus magos praticam formas estranhas de misteriosas magias, mesmo para arquimagos de Faerun.

Histórias de Kara-Tur falam de ouro e jade em grande abundância, ricas especiarias, tecidos e outras coisas raras ou desconhecidas nas terras ocidentais – em conjunto com contos de um povo espiritual que altera sua forma, gigantes com chifres, e monstros de pesadelos inexistentes em Faerun.

ZAKHARA

Bem distante ao sul de Faerun, além de Calimshan e mesmo além das selvas de Chult, estão as Terras da Fé. Cercado por águas repletas de piratas e corsários, Zakhara é um lugar de menor hospitalidade do que muitos outros, mas ainda bravamente explorado por viajantes que esperam provar de suas especiarias exóticas e magias estranhas. Como Kara-Tur, Zakhara parece outro mundo para os Faerunianos. Ele é imaginado como um vasto deserto, regado com cidades cintilantes como gemas lapidadas. Há Romances sobre ladinos hábeis com a cimitarra que voam sobre tapetes voadores e gênios com elos a serviço de humanos. Seus magos, chamados de sha'ir, praticam suas magias com a ajuda de gênios e, é dito, eles carregam a linhagem destes seres elementais em seu sangue.

ALÉM DO MAR SEM VESTÍGIOS

Bem além ao oeste, mesmo além de Encontro Eterno, existem terras desconhecidas e não reveladas além do Mar Sem Vestígios. Muitos exploradores têm visitado tais terras, e alguns até mesmo têm retornado, trazendo contos que mudam de geração para geração, sobre locais exóticos de um arquipélago que serve de local para incontáveis navios destruídos, sobre terríveis guerreiros vestidos em penas, e um vasto continente que subitamente surge onde nada – ou alguma coisa muito diferente – ali havia a algumas estações atrás.

TEMPO NOS REINOS

Embora existam muitos meios de marcar as datas e a passagem de tempo durante um ano, quase todos os povos de Faerun adotaram o Calendário de Harptos. Mesmo as culturas e raças que não são a favor desse método de marcação do tempo são cientes deste, como resultado se ser um utilizado e reconhecido através de todas as raças, linguagens e culturas.

Um ano em Toril consiste de 365 dias. No Calendário de Harptos o ano é dividido em doze meses de 30 dias, seguindo com folga o ciclo sinódico de Selune, a lua. Um mês é composto de três dezenas, também conhecidas como cavalgadas. Cinco feriados anuais caem entre os meses completando os 365 dias. Uma vez a cada quatro anos, o Calendários de Harptos inclui o Encontro do Escudo como um “dia extra”, seguindo o Solstício de Verão.

Os dias individuais de uma dezena não possuem nomes especiais. Ao invés disto, eles são denotados como o começo de um período (“primeiro dia”, “segundo dia”, e assim por diante). Os dias do Mês são definidos por um número de nome do Mês. Por exemplo, sábios irão recordar de um evento como ocorrido em “1 de Mirtul” ou “27 de Uktar”. As pessoas também podem definir uma data correlacionando ela com a data atual (“duas dezenas a partir do dia de hoje”) ou de um feriado próximo (“três dias antes da Grama Verdejante”).

DIAS ESPECIAIS DO CALENDÁRIO

Toda nação, fé e cultura através de Faerun tem seus próprios festivais e feriados especiais, as observâncias das quais são regidas pelo ciclo do sol, da lua, pelas estrelas ou por algum outro evento. Em soma, o Calendário de Harptos especifica cinco festivais anuais ligados às mudanças das estações e um festival bissexto que é realizado em quase toda terra, com cele-

brações particulares com variações baseadas em tradições locais e crenças populares.

Solstício de Inverno. O primeiro festival do primeiro dia do ano é conhecido popularmente como Solstício de Inverno, apesar de algumas pessoas o nomearem diferente. Nobres e Monarcas do Coração do Ocidente olham para o Alto Festival de Inverno como o dia de comemorar e renovar suas alianças. Populares do Norte, do Mar da Lua, e de outros locais de clima frio celebram o Dia do Inverno Final como uma marca divisora da estação de inverno, vendo os tempos difíceis que ainda estão a frente, e os piores momentos que já se passaram.

Grama Verdejante. O tradicional início da primavera, a Grama Verdejante é celebrada pela demonstração de flores frescas (crescidas em pequenas estufas onde o clima não permitiria que as flores crescessem tão cedo) que são dadas como oferendas aos deuses ou espalhadas pelos campos na esperança de uma estação que cresça de forma rápida e generosa.

Solstício de Verão. O ponto central do verão é um dia de banquetes, orgias, noivados e gozo sob o clima prazeroso. Tempestades na noite do Solstício de Verão são vistas como maus presságios e sinais de má sorte, e algumas vezes interpretadas como desaprovação divina de amores ou casamentos realizados no dia do evento.

Encontro do Escudo. O maior feriado do Calendário de Harptos, o encontro do escudo acontece uma vez a cada quatro anos, imediatamente após o Solstício de Verão. É um dia voltado para oratórias e um conselho aberto entre regentes e seus subordinados, para a renovação de pactos e contratos, e para tratados feitos entre os povos. Muitos torneios e competições de habilidades são feitos no Encontro do Escudo, e muitas fés marcam o feriado enfatizando um de seus princípios chave.

O próximo Encontro do Escudo ocorrerá em 1492 CV

Alta Colheita. Um dia de banquetes e agradecimentos, o dia da Alta Colheita marca a colheita do outono. Muitos humanos dão graças a Chauntea por um recompensa plena antes da chegada do inverno. Muitos que fazem a vida viajando por terra ou mar, se estabelecem imediatamente para celebrar o feriado, antes que o inverno chegue com toda sua força e bloqueie as passagens pelas montagens e congele os portos.

O Banquete da Lua. A medida que a noite se estende e o vento do inverno começa a se aproximar, o Banquete da Lua é o momento quando os povos celebram seus antepassados e honram seus mortos. Durante as festividades deste dia, pessoas se unem para compartilhar histórias e lendas, oferecem orações aos que se foram e se preparam para o inverno iminente.

MANTENDO O TEMPO NO DIA A DIA

Muitas pessoas não mantem o traço do tempo do dia além de noções básicas, tais como “meia-manhã” ou “cair da noite”. Se as pessoas planejam se encontrar em um tempo específico eles tendem a basear seus encontros em torno dessas expressões.

O conceito de horas e minutos existem principalmente onde as pessoas ricas usam relógios, embora relógios mecânicos não sejam muito confiáveis, e raramente dois deles se alinham sob o mesmo tempo. Se um templo local ou uma estrutura civil que possui um relógio externo demonstrando a passagem das horas, as pessoas se referem as horas como “sinos”, como por exemplo “Eu lhe encontro no sétimo sino”.

A INCONSTÂNCIA DAS ESTAÇÕES

Os mundos de Abeir e Toril alternaram-se em 1487 e em 1488

O CALENDÁRIO DE HARPTOS

Mês	Nome	Nome Popular
1	Martelo	Inverno Profundo
Feriado Anual: Solstício de Inverno		
2	Alturiak	A Garra do Inverno
3	Ches	A Garra do Crepúsculo
4	Tarsahk	A Garra das Tempestades
Feriado Anual: Grama Verdejante		
5	Mirtul	A Fusão
6	Kythorn	O Tempo das Flores
7	Flamerule	Maré de Verão
Feriado Anual: Solstício de Verão		
8	Eleasis	Alto Sol
9	Elient	O Desbotamento
10	Marpenoth	Queda das Folhas
11	Uktar	O Apodrecer
Feriado Anual: O Banquete da Lua		
12	Nightal	O Traço Final

CV. Em alguns lugares esta mudança foi acompanhada por um cataclismo, em outros a mudança ocorreu sem ser notada. Astrônomos e navegadores que acompanham as estrelas de perto não podiam deixar de ver tais noites quando elas pareciam dependuradas sobre o céu. O inverno de 1487-1488 durou mais que o normal. E foi então notado que os solstícios e os equinócios tinham de algum modo se alternado, começando com o equinócio da primavera caindo sobre a Grama Verdejante em 1488 CV. As estações seguiram se adaptando, com cada uma começando e terminando depois.

Esta alteração nas estações fez com que alguns sábios e alguns clérigos de Chauntea considerassem mudar a data do dia de algumas festividades anuais, mas muitos povos aconselharam paciência, acreditando que as estações irão retornar para seu ciclo anterior com o passar dos anos.

UMA BREVE HISTÓRIA

A história conhecida da região da Costa da Espada alcança centenas de anos, se estendendo de volta às épocas misteriosas das raças criadoras e de eras das primeiras nações de anões e elfos. A história comparativamente recente é a história da ascensão dos humanos e seus feitos e de outras raças mais jovens.

Muito do que se segue nessa sessão é conhecido principalmente por sábios, alguns dos quais têm vivido pelos últimos séculos da história de Faerun. O povo comum através do continente tem pouco conhecimento, e pouco uso, sobre os eventos que sucederam a muito o tempo e o espaço. Novidades fazem a viagem, é claro, então mesmo pessoas que vivem em um vilarejo ao longo da Costa da Espada talvez tenham uma noção dos acontecimentos sobre terras distantes.

OS DIAS DO TROVÃO

Dezenas de séculos atrás, impérios de reptilianos, anfíbios, e povos aviários – conhecidos em Élfico como Iqua'Tel'Queesir, as raças criadoras – dominavam o mundo. Eles construíram grandes cidades de pedra e vidro, escavaram passagens através de áreas selvagens, domesticaram os lagartos gigantes, criaram poderosas magias, moldaram o mundo à

sua volta e guerrear uns com os outros. Estes foram os Dias do Trovão.

A era das raças criadoras chegou a um súbito fim a cerca de trinta séculos atrás. Talvez suas guerras atingiram um aumento inevitável e terrível, ou eles interferiram com forças esquecidas. Independente da razão, o mundo mudou e seus vastos impérios desapareceram. Tudo o que restou deles foram ruínas e os dispersos lagartos, bullywugs, e tribos aarakocra, descendentes bárbaros daqueles que uma vez comandaram o mundo.

A PRIMEIRA FLORAÇÃO

Das ruínas dos Dias do Trovão surgiram as primeiras nações do Povo Orgulhoso – os elfos e os anões – na região.

Os elfos ascenderam as nações de Aryvandaar, Ardeep e Ilythiir. Eles estabeleceram Illefarn ao longo da Costa da Espada, da Espinha do Mundo até o Rio Delymbiyr – sua capital Aelinthaldaar na sombra do que agora é o Monte de Águas Profundas. Elfos da floresta e elfos da lua fundaram o reino de Eaerlannno no Vale Delymbiyr e na Floresta Alta, e separatistas de Aryvandaar estabeleceram Miyeritarnas terras do que hoje são o Pântano Elevado e a Floresta das Brumas.

Os clãs anões se unificaram como a nação de Delzoun, nomeado por seu fundador, com fortes anões construídos em pontos se ordenando das Montanhas de Gelo até as Montanhas Inferiores e o Mar Estreito, e assentamentos e salões no oeste para os Penhascos e as Montanhas da Espada.

O Povo Orgulhoso regularmente defendia suas terras contra hordas de orcs que se erguiam das montanhas da Espinha do Mundo e surgiam ao sul para atacar e pilhar.

A PRIMEIRA SEPARAÇÃO

Séculos depois da ascensão das grandes nações élficas, centenas de altos elfos magos se uniram para conjurar uma magia que tencionava uma gloriosa terra natal para sua raça. A magia teve sucesso, mas ela se desdobrou no passado e no futuro do tempo, e a terra foi separada, mudando a face do mundo. O maior continente deste novo mundo é agora chamado de Faerun. Já bem distante das costas ocidentais ergueu-se a ilha de Evermeet, considerada um pedaço de Arvandor, o lar dos deuses élficos no plano de Arborea, e uma ponte entre os mundos.

A GUERRA DAS COROAS

Cerca de treze séculos atrás, a guerra foi deflagrada entre as nações élficas de Aryvandaar e Miyeritar, dando início a uma série de conflitos conhecida como a Guerra das Coroas. Depois de cerca de três séculos, esses conflitos culminaram no Desastre Negro, na qual terríveis tempestades engoliram Miyeritar, transformando ela em uma terra devastada com uma única estação, deixando para trás a área agora conhecida como o Pântano Elevado. Os altos magos de Aryvandaar são culpados pela destruição, embora nenhuma prova tenha sido produzida.

Os vingativos elfos negros de Ilythiir se voltaram para poderes corruptos e demoníacos, fazendo com que se voltassem contra Aryvandaar. Nos séculos de destruição que se seguiram, elfos clérigos e altos magos rezaram fervorosamente para Corellon Larethiane, e aos deuses do panteão élfico, por sua salvação.

A LINHAGEM DO DROW

Corellon intercedeu na Guerra das Coroas e amaldiçoou os elfos negros de um modo que eles nunca mais viveriam confortavelmente sob a luz do sol. Então ao se verem amaldiçoados sob a exposição à luz do dia, os drows – em um espaço de tempo de dois meses – recuaram das terras iluminadas sob o sol do Mundo Superior e seguiram para as Terras da Escuridão. Eles abandonaram toda lealdade aos deuses élficos que os traíram e os baniram, voltando suas orações para Lolth, a Rainha Demônio das Aranhas, e a abraçando como sua patrona. Então logo as guerras vieram entre os drows e as cidades subterrâneas dos anões.

A ERA DA HUMANIDADE

Pelo milênio que se seguiu após a Guerra das Coroas, os humanos se espalharam e se estabeleceram por toda Faerun a medida que as nações élficas e anãs ficaram estagnadas ao ponto de decorrer sob um longo e lento declínio. Nas profundezas das Terras da Escuridão, lutaram guerras por sua sobrevivência e conquistaram seu novo domínio.

A ASCENSÃO E QUEDA DE NETHERIL

A mais de cinco séculos atrás, um grupo de humanos pescadores de uma vila das costas do Mar Estreito se uniram sob a regência de um rei xamã chamado Nether, ficando assim conhecido como o império de Netheril. Os Netherinos aprenderam o uso da magia dos elfos Eaerlanni e se tornaram magos renomados. Séculos depois, eles descobriram alguns textos arcanos, conhecidos como os *Pergaminhos de Nether*, nas ruínas de Aryvandaar e subsequentemente abandonaram as práticas dos Eaerlannis a fim de buscar ainda mais poderosas forças mágicas.

Netheril cresceu e se tornou uma nação invencível de magias e maravilhas, dominando boa parte do Norte por três séculos. Então o arcanista Netherino, louco e poderoso, Karsus tentou usurpar o trono da deusa da magia. O resultado deste ato causou uma ruptura na trama da magia, mandando as cidades flutuantes de Netheril de encontro ao chão em uma forte colisão, destruindo uma série de outras proteções e encantamentos e trazendo o fim próximo do grande império.

AS GRANDES CIDADES

Nas décadas e séculos seguintes ao colapso de Netheril, muitas cidades da Costa da Espada e do Norte, como Illusk e a Cidadela Sundbarr, tomaram refugiados do império caído, e novos assentamentos foram feitos inteira ou primariamente de sobreviventes humanos de Netheril, e seus descendentes se estabeleceram através do Norte e do Coração do Ocidente.

A cerca de quinze séculos atrás, os habitantes humanos da Terra dos Vales, e os elfos de Cormanthor se comprometeram-se em uma aliança e em um acordo conhecido como o Pacto dos Vales. Um monumento chamado de Marco Zero foi erguido para marcar a ocasião, e o advento do cômputo dos vales foi decretado, começando com o ano 1 CV Este método de numerar a história de Toril se espalhou por Faerun e é comumente entendido (se não universalmente aceito).

A cidade de Inverno Velado – chamada de Eigersstor quando era apenas um mero assentamento – foi fundada em 87 CV. Nas margens do Rio Raurin, a humilde comunidade do Vau da Lua Argêntea foi fundada em 384 CV, e em menos de dois séculos depois ela cresceu e se tornou a cidade de Lua Argêntea.

Em 882 CV, um vilarejo e posto de troca na costa de uma profunda baía à sombra de uma grande montanha foi nomeado de Forte de Nimoar, depois que um chefe Uthgardt clamou e fortificou a área. O lugar ficou conhecido entre os capitães dos mares como “Águas Profundas”, nome o qual substituiu o original com o passar das gerações. Em 1032 CV, Ahghairon, herdeiro das artes de Netheril, salvou a cidade de si mesmo, destituindo um senhor da guerra de Águas Profundas, Raurlor, que pretendia ser imperador. Ahghairon declarou que a sabedoria, e não a força dos braços, seria o que regeria a cidade a partir daquele momento, e com isso criou os Lordes de Águas Profundas.

Esta e outras nações e grandes cidades-estados se uniram em proeminência ao longo da Costa da Espada, formando uma cadeia ao longo da Estrada do Comércio partindo de Illusk ao norte distante, até Portão de Baldur ao sul, próximo às fronteiras de Amn. Como seus antecessores elfos e anões, eles batalharam contra investidas de humanoides selvagens, incluindo hordas de orcs da Espinha do Mundo. Águas Profundas, guiada por seus misteriosos Lordes, se tornou um poder crescente, enquanto a velha Illusk se abateu aos orcs por décadas, até que foi eventualmente retomada e a cidade de Luskan foi erguida sobre suas ruínas.

A ERA ATUAL

Os 450 anos desde do estabelecimento dos Lordes de Águas Profundas têm sido tempos tumultuosos para a Costa da Espada e para o mundo. Através deste período, civilizações entraram em guerra contra forças selvagens do caos, e a vida tentou perseverar contra os agentes da morte e da discórdia, algumas vezes em locais onde mesmo os deuses em pessoa não foram poupados da destruição.

Os últimos 150 anos têm sido considerados uns dos mais cataclísmicos períodos da história de Faerun. Em não menos do que três ocasiões. Toril tem sido chacoalhada em seu núcleo por forças que têm repetidamente reescrito as leis da realidade.

O TEMPO DAS PERTURBAÇÕES

Em 1358 CV os deuses foram invocados para fora de seu domínio transcendental e forçados a vagar sobre a terra como mortais. Na busca de retomar sua graça, eles guerrearam entre si. A magia se tornou imprevisível, e aqueles que crentes na fé, não eram respondidos em suas orações. Alguns dos deuses transformados em mortais foram mortos, enquanto que um punhado de mortais ascendeu ao patamar divino, assumindo as responsabilidades dos deuses mortos.

O RETORNO DE NETHERIL

Em 1374 CV o Império de Netheril surgiu novamente quando a cidade voadora de Thultanthar, comumente conhecida como Sombra, retornou de uma longa excursão de aproximadamente dois séculos ao Pendor das Sombras, pairando sobre o deserto de Anauroch. Os nobres 'tocados pelas sombras', quase que imediatamente iniciaram uma caçada por antigas ruínas e artefatos Netherinos, se preparando para a restauração de seu, uma vez, grande império.

A PRAGA MÁGICA

Em 1385 CV, o deus ascendente Cyric, auxiliado por Shar, assassinou Mystra, a deusa da magia, em seu próprio

domínio. Este ato dilacerou a trama da magia no mundo, desencadeando seu poder bruto em uma catástrofe chamada de Praga Mágica. Centenas de praticantes da Arte ficaram loucos ou foram mortos, enquanto que a face de Faerun foi remodelada por ondas e veios de uma chama azul mística. Nações inteiras sumiram ou foram trocadas por reinos vindos de outros mundos, e pedaços da terra se soltaram do chão e flutuaram no ar.

A SEGUNDA SEPARAÇÃO

Um século depois da Praga Mágica, as terras e o povo de Faerun tornaram-se acostumados com o estado das coisas – justamente no momento em que tudo mudou novamente.

A primeira indicação da nova perturbação veio em 1482 CV, quando Bhaal, o morto eterno, deus do assassinato, foi trazido de volta à vida em Portão de Baldur, em meio ao caos e derramamento de sangue, deixando dois duques da cidade e muitos de seus cidadãos mortos. O retorno de Bhaal e sua aparente reinvidicação do domínio do assassinato de Cyric fez com que alguns sábios e estudantes acreditassem que as regras as quais todas as divindades devem se sustentar estava em mudança.

Em 1484 CV, estranhas calamidades começaram a acontecer através de toda Faerun. Um terremoto atingiu Iriaebor. Uma praga de gafanhotos afligiu Amn. Secas tomaram as terras do sul à medida que o oceano retrocedeu em alguns lugares. Em meio a este tumulto, conflitos se deflagraram em muitas regiões do continente. Os orcs de Muitas-Flechas guerrearam contra os fortes anões do Norte e seus aliados. Sembia invadiu as Terras dos Vales, e Cormyr levantou um exército para ir em ajuda ao Povo do Vale. Netheril trouxe forças sobre as fronteiras de Cormyr, e Cormyr se viu tragada em uma guerra de ambos os lados.

Durante este período, contos começaram a se espalhar de indivíduos que teriam sido tocados por deuses e conseguido grandes poderes. Alguns desses indivíduos, chamados de Escolhidos, estavam na raiz dos conflitos que sufocaram as terras. Alguns se viam designados por propósitos divinos, outros se clamaram místicos, a fim de denotar por que foram tocados.

Em 1485 CV, no Vale do Vento Gélido, o Escolhido de Auril fomentou uma guerra com as Dez-Cidades e foi derrotado. Em Anauroch, vendo que as forças Netherinas espalharam-se, o povo de Bedine, a muito subjugado, se rebelou. Tendo derrotado ou sitiado os fortes anões do Norte, os orcs marcharam para Lua Argêntea. Em Cormyr e Sembia, os Netherinos e os Cormyrianos barganhavam território, enquanto que as Terras dos Vales se tornaram uma zona de guerra. Como que para compensar a seca no sul, no outono de 1485 CV a Grande Chuva começou a cair sobre o Mar das Estrelas Cadentes e continuou incessantemente.

Enquanto as águas se estendiam para o leste no começo de 1486 CV, a maré se virou contra os orcs no Norte, e até o final do ano seus exércitos estavam destruídos ou dispersos. Também durante aquele ano os elfos de Myth Drannor vieram em auxílio às Terras dos Vales e ajudaram a recuar as forças Sembianas. Na Costa da Espada, o Pilar do Arcanismo surgiu mais uma vez em Luskan, com sua Irmandade Arcana. Em Águas Profundas e Inverno Velado, esforços foram feitos para limpar as cidades de seu antigo século de ruína e negligência. Cormyr repeliu as últimas forças Sembianas e Netherinas de sua nação, reclamando seu território, e reagrupou suas forças, voltando-se para si para resolver as questões sobre sua reconstrução.

Depois, ainda em 1486 CV, a Grande Chuva finalmente cessou, mas esse evento não significou o fim do caos. O Mar das Estrelas Cadentes havia crescido, submergindo

grandes faixas de terras sob suas ondas.

Logo, em 1487 CV, terremotos e erupções vulcânicas foram frequentes por meses, como se o mundo inteiro estivesse convulsionando. Rumores de abismos criados pela Praga Mágica que desapareceram subitamente, e histórias circulando de destinos conhecidos se distanciando um do outro, como se o mundo tivesse silenciosamente adicionados quilômetros de vastidão na distância entre eles. Palavras começaram a se espalhar de locais e pessoas em que nunca mais se tinha ouvido falar desde a Praga Mágica. Tornou-se aparente que alguns dos efeitos daquele terrível tempo haviam sido revertidos. Durante o ano, navios se dizendo ser de Encontro Eterno, Lantan e Nimbral – nações que se pensava estarem destruídas ou desaparecidas – aportaram em alguns portos da Costa da Espada e no Sul Reluzente. Contos se espalharam de lendários navios voadores de Halrua sendo vistos nos céus do sul. Sem mais estar engajada com Cormyr, Netheril atacou Myth Drannor com sua voadora Cidade das Sombras sobre ela. Em um esforço pelo controle do *mythal* de Myth Drannor e da própria Teia em si, a capital voadora de Netheril foi levada abaixo colidindo com Myth Drannor, resultando na destruição cataclísmica de ambas cidades.

À medida que o ano parecia se encerrar, pareciam haver noites em que os céus se espiavam imóveis. Ao longo de boa parte de Faerun, o inverno de 1487 e 1488 CV durou muito mais do que qualquer outro que já se tenha registro. Os solstícios e os equinócios foram impelidos, acumulados. As estações posteriores seguiram em adaptação, com cada qual começando e terminando antes e depois do que se esperava. Orações aos deuses por conhecimento e misericórdia pareciam não reconhecidas, apesar da presença do Escolhido.

Embora os orcs tivessem sido derrotados no Norte, a Liga das Marchas Argêntas foi debandada em 1488 CV, à medida que aliados culpavam uns aos outros pelas falhas ocorridas na guerra. Sembia se dividiu em duas cidades-estados separadas, aliadas uma com a outra de modo apenas nominal. Enquanto um punhado de assentamentos sobreviveram, o império Netherese não mais existia. Os remanescentes das forças Nethereses lutaram contra os Bedines sobre o controle do Pináculo das Lembranças, apesar de ser uma tumba dos phaerimms, antigos inimigos dos Netherils. A batalha despertou o que se viu como um enxame de criaturas, e eles usaram a vida e o poder de dreno mágico do Pináculo contra as terras abaixo.

Por volta de 1489 CV, muitas das guerras que tiveram seu início durante a Separação chegaram à sua conclusão. Outros conflitos surgiam e ameaças poderosas ainda ameaçavam o mundo, mas as divindades cessaram tais ameaças interferindo com o mundo através do seu Escolhido. Os deuses não mais estavam em silêncio, apenas quietos, e em muitos lugares novos sacerdócios surgiam para interpretar o que agora seriam os sinais subliminares dos deuses.

O mundo hoje parece um local repleto de novas terras e oportunidades, onde aqueles que assim ousam podem deixar sua marca. Estudantes de história e aqueles elfos e anões que relembrem o passado, cujo os humanos de pouca vida veem como distante, percebem um mundo muito mais parecido com o que ele era a mais de um século atrás. Para muitos povos, contos bravios de pessoas que receberam poderes dos deuses, e terras remotas que retornaram ao mundo, são apenas tagarelices contadas em volta de uma lareira. As preocupações diárias, perigos e oportunidades que estão ali, logo em frente à porta, tomam a precedência, e preenchem o que restou da Costa da Espada e do Norte.

MAGIA NOS REINOS

De um simples truque até os mais poderosos ofícios da Alta Magia, das bênçãos de uma cura misericordiosa à ressurreição de poderoso heróis trazidos de volta da morte, a magia permeia os Reinos. Qualquer entendimento da magia começa e termina com o entendimento sobre a **Trama**.

A Trama

A **Trama** é um elemento essencial do universo, correndo completamente através de filamentos invisíveis. Algumas criaturas, objetos e localizações, têm um profundo, e intrínseco, laço com a **Trama** e podem executar feitos extraordinários que vêm naturalmente a eles (como o vôo de um beholder, o olhar sedutor de um vampiro, o sopro de um dragão, e assim por diante). Criaturas com o talento necessário e habilidade também podem manipular a **Trama** para executar a magia através da conjuração de feitiços.

A Teia não é normalmente visível ou detectável, mesmo através do uso de magias. *Detectar Magia* não permite que você perceba a **Trama**, por exemplo. A Teia não é mágica, precisamente, é mais que uma coleção de vestes e filamentos; é a matéria prima bruta da qual a tapeçaria mágica é tecida.

Em dois pontos de vista, literal e metafórico, a deusa Mystra é a **Trama**. Ela é a detentora e a encarregada, tanto que em todas as três vezes em que a deusa da magia morreu, ou foi separada de sua graça divina (duas vezes como Mystra e uma vez como seu antecessor, Mystril), a magia foi retorcida ou inteiramente falha. Com a última morte de Mystra e a chegada da Praga Mágica, pensou-se que a Teia havia sido destruída, e o termo de sua significância assim perdido. Desde o fim da mais recente Separação, ambas, Mystra e a **Trama** têm retornado às suas funções dos séculos passados, e as magias e os itens mágicos estão mais confiáveis do que eles haviam sido durante o tempo de fúria da Praga Mágica.

PODERES SOBRENATURAIS E PSIÔNICOS

As habilidades mágicas inatas de certas criaturas, os poderes sobrenaturais adquiridos de pessoas como os monges e as habilidades psíquicas, são parecidas no que se diz respeito ao fato de que não precisam da manipulação da **Trama** para seu funcionamento, do modo costumeiro que os conjuradores precisam. O estado mental do usuário é vitalmente importante: monges e alguns usuários psíquicos treinam longa e duramente para atingir a estrutura correta da mente, enquanto criaturas com poderes sobrenaturais têm tal acuidade mental em sua natureza. Como se relaciona tais habilidades à Teia permanece como uma longa pauta de debate; muitos estudantes de arcanismo acreditam que o uso da então chamada Arte Invisível é um aspecto de um talento mágico, o qual não pode ser diretamente estudado ou lecionado.

ITENS MÁGICOS

Enquanto um efeito mágico é trazido à vida através da manipulação dos filamentos da **Trama**, a criação de um item mágico liga alguns desses filamentos, unificando-os em um modo específico, a fim de produzir um efeito específico tão longo quanto a duração do item. A **Trama** provê imediatamente uma energia disponível para as magias e também permite, aqueles que sabem o ofício, atrelar esta energia em um

objeto para seu uso, até se fazer necessário se passar a frente tal objeto a outro usuário (que, é claro, não precisa ser um conjurador).

Em alguns casos, a magia de um item precisa ser ligada ao seu portador, representando um entrelaçado dos filamentos da Trama entre o portador e o objeto, um entrelaçado comumente conhecido como sintonização. Assim como todos os assuntos relacionados à magia, o número de itens aos quais uma única pessoa pode possuir sintonização, é limitado, mas os benefícios de tal elo são de fato consideráveis.

MYTHALS

Mythals são algumas das mais poderosas magias do mundo de Toril, construções que prendem e moldam a trama em um local específico, algumas vezes de modo tão poderoso que as regras da magia, ou mesmo a realidade, podem ser dobradas ou reescritas.

Um *mythal* é um campo permanente de somas de proteções mágicas e efeitos ligados a uma região em específico. Em seu uso original, este termo se aplicava aos trabalhos da Alta Magia que protegem antigas cidades élficas. E desde então tem se expandido de modo a compor todos os tipos de proteções similares, das imensas cidades flutuantes da agora destruída Netheril, passando por proteções sobre Lua Argêntea, até os menores – mas não menos efetivos – trabalhos de magia que mantêm a salvo locais importantes como o Forte da Vela. Mesmo as diversas camadas sobrepostas e castigadas de efeitos e proteções da Montanha Subterrânea, abaixo de Águas Profundas, são consideradas como um *mythal* de algum modo.

Muitos *mythals* são defesas naturais, criados para restringir que alguns tipos de magia possam ser empregadas na área em que eles estão, e a mais comum das restrições são ligadas a magias de conjuração e teleportação. O *mythal* de Evereska influencia o clima da área e guarda seus habitantes contra doenças, enquanto o *mythal* da aquática Myth Nantar faz com que suas águas sejam respiráveis e mais confortáveis para com criaturas não preparadas para a vida sob as águas.

De muitos modos, um *mythal* é algo menos como uma magia ou um item mágico do que uma criação viva de magia, capaz de ficar mais forte ou mais fraco, absorver dano, ou morrer. *Mythals* algumas vezes podem curar a si mesmos, como fez o *mythal* de Lua Argêntea, florescendo afora da Ponte da Lua a medida que acompanhava o mais recente retorno da deusa Mystra. Cada *mythal* ativo possui um ou mais entidades sintonizadas aos seus efeitos, que podem ignorar qualquer restrição de conjuração, podem direcionar alvos aos efeitos do *mythal* e podem ensinar com a habilidade apropriada em como acessar tais segredos.

Exceto cidades como Lua Argêntea e Evereska, aventureiros encontrarão com mais frequência *mythals* danificados ou destruídos em locais de ruínas, onde a magia no passado teve grande influência. Embora uma magia de *identificação* possa reconhecer alguns dos mais simples efeitos do *mythal*, restrições ativas de conjuração podem ser apenas descobertas na tentativa (automaticamente falha) de lançar então a magia restrita. Um poderoso conjurador pode aprender talvez como acessar ou reparar um *mythal* sem assistência, mas tais feitos são lendários, e raramente tentados, mesmo pelos mais poderosos e renomados dos magos. Qualquer cidade élfica com Myth em seu título (Myth Drannor, Myth Glaurach, Myth Nantar, e outros) tem, ou tinha, uma proteção *mythal*. As ruínas de tais lugares são certas de possuírem efeitos imprevisíveis, derivados de seus *mythals* danificados ou destruídos.

RELIGIÃO NOS REINOS

Apesar dos magos fazerem maravilhas com a sua Arte, e os

A TRAMA E A MAGIA

Certas magias permitem aos conjuradores perceberem ou manipularem os efeitos da Trama em locais específicos. A Trama em si também pode possuir irregularidades que afetam as magias.

Detectar Magia. Detectar magia revela filamentos unidos e tecidos da Teia através de sua conjuração, ou os “nós” mágicos da Teia contidos em um item mágico. Um item mágico parece enredado em filamentos azul argênteo da Teia, e o modo como tais filamentos são distribuídos revelam que tipo de magia está em uso (necromancia, abjuração, e assim por diante). De modo igual, magias ativas e áreas imbuídas com magia são retratadas em uma rede argêntea de filamentos, os quais podem se contorcem e se conectar em si próprios de acordo com a magia envolvida.

Antimagia. Efeitos de dissipação de magia podem cancelar magias existentes, desfazendo qualquer trançado mágico advindo da Teia. Efeitos permanentes, como os de itens mágicos, são normalmente suprimidos pela dissipação mágica: enquanto o efeito estiver em uma área de antimagia, a construção da Teia é desfada, mas os filamentos logo retornam ao seu lugar uma vez que a magia estiver fora desta área.

Magia Morta. Em raras áreas de magia morta, a Teia é completamente ausente. Não somente fazendo com que magias e itens mágicos cessem suas funções, mas também com que mesmo habilidades sobrenaturais de criaturas que estão de modo inato ligadas à Teia, possam cair por terra, como se o nó da Teia que eles carregam consigo se rompesse.

Magia Selvagem. Em uma área de magia selvagem, a Teia se torna “emaranhada”, formando de modo espontâneo sua própria forma e magia resultante dela. Isso também tende a retercer a forma da Teia criada por uma conjuração, causando resultados inesperados.

aventureiros tomarem seus destinos em suas próprias mãos, é dos deuses em que a maioria do povo de Forgotten Realms depende quando precisa de algo. Os deuses exercem uma função na vida de quase todos, do mais poderoso lorde ao mais ínfimo mendigo.

As várias raças de Toril adoram seus panteões, os quais permanecem amplamente os mesmos de região pra região, com diferentes culturas e sociedades enfatizando algumas divindades mais que as outras. Apesar de existirem exceções – os deuses de Mulhorand, por exemplo – todos os deuses são reverenciados por toda Faerun.

FORMAS DE ADORAÇÃO

As pessoas mais comuns adoram diferentes deuses em diferentes contextos. Muitas vocações possuem uma divindade patrona: fazendeiros fazem oferendas para Chauntea pela prosperidade de sua colheita, clérigos afixam suas penas com adorações a Deneir, enquanto mercadores piedosos se lembram de depor moedas para Waukeen no final do dia. Muitas pessoas adoram uma divindade ligada ao seu modo de vida, família, ou lar, enquanto outros se sentem chamados a uma divindade em particular por uma variedade de razões. Indivíduos frequentemente carregam ou vestem um pequeno símbolo da divindade que lhe favorece: um colar ou um broche da imagem do símbolo sagrado de tal deus, ou alguma outra lembrança pessoal.

Em soma, pessoas normalmente veneram deuses baseadas em suas necessidades e circunstâncias: um fazendeiro cujo a deusa favorecida seja Chauntea pode orar a Amaunator por dias claros de sol, e uma nobre de Águas Profundas que habi-

tualmente venera Denier, pode dar graças a Suner depois de uma festa bem sucedida de seu filho. Mesmo clérigos de divindades específicas reconhecem as funções que outros deuses cumprem no mundo e em suas vidas.

Em geral, adoradores veem suas relações com os deuses como algo prático e recíproco: eles rezam e fazem oferendas porque é o modo de chamar as bênçãos dos deuses e afastar sua ira. Estas rezas e outros atos de devoção são feitos normalmente de modo discreto em um santuário, em seu lar, ou em uma comunidade, ou mesmo em um templo dedicado a uma divindade, quando um adorador sente a necessidade de “bater à porta de um deus”, para pedir pela sua atenção.

Formas de adoração são frequentemente atos de veneração: dando graças pelo favor alcançado, fazendo pedidos por futuras bênçãos e oferecendo orações pela intervenção divina, seja grande ou pequena. Como a maioria do povo de Faerun não deseja atrair a ira de deuses cruéis ou selvagens, implorar a eles para manter a paz é também um ato de adoração. Um caçador ou um fazendeiro podem talvez fazer oferendas a Malar na esperança de manter os predadores na baía, e um marujo pode rezar para Umberlee para que ela segure sua ira durante a travessia no mar.

DEUSES NOVOS E ESTRANGEIROS

O panteão Faeruniano não é o único conhecido em Toril. Raças não humanas honram seus próprios deuses, por exemplo, e povos de terras distantes são conhecidos por adorar deuses completamente diferentes. Ocasionalmente, estrangeiros trazem a adoração desses deuses para Faerun. Em soma, muito raramente um novo deus ascende, talvez um mortal que tenha sido elevado à graça ou uma divindade, cuja sua chegada foi profetizada por líderes de novas religiões e profetas. Em locais cosmopolitas, como Águas Profundas e Calimshan, pequenos santuários e templos dedicados a deuses estranhos surgem de tempos em tempos.

A florescente adoração de uma nova divindade é raramente uma preocupação para os outros deuses do panteão de Faerun, tampouco ao povo que reverencia o panteão, exceto quando a área do deus recém-chegado afeta de modo direto e competitivo com uma divindade já estabelecida. Os métodos de se resolver tais conflitos se estendem desde festivais com duelos amigáveis ou ritos que buscam enfatizar a glória de um deus sobre o outro, até campanhas de total derramamento de sangue.

Através das gerações um novo deus pode se tornar um deus estabelecido no panteão. De fato, alguns estudiosos apontam que Faerun possui em seu panteão muitos “deuses imigrantes”, que se uniram ao panteão a tanto tempo atrás que sua origem estrangeira se perdeu na antiguidade.

DEUSES MORTOS E RESSUSCITADOS

Por repetidas vezes, sinos de luto badalaram por alguma das divindades dos Reinos. Deuses foram aniquilados durante o Tempo das Perturbações, quando a Praga Mágica trouxe destruição, e mais recentemente quando Netheril caiu. Algumas divindades foram assassinadas por mortais detentores de uma magia impossível e poderosa.

Quando um deus é retirado de um panteão, a magia divina para de fluir para sua crença, e milagres e agouros associados com tal deus cessam, o sacerdócio de tal divindade perde sua fé, e locais sagrados são abandonados ou tomados por outras crenças. Para os adoradores de divindades no mundo, é irrelevante se o deus está realmente morto ou apenas adormecido – as consequências para eles são as mesmas de

tudo modo. Ainda assim, bem como recentes eventos corroboraram para tanto, um deus que se foi, pode não permanecer ausente para todo o sempre. Mais do que um punhado de deuses supostamente mortos retornaram e reuniram uma nova quantidade de adoradores. De fato, a lenda de alguns deuses, falam sobre um possível ciclo de morte e ressurreição.

Como um Sábio do Vale das Sombras uma vez notou, “se os deuses podem garantir aos mortais o poder de se erguer de volta dos mortos, por que se deve assumir que sua própria morte seria eterna?”

A PÓS-VIDA

Muitos humanos acreditam que as almas daqueles que pereceram recentemente têm seu espírito levado ao Plano de Reclusão, onde eles vagueiam pela Cidade do Julgamento, frequentemente despercebidos de sua própria morte. Os servos dos deuses vêm para coletar tais almas, e se assim elas forem dignas, elas são levadas para sua esperada vida após a morte, no domínio de sua divindade. Ocasionalmente, os mais crentes são enviados de volta para renascer no mundo, para terminar o trabalho que deixaram inacabado.

Almas que não são coletadas pelos servos dos deuses, são julgadas por Kelemvor, o qual decide o destino de cada uma. Alguns são destinados a servir como guias para outras almas perdidas, enquanto outras são transformadas em larvas contorcidas e lançadas à poeira. Os que sem fé e verdadeiramente falsos são unidos à grande massa do imenso Muro dos Descrentes, a grande barreira que limita a Cidade dos Mortos, onde suas almas são lentamente dissolvidas e começam a fazer parte da substância do próprio Muro.

INSTITUIÇÕES RELIGIOSAS

Aqueles que servem como padres de um deus não são necessariamente clérigos. De fato, o poder investido pelos deuses nos clérigos e outros conjuradores divinos é concedido apenas de forma rara (ver “Magia Divina” abaixo). O trabalho de um padre é servir a um deus e à crença de tal deus, um objetivo que não requer o uso necessário de magia.

O tipo de pessoa atrelada ao sacerdócio de uma divindade depende dos princípios de tal deus: os ladinos astuciosos que veneram Mask têm pouco em comum com os guardiões da lei de Tyr, e os foliões extasiados que reverenciam Lliira são diferentes de ambos.

TEMPLOS E SANTUÁRIOS

O âmago das instituições religiosas de Faerun são os templos e os santuários. Seja uma pequena construção perdida, ou um complexo feito de múltiplas estruturas e extensões de terra, cada templo opera de acordo com as tradições de sua fé, embora figuras poderosas ou carismáticas que ascendem proeminentes com a hierarquia do templo possam motivar ou inspirar mudanças em tais tradições.

Templos em Faerun não possuem serviços regulares. Grupos de observância só agem em um templo em tempos específicos de festivais, e padres saem em comunidades para executar ritos como casamentos e funerais. Templos são locais onde adoradores vão passar um tempo pessoal ou com a família, em um espaço consagrado a uma divindade, ou em busca de auxílio dos padres por alguma razão.

Pequenos santuários e capelas privadas, como templos distintos de pleno direito, são comuns em toda Faerun, particularmente onde templos não existem.

O PANTEÃO FAERUNIANO

Divindade	Alinhamento	Domínios	Símbolo
Akadi , deusa do ar	N	Tempestade	Nuvem
Amaunator , deus do sol	LN	Vida, Luz	Sol dourado
Asmodeus , deus da indulgência	LM	Conhecimento, Trapaça	Três triângulos invertidos distribuídos ao longo de um triângulo
Auril , deusa do inverno	NM	Natureza, Tempestade	Floco de neve de seis pontas
Azuth , deus da feitiçaria	LN	Arcano, Conhecimento	Mãos esquerda apontado para cima, contornado em fogo
Bane , deus da tirania	LM	Guerra	Mão negra na vertical com polegar e dedos unidos
Beshaba , deusa do azar	CM	Trapaça	Chifres negros
Bhaal , deus do assassinato	NM	Morte	Crânio cercado por um anel de gotas de sangue
Chauntea , deusa da agricultura	NB	Vida	Maço de grama ou uma rosa desabrochada sobre a grama
Cyric , deus das mentiras	CM	Trapaça	Crânio sem mandíbula em nuvens negras ou púrpuras
Deneir , deus da escrita	NB	Arcano, Conhecimento	Vela acesa acima de um olho aberto
Eldath , deusa da paz	NB	Vida, Natureza	Cachoeira derramando sobre um lago dormente
Gond , deus do trabalho	N	Conhecimento	Roda dentada com quatro travas
Grumbar , deus da terra	N	Conhecimento	Montanha
Gwaeron Windstrom , deus do encaixe	NB	Conhecimento, Natureza	Marca de garra com uma estrela de cinco pontas ao centro
Helm , deus da vigilância	LN	Vida, Luz	Olho arregalado sobre a parte externa de uma manopla
Hoar , deus da vingança e retribuição	LN	Guerra	Uma moeda com duas faces
Ilmater , deus da perseverança	LB	Vida	Mãos presas pelos pulsos com um cordão vermelho
Istishia , deus da água	N	Tempestade	Onda
Jergal , escriba dos mortos	LN	Conhecimento, Morte	Um crânio mordendo um pergaminho
Kelemvor , deus dos mortos	LN	Morte	Braço esquelético segurando uma balança
Kossuth , deus do fogo	N	Luz	Chama
Lathander , deus do alvorecer e da renovação	NB	Vida, Luz	Estrada com um caminho ao nascer do sol
Leira , deusa da ilusão	CN	Trapaça	Triângulo apontado pra baixo e um redemoinho de névoa
Lliira , deusa do prazer	CB	Vida	Triângulo com estrelas de seis pontas
Loviatar , deusa da dor	LM	Morte	Chicote de nove caudas
Malar , deus da caça	CM	Natureza	Marca de garras
Mask , deus dos ladrões	CN	Trapaça	Máscara negra
Mielikki , deus das florestas	NB	Natureza	Cabeça de um unicórnio
Milil , deus da poesia e canção	NB	Luz	Harpa de cinco cordas feita de folhas
Myrkul , deus da morte	NM	Morte	Crânio branco humano
Mystra , deusa da magia	NB	Arcano, Conhecimento	Círculo de sete estrelas, nove estrelas circulando uma névoa vermelha flutuante. ou uma única estrela
Oghma , deus do conhecimento	N	Conhecimento	Pergaminho em branco
A Cavaleira Vermelha , deusa da estratégia	LN	Guerra	Uma peça de xadrez em forma de um cavalo vermelho
Savras , deus da adivinhação e destino	LN	Arcano, Conhecimento	Bola de cristal contendo diversos tipos de olhos
Selûne , deusa da lua	CB	Conhecimento, vida	Par de olhos cercados por sete estrelas
Shar , deusa da escuridão e perda	NM	Morte, Trapaça	Disco negro cercado com uma borda púrpura
Silvanus , deus da natureza	N	Natureza	Folha de carvalho
Sune , deusa do amor e beleza	CB	Vida, Luz	Face de uma bela mulher ruiva
Talona , deusa do veneno e doença	CM	Morte	Três lágrimas em um triângulo
Talos , deus das tempestades	CM	Tempestade	Três relâmpagos emanando de um ponto
Tempus , deus da guerra	N	Guerra	Espada em chamas na vertical
Torm , deus da coragem e auto-sacrifício	LB	Guerra	Manopla direita branca
Tymora , deusa da boa sorte	CB	Trapaça	Moeda com a face pra cima
Tyr , deus da justiça	LB	Guerra	Balança sobre um martelo de guerra
Umberlee , deusa dos mares	CM	Tempestade	Ondas se chocando à esquerda e direita
Valkur , o Norteno deus dos marinheiros	CB	Tempestade, Guerra	Uma nuvem e três relâmpagos
Waukeen , deusa do comércio	N	Conhecimento, Trapaça	Parte de cima da moeda com o perfil de Waukeen virado pra esquerda

O PANTEÃO ANÃO

Divindade	Alinhamento	Domínios	Símbolo
Abbathor , deus da ganância	NM	Trapaça	Adaga cravejada com jóias, indicação para baixo
Berronar Prata Verdadeira , deusa do coração e do lar	LB	Vida, Luz	Anéis de prata entrelaçados
Clangeddin Barba Prateada , deus da guerra	LB	Guerra	Machados de batalha cruzados
Duerra a Vastidão , deusa duergar da conquista e da psônica	LM	Arcano, Guerra	Crânio de um devorador de mentes
Dugmaren Manto Brilhante , deus da descoberta	CB	Conhecimento	Livro aberto
Dumanthoin , deus dos segredos esquecidos	N	Morte, Conhecimento	Silhueta de uma montanha com um jóia no centro
Gorm Gulthyn , deus da vigilância	LB	Guerra	Meia máscara de bronze
Haela Machado Resplandecente , deusa da sorte em combate	CB	Guerra	Espada para cima com a lâmina em chamas
Laduguer , deus duergar da magia e escravidão	LM	Arcano, Morte	Flecha Quebrada
Marthammor Duin , deus dos viajantes	NB	Natureza, Trapaça	Maça para cima sobre uma bota longa
Moradin , deus da criação	LB	Conhecimento	Martelo e bigorna
Sharindlar , deusa da cura	CB	Vida	Uma agulha flamejante
Vergadain , deusa da sorte e da riqueza	N	Trapaça	Moeda de ouro com a face de um anão

Santuários costumam não ter cuidadores, sendo assim mantidos apenas pelo povo local e pelos visitantes que ali chegam para suas orações. Um santuário pode ser algo modesto como um poço em meio à estrada, onde mercadores podem jogar uma moeda para pedir boa sorte a Waukeen, ou tão grande como uma estátua de Amanautor cercado por braseiros em um pavilhão no meio de uma vila.

Padres viajantes frequentemente buscam e visitam tais locais, que funcionam como ponto de encontro para seus fiéis. Quando corre o boato de que, por exemplo, uma sacerdotisa viajante de Eldath chegou à cidade, os fiéis a buscam junto à fonte sacra dedicada à deusa no limite da cidade.

Uma família ou um comércio pode manter um santuário ou uma capela para favorecer sua divindade, talvez um conjunto de cristais que são conhecidos como “espantadores dos maus espíritos”, dedicados a Akadi, pendurados nos galhos mais altos de uma árvore no jardim, ou um símbolo de madeira na forma em miniatura da mão de Azuth em uma parede com proeminências que permitam um espaço próximo para acender uma vela ou um incenso.

COMUNGANDO COM OS DEUSES

Embora muitos contos sejam espalhados de tempos passados, quando os deuses surgiam em forma física e andavam sobre a terra, ocasiões como estas são raras e distantes. Para a maioria, os deuses se comunicam através de sua fé em forma de sinais e presságios, algo bem apreciado por aquele que são hábeis para interpretar. Claro, alguns sinais são mais sutis – e desse modo mais aberto a diversas interpretações – do que outros.

O tipo mais comum de comunicação que adoradores e sacerdotes encontram com suas divindades está na oração, na canção ou na meditação. Tais experiências são intensamente pessoais, é algo de senso comum que assim se mantenha. Depois de toda submissão, o “conselho” vindo de um deus durante a oração matinal e que gera uma boa perspectiva para o dia tem valia apenas para si próprio. Como diz o ditado: deixe cada adorador comungar do jeito que ele sabe adorar.

A magia divina também provê um meio de comungar com os deuses e pode ser usado para invocar sua orientação. Declarações divinas desta espécie são em sua maioria pessoais, em brevidade e âmbito, e tais decretos que abrangem assuntos mais amplos, tendem ser abertos a

debates e interpretações.

SACERDÓCIO

O Sacerdócio é uma vocação como qualquer outra, para aqueles que aceitam e se dedicam é um modo de afiar suas habilidades através de um sistema de aprendizagem. Em um pequeno templo, um noviço ou um acólito talvez estude apenas com o único sacerdote disponível. Templos maiores podem acomodar grupos de acólitos, cada qual aprendendo sob a direção de um ou mais mentores responsáveis pelo seu treinamento e seus deveres e habilidades com o sacerdócio.

Uma vez que acólitos completem seus estudos, eles são frequentemente ordenados em um ritual no qual um candidato bem sucedido é imbuído com a responsabilidade do sacerdócio.

CONFLITOS E PERSEGUIÇÕES

Os valores éticos e morais das divindades de Faerun possuem uma grande gama, representado todas as visões que seus seguidores mortais demonstram, desde os agentes do bem com seus princípios, a perversos proponentes do mal. Muitas culturas e sociedades não são próximas como a população cosmopolita de Faerun como um todo; como resultado disso, perseguição religiosa (do ponto de vista daqueles que demandam tal atenção) é praticada onde adoradores de certas divindades são olhados com desaprovação.

Muitos governos que se engajam nessas perseguições, limitam seus atos a negar a construção de templos formais, sacerdócios e festivais organizados (na prática, é impossível prevenir de modo individual que pessoas de forma inócua ou secreta adorem qualquer divindade que elas escolham). Por exemplo, apesar da adoração à Talona – bem como a muitos deuses malignos – ser proibida em Águas Profundas, esta proibição se estende apenas a construção de um templo e à presença de seu sacerdócio dentro da cidade. Indivíduos ou famílias que reverenciam Talona, talvez sejam vistos como pessoas perdidas ou mal guiadas, mas elas não são levadas sob custódia ou punidas, desde que obedeçam as leis da cidade.

Alguns locais dão um passo à frente nessa forma de perseguição, por uma variedade de motivos. Um tirano talvez possa decretar ser crime adorar a Torm, para que não inspire qualquer possível rebelião, e de outro modo, um prefeito imparcial de uma comunidade de engenho pode exigir que

O PANTEÃO ÉLFICO

Divindade	Alinhamento	Domínios	Símbolo
Aerdrie Faenya , deusa do céu	CB	Tempestade, Trapaça	Silhueta de um pássaro sobre uma nuvem
Angharradath , deusa tripla da sabedoria e proteção	CB	Conhecimento, Vida	Triângulo com três círculos interligados
Corellon Larethian , deus da arte e magia	CB	Arcano, Luz	Lua crescente
Sashelas o Profundo , deus do mar	CB	Natureza	Golfinho
Erevan Ilesere , deus da travessura	CN	Trapaça	Estrela assimétrica de oito pontas
Fenmarel Mestarine , deus dos exilados	CN	Trapaça	Dois olhos élficos à espreita
Hanali Celanil , deusa do amor e da beleza	CB	Vida	Coração dourado
Labelas Enoreth , deus do tempo, história e filosofia	CB	Arcano, Conhecimento	Meio sol sob o horizonte
Rillifane Rallathil , deus da natureza	CB	Natureza	Carvalho
Sehanine Arco da Lua , deusa da adivinhação, sonhos, viagem e morte	CB	Conhecimento	Lua cheia sobre um arco lunar
Shevarash , deus da vingança	CN	Guerra	Flecha partida sobre uma lágrima
Solonor Thelandira , deus do arqueirismo	CB	Guerra	Flecha prateada com empenagem verde

O PANTEÃO DROW

Divindade	Alinhamento	Domínios	Símbolo
Eilistraee , deusa da canção e do luar	CB	Luz, Natureza	Silhueta de uma drow dançando e brandindo uma espada contra a lua cheia
Kiaransalee , deusa da necromancia	CM	Arcano	Mão de uma drow usando diversos anéis de prata
Lolth , deusa das aranhas	CM	Trapaça	Aranha
Selvetarm , deus dos guerreiros	CM	Guerra	Aranha sobre uma maça e espada cruzadas
Vhaeraun , deus dos ladrões	CM	Trapaça	Máscara negra com lentes azuis sobre os olhos

O PANTEÃO HALFLING

Divindade	Alinhamento	Domínios	Símbolo
Arvoreen , deus da vigilância e guerra	LB	Guerra	Espadas curtas cruzadas
Brandobaris , deus da ladinagem e aventura	N	Trapaça	Pegada de halfling
Cyrrollale , deus do coração e do lar	LB	Vida	Uma porta aberta
Sheela Peryroyl , deusa da agricultura e do clima	N	Natureza, Tempestade	Flor
Urogalan , deus da terra e da morte	LN	Morte, Conhecimento	Silhueta da cabeça de um cão
Yondalla , deusa da fertilidade e proteção	LB	Vida	Cornucópia sobre um escudo

adoradores de Silvanus encontrem outro lugar para viver, devido a recentes problemas que os lenhadores tiveram com druidas locais.

MAGIA DIVINA

Os deuses demonstram sua graça sobre os mortais de modos infinitamente diversos. Alguns poucos escolhidos têm suas mentes e almas abertas para o poder da magia. Não existe fórmula secreta para aqueles que recebem ou não a intuição divina, os deuses dispõem de seus próprios motivos com relação a suas escolhas. Alguns que são abençoados buscam ignorar ou mesmo negar seu dom, enquanto outros o abraçam com todo o coração.

Alguns que demonstram potencial para a magia divina desenvolvem e praticam suas habilidades em um templo, um bosque sacro ou algum outro local espiritual, talvez na companhia de outros estudantes. Outros praticantes da magia divina descobrem e nutrem sua graça concedida de um modo inteiramente próprio.

OS DEUSES DE FAERUN

Os deuses que formam o panteão de Faerun são bem semelhantes à população de algumas das maiores cidades dos Reinos: uma mistura eclética de indivíduos vindos de locais diversos. A composição do panteão tem se alterado conforme a passagem das eras, como resultado das mudanças nos Reinos e por consequência de seu povo (ou vice-versa de acordo com qual tipo de teoria acadêmica você acredita). As seguintes páginas descrevem os mais proeminentes membros do panteão.

As divindades do panteão Faeruniano não são de forma alguma os únicos poderes adorados nos Reinos. As raças não humanas possuem seus próprios panteões (descritos no capítulo 3), e outros cultos diversos e divindades locais podem ser encontrados por Faerun.

O PANTEÃO GNOMO

Divindade	Alinhamento	Domínios	Símbolo
Bervan Andarilho da Selva , deus das terras selvagens	NB	Natureza	Face de uma Guaxinim
Baravar Manto das Sombras , deus da ilusão e da enganação	NB	Arcanismo, Trapaça	Adaga sobre um manto com capuz
Callarduran Mãos Macias , deus da mineração e do trabalho em pedra	N	Conhecimento, Natureza	Sinete de ouro com uma estrela de seis pontas
Flandal Pele de Aço , deus da ferraria	NB	Conhecimento	Martelo flamejante
Gaerdal Mão de Ferro , deus da proteção	LB	Guerra	Faixa de Metal
Garl Brilho Dourado , deus das jóias e trapaça	LB	Trapaça	Pepita de Ouro
Nebelun , deusa da sorte e da invenção	CB	Conhecimento, Trapaça	Fole e um rabo de lagarto
Segojan Invocador da Terra , deus da terra e da morte	NB	Luz	Pedra preciosa brilhante
Urdlen , deus da ganância e do assassinato	CM	Morte, Guerra	Toupeira branca emergindo do chão com suas garras

O PANTEÃO ORC

Divindade	Alinhamento	Domínios	Símbolo
Bahgtru , deusa da força	LM	Guerra	Fêmur Quebrado
Gruumsh , deus da guerra e das tempestades	CM	Tempestade, Guerra	Olho Arregalado
Iineval , deus da estratégia e das horas	LM	Guerra	Espada banhada em sangue
Luthic , deusa-mãe da fertilidade e cura	LM	Vida, Natureza	Runa orc que significa "entrada da caverna"
Shargaas , deus da furtividade e escuridão	NM	Trapaça	Lua crescente vermelha com um crânio entre as pontas da lua
Yurtrus , deus da morte e doença	NM	Morte	Mão branca, palma á vista

AMAUNATOR

O Guardião do Sol Eterno, a Luz da Lei, o Deus Amarelo

A regência sobre a lei e a glória do sol são de ambos domínios de Amanautor. Seus sacerdotes ajudam a estabelecer a lei e a ordem em diversas comunidades. Eles frequentemente testemunham contratos e assinam acordos, estampando em tais documentos com o símbolo solar de Amanautor para validar a importância de seu significado.

Seus sacerdotes ensinam que Amanautor morreu e renasceu de tempo em tempo, e assim novamente. Como o sol, ele é pode adentrar reinos repletos de escuridão, mas, de modo inevitável, seu brilho imponente irá cair sobre o mundo mais uma vez. Amanautor é visto como um deus severo e inesquecível, não diferente de Silvanus em comportamento, com a diferença é que sua inclinação não é sobre o equilíbrio da vida – ele se importa que as coisas aconteçam de acordo com a ordem celestial, que promessas sejam mantidas, e que a supremacia da ordem permaneça.



SÍMBOLO DE AMAUNATOR

Fazendeiros e viajantes têm suas súplicas voltadas a ele quanto pedem por chuva ou sol, assim como fazem outros na esperança de uma mudança no clima. Mas a forma mais comum de expiação a Amanautor é a prática de lhe fazer promessas, assinar contratos, e declarar leis sob a luz do sol. De tão arraigado o senso comum que há forte conexão entre um juramento solene e o sol, que aqueles que se engajam em acordos íntimos ou emitem decretos normalmente o fazem após a passagem de qualquer nuvem que encubra o sol, mesmo que tenha de aguardar o momento, antes de concluir o pronunciamento ou o acordo.

ASMODEUS

O Lorde dos Nove, O Dividido, O Antigo Chifre e o Antigo Casco

Adorações abertas a Asmodeus tiveram início rusticamente um século atrás com pequenos cultos e líderes carismáticos expandindo-se em resultado após a Praga Mágica. Esta catástrofe deixou muitas indagações em por que os deuses estavam tão bravos ou por que os haviam abandonado. Para esses questionadores, a fé de Asmodeus proveu respostas e revelou um deus que poderia perdoar todos



SÍMBOLO DE ASMODEUS

os seus pecados. Ainda assim, durante as próximas décadas, o culto de Asmodeus lutou por aceitação.

Segundo a crença do povo do Norte – o qual coincide com muitos contos ditos por anões, elfos e outros – Asmodeus é o Senhor dos Nove, o líder de todos os demônios dos Nove Infernos. As pessoas conhecem os demônios como fornecedores firmes e eloquentes da tentação, cujo o preço por seus acordos pode ser tão caro quanto a alma. É dito que quando uma alma aguarda no Plano de Reclusão por uma divindade, para encaminhar sua alma para a pós-vida apropriada, demônios se aproximam dessa alma e lhe ofertam uma oportunidade de poder e prazeres imortais. Tudo o que uma alma precisa fazer é dar um passo para fora de toda poeira e multidão esmagadora e dar outro passo para o primeiro degrau da escadaria infernal que representa a hierarquia dos Nove Infernos.

A crença de Asmodeus reconhece que demônios oferecem a seus adoradores um caminho que não é para todos – tal como se aquecer eternamente na luz de Lathander ou brandir marteladas intermináveis nas minas de Moradin não é para qualquer um. Aqueles que servem Asmodeus em vida esperam ser retirados de fora das massas carpidadeiras do Plano de Reclusão após a sua morte. Eles anseiam pela chance de serem senhores de seu próprio destino, dispondo de toda eternidade para atingir seus objetivos.

Para aqueles que não são tão dedicados, sacerdotes de Asmodeus oferecem o prospecto de uma prorrogação no pós-vida, o que lhes poderia acontecer. Todas as almas aguardam no Plano de Reclusão pela vontade de uma divindade, a qual determina onde sua alma irá passar o resto da eternidade. Aqueles que viveram suas vidas mais próximas as perspectivas de seu deus são levados primeiro. Outros, que foram transgressores aos olhos de seu deus favorito e que não seguiram nenhum aspecto em particular, podem esperar até por séculos antes que Kelemvor julgue para onde devem ir. Pessoas que temem tal destino podem orar a Asmodeus, dizem seus sacerdotes, e em retorno um demônio irá garantir à alma ansiosa algum conforto.

Hoje, santuários dedicados a Asmodeus são ainda raros e quase não se ouve falar de templos, mas muitas das pessoas adotaram o hábito de clamar a Asmodeus por uma prorrogação por seus pecados. Depois de se transgredirem contra um deus de algum modo, a pessoa reza a Asmodeus afim de lhe prover uma pausa durante a longa espera. Asmodeus é conhecido por prover às pessoas o que elas desejam, e sendo assim as pessoas rezam por todos os tipos de prazeres e distrações que elas mais desejam na vida. Aqueles que transgridem de modo notável, frequentemente pedem a Asmodeus para que esconda seus pecados dos outros deuses, e seus sacerdotes dizem que assim ele é capaz de o fazer, porém com um preço após a morte.



SÍMBOLO DE AURIL

AURIL

A Donzela Congelada, Dama do Beijo Gélido, Alvorada de Gelo

Auril, a impiedosa deusa do frio e do inverno, e em sua maioria adorada em regiões afetadas pelo frio intenso. As pessoas propiciam Auril com oferendas e rezas por misericórdia. Seus sacerdotes alertam os outros para que se preparem para o inverno, e para estocar provisões extras de modo a ter algo para compartilhar como oferenda à deusa.

São poucos os que dão preferência a Auril, exceto aqueles que tiram seu ganha-pão do inverno ou aqueles que realmente amam a estação. Seus raros sacerdotes tendem a ser pessoas que foram exiladas de suas comunidades, párias, não fosse por seu status. Eles praticam o celibato e permanecem indiferentes aos outros quando não estão sob serviço oficial de suas habilidades.

Luskan possui um templo dedicado a Auril, o alvo Palácio de Inverno espiralado. A estrutura é um conjunto de arcos e pilares sem teto, escavados na pedra branca. Os rituais de adoração à Auril frequentemente são vistos como cruéis sob os olhos de forasteiros. Em Luskan, visitantes vão ao templo para assistir os frequentes “desfiles encharcados”, um ritual no qual os suplicantes usam de vestimentas imbuídas com gelo. Eles então viajam entre os seis pilares brancos, conhecidos como os Beijos de Auril, os quais estão espalhados entre a cidade. Os adoradores se movem de pilar à pilar entoando cânticos para a deusa. Uma vez alcançado um pilar, um suplicante deve escalá-lo e então “beijar a dama”, tocando seus lábios em um peitoral de aço enferrujado no topo. No inverno, esses eventos se assemelham a uma corrida frenética, com o risco de congelamento e feridas causadas devido a queda dos pilares escorregadios. Os corredores do desfile são aplaudidos pelos patronos que vêm das tavernas próximas, em meio às apostas sobre o vigor e resistência dos participantes. Aqueles que terminam a corrida são tidos no pensamento popular como ajudantes diretos pela graça de um inverno mais ameno, e eles raramente têm de pagar por comida ou vinho enquanto o inverno durar.

AZUTH

O Altíssimo, O Senhor da Conjuração, O Primeiro Magistrado

Poucos que não sejam magos pagam homenagens a Azuth. Para eles, o Altíssimo é a personificação final de tudo aquilo em que eles acreditam.

Mystra serve como deusa da magia; Oghma é a deusa do conhecimento; Deneir, o deus da escrita e da linguagem. Azuth assume o aspecto desses campos básicos e adiciona eles às práticas específicas dos magos. Por exemplo, enquanto Mystra é a divindade que representa a alma, a arte e as maravilhas da magia, Azuth é o deus das longas horas de estudo de um mago, exatificando padrões de movimento e



SÍMBOLO DE AZUTH

fala, e dos dedos trêmulos sujos de tinta. Magos evocam Azuth quando eles escrevem pergaminhos, tentam memorizar magias, inscrevem círculos mágicos, e até mesmo quando conjuram magias. Na maioria das vezes esse reconhecimento vem na atitude de silenciosamente formar o símbolo sagrado de Azuth, apontando o dedo indicador da mão esquerda para o céu. Para muitos magos, o gesto é algo tão comum em sua rotina que chega a se tornar um hábito inconsciente.

Templos dedicados a Azuth são escassos, e clérigos dessa divindade são extremamente raros. Mesmo em Halrua, tão saturada em magia, somente um punhado de locais sacros são dedicados a Azuth. Algumas vezes uma estátua ou um santuário dedicados a ele são encontrados ao canto, em um templo de Mystra ou outra divindade. Mais frequentemente, um mago possui um santuário pessoal em seu lar. Azuth é representado em tais locais como uma figura barbuda e encapuzada com a mão esquerda erguida e seu dedo indicador apontando pra cima. Algumas vezes ele é representando meramente pela própria mão. Em casos assim, o dedo serve em sua maioria como um candelabro ou como o ponto de origem da magia luz.

BANE

A Mão Negra, O Senhor da Escuridão

Bane possui um simples dogma: o forte não deve apenas fazer o certo, mas também é seu dever reinar sobre o fraco. Um tirano capaz de tomar o poder necessário para fazer o que for preciso, não apenas pelos benefícios da tirania, mas por aqueles sob o domínio dela. Quando um regente sucumbe à decadência, corrupção ou velhice, um regente mais forte e mais capaz ascenderá.

Bane é vilão de muitas lendas. Através da história, aqueles que o favorecem têm cometido atos malignos em seu nome, mas muitas pessoas não adoram Bane pela maldade. Bane representa ambição e controle, e aqueles que possuem o primeiro, mas carecem do segundo, clama a ele para que lhes dê força. É dito que Bane favorece aqueles de demonstram discernimento e coragem, e que ele também auxilia aqueles que buscam se tornar conquistadores, erguendo reinos onde só há selvageria, e trazendo ordem onde há o caos.

Em muitas vezes e em muitos lugares em Faerun, a fé em Baner tem sido vista como redentora quanto aos seus esforços em destruir bandidos, derrubar regentes corruptos ou salvar exércitos à beira da derrota. Mas em muitos outros locais, a adoração a Bane tem criado ou dado suporte a cruéis ditaduras, auxiliado monopólios comerciais, ou trazido a prática da escravidão onde antes não havia.

SÍMBOLO DE BANE



BESHABA

A Donzela do Azar, Senhora do Destino, A Sorte Negra

Beshaba é o contraponto de Tymora que é frequentemente reconhecida no cotidiano como a sua mais benevolente “irmã”. Ela é vista como uma deusa cruel e caprichosa, a qual se aconselha evitar atrair sua atenção e interesse, para se evitar desventuras.

O nome de Beshaba é evocado quando alguém é tomado pelo azar – o que pode ser algo simples, como topar com o dedão do pé, ou ter a roda da carroça quebrada, a até algo catastrófico como adormecer e despencar de uma ribanceira. Seu nome também é evocado como um meio de repelir sua atenção quando alguém está fazendo algo que dá bastante chance mais pro azar do que pra sorte. Por exemplo, alguém rolando um dado pode invocar Tymora porque ele sabe que possui uma chance randômica do dado cair a seu favor, mas alguém atravessando uma ponte caindo aos pedaços pode rogar a Beshaba para que mantenha a ponte intacta.

O povo costuma fazer o símbolo de Beshaba dobrando seus polegares e estendendo seus dedos, seja com uma mão ou ambas (tentando imitar a imagem dos chifres de seu símbolo sagrado) como um meio de afastar a má sorte. O mesmo gesto erguendo a mão significa uma saudação; quando apontado para alguém, os “chifres” indicam um desejo de sorte para o indivíduo em específico.

Muitos druidas veneram Beshaba como uma deusa do Primeiro Círculo. Eles a regozijam com danças enquanto usam chifres negros imbuídos com sangue. Para estes druidas, seu símbolo sagrado são os chifres de um veado porque quando Beshaba teve suas primeiras adorações, os humanos eram simples caçadores e coletores da natureza, e se acreditava que ela quem trazia a má sorte aos caçadores, no exemplo de uma investida violenta dos chifres de um veado.

Embora muitas pessoas tremam de medo frente à expectativa da presença de Beshaba em qualquer situação (mesmo em espírito), Beshaba é quase sempre invocada e formalmente bem vinda em aberturas de discursos ou cerimônias formais, como casamentos e coroações, disputas esportivas ou feitos marciais, e em cerimônias de nomeações de crianças. Se ela não for invocada sob tais eventos, ela pode tomar isso como ofensa e abater desgraças sobre os envolvidos.

Templos dedicados a Beshaba são hipoteticamente desconhecidos. Mas é comum, no entanto, para a população rural, erguer uma placa e chifres no entorno de algum local de acidente de estrada ou local de assassinato. Nas cidades, onde chifres são mais difíceis de serem encontrados e assassinatos e acidentes são mais proeminentes, o costume é desenhar os chifres negros de Beshaba com carvão em uma parede próxima, deixando-o à mostra até que o clima se encarregue de apaga-lo. Esses “santuários” de todo modo servem como aviso para os outros sobre locais de má sorte e desgraça.

SÍMBOLO DE BESHABA



Mais santuários formais dedicados à Beshaba existem em locais onde o povo frequentemente deseja espantar o mau agouro. Estes locais tendem a ser placas ou pedras pintadas de vermelho com chifres negros presos a eles, ou uma placa triangular vermelha presa à parede com chifres presos a ela. Ambos os modelos possuem uma tigela de pedra ou bronze onde moedas podem ser jogadas ou oferendas podem ser feitas. Os Magos Vermelhos de Thay normalmente erguem tais santuários do lado de fora de suas câmaras ritualísticas para lhes proteger contra erros infelizes.

Poucos são os que ousam tomar Beshaba como um patrono. Os raros clérigos da Donzela do Azar são aqueles que têm sido profundamente afetados por grandes desgraças e que buscam alertar outros da primordial injustiça da vida – ou para castigá-los com tal injustiça sobre eles.

BHAAL

O Senhor da Matança

O povo de Faerun normalmente não clama ou mesmo presta respeito a Bhaal. Ele é visto como uma divindade profundamente maligna e destrutiva que tem fome pela morte – o que significa que a morte de qualquer ser senciente pode ser feita de modo ilegal e desonroso.

Algumas pessoas rezam para Bhaal quando elas querem cometer algum tipo de assassinato. Uma pessoa talvez possa ter uma boa razão para recorrer ao assassinato, como quando alguém é incapaz de reparar uma injustiça através de meios legais. Mas são muito mais comuns as orações a Bhaal serem feitas por aqueles que buscam matar alguém por ciúme, ganância, ou ira. É bastante raro, mas matadores ou assassinos seriais tomam Bhaal como seu patrono, e clérigos que o reverenciam normalmente se qualificam em ambos ofícios.

Cultos de assassinato dedicados a Bhaal já se ergueram no passado, cada qual liderado por um carismático e pretenso sacerdote de Bhaal, mas adorações organizadas do Senhor da Matança é algo extremamente incomum. Templos e santuários são similarmente raros. Aqueles que erguem um santuário a Bhaal normalmente o fazem para agradecer-lo por um assassinato bem sucedido. Tais santuários tipicamente possuem um crânio ou uma cabeça decepada cercadas por gotas de sangue (na maioria das vezes, em ambos os casos, da vítima assassinada).

CHAUNTEA

A Grande Mãe, A Deusa dos Grãos

Chauntea é a deusa da agricultura: semeando e colhendo, plantando e ceifando, produzindo e abatendo, tosquiando e tecendo. Neste aspecto ela é uma divindade rural raramente adorada por detrás dos muros de uma cidade, exceto por jardineiros. Mas Chauntea é também a Grande Mãe, uma

A MÃE TERRA

Os druidas das Ilhas de Moonshae adoram a Mãe Terra, é dela o poder gerador da ilha em si. Para alguns nativos, a Mãe Terra é um aspecto ou manifestação de Chauntea, mas para os Ffolk, ela é simplesmente a Mãe Terra, e sempre será. Os poços da lua da ilha são locais sagrados dela e suas janelas para este mundo. Veja “Druidas” no capítulo 4 para maiores informações.

deusa do manjedouro, do coração e do lar. E como tal ela é bem vinda em todos os lares durante as refeições e aniversários das crianças, e o povo lhe dá graças sempre que eles vivenciam a experiência do prazer de estar em volta do fogo e se sentir seguro e amado.

A fé em Chauntea é algo que se alimenta e cresce. Ditados rurais e parábolas de fazendeiros seguem seus ensinamentos. Amadurecendo e colhendo, o ciclo eterno, é um tema comum na crença. Destruição devido a seus próprios interesses, ou extração sem retribuição, é algo condenável para ela.

Templos dedicados a Chauntea mantêm um grande acervo de conhecimento sobre plantio e cultivo. Seus sacerdotes trabalham lado a lado com áreas de comunidades rurais, e estão sempre dispostos a arregaçar suas mangas e enfiar as mãos na lama se for preciso.

CYRIC

O Príncipe das Mentiras, o Sol Negro

A adoração a Cyric advém diretamente da história de sua ascensão à graça divina. Cyric era um mero mortal durante o Tempo das Perturbações e a chave para como aquele caótico período seria resolvido, mas ele também era um traidor egoísta e assassino. Quando se tornou um deus, continuou a atuar sobre vários enredos de intriga e assassinato – o mais famoso deles, o qual conta a lenda, é que Cyric teria assassinado Mystra e assim causado a Praga Mágica a cerca de um século atrás.

Aqueles que não adoram Cyric o veem como um deus de loucura, intriga e fraude. Embora seus sacerdotes considerem tais atribuições como heresia. Seu Príncipe das Mentiras não é um louco esfaimado, mas um deus de majestade sombria que prova que, ultimamente, todos os laços entre os povos corruptos murcham.

A igreja de Cyric funciona abertamente em Amn, os seus habitantes desposam dos princípios da ambição, da autoconfiança, e do “zelo comercial”. Aqueles que tomam Cyric como seu patrono tendem a ser sádicos, vigarista, cúmplices do poder sem rédea, e pior. Outros povos oram a Cyric quando pretendem fazer algo errado, mas não querem ser descobertos.

“O Sol Negro,” originalmente um dos epítetos de Cyric, tem se tornado uma metáfora para contendas nos Reinos. “Um Sol Negro pairou sobre nossa corte” pode ser dito como uma forma de avisar que



SÍMBOLO DE BHAAL



SÍMBOLO
DE CHAUNTEA



SÍMBOLO DE CYRIC

intrigas e brigas internas têm saído do controle na casa de um nobre; e casais costumam buscar conselhos com outros quando “um Sol Negro ilumina a janela” em sua relação.

DENEIR

O Senhor de Todos os Glifos e Imagens, o Primeiro Escriba, o Escriba de Oghma

Deneir é o deus da literatura e da alfabetização, o patrono dos artistas e escribas. Dele é o poder para precisamente descrever e transmitir, para escrever e ler, e para passar a informação. Segundo a lenda, Deneir é frequentemente representado como um escriba aos serviços de Oghma, e ele é pensado algumas vezes como a mão direita de Oghma.

É uma prática comum para alguém que escreve uma carta ou registra alguma informação fazer uma pequena prece a Deneir para evitar erros. Similarmente, artistas reverenciam Deneir antes de iniciar ou completar uma pintura, ter melhor revelação sobre escrituras, trabalhar em tapeçarias que contem uma história, e qualquer tentativa de usar a arte para captar a verdade.

Seguidores de Deneir acreditam que informação não registrada e guardada para um uso posterior, é uma informação perdida. Eles consideram a alfabetização uma dádiva dos deuses, dádiva que deve ser compartilhada e ensinada. Seus seguidores são estudiosos e escribas dedicados, assim como seu patrono, a preservar trabalhos escritos, e também adquirir experiência através deles, e costumam dizer que Deneir está ali escondido entre as linhas, formas e passagens de todos os trabalhos manuscritos. Padres de Deneir assumem um juramento de caridade, assim compelidos a aceitarem pedidos de outros para escrever cartas e transcrever informações.

Os seguidores deste deus tendem a ser individualistas, unidos pela sua fé, mas não completamente preocupados com hierarquia religiosa e protocolos. Este comportamento é sustentado pelo fato de que as bênçãos de magia divina de Deneir são mais frequentemente outorgadas aqueles que se perdem entre trabalhos de escrituras, do que aqueles que posam como parte de um templo ou ordem religiosa. O livro mais sacro de contemplação dessa crença é o *Tomo da Harmonia Universal*, e é o modo mais efetivo de se tornar merecedor da bênção de Deneir.



SÍMBOLO DE DENEIR

ELDATH

A Silente, a Guardiã dos Bosques, a Mãe das Águas

Eldath é a deusa das cachoeiras, mananciais, poços, quietude, paz e clareiras. Pensa-se nela como sempre presente em muitos destes locais, principalmente naqueles que servem como bosque druídico. Eldath é a deusa do conforto, da cura e calma. Suas águas sacras curam os doentes, curam os loucos, e confortam os moribundos.

Muitos locais rurais possuem um lago ou uma clareira que o povo local atribui à Eldath. A tradição diz que esses são locais de silente reflexão, onde as pessoas podem ficar com seus pensamentos. Um corpo d'água como um lago ou uma manancial normalmente serve como um local de oferendas. Se o local sagrado é uma clareira, um riacho que corte o lugar serve como local de oferenda, ou um arbusto ou árvore proeminente na clareira pode servir de lugar onde se depositam as oferendas. Normalmente as oferendas são armas quebradas, ou lembranças de alguma discussão, enquanto o oferecedor o descarta e faz o desejo pela paz em seu futuro. Muitos daqueles que favorecem Eldath são pacifistas ou pessoas perturbadas pela violência que testemunharam ou sofreram.

Sacerdotes de Eldath não se organizam em grandes séquitos. De fato, muitos são itinerantes, vagando entre vários locais sacros e santuários, observando se os locais estão bem cuidados e se permanecem como lugar de plena serenidade. Os crentes de Eldath são normalmente próximos à natureza, e aliados aos druidas, que têm Eldath como presente no Primeiro Círculo. É um tabu atacar um sacerdote de Eldath, e matar um deles é considerado um ato que irá trazer muito azar. Apesar de mensura de proteção que seus fiéis proporcionam, muitos sacerdotes de Eldath mais evitam conflitos do que tentam reprimi-los. Aqueles que servem à Eldath são felizes em presidir negociações pacíficas e certificar tratados, mas eles não podem forçar os outros a entrarem em harmonia.

GOND

Aquele que Faz Maravilhas, a Inspiração Divina, o Feitor Sagrado de Todas as Coisas

Gond é o deus dos estratagemas, da profissão, da construção. Ele é reverenciado por ferreiros, carpinteiros, engenheiros e inventores. Qualquer um que estiver criando algo possivelmente fará uma prece a Gond para que ele guie o trabalho, mas a população reconhece que Gond sorri de modo mais radiante sobre novas invenções que podem servir a outros.

Sacerdotes de Gond caminham pelo Norte com vestimentas de açafraão, adornadas com faixas que contêm seus equipamen-

SÍMBOLO DE ELDATH



tos distribuídos, como fechos, ganchos, e outros metais, estanho e madeira, que podem ser úteis em uma necessidade. Eles também vestem cintos largos, medalhões interligados e enormes chapéus. Um sacerdote andarilho de Gond oferece seus serviços para vilarejos distantes como funileiro, carpinteiro, e engenheiro civil, pronto a ajudar na construção de um portão melhor para o cercado de cavalos, cavar um novo poço, ou remendar vasos ou mobílias que de outra maneira iriam parar no lixo. Todos os sacerdotes de Gond mantêm diários nos quais eles registram suas idéias, invenções, e descobertas inovadoras durante suas viagens, e têm grande satisfação em encontrar sacerdotes de sua fé e com eles compartilhar suas descobertas. Em cidades grandes, Gondar possui templos que servem como grandes oficinas e laboratórios para inventores. Sacerdotes andarilhos entregam seus diários aos escribas locais bem como aos templos, que então registram as anotações dos sacerdotes para posteridade e benefício de todos.

Muitos dos que favorecem Gond praticam profissões de criação honradas: eles são ferreiros e engenheiros, arquitetos e tecelões, coureiros e joalheiros. Ainda assim, está crença tem uma reputação bem renomada como refúgio para visionários e inventores párias.

O centro de adoração a Gond na Costa da Espada reside em Portão de Baldur, onde os fiéis ergueram duas grandes estruturas em honra Daquele que Faz Maravilhas: um templo chamado de Alta Casa das Maravilhas e um museu de construções e invenções chamado de Salão das Maravilhas. Lantan costumava ser um local proeminente de adoração a Gond a cerca de um século atrás, quando a ilha desapareceu, e desde de seu retorno os poucos mercadores Lantanenses vistos nos portos Costa da Espada têm falado pouco sobre a atual situação de sua terra natal.

GWAERON WINDSTROM

A Boca de Mielikki, o Mestre Rastreador, o Rastreador que Nunca se Perde

Poucos além dos Rangers do Norte oram para Gwaeron Windstrom. Diz a lenda que quando ainda era um homem mortal elevado à graça por Mielikki, Gwaeron servia como um ranger, bem como seu intercessor Mielikki. Ele é visto como um mestre dos patrulheiros, o rastreador perfeito, um inigualável dominador de feras, e um inimigo dedicado de criaturas vorazes, como os trolls e os orcs. É dito que ele parece com um velho homem com uma longa barba branca que ainda é vigoroso e poderoso, e acredita-se que ele descansa e dorme na base das árvores próximos a Triboar.

Rangers oram a Gwaeron porque ele representam muito do trabalho que eles fazem, e porque ele poder ter com Mielikki em seu favor. No Norte muitos rangers enxergam Mielikki como misteriosa, sacra e selvagem demais para atender

diretamente seus pedidos, mas eles consideram Gwaeron Windstrom como um deles e assim entendedor de suas necessidades.

Gwaeron não possui templos, mas santuários dedicados a ele podem ser encontrados e muitos locais que servem a andarilhos das florestas como marcas de trilha. Cada local é denotado por uma gravura com o símbolo de Gwaeron, a marca de uma pata com uma estrela na palma, em uma árvore ou pedra em destaque.

HELM

O Guardião, Aquele que Não Adormece, o Vigilante

O deus da vigilância e proteção, Helm é visto como um epitome de um guardião, um vigia e um guarda. Ele é venerado por aqueles que precisam permanecer vigilantes sobre inimigos ou perigo. Helm é uma divindade favorita para aqueles que fazem a vida protegendo alguém ou algo, como guarda-costas, membros da vigília da cidade, e os guardas do cofre do tesouro.

Helm imbui o espírito da vigilância sem ligar para seres bons ou maus. Segundo as lendas, ele é honroso e mantém sua palavra de modo excessivo, como quando ele guardou as escadas celestiais durante o Tempo das Perturbações, prevenindo que os deuses ascendessem uns sobre os outros dando continuidade aquele período de caos, até que as Tabuletas do Destino foram encontradas.

Embora sua crença tenha conhecido dias obscuros, a adoração a Helm nunca se fadou ao fracasso. Muitos de seus fiéis acreditam que o Guardião nunca poderá ser surpreendido e exterminado prematuramente, e os eventos recentes têm comprovado esta certeza.

Sacerdotes de Helm ensinam que se deve estar sempre preparado e vigilante, sobre as ameaças, sempre preparado para quaisquer inimigos. De modo paciente, manter a mente clara, e planejar cuidadosamente suas ações sempre irá derrotar ações adversas no final. Aqueles que favorecem Helm se empenham em estar sempre alertas, com os pensamentos limpos, e serem sinceros em suas palavras. Tais traços não fazem necessariamente alguém bom, no entanto, e como tal, muitos consideram a crença de Helm como inflexível e impiedosa.

HOAR

Aquele que Traz o Destino, Poeta da Justiça

Hoar, conhecido nas terras do Mar Interno como Assuran, é um deus de vingança e retribuição. Ele não é normalmente adorado no dia a dia, mas seu nome é invocado por aqueles que buscam vingança. Quando alguém culpado cai nas presas do destino – como quando um assassino escapa de uma execução, mas acidentalmente se fere mortalmente – é dado crédito a mão de Hoar.



SÍMBOLO DE GOND



SÍMBOLO DE HELM



SÍMBOLO DE HOAR

Quando alguém escuta três trovejos seguidos, se costuma dizer que é um sinal de Hoar avisando que alguma forma de vingança foi concluída. Muitas sociedades humanas têm o costume de tocar um sino ou um gongo três vezes quando o julgamento de um crime é declarado ou quando uma execução é aplicada.

O povo clama o nome de Hoar quando eles pedem por vingança, particularmente quando eles são incapazes de se vingar por conta própria. Esta invocação pode ser em resposta há uma pequena descortesia ou uma verdadeira injustiça, e o pedido a Hoar pode ser feito através de uma pequena prece dita em voz alta ou escrito em algum lugar. Normalmente se acredita quando mais permanente a forma de oração, melhor ela será atendida. Por esta razão, alguns aconselham seus sacerdotes a levar e enterrar ou esconder suas orações dentro de seus diários. Com exceção de caçadores de recompensas e aqueles que se encontram em uma cruzada de vingança, poucos verdadeiramente reverenciam Hoar, e ele é servido por alguns poucos que ainda podem ser chamados de sacerdotes. Templos ou santuários de Hoar são quase que inexistentes, exceto em antigas regiões de Chessenta e Unther.

Hoar se tornou membro do panteão Faeruniano quando sua oração se estendeu além das terras que originalmente o reverenciavam. Muitos consideram que Tyr seja o árbitro das leis, e Hoar seria o deus que defini a punição que vem como resultado de quebrar tais leis. Um juiz talvez favoreça Tyr, enquanto um carcereiro ou um carrasco esteja mais inclinado a reverenciar Hoar.

ILMATER

O Deus Lastimoso, o Senhor Torturado, Aquele que Persiste

Ilmater é o deus do sofrimento, do martírio e da perseverança, reconhecido por sua compaixão e persistência. Ele é quem oferece socorro e palavras de consolação para aqueles que estão em dor, vítimas, ou em grande necessidade. Ele é o solícito sofredor, é o que se coloca no lugar do próximo para carregar o seu fardo, para receber a dor do outro. Ele é o deus dos oprimidos e dos que mal tratados.

É dito que se ele pudesse fazer as coisas do seu jeito, o Deus Lastimoso tomaria todo o sofrimento do mundo para si, para poupar os outros. Já que ele não pode, ele abençoa aqueles que favorecem o próximo, e ele alivia o sofrimento quando pode. Mártires que morreram para que outros vivessem são sempre abençoados por Ilmater com um descanso final e recompensados pelo deus na pós vida, se assim eles desejarem.

Ilmater é pelos doentes, pelos famintos e feridos, e seus templos doam mais do que recebem para ajudar a tirar o sofrimento do mundo. Seus seguidores provêm socorro

quando eles podem, mas também usam a força para por um fim à tortura e sofrimento infligido aos outros. Sacerdotes de Ilmater viajam para lugares onde existem as piores condições, auxiliando nas necessidades dos oprimidos, os doentes e os pobres. Eles colocam outros à frente de si mesmos, compartilhando tudo que possuem e enfatizando a natureza espiritual da vida sobre o bem-estar do corpo.

Sacerdotes de Ilmater que estão sob a missão de ajudar os outros podem ser reconhecidos por seus cabelos curtos, suas vestes feitas de peles grossas por cima do corpo nu. É um tabu ferir tais sacerdotes tanto quando estão sob obrigação, ou quando cuidam dos feridos no campo de batalha. O tabu é tão forte entre os humanos que mesmo outras raças respeitam este costume. Mesmo orcs e goblinóides evitam atacar diretamente um sacerdote de Ilmater, desde que eles também auxiliem seus combatentes caídos também.

A maioria da população respeita o trabalho e sacrifício da fé em Ilmater, e empregam tais esforços onde eles puderem. Quando um templo de Ilmater envia um fiel para ajudar refugiados da guerra ou vítimas da praga, eles de boa vontade sacrificam seu bem estar sempre prontos a dar suporte às pessoas simples, estejam eles inspirados ou envergonhados diante da situação.

JERGAL

O Escriba Final, o Impiedoso, o Governador sem Vida

A lenda diz que Jergal é uma antiga divindade. A história diz que durante o tempo de Netheril ele era adorado como o deus da morte, assassinato e conflito. E com a passagem do tempo ele ficou entediado com sua posição. Então um dia três mortais, cada qual um aventureiro poderoso, encontraram com Jergal nas ilhas da morte, determinados a destruí-lo e tomar o seu poder. Ao invés disso, Jergal calmamente abdicou de seu trono de ossos e permitiu que cada um dos mortais tomasse uma parte de sua divindade. E foi assim que Bane assumiu o perfil de conflitante, Myrkul o de regente da morte, e Bhaal o de assassino. Jergal assim perdeu seu grandioso status e se tornou um escriba dos mortos.

Jergal agora é visto como um zelador dos mortos. É a ele atribuído o dever de registrar a passagem dos viventes e em ajudar Kelemvor em decidir quais almas estão devidamente prontas a se unir a sua pós vida apropriada. Ele raramente é evocado diretamente, exceto quando é mencionado em funerais e entre aqueles que praticam o ofício de escrever o nome dos falecidos nos papiros e coloca-los nas bocas dos



SÍMBOLO DE ILMATER



SÍMBOLO DE JERGAL

A LENDA DO BÚZIO DE OSSOS, DO ARREMESSO DE CRÂNIOS E DO TRONO VAZIO

Há um longo tempo atrás havia apenas um deus da contenda, da morte e dos mortos, e ele era conhecido como Jergal, o Senhor do Final de Tudo. Jergal fomentou e alimentou a discórdia entre os mortais e endeusou entidades de cunho similar. Quando começavam a se virar umas contra as outras em sua sina por poder ou em seu ódio, ele as recebia em seu reino sombrio de eterna melancolia. Como todas as coisas morrem, tudo eventualmente acabava vindo até ele, e com a passagem do tempo ele construiu um reino que não poderia ser reivindicado por nenhum outro deus. Mas à medida que crescia, crescia também com ele o cansaço do dever, o qual ele conhecia muito bem, sem nenhum desafio à sua altura – nada mais lhe havia, senão a melancolia. E em tal estado, a diferença entre o absoluto poder e a absoluta impotência era imperceptível.

Durante esta era sombria surgiram três poderosos mortais – Bane, Bhaal e Myrkul – que cobiçavam o poder que Jergal detinha. O trio então forjou um pacto profano no qual eles iriam conquistar tal e tamanho poder ou morreriam tentando. Não se pode computar a distância e extensão de todo o mundo que eles transpuseram em busca de poderosos feitiços e magias, desafiando a morte em cada segundo. Não importava que monstros eles confrontavam ou quais magias enfrentavam, os três mortais emergiam ilesos em cada situação. Eventualmente, o trio adentrou sua jornada no Deserto Cinzento e ali avistaram os Castelo de Ossos. Através de exércitos de esqueletos, legiões de zumbis, hordas de aparições, e numerosos lichs, ali eles lutaram, e ali, após tempestuosos combates, alcançaram o objeto de sua missão vital – o Trono de Ossos.

“Eu reivindico este trono maligno,” Bane o tirano exigiu a Jergal.

“Eu irei destruir você antes mesmo que possa mexer um único dedo,” ameaçou Bhaal o assassino.

“E eu irei aprisionar sua essência por toda a eternidade,” prometeu assim Myrkul o necromante.

Jergal se ergueu de seu trono com uma expressão de cansaço e disse, “O trono é de vocês. Eu tenho me agigantado dentro deste poder vazio. Tome o trono, se assi o deseja – eu prometo servir e guiar como seu escriba até que você amplie seu poder e se sinta confortável com sua posição.” Então, antes que o trio perplexo pudesse ter qualquer reação, o Senhor dos Mortos lhes perguntou, “Quem entre vocês irá reinar?”

O trio imediatamente se sentiu compelido a lutar entre si enquanto Jergal os observava com indiferença. Quando parecia que nesse embate todos eles iriam morrer de exaustão ou batalhar ali pela eternidade, o Senhor do Final de Tudo interveio.

“Depois de tudo o que vocês sacrificaram, pode algum de vocês

sair daqui sem nada? Por que vocês não dividem os poderes de meu ofício participando de um pequeno jogo de habilidade na disputa por eles?” indagou Jergal

Bane, Bhaal e Myrkul consideraram a oferta do deus e concordaram. Então Jergal tomou posse do crânio de seus três mais poderosos lichs e os entregou ao trio para que eles pudessem competir em uma espécie de boliche de crânios. Cada mortal arremessou um crânio através do Deserto Acinzentado, concordando que o vencedor seria aquele que tivesse rolado o crânio o quanto mais distante.

Malar o Senhor das Bestas havia ali chegado para visitar Jergal naquele momento. Depois de rapidamente se acertar que o vencedor daquela competição seria o merecedor dos poderes de Jergal, ele fez com que os três crânios fossem dali repelidos, tendo assim a certeza de que tal competição seria interrompida até que ele mesmo tivesse a oportunidade de participar de parte do grande prêmio. Bane, Bhaal e Myrkul novamente caíram em combate, já que era óbvio que a competição havia sido arruinada, mas mais uma vez Jergal interveio. “Por que vocês não permitem que a Donzela da Sorte decida, assim vocês não terão que compartilhar nada com a Besta?”

O trio concordou com essa alternativa, e Jergal quebrou seus dedos esqueléticos e entregou aos competidores. Quando Malar retornou de ter repellido ao longe os crânios, ele viu que o trio havia terminado o búzio de ossos.

Bane irrompeu triunfante. “Como vencedor, eu escolho reinar por toda eternidade como o tirano derradeiro. Eu posso induzir ao ódio e à discussão apenas por meu capricho, e todos irão se prostrar diante de mim enquanto estiverem em meu reino.”

Myrkul, que havia ganho o segundo lugar, declarou, “Mas eu escolho os mortos, e assim o fazendo eu quem verdadeiramente ganho, porque todos os que você governa Bane, eventualmente serão meu. Todas as coisas devem morrer – mesmo os deuses.

Bhaal, que terminou em terceiro, proclamou, “Eu escolho a morte, e é pela minha mão que todos que você rege, Lorde Bane, irão eventualmente passar a subserviência do Lorde Myrkul. Ambos devem prestar respeito a mim e obedecer meus desejos, já que sou eu o que pode destruir o seu reino, Bane, assassinando seus servos, e posso extinguir o seu reino sem servos, Myrkul, apenas segurando o comando de minha mão.

Malar rosou em frustração, mas nada podia fazer, e novamente apenas as bestas foram o que lhe sobraram.

E Jergal apenas sorriu, desfazendo-se do peso do que ele havia entregue.

mortos. Este ritual é comum em lugares onde covas individuais ou tumbas não são marcadas com o nome da pessoa.

Poucas pessoas favorecem Jergal como uma divindade, e muitos dos que o fazem se preocupam com a repartição dos mortos de algum modo. Sacerdotes de Jergal servem comunidades como agentes funerários ou coveiros de cemitérios. Jergal não possui templos dedicados a ele, com

exceção de locais há muito abandonados, devotados à sua antiga face obscura, quando era o Senhor do Final de Tudo, mas seus sacerdotes são bem vindos em templos de Kelemvor, Deneir e Myrkul. Seus fiéis enviam seus registros anuais dos que morreram para locais sacros onde esse tipo de registro se é mantido.

KELEMVOR

O Senhor dos Mortos, o Juiz dos Amaldiçoados

Kelemvor é visto como um deus da morte justo, leal e reconfortante. A morte vem para todos, e quando ocorre Kelemvor é aquele quem toma cada alma pela mão e a carrega para a

SÍMBOLO DE KELEMVOR



pós-vida apropriada. Sacerdotes de Kelemvor ensinam que aqueles que reverenciam os deuses de acordo com os ritos de sua religião, fazem assim seus deveres de modo adequado para com seu deus e assim serão ofertados à pós-vida que esperam.

Os fiéis de Kelemvor provem às pessoas uma transição pacífica aos cuidados do Senhor dos Mortos. Eles ajudam os moribundos a tratar seus assuntos pendentes, e fazem o trabalho dos ritos fúnebres para aqueles que não podem bancar a cerimônia dispendiosa de sua crença. Os princípios de um fiel de Kelemvor o compelem a comunicar ou mesmo prevenir uma morte prematura sempre que possível. Diferentes séquitos e adoradores definem “premature” de modos diferentes. Um grupo pode se concentrar em parar o contágio de uma doença, outro prevenir a tentativa de um assassinato, e outro eliminar alguma praga de mortos vivos. De fato, todos os adoradores de Kelemvor desprezam os mortos vivos e trabalham de alguma forma para eliminá-los, pois mortos vivos de qualquer espécie são vistos como abominações da ordem natural. Esta crença obviamente põe os adoradores de Kelemvor contra necromantes, sacerdotes de Myrkul, e outros que promovem a criação de mortos vivos, e isso também vem a causar conflitos de naturezas inesperadas. Por exemplo, sacerdotes de Kelemvor rotineiramente destroem qualquer escrito sobre a criação de mortos vivos que eles encontrarem – um ato que ofende aqueles que valorizam o conhecimento em causa própria, como os fiéis de Oghma e Deneir. E há também aqueles mortos vivos que não são malignos, como os baelnorn, os quais os elfos consideram sagrados. Devotos de Kelemvor buscam de todo modo o fim desses seres, independentemente deste fato.

LATHANDER

O Lorde Deus das Manhãs, Inspiração do Alvorecer, o Deus da Rosa Dourada

Lathander é o deus da primavera, do nascimento e da renovação, uma divindade da concepção, da vitalidade, da juventude, recomeço e auto-estima. Ele é deus não do sol, mas do alvorecer, o qual representa o começo de um novo dia repleto de um novo potencial.

Lathander é o deus dos começos. Pessoas normalmente oferecem uma prece para ele antes de dar início a uma jornada ou algum tipo de esforço. O nome Lathander é invocado para selar alianças e batizar novos empreendimentos ou companhias. Como resultado o deus é muito popular entre as classes mercantes, e a igreja têm se beneficiado de acordo.

O sol nascente é o seu símbolo, e suas cores mesclam o alvorecer, rosa, dourado e violeta. Templos santuários de Lathander comportam uma variedade de funções tanto

municipais quanto pessoais. Em tais locais as pessoas costumam se casar durante a alvorada, anunciar o início de projetos cívicos, e mesmo dar a luz quando possível, para garantir ao bebê uma boa sorte.

Os fiéis de Lathander abraçam os pilares de novas comunidades e a ascensão da civilização, tão logo a civilização dê a cada um o potencial para o sucesso. Eles desprezam os mortos vivos, os enxergando tanto como uma corrupção da ordem natural e uma negação a novos começos, já que os mortos vivos estão ligados a sua antiga existência ao invés de seguirem em frente.

LEIRA

A Dama das Brumas, a Névoa Sombria, a Dama da Desilusão

Leira tem vestido muitas máscaras, e por mais de uma vez se pensou que estivesse morta ou que fosse outra divindade. Talvez tal reputação seja nada mais que natural à deusa da ilusão e enganação. Seus fiéis concordam que qualquer que seja a “verdade”, sua Dama tem imenso prazer na confusão plantada por suas diversas encarnações. Mesmo os servos de Cyric uma vez pensaram que seu deus havia assassinado Leira, mas agora eles esposam a estranha ideia de que alguma forma ela é a sua filha.

Leira não é vista como maliciosa ou como uma vigarista, mas sim como enigmática, quieta e isolada. É dado a ela o crédito de ter criado a Ruathlek, a língua dos ilusionistas e a língua falada de Nimbral.

Os fiéis de Leira parecem escassos, embora seja difícil saber disso com certeza, porque os que a favorecem raramente fazem com que sua inclinação seja descoberta. Leira é a patrona dos ilusionistas e mentirosos. Ela recebe poucas adorações, com exceção dos ilusionistas, que oram para a Névoa Sombria para potencializar suas magias, e vigaristas, que a veem como uma espécie de campeã. Muitas pessoas oram para ela quando esperam manter algum tipo de segredo, ou com o fim de aplaca-la com uma oração antes de tomar uma decisão importante quando elas temem ser enganadas. Algumas pessoas fazem um movimento rodopiante com um dedo por trás de suas costas quando eles estão dizendo uma mentira ou como um meio de suplicar por sua ajuda.

Seus sacerdotes usam vestes brancas e cinza-névoa, e suas faces são cobertas por uma máscara suave e inexpressiva. Templos para Leira apenas existem em Nimbral, e santuários dedicados a ela encontrados pelo continente são normalmente desprezados por outros, marcados com sinais que somente um fiel poderia reconhecer.

SÍMBOLO DE LATHANDER



SÍMBOLO DE LEIRA



LLIIRA

Nossa Senhora da Alegria, Aquela Quem Traz o Prazer, Concubina das Folias

Lliira é uma deusa bastante amada, uma divindade da satisfação, realização, prazer, felicidade, dança e liberdade. Como patrona dos festivais, ela é honrada em qualquer celebração, sendo a dança a principal forma de lhe adorar. Diz-se que a Concubina das Folias abomina violência, e qualquer luta ou saque de armas (exceto em cerimônias propícias) em uma celebração, fará com que ela recuse a homenagem e negue seus favores. Seus padres e sacerdotes, conhecidos como portadores da alegria, têm como missão fazer outras pessoas felizes, mesmo que seja por um breve momento.

Seus fiéis sempre vestem ao menos uma peça de roupa que seja brilhante e colorida, e as vestimentas de seus sacerdotes tem traços mais parecidos com roupas de festividades do que com vestimentas eclesiásticas. Rubis e safiras são sagrados para a Nossa Senhora da Alegria, e os sacerdotes abençoam qualquer um que se apresente vestindo destes adornos.

Os seguidores de Lliira não são frívolos, no entanto. Para eles o prazer divino é uma dádiva bastante real para o mundo dos mortais, e muito necessário. Com esse fim, eles lutam contra aqueles que trazem a miséria sobre os outros. Eles são ferozes contra seus inimigos e felizes foliões quando seu trabalho está feito.

LOVIATAR

A Donzela da Dor, a Senhora do Flagelo, o Açoite Bravio

A dor não é um meio para um fim, para os crentes de Loviatar, mas sim o fim em si. Para eles é mas transcendental do que o sofrimento, e toda a dor é sagrada, do barbarismo mais cruel até a mais sublime tortura e dor do sofrimento emocional do coração partido ou do ser traído.

A dor que qualquer um sente é uma prova da atenção da Donzela, e por isso, seus fiéis são notórios em se autoflagelar. A dor é também um caminho para o poder, tanto no que se diz quanto a habilidade de infligir, quanto a habilidade de suportar. Uma conduta fria e cruel é considerada ideal porque ela é quem melhor simula a Senhora do Flagelo, e por esses mesmos motivos seus fiéis apreciam a beleza, cultura refinada e uma certa dosagem de manipulação.

Embora templos de Loviatar sejam raros, seus fiéis são mais numerosos do que se pode esperar. Loviatar é a divindade escolhida por aqueles que infligem a dor como um meio de prática, incluindo torturadores e outros que precisam destruir a vontade de suas vítimas. Ela é favorecida por sadistas e masoquistas, e alguns de seus seguidores formam células cultistas de inclusão secreta. Cada um desses grupos



SÍMBOLO DE LLIIRA

SÍMBOLO
DE LOVIATAR



SÍMBOLO DE MALAR

é liderado por alguém que tem prazer em administrar dor e dominar os outros, auxiliado e rodeado por um grupo de bajuladores submissos.

Adoradores de Loviatar raramente se unem em grupos, exceto em cidades mais populosas. Quando pequenos esquemas de fiéis operam furtivamente em tais locais, poucos cidadãos tomam conhecimento, ou mesmo se erguem em revolta, caso descubram atividades do culto. Os sofrendores que suportam os açoites não são, no entanto, sempre participantes de boa vontade, e cultos de Loviatar algumas vezes operam meios secretos de escravidão, o qual pode chamar a atenção das autoridades. A adoração aberta à Loviatar e templos claramente dedicados à deusa são raramente vistos, exceto em terras onde a escravidão é uma prática aceita.

MALAR

O Mestre das Feras, o de Sangue Negro

Malar resume bem o lado obscuro da natureza, o mundo vermelho com dentes e garras. Seus fiéis acreditam que a caça é o ponto central entre a vida e a morte – a face de confronto entre presa e predador, obrigando o desenlace sobre quem vive e quem morre. As pessoas acreditam que Malar não pode ser aplacado, e assim é conhecido por não ter misericórdia, logo ele recebe apenas orações de quem já está engajado em uma caça. Tais súplicas seguem para Malar por duas razões: para implorar por sua fabulosa habilidade como caçador, ou para adotar seu manto amedrontador e assim manter afastados os predadores. Malar é o deus daqueles que sentem prazer com a caça, não se intimidam com o derramamento de sangue e saboreiam o medo de sua presa.

Muitos licantropos consideram Malar como seu divino pai, assim como outros predadores inteligentes. Ele possui muitos devotos que são rangers e druidas com uma inclinação particularmente selvagem, e muitos bárbaros tomam Malar como um patrono, devido sua crueldade e ferocidade. Seus sacerdotes usam braçadeiras de garras, manoplas impressionantes adornadas com garras estilizadas que se exaltam de seus punhos, como armas cerimoniais.

MASK

O Senhor das Sombras, o Mestre de Todos os Ladrões

Mask é o deus das trapças, patrono de malandros, espiões e ladrões. Tudo o que acontece em meio às sombras é de conhecimento de Mask. Pessoas sussurram uma prece a Mask sempre que furtividade é necessária ou uma intriga se faz presente. Cortesãos e diplomatas invocam o nome do deus na esperança de uma negociação sutil.

Aqueles que favorecem Mask normalmente possuem artes de ladinação e atendem outras funções que consistem em tirar algo dos outros, como batedores de carteiras, assaltantes, rufiões e apostadores.

O povo simples reza a ele para que ele desvie seus olhares de seus pertences, mas os mais cautelosos algumas vezes usam da “bolsa de Mask”, uma pequena bolsa de tecido barato, usado de modo bem à vista (que pode ser facilmente cortada ou tomada), contendo uma pequena oferenda em moedas. Segundo as convenções sociais, um batedor de carteiras subtrai a bolsa de Mask quando encontra alguma outra pessoa a utilizando, considerando ter ganho um presente do deus, enquanto quem perde a bolsa fica grato ao Senhor das Sombras por ter aceito o respeitoso sacrifício de uma pequena porção de seus haveres. Agora claro, nada previne outro batedor de carteira de ter como alvo alguém que já tenha perdido a bolsa se Mask, mas alguém que tenha a falta de sorte de atrair múltiplos batedores de carteira em uma única caminhada provavelmente deve ter ganhado a ira de Mask por algum motivo.

Sacerdotes de Mask são normalmente ladrões por ofício, e frequentemente possuem alto escalão nos submundos locais ou sindicatos ladinos. Eles atendem pelos títulos de dedicado ou dedicada, e vestem máscaras com véus quando estão agindo em seu sacerdócio.

MIELIKKI

Nossa Senhora das Florestas, a Rainha da Floresta

Pessoas raramente falam em Mielikki, exceto em espaços silentes de florestas. Bosques paradisíacos são onde ela reina suprema, mas é dito que ela mantém vigia sobre bons povos em qualquer floresta, sem importar o quão negra ou cruel seja. Quando crianças estão perdidas na floresta, pessoas suplicam a Mielikki para que ela proteja-as até serem encontradas.

Mielikki é a deusa da floresta e das criaturas que vivem nela. Ela é vista como uma divindade remota e espiritual – de aspecto menos humano do que muitos outros deuses. Não que ela seja negligente ao seu povo, mas sua atenção e seus favores são difíceis de serem atraídos. Ela é a patrona dos rangers do mesmo modo em que Milil é a patrona dos bardos, mas mesmos os rangers raramente rezam por ela diretamente. Ao invés disso eles oram a Gwaeron Windstrom, cujo eles acreditam que carrega suas palavras para a deusa rastreando ela até qualquer floresta em que ela se esconda.

O símbolo de Mielikki é um unicórnio, o que incita alguns a pensar nela como tal e mesclar ela com Lurue, Rainha dos Unicórnios e atual deusa dessa espécie. Mas muitos contos descrevem Mielikki como uma bela mulher, a qual Lurue permite que cavalgue em suas costas, e as duas são assim pensadas como companheiras. As relações de Mielikki com outras divindades do mundo natural são um pouco mais complexas, Silvanus é por vezes imaginado como sendo seu

pai e Eldath como sua irmã, mas Mielikki quem faz seu próprio caminho entre a natureza.

Ela possui muitos santuários, principalmente nas Fronteiras Selvagens. Muitos consistem de uma árvore morta na qual foi entalhada o seu símbolo, uma cabeça de unicórnio. Alternativamente, o entalhe pode ser feito em uma peça a parte de madeira e então depois posta sobre uma árvore viva. Esses santuários tipicamente marcam o ponto em uma floresta que avisa aos locais que ali não se deve nem caçar nem cortar madeira. Em sua maioria esses tributos são criados por talhadores no final de um dia de extração de madeira, como uma forma de agradecer à deusa por prover a madeira e por manter os lenhadores seguros durante o trabalho.

MILIL

O Senhor da Canção, a Mão Verdadeira de Oghma o que Tudo Sabe

Milil é o deus da poesia, eloquência e canção. Ele é um deus da criatividade e inspiração, da canção como um todo, indo muito mais além do que os instrumentais ou a música. Ele representa a conclusão do pensamento, o resultado do processo que vai da concepção de uma ideia até sua realização. Millil é mais venerado por bardos, trovadores e outros artistas, mas qualquer um que esteja se preparando para entreter ou falar diante de um público pode ofertar a Milil uma breve prece por um desempenho de sucesso. Os que buscam inspiração em um esforço criativo também rezam para Milil.

Seus ícones o descrevem como um homem muito belo, algumas vezes um humano, outras vezes um elfo, até mesmo um meio-elfo em lugares (como em Aglarond) que possua uma grande população de meio-elfos. Ele várias vezes é descrito como velho ou como jovem, mas sua identidade é sempre aparente devido a sua harpa de cinco cordas feita de folhas prateadas, o qual ele carrega constantemente. Ele é o ideal que todos os artistas se inspiram: equilibrado e confiante, amplamente carismático, e uma fonte de inspiração para todos os que o ouvem. É dito que ele tem lembrança plena de tudo o que ele ouve ou que é dito enquanto a música soa, bem como que ele possui a habilidade máxima da improvisação.

Locais sagrados dedicados a Milil são frequentemente encontrados em pontos de encontro de artistas e escolas de música. Seja o local um imenso salão de concertos ou um pequeno palco de coral, ele deve possuir excelente qualidade acústica. Sacerdotes de Milil são patronos das artes além de serem artistas, e eles frequentemente agem como tutores nos desempenhos das artes de seus santuários e templos.

Como Deneir, Milil algumas vezes é visto como estando aos serviços de Oghma. Nesse porta-retratos dos deuses Milil está a mão esquerda de Oghma, também sendo referido como a Mão Verdadeira. Esta expressão não tem a intenção de denegrir a mão direita (Deneir); muito ao contrário, isto



SÍMBOLO DE MASK



SÍMBOLO DE MIELIKKI

que os canhotos são bem mais associados a grandes habilidades artísticas e à crença que as mais grandiosas artes vêm da retratação da verdade.

MYRKUL

O Senhor dos Ossos, Antigo Crânio, o Ceifador

Myrkul é um antigo deus, um dos três antigos mortais que alcançaram a graça divina quando Jergal abdicou do peso de suas obrigações divinas e distribuiu sua influência sobre eles. Myrkul se tornou o deus da morte e dos mortos e reinou sobre a Cidade dos Mortos por séculos até ele, por sua vez, ser destruído. Com o tempo Myrkul retornou, pode a morte em si morrer verdadeiramente? Os fiéis de Myrkul o veem como o Ceifador, que vem coletar suas almas e leva-las para que Kelemvor as julgue.

Myrkul é uma divindade de morte, decadência, velhice, exaustão, escuridão e outono. Ele é o deus do fim das coisas e da falta de esperança, em contraste a Lathander que é o deus do começo e da esperança. O povo não faz preces a Myrkul, não tanto quanto o temem e o culpam pelos ossos doloridos e visão ruim. Myrkul é visto como indiferente e frio, mesmo aos mais devotados adoradores. Aqueles que tomam Myrkul como patrono tendem a ser morosos, taciturnos e obcecados com os mortos e mortos-vivos. Como muitos seguidores de Kelemvor e Jergal, sacerdotes de Myrkul agem como agentes funerários e normalmente mantêm a identidade de seu patrono em segredo.

Santuários a Myrkul ou entalhes de seu símbolo sagrado aparecem em muitos locais onde humanos enterram seus mortos, mas templos ativos são raros. Os poucos que existem são locais mal-assombrados onde mortos de quilômetros de distância são trazidos para ser enterrados, mesmo que não sejam da fé de Myrkul. Há em tais locais um pequeno espaço reservado aos vivos, normalmente um simples e modesto e santuário, mas suas catacumbas e ossuários são vastos. Na mais profunda câmara de cada templo reside um trono e sentado sobre esse trono o guardião do destino – o corpo preservado do santo mais reverenciado da história do templo (frequentemente seu fundador). Iniciantes na fé são trazidos aos pés do guardião do destino, onde eles devem passar uma noite e um dia em jejum, meditando na mais completa escuridão.

MYSTRA

A Dama dos Mistérios, Nossa Senhora das Magias, a Mãe de Todos os Feitiços

Mystra é a deusa da magia, e com isso a deusa das possibilidades. Ela é venerada por magos e por aqueles que usam magia ou objetos mágicos em sua rotina. Ela também

recebe orações que encontram artefatos mágicos ou magias que se temem. Mystra é a deusa da força essencial que faz com que todas as conjurações sejam possíveis. Ela provê e guarda a Teia, o fúti condutivo no qual conjuradores mortais e criadores de itens mágicos podem acessar de modo seguro a força bruta da magia.

A crença em Mystra é universal em Faerun, o que é de se esperar para uma terra tocada pela magia como ela é. Seus adoradores incluem aqueles que usam magia ou trabalham próximo a ela, como alquimistas e sábios. Os sacerdotes do manto azul, dos templos de Mystra, têm em seus números magos e feiticieiros, bem como bardos ocasionais. O objetivo dos fiéis de Mystra é simples: que a magia seja preservada e disseminada pelos Reinos. Não é incomum para seus seguidores manter olhares sobre aqueles que demonstram grande potencial para o uso da magia e ajudar com que tais pessoas encontrem tutela com um mentor adequado.

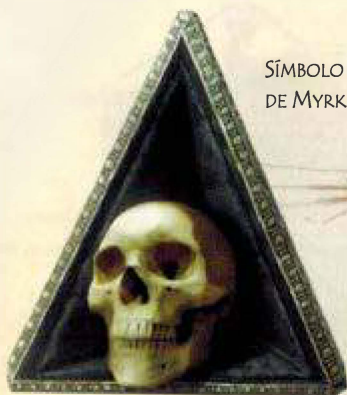
OGHMA

O Encadernador, o Senhor do Conhecimento

Oghma é o deus da inspiração, invenção e conhecimento. Acima de todos os outros Oghma representa conhecimento e sua forma mais suprema e bruta – a ideia. Um ditado citado por seus fiéis sobre este conceito lhes serve como uma oração quando é repetida em voz alta: “Uma ideia não tem braços, mas pode mover montanhas. Uma ideia não tem autoridade, mas pode dominar pessoas. Uma ideia não tem força, mas pode ruir impérios. Conhecimento é a maior ferramenta da mente mortal, que comparada às criações das mãos, a ideia não tem igual. Antes que qualquer coisa possa existir, a ideia deve existir, impoluta, bruta, pessoal.”

Os fiéis de Oghma espalham conhecimento e literatura de modo amplo como podem, acreditam que as mentes perdidas por aí não podem ser atadas à ignorância e assim não serem capazes de transmitir o benefício que eles podem de outra forma prover a seus seguidores. Não é surpresa que quem segue Oghma se opõe aqueles que nutrem a fraude a trapaça e a ignorância.

Povos de muitas profissões favorecem o Encadernador: magos, cartógrafos, artistas, bardos, clérigos, inventores, sábios, escribas e todos aqueles outros que descobrem, preservam e criam conhecimento e aprendizagem. A adoração a Oghma era, até um ponto, uma das poucas fés bem organizadas em Faerun, a qual tinha uma estabilidade ortodoxa e possuía uma rede de templos que se aderiam a esta ortodoxia. Dissidências durante o Tempo das Perturbações destruiu essa rede, e agora as estruturas que abrigam a fé



SÍMBOLO
DE MYRKUL



SÍMBOLO DE MYSTRA



SÍMBOLO
DE OGHMA

são templos individuais ou pequenas redes de templos aliados, muito mais na conduta do que na fé.

A CAVALEIRA VERMELHA

A Dama da Estratégia, a Generala Carmesim, a Grã-Mestre do Tabuleiro de Lanças

A Cavaleira Vermelha é a deusa do planejamento e estratégia. Aqueles que a favorecem se autodenominam Seguidores Vermelhos. Eles acreditam que guerras são vencidas pelos melhores planos, estratégias e táticas. A adoração da Cavaleira Vermelha é repleta de doutrinas sobre estratégias, como: “Toda guerra é uma série de batalhas. Perder uma batalha não significa perder a guerra.” “Na guerra, planeje a paz, na paz planeje a guerra.” “Busque aliados entre os inimigos dos seus inimigos.”

Adoradores da Cavaleira Vermelha surgiram entre heróis que veneravam ordens monásticas de Tempus em Tethyr logo após o Tempo das Perturbações. Desde então a Cavaleira Vermelha tem crescido em popularidade devido ao que seus seguidores chamam de Grande Estratagemma: por décadas, seus sacerdotes vêm viajando a locais assolados pela guerra para educar generais e reis nas artes da estratégia e táticas no campo de batalha. Muitos dos líderes aos quais eles tentaram aproximação os mandaram embora em primeira estância, mas logo ficou aparente que aqueles que tomavam conselhos dos seguidores da Generala Carmesim recebiam um benefício distinto. Vitoriosos agradecidos construíram templos para a Dama da Estratégia, e gradativamente sua fé se espalhou.

Hoje, seguidores da Cavaleira Vermelha podem ser encontrados próximos a terras que já viram a guerra de perto no século passado. Adoradores da Cavaleira Vermelha são raros entre a população geral, mas aqueles que a reverenciam podem ser frequentemente encontrados entre comandantes de exércitos de alto escalão, instrutores em colégios de guerra, contramestres, e autores de tomos de estratégias. Cada templo para a Cavaleira Vermelha inclui um altar dedicado a Tempus, e sendo assim, tal lugar também é frequentado por mercenários e soldados. O templo é cercado por um vasto pavilhão e um pátio, o qual pode ser alugado por companhias de soldados e mercenários para práticas e treinos. Seus sacerdotes acreditam que exercitar uma tropa no pátio de um templo é uma forma de fazer com que a Cavaleira Vermelha olhe pela tropa com preferência.

SAVRAS

O Que Todos Vê, o Terceiro Olho, O Mestre da Adivinhação

Savras é o deus da adivinhação e vidência. Poucas pessoas o adoram, mas muitos rezam a ele quando estão fazendo pequenos rituais de adivinhação. Por exemplo, mulheres e

homens jovens algumas vezes tentam adivinhar o nome de seus futuros cônjuges, cantarolando uma rima que faz evocação a Savra enquanto se olham em um espelho.

Savras não possui atualmente templos ativos em Faerun, e seus santuários são poucos e bem distantes entre si, escondidos em cantos de livrarias e salas de escrita. Apesar desse descaso, certos povos pagam homenagem regular a Savras, incluindo investigadores, adivinhos, juizes e outros têm a necessidade de descobrir a verdade. Tais indivíduos podem algumas vezes ser identificados por cajados elaborados que eles carregam em homenagem a Savras. De acordo com a lenda, Savras foi aprisionado no cajado de Azuth por eras. Azuth eventualmente libertou Savras, tão logo o mesmo lhe jurou fidelidade, e hoje o cajado é um símbolo potente para aqueles que reverenciam Savras. Adoradores mais devotos chegam a ter grande dor e sofrimento para conseguirem decorar e bem embelezar seus cajados, cada qual esperando que Savras possa ali encontrar um lugar onde é bem vindo e onde possa parar por um tempo.

SELÛNE

Nossa Senhora da Prata, a Donzela da Lua, a Dama Branca da Noite

É pensado que Selûne está entre as divindades mais antigas de Faerun. Muitos humanos em Faerun consideram a lua no céu como sendo literalmente a deusa observando o mundo e os fragmentos de luz ao seu lado, suas lágrimas. Ela é também a deusa das estrelas e da navegação, bem como da maternidade e dos ciclos reprodutivos. Ela é vista como um poder calmo, frequentemente venerada por fêmeas humanas, como também por uma mistura de outros povos: navegadores e marinheiros, aqueles que trabalham honestamente a noite, aqueles que buscam por proteção no escuro, os perdidos, e os indagadores.

Existem muitas lendas sobre Selûne, a maior entre elas fala do conto sobre a batalha no começo dos tempos entre Selûne e sua irmã Shar. As Lágrimas de Selûne, o aglomerado de luzes estelares que seguem a lua no seu entorno, costuma-se pensar que são resultado da alegria ou lamento da deusa, ou ambos.

Leite, um símbolo da maternidade, é usado em muitos rituais pelos adoradores de Selûne, como também transes e meditação. Aqueles que a favorecem costumam pôr uma tigela de leite para fora, em oferenda, nas noites de lua cheia.

SHAR

A Concubina da Noite, a Dama Negra, Nossa Senhora da Perdição

A gêmea obscura de Selûne, Shar é a deusa da escuridão, tanto em sua forma física quanto na forma que ela reside na mente e almas dos mortais. As pessoas adoram Shar como

SÍMBOLO DA
CAVALEIRA
VERMELHA



SÍMBOLO DE
SAVRAS



SÍMBOLO
DE SELÛNE



a deusa da noite, dos segredos, da perda e do esquecimento. Ela representa a dor oculta, mas não sanada, e a vingança cuidadosamente nutrida longe dos olhos. É dito que ela tem o poder de fazer alguém esquecer sua dor ou se tornar indiferente diante da perda, logo muitas pessoas em aflição rezam a Shar por essa bênção.

Shar é reverenciada por aqueles que precisam se aventurar em locais de escuridão, rezando assim por sua proteção, como mineiros, bem como também aqueles que caíram em melancolia e desespero, aqueles que desejam esquecer algo, ou aqueles que perderam alguma coisa e desejam recuperar. Sacerdotes levados a servir Shar em sua maioria nutrem em si ferimentos profundos ou segredos obscuros, o que em suas próprias concepções o fazem melhor preparados a consolar aqueles que sofrem de um mal similar. Ao longo da história do mundo, muitos seguidores têm feito atos obscuros em nome de Shar – em maior destaque os shadowar de Netheril, uma sociedade inteira dedicada a Shar. As tragédias e perdas ditas sobre o fanatismo de seus seguidores fez com que muitos locais considerassem ilegais sua adoração e assim fazendo com que seus sacerdotes fossem obrigados a agir em segredo, porém tais proibições apenas aumentou o ressentimento entre seus sacerdotes e as autoridades e fez da fé um ponto de foco para rebeliões e vinganças contra quem quer que esteja regendo.

SILVANUS

Pai do Carvalho, o Antigo Carvalho, a Velha Árvore Paterna

Silvanus representa a natureza por inteiro, tanto desertos como florestas, tanto tubarões quanto veados. Mas povos no Norte, que convivem com os perigos das florestas, montanhas e planícies, veem Silvanus bem mais do que apenas um deus desses lugares. Ele é visto como uma figura paterna severa e cruel que derrama enchentes e secas, fogo e gelo, vida e morte sobre as terras selvagens. Segundo as lendas ele frequentemente comanda outras divindades da natureza, dando-lhes recompensas ou castigos de acordo com o que se fizer apropriado.

Natureza e sua justiça imparcial é o centro do dogma da fé em Silvanus. Seus sacerdotes buscam conhecer toda a situação, a fim de analisar todo o macrocosmo; seu ponto de vista não se confina a uma pessoa ou a um ideal do que seja melhor para uma nação. A perda de uma comunidade agrícola para ataques goblins é uma tragédia para alguns, mas o evento provê uma oportunidade para que a área de natureza cresça em volta e faça uma terra fértil novamente, o que por sua vez provê novos desafios para aqueles que querem domesticar a região novamente.

A crença de Silvanus dita que a glória da natureza deve ser preservada, não porque meramente a natureza é bela, mas porque a natureza, a primal, é o verdadeiro estado do mundo.

SÍMBOLO DE SILVANUS



Sua expansão refresca e revitaliza a alma mortal, e traz ar para o mundo inteiro. Muitos de seus fiéis se opõem à expansão de estabelecimentos em áreas selvagens, e consideram o consumo excessivo dos recursos naturais ser não apenas um desperdício, mas uma blasfêmia.

Silvanus frequentemente recebe veneração de viajantes em terras selvagens, exploradores e moradores de áreas rurais distantes da proteção do lorde local ou de grandes cidades. A folha de carvalho é o símbolo de Silvanus, e um bosque com carvalhos em um vilarejo ou em seus arredores normalmente é dedicado como um santuário para ele. Em lugares rurais, onde carvalhos não crescem, uma folha de carvalho presa à casca de outro tipo de árvore significa um local sacro.

SUNE

Dama do Cabelo de Fogo, a Dama do Amor, a Princesa da Paixão

Sune Cabelo de Fogo é uma divindade da paixão e dos deleites dos sentidos. Ela é a divindade da beleza em todas as suas formas – não apenas a que agrada os olhos, mas também a que encanta os ouvidos, gostos e aromas luxuriosos, e os requintados prazeres da carne, dos carinhos dos amantes até o toque da seda sobre a pele. Seus adoradores buscam esses prazeres na vida, não pela mera frivolidade, mas porque a experiência do prazer é o toque em pessoa de Sune.

Os seguidores de Sune têm a reputação de hedonistas, o que de fato são, até um certo ponto. Mais do que isso, seus sacerdotes alimentam a beleza do mundo. Eles o fazem criando arte, agindo como patronos de talentos promissores, e investindo em mercadorias que trazem luxúria para locais distantes que nunca viram o cetim e nem nunca beberam de um delicioso vinho.

Seus sacerdotes acreditam que a graciosidade são um dos seus maiores chamados, e todos são treinados quanto a comportamento, vestimenta e cosméticos. De fato, os sacerdotes de Sune são tão talentosos na criação da beleza aparente que muitos têm orgulho de suas habilidades por serem prova viva de exemplo de uma estonteante atração para seu gênero.

Mas a beleza vai além da profundidade da pele, dizem os Sunitas; ela advém do âmago e se mostra verdadeira à face do mundo, seja plena ou imunda. Os seguidores de Sune são romanescos, acreditam que o verdadeiro amor pode vencer todos, e que seguir seu coração leva ao seu destino verdadeiro. Crenças desafiadas, amores impossíveis, e patos feios que desejam se tornar cisnes, estão todos ao alcance de Sune.

Templos dedicados a Sune são comuns em terras humanas, e eles frequentemente servem como banhos públicos e locais de relaxamento. Um templo normalmente comporta um salão bem iluminado e espelhado onde o povo pode se embelezar, bem como ver outros e por eles ser visto. Onde um templo não existe, ou em uma grande cidade onde o templo mais próximo pode ser muito distante

SÍMBOLO DE SUNE



para se ir andando, um pequeno santuário a Sune normalmente se encontra em alguma esquina. Esses locais consistem de um espelho pendurado sob um pequeno telhado, onde qualquer um pode fazer uma oração enquanto checa sua aparência. O ponto pode comportar uma instante ou um armário com diversos perfumes e cosméticos para aqueles que não possuem dinheiro para comprar tais itens poderem, ainda assim, se fazer belos.

TALONA

Dama do Veneno, Concubina da Doença, a Praga Anacrônica

Uma das divindades mais suplicadas em Faerun, Talona é a deusa da doença e do veneno, culpada por tudo, desde a doença comum até a colheita estragada pela insalubridade de pragas. Retratada na iconografia dos templos como uma velha em trajes vermelhos segurando uma taça ou uma jarra que contem todas as variedades de doenças e venenos, Talona é uma deusa temida, e muitos suplicantes imploram pela sua proteção contra doenças e venenos. Vários rituais que visam apaziguá-la usam três gotas de sangue ou três lágrimas – para ser jogadas em um poço que tenha ficado insalubre, derramado sobre o lenço de pescoço de alguém acometido de muita tosse, lançado ao fogo usado para queimar uma plantação estragada, derramado na boca de um doente acometido pela praga, e assim por diante. É uma prática comum marcar um recipiente que tenha veneno com o seu símbolo sagrado, três gotas em forma de triângulo, e durante epidemias o povo pinta a mesma imagem nas casas infectadas.

Embora ela seja frequentemente alvo de orações, Talona quase não tem templos e muitos poucos cultos dedicados a ela. Um culto ou um santuário à ela pode ser erguido em uma área que tenha sofrido alguma pestilência, quando alguns dos que sobreviveram decidem a reverenciar ou mesmo se tornar sacerdotes.

TALOS

Senhor das Tempestades, o Destruidor

Talos é o lado negro da natureza, a força incauta e destrutiva que pode atacar a qualquer momento. Ele é o deus das tempestades, dos incêndios das florestas, dos terremotos, dos tornados e destruições em geral. Ele reúne entre seus seguidores saqueadores, usurpadores, salteadores, destruidores. Aqueles que o favorecem veem a vida como uma sucessão de efeitos randômicos em um oceano de caos, assim seu devoto deve se apossar do que ele puder e quando ele puder – afinal quem pode prever quando Talos irá atacar e mandá-lo para a outra vida?

Talos é retratado como um jovem homem barbado, de ombros largos, com um olho bom e outro coberto por um remendo preto. É dito que ele carrega uma coleção de três cajados feitos

da primeira árvore que foi cortada no mundo, da primeira prata que foi derretida e do primeiro aço que foi forjado. Os três relâmpagos de seu símbolo sagrado representam estes cajados, e quando ele sopra sua ira sobre o mundo, é acreditado que ele os estende dos céus como trovões.

Embora Talos seja uma divindade popular, seu nome é mais invocado em uma situação de medo do que de reverência. Ele possui sacerdotes, em maioria viajantes proféticos, que alertam sobre desastres que estão por vire aceitam caridade em troca de bênçãos de proteção. Muitos de seus fiéis vestem uma tapa olho negro, mesmo que ambos os olhos estejam perfeitos.

TEMPUS

O Martelo Inimigo, o Senhor das Batalhas

Tempus é o deus da guerra preocupado com a conduta de bravura durante a guerra, usando a força de exércitos acima da diplomacia para disputas de terreno, e encorajando o derramamento de sangue. O deus da guerra é randômico em seus favoritismos, o que quer dizer que sua natureza caótica favorece todos os lados de modo igual. Lorde Tempus pode ser aliado de um exército em um dia, e inimigo do mesmo no outro. Ele pode ser visto se manifestando antes de uma batalha, surgindo para um lado ou outro. Se ele for visto cavalcando uma égua branca (Veiros), então o exército terá sucesso. Se ele estiver cavalcando um garanhão negro (Deiros), então a derrota é certa. Muito frequentemente ele surge cavalcando com um pé no estribo de cada montaria, o que significa a natureza imprevisível da batalha. Em tais visões, Tempus é sempre um poderoso e parrudo guerreiro, devidamente vestido para a batalha de acordo com aqueles que o visionam.

A preferência de Tempus pode ser distribuída aleatoriamente, mas através dos séculos seus sacerdotes se esforçaram para disseminar e reforçar um código padrão de campanha militar – para fazer da guerra algo com regras, criando respeito pelas reputações ganhas e condutas profissionais. Este código é chamado de Honra de Tempus, que tem como intenção fazer com que conflitos sejam breves, decisivos e tão seguros quanto possíveis para aqueles que não estão diretamente envolvidos. As regras deste código incluem o seguinte: arme qualquer um que necessite de uma arma, não denigra seu inimigo; aja com bravura; treine todos para batalha; e não se engaje em contendidas. Aqueles que envenenam águas, maculam terras, matam não combatentes, ou se engajam em tortura em nome da guerra, são todos considerados pecadores.

Adoradores de Tempus são uma legião, e seu nome frequentemente está aos lábios de seus soldados. Seus sacerdotes são estrategistas, frequentemente habilidosos nas artes da guerra. Muitos de seus subordinados não servem em templos, mas como capelães em campos de batalha com exércitos e companhias de mercenários, encorajando seus soldados seguidores tanto com a palavra quanto com a lâmina. Sacerdotes de Tempus ensinam que a guerra

SÍMBOLO DE TALONA



SÍMBOLO DE TALOS



propriamente conduzida é justa ao oprimir todos os lados de modo igual, e que em qualquer batalha um mortal pode ser morto ou exaltado como um grande líder entre seus companheiros. Mortais não devem temer a guerra, mas sim vê-la como uma força natural, a tempestade que a civilização traz sobre sua existência persistente.

TORM

A Fúria Leal, o Verdadeiro, a Mão da Certeza

Torm é o deus do dever e da lealdade, reverenciado por aqueles que enfrentam o perigo pelo bem maior. Aqueles que reverenciam Torm acreditam que sua redenção pode ser encontrada através da servidão a ele, que cada falha no dever diminui a imagem de Torm, e que cada sucesso amplia seu esplendor. Aqueles que têm Torm no coração precisam se esforçar para serem plenos em seu mandamento de seguir mundo afora sendo uma força ativa da bondade, para corrigir o que estiver errado, e para ajudar os desesperados. Eles devem lutar para manter a paz e a ordem enquanto se opõem a leis injustas. Seguidores de Torm se mantêm sempre alertas para corrupção e se espera deles que ataquem rapidamente e duramente qualquer evidência de podridão no coração dos mortais. Como a espada da justiça, é esperado dos fiéis de Torm que tragam uma morte rápida aos traidores. Considerando esses princípios, não é nenhuma surpresa que muitos paladinos humanos têm Torm como seu patrono.

Muitos templos dedicados a Torm são fortes construídos em locais altos. Essas estruturas oferecem alojamentos austeros para residentes e cavaleiros visitantes, área de treino e estábulos. Granito branco, estátuas de leões, e figuras em armaduras predominam em sua arquitetura, com brasões de heróis caídos decorando as paredes dos grandes salões.

Torm é visto como a mão direita de Tyr, a tal ponto que seu símbolo sagrado é uma manopla branca feito no molde de uma mão direita. Ela representa a mão da espada de Tyr, mas é também um símbolo de paciência. Torm é frequentemente descrito com sua manopla direita com a palma estendida, a qual seus adoradores chamam de a Mão Firme. Ela significa o princípio que o justo e verdadeiro deve pensar antes de julgar se suas intenções atendem os ideais de Torm. Templos, estruturas civis, e lares de fiéis são frequentemente decorados com imagens da Mão Firme como uma forma de constante lembrança de seus princípios.

Adoradores de Torm vêm de diversos meios de vida, ele saúda qualquer um que busque o melhor em si próprio e nos outros, que atenda seus princípios de lealdade, responsabilidade, dever, bondade, ou aqueles que buscam de boa vontade se sacrificar para manter o mal distante da ascensão sobre o mundo. Seus fiéis sabem que todos eles irão acabar tropeçando de tempos em tempos ao tentar seguir os passos de Torm, mas os sacerdotes de Torm ensinam que a vergonha

de um pequeno desvio da graça é bem menos severa do que se negar crescer pessoalmente tentando atingir os padrões de Torm.

TYMORA

Dama da Sorte, Nossa Senhora dos Sorrisos

Tymora é a deusa da face brilhante da sorte, a qual os apostadores e jogadores oram em Faerun. É dito da Nossa Senhora dos Sorrisos que não há mais quem ela ame do que apostadores com máxima ousadia e habilidade. Ainda assim acredita-se que ela vigia todos aqueles que se arriscam para ter uma melhor sorte.

O brado de batalha dos seguidores de Tymora é “A Sorte favorece o impávido.” Alguém pode proferir palavras para Tymora antes de qualquer disputa na qual um pouco de sorte poderia ajudar, mas não quando a chance do azar pode ocorrer (em tais ocasiões o povo ora para Beshaba, para que ela espante o azar; acredita-se que rezar para as duas apenas deixa ambas bravas). Um método comum de adivinhar o futuro é lançar uma moeda a um estranho (normalmente um mendigo) e perguntar se deu cara. Se sim, a moeda é deixada com o estranho como pagamento pelo favor de Tymora. Se não, o estranho pode escolher mantê-la pra si (e com isso a má sorte) ou devolvê-la.

Aqueles que favorecem Tymora – em distinção daqueles que invocam seu nome em balbucios de uma rolagem de dados – tendem a ser tipos ousados. Aventureiros e apostadores atendem muito esse escalão. Todos eles acreditam que tudo de bom em suas vidas é o resultado da junção da boa sorte e da coragem de buscar o que se quer. Tymora tem adoradores entre todos os tipos de povos; o ávido jovem nobre, o mercador ousado, o sonhador do campo e o vagabundo maquinador.

Sacerdotes de Tymora e templos devotados à Dama da Sorte são escassos, já que sua fé tende a não necessitar de intermediários: “Deixem que o sortudo e a Dama do Sorriso se resolvam,” como diz um dito antigo. Santuários para Tymora em salões de apostas não é algo incomum, no entanto, e algumas vezes, tais estabelecimentos atraem um sacerdote e efetivamente acabam se tornando templos.



SÍMBOLO DE TEMPUS



SÍMBOLO DE TORM

A LENDA DE TYCHE E SUAS FILHAS GÊMEAS

Antes do Cataclisma da Alvorada, havia apenas uma deusa da sorte, Tyche. Mesmo flertando com a sorte e o azar, a Dama da Sorte concedia e retirava seu auxílio de acordo com seu capricho. Quando seu então atual amante, Lathander, iniciou uma luta entre os deuses, Tyche beijou o Senhor das Manhãs o cobrindo com má sorte e se afastou para explorar o mundo.

Durante suas viagens, a Dama da Sorte encontrou uma rosa em botão de uma beleza inigualável. Deleitada pela sua casualidade fortuita, Tyche tomou coragem para tomar pra si esse pequeno símbolo de beleza, o que ela assumiu ser uma proposta de paz de Lathander, que o fez tentando retomar sua boa graça. Para seu espanto, a Dama da Sorte não conseguia arrancar do arbusto a rosa, não importando o esforço que fizesse. Frustrada, ela amaldiçoou a rosa com má sorte e a haste da flor se partiu em suas mãos. Tyche colocou a rosa por trás de sua orelha e continuou o seu caminho. Mas a desconhecimento de Tyche, a rosa era uma manifestação de Moander, deus da corrupção e da decadência. Então a haste maltratada da rosa formigou em sua orelha e começou a apodrecer Tyche de dentro para fora.

Quando Tyche retornou para seu lar, ela buscou sua querida amiga, Selûne, esperando ter com ela. Também esperando por ela estava Lathander, que desejava ter de volta sua afeição, e Azuth, que tinha vindo para mediar a disputa entre os dois. Selûne se lamentou com muitas lágrimas quando ela viu a corrupção destruindo por dentro, e antes que Tyche pudesse compreender seu olhar, Selûne a golpeou com um raio de luz purificante. O corpo de Tyche apodrecido se partiu ao meio e uma forma menor e brilhante de duas deusas da sorte surgiram, permitindo que a deusa da lua salvasse o que ainda era bom e puro em sua amiga. De todo modo, observar essa primeira figura que saiu daquela casca podre era algo impressionante de se ver, mas ela era repleta de malícia obscura e caprichos e má vontades. À medida que as duas formas emergiram, elas imediatamente se sentiram compelidas a odiar uma a outra, lutando loucamente, de tal modo que apenas foram separadas com os esforços dos três visitantes.

É dito que Tymora, a Filha Loura de Tyche, herdou toda graça e bondade de sua mãe, enquanto Beshaba, a Filha Indesejada de Tyche, herdou apenas seus olhos. Desde de seu nascimento, os aspectos gêmeos de Tyche – Tymora, Dama da Sorte, e Beshaba, Donzela da Desgraça – têm batalhado uma contra a outra, se desafiando em assuntos tão grandes quanto o destino das nações e pequenos quanto um simples arremesso de uma moeda.

TYR

As Garras Impiedosas, o Deus Mutilado, o Nivelado

Tyr Garras Impiedosas, Tyr o Nivelado, o Ferido Tyr, o Deus Mutilado, o Cego, o Cego Tyr, o Senhor da Justiça – todos esses nomes fazem menção a natureza do deus da justiça Faeruniano. Tyr é descrito como um nobre guerreiro sem sua mão direita, a qual ele perdeu para Kezef, o Caótico Cão de Caça, em um ato de bravura e sacrifício, e com seus olhos vendados, significando sua cegueira, causada por um ferimento feito a ele por Ao, quando ele questionou a justiça das ações dos deuses supremos.

Os seguidores de Tyr se devotam à causa da justiça, à correção dos erros e veredito da vingança. Esta devoção não é necessariamente preocupada com igualdade ou justiça, mas preza pela verdade e a punição do culpado. Aqueles que favorecem Tyr tendem a ser bem objetivos sobre assuntos teóricos e leis, vendo as coisas preto no branco. A crença de Tyr sobre lealdade e honestidade é severamente cobrada, e seus sacerdotes lembram aos seguidores de não ter desprezo por aqueles que não podem viver sob a mesma crença – não seria um chamado honrado se cada um dispusesse da imensa força de vontade para seguir tais preceitos.

Muitas ordens de cavaleiros são devotadas a Tyr, incluindo os Cavaleiros do Juramento Sagrado e os Cavaleiros da Espada Misericordiosa. Tais cavaleiros – bem como juizes, clérigos, sacerdotes, e paladinos que veneram Tyr – algumas vezes vestem faixas de trapos sobre seus olhos para lembrar aos outros sobre a cegueira da justiça.

UMBERLEE

A Prostituta Rainha, a Rainha das Profundezas, a Mãe das Ondas

Nenhuma comunidade que vive próxima ao oceano pode ignorar a influência de Umberlee, a deusa furiosa, cuja natureza tempestuosa reflete na profundidade das águas. Toda comunidade do tipo se certifica de montar festivais que venerem a Mãe das Ondas e busquem por sua bênção. Embora ela possa ser intempestiva em seu temperamento, ela pode ser generosa para aqueles que a honram, assim como é qualquer grande rainha.

A Rainha das Prostitutas é venerada mais por medo do que por adoração, e tripulações de navios a oferecem gemas, lançadas ao mar, para acalmar águas tempestuosas. Como o seu apelido mais comum sugere, ela é vista como caprichosa e cruel sem nenhuma perspectiva ética firme; o oceano é um lugar selvagem, e aqueles que fazem sua travessia devem dar o melhor de si e estar preparados para pagar o preço de desafiar os seus domínios.

Há muito pouco quando se fala em um clero organizado de Umberlee. Seus sacerdotes vagueiam por cidades costeiras, alertando sobre a destruição e exigindo passagem gratuita nos navios em troca de assegurar a bênção da deusa. Frequentemente eles vestem as cores das ondas e das tempestades, e eles se decoram



SÍMBOLO DE TYR

com itens que lembram aos demais da natureza perigosa do oceano – um colar de dentes de tubarão, águas marinhas presas a um osso humano, e assim por diante. Acredita-se que a mão preservada de uma pessoa afogada seja particularmente um objeto sagrado, e alguns dos seus poucos clérigos usam tais mãos como símbolos sagrados. Umberlee possui um vasto número de santuários nas cidades costeiras, e marinheiros frequentemente deixam flores ou pequenos doces para a deusa, na esperança que ela possa poupá-los em sua próxima viagem. Tanto Águas Profundas e Baldur's Gate têm templos genuínos, dedicados à Umberlee, com uma ampla mão de obra formada pelas viúvas dos marinheiros perdidos no mar.

WAUKEEN

Nossa Senhora do Ouro, a Donzela da Moeda, a Amiga dos Mercadores

Waukeen é a deusa da riqueza e do comércio, de ambos os lados da lei. Seus mais ardentes adoradores incluem donos de estabelecimentos, membros do comércio ambulante, mercadores de riquezas, guias de caravanas, caixeiros-viajantes, cambistas e contrabandistas. Ela tem interesse em qualquer coisa que eleve o comércio e faça o dinheiro correr, sejam novas rotas comerciais, novas invenções, ou o capricho da mudança da moda. Aqueles que tomam Waukeen como patrona, deles podem ser dito que são certamente gananciosos, e também é dito que a Donzela da Moeda desaprova a miséria e sorri para a indústria e tudo o que for extravagante e lascivo, e os seus sacerdotes que carregam seus símbolos sagrado são bem recepcionados em muitas vilas e cidades.

Templos de Waukeen se assemelham a salões de guildas e frequentemente servem como ponto de encontro para consórcios de vendas. Aqueles que seguem os dogmas de Waukeen buscam criar mais oportunidade para todos e veem a competição pela riqueza como um dos meios principais de progresso da sociedade. Assim, o fiel da Nossa Senhora do Ouro normalmente se encontra em desacordo com guildas de comerciantes e outros que tencionem buscar uma forma de monopólio. É uma prática comum entre aqueles que buscam os favores de Waukeen separar um dízimo do seu lucro em oferta, porém ao invés de ser concedida a um templo, o dinheiro deve ser empregado para ajudar algum negócio que ande mal, ou para financiar algum empreendedorismo, ou se tudo mais não der certo, gastá-lo com frivolidades.



SÍMBOLO DE UMBERLEE

OS DEUSES DE MULHORAND

As pessoas de Faerun se referem a Mulhorand como um dos Antigos Impérios, mas o que muitos não sabem é que Mulhorand é de fato o império humano mais antigo ainda existente no continente. As divindades do panteão de Mulhorand, algumas vezes chamados de deuses-reis ou faraós, podem traçar sua linhagem, mesmo a mais distante.

De acordo com os semideuses entronizados em Mulhorand, os ancestrais do povo de Mulhorand foram trazidos de outro mundo e escravizados pelos Ismakari em um antigo e profundo império, no que hoje é Raurin, o Deserto de Areia. Quando os deuses de seus ancestrais ouviram as súplicas de seus distantes fiéis, eles partiram em uma grande arca celestial, guiados pela entidade conhecida como Ptah. Desembarcando no mundo, duas das divindades, Re e Enlil, trataram de dar poder aos escravos e fomentaram a rebelião.

A revolta teve sucesso, mas Re e Enlil não puderam manter a paz um com o outro. Cada um deles fundou uma dinastia separada de mortais divinos, Re em Mulhorand, e Enlil (pai de Gilgeam) em Unther. Re e suas divindades relacionadas regeram Mulhorand através das encarnações mortais durante séculos.

O tempo cobrou o seu pago, e a atenção das divindades de Mulhorand, pagas a seus seguidores, enfraqueceu e diminuiu. Cada nova encarnação de Isis, Osiris e Thoth era um pouco mais humana e um pouco menos divina. Quando os magicamente poderosos Ismaskari retornaram com a vingança um pouco mais de um século atrás, eles roubaram o cetro do regente com um simples puxão, tão fraco, que mal força restava ao regente.

Embora os conquistadores tenham decretado a escravidão na região, eles agora a chamam de Alta Imaskar, o povo de Mulhorand reconhece e aceita o jugo que agora tem de suportar. Os Ismaskari deram as boas vindas a escravistas do passado, como descrito nos entalhes das tumbas dos faraós. Muitos rezaram para que os deuses desaparecidos pudessem retornar e mais uma vez os libertar da autoridade dos Ismaskari, e durante a Separação, isto aconteceu. O que eles se referiram como Escolhidos em outras terras, em Mulhorand eram tratados como deuses vivos, vindos para liderar os Mulhorandis em um motim.

Hoje Mulhorand é regida por semideuses que chamam a si mesmos como Re, Anhur, Horus, Isis, Nephthys, Set e Thoth. Eles assumem diferentes formas, algumas humanas e outras como tieflings ou aasimar, mas todos agem como deuses lendários que vieram à vida, os quais eles precisam ser. Esta família de divindades carrega as cicatrizes de todos os amores passados, rivalidades, e guerras entre eles, mas agora eles puseram suas diferenças de lado pelo melhor de Mulhorand e seu povo, e o povo de Mulhorand os ama por isso.

SÍMBOLO DE WAUKEEN





CAPÍTULO 2: A COSTA DA ESPADA E O NORTE

ESTE CAPÍTULO DETALHA DIVERSAS DAS localizações da Costa da Espada e do Norte, da forma como vistas através dos olhos e lembranças de uma pessoa que vive em Faerun. Melhor do que descrições exaustivas, o que segue abaixo são fragmentos de informações extraídas das experiências de cinco indivíduos que têm cruzado, vivido e explorado essas áreas. Como quaisquer outros narradores eles possuem opiniões e inclinações e com isso podem talvez extrair conclusões de informações incompletas. Ninguém nos Reinos sabe tudo sobre qualquer assunto, mesmo os mais velhos e mais experientes sábios, e as visões geradas de tais informações incompletas podem frequentemente levar a uma conclusão imprecisa. Com isso não se deve dizer que qualquer informação do narrador seja falsa, apenas que talvez não seja inteiramente aprofundado em suas declarações.

Os detalhes dispostos aqui apenas começam a arranhar a superfície das possibilidades de aventuras no Norte. Embora alguns desses locais sejam teoricamente desconhecidos para forasteiros, livros inteiros maiores do que este podem ser (e têm sido) escritos a respeito de outros locais. Se a descrições lhe deixar desejando saber mais, considere-as uma forma de induzir você e seus companheiros a visitar esses lugares e os desbravar como pioneiros.

Esteja avisado, também, que há muito mais regiões no Norte do que o descrito aqui. Existem ruínas sem nomes, e assentamentos tão pequenos que ninguém julgou necessário mencionar neste tomo. O que espreita em áreas desconhecidas, esperando atormentar ou mesmo aterrorizar, torna tudo mais formidável, pois é algo que não pode ser previsto.

A ALIANÇA DOS LORDES

POR UM SÉCULO E MEIO, E MAIS, A ALIANÇA DOS LORDES tem sido o mais importante e influente grupo no Norte. Seu poder tem mantido cidades a salvo de predações de grande poder, tem mantido as ambições de Luskan sob vigia, e tem ensinado a muitas cidades que cooperar é melhor, mesmo que só por um tempo, do que meramente fechar as portas e permitir que as tempestades arrasem com tudo lá fora. E foi esta filosofia que levou à fundação de Luruar, e quando a lição foi perdida, assim também foram as Marchas Argênteeas. Mas não há propósito em habitar na tolice do passado. Melhor olhar para o futuro, reerguer as muralhas e esperar pela palavra das sentinelas sempre vigilantes.

- Andwe Cururen, agente da Aliança dos Lordes

A Aliança dos Lordes não é uma nação em si, mas uma parceria entre regentes de cidades e metrópoles do Norte, que têm pregado a paz uns com os outros e prometido compartilhar informações e esforços contra ameaças comuns, tais como hordas orcs e piratas Nortenhos. Ela é uma livre confederação de suas cidades e agentes, as quais todas juram fidelidade primeiro a seus lares e segundo à Aliança dos Lordes.

Nas duras terras do Norte, onde os invernos são congelantes e monstros e bárbaros humanos regularmente saem das montanhas para pilhar assentamentos próximos, grandes

nações são raras, ainda mais no atual momento que o mundo vive. Ao invés disso, grandes cidades-estados têm emergido, enriquecido através do comércio e protegidos por espessas paredes e defensores leais. Tais cidades – incluindo Portão de Baldur, Mirabar, Inverno Velado, Lua Argêntee e Águas Profundas – estendem sua influência sobre as regiões próximas, frequentemente criando ou aceitando assentamentos vassalados, mas no fim, estes reinos são cidades, focadas em levar em conta sua própria proteção e futuro antes de qualquer outra coisa.

Nos anos logo após sua fundação, há mais de cento e cinquenta anos atrás, havia mais interesse em novos membros, e a Aliança aceitou alguns membros do sul distante. Desde então, eventos como o do crescimento de Elturgard em um poder de próprio direito, e a queda recente das Marchas Argênteeas, têm feito com que o grupo voltasse mais para si, restringindo seus membros apenas no Norte. Os atuais membros da Aliança são Amphail, Portão de Baldur, Vau da Adaga, Sela Longa, Mirabar, Salão de Mithral, Inverno Velado, Lua Argêntee, Águas Profundas e Yartar. Há dúvidas que o Salão de Mithral irá fazer parte da Aliança por muito tempo, mas até que a regência da cidade anã esteja mais firmemente estabelecida, o Salão ainda permanece como um membro.

É impossível descrever um perfil geral para os membros individuais da aliança. Como um grupo, os agentes dos membros estão interessados na preservação da civilização no Norte, e eles compartilham as informações que puderem – e se opõem às ameaças que precisarem se opor – para manter esse objetivo. No fim, contudo, um mercador do Portão de Baldur e um de Águas Profundas estão preocupados principalmente com seus próprios haveres e o bem-estar de suas cidades natais, e estão indiferentes com o que o que acontece ao próximo, enquanto não afetar o comércio pelo menos.

Os conselhos e pontos de vista nesta seção vêm de Andwen Cururen, uma meio-elfa nativa de Lua Argêntee, cuja uma vez foi uma Cavaleira de Prata (um membro do exército da cidade), e agora serve como emissária e, quando necessário, uma agente ativa para a Aliança dos Lordes. Ela viaja o Norte sob os interesses da Aliança, os representando e colhendo e atualizando informações pelos assentamentos para seus superiores, agentes companheiros e recrutas em potencial, incluindo aventureiros que podem servir a Aliança ou um de seus membros.

AMPHAIL

Com o nome de seu fundador, um antigo senhor da guerra de Águas Profundas, a pequena cidade de Amphail é o lar de apenas setecentas almas, ainda assim vista e aceita como um membro da Aliança dos Lordes há cerca de um século, graças às manobras das famílias nobres que controlam sua terra. Onde o que uma vez era um simples exemplo de uma extensão de Águas Profundas, Amphail se tornou o local de diversão de famílias nobres de tal cidade, um lugar onde eles podiam confabular contra rivais e enviar suas proles mais indóceis

NOTA PARA O MESTRE: FAZENDO SEU OS REINOS

As informações neste capítulo é não especifica intencionalmente no tocante a ameaças, monstros e estatísticas. Apesar de você poder usar estes detalhes para enriquecer sua descrição das cidades e metrópoles que seus jogadores visitarão, você não deve de maneira alguma considera-los como detalhes de uma narração definitiva. Eles são meios de prover um marco zero, e não atar seus jogadores em uma concepção de mundo comprimida.

Você pode decidir mudar alguns detalhes, seja para surpreender seus jogadores ou como consequência a eventos que ocorreram desde a última vez que obtiveram informações do local. Você é encorajado a tomar o que está aqui presente e fazer destes Reinos Esquecidos o seu próprio.

para acabar com algumas de suas tendências destrutivas sem ferir a reputação da família diante do respeito da sociedade. Como um resultado de ser um membro da Aliança dos Lordes, Amphail é igual a grandes cidades como Portão de Baldur e Águas Profundas em assuntos que dizem respeito a outros poderes da região, apesar de sua clara inferioridade em tamanho e força.

A soberania de Amphail significa que, embora as patrulhas da Guarda da Cidade de Águas Profundas algumas vezes cavalegue ao norte para cuidar de assuntos em Amphail, a única real autoridade na cidade é a vontade das famílias nobres que a controlam. O negócio primário de Amphail é a criação de cavalos, e a cidade é um ótimo lugar para encontrar montarias substitutas, e todos os tipos de arreios, rédeas, comida, e outros bens necessários para se manter um cavalo. Muitas fazendas têm ferradores, ou pelo menos boas mãos que possam suavemente por as ferraduras em um cavalo, e trocar as mesmas sem sujar a cidade.

Visitantes que vêm a Amphail recebem uma advertência polida de lembrar dos “nascidos em berço de ouro” ou “ter cuidado com as selas de prata” da região, porém aqueles que ignoram tais avisos não devem esperar ajuda se acabarem em problemas com a nobreza. Amphailianos são por natureza desconfiados, por conviver com um povo que abertamente demonstra riqueza e status, tendo aprendido desde cedo em suas vidas que nobres são um povo que gosta de esbanjar sua riqueza, para diminuir qualquer um à sua volta sem dinheiro suficiente, ou um título grande o bastante para esfregar na cara dos outros. Eu acredito que esse povo mais simples seja uma fonte de informações ideal sobre todas as pessoas que eles não confiam.

Para eles, os jovens nobres que sujam a cidade parecem cometer tal delito principalmente porque podem. As contendas e rivalidades que deveriam gerar apenas cuidadosas palavras de insulto na cidade, podem se intensificar em brigas quando estes contraventores estão longe dos olhos vigilantes de seus parentes. Duelos têm sido há muito proibidos em acordo mútuo, devido à contenda de sangue que provocaram no passado, mas as mãos frequentemente vão ao cabo da espada quando palavras de ódio são trocadas. Toda sorte de indiscrições nobres está impingida nos residentes de Amphail. Aqueles que sofrem dano à propriedade ou pior, sob as mãos dos nobres, são obrigados a perdoar a ofensa em troca do pagamento do prejuízo em moeda ou por uma promessa feita em nome do transgressor (entendendo que as relações próximas ao jovem irão arcar com as obrigações). Alguns negócios sobreviveram inteiramente por trazer conforto de Águas Profundas para Amphail, criando locais acolhedores onde os jovens nobres podem se sentir em casa.

As três grandes famílias com significativo interesse em Amphail são a Casa Amcathra, Casa Ilzimmer e a Casa Roaringhorn; e a maioria das moedas e negócios eventualmente passam pelas mãos de uma dessas casas ou de seus intermediários. Quando Amphail se uniu à Aliança dos Lordes, estas três casas foram as vozes mais altas e mais influentes, e agora controlam a regência da cidade, com o controle da família se revezando em cada Encontro do Escudo. O atual Lorde Sentinela é Dauner Ilzimmer, que fala pela cidade na Aliança dos Lordes. Casa Ameathra ainda deve escolher seu próximo sucessor para o próximo Encontro do Escudo. As Casas Jhansezil e Tarm possuem pequenas produções reprodutivas na área, e a Casa Escudo da Águia tem participação em Amphail por continuar sua longa tradição de cuidar de animais machucados de fazendas próximas, e oferecer boas ferraduras e outros equipamentos para venda.

Entre o povo simples, a família Oglyntyr tem a maior fazenda de gado e cavalos de Amphail, e fornecem os mais finos cavalos brancos de Amphail (leais e inteligentes garanhões usados como montarias pessoais) para os nobres e viajantes da região. Uma nova família, não nobre, mas detentora de muita riqueza, compraram o antigo rancho Baldasker. Nós suspeitamos que a família Hemzar, que era desconhecida tanto em Amphail quanto em Águas Profundas antes da compra, possuam assuntos ainda mais misteriosos em Amphail, talvez guardem o segredo de uma ou outra casa nobre.

Meus contatos dizem que Oglyntyrs tem petitionado os Ilzemerres para ajudar a acabar com esse negócio arrivista, emergente, uma petição a qual eles estão considerando. Eu visitei o rancho Hemzar e considerei a petição um tanto inoportuna. Uma grande família, descendente de Tashlutar, que parece capaz e confiante de sua posição, apesar de meu aviso. Não me foi dada a oportunidade de explorar a propriedade completamente, mas notei sinais que os Hemzares tem seus flancos precavidos e estão treinados para bestas mais perigosas que cavalos e bois. Eu então tentei precaver os Oglyntyrs, mas aquela família consegue ser a mais odiosa de todas as famílias nobres. Estas coisas tendem a se resolver por si mesmas.

As famílias nobres de Águas Profundas que enviam suas crianças para Amphail, ou que permitem que elas lá vão, esperam que seus filhos e filhas aprendam algumas lições sobre a vida fora de Águas Profundas. Se eles irão causar danos ou ferir sentimentos no processo, que ao menos o façam longe dos olhos vigilantes de outros nobres da cidade. Para os jovens nobres não há nada em Amphail que cause qualquer consequência real e que possa causar algum dano permanente, por suas indecências. Eles também acreditam que não há ninguém por perto digno de nota para ouvir estes jovens de sangue quente emitir suas ostentações e declarar seus planos - Eu por mais de uma vez fui ameaçado simplesmente por ouvir crianças de casas diferentes brigando uma com a outra sobre assuntos que só dizem respeito à família.

Apesar dos excessos de seus nobres, Amphail é uma cidade pacífica, sob a ameaça de uma retaliação em longa escala tanto de Águas Profundas, quanto da Aliança dos Lordes, de lançar uma negra e longa sombra sobre quaisquer planos visem perturbar essa paz. Os nobres de Águas Profundas têm posses imensas, e estão dispostos a gastar qualquer quantia necessária para proteger sua área de lazer preferida - e para acabar com qualquer um que tente corromper o controle que eles possuem sobre ela. A única coisa que os nobres não parecem ser capazes de acabar é com o cheiro do

estrume, o qual nos meses de verão chega a tomar toda a cidade. E é esse estrume que ajuda a alimentar o verdadeiro negócio de Amphail: alimentar Águas Profundas com a produção de suas muitas fazendas que cercam a cidade.

Devido a tantas fazendas de Amphail serem de propriedade da Casa Ammakyl, membros desta família nobre são os que mais se enriquecem com o comércio de lá. Eles se consideram bondosos senhores de terras para o povo que trabalha em seus terrenos, e eles garantem levar qualquer ameaça aos plebeus honestos e trabalhadores à atenção do Lorde Sentinela e dos Lordes de Águas Profundas. Qualquer coisa que ameace as fazendas em Amphail, ameaça diretamente a Cidade dos Esplendores, e tais situações são tratadas certamente com prontidão pela Guarda da Cidade. Como resultado disso, mesmo os mais rebeldes nobres são cuidadosos em não pisar de forma a machucar a relva dos Ammakyl em Amphail, uma casa que o fizer, pode rapidamente, e de modo súbito, ter dificuldade em encontrar sua comida favorita na busca de atender um banquete, ou qualquer outro evento onde o status da família se faça à prova.

PORTÃO DE BALDUR

No Caminho da Costa, subindo rio acima cerca de sessenta e cinco quilômetros ao longo do Rio Chiontar da Costa da Espada, se encontra a agitada cidade do Portão de Baldur. Lar de milhares de almas, a cidade portuária possui um solo pobre, mas sua baía protegida das bravas marés que batem contra a costa, faz dela um lugar ideal para negociar mercadorias, de lugares do oeste do Oceano das Espadas, em seu interior ao longo do rio, e acima ao longo da costa, Portão de Baldur é um lugar de comércio, e a cidade se apraz do grande sucesso de bem manipular as moedas de outros poderes, fazendo delas suas próprias.

Tristemente, Portão de Baldur tem uma história de conexão com o deus das trevas, Bhaal. Apenas há poucos anos atrás a cidade testemunhou o terrificante retorno do Senhor da Matança. Após numerosas mortes, um dos duques da cidade, Torlin Escudo de Prata, foi revelado como o Escolhido de Bhaal, e sofreu uma transformação monstruosa, transformando também muitos cidadãos em assassinos sedentos por sangue e inspirando um motim e muitas mortes, antes de finalmente ser morto por bravos aventureiros. Mesmo agora, ecos dos assassinatos sussurram pela cidade e além, relatando de maneira inexplicável, as horríveis mortes que aconteceram no Portão de Baldur.

Portão de Baldur é regida pelo Conselho dos Quatro, duques que votam entre si sobre assuntos de lei e política para a cidade. Um único Grão Duque é escolhido entre os quatro, e lhe é dado o poder de voto minerva quando o conselho chega a um impasse. O atual Grão Duque é Ulder Ravengard, que juntamente com o Duque Thalamra, Vanthampur, Belynn Stelmane e Dillard Portyr, o antigo grão duque, que cedeu o posto para Ravengard depois dos recentes problemas da cidade, formam o conselho. Abaixo do conselho está o Parlamento dos Lordes, um grupo com cerca de cinquenta Baldurianos que se encontram diariamente (embora quase nunca em número completo) para discutir o futuro da cidade e recomendar ações que os duques devem tomar sobre todos os tipos de assuntos, grandes e pequenos. Em qualquer momento, um quarto dos lordes é formado grosseiramente por poderosos membros da sociedade da Cidade Baixa, com todo seu restante formado pelas famílias nobres da Cidade Alta, chamados de patriarcas.

A defesa da Cidade alta é feita pela Patrulha, a polícia oficial da elite da cidade. Seu dever é defender os patriarcas e fazer valer suas leis, e um pouco mais. Para o resto do Portão de Baldur, a segurança é feita e a ordem mantida pela companhia mercenária Punhos Flamejantes, uma suposta força neutra a



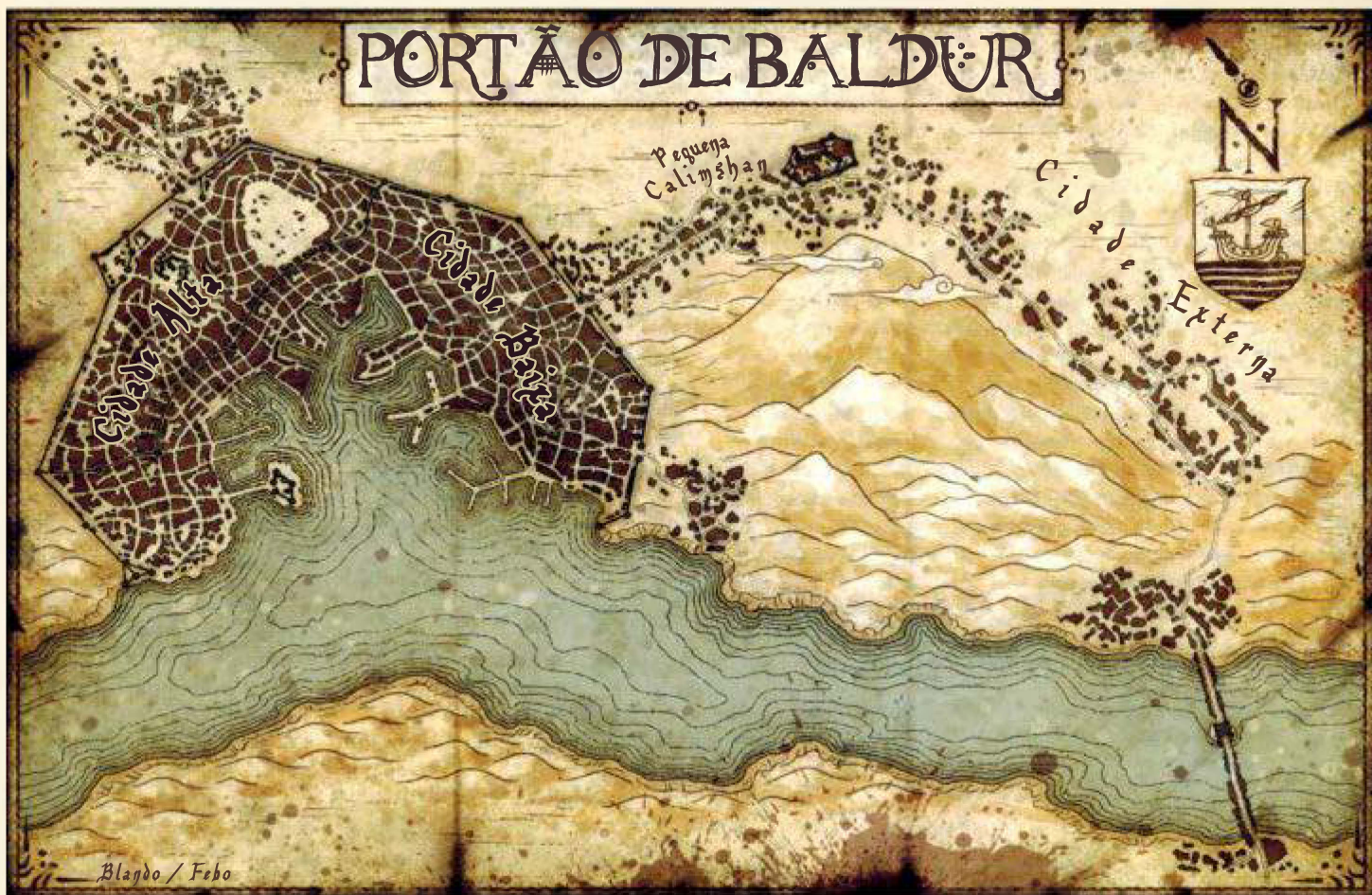
qual é livre para lutar em conflitos externos, desde que isso não vá contra o Portão de Baldur. Por tradição, o mais alto oficial dos Punhos Flamejantes é um dos duques da cidade, e o Grão Duque Ulder Ravengard preenche essa tradição orgulhosamente. É relativamente fácil conseguir ser um membro dos Punhos Flamejantes, e aventureiros com bastante experiência rapidamente avançam de patente (e consequentemente, em influência política), uma vez que eles se tornem membros permanentes. Muitos oficiais de maior patente são antigos aventureiros que se "retiraram" para a vida militar.

Tanto na Cidade Alta quanto na Cidade Baixa, o submundo é controlado por um grupo sombrio conhecido meramente como a Guilda. Os duques não têm conhecimento do poder deste grupo em nenhuma esfera – pelo menos não publicamente – mas tenta (pelo menos nominalmente) conter sua influência onde e como eles podem. Eu perdi a conta de quantas gangues reclamaram o território na Cidade Baixa e na Cidade Externa, e todas elas possuíam sua própria fidelidade à Guilda. Esforços para destruir a Guilda têm sido falhos até o presente, em parte devido à incapacidade, para quem está de fora, de identificar um líder claro do grupo, mas não em menor motivo por conta da falta vergonhosa de vontade, por parte dos regentes da cidade, em proteger seu povo.

CIDADE ALTA

A Cidade Alta do Portão de Baldur está intimamente ligada à nobreza da cidade – os patriarcas. Sentados no topo de sua colina os patriarcas enxergam abaixo o resto do Portão de Baldur em cada sentido real, munidos de sua riqueza e influência para pressionar o Conselho dos Quatro para proteger seu estilo de vida. Embora vez ou outra um rico mercador ou um aventureiro poderoso possa ter esperança em avançar na hierarquia dos patriarcas, não há vaga disponível, fisicamente ou de outro modo, para que haja algum crescimento na classe da Cidade Alta. Agora, somente aqueles que nasceram nas famílias de patriarcas habitam as mansões da parte mais antiga do Portão de Baldur. Os mais pobres entre eles chegam ao ponto de vender decorações e mobílias de dentro de suas casas, com o intuito de manter as aparências com seus companheiros patriarcas.

Muitos diriam que a vida dos patriarcas é marcada por luxúria e decadência, e para uma grande parte deles, isto é a plena verdade. No entanto, algumas famílias fazem uma tentativa franca de promover o avanço da cidade, e quase toda família tem ao menos um membro que se engaja no grande



Comércio – não importando seu patrimônio, todos precisam de uma moeda para comer. Há porém entre eles famílias não humanas entre os patriarcas, os anões do Escudo Partido, que vivem no Portão de Baldur tempo o suficiente para se sentirem tão realizados quanto os lordes humanos sobre sua visão superior sobre o resto dos cidadãos.

Um numeroso número de portões divide a Cidade Alta da Cidade Baixa, mas o mais famoso é o notório Portão de Baldur, do qual a cidade inspirou seu nome. Bens de comércio passam apenas por esses portões e são taxados pela cidade – apesar do fato que foram justamente tais taxas que levaram a cidade a ser derrubada pelos seus primeiros duques e a Cidade Baixa ser cercada por uma grande muralha circular. Os outros portões existem para a conveniência dos patriarcas e seu séquito. Qualquer um que não esteja em companhia de um patriarca, vestindo um librê de um patriarca, ou carregando uma carta documento que prove seu vínculo empregatício com um patriarca é obrigado a usar o Portão de Baldur para fazer a travessia entre a Cidade Alta e a Cidade Baixa. Tenha isso em mente quando tentar se esgueirar de uma parte da cidade até a outra.

CIDADE BAIXA

Duramente contra o porto reside a Cidade Baixa, onde casas de pedra e telhados de ardósia se firmam (algumas vezes não tão firmes assim), e o povo que há muito faz o trabalho real da cidade reside. Portão de Baldur depende do comércio, e este comércio flui para dentro e para fora do Porto Cinzento. As mãos que carregam e descarregam navios, que rotulam as cargas e arrastam os bens, que reparam as quilhas e consertam as velas, todas vivem aqui. A umidade é muito presente nesta parte da cidade – alguns dizem que ela é mantida devido a Antiga Muralha – e lâmpadas (acendidas e mantidas pelos cidadãos, e não pela cidade) penetram pelo

nevoeiro. Muitos residentes locais são sábios o bastante para levar consigo lanternas ou lâmpadas, e visitantes que desconhecem tais detalhes podem usualmente contratar um jovem Balduriano para guia-los através das ruas.

A Cidade Baixa foi há muito tempo murada como forma de aumentar a proteção da cidade, mas a diferença entre as duas guardas é gritante desde do começo. Os Punhos Flamejantes são responsáveis por manter a ordem na Cidade Baixa, e o fazem com uma eficiência brutal, intimidando muitos quanto a audácia de cometer atos públicos de roubo, vandalismo ou violência.

Enquanto mercadores de outras cidades podem um dia ter a esperança de se juntar à nobreza da cidade, em Portão de Baldur o máximo que um mercador pode esperar é se tornar absurdamente rico e influente. Tornar-se um patriarca está completamente fora de questão. Ainda assim, os Baldurianos riquíssimos vivem o mais perto possível do estilo de vida de um patriarca, tanto quanto eles podem, comprando propriedades adjacentes com o intuito de demoli-las para construir um grande casarão, na tentativa de copiar as mansões da Cidade Alta. O distrito da Cordilheira da Flor possui um número de casas assim, e alguns dos patriarcas reclamam que estes mercadores estão crescendo muito confortavelmente com sua nova posição.

CIDADE EXTERNA

Do lado de fora das paredes não existem leis impedindo construções ou assentamentos, e assim aqueles que são pobres demais para viver dentro da cidade ou para comprar uma propriedade, têm lentamente construído uma terceira etapa da cidade, vivendo sob as sombras de suas paredes, pagando suas taxas e preenchendo ambos os lados das estradas que levam ao Portão de Baldur. Os mais pobres dos pobres vivem na Cidade Externa, como também aqueles

cujo negócios são considerados problemáticos, barulhentos ou fedorentos demais para funcionar dentro das muralhas, sendo assim curtidores, ferreiros, pedreiros, tintureiros e outros comerciantes do tipo abundam a área. A cidade lamentavelmente faz muito pouco para ajudar a população daqui, e almas caridosas (incluindo a mim mesmo) algumas vezes começam uma ponta da estrada com a bolsa cheia, somente para esvaziar-la com doações até chegar à outra ponta.

A carência da lei na Cidade Externa tem contribuído para dois estranhos fenômenos, sem relação entre eles. Um distrito murado Calishita tem crescido na parte leste da cidade, conhecido pelos Baldurianos como Pequena Calimshan. Dentro desse distrito, vizinhos se dividem por muros, porém esses muros dispõem de passarelas de modo para que o tráfego feito a pé não seja afetado pelos portões que atrasam as carroças e montarias. Aqui, refugiados de Calimshan têm encontrado um lar longe da nação sulista, e amplamente dependem de si próprios para o comércio, cultura e defesa.

Edificações também têm sido construídas ao longo da Travessia da Wyrn sobre Chiontar. Lojas, tavernas e cortiços entopem a ponte, afunilando ambas saídas, e em até alguns casos construções que se espremem sobre as bases que mantêm a ponte em pé. O povo deve pagar um pedágio para cruzar-la seja a pé, de carroça ou vagão, mas muitos chegam a praguejar que pagariam muito mais se pudessem usar a ponte sem ter de enfrentar os diversos vendedores ambulantes e os garotos de rua que infestam a área.

VAU DA ADAGA

Construída lado a uma baixa colina das terras encharcadas de Delimbyir, esta pequena e murada cidade é dominada pelo forte da duquesa local, Lady Morwen Vau da Adaga. Contando com a cidade em si, as aldeias e fazendas próximas, que têm nela guia e proteção, cerca de mil e duzentas pessoas podem chamar este lugar de lar. Lady Morwen é a irmã do duque anterior, Maldwyn Vau da Adaga, e ela é vista como uma líder carismática e capaz. A autoridade da família Vau da Adaga na região é datada desde antes do antigo Reino dos Homens, que sucedeu Phalorm na região. Embora este reino tem sido nada mais que poeira por séculos, existem aqueles que veem Vau da Adaga como o último bastião de um tempo melhor de paz, riqueza e influência – um tempo o qual, dado o direito de liderança, tem a menor das chances de ser restaurado.

Vau da Adaga é um refúgio pastoral. Amplas colinas se espalham entre belas vistas pacíficas, mas algumas vezes manchadas por investidas orcs e goblinóides. As frequentes caravanas que seguem para o norte até Águas Profundas ou para o sul até Portão de Baldur, precisam ser escoltadas e defendidas, e podem oferecer novidades de ambas as cidades (e dos assentamentos entre elas). Diversas estalagens estão prontas para receber visitantes, exceto em épocas mais procuradas de comércio ou festividades, quando elas ficam sem vagas, e muitos residentes locais abrem suas portas para inquilinos. Guerreiros precisando de algum dinheiro podem conseguir oferecendo seus serviços como treinadores da milícia local, ou acompanhando a guarda da cidade em suas patrulhas.

Diariamente a regência fica nas mãos do Conselho das Guildas, composto dos líderes dos grupos de comércio informal da cidade. Estes donos de guilda acreditam ser mais poderosos e influentes do que eles realmente são, imitando os Lordes de Águas Profundas por irem com mantos e máscaras para os encontros do conselho. Este embuste, aos olhos de muitos, beira a farsa, já que cada um do Vau da Adaga sabe precisamente como é cada membro do conselho, pois todos agem iguais, e nenhum artifício mágico disfarça a forma, voz

ou trejeito dos líderes da guilda, e mesmo um espião treinado pode aprender qual é qual líder da guilda apenas após uma tarde inteira ou duas de plena observação.

A maior e mais antiga construção em Vau da Adaga é o castelo ducal, um forte de três andares cercado por uma muralha de dois andares que contem sua própria ferraria, um amplo pátio para desfiles e um estábulo para um grande número de animais. Os duques do Vau da Adaga sempre mantiveram uma despensa bem guarneçada, capaz de alimentar os habitantes do castelo e quaisquer cidadãos que venham precisar de abrigo durante um cerco.

Três portões dão acesso ao interior do Vau da Adaga; Portão do Rio, o qual além de prover acesso pelo rio, permite que navios cargueiros cheguem propriamente ao interior da cidade; Portão da Caravana, o qual comporta a maioria do tráfego terrestre, incluindo comércios feitos em terra; e o Portão dos Fazendeiros, o qual permanece aberto em quase todo o tempo, porém é grande o suficiente para permitir apenas a passagem de um vagão ou carroça por vez.

Uma milícia defende Vau da Adaga. O serviço de milícia é obrigatório para todos adultos fisicamente capazes, e tem a duração de vinte anos. Todos os cidadãos que vivem na cidade recebem instruções dos próprios soldados da duquesa no uso de lanças e outras armas, e devem dedicar pelo menos um dia no mês à defesa da cidade, montando guarda em suas muralhas ou patrulhando suas estradas próximas. Esse treinamento faz com que os cidadãos de Vau da Adaga não sejam facilmente intimidados por qualquer grupo armado que venha exigir bens, moedas, ou passagem, e sejam levemente preteridos a tomar ofício como mercenários, guardas de caravana ou aventureiros.

Embora ela seja menos amável do que seu irmão era, Lady Morwen é conhecida por ser mais capaz de reger Vau da Adaga do que o Duque Maldwyn vinha sendo. Ela é bem quista pelo povo, que entende que ela possui um coração honroso, e que deseja apenas o melhor para Vau da Adaga. Ela regularmente treina com a milícia, ela é vista pela cidade vestindo armadura tanto quanto é frequentemente adornada com a elegância compatível com seu título. Ela frequenta com assiduidade o santuário dedicado a Tempus, o que apenas engradece sua reputação como mulher piedosa. As características de Lady Morwen apenas estão começando a amadurecer, à medida que se aproxima dela seus cabelos brancos.

Muitos de Vau da Adaga conhecem uns aos outros, nem que seja ao menos casualmente, de vista. Estranhos são normalmente bem vindos, especialmente se eles possuem moedas para gastar, a menos que tais estranhos venham armados e beligerantes pela cidade. Guardas de prontidão em cada portão tomam nota de cada nova face, mas não tomam nenhum tipo de atitude contra aqueles que eles não conhecem, a não ser que eles dêem razão para fazê-lo.

A maior das estalagens da cidade, a Taverna do Rio Brilhante, é a segunda maior construção do Vau da Adaga e o local de muitas comemorações locais e aglomerações. Aqui, os ricos vêm para comer e relaxar. A estalagem é antiga – muitos residentes dizem ser mais antiga do que o próprio castelo ducal – e para muitos, ela é a alma do Vau da Adaga. A Estalagem da Chuva de Prata e a Moela do Lagarto também oferecem quartos, embora o último não disponha de comida para oferecer a seus visitantes, apenas camas.

Um dos negócios mais comuns do Vau da Adaga é o Banco dos Comerciantes da Costa da Espada, o qual aceita depósitos de mercadores viajantes e permite que eles recebam tais fundos em um estabelecimento similar, seja em Águas

REINOS DESTRUÍDOS DO NORTE

Muitos povos consideram o começo da civilização no Norte ter sido marcado pela fundação de Águas Profundas. Muitos dos mais estudiosos conhecem melhor a história profunda da região, e sabem que pelo menos alguns dos reinos foram construídos pelos residentes do Norte séculos antes disso.

Ruínas desses reinos estão dispersas pelo Norte, e muitas cidades e metrópoles atuais foram construídas sobre estas ruínas, por muitas vezes com seus moradores ignorantes sobre o que reside logo abaixo de seus pés.

Eaerlann. O reino élfico de Eaerlann, um sobrevivente da antiga Guerra das Coroas, comprimido da Alta Floresta até o vale de Delimbyr. Enfraquecido pela dispersão de muitos de sua população para Encontro Eterno e por conta de ataques de orcs, Eaerlann finalmente chegou ao fim a seiscentos anos atrás, caída para demônios que irromperam de Ascalhorn (conhecido antes como o Forte dos Portões do Inferno e agora como o Fosso dos Portões do Inferno).

Illefarn. Mil anos atrás, a cidade capital de Illfarn ocupava a região onde hoje habita Águas Profundas. Um reino de elfos que aceitavam humanos e anões em suas terras, Illefarn se manteve intacta por sete milênios. Ela foi eventualmente fragmentada pelo aumento de assentamentos humanos na região, e repetitivos ataques orcs levaram-na ao seu destino final.

Athalantar. O reino humano de Athalantar, de pouca duração, jaz ao sul da Floresta Alta no território reclamado pelo auto proclamado Cervo Rei há treze séculos atrás. Seus regentes foram brevemente suplantados por magos poderosos, que então reclamaram o trono, apenas para serem expulsos por orcs algumas gerações após.

Phalorm. Monarcas anões, elfos e humanos compartilharam a liderança de Phalorm, também conhecido como o Reino das Três Coroas, o qual foi fundado há cerca de mil anos atrás no Pântano Elevado. Phalorm resistiu em escassez um século antes de repetidos ataques goblinóides e orcs sobrepujarem-na.

Reino dos Homens. Quando Phalorm caiu, os humanos sobreviventes do reino estabeleceram o Reino dos Homens, formalmente conhecido como Delimbiyram, o qual durou apenas duas gerações. Sua dissolução deixou para trás um número de pequenos “reinos” que deram as boas vindas a novos assentamentos humanos de diversas localizações, levando a fundação de novas cidades e metrópoles na Costa da Espada e seus arredores.

Netheril. Por séculos, a lenda de Netheril serviu como uma lição sobre a arrogância humana e conhecimento para caçadores de tesouros igualmente orgulhosos para aprenderem sobre sua história. Muito tempo antes da união dos Vales e do advento do Acerto de Contas dos Vales, Netheril ergueu-se como um império humano fundado no poder da magia aprendida dos dourados Pergaminhos de Nether, artefatos tão antigos quanto as raças criadoras. Cidades voadoras Nethereses flutuaram nos céus por todo o Norte, mas primeiramente elas se fizeram suspensas sobre uma terra verdejante, que agora é o deserto de Anauroch.

Então Karsus, um dos mais poderosos magos de Netheril, atreveu-se a acreditar que poderia ter pleno controle sobre a Trama e se tornar um deus. Ele quase obteve sucesso, mas em sua falha Karsus assassinou a deusa da magia, deixando a Trama em farrapos, e mandando seus enclaves flutuantes, que não puderam recuar para outros planos, direto em queda ao chão. Dos momentos depois da queda quando o sangue jorrado ainda era fresco, até os dias de hoje com as planícies veladas e suas pedras cobertas de musgos, as ruínas de Netheril e seus segredos arcanos têm atraído muitos à sua condenação.

Profundas ou Portão de Baldur. Lady Belinda Anteos (da casa nobre de Águas Profundas) promete que seu negócio é seguro e que o banco dispõe de meios mágicos de comunicar entre as cidades a quantia precisa que o cliente dispõe sem chance alguma de ser adulterada.

Membros das guildas locais que fazem transações externas não confiam inteiramente no Banco dos Comerciantes, preferindo ao invés pedir moedas emprestadas à família de halflings Queijo Duro, que comandam a Taverna da Vaca Feliz. A Aliança não possui preferência, oficialmente, mas eu acho a opção de Lady Anteos confiante o bastante, como alternativa, ao invés de carregar grandes somas pela estrada. Afinal é de certo modo fácil que um pequeno grupo percam suas posses para um bando de salteadores durante uma jornada através de áreas selvagens.

Visitantes em Vau da Adaga são avisados a evitar o curtume a oeste e a atravessar rapidamente a Ponte de Tyndal quando estiverem ao sul. A região do curtume, colina acima, muito pouco faz para conter o fedor causado pelo processo, e a Guilda dos Homens do Mar despeja os dejetos ao longo da borda da ponte. Em dias quentes o aroma que sai dos dois lados da ponte pode ser esmagador, motivo pelo qual eu tenho solicitado novamente à Aliança para contratar um agente diferente para visitar a região no próximo verão.

A Ponte de Tyndal é uma estrutura de pedra rebaixada sobre a qual os viajantes fazem travessia quando vêm do oeste, onde um garoto da região de nome Tyndal afugentou uma boa quantia de homens lagartos com apenas uma faca. Ele atingiu a maturidade, casou-se com a filha de um regente local, nomeou-se duque e construiu o Vau da Adaga sobre as colinas de um antigo castelo. Esta história, e muitas das histórias da área, é alegremente contada para qualquer um que peça a Sir Darfin Flosin, um elfo, mais velho do que o próprio Vau da Adaga. Ele ansia ver a cooperação entre anões, humanos e elfos na região, tal como uma vez fora no reino de Phalorm. Darfin tem sido conselheiro de muitos duques de Vau da Adaga durante os anos. Embora ele tenha sido rejeitado pelo Duque Maldwyn durante seu reinado, existem sinais que Lady Morwen talvez possa ser mais receptiva aos conselhos do elfo dourado que testemunhou a queda do império humano de Delimbyran, a fundação de Vau da Adaga, e todos os dias passados desde então.

SELA LONGA

A aldeia de Sela Longa é um pouco mais que uma fileira de construções ladeadas à Estrada Longa, no meio do caminho da longa viagem de Triboar até Mirabar. Uma passagem se separa da estrada levando à Mansão Hera, o casarão dos magos da família Harpell. Desde que os Harpells fundaram a cidade há mais de quatrocentos anos, eles têm tolerado alguns absurdos e um certo caos. Seu próprio comportamento por vezes beira o bizarro e pode ser perturbador – eles uma vez transformaram dois séquitos rivais do deus Malar em coelhos por causarem problemas em Sela Longa com suas disputas, deixando-os a mercê de predadores que eles mesmo honram – porém eles são ali uma das mais potentes aglomerações de magos do que qualquer outro lugar no Norte.

Os Harpells são um grupo jovial, quicá insular. Todos magos, eles tendem também a ser casar também com outras magas, e a mulher anciã da família (seja por sangue ou por união) mantém o ordem da casa e rege completamente os assuntos da Mansão Hera. A família permite certo número de magos aprendizes, usando-os para tarefas subalternas e para a defesa básica de Sela Longa. Alguns aprendizes frequentemente são sujeitos a testes para magias experimentais, e este é um dos perigos de ser um aprendiz dos Harpells. E foi esta vontade de experimentar que fez com que os Harpells fundassem sua cidade distante de outros assentamentos. Jovens magos com tamanhos estranhos ou

membros deformados, cor de cabelo estranho, ou de forma alterada, são bastante vistos em Sela Longa, já não causando surpresa aos plebeus, embora cause uma certa pausa em visitantes.

Dada a reputação dos Harpells como magos poderosos, e seu pequeno número, certamente não há escassez de pessoas se metendo em Sela Longa e suas terras próximas, na esperança de encontrar esconderijos com itens mágicos, guardados como tesouros de criança. É claro que poucos tesouros, se mesmo houver algum, existem, mas os residentes locais se entretêm em mandar supostos ladrões em grandes buscas por varinhas, anéis, e outras bugigangas mágicas, que qualquer pessoa prudente deveria simplesmente acreditar que não existe. Até porque, se um mercador medíocre soubesse onde um poderoso artefato mágico estivesse escondido, ele de preferência, com o passar dos anos, já o teria reclamado.

O negócio primário de Sela Longa são os ranchos, e as terras em volta do vilarejo são dominadas por centenas de fazendas e ranchos de todos os tipos e tamanhos, desde pequenas fazendas de cavalos, até grandes campos de cabeça de gado. Durante os dias em que o gado é trazido para o comércio, Sela Longa se torna um lugar barulhento e empoeirado, com sons de animais competindo com gritaria de fazendeiros tentando vender suas posses.

Em todos os outros momentos é um vilarejo calmo, quase sonolento, exceto quando a reverberação de alguma explosão de alguma magia conjurada pelos Harpells rompe o silêncio. A família está constantemente buscando por magias novas e antigas e magias retorcidas e rituais inovadores interessantes (para eles). Esta tendência os levou a cercar a Mansão Hera com símbolos mágicos de proteção que a família conseguiu obter, de modo a proteger a população de explosões abruptas, ilusões aterradoras, ou do estranho cavalo de corrida com a velocidade de um raio.

Diversos negócios são montados com o intuito de trazer viajantes para Sela Longa, se não por essa razão, por outra é fazer uma travessia por uma estrada chamada de Estrada Longa, isso pode ser muito maçante. O primeiro é a Ferradura Dourada, um antigo hotel no oeste da estrada, que serve comida e bebidas finas, oferece camas confortáveis e é próximo o bastante da Mansão Hera ao ponto de ninguém se atrever a perturbar o hotel ou seus clientes. Os proprietários têm acesso a alguns dos mais disputados cortes de carne de Sela Longa, e como resultado disso, seus pratos e churrascos são primorosos.

Pela estrada, a família Osteaver serve como abatedouro e açougue local para as pessoas que desejam levar um pedaço de carne, ao invés de animais vivos, para longe de Sela Longa. Rumores dizem que as salsichas foram aperfeiçoadas durante os anos, porém compradores são alertados em ter "cuidado com as presas" pelos residentes, uma referência a um velho trocadilho que já ninguém se lembra sobre o que era. Pessoas com tempo para esperar podem testemunhar as habilidosas mãos dos Osteaveres, abatendo, tirando o couro, cortando e empacotando a carne para elas, embora esse processo preferencialmente leva cerca de dias a mais do que os viajantes costumam poder esperar.

Entretenimento pode ser tido no Golem Apostador, onde trapaceiros nas cartas ou nos jogos de dados são atirados no meio da rua, e um jogo local com peças de mármore, conhecido como escudos partidos, é popular. Comida seca, velas, lanternas, selas, cordas e rodas de carroça estão disponíveis em inúmeras outras lojas.

Nunca se é salientado o suficiente, mas enquanto os Harpells têm pouco interesse do dia a dia de Sela Longa, isso é inegável para a cidade, porém eles raramente sofrem insultos e jamais



toleram qualquer tipo de violência contra eles, sua família, ou os residentes. Um conflito envolvendo os Harpells tende a terminar de maneira rápida e sangrenta e (a menos que o ofensor esteja convincentemente arrependido, inconsciente, morto ou pedindo perdão pelo seu erro) eles frequentemente convocam mais Harpells para defender os seus semelhantes. Harpell ajuda Harpell em todos os assuntos públicos, e ninguém se importa em tomar nota do número ou nomes daqueles que se esqueceram deste fato.

À parte dos Harpells, as famílias dominantes de Sela Longa são rancheiros: os Cadrasz, Emmert, Kromlor, Mammlar, Sharnshield, Suldivver e os Zelorgosz possuem ranchos dentro e próximo à Sela Longa por gerações, e influenciam muito do dia a dia do local. Eles estipulam os dias de feira, ajudam a resolver disputas entre as famílias e intermediam compras quando um fazendeiro ou comerciante morre sem herdeiros. Eles cuidam dos pequenos assuntos e mantêm a paz tão bem quanto podem, sabendo muito bem que se os Harpells forem envolvidos em alguma disputa, há sempre a possibilidade de um ofensor ser reduzido a uma pilha de nada.

Estas famílias também são as que mais preferem contratar forasteiros para lidar com assuntos nos ranchos, seja uma incursão de orcs, ou o surgimento de algum licanthropo na região (embora os rumores digam que a última criatura pode ser descendente de um dos Harpells). A maioria dos ranchos se interessa em contratar aventureiros não somente para atender seus objetivos próprios ou ampliar suas defesas, mas para secretamente embaraçar ou machucar uma outra família, para com isso ganhar vantagem em suas contínuas competições. Aventureiros que vão longe demais a tais missões, podem ser tomados como tolos forasteiros, e se eles ofenderem um Harpell e forem explodidos no meio da Estrada Baixa, não haverá ninguém para perguntar sobre o ocorrido. Meu melhor conselho é ser cauteloso ao farejar o cheiro de magia no ar e agir com comum cautela e atenção.



MIRABAR

Mirabar é uma cidade humana que reside sobre cavernas anãs. Na superfície humanos são a população dominante, com alguns anões entre eles, e um punhado de gnomos e halflings. O nível mais elevado da cidade subterrânea é composta principalmente de anões, com humanos misturados entre eles. A mistura de raças se dá à conveniência do comércio, de suas preferência ou habilidades; já que alguns humanos gostam de ser mineiros, de beber fortes bebidas anãs, e de trabalhar no subsolo, assim como uma minoria de anões preferem o céu aberto, fazendo serviços portuários, ou mesmo trabalhando na manutenção e construção de navios. Nos níveis mais baixos de Mirabar todos os habitantes são anões, onde mesmo os humanos mais “anões” só podem viver tão profundamente abaixo do solo por pouco tempo. Quase todos os cidadãos, independente de raça, honram Moradin e os deuses anões, fazendo de Mirabar uma cidade anã em espírito e crença, se não inteiramente pela população, muito próximo do que minha própria Lua Argêntea conta aos elfos sobre os ideais da beleza natural.

Há muito tempo atrás, o grande reino anão de Gharraghaur se erguia ao oeste de Delzoun, com mineiros cavando próximo ao Rio Mirar e encontrando veios enormes e quase infínitos de gemas preciosas. Como muitos dos reinos anões, Gharraghaur caiu para saqueadores orcs, os quais destruíram o reino e a cidade capital, mas não conseguiram por as mãos em suas riquezas. Por um milênio a cidade baixa jazeu vazia, até que cerca de oitocentos anos atrás, quando o Príncipe Ereskas de Amn montou assentamento no mesmo ponto, criando a cidade de Mirabar (coincidentalmente com a denotação anã “-bar”, que é usada por convenção em cidadelas pelo Norte). Foi apenas quando os anões retornaram para trabalhar nas minas que Mirabar começou a ver sua fortuna crescer.

Mirabar é regida por seu Marquês e herdeiro de direito, Selin Raurym, que emite decretos entregues a ele pelo Conselho

BRILHO-ETERNO

Os anões foram os primeiros a descobrir o segredo de tratar seu metal com brilho-eterno. A técnica tem sido imitada por outras raças, porém variando muito nos graus de sucesso. Armaduras, armas e outros objetos de metal nos quais o brilho-eterno é aplicado mantêm seu lustro, sem precisar ser polidos, e são resistentes à ferrugem, corrosão e manchas naturais (e, em alguns casos, até mágicos).

das Pedras Cintilantes. O conselho é um grupo de anões e alguns poucos humanos eleitos para lidar com a política na cidade, que determina onde as extrações das minas de Mirabar serão vendidas. Embora o conselho venha mantendo uma longa associação com a Aliança dos Lordes, é o marquês quem negocia com seus lordes. Até agora, Selin Raurym tem provado ser mais capaz que seu antecessor no que diz respeito a tomar decisões benéficas à cidade, e o conselho o tem dado grande liberdade para falar por Mirabar fora de suas paredes. Sua ameaça de se desvincular da Aliança, seguindo de sua falha de unificar as cidades do norte contra as hordas de orcs mais recentes, embora considerada como um gesto vazio, trouxe à Mirabar relações mais vantajosas com Águas Profundas e Portal de Baldur, algo o qual não foi nem um pouco desvalorizado pelo conselho.

A guarda da cidade, o Machado de Mirabar, existe com a função primária de deter e prevenir sabotagens contra a mina, sem a qual Mirabar entraria em colapso. A guarda também provê defesa rápida e capaz à aplicação da lei pela cidade. A riqueza de Mirabar é tão vasta que ela possui docas, navios e portos fortificados em muitas das ilhas da Costa das Espadas, e como tal a cidade está sempre em busca de suporte militar e mágico para estas defesas. Onde outras cidades usariam tamanha quantidade de moedas, como possui Mirabar, em uma forma de demonstrar prosperidade, Mirabarenos as usam com objetivos funcionais, se certificando que as defesas da cidade se mantenham novas, que seus portões travem de modo seguro quando usados, que suas construções e paredes estejam sempre fortes e seguras. Dada a recente destruição da superfície da cidade de Sundabar pelas mãos dos exércitos orcs, tais gastos são bem justificados, já que ninguém em Mirabar deseja ver a superfície de sua cidade varrida do mapa. Isto seria simplesmente péssimo para os negócios. Mirabar não poupa nenhum custo para defender sua riqueza, e contrata quantos magos e aventureiros forem necessários para manter as ameaças distantes das estradas, investigar possíveis sabotadores e qualquer outro meio que vise proteger seu comércio vital.

Com a ascensão do Salão de Mithral no último século, e agora da Manopla Severa, Mirabar teme que seu lugar como arsenal do Norte esteja comprometido. Os mineiros, fundidores e ferreiros de Mirabar trabalham sempre duro para aumentar sua produção e aperfeiçoar sua habilidade, enquanto os joalheiros e esmaltadores estudam meios de incorporar antigas técnicas de mesclar traços humanos, élficos e anões em seus trabalhos, à maneira da antiga Phalorm.

Anões mirabarenos (ou para alguns, apenas Mirabares) gostam de cultivar barbas longas e largas (não cônicas ou pontudas) e tranças apertadas em locais além do queixo, um estilo copiado por alguns humanos do local. Eles amam folhas de metais bem polidas, tratadas com brilho-eterno, particularmente cobre, usado em portas e encrustado em painéis de parede. Eles frequentemente aplicam gemas sobre maçanetas e em uma infinidade de ferramentas e armas. Anões mirabares tendem a ser prósperos, de ter coleções pessoais de pedras raras e incomuns, de usar selos feitos de gemas preciosas cravadas em sinetes, de ser investidores em empreendimentos (em vez de propriedades) por toda Costa da Espada. Eles são sofisticados e materialistas e fazem pouco das atitudes xenofóbicas e antissociais de alguns anões. Anões mirabares demonstram suas próprias atitudes claras em serem mercadores diplomáticos e poderosos agentes em transações e acordos em Fogo Constritor e Inverno Velado e em mais qualquer outro lugar onde eles podem se espremer,

seja entre anões ou no meio de anões e não anões.

Para outros anões, Mirabares são tradutores e guias locais e “o povo que conhece as pessoas certas” nas cidades de domínio humano em toda área ao longo da Costa da Espada e em uma boa parte do Coração do Ocidente. Muitos Mirabares adultos possuem acordos com uma variedade de humanos costeiros e mercadores, tendo precaução para evitar exclusividade ou em cultivar um número restrito de parceiros de negócios e contatos, assim eles controlam seu próprio destino e fortuna. Eles abominam a ideia de humanos terem a menor chance sequer de dominá-los.

A riqueza que flui por Mirabar não apenas se estende amplamente ao alcance e conhecimento de todos os Mirabares, como permite que eles invistam em todo tipo de passatempos pessoais, como a de colecionar artes (estatuetas e pinturas em particular). Os aposentos pessoais de muitos Mirabares dispõem de mobília confortável, grandes e pequenas pinturas, estátuas e carrilhões suspensos – frequentemente metálicos, mas sempre suaves e prazerosos, nunca altos ou estridentes. Joias são plenas nas famílias Mirabares e utilizadas com frequência e em todos os tipos de adornos pessoais, ao invés de serem mantidas escondidas. Pedras semipreciosas enfileiram muitas das ruas de Mirabar e grandes pedras encrustadas marcam esquinas e interseções, algumas tão novas que ainda se pode sentir o cheiro da poeira da joia lapidada.

Ainda assim, apesar de toda a riqueza da cidade, existem ricos e pessoas pobres (relativamente) em Mirabar. Nem todos compartilham das moedas que as vendas da cidade trazem, e o salário dos trabalhadores cuja renda é determinada pelo dia de trabalho ou pela produção do mês, não devem esperar que um contrato bem feito por um empregador irá enriquecê-los. Mercadores ricos e proprietários de negócios são cuidadosos em não demonstrar ostentação sobre o seu sucesso; suas roupas podem vir de ricas fabricações, mas ainda é do mesmo estilo e cor que as vestes dos mais pobres. Salas de espera e antessalas nas casas fortificadas dos ricos possuem mobílias esparsas assim como na casa dos pobres. Manter a aparência de relativa igualdade é vital, porque que se alguém em uma posição tente cometer um ato de violência – digamos, um armeiro com acesso a grandes depósitos de espadas e machados – é porque sabia o quão ricos os Mirabares mais abastados eram, e até que as partes ofendidas se dessem por satisfeitas haveria muito derramamento de sangue.

INVERNO VELADO

Há pouco tempo atrás, Inverno Velado foi assolado por todo tipo de dano, perigo e trevas. Agora os orcs, que uma vez puseram a cidade em perigo, partiram para o leste para se unirem a seus irmãos que vêm sendo aniquilados pelos anões. O Abismo que corta a terra foi selado por uma poderosa magia. A Estrada Alta foi limpa e reconstruída, e comércios têm sido focados com Águas Profundas e reinos mais ao sul. A cidade de Inverno Velado que estava destruída, ferida, há cerca de uma década atrás, agora é um local excitante, sussurrante, onde o povo parece ansioso para deixar pra trás as durezas pelas quais emergiram e criaram um futuro novo e brilhante para a cidade.

A cerca de meio século atrás, o Monte Ardente (um vulcão próximo que aquece perpetuamente o rio que corre pela cidade) erupuiu violentamente, destruindo uma boa parte de Inverno Velado, matando centenas, deixando um grande sulco, denotando um abismo que dividiu a cidade. Inverno Velado estava em ruínas, e influências externas – de Netheril a Thay, do Lorde Dagult Neverember de Águas Profundas a até

mesmo os agentes dos Infernos em pessoa – buscaram exercer o controle sobre a cidade. Muitos lutaram para banir todos estes perigos e eventualmente uma certa paz caiu sobre Inverno Velado.

Desde que Dagult Neverember foi deposto como Lorde Senhor de Águas Profundas, ele lançou sua inteira atenção e esforços em reconstruir a cidade da qual ele reclamou descendência. De todo modo a opinião do povo quanto à sua reivindicação ao trono de Inverno Velado foi de que ele se provou assim capaz, um líder inspirador durante esses últimos poucos anos, e a população o abraçou como Lorde Protetor. Ele quem engenhou selar o Abismo e reconstruir a Estrada Alta, e vem buscando outros meios de restaurar e melhorar a cidade. Mesmo que ele nunca possa provar sua descendência do Lorde Nasher Alagondar, o povo de Inverno Velado já aceitou sua liderança (Minha pessoal opinião que desaprova Neverember, nada tem a ver com minha avaliação sobre sua liderança; eu meramente o acho um namorador intolerável).

A influência de Neverember alcança ares fora do Enclave do Protetor, centrado no Salão da Justiça. Com a ressurreição de Tyr e seus adoradores retornando à proeminência, o Lorde Protetor mudou-se para uma modesta vila. Este sacrifício – e a renovação da fé em Tyr no seu centro de operações anterior – é para alguns mais provas de que Neverember merece reger Inverno Velado. Ainda assim, O Castelo Velado permanece uma ruína perigosa, mas Neverember tem planos em reclamá-lo e reconstruí-lo como um símbolo da renovação da cidade.

Sacerdotes de Oghma têm chegado em Inverno Velado para restaurar a Casa do Conhecimento, com o fim de retomar sua glória, mas além disso, santuários de todos os tipos de deuses têm sido restaurados juntos em cada esquina da cidade.

A medida que a cidade se restaura, são preteridos pedidos para o enobrecimento de alguns e os privilégios que isso provê, e com isso, certamente interesses comerciais irão emergir. Mas o Lorde Protetor Neverember faz questão de apontar que ele é apenas um protetor, não um rei, e sendo assim não pode intitular ninguém. Guildas se formam, porém é certo que levarão anos, se não décadas, para que qualquer uma se prove forte o bastante para perseverar sobre seus rivais.

De modo crescente, são recebidas solicitações de cidadãos para que os esforços trazidos de Mitarn sejam repostos por respeitáveis guardas que possuam interesse pessoal nas defesas de Inverno Velado. Este sentimento público tem





levado alguns vizinhos a organizar suas próprias milícias improvisadas, e o Lorde Protetor deseja evitar conflitos entre elas e os mercenários que ele contratou. Como resultado, Neverember tem diminuído o número de soldados trazidos de Mintarn, já que os cidadãos que cresceram defendendo a Muralha improvisada contras ameaças do Abismo provaram-se capazes de se tornar uma força militar propícia. Portão de Baldur e Águas Profundas têm oferecido ambos ajuda para treinar os novos guardas de Inverno Velado, porém Neverember prefere a assistência de aventureiros experientes para suprir a desonra de ter de buscar ajuda para sua antiga cidade.

Com a restauração da próxima Manopla Severa, Inverno Velado espera ter um aliado próximo, que lhe pode prover robustas armaduras e fortes armas. Embora a cidade atualmente tenha pouco a oferecer, atividades comerciais estão crescendo rapidamente em Inverno Velado, e os rumores de seu renascimento abrem as portas para navios vindos da Costa das Espadas, trazendo bens do norte e moedas do sul. Aventureiros vêm para Inverno Velado buscando trabalho e seguindo rumores de tesouros próximos, e frequentemente encontram empregadores precisando acabar com os perigos das esquinas da cidade e escoltar as crescentes caravanas acima e abaixo da Estrada Alta. O Lorde Protetor tem esperança que, com o comércio e o dinheiro

crescendo, e talentosos artesãos voltando para oferecer seus produtos, a cidade de Inverno Velado algum dia novamente será digna de seu poderoso título: a Cidade das Mãos Hábeis.

Oposições à autoridade de Neverember ainda existem, mas sem nenhuma liderança unificada e sem poder na cidade para qualquer tipo de apelo, os rebeldes estão lentamente debandando da resistência e se dedicando a ajudar na reconstrução da cidade. Muitos dos Filhos de Alagondar, um grupo rebelde que inicialmente se opôs ao Lorde Neverember, começaram a se voluntariar em repor os mercenários de Mintarn atualmente patrulhando a cidade. Se os Filhos de Alagondar podem ser postos na linha com esses objetivos, Neverember espera usar deste feito como uma forma de trazer pra cidade as riquezas dos nobres de Águas Profundas – que têm sido relutantes em gastar sua fortuna com um Lorde Senhor, que foi deposto e exilado de Águas Profundas – a fim de investir na cidade e talvez reconstruir algumas das vilas nobres no distrito pertinente, para que eles tenham onde se instalar quando estiverem tratando de negócios na cidade.

Com o Abismo lacrado, e a muralha que separou o resto da cidade dos horrores vindos dele agora demolida, uma grande faixa de Inverno Velado jaz vazia, sem habitantes e grandes pedaços de pedras pilhados das ruínas de toda a cidade. Alguém que queira fazê-lo pode vir até esta área, reclamar uma porção de terra e construir uma estrutura na qual eles podem viver e trabalhar. Ainda não existem quaisquer

guildas que restrinjam o comércio ou construção, e nenhum nobre a quem se deva aplacar ou peticionar. Aqueles que buscam criar um lar ou começar um negócio podem simplesmente fazê-lo, e mesmo aqueles sem habilidades ou dinheiro podem usar suas mãos e suor para fazê-lo até que eles possam instalar um lugar para eles.

Ao longo do rio, muitas das vilas mercantes estão sendo reclamadas e restauradas pelo povo que ouve rumores do que Inverno Velado foi uma vez, e que pode ser novamente. Alguns não possuem habilidades com discurso, e muitos não têm dinheiro, mas todos vêm com o desejo de trabalhar e se enriquecer no processo. Novas lojas e oficinas ficam abertas pela *dezena*, e trabalhadores sem treinamento oferecem seus serviços como mão de obra ou aprendizes; aqueles que falham logo vão para outro empregador, tomando vantagem da diversidade de oportunidades que a cidade oferece no momento. Aqueles sem outras opções podem conseguir trabalho fazendo a drenagem ou mapeando os esgotos da cidade em nome do Lorde Protetor, uma tarefa necessária devido o cataclismo que criou o Abismo.

Como qualquer cidade, Inverno Velado também não passa sem inconvenientes. E embora muitos estejam dispostos a trabalhar, alguns roubam como um meio de vida e saqueiam aqueles que têm muito pouco pra ser tomado. Comida algumas vezes é escassa, por estalagens e tavernas subestimarem os números de visitantes que eles receberam, ou simplesmente porque mercados ficaram sem estoque de seus produtos. Ainda irá levar uns poucos anos até que a cidade se livre inteiramente desses males, mas para alguns as incertezas da vida em Inverno Velado são o que fazem o lugar excitante. Para muitos comerciantes, em particular aqueles que vendem grãos e vegetais necessários à cidade, e é uma ampla oportunidade para ambos somarem uma força ainda que inexperiente e de ficarem ricos dessa forma.

LUA ARGÊNTEA

Há muito um membro poderoso e influente da Aliança dos Lordes – e, por toda sua existência, as Marchas Argêntea de Luruar – Lua Argêntea é o que muitas cidades aspiram ser: um reino calmo, pacífico, onde muitas raças vivem juntas pra trocar conhecimentos, celebração e defesa. A cidade é habitada principalmente pelas “boas” raças (humanos, anões, gnomos, elfos, halflings e meio-elfos), porém ninguém é mandado embora de Lua Argêntea por causa de sua raça – embora um drow ou um orc que faça valer a fama de sua espécie pode ficar certo de que será plenamente punido por transgredir contra a paz da cidade. Eu não irei manter nenhum segredo quanto ao amor que tenho pelo meu lar nos parágrafos que seguem. Mas irei me esforçar para ser o mais imparcial possível à medida que eu for descrevendo a cidade.

A Gema do Norte é um local estonteante, de muitas curvas, torres elevadas e estruturas construídas dentro de grandes árvores vivas. Para muitos elfos, a cidade é uma lembrança das antigas cidades élficas do passado; alguns a chama até de Myth Drannor do Norte, mesmo nos dias atuais, depois da restauração e queda subsequente da lendária cidade. Mesmo onde as pedras servem de construção, heras e outras plantas vivas florescem, por sobre, ou ao redor de muitas estruturas, dando à cidade um tom esverdeado.

Apesar de sua arquitetura arbórea, Lua Argêntea é muitíssimo civilizada, com ostensivas escolas de música e magia, uma grande livraria, instruções bárdicas e templos ou santuários dedicados a Mielikki, Oghma, Silvanus, Sune, Tymora e Mystra. Conhecimento, tanto sua aquisição quanto que advém de seu diligente estudo, é o tesouro verdadeiro de Lua Argêntea, muito mais do que magia ou qualquer tesouro pode ser.

Enquanto que é agradável e fácil de se perder entre as árvores da cidade, qualquer um pode acabar perto o bastante do Rio Raurin, o qual é motivo de inspiração diante da visão da Ponte da Lua: o grande arco da força argêntea que arqueia magicamente ondulante sobre as águas. Mesmo para os nativos da cidade, é uma visão poderosa com suas formas em movimento, e alguns até dizem ser a deusa Lurue (que inspirou o nome da cidade) dançando sobre os argueiros da ponte quando ninguém está observando.

Devido sua beleza, uma visita à Lua Argêntea está entre as mais memoráveis experiências que muitos não Lua Argênteos podem ter. Mesmo entre aqueles que regularmente lutam contra monstros e lidam com magia, Lua Argêntea é um lugar de paz, de contemplação da beleza, de oportunidades esplendorosas para aprendizagem e pausa sobre as duras realidades do Norte.

Pessoas que buscam conhecimentos que foram perdidos ou escondidos frequentemente vêm à Lua Argêntea buscando meios para encontra-los, seja estudando na Abóboda dos Sábios ou folheando na Casa dos Mapas buscando a localização de um bosque ou de uma cidade perdida. Estas são duas de muitas construções e casas de conhecimento no Conclave de Lua Argêntea, o grande centro de conhecimento e sabedoria que forma a maior parte do lado sul da cidade. Se um mapa, magia ou um livro existe em qualquer lugar de Faerun, muito possivelmente o conhecimento sobre ele é encontrado aqui, mesmo que seja apenas uma mera menção em um tomo ou em uma lembrança de um dos grandes sábios da cidade. Forte da Vela pode ter a maior coleção de conhecimento escrito no mundo, mas no fim, o lugar representa o acúmulo de sua própria causa apenas. Lua Argêntea é onde o estudo e a sabedoria são honrados. Se seu objetivo é a tradução de um antigo tomo de uma linguagem perdida, aprender a correta entonação de uma canção complexa, ou entender melhor os escritos criptografados de um sábio morto há muito tempo, não há lugar melhor para fazê-lo que em Lua Argêntea.

É algo fácil vir para Lua Argêntea buscando conhecimento sobre um sujeito, e acabar se pegando tão envolvido nos estudos, que levaria uma vida inteira para completa-los – ou para realizar o que propunha o estudo, ao invés do fato resumido, o qual normalmente é o verdadeiro desejo. Embora tutores e sábios de cada campo possam ser encontrados em Lua Argêntea, raramente a interação com um resulta no contexto de uma simples indagação provido de uma simples resposta. Aprender a conjurar uma magia em particular, encontrar uma antiga ruína, ou entender um segredo específico, pode envolver meses de instrução para provar



a um professor que o conhecimento transmitido está sendo confiado a uma pessoa que o merece.

No leste da cidade se encontra o Alto Palácio, capital da cidade e do estado caído de Luruar. Lorde Methrammar Aerasumê vive no topo de sua estrutura delgada e espiralada. Os merlões de suas ameias são talhados de modo a lembrar cabeças de unicórnios. Os soldados da Alta Guarda, vestidos em placas brilhantes de prata, protegem a residência e o trono do poder, mantendo fora aqueles que não têm negócios ali a tratar.

Lua Argêntea há muito tem sido regida por grandiosos magos. Uma das mais antigas regentes, e certamente a mais influente deles, Alustriel Mão de Prata, cedeu seu posto há mais de um século atrás para se tornar a Dama Maior de Luruar, e foi sucedida por Taern Lâmina de Chifre. Embora ele tenha reinado sabiamente pelo último século, Taern recentemente renunciou a liderança da cidade para o Alto Marechal Methrammar Aerasumê, o filho meio-elfo de Alustriel e líder das forças armadas de Lua Argêntea. Taern ainda fala em nome da cidade no lugar de Methrammar durante os encontros da Aliança dos Lordes, já que o novo regente é de longe muito brusco e impaciente para lidar com os outros lordes do compacto.

Lua Argêntea é defendida por diversas forças. Primeiro vêm os Cavaleiros de Prata, guerreiros de armadura brilhante que patrulham a cidade e suas terras próximas. Oficiais dos Cavaleiros são bem treinados em táticas e história militar, e possuem opiniões ativas sobre suas próprias habilidades e de seus companheiros – opiniões que são muito frequentemente corroboradas. Eles são guarnecidos pela Guarda Mágica, um grupo de poderoso magos e feiticeiros que treinam magias voltadas pra batalha. E por último, o próprio *mythal* da cidade, o grande campo de força mágica que previne os habitantes da cidade de se engajarem em todos os tipos de conjuração mágica. Em particular, magias que conjurem chamas, criaturas, ou que permita teletransportação quando o alvo estiver dentro dos limites do *mythal*. Se um inimigo tentar fazer a travessia sobre a Ponte da Lua, a arcada pode ser controlada (pelos regentes da cidade, e certamente outros indivíduos especialmente ligados ao *mythal*) para que desapareça, derrubando os inimigos dentro do rio.

Nada ameaçou mais o prestígio da cidade de Lua Argêntea do que a guerra recente e subsequente dissipação das Marchas Argêntea. Embora eles tenham tentado proteger as cidades próximas, os Lua Argênteos foram acusados de prover insuficiente e incompetente suporte à Sundabar, a qual teve a população da superfície da cidade inteiramente aniquilada. No final, todos os estados anões se afastaram de Luruar, e sem o suporte desses reinos ou a liderança que Alustriel provia como sua fundadora, a confederação entrou em colapso. Taern não é uma voz poderosa dentro da Aliança dos Lordes como Alustriel era, em parte devido sua afeição pela antiga Dama Maior ser algo expansivo, e em principal pela sua irmã, Laeral, ser agora a Lorde Declarada de Águas Profundas.

Apesar das informações de sua morte décadas atrás, rumores têm recentemente chegado à cidade, dizendo que a Dama Maior Alustriel estaria de fato viva e ativa nas terras do sul. Aparentemente ela tem contatado seu filho e não seu antigo aliado, Taern Lâmina de Chifre – embora dado o conhecimento do amor platônico de Taern pela Dama Maior, ninguém sabe ao certo como ele reagiria ao receber alguma prova de que ela ainda vive.

Lua Argêntea, no entanto, tem sido há muito conhecida como um porto seguro para os Harpistas no Norte, devido a cidade não estar na mira da Aliança com seus conflitos com Aqueles Que Harpejam. Onde outros regentes de cidades podem ver a presença de Harpistas como ameaça à sua autoridade, Lua Argêntea deseja por um fim à tirania tão fervorosamente como

os Harpistas o fazem, e assim cumprir e servir à causa maior. Ao mesmo tempo, alguns Lua Argênteos acreditam que a cidade tolerar certos outros membros da Aliança (alguns mencionam Mirabar, outros Portão de Baldur) é um ato de ingenuidade.

AS ALAS DE ÁGUAS PROFUNDAS

Águas profundas há muito foi dividida em diversas regiões amplas, chamadas de alas. Para os residentes, elas são essenciais para Águas Profundas, mas para forasteiros frequentemente eles se perdem em tentar saber em qual ala estão, ou o que significa o nome da ala. Os nomes das alas sugerem o conteúdo de suas construções e o perfil de atividade que ocorre em cada uma, porém não existe nenhuma lei que restrinja um tipo de atividade ou classe de pessoa a uma ala específica.

Ala do Castelo. Como o nome indica, a Ala do Castelo contém o Castelo de Águas Profundas, o Palácio de Piergieron e muitas outras construções públicas da cidade. Esta ala serve de lar para muitos dos ricos e influentes personagens que não se definem entre a nobreza. Outras estruturas funcionam como centros religiosos e educacionais que servem primariamente à cidade em larga escala, não aos residentes da ala.

Ala das Docas. A maior parte do porto da cidade está localizada na Ala das Docas, assim como os negócios e depósitos que dependem na cidade do novo e restaurado porto. É composta de uma vizinhança abarrotada de muitas ruas sinuosas, onde as pessoas se pegam confortáveis em fazer acordos que em outras partes da cidade provocariam o repúdio da lei.

Ala Campal. De relativa aparência desgastada, a Ala Campal se encontra entre a parte externa e interna das muralhas do norte da cidade (uma área antigamente usada como caminho para as caravanas). Esta ala cresceu de forma desorganizada, bagunçada, com um desenho todo irregular, e serve de lar para muitos dos residentes mais pobres da cidade.

Ala Norte. Casa de muitas vilas nobres, condomínios e uma grande variedade de estalagens, a Ala Norte é uma vizinhança de riqueza respeitável.

Ala Marítima. Aqueles cuja fortuna se encontra em ascensão, constroem suas casas na Ala Marítima, unindo-se a muitas famílias nobres de longa data, que possuem ali residência. Esta área no noroeste da cidade é o lar da maior parte dos ricos da cidade e a localização de grandiosas vilas de famílias nobres da cidade (exceto para aquelas na Ala Norte).

Ala Sul. Estábulos, depósitos e lojas ligadas ao comércio terrestre dominam a Ala Sul. Muitos residentes são povos trabalhadores que carregam e descarregam carroças de caravanas, que por sua vez provêm um pagamento ínfimo pela mão de obra.

Ala Comercial. Uma estreita fatia de terra entre a Ala do Castelo e a Cidade dos Mortos, a Ala Comercial é o centro de comércio da cidade, com a maioria das pequenas transações e comércios legais acontecendo aqui.

Cidade dos Mortos. O cemitério murado da cidade, a Cidade dos Mortos é o único lugar em Águas Profundas onde é legalmente permitido enterrar os falecidos. É usado por muitos cidadãos como um parque durante o dia, um espaço verde adorável com belos mausoléus e grandes estátuas, onde se pode fugir da agitação da cidade.

Sob o Penhasco. Apesar de não ser considerada por muitos como uma ala da cidade, os pequenos camponeses e muitos fazendeiros que se espalham pelas terras leste da cidade, foram legalmente incorporados à Águas Profundas quando para lá foram levadas barracas e centros de treinamento.

ÁGUAS PROFUNDAS

Erguendo-se das costas de seus portos profundos, por sobre toda a grande montanha, com sua imponente altura sobre o Mar das Espadas, está Águas Profundas, a Cidade dos Esplendores e Coroa do Norte. Para todos de Faerun, esta grande metrópole serve de exemplo como um pináculo do que uma grande cidade pode ser em riqueza, estabilidade e influência. Aqui, os cidadãos trabalham, os nobres regozijam e os lordes mascarados conspiram e tramam, enquanto mercadores dão de suas 'piruetas' entre eles para conseguir suas moedas e continuar progredindo tão bem quanto o podem. As lojas e mercados de Águas Profundas vendem bens de todos os tipos, vindos de todos os cantos de Toril, e mesmo os mais raros itens aqui são procurados, se você tiver dinheiro e paciência suficiente. A busca por aventureiros pode ser facilmente encontrada aqui ou ali, por todos os tipos de empregadores, desde simples escoltas de caravanas à guarda de nobres, investigação de uma ruína ou um rumor de monstros em algum lugar no Norte.

Embora tenha se mantido de pé por séculos, Águas Profundas está apenas agora retomando sua posição de um século e meio atrás. As rupturas tiveram início quando os deuses começaram a caminhar nos Reinos e destruíam uns aos outros diante dos olhos dos mortais, até que eles retornaram para seus domínios divinos através das muitas ruas da própria Águas Profundas. Décadas depois, muitas divindades começaram a morrer, magia a falhar, e todos os tipos de catástrofes começaram a alterar a natureza da cidade. Lorde Neverember perdeu a marinha da cidade e, então, ao invés de reconstruí-la, decidiu contratar marinheiros vindos de Mintarn (e lucrar com esta ação).

Agora a Cidade dos Esplendores está sendo remendada. O porto foi limpo dos navios quebrados que formavam o antigo distrito da Costa das Brumas, e Águas Profundas mais uma vez possui sua própria marinha. A Guarda da cidade (seu exército), a Patrulha (força policial), a Marinha, e a famosa Cavalaria dos Grifos estão todas sendo reformadas, porém todos levarão anos para atingir o padrão esperado. Uma pagra expulsou muitos residentes da Toca dos Coelho e do Túnel das Sombras, e com isso viver ou escavar abaixo da superfície da cidade tem sido considerado ilegal, exceto por pessoas autorizadas pelos lordes. De algum modo, mesmo o ar agora parece algo novo, diferente. Nas palavras de uma elfa da lua matrona muita sábia (cujo o fato de ser minha tia não impõe qualquer favorecimento em sua sabedoria), "Águas Profundas está de volta para onde ela parou, quando eu ainda era uma moça".

Talvez o mais surpreendente dos novos desenvolvimentos seja o retorno de Laeral Mão de Prata à Águas Profundas. Tomada há muito como morta, ela emergiu há pouco tempo, e rapidamente reagrupou os lordes mascarados para lhe apoiar quanto à sucessão de Dagult Neverember como Senhora Declarada de Águas Profundas. Muitos poucos se lembram de Lady Laeral em seu tempo anterior dedicado à cidade, mas os elfos que aqui tem vivido desde o último século dizem que ela está muito mais reservada do que costumava ser. A nova Senhora Declarada de Águas Profundas não fala de sua família – sequer menciona sobre sua criança, nem de seu último marido (o lendário Cajado Negro, Khelben Arunsun), e mesmo citar qualquer uma de suas famosas irmãs é motivo suficiente para ela terminar qualquer conversa que viesse se prolongando. Seu relacionamento com o atual Cajado Negro, Vajra Safahr, é cordial, e os dois são raramente vistos em um diálogo privado, apenas os dois, e muitos acreditam que Lady Laeral tem pouco o que aprender de um mago que não está nem um pouco perto de se igualar a ela.

Como sempre o Senhor Declarado é selecionado e apoiado por diversos lordes mascarados, que vestem máscaras, robes e amuletos para disfarçarem-se entre si, para que ninguém saiba qual é qual quando em um clamor público de um julgamento ou conselho, e é quem trata da política de Águas Profundas. Todo cidadão de Águas Profundas possui suspeita se esse ou aquele cidadão influente não seria um dos lordes da cidade, e alguns até arriscam em declarar suas opiniões em público, mas poucos são confrontados de modo a declarar ter sido requisitado para ser um lorde, e também ninguém conseguiu unir provas suficientes para provar essa declaração.

Não estão escondidos de todos os outros 'lordes' da cidade – os nobres de Águas Profundas, aqueles com comportamento de nariz empinado e que grosseiramente tentam estabelecer a moda na cidade, a qual por sua vez cria tendências em todo o Norte na área de vestimenta, armaria, bijuterias, música e qualquer outra preferência que pode ser mudada por capricho, por aqueles que possuem moedas o bastante para atender tal despesa. Mais de setenta e cinco famílias de nobre chama Águas Profundas de lar, representando entre eles todos os tipos de interesses comerciais, rivalidades e discussões internas.

Ser um nobre traz consigo um grande leque de vantagens. Operando de um lugar que é a cabeça da economia e hierarquia social, um nobre pode facilmente tirar da obscuridade um artesão medíocre, agilizar a esperança de um rico mercador lhe assegurando outro contrato com a cidade, ou promover o apoio que um grupo de aventureiros precise para encontrar fama e riqueza. A única competição que um nobre realmente enfrenta é de um contra o outro, Tais rivalidades são o âmago de muitos boatos e intrigas que





os nobres de Águas Profundas sempre tentam manter com pelo menos uma camada de civilidade em suas disputas.

Embora eles raramente concordem entre si, um assunto que todos os nobres de todas as casas veem como igual é que suas posições não podem ser ameaçadas por recém chegados, e certamente não por alguém rico o bastante para comprar um caminho até o título de nobreza. Durante a posse de Lorde Neverember tornou-se legal que casas empobrecidas pudessem vender seus títulos, e assim permitir que outros se tornassem nobres, muitos líderes das mais antigas casas ficaram perplexos, principalmente depois que alguns compradores perderam tudo que tinham e venderam seus títulos novamente em um espaço de tempo de apenas uma estação ou duas. A Senhora Declarada Laeral Mão de Prata tem, a fim de apaziguar estes líderes, visto a loucura de tal decisão, e coletou apoio suficiente entre os Lordes de Águas Profundas para não apenas reverter este quadro, mas para restaurar as terras e títulos às famílias nobres que os perderam para este desvario. A mudança fez com que ela ganhasse ainda mais apoio entre os nobres. Agora mercadores Zhents, Thayanos, e Baldurianos possuem dinheiro suficiente para comprar propriedades pela cidade, se assim quiserem fazê-lo, mas isso não lhes dá poder para ter títulos de nobreza e direitos legais, ao invés de meramente uma mansão, por exemplo.

YARTAR

Situada em uma bifurcação onde os Rios Surbrin e Dessarin se encontram próximos à Estrada dos Pântanos Eternos, Yartar é uma cidade fortificada que, se não fosse por sua pequena trivialidade, disputas internas, poderia ter muito mais influência sobre seus companheiros no Norte. Atualmente, ela é mais notável por suas operações de construções de barcos (e esta indústria é de grande importância para outras cidades) e suas feiras anuais.

Cada verão, exceto nos anos quando o Encontro dos Escudos ocorre, uma vasta Feira Empregaticia é mantida em Yartar, durante a qual todos os tipos de pessoas indesejáveis se reúnem ao norte da cidade buscando emprego como guardas, mineiros, ajudantes de fazenda, guias e outras mãos de obra não especializadas. A maioria, entre eles, são brutos, bandidos, pessoas sem pátria, cuja sua terra não pode mais lhe prover sustentação, ou Uthgardts que desejam estar entre os povos “civilizados” por um pequeno período – porém ocasionalmente, uma mão firme ou um guerreiro habilidoso pode ser encontrado nesse maço. Enquanto este evento acontece, Yartar fica repleta de visitantes a quem não se dariam boas vindas, os quais roubam pertences, vendem itens pelas ruas (alguns dos quais acabaram de roubar), fazem contratos inescrupulosos por um punhado de moedas, informações ou itens furtados, e se engajam em ocasionais disputas de magia. É bastante comum que uma companhia de aventureiros tenha início em uma dessas feiras, tendo em vista que alguns se destacam da multidão devido suas habilidades legítimas de atrair uns aos outros, decidindo assim formar um grupo.

Nos anos em que o Encontro dos Escudos ocorre, ao invés disso a cidade prepara um grande festival para este dia, patrocinado principalmente pelo templo local de Tymora, o Salão Alegre da Fortuíta Felicidade. O festival do Encontro dos Escudos reúne um número de jogos de azar, habilidades e bravura, desde dardos e dados, a competições de bebida, e lutas livres e outras disputas físicas. Ocasionalmente, os sacerdotes Tymoranos usam esse festival para identificar aventureiros cuja deusa tenha chamado para uma missão particular, selecionados por uma benção, ou de algum modo marcados por algum tipo de destino indeterminado.

Seja durante a Feira Empregaticia ou o festival do Encontro dos Escudos, em cada verão pelo menos um grupo de



aventureiros é formado em Yartar. Muitos caem na obscuridade, mas a Companhia Sorridente – ainda uma porção ativa de um grande grupo de guerreiros que se reuniram em Yartar uma década atrás – ainda dispõe de moderado sucesso, e faz contribuições anuais ao Salão Alegre.

Yartar é regida pelo Barão das Águas, cujo é eleito pela vida toda. A atual Baronesa das Águas é Nestra Ruthiol, uma mulher de temperamento quente que é cruelmente calculista; embora ela seja livre com suas palavras e insultos, ela raramente toma qualquer ação contra seus rivais, a menos que ela esteja certa de que este pode ser o jeito mais doloroso de causar efeito. Durante minha última visita a Yartar, acusações ficaram crescentes contra a Baronesa das Águas, de que ela teria matado um homem, Kaidrod Palyr, que se revelou ser então seu amante. Seu corpo foi encontrado no rio, com o resto encharcado do que parecia ser a capa favorita de Nestra Ruthiol. Ela foi vista discutindo em alto e bom som, publicamente, com a esposa de Palyr, Tiarshé, momentos antes de a acusação vir à tona, o que ajudou em sua reputação, ou lhe serviu como álibi, passando a impressão de inocência. Quando ela finalmente foi afastada de qualquer acusação, A Baronesa Ruthiol deixou claro que ela não desejaria falar outra vez sobre o assunto, e ela poderia assegurar que qualquer um que levantasse o tema em assuntos oficiais, ficaria rapidamente infeliz com o resultado. Muito embora ainda existam sussurros, que não são mencionados diante de sua presença. Alguns delegam a culpa do assassinato à Mão de Yartar, uma guilda ladina local, porém eu acredito que Kaidrod foi assassinado, e a Baronesa das Águas posta a suspeita, apenas para ocasionar a vaga livre de seus posto, para que um de seus rivais pudessem toma-la.

São conflitos e intrigas como essas que impedem que Yartar ganhe proeminência no Norte. Se a cidade puder contornar seus problemas internos, tomar vantagem sobre o que seus companheiros da Aliança dos Lordes pode lhe oferecer, e encontrar um caminho de conseguir grandes lucros de sua posição ao longo das principais rotas comerciais – onde a cidade se encontra como portão para todos os pontos civilizados do nordeste – Yartar pode brevemente crescer em tamanho, riqueza e influência. Seu crescimento físico iria requerer a limpeza de terrenos para futuros assentamentos e a construção de outra muralha cercando e protegendo os colonos – e guardas adicionais, contratados para proteger aqueles que iriam fazer tamanho trabalho.

Com sua localização perto de dois grandes rios e também próxima a um terceiro (o Aflente Risonho, formando um

trio que os residentes criativamente chamam de os Três Rios), Yartar é uma cidade pesqueira, e suas mesas tem como alimentação peixe em cada refeição. Caranguejos frescos, enguias e outras formas de vida estão disponíveis para consumo e venda, e serve como meio primário de dinheiro para os pescadores da cidade.

Outra indústria prioritária em Yartar é a de barcos. Muitos dos barcos que navegam nas regiões dos rios foram construídos, ou ao menos têm sua manutenção em Yartar, e o trabalho dos construtores de barcos da região é famoso acima e abaixo de todo o rio Dessarin e seus afluentes. Tal é a importância dos barcos de Yartar para o comércio do Norte, que a cidade obteve um lugar entre a Aliança dos Lordes, para com isso assegurar que Yartar não irá cair para inimigos e causar perturbações na rede comercial ao longo de todo o rio.

O que não pode ser transportada de ou para Yartar pelos barcos vai e vem por caravanas, e a localização da cidade faz dela um ponto chave para a maioria das caravanas que passam entre Águas Profundas e Lua Argêntea. Em Yartar uma caravana pode conseguir reparos rápidos, trocar as rodas de suas carroças, charretes ou vagões, ou para repor outros acessórios.

OS REINOS ANÕES CAÍDOS E SUAS MARCAS

O Norte tem espalhado por suas terras resquícios de muitos reinos anões. Embora muitas das riquezas destes locais tenham sido saqueadas por monstros e aventureiros através dos séculos, evidências de assentamentos e suas fronteiras permanecem gravadas nas paredes das cavernas, apontando caminhos e moedas dispersas. Alguns desses reinos, e as marcas que carregam o testemunho de sua presença, estão detalhados abaixo.

Haunghdannar. A mais antiga evidência da colônia anã no Norte vem de uma antiga região de Haunghdannar. Este pequeno reino costeiro ergueu-se há cerca de sessenta e cinco séculos atrás na nortista Montanha das Espadas e ao longo da Costa da Espada, e então caiu rapidamente e misteriosamente há cerca de cinquenta séculos atrás. Alguns registros sugerem que muitos dos cidadãos, enlouquecidos pelo mar, velejaram para o oeste e de lá nunca retornaram. **Marca.** Uma montanha, tendo em sua face esquerda um peixe e por sobre a imagem do peixe uma estrela de sete pontas.

Garraghaur. Os anões de Garraghaur foram os escavadores originais abaixo da terra no que hoje é Mirabar. O reino foi fundado logo após o de Haunghdannar, porém não durou tanto tempo; cerca de doze séculos após sucumbiu à uma horda de orcs selvagens. **Marca.** Quatro gemas verticais, em forma de diamante, com três dispostas em um triângulo e uma maior em seu centro.

Besilmer. Cerca de seis milênios atrás, anões do escudo estabeleceram um reino sobre a superfície no vale Dessarin, o qual eles nomearam de Besilmer. Eles formam os construtores de dois importantes marcos na Costa da Espada: A Ponte de Pedra e os Salões do Machado Caçador. Menos de três séculos depois de seu início, Besilmer foi consumida e destruída por uma horda de humanoides e gigantes. **Marca.** Uma roda sobre um arado.

Delzoun. O grande Reino do Norte dos anões, Delzoun foi escavado nas rochas entre a área conhecida até recentemente como as Marchas Argêntea. Fundado logo após a queda de Besilmer, Delzoun se manteve como um grande poder durante quatro séculos, até que hordas de orcs e monstros subterrâneos acabarem com ele. Muitos dos maiores trabalhos de Delzoun, cidadelas como Sundbarr e Adbar, sobreviveram e prosperam até os dias de hoje. **Marca.** Um martelo de cabeça dupla, horizontal, em um triângulo formado de três gemas brilhantes.

Devido Yartar ter tão poucas indústrias e menos ainda vizinhos próximos, seus mercadores estão em constante competição direta uns com os outros, e não possuem recursos para procurar por novos clientes, nem espaço ou fundos para explorar novas rotas de comércio. Como resultado disso, uma boa soma de boatos, furtos e assaltos em Yatar tem suas raízes em um mercador tentando passar por cima de um de seus rivais, seja através de danos aos seus bens, intimidação de trabalhadores, ou roubo a patrões e clientes.

Para tentar conter e controlar essa irregularidade, a Baronesa das Águas empregou os Escudos de Yartar, uma força montada de guardas que policiam a cidade, mantêm a ordem e põem pra correr incursões de Uthgardts que ocasionalmente ameaçam as terras próximas. Os Escudos vivem na Torre do Escudo, uma estrutura fortificada no banco oeste de Surbrin (a cidade se situa principalmente no leste), cuja suas paredes externas têm sido frequentemente danificadas e reconstruídas. Há rumores de que esqueletos guardiões erguem-se quando pessoas não autorizadas pisam no solo que fica entre as paredes, mas ninguém se arriscou testar a área para ver se tal magia ainda funciona; mesmo que não mais, mais de cem guerreiros raivosos expulsando invasores da torre já impõem bastante perigo para assustar as pessoas que têm alguma ideia de tomar o lugar. Uma ponte fortificada conecta os bancos entre a torre e a cidade em si.

Mais impressionante que os Escudos ou a Torre do Escudo é a embarcação da Baronesa. Esta embarcação massiva pode comportar duzentos soldados ou setenta e cinco Escudos de Yartar com os seus cavalos, suas laterais acima da linha da água são revestidas com metal. Por detrás de suas paredes se encontram múltiplas bestas mecanicamente ajustadas, com cada qual sendo capaz de lançar uma dúzia de virotes de uma só vez. Quando trazidos para lutar contra uma força nas margens do rio, os Escudos lançaram duas saraivadas contra seus inimigos, então levaram a Embarcação à terra firme e avançaram. Nenhum invasor conseguiu se manter firme contra tamanha investida.

No centro da cidade se encontra o Salão da Baronesa das Águas, uma enorme estrutura que serve de casa para sua regente, como também serve como local para que ela escute as audiências. Banquetes são frequentemente servidos aqui, embora com maior frequência, o salão veja mais atividade em seus quartos adjacentes, onde mercadores que lidam com uma enorme quantidade de bens, ou que fazem acordos e propostas que afetam toda a comunidade, possam encontrar conforto.

FORTALEZAS ANÃS DO NORTE

QUEM SOU EU? FILHO, EU TENHO CABELO NAS COSTAS A muito mais tempo do que você tem pelos nessa sua barbicha. Eu lutei com Emerus na retomada de Fellbarr, e marchei ao lado de cada rei anão do Norte até reconquistar Manopla Severa. Perdi metade do meu pé para a lâmina de um maldito orc, e matei cada desgraçado que ficou em meu caminho de volta para o meu lar. Se eu quiser sentar e aproveitar minha velhice, agora que finalmente colocamos os orcs para correr, eu apenas o faço, e os bons modos que se danem. Eu conquistei o direito ao meu descanso. Se o seu pequeno senhor não gosta disso, deixe que ele venha e diga isso na minha cara. Eu não irei levantar até que tenha terminado a minha cerveja.

- Drorn Bigorna de Batalha, ao enviado do Marquês de Mirabar.

A história dos anões no Norte é longa e violenta, datada de mais de seis milênios atrás. Antes mesmo de existir uma

Pedra do Firmamento na Terra dos Vales, ou uma Águas Profundas, ou uma Myth Drannor, houve uma breve (em termos anões) glória de Besilmer, e os reinos de Haunghdannar e Gharraghaur. Ruínas agora, para ser preciso, porém estes reinos duraram tanto quanto quase qualquer reino humano vivo, mesmo que seus trabalhadores tenham sido esquecidos tanto pelos humanos quanto pelos anões.

O maior e mais recente destes reinos anões foi Delzoun, também chamado de Reino do Norte. Ele se alongava da borda ocidental do que era então o oeste do Mar Estreito (depois, tornou-se o Grande Deserto de Anarouch) até o que é atualmente Lua Argêntea, e das Montanhas de Gelo até as Montanhas Nether. As cidadelas Adbar e Felbarr foram fortalezas de Delzoun, e Mirabar, Salão de Mithral e Sundabar todas devem sua existência ao antigo reino ou aos seus descendentes. A Lendária Manopla Severa, que dizem ter sido tocada pela presença do próprio Moradin em pessoa, foi construída por anões de Delzoun – primeiro como uma mina, e então como uma cidade. Foram também os anões de Delzoun que construíram o Lorde de Ferro e todas as grandes minas e forjas renomadas do Norte, residente nos salões dos anões.

Agora, quando os anões do escudo invocam o nome de Delzoun, eles estão clamando a glória de todos os seus feitos passados: cada característica de sua proeza arquitetônica, cada lâmina única ou martelo de guerra destruidor forjado, todo reino e batalha – ganho ou perdido – em nome de seu povo e das pessoas próximas a ele. O nome é muito mais que um brado de batalha ou um distintivo de honra, ele é um chamado para a história, e cada colônia anã agora com seu próprio senhor, rei ou rainha, demonstra enorme respeito à memória do grande martelo de Delzoun e o glorioso reino que lhe era representado.

Os detalhes desta seção foram escritos através dos ensinamentos extensos de Drorn Bigorna de Batalha, um anão barba-longa (anão ancião) que é um veterano aposentado da Guarda de Ferro da Cidadela de Adbar e dos Guardas da Cidadela de Felbarr. Drorn lutou nas guerras contra os orcs pelas duas cidades no último século, e ajudou a libertar a Cidadela Felbarr (duas vezes) e Manopla Severa um pouco antes dele aposentar seu martelo de batalha alguns anos atrás e começar a escrever suas experiências para beneficiar os mais jovens anões que buscam saber mais sobre sua herança histórica e sobre o mundo de hoje através de uma perspectiva respeitada.

CIDADELA ADBAR

No norte extremo de Faerun, próximo à Floresta Gelada, estão as Montanhas de Gelo. Ali, no frio amargo, se encontra a fortaleza perpétua de Adbar, o último grande resquício do Reino do Norte, e da glória da caída Delzoun. Por quase dezoito séculos, Adbar tem permanecido forte contra toda ameaça de todo inimigo, e permanecido diligente, para o grande orgulho de seus moradores e de nosso povo através da região.

Da superfície, Cidadela Adbar parece um pouco menos que um castelo ou uma cidade humana do que uma montanha escavada para atender o propósito dos anões que ali vivem. As duas grandes torres que se denotam no ponto mais alto são revestidas com diversos esporões de dragões, para manter criaturas grandes distantes da tentativa de atacar diretamente as estruturas. A grande chaminé da fundação central da cidade se encontra entre elas, emanando fumaça como um vulcão prestes a explodir. Cercando a cidadela está uma série de plataformas, ameias e seteiras de onde defensores podem atirar com seus virotes em chamas contra qualquer um tolo o bastante para atacar a cidade.

Por séculos, Adbar tem permanecido como monumento vivo do Reino do Norte. Ela já era a fortaleza principal de Delzoun quando o império ruiu, ela apenas aumentou em importância para os anões da região e outros assentamentos sobrepujados por orcs, saqueados por goblins, ou simplesmente desaparecidos. Uma horda orc esperando tomar a Cidadela Adbar pode até investir contra suas muralhas, porém com pouco efeito, pois seus muros de granito enormes, inflexíveis, se tornam como uma bigorna para aqueles que os golpeiam. A grande ponte levadiça não permite que ninguém passe, exceto visitantes bem-vindos, e tais visitantes são muito poucos de fato. Permanecendo inconquistável, ela tem sido o bastião da esperança anã, de sua glória e comércio.

Porém agora, pela primeira vez na memória, meus companheiros Adbarrans se veem verdadeiramente temerosos com a proposta de se abrir a cidadela para qualquer estrangeiro. Talvez eles estejam reagindo às perdas recentes da guerra, ou a fraqueza da liderança demonstrada pelo nosso novo rei, ou meramente seja a mortalha da guerra, mas independente do motivo os portões de Adbar são ainda mais difíceis de mover com palavras suaves do que já foram no passado, e por lá são muito poucos os mercadores vindos de fora da cidade atualmente.

As recentes guerras orcs têm custado caro ao reino, tanto aos seus guerreiros quanto aos seus líderes. Em um pequeno espaço de tempo, nosso rei de longa regência, Harbromm, morreu. Seus filhos gêmeos, despreparados, compartilharam o reino, até que o mais velho Bromm foi morto por um dragão, deixando o jovem Rei Harnoth sobre a regência da antiga cidadela.

O que se seguiu foi um grande derramamento de sangue do reino. Muito foi exigido para conseguir afastar o Norte do grande cerco que os orcs de Muitas-Flechas colocaram sobre a região. Existem rumores que o Rei Harnoth liderou seus Cavaleiros do Escudo de Mithral no campo de batalha, desabafando sua fúria e pesar sobre os orcs, com isso fazendo incursões mal planejadas, transformando no que foi um dia uma grande soma de Cavaleiros em um pouco menos de duas dúzias deles. A Guarda de Ferro, exército de Adbar, apresentou-se tão forte quanto sempre foi, mas dada a extensão das perdas contra os orcs, não seria nenhuma grande surpresa se seus novos recrutas fossem mais ferreiros do que guerreiros, servindo seu reino mais por um senso de dever do que pelo desejo da batalha. Eu servi na Guarda por um século, mas eu ainda tenho que testar os novatos para descobrir do que eles são feitos.

Se você for afortunado o suficiente para ter sua entrada garantida em Adbar, seja cuidadoso sobre si mesmo enquanto você caminha. A cidadela é cheia de armadilhas, buracos mortais, e outros perigos em vários locais apenas esperando que alguém se aproxime inapropriadamente de uma localização protegida. Um guia, se você encontrar um, se faz necessário para que forasteiros possam caminhar em segurança.

Abaixo da respeitável cidade, quilômetros de cavernas feitas para o tamanho de um anão formam um labirinto confuso que frustra muitos dos visitantes não anões. Estes túneis são os restos dos esforços de mineração dentro da montanha. Abaixo deles se encontram as grandes minas de minerais da atualidade, constantemente sendo trabalhada por grupos de engenheiros e trabalhadores braçais.

Pela lei, as minas são proibidas para visitantes – mesmo anões não Adbarrans – exceto em tempos de grande emergência. Assim, dada a natureza impregnada da fortaleza, nenhum ser, que não fosse de Adbar, foi ainda privilegiado o bastante para ser testemunha de que tipo de acontecimento há lá embaixo. A Grande Roda da Cidadela, uma das suas mais impressionantes construções, mesmo para um anão, é uma roda d'água incessante que provê poder para manter



as fundições de Adbar, bem como suas minas e outras operações de trabalho em todos os momentos. Próximo à roda está o Salão da Forja de Moradin, um lugar de adoração que lembra a cada anão sobre o poder de proteção de força do Forjador de Almas. Talvez isto não possa de fato ajudar, mas faz com que se sintam seguros diante de sua presença, e um verdadeiro anão está em casa sob o calor da sombra de Moradin.

Dado o atual estado das terras, na superfície, em torno da cidadela, não é nenhuma surpresa que Adbarrans estão cada vez mais desconfiados do que de costume sobre caravanas e visitantes que se aproximam da cidade por meios de uma rota subterrânea. Uma dessas estradas vêm do oeste, conectando Adbar ao Salão de Mithral e Mirabar através de antigos túneis da Antiga Delzoun. Outro túnel conduz ao sul, de Adbar, até o encontro da Estrada Baixa, o qual se conecta às ruínas de Ascore no leste até a Cidadela Felbarr no oeste.

Não importa de onde as estradas vêm, todas elas conduzem à Adbar, convergidas de tal modo que todos os seus viajantes devem confrontar o grande par de portas de ferro, conhecido como o Portão das Caravanas. Assim como o restante da Cidadela Adbar, este portão nunca foi violado. Mencione a ideia de tal feito para um anão Adbarran, se você estiver buscando uma boa gargalhada.

O TRISTE POEMA DE DELZOUN

A epopéia do grande Reino do Norte dos anões do escudo, a Endecha de Delzoun necessita de mais de um dia para ser declamado inteiramente. A canção reconta a história de Delzoun, desde sua fundação milênios atrás até a dispersão de suas cidades e o estabelecimento dos reinos anões sucessores no Norte. Ele é declamado apenas na língua Anã, e não há conhecimento de cópias escritas em qualquer lugar. Apenas alguns poucos privilegiados não anões puderam ouvir a Endecha em sua forma completa, e bardos anões que pretendem declamar esta epopéia devem demonstrar enorme habilidade tanto na cantoria, quanto na história.

O atual detentor da endecha é Ollyn Língua Severa, da Cidadela de Felbarr, cujo foi assim declarado pelo Rei Emerus Coroa de Batalha há um século, e é o único anão permitido a adicionar novas linhas à balada. É acreditado que, agora que Emerus partiu para os Salões de Moradin, Língua Severa está preparando uma estrofe, honrando seu antigo soberano, como um herói que se iguala aos campeões da Antiga Delzoun.

CIDADELA FELBARR

Entre as mais antigas e maiores fortalezas de Delzoun, Cidadela Felbarr foi construída há mais de três milênios – um espaço de tempo que vai além da habilidade de compreensão das jovens raças. Com grande riqueza, obtida através do comércio lucrativo com Netheril e algumas das mais antigas colônias humanas do Norte, os anões forjaram para si próprios um forte poderosíssimo.

Como muitos estabelecimentos anões, Felbarr foi construída em volta da mineração. Com a queda de Netheril, a redução do comércio ao longo da Estrada Baixa, e sinais que as minas abaixo da cidade vinham chegando ao fim de sua utilidade, os Felbarrans abandonaram a cidadela depois de quase dois milênios, na qual uma força vinda de Lua Argêntea ocupou a fortaleza rapidamente após o ocorrido. Depois, cerca de apenas meio século, os orcs avaliaram a tamanha fraqueza de uma guarnição tão minúscula, e Felbarr foi assim tomada pelos selvagens depois de quatro meses de cerco. Os orcs deram ao lugar um nome tribal, e a Cidadela de Muitas Flechas permaneceu como uma fortaleza para os orcs por mais de trezentos anos.

A história recente da Cidadela Felbarr é a história de meu falecido amigo, Rei Emerus Coroa de Batalha. Em 1367 CV, Emerus liderou uma força de anões para surpreender a fortaleza, porém para nossa surpresa e deleite, uma outra horda de orcs atacaram os orcs dentro da Cidadela de Muitas Flechas. Aguardando o tempo ideal até que os invasores derrubassem os portões, Emerus aniquilou ambas tribos orcs e reclamou a fortaleza de volta ao povo anão. E então depois de um inverno brutal, a Cidadela Felbarr foi restaurada: suas forjas foram reacendidas e os sons dos martelos anões começaram a ribombar novamente pelos seus salões. Foi um momento de orgulho quando nós demos as boas vindas ao verão seguinte com Felbarr de volta sob as mãos anãs.

Nas guerras mais recentes, os orcs novamente puseram as mãos sobre a Cidadela Felbarr, mas com a ajuda do Rei Bruenor Martelo de Batalha e uma aliança de anões de todo o Norte, Rei Emerus retomou novamente Felbarr, matando cada orc que entrou na cidade e nos seus túneis subterrâneos. O grato rei e seus guerreiros leais então concordaram em acompanhar Bruenor até Manopla Severa, e lá o ajudaram a reclamar também aquela antiga cidade, mas Emerus foi mortalmente ferido durante esta investida.

Bruenor honrou o Rei Emerus nomeando ele o segundo rei da restaurada cidade de Manopla Severa (depois foi garantida, postumamente, a honra ao Rei Connerad da primeira realeza), mas para muitos anões Felbarrans, esta honra foi de um conforto vazio, pois o seu amado rei-herói foi tirado deles.

Agora regendo a Cidadela Felbarr estão parentes distantes do Rei Emerus, Rei Morinn e Rainha Tithmel, os quais recentemente casaram-se em uma união elaborada para unificar direitos separados à coroa em uma única família. O direito de Tithmel ao trono é mais forte por um pequeno degrau de familiaridade, porém Morinn é um regente silente, pensativo. Rainha Tithmel tem sido por muito tempo uma guerreira, e alguns Felbarrans temem que ela possa adentrar em uma batalha errada, antes que o casal possa prover ao reino um herdeiro, e assim eles esperam que a suave influência do Rei Morinn possa ajudar a temperar sua natureza impetuosa e manter a cidade forte através dos tempos difíceis seguidos de tantos conflitos. Embora os dois monarcas compartilhem a regência da cidade, e falem com absoluta autoridade, seus cidadãos são sábios para ouvir o que ambos têm a dizer antes de decidirem como agir diante de decretos reais.

Muitos humanos conhecem a Cidadela Felbarr de uma devida distância. Eles veem apenas uma grande estrada em alicive, sinuosa por entre um vale de rochas quebradas, pairada sob duas barbacãs conhecidas como o Martelo e a Bigorna. Duas outras fortificações também se agigantam altas sobre a estrada, encravadas e construídas sobre penhascos próximos. São elas a Vigília Norte e a Vigília Sul. Muito além delas, o massivo Portão das Runas se encontra no final da estrada dando acesso a Felbarr, mas visitantes raramente passam através dele.

Assim como muitas cidades anãs, Felbarr existe quase que completamente no subterrâneo. No entanto, desde que foi invadida por orcs mais de uma vez, não se sabe da existência de mapas precisos detalhando o completo interior da cidade, prevenindo assim de futuros atacantes saberem alguma informação valiosa. Anões, mesmo aqueles visitantes vindos de outros reinos através das conexões com a Estrada Baixa, têm pouco problema em encontrar seu lugar pela cidade, porém humanos, especialmente aqueles que não sabem ler a escrita Anã, ou decifrar as runas entalhadas pela cidade, têm muito maior dificuldade em se localizar.

Após a guerra, muitos Felbarrans aplaudiram a dissolução das Marchas Argênteas. Nestes tempos de grande necessidade, nenhuma raça além dos anões se prontificou, mesmo da menor maneira, a ajudar a Cidadela Felbarr, quanto maior assistência e melhor coordenação, melhor se previne não somente a queda da cidadela, mas também a de Sundabar. Mercadores Felbarrans permanecem focados em fazer negócios com cidades do Norte, e ajudar outros reinos anões quando necessário, porém é duvidoso que a Rainha Tithmel virá considerar uma possível aliança com os humanos, como aquela que foi criada em Luarar, mesmo se o Rei Morinn assim concordar.

MANOPLA SEVERA

Manopla Severa possui uma história complexa e contraditória, a essência da história muito depende de quem a conta. Humanos possuem sua versão, a qual eles conhecem de tempos recentes, mas para nós anões, Manopla Severa é um antigo lugar, habitado primariamente como uma mina nos primeiros dias da Antiga Delzoun. Existem todos os tipos de mito sobre os imensos portões de mithral da cidade, mas em seu início Manopla Severa era apenas uma mina. Quando

eles adentraram mais profundamente os anões descobriram a presença de uma grande fonte de chamas, selaram as minas e foram embora. Somente depois, quando os humanos imploraram aos anões de Delzoun por sua construção, foi que se fundou uma cidade em Manopla Severa. Ela floresceu, desta vez, devido os anões obterem sucesso em controlar o poder primevo do fogo em suas profundezas, criando assim a Grande Forja, a qual fez com que a cidade prosperasse. Ou pelo menos assim a história conta.

Apesar de todas as missões tomadas por aventureiros através dos séculos, ninguém nunca encontrou verdadeiramente a antiga cidade, até que os velhos fantasmas dos habitantes de Manopla Severa começaram a chamar pelos anões vivos para que buscassem pela cidade. E assim alguns o fizeram - ou tentaram pelo menos. Um pouco após isso, as guerras orcs começaram novamente, e a atenção de cada anão próximo se voltou para as fortalezas anãs existentes e aos perigos que agora estes locais enfrentavam. Gradativamente, à medida que os orcs foram repelidos e as cidades anãs asseguradas mais uma vez, os habitantes retomaram ao caminho prometido a seus ancestrais. Em um tempo além desse, quando a guerra acabou, o Rei Bruenor Martelo de Batalha do Salão de Mithral prometeu liderar os anões até Manopla Severa e reclamá-la em nome dos anões do Norte.

Existem aqueles que acreditam que o Rei Bruenor tem em mente a criação de um grandioso e restaurado império de Delzoun, com os anões de todo o Norte - desde o Lorde de Ferro até Adbar e Sundabar - jurando a ele total fidelidade. Já outros temem que ele irá punir aqueles que não contribuíram com seus guerreiros na causa da retomada de Manopla Severa, mas esses que falam não conhecem tão bem o rei que voltou dos mortos. Se assim ele quer uma Delzoun renascida, talvez Moradin e sua criança o deram sabedoria para fazê-lo, e a força de espírito para enxergar além disso. Este é um trono que eu não desejo a ninguém.

O CÂNTICO DA MANOPLA SEVERA

Repasado por gerações de anões pelo Norte durante séculos, o Cântico da Manopla Severa é agora uma espécie de hino para a cidade retomada. Ele é frequentemente entoado nas estradas por anões viajantes a caminho de construir uma vida nos salões de Bruenor.

Salões de prata e portões de mithral
Muros de pedra selam as cavernas
Grandes feitos p'ra sempre sem igual
Nas forjas, nas minas e nas tavernas
Exaustivo afã em noites sem fim
Que ao brindar, erguei tua jarra irmão!
Beber precisas p'ra que melhor assim
Arda-se a forja em que se assa o dragão.
Vinde Delzoun a mim e a todos nós!
Vinde fugaz ao povo que lhe espera
Dizei-lhes que nunca estarão a sós
Na grandiosa Manopla Severa!

Tradução de Livre Adaptação



A ascensão de uma cidade anã tão próxima dos poderes costais de Inverno Velado e Águas Profundas lhe acarreta distintas oportunidades especiais e preocupações. Certamente, uma vez que eles consigam fazer com que suas forjas funcionem devidamente, os anões poderão vender armaduras e armas similares às peças excelentes que eles forjam nas cidades leste da Antiga Delzoun, e estas negociações podem diminuir a demanda por itens dos assentamentos anões mais distantes. Em particular, Sundabar está preocupada que suas armas não mais serão procuradas ao longo da Costa da Espada, e com isso está buscando ao sul por novos mercados, como em Elturgard e outros locais.

Além dos grandes portões de mithral da cidade reside o grande Tabernáculo de Ferro, o centro sagrado de Manopla Severa, no qual os clérigos de todo panteão anão são meticulosos na restauração da honra aos seus deuses. Cada porção da cidade possui uma estrada ou passagem que eventualmente leva de volta a este local, uma vasta caverna de encruzilhadas e grandes escadarias. Em seus níveis mais inferiores, o Tabernáculo abriga o local de descanso final de incontáveis mortos de Manopla Severa. Acadêmicos têm definido a catalogação de linhagens de acordo com os registros aqui presentes, para dar ao Rei Bruenor uma imagem mais completa da linhagem de sangue da cidade, e para determinar se algum dos clãs existentes possui relação ou algum defunto honrado entre os sepultados.

Em suas profundezas se encontra a Grande Forja de Manopla Severa, onde no passado martelos estrondavam sobre bigornas de adamantium para forjar maravilhas através de cada tipo de metal concebível. Agora a forja pode ser trazida de volta à vida novamente, e brevemente – os sacerdotes e

conjuradores da cidade estão trabalhando em meios de conter o grande calor que emana do Poço Ardente, onde a essência da pura chama é centralizada, para manipular o fogo inextinguível que os anões do passado dominavam.

LORDE DE FERRO

Eu nunca pus meus pés no Lorde de Ferro, mas eu lutei ao lado de Storn Crânio Soturno, um jovem guerreiro-clérigo de Clangeddin que estava meio que tomando uma espécie de “férias” de sua missão em ajudar na retomada de Manopla Severa. Suas descrições da vida no Lorde de Ferro confirmam o tanto quanto eu ouvi falar do lugar, e assim o que eu relato agora para você é tão verdadeiro e sólido quanto a bigorna de Moradin.

Os anões de Lorde de Ferro não querem você por lá, e eles desejam muito pouco do mundo externo, que seus próprios comerciantes já não os possam prover. Próximo ao vale no qual a cidade reside se encontram marcas claras com o símbolo do Lorde de Ferro: Uma bigorna e um diamante. Tal marca é seu único aviso, e os ignorantes de seu significado acabam encontrando a morte nas mãos de patrulhas anãs que atacam quaisquer intrusos. Alguns inocentes têm sido poupados e fazem meia-volta, porém ninguém deve contar com a misericórdia de um anão do Lorde de Ferro.

Se você passou além de suas fronteiras e adentrou no forte Lorde de Ferro, você contemplou uma das maravilhas do mundo. O grande Rio Shaengarne quebra através de um profundo desfiladeiro de pedras e gelo em uma série de cascatas e cachoeiras, lançando espumas congelantes como se esmagassem contra os pináculos massivos de rocha que se erguem do leito do rio. Lorde de Ferro é construído entre esses pináculos e dentro das paredes do penhasco, seus túneis e torres se fixam unidas pelas altas pontes e pelas passagens dos desfiladeiros. Para ouvir Storn falar sobre o lugar, você deve imaginar e considerar anões arranhando tais alturas ao ar livre tão normal quanto doninhas em um túnel, porém eu não liguei muito, tendo em vista que eu tinha ao meu lado minha cerveja enquanto ele contava sobre a cidade.

Lorde de Ferro deve sua existência à inquietação de Ilgostrogue Sstar, que deixou a Cidadela Adbar há muito tempo atrás com aproximadamente um quarto da população do Reino do Norte, seguindo para o que agora é Mirabar. Todos contam que ele era louco, e esperava estender o reino anão pelos mares. Uma vez lá, e estabelecido, sua inquietação cresceu novamente, e seguiu ainda mais a oeste com sua tropa, finalmente apaziguando seus nervos sobre a visão do oceano sobre o Rio Shaengarne. Lá o líder anão morreu, e seu herdeiro mandou que as pessoas que o seguiam construíssem ali uma colônia em tributo à grande visão de um império anão do Senhor do Clã dos Sstar. Os anões encontraram extensos depósitos de ferro nas colinas no entorno do vale, e assim nomearam sua cidade de Lorde de Ferro.

Lorde de Ferro provou dignidade ao seu nome, e os anões vêm escavando sob esta tundra por séculos, seguindo os veios de metal. Isto os levou a ter contato com os duergars do Reino Subterrâneo há uma geração atrás, e Lorde de Ferro tem estado em guerra com eles desde então. Storn foi ele próprio um veterano de muitas batalhas pelo território dos túneis, e apesar de ainda ser tão jovem que nenhum fio de sua barba ainda sequer é branco, seu conhecimento sobre táticas de combates em túneis se compara ao meu.

De todo modo, a guerra deles com os duergars não é um segredo exclusivo do Lorde de Ferro. Meu amigo Storn carregava dois machados de prata, como benefício de qualquer devoto seguidor de Clangeddin Barba Prateada, porém quando eu o reencontrei em batalha um dos machados havia sido arremessado no calor do combate, ao apanhar eu notei que ele era notavelmente pesado, e Storn me contou que a lâmina não era feita de ferro, mas sim de adamantium. Eu perguntei a ele mais detalhes sobre isso, e ele ao me contar de sua origem falou da abundância do adamantium entre os anões de Lorde de Ferro e da inocência dos meus iguais sobre o mundo aqui fora. Aparentemente, os humanos adoradores de dragões das ilhas distantes de Tuern têm por tempos cedido adamantium bruto, extraído de suas terras, aos ferreiros do Lorde de Ferro e em troca eles têm produzido finos trabalhos feitos em adamantium de volta para os Nortenhos. É claro que nem todo adamantium trabalhado segue de volta aos Nortenhos, mas como os humanos são ignorantes dos meios de produção e forja do adamantium, eles se fazem judiciosos. Imagino que imenso tesouro de armas e armaduras deve haver dentre as fronteiras do Lorde de Ferro! Ah, bem, eles certamente devem fazer bom uso dele contra os duergars.

Eu não acho que Storn irá se importar por eu compartilhar os segredos de sua cidade. Você mesmo pode ir até ele e perguntar se quiser. Ele sem dúvida irá adorar tirar outras “férias” da guerra nos túneis.

SALÃO DE MITHRAL

O lar ancestral do Clã Martelo de Batalha, Salão de Mithral era um lugar de grande potencial quanto à riqueza quando foi fundado nos dias da Antiga Delzoun. Anões do Clã Martelo de Batalha deixaram a Cidadela Adbar, seguindo para oeste na esperança de encontrarem depósitos de mithral escondidos entre os picos do sul da Espinha do Mundo. Ao encontrarem deram início à escavação do que hoje é o Salão de Mithral, com o Clã Escudo de Ferro fundando a Vila de Pedra próxima, como um meio de moderar o mercado sobre os produtos feitos dos minérios do salão.

O Salão de Mithral se regozijou por séculos de lucro, antes de suas escavações libertarem o dragão das sombras, Shimmergloom, de volta ao mundo. Um local de milhares de almas foi reduzido para um pouco menos de trezentas – entre eles pessoas muitos jovens, muito velhas, muito fracas, ou muito doentes para lutar – que fugiram para a Vila de Pedra. Lá, eles esperaram por meses para ouvir a palavra do Rei Garumn de que suas terras estavam seguras por mais uma vez. Quando os mensageiros não retornaram para a cidade, ficou claro que o Salão de Mithral estava perdido, e seus anões seguiram para o norte, primeiro para o Lorde de Ferro, onde eles foram tratados com tamanha desconfiança que não puderam ali permanecer, e de lá seguiram para o Vale do Vento Gélido.

Quando o neto de Garumn, Bruenor, era velho o suficiente, e seguro de seu destino, eles reuniu aliados para retomar sua antiga terra, e adentrou em muitas aventuras com um grupo que ficou depois conhecido como os Companheiros do Salão. No final, Bruenor destruiu o dragão Shimmergloom e reclamou o Salão de Mithral para o clã Martelo de Batalha por mais uma vez depois de quase dois séculos passados.

Depois que Bruenor retomou o trono, seus amigos pessoais atraíram alguns inimigos poderosos ao Salão de Mithral, incluindo os drows de Menzoberranzan. Esta é a razão, afirmam seus próximos, que levou o rei a abdicar em favor de seu ancestral Gandalug Martelo de Batalha: para proteger o povo de seus inimigos pessoais. Alguns detratores de Bruenor dizem que foi a sua sede por aventuras que o fez partir, mas ninguém se atreveu a incomodá-lo (ou enfrenta-lo) perguntando isso cara a cara. De todo modo, quando Gandalug morreu, Bruenor cumpriu o seu dever e reassumiu o trono.

Antes da morte de Bruenor, ele foi um instrumento crucial no ganho do apoio anão sobre o Tratado do Desfiladeiro de Garumn, o qual trouxe a paz entre os anões e o Reino Orc de Muitas-Flechas. Quando os orcs, por sua vez, quebraram o tratado e levaram a guerra ao Norte, Bruenor retornou dos mortos quase com se tivesse sido invocado para ajudar os anões a defender a si próprios e punir seus inimigos. Alguns dizem que ele recebeu com atraso as graças do Lar Anão do próprio Moradin, para que retornasse para ajudar seus companheiros e seus iguais. Tamanho sacrifício, como a lealdade, faz de um rei anão merecedor da coroa.

Bruenor Martelo de Batalha, o Oitavo, o Décimo e o Décimo Terceiro Rei do Salão de Mithral, não mais conduz o Salão de Mithral ou os Martelos de Batalha que ali vivem.

Desde que ele retornou à vida, ele conduziu sua atenção sobre Manopla Severa, e não reclamou o trono de direito de sua antiga terra. Ao invés disso, a coroa foi oferecida à General Dagnabbet Barba Distante, neta de um aliado de Bruenor, o grande General Dagna.

Da última vez em que visitei o Salão de Mithral poucos anos atrás, eu passei pela ruína reconstruída da Vila de Pedra, onde uma guarnição de duzentos anões permanece para proteger contra qualquer aproximação indesejada contra o Salão de Mithral. Uma vez que cheguei aos portões, a



CLÃ ESTANDARTE NEGRO



CLÃ MARTELO DE BATALHA



CLÃ MARTELO INIMIGO



CLÃ FIVELA ESCARPADA



CLÃ ESCUDO DE PEDRA



CLÃ DA TROMBETA

massiva porta de granito provou ser fortemente guardada, e aparentemente impossível de ser aberta pelo lado de fora. Os defensores do Salão de Mithral chamam a si próprios de Anfitriões do Salão, um grupo disciplinado, de espessas armaduras, que estão obstinados a defender a cidade até o último anão. A famosa Brigada das Visceras é parte dos Anfitriões, combatentes furiosos que assolam medo em qualquer inimigo inteligente suficiente para entender a quem enfrentam.

Viajantes permitidos dentro da cidade são abrigados em câmaras nos níveis superiores, para visitantes, dentro do complexo de cavernas, conhecido como o Labirinto. De lá, diversos caminhos levam aos níveis intermediários da cidade, passando por várias fornalhas, e mais a frente para os níveis inferiores e minas mais profundas (onde visitantes não são permitidos) ou para a cidade subterrânea (onde visitantes não são proibidos).

Apesar de sua reputação recente e da crescente lenda em volta de seu mais famoso rei, o Salão de Mithral é muito mais uma mina do que uma cidade. Como muitos reinos anões, eles perderam números significantes para os orcs, e viram sua população ainda mais empobrecida pela missão de Bruenor sobre a Manopla Severa, resultando permanentemente na relocação de algumas de suas pessoas. Como resultado, os números do Salão de Mithral estão extremamente diminuídos no presente, e paira a dúvida se sua fortuna irá seguir o mesmo exemplo.

SUNDABAR

Assim como Mirabar, Sundabar era uma colônia anã na qual os humanos construíram uma cidade por sobre. A queda recente de Sundabar deveria servir como exemplo para meus camaradas anões do que pode acontecer quando o equilíbrio do poder oscila junto à superfície e sob as mãos humanas.

A cidade é descendente da cidade de Sundbarr, uma fortaleza de Delzoun construída dois milênios atrás, envolta de uma estranha fenda vulcânica que se tornou conhecida como A Chama Perpétua – uma fonte mística de calor infinito para os ferreiros da cidade e forjas que permitiu à Sundabar a produção de trabalhos maravilhosos. Sundbarr era liderada por um Senhor da Forja, o ferreiro mais habilidoso a trabalhar junto à Chama Perpétua. Quando o Senhor da Forja morresse ou quando um outro superasse sua habilidade, a liderança de Sundbarr mudava de mãos.

E assim foi até que os refugiados, remanescentes do Chifre de Ascal, se puseram aos pés das portas da cidadela algum tempo depois. Logo então o Senhor da Forja de Sundbarr auxiliou os humanos na luta contra os demônios e outros monstros que os perseguiam. Em reconhecimento a um humano por ter salvado sua vida durante a batalha, o Senhor da Forja permitiu que os refugiados se estabelecessem na superfície, ao invés de forçá-los a partir, uma vez que a batalha estava terminada. A parceria que cresceu entre os anões e humanos tornou-se renomada através do Norte, e a cidade superficial de Sundabar foi construída sobre uma poderosa fortaleza comercial.

De todo modo, à medida que os humanos cresciam na superfície, a população anã diminuía e eventualmente o Senhor da Forja foi substituído, em prestígio e influência, pelo Mestre Regente de Sundabar, que falava pelas guildas humanas e mercadores da cidade superficial. Um destes mestres regentes, Helm Amigo-Anão, foi tão amado e respeitado que seus descendentes coroaram-se a si próprios como reis, coisa que nenhum anão se atreveu a fazê-lo, antes ou depois, em Sundabar.

O Rei Igneal, neto de Helm, era o rei em Sundabar quando a cidade pereceu para as forças da horda orc. Ele não sobreviveu. Além daquela tragédia, a guerra recente causou um dano terrível a Sundabar e aos humanos na superfície. Um dragão lançou enormes pedras em muitas das construções da superfície, e uma boa porção da parede externa da cidade foi destruída. Muitas das lideranças militares de Sundabar foram aniquiladas quando a construção em que eles se encontravam foi destruída. Apesar dos melhores esforços de Aleina Lança Cintilante dos Cavaleiros de Lua Argêntea em organizar uma defesa, e os valentes esforços das tropas de Sundabar, os orcs penetraram na cidade, abatendo toda a população humana na superfície e fazendo os poucos defensores restantes fugirem para as cavernas abaixo, e de lá muitos recuaram para o Subterrâneo. Os anões da cidade subterrânea protegeram-se em barricadas nas cavernas da Chama Perpétua, e lá aguardaram. Quando o senhor da guerra orc, Hartusk, deixou para trás apenas uma guarnição na cidade, com o fim de atrasar possíveis perseguidores, os anões emergiram do subsolo e deram início à matança de cada orc e goblin que estavam em Sundabar.

Sundabar agora é uma cidade anã em sua totalidade; a população humana se foi. Esforços dedicados para limpeza dos escombros e metralhas do ataque foram lentos e poucos, já que muitos anões permanecem abrigados na cidade subterrânea, e aqueles poucos que têm seus deveres na superfície tomaram as construções que menos sofreram

dano, extraindo pedras das estruturas arruinadas, para que sirvam de reforço para aquelas que podem ser recuperadas.

Antes da guerra, a superfície das ruas de Sundabar eram suavemente pavimentadas, porém muitas dessas estradas foram destruídas pelas pedras arremessadas, servindo de munição ou para reparar os muros, ou simplesmente foram negligenciadas. Agora a superfície da cidade é uma ruína oca. Alguns acreditam que a superfície da cidade será entregue ao esquecimento, com exceção das espessas paredes duplas que a cercam (as quais os anões já repararam). Os templos das divindades humanas permanecem abandonados. As muralhas são patrulhadas por alguns poucos sentinelas e olhar afiado, cujo dever é reportar o que veem e repelir visitantes invasores.

No centro da cidade superficial, o Círculo ainda permanece em volta das ruínas do Salão dos Mestres, pronto para receber caravanas visitantes, gado e mercadores. De todo modo, muito poucos visitantes aparecem, e menos ainda são bem vindos, já que Sundabar prefere negociar atualmente em comércios feitos apenas com outras cidades anãs através do Subterrâneo. A ideia é que sob o poder do Senhor da Forja, ele deveria ver todos os tipos de mercadorias que entram e saem da cidade através do tráfego subterrâneo, de tal modo que as rotas da superfície poderiam ser inteiramente abandonadas.

A confiança dos Sundarrens em forasteiros é baixa, e sua avaliação sobre os humanos ainda menor. Durante a guerra, de todas as cidades humanas, somente Lua Argêntea fez qualquer tipo de tentativa para auxiliar Sundabar, e essa ajuda veio (na opinião dos anões) muito pouca e muito tarde. Como resultado, com as Marchas Argêntea se dissipando, Sundabar não perdeu tempo em se retirar da Aliança dos Lordes também, rompendo oficialmente ligações formais com os reinos humanos do Norte, exceto aqueles cujo o comércio se fazia necessário. Dado que tais negociações agora são muito raras, muitos dos reinos humanos veem Sundabar como um joalheiro guardando suas joias e covardemente as escondendo sob a superfície, enquanto que o restante da região faz o que pode para se recuperar dos conflitos recentes. As perdas de construções e população de Sundabar, não diminuíram em nada a abundância de seus cofres, e apesar do seu estado atual, a cidade permanece como uma das mais ricas do Norte, embora a maioria dessas moedas deixe a cidade raramente agora.

FORTE DO ESPINHO

A oeste da Estrada Alta e sólido à costa próxima do Pântano dos Homens Mortos se encontra o que os humanos chamam de Forte do Espinho. Uma vez o forte de um pequeno senhor da guerra da família Margaster de Águas Profundas, foi capturado e reclamado por um paladino como parte da Segunda Guerra dos Trolls. Por muitos anos os Cavaleiros de Samular, uma ordem de Paladinos de Tyr, fundada pelo Samular Cardoon, usou o Forte do Espinho como sua base, embora o forte permanecesse como propriedade privada da família Margaster.

Por um curto período de tempo, há um pouco mais de um século atrás, o Forte do Espinho cai nas mãos dos Zentharins. Quando os Zentharins marcharam pelo Subterrâneo para reclamar o Forte do Espinho, eles passaram pela caverna do Clã Eixo de Pedra, o qual vivia nas profundezas desde antes do tempo em que as cidades humanas da superfície foram erguidas. Embora os Zentharins tivessem matado ou escravizado muitos dos anões de lá, eles falharam em destruir

o clã. Os sobreviventes logo escaparam, se reagruparam e retomaram o Forte do Espinho à força, sob a liderança de Ebenezer Eixo de Pedra, com o auxílio do descendente de Samular, o Harpista Bronywn Caradoon. Depois que o forte foi reclamado, em um gesto de respeito e gratidão, Caradoon transmitiu a custódia do forte para o clã.

Todos os anões do Forte do Espinho são do clã Eixo de Pedra, e devido os túneis de seus lares se conectarem ao castelo, eles se referem ao local como o Forte Eixo de Pedra; eles usam o "Forte do Espinho" somente quando um não anão em um diálogo parecer confuso e precisar de uma explicação. Por hábito e por natureza, Eixos de Pedra são reservados (mesmo para anões), porém sempre dispostos a ouvir tudo o que anda acontecendo em Águas Profundas, particularmente qualquer coisa que envolva a família Margaster, a qual eles veem como inimiga, que pretende um dia atacar o seu lar com o intuito de retomá-lo ou destruí-lo de uma vez, caso não o consigam pra si.

Para muitos humanos, Forte do Espinho é nada mais que a fortaleza na superfície, um castelo de pedras acinzentadas, com uma parede espessa e encurvada e uma guarda central com duas torres. Eles não sabem das cavernas abaixo, que levam núcleo do clã Eixo de Pedra. O penhasco de frente ao mar é tão esguio que nenhuma parede precisa ser construída para proteger este lado da colina no qual Forte do Espinho se encontra. O castelo é completamente vazio de adornos ou ornamentação, e apenas ameias e seteiras irrompem de sua sólida face de pedra. No interior do castelo, em volta de suas paredes externas, estão pequenas construções de madeira e estuque que mantêm alguns animais, e que são usadas para ferraria, fabricação de velas, lavanderia, carpintaria (incluindo conserto de carroças e afins), e fermentação de cerveja.

Há muito tempo atrás, Forte do Espinho foi uma escala lucrativa para caravanas, aventureiros e outros viajantes que atravessam o norte ao longo da Estrada Alta, ou através do Pântano dos Homens Mortos. Por décadas, a expansão do Pântano junto às calamidades da Praga Mágica afastou muitos viajantes ao longo da Estrada Alta. Durante este período, os Eixos de Pedra viveram em relativa isolamento, estocando seus minérios, refinando seus metais e seus ofícios. Eixos de Pedra são conhecidos pelo seu fino trabalho sobre metais e gemas, considerados por muitos como um trabalho de arte para ser usado como um adorno pessoal.

Os Margasters de Águas Profundas acreditam que eles ainda possuem o direito sobre o Forte do Espinho. A fortaleza se encontra na reestabelecida Estrada Alta, que liga até Inverno Velado, sendo assim não é nenhuma surpresa que os nobres desejem tirar lucro da localização do forte ao longo da rota. Os Cavaleiros de Samular também demonstram interesse em restaurar seu posto no Forte do Espinho, como um primeiro passo para suas incursões ao Pântano, e existem rumores que estes desejos possam levar a uma aliança curiosa entre os gananciosos e nobres humanos, e os astutos paladinos.

Eixos de Pedra temem que as políticas de Águas Profundas possam liderar uma incursão contra o Forte do Espinho. Eles têm com isso se preparado para um cerco, estocando suprimentos e reforçando as defesas do Forte do Espinho.

Anões Eixos de Pedra podem saborear a riqueza, a energia vibrante e a constante excitação dos arredores de Águas Profundas, e até querer compartilhar disto. Eles não querem ser forçados ao isolacionismo, e ser mantidos fora da sociedade de Águas Profundas e das riquezas do comércio.

Os Eixos de Pedra não são cegos à ambição da Casa dos Margasters, e eles sabem que precisam obter grandes lucros se pretendem enfrentar os desafios de manter o seu lar. Eles são muito cuidadosos quanto a evitar serem pegos sozinhos, temendo sequestro ou tortura nas mãos de agentes dos Margasters, ávidos em descobrir os segredos de suas defesas. Pela mesma razão apenas os anciãos dos Eixos de Pedra sabem e planejam todos os detalhes de tais defesas, assim nenhum anão qualquer poderia saber tudo e revelar tudo.

Eixos de Pedra gostam e se interessam em uma imensa variedade de roupas e modas, músicas, piadas e fofocas atuais, e mantêm bens e ferramentas que o povo de Águas Profundas lhes oferta. Eles tendem a favorecer maçãs e estrelas da manhã e outras armas de impacto, armaduras completas com elmos fechados que cobrem toda a cabeça, ocultando a identidade de seu usuário, e que possuem placas para proteger áreas vitais de um anão derrubado, bem como também de comidas picantes.

REINOS INSULARES

O QUE ME FAZ TAMANHO ESPECIALISTA EM NAVEGAÇÃO fora da Costa da Espada? Bem, para uns experiência, para outros sobrevivência. Eu tenho feito isso a mais tempo do que meus leitores têm vivido, e esta é a terceira versão deste livro, que estou oferecendo. Eu escrevo um desses apenas a cada meio século, e se você acha que o preço não está bom o suficiente para a pilha de dinheiro que você irá fazer vendendo meu trabalho para seus clientes, então você é um idiota. Não quer? Não compre.

- Gardorra Burr, para um livreiro de Águas Profundas

A oeste da Costa da Espada reside o Mar das Espadas, e além do Mar Sem Vestígios, uma área vasta separa Faerun de qualquer coisa que haja no distante oeste. Entre a costa e o desconhecido estão inúmeras ilhas, algumas grandes e outras tão pequenas que nem mesmo possuem nomes. Estas nações insulares negociam – e guerreiam – com Faerun e umas com as outras, tal como qualquer outra nação do continente.

A informação abaixo foi retirada do livro *Cinquenta Anos no Mar, Volume Três*, de Gardorra Burr, uma gnoma marinheira, que dedicou mais do que seus dois séculos de vida viajando pelo Mar das Espadas.

MINTARN

Eu não sei o que o povo de Mintarn fez para atrair a ira de Beshaba, mas eles certamente possuem a atenção dela. Desde que consigo me lembrar, Mintarn tem vivido sob a sombra do dragão Hoondarrh – chamado de a Fúria Vermelha de Mintarn desde que começou a habitar uma ilha próxima – porém também há muito, o povo de Mintarn conseguiu comprar a misericórdia do dragão. Agora uma série de eventos conspira em ameaça ao seu poder de pagamento sobre o dragão, assim como suas outras aspirações pela Costa da Espada.

Mintarn tem sido por tempos um território neutro para diversas forças – um lugar a parte dos conflitos entre cidades-estados da costa e rivalidades das ilhas Nortenhass. Qualquer navio – seja pirata ou mercante – pode aportar em Mintarn e encontrar uma calorosa boa vinda. Muitas ameaças tiveram seu fim negociado em suas costas, e quando a paz não pode ser conquistada, soldados e navios de Mintarn são

contratados para atender diversos grupos poderosos, que não temem retribuir devidamente a cidade.

Não muito tempo atrás, Mintarn foi inundada com dinheiro. Dagult Neverember investiu pesadamente na ilha, criando uma companhia de construção naval, salas de treinamento marcial, e dispôs até seu dinheiro para o tributo anual a Hoondarrh quando as outras fontes da cidade se mostraram escassas. A companhia dos Veleiros Brancos na qual ele investiu, cresceu de tal modo, que se tornou o principal fornecedor de Mintarn de navios mercenários e soldados.

As coisas apenas melhoraram quando Águas Profundas perdeu seus navios caçando os piratas Nortenhass. Então Neverember, como Senhor Declarado de Águas Profundas, apelou às suas conexões com Mintarn para projetar uma nova frota naval para sua cidade. E ainda mais, Neverember incumbiu-se de erguer Inverno Velado das cinzas, contratando mais mercenários de Mintarn para servir às suas necessidades como Lorde Protetor da Cidade.

Com fundos das duas maiores cidades da Costa da Espada fluindo em seus cofres, Mintarn conheceu uma prosperidade na qual seus habitantes jamais sequer tinham sonhado. É verdade que a mesma maré que fazia o dinheiro correr em Mintarn, era a mesma que levava para fora da cidade seu povo jovem e vibrante, mas aqueles que ficavam pra trás era confortados pela ideia de que seus familiares e amigos não saíram para nenhuma guerra, e sim apenas para atender deveres de maior segurança.

O problema se iniciou, não surpreendentemente, com Hoondarrh. Embora Mintarn fizesse um tributo anual para a grande wyrm e fosse bem cuidadosa em não negligenciar nenhuma única moeda, foi de conhecimento que o velho Hoondarrh entraria em um sono de décadas, e o povo de Mintarn tomou como garantido este acordo com o dragão, fazendo seu tributo anual enquanto o dragão não era perturbado. Mas alguma coisa o acordou prematuramente poucos anos atrás, e era como se o maldito bastardo vermelho pudesse sentir o cheiro do ouro entrando na cidade. Embora Mintarn viesse praticando o tributo combinado, Hoondarrh aterrisou no topo do Castelo Mintarn, tombando duas de suas torres apenas com seu peso, e rugiu exigindo mais tesouro, imediatamente e nos tributos futuros.

É claro, o povo de Mintarn entrou em pânico para atender a demanda imediata do impaciente wyrm. Mesmo eles dispondo de diversos soldados navegando para Águas Profundas e Inverno Velado, o que eles poderia cogitar fazer contra o poderoso Hoondarrh?

As coisas ficaram ainda pior quando recentemente Neverember foi deposto do cargo de Senhor Declarado de Águas Profundas. Os Lordes de Águas Profundas decidiram então restaurar sua própria marinha, e mandaram os soldados de Mintarn que deixassem a cidade ou que tomassem trabalho entra a nova marinha ou outras forças armadas da cidade. E pra piorar, em Inverno Velado, Neverember também decidiu abdicar das forças mercenárias da cidade. Ele disse que tencionou instigar um senso de orgulho cívico entre o povo de Inverno Velado, mas muitos em Mintarn veem isso como uma traição. Neverember é um homem astuto. Eu acredito que com as atividades atuais de Hoondarrh, o Lorde Protetor está apenas cortando fora suas perdas. Ele não conseguiu o apelido de Adaga à toa.

Mintarn tem jogado bem o jogo, mas agora ela se vê encurralada e com muitos poucos movimentos livres ainda para se fazer. O dinheiro não mais está fluindo em seus portos, e muitos dos seus, que mais brilhantes e melhores, decidiram simplesmente não retornar. Há um rumor de que estariam contratando aventureiros para destruir Hoondarrh, já que o tesouro de Hoondarrh deve ser massivo. Se isso não for o bastante para atrair a atenção de matadores de dragão,



então não há quantia de dinheiro que Mintarn possa oferecer que possa adoçar o acordo.

Eu gosto de Mintarn. Ela tem estalagens acolhedoras, e eles fazem um fabuloso vinho esverdeado, único em sua ilha. Porém, no momento, existem outros portos mais seguros contra as tempestades atuais. Talvez em duas ou três décadas eu arrisque visitar Mintarn novamente.

Caso você deseje visita-la, aqui vão algumas poucas coisas que você deve saber sobre Mintarn.

A cada cinco ou seis anos um novo tirano – sim, é assim mesmo que eles se proclamam – emerge em Mintarn, regendo o reino insular em nome de preservar seu status de território neutro e porto livre. Alguns poucos anos atrás, sua emergida Tirana foi Bloeth Embuirhan, a suposta tataraneta de um tirano de um século atrás. Ela regeu a ilha durante seus dias de maior prosperidade, mas os rumores são que o povo de Mintarn (e talvez ela própria, se ela tiver algum juízo) deseja outra pessoa em posse do trono atualmente.

Apesar de seus portos abertos e muitos estabelecimentos refinados, Mintarn permanece uma ilha livremente tranquila. Lá existem fazendas e comunidades rurais, certamente, porém também áreas selvagens de amplo espaço entre elas, e terra o bastante para qualquer um decidir fazer uma pequena moradia caso assim esteja interessado.

SKADAURAK

A Fúria Vermelha de Mintarn habita esta montanha que se ergue no mar norte de Mintarn. Eu nunca ouvi falar de caçadores de tesouro que tenham saído vivos de lá, mas aqueles que pagam tributo a Hoondarrh dizem que navegam até o mar da caverna e deixam o tesouro na praia. É dito que

mais cavernas levam até a baía, uma indo mesmo até o teto diretamente. Algumas vezes os que carregam os tributos podem ouvir a respiração de Hoondarrh de uma das cavernas: grandes inalações e exalações e roncões do adormecer. Quando eles não conseguem ouvir tais barulhos, você deve pensar que o povo de Mintarn pensa em talvez explorar Skadaurak, mas como me foi explicado, a ausência do som do dragão significa que ele está fora caçando em algum lugar, mas que talvez ele esteja apenas por perto, espreitando, prendendo sua respiração.

AS ILHAS DE MOONSHAE

Ocultos nas brumas, os penhascos rochosos das Ilhas de Moonshae erguem-se altos sobre a ressaca do Mar das Espadas, com seus topos cobertos por florestas antigas. As ilhas Moonshae residem a oeste de Mintarn – e de Portão de Baldur, e Forte da Vela, e mesmo de Amn, afim de registro. Esta grande extensão de ilhas – leva quase metade do tempo para explorar comparado a Costa da Espada, incluindo o Mar de Moonshae, que é cercado por suas ilhas.

Nas ilhas ao sul vivem o Ffolk, humanos regidos por seu Alto Rei, Derid Kendrick, do forte de Caer Callidyr em Alaron. Os Ffolks adoram uma deusa que eles chamam de Mãe Terra; seus druidas fazem suas colheitas em bosques sagrados das ilhas. Alguns desses bosques possuem poços lunares, que são poços mágicos no qual os druidas dizem que a deusa usa de sua sabedoria pelo mundo.

As ilhas norte são território dos Nortenhos, que se propagaram do sul de Ruathym para se estabelecer aqui,



e lutaram guerras ocasionais com os Ffolks durante os séculos em que os dois grupos têm compartilhado de modo árduo as ilhas.

ALARON

A maior e mais populosa ilha do arquipélago de Monnshae é Alaron. A fortaleza Ffolk de Caer Callidyr possuía plena vista sobre uma baía ao sul das Montanhas Superiores, na fronteira norte da Floresta Dernal. A floresta é um lugar perigoso, repletas de espécies como goblins, worgs e outras da mesma laia. Quanto mais se adentra nela, mais transcendental ela se torna, com criaturas feéricas levando viajantes a se perder – ou a encontrar o seu destino. Mesmo os rangers do Alto Rei caminham com cuidado pela floresta.

Rumores dizem que os anões Rookoath das cordilheiras Superiores – apoiados pelo Clã Fogo da Ferrugem da ilha de Gwynneth, e por aventureiros de fora de Callidyr – tiveram vitórias sobre os orcs locais e seu mestre dragão das sombras. O Alto Rei Derid espera forjar uma aliança com os anões, mas até agora eles têm desdenhado o auxílio da coroa.

Enquanto isso, Kythyss, uma cidade portuária no Ponto Principal Sul de Alaron, tem contratado mercenários para proteger caravanas que seguem ao norte, para Callidyr.

Mestres de caravanas de lá estão sempre buscando por ajuda, se você pretende desbravar a estrada por algum tempo.

GWYNNETH

Em todo meu tempo de vida, a ilha de Gwynneth apenas tem ficado mais e mais feérica e misteriosa, lar do reino élfico de Sarifal, sob a regência da Alta Senhora Ordalf.

Sarifal compartilha a ilha com o reino recluso e montanhoso de Synnoria, o lar dos elfos Llewyr, mais um punhado de assentamentos anões, e as ruínas de Caer Corwell, um antigo assentamento Ffolk em Gwynneth. O Alto Rei Derid deseja reclamar a velha cidadela e a reconstruir como embaixada, porém ele ainda precisa conseguir o consentimento da Senhora Ordalf para fazê-lo.

Gwynneth é também o lar do Vale Myrloch, um luxuoso vale aninhado nas montanhas com as águas brilhantes de Myrloch ao sul. Círculos druidicos são ativos no Vale, aliados aos elfos e criaturas feéricas desta área.

No norte da ilha, o filho da Alta Senhora Ordalf, Príncipe Araith, lidera a luta contra as forças feéricas obscuras da floresta Inverno Estreito. O príncipe é pragmático quanto a aceitar auxílio para banir os inimigos de seu povo, e assim ele tem sido conhecido por permitir companhias de aventureiros a atravessar o Estreito de Alaron e as terras de Gwynneth, se assim eles garantirem aderir à causa.

ARQUIPÉLAGO KORINN

O Arquipélago Korinn é uma dúzia de ilhas rochosas, chuvosas, arrasadas por ventanias, mais habitadas por Nortenhos, que pastoreiam ovelhas, pescam nas águas próximas, e eventualmente vão saquear ou piratear. Dúzias de assentamentos dispersos possuem seus próprios pequenos reinos com poucas coisas em comum a não ser o compartilhamento da cultura Nortenha.

Lá não há porto seguro para forasteiros; você simplesmente não tem ideia com o que vai se deparar. Para outros Nortenhos, o assentamento do Paraíso Oeste, em Pandira, serve como um território neutro onde Nortenhos de todas as espécies que exploram as águas do Mar das Espadas podem aportar para aguardar a passagem de uma tempestade ou para repor suprimentos.

MORAY

Ao oeste de Gwynneth, Moray é uma ilha em guerra consigo mesma. O povo Ffolk de Caer Moray luta para manter a cidade porto aberta, para que Dynnegall, em seu interior mais distante, possa receber suprimentos e bens vitais.

Estes suprimentos algumas vezes incluem reforços para lidar com as ameaças da ilha, as quais são muitas e variadas: a tribo Sangue Negro, adoradores de Malar, os gigantes das Cordilheiras das Garras do Troll no norte, e os ogros e orcs das Montanhas dos Orc Audaz no sul. Os Ffolk de Moray são leais ao Alto Rei. Eles aguardam por um retorno a uma Moonshae unificada sob o estandarte de Kendrick e estão determinados

VALKUR, O DEUS-HERÓI DOS NORTENHOS

Enquanto os Nortenhos veneram muitos outros deuses – Auril, Umberlee, Talos e Tempus, em particular – eles veem o poderoso Valkur como o mais importante. O deus-herói é único para os Nortenhos e carrega as qualidades que os Nortenhos mais admiram: ferocidade, astúcia, coragem, força e habilidades de navegação.

a suportar o bastante para testemunhar isso.

NAÇÃO NORTENHA

Ao Norte de Moray se encontra a Nação Nortenha, a fortaleza dos Nortenhos das Ilhas. Muito tem acontecido entre os Norls recentemente, tendo enfraquecido seu punho nas Moonshaes, mas eu temo que o Alto Rei Kendrick careça de poder para capitalizá-la.

Nos últimos anos, uma mulher Nortenha se intitulando Donzela da Tormenta ergueu-se como uma líder de batalha entre eles, o que foi incomum, já que Nortenhos não permitem que mulheres saqueiem ou pesquem. Dizem que ela foi abençoada em seu nascimento por Valkur e Umberlee, e com isso a Donzela da Tormenta acumulou um grande número de Norls sob seu estandarte, e ao que parecia ela podia inclusive até contestar a coroa do rei para ter controle sobre a Nação Nortenha. De todo modo, uma década atrás, ela parecia consumida pelo poder de Umberlee, e lançou seus seguidores em uma missão louca para ter controle sobre o Mar das Espadas. Em sua última embarcação foi derrotada no mar, ela e seu navio sumiram nas ondas. Ela é conhecida por ser incapaz de se afogar, e por isso muitas pessoas ainda temem seu retorno.

Rault, o Sábio, rei dos Norls, perdeu seu primogênito, Olfgaut, e seu neto em batalhas contra a Dama da Tormenta, deixando a sucessão em dúvida. Ele possui uma neta com um grande espírito e sabedoria, mas no domínio machista da sociedade Nortenha – e tão logo após a ascensão desastrosa da Dama da Tormenta – é inconcebível que a regência possa cair sobre ela.

ILHA DE OMAN

A última vez em que eu pus os pés na Ilha de Oman, foi um pouco depois que as Moonshaes haviam se unificado, e ela era um lugar pacífico e adorável. Ela possuía ovelhas, fazendas e barcos de pesca, e uma abundância de povos dispostos a trocar o ouro de suas minas por bens das terras do continente e de outras ilhas. Agora, a Ilha de Oman é um lugar devastado, controlado por gigantes, especialmente formorianos, que arremessam enormes pedras contra qualquer navio que se aproxima da costa. Se você pretende ir ao seu litoral, leve amigos, e um monte de armas – é um lugar perigoso, mas pode valer o risco. Eu mal posso imaginar a recompensa que o Jarl Rault ou o Alto Rei Derid devem oferecer para aventureiros que reclamarem as ruínas da Fortaleza de Ferro, que foi uma vez o lar dos regentes da ilha.

NEVE BAIXA

A pequena ilha de Neve Baixa, ao sul de Alaron, pertence às terras de Amn, onde Lady Erliza reina de Caer Westphal. Ela é a segunda de seu nome, notável por sua impressionante semelhança com sua bizavó, a primeira Amniana regente da ilha.

Desde que tomaram posse do lugar, os ocupantes de Neve Baixa cortaram suas florestas, esfolaram suas minas e estrangularam seus riachos com a recusa do excesso de trabalho por parte dos Ffolks sob suas ordens. Lady Erliza e seus soldados têm de modo agressivo aniquilados diversas rebeliões, e os Ffolk daqui referem-se a ela como "Eliza Sanguinária". Alguns Aminianos acreditam que a ilha está se tornando um problema grande demais para suportar do que suas decrescentes exportações valem, e futuras insurreições são quase certas entre os Ffolks, secretamente apoiadas por Alaron.

ILHAS NORTENHAS

Bem para o norte das Ilhas Moonshaes e oeste de Faerun se encontram o lar e ilhas dos Nortenhos, que existem como eles as fizeram por séculos. A maior destas ilhas, Ruathym, abriga as mais antigas colônias que os Nortnehos reclamaram, e dali, todos os tipos de reinos do norte tem se disseminado.

As Ilhas Nortenhas são massacradas por fortes ventos, e também por frios lancinantes de arrepiar os ossos na maior parte do ano. No inverno mais profundo, as enseadas são tomadas pelo gelo, e brumas persistem até tarde, senão pelo dia inteiro. Muitos vestem casacos de pele para fugir do frio, e aqueles que vão para a guerra suplementam suas proteções com chapéus espessos, e elmos forrados com lã ou pele. Eles desdenham a magia e glorificam a batalha, ao ponto em que muitas comunidades ficam inquietas quando não têm um inimigo para lutar.

Devido aos Nortenhos serem bons com luta e navegação, e perfeitamente dispostos a atacar navios próximos às suas costas, é melhor ser cauteloso por perto das Ilhas Nortenhas, especialmente se não lhe for garantida a passagem segura, e frequentemente não se é.

Nortenhos prestam homenagens a diversas divindades, mas em maioria honram Valkur, o rei-herói deles próprios, que exemplifica as qualidades mais prezadas de seus guerreiros. Tome bastante cuidado para não questionar e nem insultar esta veneração na presença deles.

GUNDARLUN

O povo mercante e pescador de Gundarlun é mais como seus primos do continente do que muitos dos povos das ilhas. Diferente dos outros Nortenhos, eles são menos aptos a começar uma briga com povos que eles não conhecem. Devido sua inclinação mais pacífica, é mais provável de você conseguir água fresca e suprimentos em Gundarlun, embora você deva estar preparado para fazer trocas generosas durante sua parada.

Mais de uma dúzia de assentamentos prestam homenagens ao rei em Gundbarg. Eles lucram da reputação da ilha como uma parada segura. Embora Gundarlun não possa prover os melhores guerreiros dos mares, navios buscam por seus reparos, seja contratando marujos ou remendando as velas, ou se você quer estocar grandes cargas, provavelmente encontrará sua necessidade atendida aqui.

ROCHEDOS VERMELHO

Se você busca abrigo durante uma tempestade, você pode encontra-lo nas ilhas centrais dos Rochedos Vermelhos. Uma vez tive imensa sorte em achar porto seguro na vila portuária conhecida como o Lobo de Thuger. As boas vindas que encontrei foram tão calorosas quanto as que encontrei entre os Gunds, e eu encontrei no Povo dos Rochedos um público refinado a ouvir meus contos de viagens e aventuras. No entanto, um pensamento me veio de que lá eu não deveria voltar.

No dia em que a tempestade cessou, eu emergi do casebre no qual eu havia me hospedado e observado o bem cuidado e bem organizado assentamento com seus pastos verdejantes e redes cheias de pescas. A tripulação do navio e eu fomos tratados com cordialidade por todos, e o navio foi prontamente consertado e preparado para nossa partida, aparentemente o Povo dos Rochedos trabalharam virando a noite para que o navio estivesse pronto.

Nós partimos sem problemas, e esperamos até que estivéssemos distantes o suficiente para compartilhar entre nós que todos tínhamos uma estranha apreensão. Nós não vimos muitas mulheres enquanto estávamos na ilha, o que de certo modo era esperado, já que os Nortenhos mantêm normalmente quaisquer convidados bem distante de seus lares, fazendas e forjas, os quais são de domínio típico das mulheres Nortenhas. Porém nós também não ouvimos e nem vimos crianças ou adolescentes, e nem nunca vimos qualquer homem ou mulher de idade. De fato, eu hesito em dizer que todos os homens que vimos entre os Nortenhos possuíam sequer um único fio de cabelo grisalho em sua cabeça ou barba. Este fato estranho, e o costume bizarro do Povo dos Rochedos de dar a qualquer figura humana de suas artes os braços de seu totem – uma lula com diversos tentáculos – me fez ficar ardiloso sobre um retorno.

RUATHYM

A ilha de Ruathym é a ancestral terra natal de todos os Nortenhos que vivem nas ilhas do Mar das Espadas e dos humanos que teriam fundado a antiga Illusk, agora Luskan, e se espalharam como o povo Illuskan. O povo propenso à batalha de Ruathym reconhece seu legado, e eles consideram que reinar sobre os outros Nortenhos e sobre suas cidades da costa seja um direito de nascença deles.

Mercadores podem ocasionalmente negociar com Ruathym e, sua cidade capital, também chamada de Ruathym, porém se eu puder opinar, eu não arrisco passar um dia sequer por lá. Ninguém nunca sabe quando os Ruathyns estão indo para a guerra, e qualquer navio à vista da ilha pode ser uma boa presa.

TUERN

Bem distante a oeste de seu vizinho mais próximo, a remota ilha de Tuern é o lar de um povo violento que saqueia e pilha à vontade, buscando escravizar qualquer forasteiro que eles capturem próximo à ilha. Eles não confiam em magia de nenhuma espécie, e oferecem tributos para os dragões vermelhos e gigantes que habitam nas cavernas das montanhas mais altas dessa região. Eles possuem cinco reis, com o Alto Rei supostamente entronado na capital do Mar Extremo, porém como qualquer marinheiro com algum juízo,

eu evito esta ilha com uma grande distância, e apenas assim que consigo dizer a vocês sobre que tipo de patife sedento por sangue atualmente comanda o local.

OS OSSOS DE BALEIA

Os pequenos locais com suas formações rochosas que permeiam os Ossos de Baleia são tão numerosos que é impossível mapear todas elas com precisão. Cada qual possui sua própria lenda e seu próprio rei (frequentemente autoproclamado), e eles batalham uns com os outros incessantemente em conflitos onde as casualidades somam-se em dúzias ou mais.

Os Ossos de Baleia também são assim chamados devido à carcaça esquelética destas imensas criaturas que poluem as praias da maioria de suas ilhas. Estes ossos representam apenas o verdadeiro mérito que essas ilhas possuem – o que significa que qualquer um que simplesmente pense em atracar nas costas da ilha e levar os marfins dos Ossos de Baleia está subestimando extremamente o quão furiosos são seus habitantes quanto a capacidade de defender suas propriedades.

ORLUMBOR

Se você está procurando por comprar ou consertar um navio, não há lugar melhor para o fazer na Costa da Espada do que em Orlumbor. Os melhores construtores de navios do mundo vivem aqui, e seu trabalho conjunto é uma dentre as razões pela qual Águas Profundas permanece tão forte por tantos anos. Mesmo quando a maioria da marinha da cidade descansa sem função em seu porto, os robustos navios de Orlumbor podem prover firmeza suficiente para abrigar moradia para seu povo, enquanto a cidade se recupera.

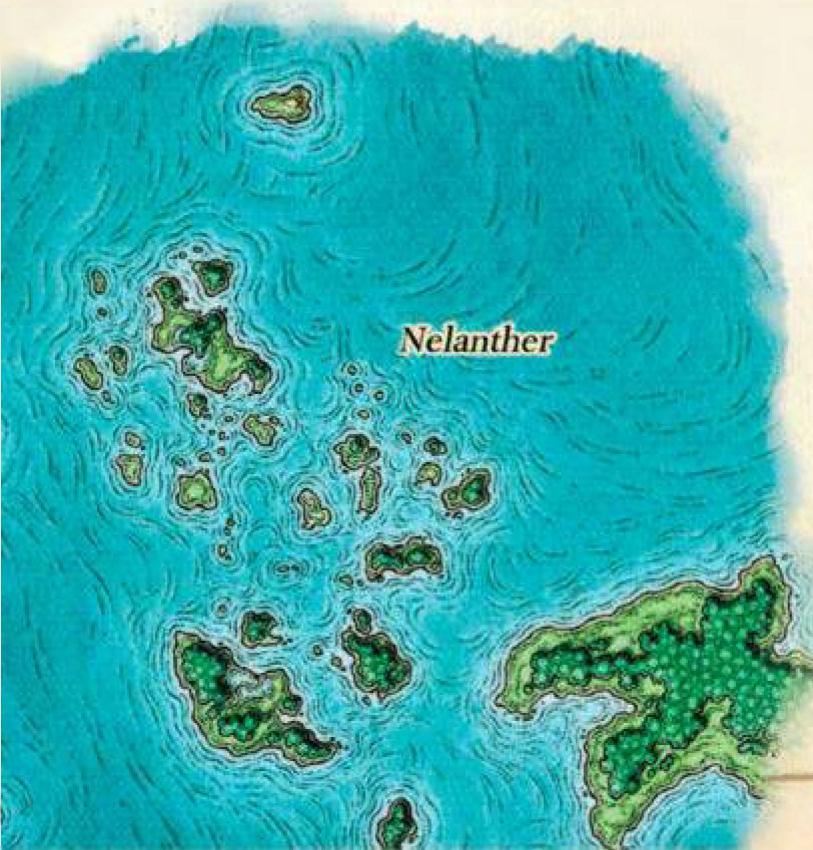
Orlumbor foi uma vez uma simples ilha de construtores de navio, suplementando as cidades-estados da Costa da Espada com embarcações para sua marinha. Águas Profundas contou em particular com Orlumbor para prover navios para suas defesas, fazendo da ilha um lugar abastado em bem protegido em troca. Quando o Lorde Neverember perdeu a marinha de Águas Profundas em sua luta contra os piratas, ele cuidou de contratar navios mercenários para repor o contingente, canalizando recursos ilegais até de seu próprio bolso, deixando os cofres e estaleiros de Orlumbor amplamente vazios. Depois que Neverember foi deposto, Águas Profundas retomou os negócios com eles, e com isso muito da prosperidade da ilha retornou.

Chegar até Orlumbor de navio é algo traiçoeiro devido à sua formação rochosa e cavernosa próxima ao porto. Uma vez que o navio consegue fazer a rota propriamente, ele consegue encontrar um ancoradouro mais amplo e qualquer pequeno dano causado à embarcação do novo visitante é sorridentemente (e de baixo custo) reparado por trabalhadores das docas de Orlumbor. Este é um povo nascido e criado para trabalhar em navios. As casas de Orlumbor são construídas dentro de cavernas da ilha, e eles as defendem, assim como as docas, com seu sangue.

Mais de uma vez ao longo dos anos, a proteção de Águas Profundas tem evitado que Orlumbor caia sob as mãos de Mintarn, Luskan, Amn ou Portão de Baldur, todas as quais têm ambição em reclamar as suas terras e seus estaleiros. Nenhum desses outros lugares sequer consideraram que Orlumbor possa simplesmente escolher que não irá construir navios para eles, mas ainda bem, que nunca se precisou chegar a este ponto. Agora, Orlumbor serve mais uma vez a Águas Profundas, em troca de dinheiro, mantimentos e outros bens de Faerun.

ILHAS SULISTAS

Bem distante da costa dos reinos do sul de Faerun, ainda mais ao sul das Ilhas Moonshae, se encontram algumas nações insulares menores e de pouca influência. Nelanther,



logo após o Canal de Asavir de Tethyr, é uma terra de piratas saqueadores. Bem mais ao sul, a cerca de cinco mil quilômetros das Ilhas Moonshae, está a lendária ilha de Lantan, berço de muitas invenções peculiares. E ainda mais ao sul de lá, além das selvas de Chult, está a misteriosa ilha de Nimbral.

LANTAN

Eu havia visitado Lantan a não mais que um ano quando aconteceu, mas como aconteceu lhes deve ser dito, quando a magia começou a falhar completamente naquele lugar, toda a pólvora e demais futilidades mágicas explodiram em Lantan, uma a uma, assim como imensas ondas varreram a ilha. Em um espaço de tempo amedrontador Lantan já não mais existia.

Ou assim são as histórias de seus sobreviventes. Parece que agora Lantan foi transferida para outro mundo, muito parecido com o que aconteceu com Halruaa. Halruaa, muito embora, tenha conseguido prever a calamidade e se preparar para ela. Lantan não foi tão sortuda.

Os Lantanenses estavam fascinados – dizem alguns até obcecados – com a construção de suas maravilhas mecânicas. Embora eles empregassem magia de vez em quando, a ilha inteira tinha cheiro de serragem, graxa e de metal polido, à medida que loja após loja trabalhavam em refinar ainda mais sua última e maior invenção. Entre suas novas criações podemos citar pequenos cavaleiros de metal que andam e lutam, e derrubam uns aos outros continuamente, cofres elaborados que se trancam sozinhos, ou braços mecânicos que copiam os movimentos de um escriba sobre um segundo pedaço de pergaminho enquanto ele o transcreve. Durante minhas visitas passadas por lá, eu testemunhei todas elas e mais algumas com meus próprios olhos.

Onde estavam esses trecos e ninharias para ajudar os Lantenenses quando o mundo inteiro foi arrancado sob seus pés? Para quem eles clamaram quando no outro mundo suas preces para seu deus favorecido, Gond, não foram respondidas? O que aconteceu durante este século passado, e agora que eles retornaram, eles estão felizes por estar de volta ou eles enxergam como se seu mundo tivesse sido novamente arrancado sob seus pés?

Alguns navios se declarando da devolvida Lantan têm aparecido nos portos ao longo da Costa da Espada, mas pelo que eu escutei, os Lantenenses que deles emergem são resguardados e muito pouco falam sobre sua terra natal. Estes mercadores costumam conseguir imensas quantidades de matéria prima, como diversos tipos de madeiras e metais, comercializando gemas incomuns e estranhas moedas de ouro em troca. De suas invenções, o povo pouco tem visto, mas uns poucos que conseguiram vislumbrar muito especulam sobre o desenvolvimento de armas à base de pólvora criadas por Lantan e uma imensa complacência em misturar magia com maquinaria. De fato, tem sido reportado que mercadores Lantenenses têm oferecido muitos guardiões protetores em leilões privados em toda extensão da Costa da Espada, e tais construtos, parecidos com golens, são normalmente oriundos de magos e não de funileiros.

NELANTHER

Tome um conselho de um antigo marujo e tome muito cuidados com as Ilhas Piratas do Mar das Espadas, Nelanther. Aqui, todos os tipos de viajantes das águas e criaturas do mar habitam, desde homens lagartos e minotauros, à orcs e ogros, com um número limitado de humanos e outros tipos variados. Onde alguns piratas mantêm seu próprio código de conduta, em Nelanther o povo em nada liga para as regras, honra ou o mesmo bom senso de



ESTANDARTE DOS
CAVALEIROS DE NIMBRAL

vizinhança: eles simplesmente atacam uns aos outros de modo frequente e viciado pela mera visão de algum navio de passagem ou comboio. De um modo simples de se colocar, as Ilhas Nelanther são um núcleo de ladrões e saqueadores, onde se vive lutando.

Ninguém nunca se incomodou em contabilizar ou nomear todas as tribos destas ilhas, e eu duvido muito que alguém o venha fazer. Até porque, isso seria um serviço de tolo: tribos são feitas ou são destruídas em uma velocidade tão rápida que quando você terminasse de conta-las, teria de começar tudo de novo. E por outro lado, também seria um trabalho sujo e perigoso, e a melhor maneira de tratar com piratas é sobre um navio veloz e bem armado, de preferência usando de munição os tipos de idiotas que desejam conta-las em primeiro lugar.

Se você souber o nome de uma tribo em Nelanther, seja cuidadoso ao mencioná-lo para outro navio Nelanther, a menos que você possa garantir que o navio se trata de uma tribo aliada. Ainda assim, esteja avisado que alianças são tão curtas nestas ilhas quanto tempestades no verão, e você não vai querer estar por perto tempo suficiente para ver outra ser forjada. Informar sua aliança a um tipo de tribo pode trazer a ira com a tribo que você estiver dialogando.

Ainda, se você está procurando por mãos fortes e baratas, Nelanther pode ser o lugar pra você, mas não espere muita lealdade ou esperteza deles. Também contratar muitos marinheiros Nelanthers para um único navio é o mesmo que pedir para que os mesmo tomem o navio de você, atraiquem de volta nas ilhas e o transformem em um navio pirata.

NIMBRAL

Você já viu alguma ilha simplesmente desaparecer? Isto foi o que, supostamente, aconteceu com Nimbral na mesma época em que Lantan foi tragada pelo mar, ou pelo menos assim

o dizem. Quatro capitães, amigos meus, dizem ter visto o momento exato disso acontecer, e em um piscar de olhos a ilha não mais estava lá, e navegaram diretamente à localização da ilha, como se nada nunca tivesse existido por ali além de mar.

Alguns dizem que uma poderosa magia teria deslocado ou escondido a ilha em uma gigantesca ilusão. O que eu até ponho um certo crédito, devido os Lordes de Nimbral serem conhecidos há muito por suas habilidades com ilusões e trapaças. Se alguma ilha pudesse ser capaz de desaparecer no ar, com certeza seria a deles. Da mesma forma, o retorno de Nimbral estaria dentro de suas capacidades, e talvez este evento seja o clímax de uma ilusão tão longa e complexa que nem mesmo um gnomo pode compreender sua extensão.

Nimbral é hoje muito como já costumava ser: vasta e misteriosa. Onde a ilha foi, o que fizeram enquanto estavam fora e por que estão de volta, são perguntas que os Lordes de Nimbral preferem manter as respostas apenas pra si próprios.

Nimbral ainda é regida por seu Lordes misteriosos, uma família reclusa de arquemagos, todos mestres em ilusionismo. Eles repassam as mensagens aos seus arautos escolhidos, que por sua vez, anunciam as leis proclamadas, e também apontam os Cavaleiros de Nimbral, lendários por cavalgarem sobre hipogrifos, vestidos em suas armaduras límpidas como o vidro, mas resistentes como o aço. Não deixe o fato deles serem chamados de cavaleiros enganar você. Os Cavaleiros de Nimbral sempre agiram como piratas quando estão patrulhando sobre os mares, tendo como presas navios que se aproximam demais de sua ilha.

O que meus amigos capitães foram fazer por lá, tão próximo de Nimbral, isso eles nunca revelaram. "Negócios", eles disseram, mas ninguém possui negócios tão distantes ao sul perto de Nimbral, a menos que eles esperassem atracar na ilha. Com pesar digo que, desde a última vez que nos falamos, todos estes capitães já estão mortos, e com isso eu não posso indaga-los sobre o que eles sabiam do lugar.

Se você possui motivos para navegar ao sul de Chult, mantenha atenção redobrada nos céus. Talvez isso nem ajude, já que os Cavaleiros de Nimbral são também conhecidos por surgirem de lugar algum, aparentemente invisíveis antes de qualquer ataque, mas de todo modo é bom manter a atenção quando você estiver fazendo algo assim tão estúpido.

ENCONTRO ETERNO

O que eu vou lhe contar agora é tão verdadeiro quanto uma pepita de ouro de Garl, e o único motivo que me fez escrever sobre isso em um livro para que todos leiam, é o fato de que mais ninguém no mundo registrou o feito: eu ancorei um navio próximo ao Encontro Eterno, e sim, meus pés tocaram aquele solo sagrado!

Qualquer um que saiba o mínimo do lugar pode estar zombando de mim agora, me duvidando, e os que ignorantes sobre a ilha, não imaginam que feito lendário isso foi, então me deixe explicar para esses duvidosos entre vocês o que é o Encontro Eterno e, no final deste conto, podem invejar as minhas botas.

UM PEQUENO PEDAÇO DO PARAÍSO

A lenda diz - e assim acredita todo elfo que já encontrei em meu caminho - que a ilha de Encontro Eterno não é deste mundo, e que nem nunca foi. Em tempos passados, tão remotos, que nem mesmo os elfos tinham o elo de pensamento com seu passado mítico, os elfos de muitas nações buscavam um lar perfeito para seu povo (o que foi todo o problema, é claro. O homem se perde da beleza da riqueza que já possui se está sempre buscando pela jóia perfeita). E não tendo encontrado neste mundo, alguns elfos (e posso apostar que foram os do sol) olharem para além deste mundo para criar o seu lar. Estes Altos Magos se reuniram para conjurar um

poderosíssimo trabalho de magia que faria com que Toril criasse uma conexão direta com Arvandor - isto mesmo, os malditos loucos queriam trazer para este nosso mundo algumas das terras onde seus deuses habitavam.

Os contos se diferem quanto a dizer se Corellon de fato o permitiu ou se foi apenas incapaz de evitar isto, mas o fato é que aconteceu, e uma calamidade tomou Toril como resultado. Esta foi a primeira Separação, e os elfos por sempre disseram que tal ato ecoa pra sempre pelo tempo. As calamidades recentes podem ser a prova de que eles estão certos.

Quando as coisas se acalmaram, os elfos compreenderam sua tolice. Por milhares de anos, nenhum elfo se atreveu a por os pés no Encontro Eterno. Mas eventualmente Corellon deve ter perdoado suas crianças desobedientes, por isso os elfos mais idosos começaram a ouvir um chamado para o oeste.

Provavelmente você já deve ter visto um arco em meia lua sobre a cabeça de Selûne e ouvido falar da idéia de que aquilo significava um chamado élfico para o reino de Encontro Eterno. Bem, isto não é apenas uma história de crianças. Acaso você já encontrou um elfo ancião? Como você saberia certo? Bom, se um dia você tiver a honra de se deparar com um elfo ancião, você verá um arco similar em cada olho do elfo, sobre sua pupila. Este é o caminho que o Arco Lunar de Sehanine pratica para guiar os elfos para o pós vida. Os arcos podem cegar o elfo para este mundo, mas eles desaparecem quando o elfo adentra no próximo mundo, permitindo assim a visão do paraíso élfico. Bem, isto é exatamente o que acontece em Encontro Eterno, só que o elfo não precisa estar morto para conseguir fazê-lo. Não acredita em mim? Bem, eu vi o que eu vi.

Alguns elfos seguiram sua espécie anciã até Encontro Eterno, e logo um reino de elfos habitavam um paraíso em Toril. Por eras Encontro Eterno foi protegida por feras poderosas, magias poderosas e pelo próprio panteão élfico, Seldarine. Elfos de todos os tipos e de todo o mundo fizeram uma jornada até Encontro Eterno buscando por consolo. Quando os elfos declaram sua Reclusão do mundo, para onde você acha que eles vão?

Então aconteceu a Praga Mágica e com isso alguma das antigas Altas Magias élficas devem ter se desembranhado da Teia. Encontro Eterno soltou as velas do nosso mundo e se pegou em um mar da Agrestia das Fadas, esse estranho lugar repleto de fadas que alcançam o nosso mundo em pontos místicos específicos. Por um século, viu-se Encontro Eterno perdida de nosso mundo. Elfos veneráveis persistiram, esperando que este eco da primeira Separação pudesse reverberar uma conexão de Encontro Eterno mais uma vez com o nosso mundo, logo que o período de calamidade se encerrasse.

Sua Paciência (e quem mais além de um elfo poderia ter tamanha paciência?) foi enfim recompensada, quando os navios de Encontro Eterno atracaram uma vez mais nos portos da Costa da Espada.

NAVEGANDO PARA O OESTE

Sabendo de tudo isto e tendo encontrado um elfo venerável que estava se preparando pra sua jornada, como eu poderia perder a oportunidade de ir com ele clandestinamente? Eu confesso que me senti um pouco mal de ter me aproveitado da cegueira do elfo e em fazer com que ele tivesse deixado pra trás uma de suas bagagens, mas aquela era uma oportunidade única na vida!

Eu ouvi por acaso o capitão do navio dizer que Encontro Eterno agora, de algum modo, está em todos os três planos: nosso mundo, Agrestia das Fadas e Avandor. A ilha toca todos os três, porém não existe completamente em nenhum deles. Para encontrar a ilha você precisa seguir um padrão de estrelas, até que essas estrelas se alterem e então seguir as outras novas estrelas (eu juro pela pepita de outro de Garl que foi o que o capitão disse!). Aqueles que se extraviaram do caminho ficam perdidos.

Como eu desejava ter perguntado ao capitão para onde esses navios perdidos vão! Mas eu não podia me expor.

Eu tinha levado um pouco de comida comigo, já que eu não fazia ideia de quanto tempo eu permaneceria escondido a bordo do navio. No início da jornada, eu erguia minhas orelhas em cada estalar do convés e em cada voz élfica, mas depois de um tempo, embalado pelo balanço do mar, acabei caindo no sono. A jornada após isso foi como se estivesse em um sonho. Eu sei que eu devo ter acordado, comido, dormido e feitos todas as minhas demais necessidades - pelo menos minha comida estava toda comida até o final da jornada - porém eu não consigo me lembrar desses detalhes. Eu apenas sei que em algum momento o navio parou, e alguém pegou a cesta em que eu estava escondido e a colocou sobre a areia da praia.

O QUE EU VI

Eu senti mesmo antes de ver. Com o brilho desnudo de uma luz dourada passando através das tranças da cesta no que eu podia ver, Encontro Eterno me fez perder o fôlego. Tolhido na cesta como uma cobra, com câimbras em cada membro, eu estava desesperado em não ser apanhado, ainda assim eu podia sentir a magia de Encontro Eterno fluindo pelo meu corpo, amenizando as dores do meu corpo, e pacificando a consciência pesada de culpa. Quando eu voltei a respirar novamente, eu me engasguei. E isto foi como o elfo me descobriu.

O elfo cego, cujo seus amados tesouros eu despachei para conseguir um espaço nessa jornada, arrancou-me da cesta, e quando ele o fez, pude ver que seus olhos agora eram claros como diamantes e também duros como o mesmo. Eu tinha certeza que estava morto, e olhando em minha volta, eu posso afirmar com todo meu coração, eu não me importava. Tivesse o elfo me matado ali minha alma certamente teria ido ter com Garl e solicitado a ele um navio, para que assim eu pudesse navegar de volta a Encontro Eterno. Minha fascinação embasbacada fez com que o elfo também olhasse melhor em sua volta, o assim ele também logo se pegava extasiado.

O que nós contemplávamos? Bem, imagine um lugar de uma beleza natural estonteante e artificios élficos inconcebíveis, um reino ímpar, de outro mundo, tão distante e belo como as estrelas, mas com uma grande parte sua, como seus melhores sonhos - um pedaço paraíso, um pedaço lar.

Eu preciso dizer que nós compartilhamos aquele momento, o elfo e eu. Talvez em reconhecimento disso ele não tenha me matado.

Acabou muito cedo, tudo se acabou muito cedo. Eu fui posto novamente no barco, mandado de volta para o mundo, e avisado de nunca mais tentar algo tão tolo novamente - e um tom de ameaça de morte. E eu não acredito que irei - pelo menos não até que eu navegue de volta para aqueles mares novamente nos anos que virão. Então eu mantenho meus olhos de marujo atentos sobre os elfos com as vistas enevoadas que estejam olhando para o oeste!

E agora, vê? Você não gostaria de ter sido as botas deste gnomo e tocado Encontro Eterno, mesmo que por apenas umas poucas batidas do coração?



TOMO DE CONHECIMENTO
DA AGRESTIA DAS FADAS

REINOS INDEPENDENTES

EU TENHO ANDADO POR ESTAS TERRAS HÁ MAIS TEMPO do que você tem vivido, mestre da caravana. Eu digo isto, não para de algum modo querer prevalecer esses anos sobre você, mas para que você possa entender que, quando eu digo que o "atalho" que você propõe leva apenas para o derramamento de sangue seu e de seus homens, você deve acreditar em mim, porque eu tenho visto outros fazerem a mesma suposição e morrerem das mesmas mortes.

- Aedyn Manto Cinzento,

para Wundrith Parr, mestre de caravana de Águas Profundas

Embora existam infinitas nações, reinos e cidades-estados espalhadas através da comprida e larga Faerun, seria uma afirmação perigosa assumir que todas essas terra, e as entre elas, são domesticadas. Viaje um pequeno período além dos locais mais civilizados e logo se encontre no meio da selvageria, assombrado por criaturas mortais e sórdidas.

A informação abaixo foi extraída da Muito Além das Colinas das Brumas, uma dissertação dos vastos lugares do Norte, escrita por Aedyn Manto Cinzento, uma elfa da lua ranger, vinda de Evereska. Em seus anos desbravando as terras selvagens, Aedyn tem agido como guia, guarda de caravana, guarda-costas e exploradora.

A PONTE BOARESKYR

A Ponte Boareskyr se encontra na Estrada do Comércio e é a única travessia consistentemente segura sobre a Água Retorcida por mais de mil quilômetros em qualquer de suas direções. Isto por si só já a fez notável, mas lá, no meio de uma região selvagem, sem nada para indicá-lo à uma grandeza, um homem mortal assassinou Bhaal, o deus do assassinato. Este não é um conto aumentado. Mesmo um século depois que o sangue de Bhaal foi ali derramado, as águas do rio ainda vertem negras e imundas por milhas a oeste da ponte.

Somando à natureza sagrada do local, Cyric, o homem quem matou Bhaal, foi elevado à graça de divindade. Embora ele tenha provado ser de um poder maligno, estátuas de Cyric e Bhaal foram erguidas nas extremidades da ponte, com os dois deuses se encarando (embora seja dito que Cyric esfaqueou Bhaal pelas costas). Cerca de um século atrás fanáticos de Mystra partiram as estátuas e lançaram suas pedras no rio, mas temendo uma represália por tal sacrilégio, os mercadores que usavam a ponte reuniram fundos para reconstruí-las em grande estilo, ainda maiores que as anteriores. Agora cada deus se encontra sobre seu próprio arco decorado, que serve como entrada para a ponte.

A Ponte Boareskyr recebeu esse nome por um aventureiro de longa data atrás que construiu a ponte original e a usou como centro de um pequeno reino, o qual compartilhou de seu nome, ao norte e ao leste da Estrada do Comércio, embora a leste tenha durado apenas umas poucas décadas antes de cair sob as ameaças dos Campos dos Mortos. A ponte serve como uma conexão entre as terras do Norte e o Coração do Ocidente.

A gigantesca ponte de granito negro é larga o bastante para que dois vagões possa passar um ao lado do outro opostamente, e os cinturões de seu alicerce são tão espessos quanto as muralhas de alguns castelos. Na maior parte dos

dias de verão e mesmo durante estações menos confortáveis de viajar, caravanas mercantes cruzam a ponte e peregrinos vêm prestar homenagens, todos sob os olhares atentos e protetores dos paladinos de Eltugard, de vigília próximos ao Forte Tamal.

FORTE TAMAL

Por muitos anos, um forte em ruínas sobre um banco ao sul, apelidado como Forte da Ponte, serviu como acampamento para caravanas que passavam pela ponte. Seja indo para o norte ou para o sul, mestres de caravana podiam antecipar um descanso seguro dentro desse espaço gramado e cercado pelas muralhas destruídas do forte, partilhando do dever de se manter atentos sobre outros viajantes.

Então em meio a uma crise de liderança na distante Etlurel, uma das herdeiras legítimas ao posto de Alto Observador, uma paladina de nome Tamal Thent, desapareceu com toda sua comitiva nas proximidades da ponte. Embora uma investigação tenha sido feita, nenhum sinal de Tamal e dos outros foi encontrado. Thavus Kreeg, o rival de Tamal pelo posto, foi nomeado ao posto de Alto Observador logo após, e uma de suas primeiras declarações foi que o Forte da Ponte fosse reconstruído e que lhe fosse dado um novo nome em honra à desaparecida Tamal.

Atividades intensas ocorreram em época aos redores da Ponte Boareskyr, com soldados de Eltugard fazendo patrulhas frequentes pelas estradas e cercando terras enquanto o Forte Tamal ia sendo construído. Hoje as coisas estão bem mais calmas na ponte. A tradição de caravanas acampando na ponte e peregrinos fazendo suas visitas continua, porém agora as pessoas ficam em um local de caravanas em volta de um pequeno vilarejo que tem crescido na parte externa do forte.

As atividades em volta da área são supervisionadas por uma mistura curiosa de Companheiros de Eltugard. Os Companheiros – todos paladinos de deuses como Tyr, Torm, Helm e Amanautor – tendem a ser jovens passionais ou veteranos grisalhos, felizes em se acomodar junto ao fogo. Muitos dos veteranos mantêm seus postos ali desde a construção do Forte Tamal, e eles possuem famílias que vivem no vilarejo fora das muralhas. Sua contraparte mais jovem vem toda de Eltugard, mas todos eles têm sido delegados ao Forte Tamal depois de cometerem atos de insubordinação. Talvez seja esperado que um tempo longe das fronteiras, com sua contraparte mais experiente, irá refrescar o jovem ardor desses Companheiros.

Certamente eu ouvi falar de muitos dos jovens Companheiros tendo visto seus novos postos como uma forma de punição. A Ponte Boareskyr é muito distante do restante de Eltugard, e as caravanas que acampam no Forte Tamal nunca aparentou precisar de tal guarda tão robusta anteriormente. Mesmo a relativa proximidade com Najara, o reino do povo serpente, não é um indicativo para prover motivo para que tantos dos mais poderosos defensores de Eltugard sejam desperdiçados por uma tarefa tão trivial. Para eles, os Companheiros mais velhos falam da obrigação dos deveres e de seguir ordens, mas para mim eles me parecem contentes com a situação.

Um paladino deveria guiar. A eles lhe foi dado o poder dos deuses por uma razão, e certamente esta razão não pode ser a de montar guarda enquanto mercadores dormem. Então novamente, o Alto Observador, em todos os registros, um sábio e efetivo regente. Talvez ele perceba ameaças na Ponte Boareskyr que eu não veja. Najara vem ficando mais ativa com o tempo, apesar de sua aparência exterior calma, isso eu posso lhe assegurar. O Castelo da Lança do Dragão ao norte foi novamente a fonte de uma incursão infernal. E talvez haja algo sinistro sobre este lugar onde um deus do assassinato

morreu e um deus das mentiras é honrado.

De minha parte, eu simpatizo com os jovens passionais, e eu aconselho aqueles, entre eles, com quem eu falo, para olhar para o céu. No tempo da lendária batalha de Cyric contra Bhaal, pégasos viviam ali próximos. Dizem que estas mágicas criaturas favorecem aqueles de coração puro e inclusive permitem serem montadas por estes mesmos, quando a causa é justa. Tal dívida pode nunca ser concedida aos paladinos mais jovens, mas eu estou certo que esse pensamento lhes irá garantir alguns dias de sonhos prazerosos.

FORTE DA VELA

O grande forte nunca falhou em me tirar o fôlego: ele se encontra em um penhas vulcânico a um quilômetro ou mais acima da linha do mar, um esporão achatado de pedra bruta saliente no meio da afluência do mar. Imagine, se você puder, no topo desse penhasco cercado em sua plenitude por uma parede alta. Esta parede é intercalada por diversas torres em volta e rodeiam espaços amplos, dos quais ainda mais dessas mesmas torres se erguem. Aqueles que conseguiram enxergar essa vista de cima disseram que se parece em nada mais que um bolo decorado com diversas velas. A bruma da maresia toma o ar próximo às paredes a oeste, e no inverno esta umidade pode acumular perigosas camadas de gelo. Algumas vezes torres inteiras ao longo da linha oeste do forte têm de ser abandonadas durante a estação, pois são completamente tomadas pela geada.

De seu centro se ergue a maior e mais espessa torre do Forte da Vela. Se as outras torres são ramos e flores bem ramificados, então esta torre certamente é o caule da árvore: forte, massiva e crescente bem em cima do perímetro das estruturas. No forte central um jardim espirala em degraus crescentes, e aqueles com sorte o bastante para entrar na livraria o fazem passando e subindo por esta área verde até a porta central do forte. De todo modo, muitos dos povos que visitam o Forte da Vela vêem esta estrutura apenas do pátio ao leste, onde as instalações para os novos acadêmicos se encontram.

O único portão que leva até o interior do Forte da Vela se encontra no final da Estrada do Leão, a qual é a única rota que provê acesso para e do mundo exterior. A rota se estende de Beregost, quilômetros afora e serpenteia até uma passagem solitária fora da península, onde o Forte da Vela se encontra.

A GRANDE LIVRARIA

Forte da Vela é o maior repositório de conhecimentos e escrituras em todos os Reinos (embora minha parentela acadêmica em Evereska não goste de ser lembrada dessa afirmação). O forte foi uma vez o lar do grande profeta Alaundo o Vidente, e dentro de suas paredes foram escritas as Profecias de Alaundo. É dito que suas abóbodas contêm conhecimento oculto o bastante para fazer qualquer pessoa com a certa habilidade descobrir e absorver tudo a um ponto de poder sem comparação. O problema em se fazer isto, é claro, é o mesmo com os segredos de outros locais: a pessoa deve primeiro saber sobre a existência de um segredo antes que seus detalhes possam ser dominados.

Devido isto, a vasta livraria do Forte da Vela possui defesas nela e contra ela própria: para cada punhado de conhecimento oculto de grande poder em potencial que reside dentro dela, existem milhares de receitas, antigas canções, relatos de histórias, diários de povos há muito mortos, e uma quantidade inumerável de outros rascunhos sem nenhuma importância, a não ser para os monges deste lugar, e para os sábios que vêm ao lugar buscar por essas ninharias.

É claro, antes que este depósito de tesouro possa ser sondado, se deve primeiro ganhar o direito de entrar em seus salões sagrados. Os enclausurados monges do Forte da Vela, que são chamados de Confessos, guardam este lugar e trabalham incansavelmente para assegurar a proteção e preservação da livraria. Embora eles sejam bastante amigáveis em sua rotina de trabalho, eles também são desconfiados sobre todos os visitantes da livraria.

GANHANDO ACESSO

Eu presenciei mais do que um visitante tendo acesso ao interior da livraria, por isso eu conheço bem o procedimento. O preço da admissão é a doação de um trabalho escrito que já não esteja em posse do Forte da Vela. Embora os monges se refiram a está oferta como o "presente de entrada", é um pedágio de entrada, e frequentemente um bem caro.

Para a maioria, esta obrigação pode ser algo difícil ou mesmo impossível de conseguir. Além de tudo isso, como poderia um visitante saber exatamente qual livro o Forte da Vela possui ou não em suas pilhas de labirintos? Devido a isto, a maioria dos visitantes vem para o Forte da Vela com diversos livros que eles acreditam que possam ser aprovados como doação.

Felizmente para muitos, a doação não precisa ser inteiramente um achado único. Alguns tomos ou dissertações que a livraria não possui em seus arquivos de fato é preferível, mas os monges estão abertos a outras poucas possibilidades: edições raras, livros com um grande conteúdo histórico ligado a eles, mesmo tomos com notas perspicazes (ou apenas interessantes) escritas em suas margens são aceitos, como também diários de pessoas que viajaram bastante ou que possuem um imenso conhecimento.

Muitos daqueles que vêm solicitar acesso nos portões do Forte da Vela já estão cientes do custo da entrada; aqueles que não, lhes são dito ainda ali nos portões, para que dêem meia volta rapidamente, caso não possuam tal presente. Arautos; sacerdotes dos deuses Oghma, Gond, Deneir e Milil; certos arquiagentes; e outros tidos como "amigos do Forte da Vela" estão permitidos de entrar sem precisar fazer tal doação (embora essas pessoas frequentemente contribuam para os cofres da livraria como uma questão de característica pessoal de todo modo).

Os enormes portões duplos do Forte da Vela são três vezes da altura de um humano, e feitos de um estranho metal negro que parece repelir a luz e ser imune a magias de adivinhação, pelo menos de acordo com um mago que eu acompanhei ao lugar. Ambos os portões possuem em sua parte mais alta um brasão com o símbolo do castelo e a da chama que representam o Forte da Vela. Um dos dois portões se mantém aberto o suficiente durante o dia para a passagem de visitantes, e o outro é mantido trancado.

Cinco monges em vestes púrpuras guardam a entrada. Um deles dá um passo a frente para receber aqueles que buscam acesso, discutindo com os recém-chegados sobre suas intenções e examinando quais presentes eles trouxeram. À medida que o primeiro monge examina um presente ofertado, determinando seu título e procedência, um segundo, guardando o portão, conjura a magia *mensagem*. O sábio de Águas Profundas Waldrop disse-me que o alvo desta magia é um Confesso em uma sala próxima com um tomo massivo que possui nota dos livros contidos nos cofres do Forte da Vela. Aparentemente auxiliado por uma magia de alguma espécie, esse guardião do tomo determina se a livraria possui o livro ofertado, e responde informando se o presente será ou não aceito.

Um dos sacerdotes de Deneir, cujo eu regularmente acompanho ao Forte da Vela, mencionou que magias que visam a busca pela verdade são exercidas nesse limiar.



Os camaradas que guardam a entrada se mantêm alertas sobre qualquer problema próximo, e outros monges espreitam das torres altas que flanqueiam os portões, prontos para invocar ajuda ou fornecer suporte mágico em um caso de ataque.

Aqueles que são admitidos entrar são referidos como "pesquisadores", mas também são chamados pelo nome se o monge assim o souber, ou por "bom senhor" ou "bondosa dama" no lugar. Uma vez que o visitante é admitido, os monges do portão definem um nível ao pesquisador para permissão dele dentro da Corte de Ar. Visitantes são instruídos para atravessar esta área e se apresentarem diante da Porta de Esmeralda, onde outro monge ira recepciona-lo, lhe oferecer comida, banho e aposentos para dormida, e demais detalhes para cada encontro com um monge que irá lhe ajudar a traçar o caminho de pesquisador e então supervisionar a visita do mesmo na livraria.

A CORTE DE AR

A Corte de Ar tem um nome apropriado. Este pátio pavimentado é vazio, sem conter nenhuma árvore ou poço. Sua parede sul é a parede sul do Forte da Vela em si, com um número de construções, em pedras trabalhadas, no seu entorno, feitas para o uso dos visitantes. Próximas à parede oeste do pátio se encontram duas construções: A Casa do Encadernador, um amplo templo de Oghma com um vasto espaço para permitir que seus fiéis possam acampar e socializar, e os Banhos, uma instalação pública que extrai a água de uma fonte natural abaixo do forte.

No outro lado dos Banhos se encontra o Coração, uma grande praça de alimentação e salão social para os pesquisadores, o qual possui santuários para Deneir, Gond e Mili construídos em seu interior. O Coração se conecta à Casa do Descanso, uma estrutura com quartos com quadrilhes, onde os pesquisadores são alojados de acordo com sua aceitação. Finalmente, próximo à Casa do Descanso, é construído contra a parede leste do pátio, está o estábulo, onde as montarias são guardadas e alimentadas pela estadia do pesquisador, e também o celeiro.

O limite norte da Corte do Ar é feito de uma parede dentro da qual se conectam doze torres. Essas são as torres nas quais os pesquisadores podem entrar para estudar.

A famosa Porta de Esmeralda se encontra na parede oeste. Aqui um Guardião da Porta de Esmeralda se encontra todo o tempo. Auxiliado por um grupo de submonges, que agem como mensageiros e corredores. É o Guardião quem dá oficialmente as boas-vindas aos recém-chegados novos pesquisadores, e cuida dos detalhes para a estadia deles. Apenas esta porta leva ao pátio interior; as outras torres têm suas entradas dentro da Corte de Ar, mas não possuem pontos de saída para o pátio interior, e assim para o restante da livraria.

Estas torres que se denotam no pátio na parede norte, chamadas de "necessariums" pelo monge, são os principais lugares onde os visitantes interagem com os tesouros do Forte da Vela. Elas são alveolares, com salas de leituras e pequenas câmaras de compilação, onde os monges podem trazer tomos individuais para a leitura dos pesquisadores e onde pesquisadores podem se consultar com monges para solicitar os materiais adicionais para concluir sua pesquisa. Apesar de serem adjacentes a outras torres e possuir pontes para outras mais distantes, as câmaras que os convidados podem acessar nos necessariums não fornecem permissão para o restante do forte.

DENTRO DO FORTE

Infelizmente o que eu mencionei acima é a extensão da informação que eu possuo sobre o interior do Forte da Vela. Minha experiência pessoal é limitada (como é o caso da maioria dos visitantes) que vão até a Corte de Ar. Embora as histórias voem velozes e densas no Coração, sobre o que reside além dos necessariums, a maioria é mais conjectura e boato, com uma boa dose de fábula, isso você pode apostar seguramente.

Da Corte de Ar, o que eu pude ver é que as torres que se erguem mais altas acima da parede norte da corte são conectadas por passarelas cobertas. Muitas dessas com telhas, mas sem paredes, e monges – alguns deles sob uma carga imensa de livros – caminham apressadamente para e entre elas. As passagens são algumas vezes interrompidas por pequenos lances de escadas em espiral que dão acesso a níveis superiores e inferiores, e algumas das mais largas passarelas possuem um sutil declive que dá acesso de um andar de uma torre para um diferente andar de outra torre.

O único outro fato que sei sobre o interior do Forte da Vela é que ele se estende por níveis ainda mais inferiores que os dos pátios, com escadarias em porões de certas torres que levam tão abaixo, que alcançam os lençóis de pedra onde as fundações da torre foram erguidas. Um monge uma vez me confidenciou que essas cavernas estocam suprimentos emergenciais e provém acesso a grandes poços, tudo o que uma grande fortificação precisaria para se manter por estações inteiras – se não por anos – de cerco.

OS CONFESSOS

Os monges do Forte da Vela são todos acadêmicos isolados. Muitos deles não possuem poder mágico (embora muitos deles sejam treinados para saber sobre tais coisas); no entanto, um punhado notório, é formado de conjuradores – sejam clérigos que representam o propósito do conhecimento, ou magos. Até mesmo guerreiros-monges e paladinos têm sido comentado entre os Confessos, embora não muitos.

Os Confessos são servos juramentados do grande forte, cada qual rigorosamente testado para extirpar qualquer dolo do passado antes de lhe ser permitido juramentar à ordem. A prioridade primária de um monge é defender o conhecimento da livraria contra aqueles que poderiam roubá-lo ou destruí-lo, mas também contra efeitos naturais que possam fazer algo parecido, como mofo, umidade e podridão. Muitos dos monges carregam vários tipos de itens mágicos para auxiliar nestas obrigações, e as instalações do Forte da Vela incluem alguns poucos scriptoriums para facilitar a cópia de livros que estão ficando danificados, encadernações para seus reparos, e mesmo um depósito mágico que protege livros raros de qualquer dano futuro ou apodrecimento.

Eu nunca fiz um estudo detalhado dos Confessos, já que nunca me foi terrivelmente necessário fazê-lo, mas em meu tempo gasto na Corte do Ar do Forte da Vela, bem como meus diálogos com Waldrop, eu coletei umas poucas informações.

A organização de posição dos Confessos é dividida entre acólitos, que são os novatos na ordem, e escribas, que detêm a maior e mais importante parte do trabalho do forte. Acólitos ajudam com a mão de obra, fazendo limpeza, subindo as torres e demais afazeres árduos que um lugar como esse demanda, e trabalham em seus estudos, esperando melhorar a si próprios e serem aceitos na posição de escribas. Os escribas fazem a maior parte do trabalho de registro requerido aos Confessos, e frequentemente dispõem suas mãos esforçadas quando uma grande tarefa em particular precisa ser feita.

Os mestres revisores são sábios e monges seniores que inspecionam os escribas e ensinam aos acólitos. Todos eles são detentores de uma experiência significativa e dedicada à grande livraria, e é através deste grupo que são escolhidos indivíduos para preencher uma alta posição quando uma vaga se faz disponível.

Acima dos mestres revisores existem ainda posições mais elevadas, cada qual com um dever especializado, do Guardião dos Portões que mantém a segurança do forte até o Guia que instrui e educa os Confessos. Em um lugar de notável destaque está o Chantre, que é responsável pela contínua citação de profecias do grande vidente Alaundo, que uma vez fez aqui o seu lar.

Eu me lembro da primeira vez em que fui apresentado ao Cântico Sem Fim. Ele se inicia ao ouvinte mais próximo (e eu fui um dos primeiros no pátio a senti-lo), e lentamente ele cresce cada vez maior e mais próximo. À medida que ele se engradece, tudo em sua volta fica em silêncio. Em uma ordem curta, uma procissão de Confessos chega à cena, e o único som que qualquer um pode perceber é o seu ecoante e sonoro cântico. O Chantre ou um de seus subordinados (chamados de "vozes") lideram essa procissão, e a cada confesso é passado eventualmente um momento denotar a voz durante a procissão.

Foi através de minha amizade com Waldrop que encontrei um dos oito Grandes Revisores, o conselho de antigos Confessos que cuidam do funcionamento do Forte da Vela. Era uma mulher alta, e eu me lembro de pensar que aquela era uma das pessoas mais eruditas com quem eu já havia trocado palavras. A cada um dos Grandes Revisores é dado um conjunto de responsabilidades sobre os Confessos, normalmente um campo de importância acadêmica, e reconhecimento e tratamento como o maior especialista nesse campo.

Finalmente, acima de todos estes existem outros dois: o Guardião dos Tomos e o Primeiro Revisor. Onde o foco do Primeiro Revisor é o de manter a integridade do conhecimento do Forte da Vela, e sempre expandindo os seus recursos literários e bases de conhecimento, o Guardião governa a grande livraria. A palavra do Guardião é a lei, literalmente – cada ordem do Guardião fica registrada para a edificação dos futuros Guardiões, e todas elas são mantidas em uma contínua tradição até que seja mudada pela palavra de um Guardião futuro. Waldrop me disse que tradicionalmente o Guardião e o Primeiro Revisor devem manter uma relação antagonista, um focado nos monges enclausurados e os iluminados objetivos da livraria, e o outro nos aspectos mundanos do saber e as interações do Forte da Vela com o mundo externo.

Embora esses monges de posto elevado sejam desconfiados com visitantes e evitem aproximação com a maioria deles, não é incomum para eles fazerem acordos com aventureiros diretamente quando precisam de seus serviços. Enquanto esses estudiosos raramente possuem moedas para pagar pelos serviços de uma companhia de aventureiros, eles possuem bastante da preciosa moeda do Forte da Vela: conhecimento. Eu sei de muitas companhias a que foram apresentados os caminhos de ruínas antigas, e lhes pedido para enfrentarem os perigos do lugar, retornando com os tesouros que apenas poderiam ser encontrados naquela localização. Se o tesouro que for encontrado em tais locais não for um pagamento suficiente, alguns Confessos são liberados para oferecer serviços atrativos, como o processo da criação de um item mágico e mesmo criar cópias de magias raras para garantir o acordo com os aventureiros.

SERVIÇOS

Aqueles que vêm para o Forte da Vela recebem a autorização de ali permanecer por uma cavalgada (dez dias) antes de partirem, e devem permanecer distantes de seus muros por pelo menos um mês antes de poder retornar. Durante esta cavalgada eles podem pedir para ler tomos específicos, de posse conhecida e declarada da livraria, ou eles podem pedir aos monges para encontrar para eles tomos que falem sobre os tópicos pertinentes. Esses trabalhos são trazidos até as salas de leitura nas torres de frente à Corte de Ar. Visitantes são autorizados a subirem nessas torres e lerem (mas não copiarem) os tomos, sempre em companhia de uma dos monges.

Uma das principais fontes de renda do Forte da Vela é a venda de livros. Eles vendem três tipos de livro: cópias de tomos de conhecimento não mágico, cópias de livros de magia e outras fórmulas mágicas e trabalhos criados pelos Confessos.

Cópia de Conhecimento. A cópia e encadernação de um trabalho de conhecimento não mágico na livraria do Forte da Vela é normalmente feita sob o custo de 100 po ou mais (embora livros espessos são sempre mais caros). Este serviço pode levar semanas, principalmente para tomos grandes, logo não é incomum para aqueles que solicitam tal trabalho receber o comprovante do serviço por escrito mediante o pagamento total antecipado do serviço e vir buscá-lo posteriormente nos portões, ou com um custo adicional, também encomendar a sua entrega em algum local.

Livros Mágicos. Em contraste, livros de magia e fórmulas custam muito, mas muito mais – um livro de magia pode ter seu preço estimado em milhares ou mesmo em dezenas de milhares de moedas de ouro. Cada simples magia ou truque de tais tomos custam 25 po ou mais, tendo magias mais poderosas e complexas com preços em torno de 150 po ou mais.

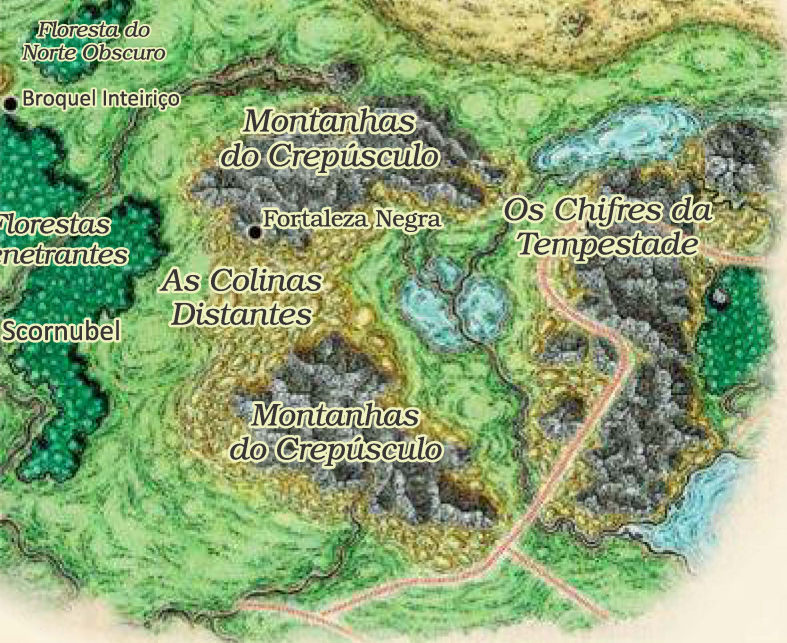
Trabalhos dos Confessos. Cada ano os monges do Forte da Vela publicam um pequeno livro estampado com o símbolo do forte, e creditado aos "Confessos do Forte da Vela". Estes livros são sempre focados em assuntos simples, e contêm curtas dissertações, resumos, e outros escritos pertinentes ao tópico. Eles são vendidos no Forte da Vela e por representantes em cidades grandes sob um custo de 50 po a 100 po por livro, embora alguns sejam frequentemente revendidos por uma quantia ainda maior.

O Forte da Vela também compra livros e patrocina aventureiros em expedições que visam buscar fontes de conhecimento perdidas pelos Reinos. A permuta do pagamento sob tais serviços é, evidentemente, aberta a todo tipo de negociação.

FORTALEZA NEGRA

Eu não espero que você já tenha ouvido falar da Fortaleza Negra. Já faz muitos anos desde que alguma pessoa sussurrou o nome do lugar com medo nos lábios. Depois de tudo, os Zhentarim, a organização que deu à Fortaleza Negra sua reputação maligna, já não mais é o grupo de ladrões, assassinos e magos malignos que um dia já foi. E estranhamente, de acordo com minha fonte entre os Zhentarim, esta mudança em caráter pode ter tido sua causa em seu caminho trilhado justamente de volta à Fortaleza Negra. De acordo com o que me foi contado, aconteceu mais ou menos assim...

O Forte Zenthil estava em chamas. A Cidadela dos Corvos jazia em ruínas. A liderança dos Zhentarim estava morta, ou capturada pelo Shadovar da restituída Netheril, ou fugindo. A vangloriada Rede Negra estava em farrapos.



Células de agentes Zhentarim ficaram perdidas, sem conexões ou direções, e com isso elas se dissolveram ou foram aniquiladas por rivais. Os Zhentarim não mais existiam.

Ou pelo menos assim se pensava. Havia uma fortaleza dos Zhents que não havia caído e na qual os líderes não hesitavam em sua dedicação para com a organização. A Fortaleza Negra se encontra encrustada no sopé das montanhas do Coração do Ocidente, e ali os remanescentes dos Zhentarim silenciosamente se acumulam. Ali eles juraram aliança a um novo líder, que prometeu reforçar a organização em algo mais forte do que era antes.

O homem ao qual estes novos Zhentarim juraram fidelidade foi um cavaleiro negro conhecido apenas como o Fantasma. O Fantasma tem há muito liderado as forças armadas dos Zhentarim na Fortaleza Negra, e sua visão para a ressurreição da organização foi além das linhas militares. Depois de um tempo recrutando e treinando, os Zhentarim emergiram da Fortaleza Negra, não como conquistadores ou como capitalistas opressores, mas como mercenários dispostos a servir os outros ao invés de lhes forçar a servidão.

Nos anos que se seguiram, essa transformação muito bem serviu aos Zhentarim. Eles ganharam reputação pelo serviço genuíno, e sua posição cresceu na sociedade. Aqueles que conheciam a Fortaleza Negra tiveram nela o quartel general desta nova versão dos Zhentarim.

A filiação aos Zhentarim é algo difícil de conseguir, mas minha fonte me contou que agora eles chegam a ter um número maior do que haviam antes da queda da organização. A nova liderança para este imenso grupo tem mudado o seu foco. Apesar de ainda ser uma fonte de mercenários capazes, os Zhentarim têm se diversificado em atividades mercantis. Guardas Zhents agora cavalam sobre suas próprias caravanas. E considerando que uma organização militar serviu tão bem durante o período caótico depois de sua queda, minha fonte frequentemente descreve os Zhentarim como uma "família" e cada um de seus líderes como "um bom amigo".

Minha fonte também falou com tom de temor sobre o Fantasma, em como essa figura ainda está viva e liderando a Fortaleza Negra. O Fantasma nunca foi visto sem sua armadura completa e elmo que lhe cobre todo o rosto. Se ele não for um elfo por trás da máscara, então eu suspeito que uma série de humanos podem ter se mascarado como o Fantasma durante o século passado.

O VALE NEGRO

Eu estava curioso sobre o conto da minha fonte, e então quando eu precisei estar pela região, eu fiz meu próprio caminho até a Fortaleza Negra. Um gigantesco pico montanhoso chamado de Guardiã Cinzenta da Alvorada se eleva por detrás da Fortaleza Negra ao leste, lançando uma sombra enorme sobre o forte do nascer do sol até próximo do meio do dia. A Fortaleza Negra se situa em uma fenda ao lado do Guardiã Cinzento, o ponto mais alto de uma ocupação permanente em um vale relativamente plano e defensável chamado de Vale Negro.

O Vale Negro contém um pequeno assentamento de mesmo nome, em sua maioria consistindo de pastores que criam seus rebanhos nos mais altos pastos das Montanhas do Crepúsculo, e uns poucos fazendeiros que cultivam finas safras do solo que formam os campos do vale. A principal fonte de prosperidade o do assentamento é a pedreira negra no limite sul do vale; pesadas carroças com grandes placas de pedra para venda e os maiores e mais musculosos cavalos de carga que as puxam são coisas comuns de se ver por aqui. O povo simples do Vale Negro tende a ser ríspido e desconfiado com forasteiros, embora eles sejam cuidadosos em evitar ofensas.

Este assentamento de um século ou mais está completamente sob o domínio da Fortaleza Negra e com isso possuem um bom benefício da situação: o povo do vale consegue uma grande soma de tráfego e comércio do que um vilarejo poderia jamais esperar. Até recentemente, todas as caravanas ligadas ao Vale Negro podiam buscar santuário apenas na sombra da própria fortaleza. Agora o povo do vale construiu recentemente uma estalagem, chamada o Descanso da Wyvern, e uma taverna a parte, chama de Pedraria.

Alguns dos residentes levam ao mercado fardos espessos de uma lã nobre que tosam de suas ovelhas. Outros fazem a vida vendendo pelas ruas vinho de dente de leão que o Vale Negro sempre produziu, mas que apenas começou a vender para fora a pouco tempo. O vale possui uma pequena milícia, tecnicamente sob o comando do Fantasma, mas a qual responde a um capitão local de nome Sulvarn.

Para aqueles que já entraram em conflito com os Zhentarim, viver em um local tão firmemente em seu poder parece algo impensável. Mas a verdade é que a vida aqui é sossegada. Certamente os soldados no castelo não se encaixam nesse perfil, mas dificilmente se engajam em atos triviais de crueldade que se espera de guerreiros sob as ordens do lorde local. Aqueles que não compreendem os Zhentarim frequentemente o fazem porque imaginam eles como vilões tagarelas no outrora veio dos Zhents. Na realidade eles são pragmáticos, dispostos a fazer o que for necessário para alcançar os seus fins. Mas eles não precisam aterrorizar o povo do Vale Negro por uma simples razão: eles já detêm total controle sobre eles.

Em anos passados, viviam sob medo e suspeita, com uma porção vibrante de preconceito racial; minha primeira visita ao Vale Negro cerca de um século atrás, foi uma ocasião onde escutei alguns dos apelidos mais maldosos ligados à minha espécie, alguns os quais nunca havia escutando antes – ainda pior do que os ditos das bocas carnudas dos saqueadores orcs no Norte. As atitudes do povo do vale têm mudado com o passar dos anos, no entanto, sem dúvida se deve em parte às ordens do Fantasma quando ele reunificou os Zhentarim com o mundo exterior.

O CASTELO NEGRO

Na primeira vez que eu contemplei as enormes muralhas escuras da Fortaleza Negra, eu imaginei que todas as lendas ligadas à ela deveriam ser verdade. Em minha segunda visita, eu pensei que eu deveria tentar confirmar minhas suspeitas.

De acordo com a lenda, a história da Fortaleza Negra se iniciou há mais de um milênio atrás, quando ainda era conhecida como a Fortaleza das Colinas Distantes. Ela foi construída como um capitólio de verão para os então chamados "impérios-gigantes". Localizado nas Colinas Distantes, o castelo se encontrava em uma posição a dominar as rotas comerciais ao norte do Vale Iriaebor. Ele também poderia dominar a rota comercial marítima descendo o Desfiladeiro da Cobra Amarela.

O papel dos então chamados Imperadores Gigantes ainda é uma assunto de conjectura e discussão nos dias de hoje. De todo modo, existem alguns, dispersos entre tribos de gigantes do Norte, que dizem ser os herdeiros dos antigos tronos. Seja qual for a verdade dos impérios, o castelo em si foi definitivamente construído por gigantes. O seu tamanho e suas fundações não oferecem outra explicação.

A lenda diz que os gigantes perderam a Fortaleza Negra devido a uma contenda infernal – um par de irmãos brigando avidamente por sua herança. Através de veneno, magia e mercenários, os irmãos dizimaram a população do castelo até restarem apenas eles mesmo dentro de seus muros. Os dois então lutaram e feriram mortalmente um ao outro, e cada um se arrastou para longe para morrer sozinho. Dizem que os espíritos dos dois irmãos ainda espreitam o castelo, cada qual buscando a destruição do outro.

A fortaleza foi então ocupada por uma sucessão de proprietários, incluindo um dragão de certa reputação, mas foi apenas quando uma lich reclamou o castelo que o lugar passou a ser conhecido como a Fortaleza Negra. A lich era chamada de Varalla, e ela teria conjurado todos os tipos de criaturas malignas para lhe servir, mandando-as para fora dos muros para dominar as terras além e estabelecer um império de malignidade. Varalla regeu a Fortaleza Negra até que os infames líderes dos Zhentarim – Manshoon e Fzoul – ouviram os contos de sua riqueza e magia. Guiados pela promessa de tamanhas recompensas, o par a derrotou e reclamou o castelo para si.

Quanto a minha chegada nos grande portões do forte, eu encontrei o que estava esperando, sendo vigiado desde o momento que pus os pés no Vale Negro – talvez mesmo antes disso. Depois de uma pequena espera, eu fui recebido por um senescal, uma mulher decidida com um aperto de mão bem forte, que calorosamente me encaminhou à pessoa que secretamente me contou a história dos Zhentarim. Eu me peguei regredindo nisto, pois eu já tinha consideração por minha fonte a qual já citei em segredo. Como você já deve ter notado, eu evitei mencionar o nome, gênero ou descrição física de minha fonte, pela qual eu fiz um juramento de confidência. Apesar de meu choque inicial, meu diálogo com o senescal foi prazeroso, e eu obtive um passeio por parte do poderoso castelo.

Quando eu indaguei sobre as lendas da criação e ocupação da Fortaleza Negra, ela me contou muito da mesma história que acabei de contar, acrescentando uns poucos personagens da história que eu não havia ouvido antes. Quando eu perguntei sobre as assombrações do castelo, ela apenas me sorriu em resposta. Embora eu tenha visto um sorriso genuíno, eu não poderia garantir que de fato ele era verdadeiro.

Sobre as defesas do castelo pouco eu posso dizer. Meu passeio foi limitado. Porém eu não havia notado, enquanto algumas

coisas de escala gigante haviam sido ajustadas para atender os padrões humanos (como as escadas e a maioria das portas), outras coisas permaneciam titânicas. Por exemplo, eu não tenho ideia como eles fizeram para abrir os portões para minha chegada sem o uso de magia.

HABITANTES DA FORTALEZA NEGRA

Eu não vi o Fantasma durante minha visita, então eu não posso confirmar nada sobre o homem. Mas o senescal e todos com quem eu falei sobre o Fantasma, retrucaram com som de medo. Qualquer que seja a verdade sobre o salvador dos Zhentarim, ele está aparentemente muito ocupado para entreter visitantes curiosos. Enquanto estava na Fortaleza Negra eu ouvi o nome de outro líder de importância significativa, Manxam, mas minhas indagações sobre esta figura foram redirecionadas para outros tópicos e eu não me senti bem em pressionar o senescal deste modo.

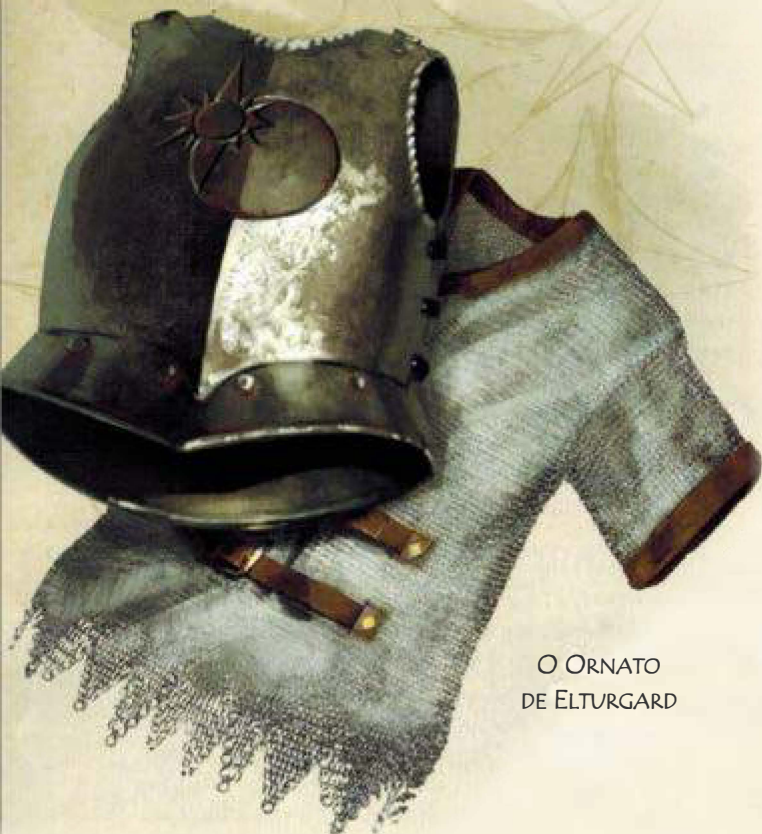
Do restante da Fortaleza Negra eu posso relatar apenas um pouco mais. Os Zhentarim mantêm duas unidades de guerra dentro da Fortaleza Negra: a Patrulha da Tempestade, um grupo de guerreiros Zhentarim veteranos que agem como infantaria pesada, e os Penas Grisalhas, arqueiros responsáveis primariamente pela defesa da fortaleza.

Essas não são, no entanto, as únicas forças que a Fortaleza Negra pode trazer para a batalha. Os anos em que um contingente de gigantes vivia na Fortaleza Negra se foram há muito tempo, mas em seu lugar está um ninho de wyverns, criadas e treinadas para defender a Fortaleza Negra e para obedecer o Fantasma. Seu treinador é um ranger de nome Grigarr, cujo o corpo possui diversas cicatrizes das picadas das wyverns. O homem é um infeliz fanfarrão que diz ser imune ao veneno das wyverns, depois de ter sido picado tantas vezes. Ele adora contar histórias na Pedraria sobre como ele recebeu tantas picadas, e se acha um contador de histórias fabuloso porque as pessoas o ouvem e o aplaudem. A verdade é que os residentes morrem de medo dele, então eles alimentam seu ego enquanto ele entorna suas taças.

ELTURGARD

Ah Elturgard! Se algum lugar do mundo exemplifica o potencial da humanidade para a grandeza, com certeza é essa nação nascente. Quem pode se esquecer da visão brilhante de uma tropa dos Companheiros, todos paladinos, cavalcando campo afora, estandartes expostos e imponentes, armaduras e escudos cintilando com o símbolo de Elturgard, e cada um carregando o símbolo de seu deus ou deusa – a armadura de sua alma. Não temos escassez do bom e do justo entre meu povo, mas o zelo puro e a genuína bravata que os Companheiros possuem na busca incessante pela justiça parece para mim algo unicamente humano. E não são apenas estes poucos tocados pelos deuses que buscam estes altos ideais; as forças armadas de Elturgard se intumescem com homens e mulheres que aspiram se unir aos Companheiros. Eles são os Cavaleiros do Inferno, assim nomeados devido há muito tempo atrás guerreiros de Elturel terem literalmente cavalgado através de um portão dentro dos Nove Infernos para capturar e destruir demônios que haviam infectado seu povo. Com esses exemplos altruístas para se mirar, é absurdo que as pessoas comuns de Elturgard tendem a ser devotos em sua busca por justiça e adoração aos deuses?

Oh, como o brilho da luz de Elturgard aquece! Se ao menos ela pudesse ser mais duradoura. Humanos são, depois de tudo, criaturas de vida curta, e instáveis com sua fé e atenção. Elturgard é o produto de uma ou duas gerações justas de humanos, e me parece improvável que venha durar muito mais. Tristemente, penso que eu devo testemunhar a decadência de Elturgard. Mas já que foi um milagre que criou



O ORNATO
DE ELTURGARD

a nação de Elturgard, talvez esta providência divina vá lhe preservar.

Tudo começou, assim como começam todas as grandes histórias, com trevas. Cerca de meio século atrás a cidade de Elturel detinha um poder pequeno. Eles tinham reclamado os territórios vizinhos sob diversas desculpas, colocando todos sob a "Guarda de Elturel". Então, o líder da cidade, o Alto Cavaleiro, foi descoberto como sendo um vampiro. A extensão da rede do vampiro de servos enfeitados, aliados mortos-vivos e bajuladores por vontade própria, surpreenderam os Cavaleiros do Inferno. Uma praga de mortos-vivos dominou Elturel, e embora os Cavaleiros do Inferno tivessem suas vitórias durante o dia, na escuridão da noite o vampiro e seus servos infligiam perdas cruéis. Em cada noite o bondoso povo de Elturel rezava para os deuses para que a alvorada viesse rapidamente.

Então, em uma noite particularmente desastrosa, quando tudo parecia perdido, veio a alvorada. Uma luz dourada e calorosa cobriu a cidade e cercou suas terras, vindo de um orbe dourado, suspenso de modo inabalável no céu, tão brilhante que mais parecia ter de fato amanhecido. Pegos desprevenidos e expostos quando isso aconteceu o Alto Cavaleiro e suas crias vampíricas queimaram até virar cinzas, e os demais mortos-vivos foram subjugados pela luz. De modo resumido, Elturel estava livre.

Quando o verdadeiro amanhecer veio, o novo sol permaneceu. E ficou pelo céu até a próxima noite, e cada noite após esta até os dias de hoje. Enquanto alguns o chamam de Presente de Amaunator, ninguém pode dizer com certeza qual deus lhes garantiu esta dádiva. Muitos viram este orbe como um companheiro para o sol e para eles mesmos, e assim ficaram conhecidos os Companheiros. Este artefato sagrado trouxe para Elturel todos os tipos de peregrinos. O devoto, o curioso, o aflito – todos vieram para se banhar de seu calor e ver sua luz abençoada cortando a noite. Paladinos sempre foram um número menor entre os Cavaleiros do Inferno, mas os

Companheiros conquistaram muitos para Elturgard, e o melhor entre eles foi nomeado de Alto Observador para reger no lugar do Alto Cavaleiro.

Para manter a ordem entre tantas crenças de paladinos, uma cavalaria especial foi criada, nomeada depois de Sol Companheiro. Esses paladinos juraram ajudar a Crença Resoluta, um juramento de serviço a Elturgard e a todas as boas pessoas. E foi assim que Elturgard manteve ambos, os Companheiros e os Cavaleiros do Inferno.

O posto de Alto Observador já não mais é ocupado por um paladino, mas por um clérigo de Torm de nome Thavus Kreeg, e ele para mim parece apropriado ao cargo. Paladinos deveriam partir pelo mundo, usando seus dons divinos pelo bem de todos, e não ficar assinando documentos por trás de uma mesa, ou lidando com dignitários. O Alto Observador Kreeg tem regido sabiamente e bem nestes últimos quarenta anos, mas como a vida humana é curta, ele já está próximo de seus últimos anos. Quando ele se for ou não mais puder lidar com os deveres de seu ofício, eu espero que Elturgard consiga fazer uma transição suave na busca de uma nova liderança igualmente forte. São essas tais mudanças e os desejos por poder que resultam em que os humanos normalmente acabem se desviando do caminho correto. Talvez a luz dos Companheiros irá lhes mostrar o caminho.

A GUARDA DE ELTUREL

Algumas vezes chamado de o Reino dos Dois Sóis, Elturgard engloba Elturel, Triel, Scornubel, Soubar e Berdusk. Ele também reclama e protege muitos vilarejos e fazendas ao longo das estradas e rios no Coração do Ocidente.

A heráldica de Elturgard – o sol e um pequeno sol companheiro cercado em uma chama – é familiar para muitos de nós entre as estradas que atravessam Elturgard, isto e também os brasões nas armaduras e estandartes de seus dois grupos de protetores, os Companheiros e os Cavaleiros do Inferno.

Pode ser dito justamente que a única razão de Elturgard existir como uma nação, é devido a esses cavaleiros, por seus confrontos contra ameaças vindas de todos os lados. A área selvagem ao sul serve de lar para muitas criaturas vorazes, e o reino serpentina de Najara ao norte rotineiramente envia agentes – tanto saqueadores quanto espões – para testar as forças de Elturgard. Os cavaleiros não podem se dar ao luxo de serem outras coisa, que senão vigilantes e, felizmente para o povo de Elturgard, eles são exatamente isso.

Eu costumo dizer que atravessar as fronteiras de Elturgard é um alívio, pois isso normalmente significa que sua viagem está segura, apenas com a necessidade de alguns poucos guardas durante a noite. Muitos aventureiros encontram bons motivos para visitar Elturgard, seja por motivos pessoais ou buscando um santuário dos perigos que cercam a pequena

FORTE SENHOR DA MANHÃ

Diversos anos atrás, um grupamento inteiro de paladinos no Forte Senhor da Manhã simplesmente desapareceu. O Alto Observador da época ordenou ao forte, que fica a um dia de cavalgada de Elturel. Que ele fosse emparedado e que sua entrada fosse esquecida, temendo que o mal que ali havia pudesse ser liberto para o mundo. O forte permanece selado até hoje e guardas ocupam um acampamento fortificado próximo. O campo serve como base para que paladinos de Elturgard possam patrulhar esta área da nação, e também como um impedimento para que aventureiros e outros curiosos não possam tentar descobrir o que quer que esteja encarcerado nas profundezas do forte.

nação. Adicionalmente, o Alto Observador é conhecido por empregar grupos de aventureiros em assuntos importantes para a nação. Embora ele possua muitos clérigos e paladinos em suas fileiras, assistência externa é fundamental para a continuidade da defesa do reino.

OS COMPANHEIROS

O segundo sol que jaz diretamente sobre Etlurel queima dia e noite. Este orbe é comumente chamado de Companheiro, mas alguns imputam ele sobre uma divindade ou outra. Enquanto o sol natural atravessa o céu e desaparece na noite, o Companheiro é constante e leal, sempre evitando que criaturas das trevas ataquem a cidade.

Este segundo sol provê iluminação da luz do dia para o povo de Etlurel em todas as horas, e sua iluminação é dolorosa para criaturas vulneráveis à luz do sol, como se fosse vinda do próprio sol. Esta constante luz do dia diminui a distância para quem viaja de Etlurel, emanando um tipo de amanhecer suave por cerca de oitenta quilômetros ou mais em volta da cidade. Além disso, o orbe é visto como um feixe de luz no céu. E ele pode ser visto claramente à noite de longas distâncias, como de Berdusk e Boareskyr, parecendo como uma estrela imóvel no horizonte. É justo dizer que toda terra tocada por sua luz está agora sob o "Escudo de Etlurel", mas todas essas apropriações aumentam alguns descontentes entre os vizinhos de Etlurel.

A CRENÇA RESOLUTA

Sem nenhum sinal claro do futuro dos Companheiros e tantos devotos, vindos cada vez mais a Etlurel, o primeiro Alto Observador unificou um grupo de paladinos e criou a Crença Resoluta. Por conta de uma série de juramentos e máximas, entre outras coisas, que aqueles que fizeram de boa vontade este juramento não atribuíram os Companheiros a nenhum deus, não permitindo assim que diferenças religiosas ficassem entre eles e os demais. Aqueles que fizeram o juramento da Crença Resoluta também prometeram servir ao Alto Observador e seguir e manter as leis de Etlurgard, e sempre estar a serviço do bem maior. Enquanto que originalmente a Crença Resoluta foi criada para forjar e unificar paladinos dispersos de Etlurgard em Companheiros, o juramento tem sido tomado também por todos entre os Cavaleiros do Inferno. Se um Cavaleiro do Inferno ou um Companheiro rompe a barreira da lei ou da boa conduta, frequentemente alguém vai dizer "chamem a Crença", e assim brevemente as coisas se consertam.

Embora alguns dos agentes da Crença pareçam desnecessariamente severos, o povo de Etlurgard mantém os Cavaleiros do Inferno e os Companheiros na mais alta estima. Os Companheiros são sem dúvida os primeiros e principais campeões do povo, e o povo de Etlurgard os ama por isso. Desrespeitar a Crença, não se trata de enfrentar a ira da própria Crença, mas sim dos cidadãos locais.

ETLUREL

Etlurel é uma cidade na colina. Ela se encontra com vista sobre o Rio Chiontar, constantemente iluminada pelo Companheiro. O maior local entre a rota de comércio através do Coração do Ocidente, Etlurel e seus arredores por muitos quilômetros em volta são um porto seguro para visitantes e seus cidadãos. Muito dessa segurança vem dos esforços dos Cavaleiros do Inferno, cuja cavalaria patrulha as estradas que levam para dentro de Etlurgard, bem como os caminhos ao longo do rio.

No centro da cidade, diretamente abaixo do Companheiro, há

uma falésia, que mantém no alto o Grande Salão. Este castelo, cujo as paredes cercam o cume da montanha, é o lar do Alto Observador, e o centro burocrático de Etlurgard. Um córrego emana do centro do castelo, vindo de poderosas mananciais nas suas fundações. Ele corre o norte subindo ao ponto mais elevado do pico e então cai em suas encostas em um conjunto de cachoeiras chamado de Salto da Sereia. O canal forma um fosso no Distrito das Docas ao leste, antes dele se unir ao Rio Chiontar. Ao longo do córrego, atravessando o pico, se encontra um longo e estreito jardim, um local aberto repleto de flores, trilhas em madeira e pontes arqueadas. O jardim é o ponto de encontro preferido dos cidadãos de Etlurel e conserva uma beleza selvagem durante o inverno. O povo mais rico da cidade vive próximo ao jardim no topo do pico, enquanto que o povo da cidade abaixo vive em casas altas e estreitas, ricas em varandas e janelas.

Estes benefícios, no entanto, e a constante iluminação que banha Etlurel podem dificultar para que visitantes se adaptem. Estalagens e salões de encontros normalmente cobrem suas janelas com um tecido espesso para bloquear a luz, afim que seus visitantes consigam uma boa noite de sono. Sem o início do amanhecer ou entardecer para controlar os horários dos trabalhadores, os cidadãos revezam acompanhando os badalos dos sinos do Grande Salão para se guiarem pelo começo e fim de um dia de trabalho. A ausência da escuridão natural faz com que a cidade possua um número menor de atividades que o povo da cidade de outros lugares normalmente tem durante a noite. Etlurel tem um índice baixo de brigas e emboscadas em becos em volta de tavernas e estalagens, e aqueles que pretendem se meter com roubo e furto devem ser especialmente cuidadosos e sagazes para obterem sucesso.

OUTRAS COMUNIDADES

Um punhado de outras colônias dignas de nota se localizam dentro das fronteiras de Etlurgard. Aqui descrevo três delas brevemente.

Berdusk. Uma grande população de artesãos coordenam as atividades na cidade de Berdusk. Sua nobreza nativa, também chamada de "Primeiro Povo de Berdusk", tem feito uma grande demonstração de devoção religiosa desde a fundação de Etlurgard, e uma grande quantia de altos clérigos de prestígio vêm dessas famílias. Durante os anos algumas maçãs podres em seu meio têm dado aos Berduskanos uma reputação pecaminosa de "falsa piedade" – fingindo uma devoção muito mais forte do que de fato possui. Embora esta atitude seja desaprovada pela Crença, este comportamento tem refletido em outras partes de Etlurgard como uma expressão que diz "tão sagrado quanto um clérigo Berduskano" – o que no final faz referência quando não se é muito.

Scornubel. Conhecida distante e amplamente como a Cidade das Caravanas, Scornubel é o grande nexo comercial do Reino dos Dois Sóis, e a cidade de Etlurgard com a qual eu mais estou familiarizada. Embora responsável por uma grande soma de acordos que mantém a prosperidade da nação, é também uma fonte plena de problemas; Scornubel é um paraíso para forasteiros, muitos dos quais são causadores de problemas ou povos cujo o problema lhes persegue. Some as conspirações dos príncipes-mercantes nativos de Scornubel e os boatos de uma guilda de ladinos funcionando dentro de suas paredes, e poderá entender que, quando eu digo que "A dor de cabeça do Alto Observador se chama Scornubel", existe mérito nisso.



Soubar. Soubar é uma pequena cidade murada com chácaras ao longo de sua estrada tanto para o norte quanto para o sul. Ela é um ponto de parada tão qual qualquer outro, exceto pela existência do Mosteiro Negro. Esta estrutura de pedra negra uma vez serviu como monastério a Bane e agora jaz em ruínas por muitos anos. Atualmente sacerdotes de Bane voltaram a reconstruí-lo, trazendo um influxo de comércio e riqueza, conciliado a muitos maçons habilidosos e trabalhadores necessários para tal projeto. Algumas pessoas questionaram sobre o desejo de se ter um templo de Bane em Elturgard, mas esses que reclamaram foram encorajados a buscar satisfação com a Crença. Por sua vez, os sacerdotes de Bane têm prometido ajudar nas defesas de Soubar contra incursões goblinóides e outras ameaças, uma promessa que gerou algum conforto sobre a desconfiança.

EVERESKA

Seria indolência minha se não mencionasse sobre Evereska, porém eu irei ser breve pois não tenho o desejo de divulgar todos os seus segredos. Esforçar-me-ei para descrever minha própria terra natal do modo mais imparcial que eu puder, mas devo avisar: Eu sou uma filha das Colinas do Manto Cinzento, e suas brumas se impregnam pela minha alma tão certo quanto o sangue élfico corre por minhas veias. Antes que eu mencione sobre minha casa, no entanto, irei abordar sobre o ponto de encontro que é o mais perto em que muitos forasteiros irão chegar de Evereska: a Estalagem do Meio do Caminho.

A ESTALAGEM DO MEIO DO CAMINHO

Evereska se encontra oculta nos Mantos Cinzentos, Nossos caminhos até ela são segredos, ocultos por características naturais e formas mágicas. Nenhum assentamento humano se encontra a menos de milhares de quilômetros a oeste dela, e ao leste se encontra o deserto faminto das areias de Anauroch.

Estranho, então, que a Estalagem do Meio do Caminho esteja onde está. Talvez ela esteja aqui porque, como os humanos colocam, "ela está no meio do caminho pra qualquer caminho". Uma pequena vila cerca a estalagem, a qual por si só não é apenas uma simples construção, mas um pequeno complexo que inclui estábulos e outras construções externas. O povo que vive por aqui pelo ano inteiro é formado de caçadores, armadilheiros, garimpeiros de ouro, coletores de gemas, pequenos agricultores e suas famílias. E são eles que trabalham na estalagem quando comerciantes vêm para ver

que bens podem ser colhidos da região.

Evereska é autossuficiente, mas seus cidadãos e seus viajantes algumas vezes fazem uma parada na Estalagem do Meio do Caminho, se comerciantes estiverem presentes, trocando bens com eles. Toda vez que retorno para casa, eu passo pelo menos uma noite na estalagem para ver velhos amigos (normalmente muito mais velhos do que da última vez que os vi) e descobrir o que se passou desde minha última visita.

Elfos artesãos algumas vezes saem das Colinas do Manto Cinzento para aqui vender suas obras, e alguns mais renomados podem algumas vezes desencadear disputas de licitação pelo direito de se comprar as suas obras. Minha espécie não faz coisas tão triviais como montar tendas ou balcões de comércio para si própria, ao invés disso, negocia com uns poucos comerciantes que podem estar na estalagem naquele momento. Estes comerciantes então viajam para fora e vendem as obras élficas para outros, o qual tem dado à Estalagem do Meio do Caminho uma reputação não merecida como ponto comercial de Evereska.

Permita-me colocar de modo mais claro possível o que vou escrever: não se aventure dentro das montanhas procurando por Evereska, a menos que você esteja em companhia de um cidadão de Evereska. Você não encontrará o caminho facilmente, nos foi determinado durante toda nossa vida que nenhum visitante consiga adentrar em nosso lar sem o devido convite de um dos anciões entre nós. Se estranhos precisarem encontrar com qualquer um de nós, deve ir à Estalagem do Meio do Caminho, é assim que ela cumpre o seu propósito.

O REFÚGIO NAS COLINAS

Quando eu descanso no fim do dia e adormeço no devaneio de um sonho, eu não revisito as maravilhas das antigas ruínas e criaturas majestosas que tenho visto em minhas andanças. Nestes tempos, eu relembro da Evereska em que eu caminhava quando jovem, quando eu seguia um som abafado ou um feixe de luz entre as brumas envolventes dos Mantos Cinzentos, apanhando amoras pelas colinas e nadando nas correntes frias que fluem de suas partes mais altas.

Evereska se aninha em um cânion ensolarado, no alto das montanhas. Os picos ao redor a esconde de todos e dos mais poderosos seres voadores que conseguem suportar o frio e os fortes ventos de sua altitude. Se ainda assim alguém persistir na entrada até Evereska, seus guardiões montados em águias gigantes garantem que ninguém faça mal algum ao vale.

Diferente das cidades humanas espremidas e cheias de gente, Evereska é formada de grupos de construções divididas em vários níveis do grande vale, com diversas trilhas entre eles. Esses grupos estão divididos em clareiras, prados, e pequenos bosques – espaços naturais pela maior parte da cidade, tal como são as construções, e sua presença é essencial para o nosso modo de vida.

Com a tragédia da segunda queda do reino de Myth Drannor, Evereska tem visto o maior influxo de novos cidadãos por muitos séculos, nossos irmãos de Cormanthyr. Eles têm sido recebidos calorosamente em Evereska, mas alguns entre nosso povo estão preocupados que tantos novos residentes possam romper a paz e o balanço que nós por muito nos esforçamos para manter. Ao mesmo tempo, alguns dos novos residentes têm reagido com descontentamento com a reclusão de Evereska, a qual eles enxergam como uma forma de prejuízo ou covardia, e alguns dos mais jovens entre eles têm dado a discutir muito sobre esse tema de modo incisivo. Eu muito espero que as décadas a seguir irão abrandar as diferenças e acalmar as disputas de opinião. Evereska é um belo lugar, e eu não vejo motivo para estragar essa beleza com discussões entre amigos.

CAMPO DOS MORTOS

A extensão conhecida como Campo dos Mortos tem servido de campo de batalha para inúmeras guerras e conflitos através dos séculos. É dito que as colinas que aqui ponteiavam seus campos são todas formadas de mortos em seu interior, e há uma certa verdade nisso – muitos dos montes de terra são de fato sepulcros, erguidos para abrigar os mortos de uma certa facção ou nação de um lado ou outro de uma guerra. Eu mesma vi mais de um desses sepulcros, sendo violado externamente por aqueles que buscam tesouros, ou de alguma outra forma violado de dentro para fora.

O Campo dos Mortos é formado de uma vastidão de planícies com gramas ondulantes pelo vento que vão até o horizonte em todas as direções. Viajantes regulares da região falam sobre os "sussurros dos mortos", um termo popular para o som que resulta do vento se espalhando entre a grama. O vento quase sempre vem com fortes pancadas aqui, e não é incomum sentir o cheiro de sal no ar, mesmo dúzias de quilômetros adentro.

Embora esta terra não seja civilizada, ela não é estéril. Mesmo tendo muitos monstros escondidos entre seu alto gramado ou seus covis construídos próximo às colinas, o campo representa uma oportunidade para pastores e povos livres reclamarem um pedaço de terra que ninguém ainda ocupou. Pequenas e robustas fazendas, e mesmo um punhado de áreas muradas que contêm diversas habitações, pode ser ocasionalmente encontrado a uma pequena distância das estradas e rios que cortam ou passam próximo dos Campos.

O povo desta terra é gentil, porém desconfiado, normalmente dispostos a compartilhar de seus poços e cisternas, e mesmo fazer trocas com seus bens estocados por outros bens que sejam de seu interesse. Eu encontrei uns poucos que demonstraram enorme hospitalidade, permitindo que estranhos fizessem acampamento dentro seus abrigos de muro baixo que cercam suas herdades. Eles são em geral um povo honesto e bom.

Longe das vizinhanças desses assentamentos, se encontram diversas ameaças. Pequenos bandos de humanoides nômades atravessa essas pastagens, assim como monstros vindos da Floresta do Dente Afiado ao sul, das colinas Garras do Troll ao norte, ou do reino serpentino de Najara ao leste. Às vezes um dos sepulcros cria um bojo e vomita algum morto vivo, despertos por instintos conhecidos apenas por eles próprios, ou um pedaço de terreno se desprende e desaba revelando diversos buracos e tocas no subsolo.

CASTELO LANÇA DO DRAGÃO

Embora a estrutura esteja em ruínas e perpetuamente envolta em brumas, mais de uma das caravanas que guiei através dessas terras têm visto o Castelo Lança do Dragão de longe e expressado o desejo de ali buscar abrigo. Como eu costume dizer a eles nesses momentos, é melhor buscar abrigo dentro de uma tumba aberta nestas terras, e se rastejar junto ao guerreiro morto dentro dela, do que esperar qualquer coisa parecida com um abrigo da Lança do Dragão.

Construído por um aventureiro de nome Daeros depois que ele encontrou uma fortuna em pedras em uma colônia perdida dos anões, o Castelo Lança do Dragão foi erguido sobre as cavernas onde essa colônia – a caída Kanaglym – foi soterrada. Dois séculos atrás, maquinações de feiticeiros tramaram a queda de Deros e a abertura de um portal infernal nas profundezas do castelo.

Depois deste evento, as ruínas da Lança do Dragão foram

ocupadas por hobgoblins e inúmeros bandos de bandidos, até que Águas Profundas e Portão de Baldur mandaram tropas para expulsá-los. Descobrindo que o portal ainda existia, mas sendo incapazes de destruí-lo, eles estabeleceram o Forte dos Leões de Batalha, um templo fortificado de Tempus, em uma tentativa de evitar que qualquer coisa vinda de lá fizesse a travessia. Com o tempo, no entanto, diabos romperam novos portais dentro das paredes do castelo e destruíram seus defensores.

Então veio a Segunda Guerra da Lança do Dragão, há mais de um século, durante a qual um manto de bruma caiu sobre o castelo, e as forças de Portão de Baldur e Águas Profundas mais uma vez atacaram. Desta vez eles derrotaram os diabos, deixando para trás o castelo em ruínas e coberto pelas brumas. Vez em quando pelo menos os diabos retornam, se acumulando para atacar assentamentos próximos (especialmente Vau da Adaga), mas eles são confrontados e expulsos por aventureiros em todas as vezes. A história mais recente fala de heróis lutando contra os Magos Vermelhos de Thay e outros demônios. Eu rezo que essa tenha sido a última vez que tais esforços foram necessários, mas honestamente, acredito que não.

Hoje a Lança do Dragão permanece em ruínas e cercada por brumas. Boatos dizem que o castelo – aparentemente quieto – tem servido de lar para terríveis mortos vivos de vários tipos, porém ninguém parece inclinado a investigar tais rumores, desde que tais ameaças não ameacem o povo das regiões próximas. Alguns grupos interessados do Portão de Baldur ofereceram uma soma grande de moedas para investigar a verdade sobre os rumores, no entanto eu recusei. Eu não penso em mim como uma investigadora ou espia, e eu tenho mais o que fazer do que buscar qualquer imundície que possa estar escondida dentro deste lugar.

GARRAS DO TROLL

Um emaranhado de terras, formadas por ásperas colinas ao longo da fronteira norte do Campo dos Mortos, as Garras do Troll é o lar de uma grande quantidade de bestas regenerativas sedentas por sangue. O que exatamente faz dessas colinas um lugar primordial para os Trolls é algo desconhecido (e o assunto favorito em conversas em volta de fogueiras que armei enquanto passava perto da região), mas não há dúvida que eles habitam essa terra em grande número.

Aqueles que viajam ao sul para o Portão de Baldur ou ao norte, vindo do Campo dos Mortos, normalmente atravessam sobre as Garras do Troll. O Vau das Garras do Troll, assim nomeado por razões óbvias, é o único lugar em quilômetros em que carroças podem atravessar com segurança o Rio Sinuoso. Importante como é, o local tem sido ocupado por diversas forças durante os anos, como evidenciado pelas ruínas de fortes e construções similares próximas. Mas aqueles que o reclamam tem eventualmente sempre caído diante das investidas prolongadas dos trolls. Meu conselho é de evitar a região completamente, mas se você não puder, mantenha uma tocha na mão o tempo inteiro.

VALE DO CERVO

Eu fui ao Vale do Cervo uma vez apenas, e achei surpreendentemente belo. Suas maravilhas são selvagens, indomesticáveis, mesmo com a assim chamada civilização, o lugar emana um tipo de beleza primitiva que não é encontrada em nenhum outro lugar que eu conheça.



O vale do Cervo é um vale montanhoso e fértil, distante, ao norte, onde o vento é severo e onde as Montanhas do Pináculo de Gelo cercam o Gelo Alto. O Rio do Redemoinho Cristalino, facilmente o mais limpo e frio no qual eu já me banhei, flui para sul adentrando no vale das terras da Nevasca Eterna, alimentando o rico solo comprimido entre os sopés norte e sul das Espirais de Gelo. O rio deságua como se viesse através de terras montanhosas, eventualmente quebrando em uma série de lagos ao longo da borda leste do vale. Dois pequenos bosques também crescem no vale, um ao longo de sua fronteira norte, entre o próprio vale e as Espirais de Gelo ao norte, e outro alimentado pelos lagos em sua fronteira sul.

Originalmente o lar de clãs de gigantes e tribos ralés de bárbaros ligados aos Uthgardt, o Vale do Cervo foi conquistado por um herói chamado de Matador de Cervos. Ele foi um gigante que se aventurou dentro das terras ao sul e aprendeu os seus costumes. Quando ele veio para o Vale do Cervo ele unificou as tribos humanas, unindo elas em uma força de batalha capaz de derrotar os gigantes que os escravizavam, e assim derrubaram os gigantes, reclamando o vale entre as montanhas para seus descendentes.

Uma grande abundância de gigantes ainda habitam as montanhas do Vale do Cervo e as colinas florestais, mas eles chegaram a um acordo com os humanos do vale. Até onde eu sei, eles vivem em paz longe das terras humanas, e existem alguns tabus entre os humanos e os gigantes que os mantêm separados. Quando estive no Vale do Cervo, eu não vi gigantes, mas certamente eu vi seus operários. Nas fronteiras das terras onde os humanos (e outros povos menores que os gigantes) não devem ir, com seus menires titânicos, provavelmente erguidos pelos gigantes de pedra.

O povo do Vale do Cervo é regido pela Casa Mecha do Cervo. Uma linha real, supostamente descendente do Matador de Cervos. Embora humanos, os rebentos da Casa Mecha do Cervo são todos muito altos e fortes muitos com 2,10m de altura. O rei do Vale do Cervo senta sobre o Trono de Alabastro no Castelo Mecha do Cervo, e muitos condes dos ducados lhe juram fidelidade.

A paz tem reinado por muitos anos no Vale do Cervo. Grauman, chamado de o Bom Rei pelo seu povo, senta sobre o Trono de Alabastro, apesar de já estar com anos avançados. Seu primogênito e herdeiro, Taumarik, é um jovem ranger que retornou recentemente de uma jornada de três anos explorando o Norte. Ele retornou com uma esposa, a feiticeira Ylienna de Lua Argêntea, e ele já começou a tomar mais de uma das responsabilidades onerosas de seu pai. Há no

entanto uma intriga na corte, pois os condes não confiam em sua "esposa-bruxa de fora da vale" (uma frase que enfurece Taumarik, mas que parece divertir gentilmente Ylienna). Em minha opinião, eu achei a lady Ylienna um encanto em uma das ocasiões em que estive em sua companhia.

O vale é bem defendido, como todas as joias devem ser - neste caso pelos perigos das montanhas e dos gigantes que o cercam. Não obstante, certa espécie forte de mercadores viaja a estreita montanha que leva ao Vale do Cervo. Os anões da Cidadela Adbar de modo jocoso se referem a essas pessoas como "os bodes da moeda", pois eles irão se prender, como os animais citados, aos cumes mais precários da montanha enquanto buscam melhores oportunidades que lhes aguarda abaixo. Minha jornada pessoal com os bodes da moeda impressionou-me sobre as habilidades desse povo, que bravo atravessa caminhos destruídos, enfrentam avalanches, terríveis nevascas e monstros de todo o tipo para chegar até o Vale do Cervo e sair do vale em segurança novamente.

Não é meramente as altas montanhas em volta do vale que detêm os perigos. Embora o vale possua assentamentos dispersos, todos do Vale do Cervo podem ser considerados de modo mais ríspido como civilizados. Na minha passagem por essas terras (com uns dos poucos bodes da moeda que se recusaram a se intimidar pelos charcos em volta do Castelo Mecha do cervo), eu descobri que essas terras ainda servem como fronteira, similar a algumas porções mais selvagens do Norte, particularmente nos dias antes da fundação de Luruar e a retomada do Salão de Mithral. Diversas bestas em abundância fazem seus covis em locais distantes das estradas pelo vale, e bandos de ogros saqueadores frequentemente atacam vindos das montanhas.

CASTELO MECHA DO CERVO E MECHA DO VEADO

Entre os dois braços do Rio do Redemoinho Cristalino reside uma grande ilha na qual o Matador de Cervos construiu seu castelo. Mecha do Veado, no braço leste do rio, é uma pequena comunidade de um povo que trabalha como fazendeiros, pescadores, pastores e artesãos. Este povo possui seus negócios ativos, como muitos dos mercadores de fora escolhem não se aventurar além da Mecha do Veado, vendendo suas mercadorias entre os mercadores do Vale do Cervo. Talvez um terço dos comerciantes que se aventura ao Vale do Cervo opta por realizar a viagem até um dos feudos dos condes, que pagam mais como forma de encorajar este comportamento.

OS OGRS

Por razões em que não posso me aprofundar, o Vale do Cervo e suas montanhas ao redor abrigam muitas tribos de ogros - literalmente, não meramente grupos de famílias, mas tribos inteiras delas! Enquanto que os ogros de outros lugares vivem mais como ursos, os próximos ao Vale do cervo vivem mais como os orcs. Por sorte os brutos ainda são estúpidos demais para compor tarefas complexas, como o trabalho em metal, mas o que eu ouvi enquanto estive no vale é que sua cultura é surpreendentemente sofisticada. Diferentes tribos adoram diferentes deuses, Vaprak foi o que mais ouvi falar, e essas diferenças religiosas me parece que põem as tribos em guerras umas com as outras. Do que eu ouvi, tanto os gigantes quanto o povo do Vale do Cervo odeiam os ogros, um fato pelo qual sou muito grata. Se um ou mais gigantes decidissem organizar os ogros, eu não sei dizer se o Vale do Cervo teria forças contra eles.

FORTE DE HELM

O Forte de Helm tem sido um lugar de vigilância e proteção por gerações. Desde sua fundação pela Companhia dos Aventureiros Loucos, viajantes o tem usado como um lugar seguro pra descanso e recuperação de suas jornadas. Mesmo durante os tempos obscuros quando Helm parou de demonstrar sinais aos seus fiéis, os sacerdotes e pessoas no Forte de Helm mantiveram suas portas abertas e os olhos na estrada, provendo refúgio para qualquer um que viesse em paz. Este aspecto foi recentemente testado de maneira severa, e eu não estou certa se o Forte de Helm passou ou falhou nesse teste.

Muito embora a Patrulha tenha sido destruída pouco antes da Praga Mágica, seus fiéis mourejaram através de tempos terríveis para completar um grande templo central para o bem da comunidade e glória de seu deus. O gentil clero deste templo, apelidado de Catedral de Helm, recebeu aqueles que haviam sido tocados pela praga ou que ficaram insanos pela destruição da Trama de Mystra. Tristemente, como ocorre em quase tudo, a corrupção adentrou no assentamento, na forma de criaturas predatórias e mau feitos que fizeram experiências com os pobres infelizes sob os cuidados do templo.

Um tempo em que a liderança do Forte de Helm era corrompida nas mãos de uma sucubus metamorfa, que transformou muitos monges em servos obedientes. Quando suas maquinacões foram enfim reveladas e a batalha pelo Forte de Helm teve início, outras forças extraterrenas vieram à proa: diabos invocados, mortos vivos erguidos das muitas criptas do templo, e coisas pegajosas e com tentáculos cuja a origem nem ousou imaginar. Com a ajuda de aventureiros próximos de Inverno Remoto, todos foram derrotados e o Forte de Helm finalmente estava liberto.

A ORDEM DO OLHO DOURADO

Entre aqueles resolutos que salvaram o Forte de Helm estava um membro da Ordem da Manopla. Este homem era Javen Tarmikos, e vendo os horrores aniquilados no Forte de Helm, fundou ele sua própria ordem. A Ordem da Manopla não pune o criminoso antes que o crime tenha sido cometido. Quando o mal se ergue, membros da ordem atacam e atacam pesado, porém eles deixam os orcs sozinhos em suas montanhas e não perturbam os dragões em seu torpor. Depois do Forte de Helm, Javen tomou essa filosofia como falha. Maldades libertas podem se alimentar nas sombras, crescendo forte até que possa atacar. Isto aparenta ser verdade quanto às ameaças extraterrenas, como os portais para reinos demoníacos, espíritos malignos que buscam possuir os vivos, e a influência corrupta dos planos alienígenas.

Javen diz que estava ruminando sobre isto quando ele recebeu um sinal de Helm. Na capela central, os fiéis haviam erguido um novo símbolo de Helm depois que o último havia sido profanado. Javen diz que estava fitando este símbolo e meditando sobre a falha de sua ordem quando o olho fixo de Helm derramou lágrimas de ouro. Logo após, sacerdotes incorruptíveis do Forte de Helm homens e mulheres que haviam permanecidos vigilantes sobre o retorno de Helm, experimentaram de seus próprios sinais divinos. Em resposta às orações, alguns foram recompensados até com magias. Javen tomou esses sacerdotes e seguidores da Ordem da Manopla, leais a ele, e formou uma nova ordem,

juramentando-os sob o olhar fixo do olho de Helm ainda lacrimejante.

A Ordem do Olho Dourado é dedicada a proteger o mundo e as boas pessoas extirpando maldades escondidas e destruindo conexões com os outros planos. De acordo com os seus membros não é o bastante enfrentar apenas as ameaças que se expõem. Muitas vidas podem ser salvas se os sinais da maldade e aqueles imergidos na escuridão sejam vistos e destruídos antes que eles abram os portões para ameaças maiores. Desde sua fundação, a Ordem do Olho Dourado tem crescido em número e em sua capacidade de lidar com as ameaças, recebendo exorcistas, abjuradores e espiões, bem como também paladinos e clérigos de Helm. Eu tenho ouvido falar que assassinos carregam o símbolo da ordem – o olho de Helm sobre uma manopla de ouro fechada em um punho – e essa é uma afirmação que não posso desprezar. A Ordem do Olho Dourado pode ser brutal em sua perseguição ao mal.

Teria o símbolo de Helm chorado como Javen Tarmikos e os outros disseram? Se assim o foi, teria sido então intenção de Helm a criação desta ordem por Javen? Será o Helm que retornou da morte um deus diferente daquele cujas adorações eu era familiarizada em minha juventude? Como nós mortais podemos saber? Helm sempre foi um deus de vigilância e proteção, mas isso não o faz um deus justo, tampouco gentil.

Independente de qualquer que seja a verdade, saiba disto: A Ordem do Olho Dourado controla o Forte de Helm agora. Se você esconde algum mal em seu coração, ou se há algum traço de algo extraterreno em você, fuja. Você não irá encontrar santuário ali.

PESSOAS E LUGARES DO FORTE

O Forte de Helm ainda é um relativo pequeno assentamento: um punhado de ruas que circundam o mercado central, com paredes robustas de pedra e madeira por todos os lados. No centro da cidade está a Ala da Paixão, um amplo mercado com diversas fileiras de barracas a partir de seu centro, e uma antiga forca que não parece muito em uso nos últimos tempos. O mercado é assim nomeado devido ao santuário dedicado à Sune, que uma vez havia em seu limiar. Este santuário tem sido substituído por um templo recentemente construído para a Dama Ruiva, chamado de Salão da Paixão.

Não muito distante da Ala da Paixão está o conselho da cidade, uma antiga estalagem que foi transformada em uma estrutura do governo, onde os Oradores do Forte de Helm se encontram. Os Oradores são devidamente eleitos representantes do forte, sendo oito ao todo, mais o Orador Chefe. A atual Oradora Chefe é Amarandine Pés de Peregrino, uma velha halfling matrona que foi uma aventureira em sua época. Os Oradores trabalham de perto com os Patrulheiros Sagrados na boa gestão do forte.

Em uma pequena distância do conselho da cidade está o Descanso do Aventureiro, o ponto de parada favorito de aventureiros na área, e dos residentes que gostam de sentar em um bar e escutar os contos que esses povos trazem com eles. O Descanso era até recentemente chamado de O Velho Anão Imundo, mas foi renomeado pelo sua nova proprietária, uma paladina atraente de Chauntean que atende pelo nome de Kharissa Anuvien. A Dama Kharissa diz que um de seus ancestrais pertencia à Companhia dos Aventureiros Loucos,

associada assim à fundação do Forte de Helm, e devido à sua rápida ascensão de popularidade entre as pessoas ela ganhou uma cadeira como Oradora.

Dominando a linha do horizonte do forte está um grande edifício: a Catedral de Helm. Tanto uma fortificação quanto um templo, a catedral possui uma pequena construção em sua base que serve como orfanato, enfermaria para cuidar dos feridos e doentes, como também uma nova adição que tem como função abrigar os loucos e deformados que têm sido trazidos das catacumbas.

O assentamento goza de prosperidade atualmente, mas tal benefício foi duro de conquistar e requer vigilância para manter. O Forte de Helm é vulnerável em muitas frentes, em maior parte devido a sua proximidade com a Floresta do Inverno Velado – da qual qualquer coisa tem se tornado mais perigosa nos dias de hoje. Histórias de treants enlouquecidos, bem como rumores de bárbaros Uthgardt mais uma vez saqueando as trilhas que levam ao forte.

Para piorar o Santo Observador tem visto premonições de algo inefável se erguendo das profundezas abaixo do forte, levando abaixo as abóbodas mais rebaixadas da catedral em sua ascensão de sangue. Como resultado, o templo tem aumentado dramaticamente as patrulhas em seus túneis, talvez como um prelúdio para contratar aventureiros para explorar os túneis mais profundos sob o Forte de Helm em busca de alguma pista ligada ao que a visão pressagia.

FLORESTA ALTA

Qualquer um com um mínimo de sangue élfico pode sentir o fervor e o chamado da floresta sob seus pés dentro da Floresta Alta. A vasta idade e poder das árvores, a profundidade de suas raízes, e o vento correndo através suas folhas – todas essas coisas nos chamam.

Um vasto manto verde no meio do Norte, a Floresta Alta é uma lembrança das antigas eras, quando espessas florestas cobriam a maior parte de Faerun, e criaturas silvestres, de todos os tipos, viviam entre as árvores. Mesmo nos dias de hoje a Floresta Alta mal tem testemunhado a presença e o toque dos humanos, e uma mata antiga domina sua flora.

Comunidades élficas na floresta são tipicamente pequenas e frequentemente nômades. Em parte, este é um reflexo do desejo de manter a floresta intocada, mas existem ruínas aqui, como as de Ascalhorn – agora chamada de Fosso dos Portões Infernais – que nos fazem lembrar das cidades perdidas e impérios do passado.

A Floresta Alta uma vez abrigou três grandes reinos élficos sob seus galhos, e os ossos daqueles impérios ainda se misturam em suas raízes. Muitas tribos dos elfos da floresta – e algumas poucas tribos dos elfos da lua – ainda habitam a floresta protegendo essas ruínas, os monumentos de sua era dourada. Poucos além das fronteiras da Floresta Alta sabem algo a mais sobre esses elfos, que não possuem um líder maior e que fazem o mínimo contato com o mundo exterior. Viajantes na Floresta Alta devem sempre estar atentos quanto aos elfos, pois eles nunca sabem se serão bem vindos, e qualquer promessa de passagem segura pode não ser honrada pelo próximo bando de elfos.

Uma elfa está liderando esforços para mudar essa situação. Conhecida como a Dama Vermelha, ou simplesmente a Dama da Floresta, Morgwais é uma elfa da floresta que busca unificar as tribos separadas. Ela lidera o Caerilcarn, o “Conselho da Floresta”, o qual periodicamente reúne muitos líderes das tribos para compartilhar informação, dúvidas e deliberação.

Seu principal objetivo é a ressurreição do reino de Eaerlann, e

ela tem dado passo arrojados nessa direção aliando os assentamentos de Nordahaeril, Reittheillaethor e Teuveamanthaar (mais conhecidos como as Árvores Altas). Ainda assim, os elfos que acreditam nesta visão são pequenos em números e dispersos por todas as partes leste da Floresta Alta.

Criaturas feéricas e silvestres de todos os tipos – incluindo sátiros, driades e treants – habitam a Floresta Alta. A pequena sensação que qualquer um logo se toma quase que imediatamente é da presença de vigias ocultos ao entrar na floresta.

Em nenhum lugar da floresta há um sentimento mais palpável do que perto do Carvalho Ancião, um carvalho maior do que você pode imaginar que seja possível, o qual serve como sítio sagrado para a tribo da Árvore Fantasma dos Uthgardt. Quatro carvalhos menores – de fato enormes, porém ainda menores que o Ancião – marcam os limites do sítio, protegendo a árvore e ajudando aqueles cujo seus espíritos determinam que sejam merecedores, acelerando sua cura natural. Magia de teleportação normalmente se dá com falhas aqui, e há boatos sobre as profundezas das cavernas abaixo conterem todos os tipos de portais mágicos.

Se não forem os elfos, as criaturas feéricas, ou as próprias árvores observando os visitantes, podem ser também os centauros, que fazem da Floresta Alta o seu lar, reclamando os platôs próximos da ponta do Rio do Unicórnio. Por décadas, os centauros vêm crescendo em número, tanto que brevemente eles poderão ter de dividir suas tribos e reclamar territórios extras. Pégasos e Unicórnios podem ser encontrados aqui, e até mesmo alguns dos famosos aarakocra, o povo pássaro-alado, vivendo entre os picos do coração da floresta.

Dentro das profundezas da floresta se encontra uma cadeia inteira de montanhas conhecidas como os Montes Estelares. O vento forte constante evita que criaturas aladas mais fracas se aproximem dos picos das montanhas, com a estranha exceção dos aarakocra, que possuíam uma terra natal ancestral no lugar antes de serem caçados e expulsos por um dragão. Muitos dos picos podem ser vistos apenas à distância, e dessa distância eles parecem brilhar devido aos massivos cristais que ponteiavam suas encostas. Os montes também são conhecidos como ricos depósitos de ferro e níquel, mas ninguém tem minerado estas montanhas por séculos.

Os Montes Estelares são a fonte das águas do Rio do Unicórnio, o qual corta as rochas da parte inferior formando uma série de desfiladeiros e penhascos conhecidos como as Irmãs. A visão das cachoeiras de formas diferentes é com certeza algo de tirar o fôlego, digna do desafio de se chegar até elas. Brumas envolvem as Irmãs, e alimentam a vegetação dos pequenos platôs da área. Ao norte, as cabeceiras do Rio Dessarin caem através de um par menor de montanhas chamadas de Picos Perdidos.

Bem menos idílicas são as ruínas de Karse. Aqui estão os restos da grande heresia do mago Netherese Karsus, que buscou clamar a si o posto de deus, destruiu a deusa da magia, trazendo ao mundo o fim de uma era e espalhando destruição indescritível sobre o mundo inteiro.

PÂNTANO ELEVADO

O Pântano Elevado foi uma vez um lugar como a Floresta Alta ou próximo da Floresta das Brumas, mas durante a Guerra das Coroas, milhares de anos atrás, uma magia assaz poderosa



sa queimou a terra e tudo o que permaneceu foram charcos decrepitos. Hoje ele é uma natureza rochosa infestada com trolls e goblinóides e todos os tipos de outros perigos para qualquer um que ouse passar por ele ao invés de cercundá-lo.

Como o nome sugere, o Pântano Elevado é uma área protuberante que se estende por muitos quilômetros de brejo, líquens e fossas ocultas. Grupos de animais caminham sobre essa terra, desde ovelhas, pôneis da rocha a até rothés. Estas bestas pastam sem grandes riscos, já que lobos e outros predadores que deveriam ameaçar as manadas são, eles próprios, presas dos trolls e goblinóides que dominam o pântano. Estas duas ameaças particulares algumas vezes plantam armadilhas pelo Pântano Elevado, mas na maior parte do tempo estão ocupadas em lutar e matar suas presas e uma a outra. Há uma espécie de ciclo para as caçadas no Pântano Elevado: lobos são mortos pelos goblinóides durante um ano, permitindo que mais ovelhas pastem, o que traz os trolls para fora (os trolls locais gostam muito de carne de carneiro, ao que me parece), que por sua vez trazem intrépidos aventureiros para lidar com a crescente ameaça, permitindo que uma quantidade de lobos suficientes sobrevivam para que não sejam extintos completamente.

Bárbaros humanos também habitam o Pântano Elevado, vivendo mais nas margens oeste com largos rebanhos de ovelhas e bodes, o solo é muito fino e pobre para plantio. Eles não são dos Uthgardt e nem têm ligação com eles, porém eles podem ter distantes ligações com os Nortenhos, já que parecem ter origem Illuskan. Eles falam um dialeto Illuskan

que nunca ouvi antes, e em meu primeiro encontro com eles eu estava silenciosamente tensa e repleta de apreensão. De todo modo, eu fui para conhecer mais sobre as tribos Girondi e Belcondi, as quais agiram com bravura, honra e bom humor diante de minha presença. Viajantes nesta região devem notar que tribos humanas compartilham da mesma suspeita sobre a magia, assim como ocorre entre muitos Nortenhos, mas por felicidade não é o ódio fanático demonstrado pelos Uthgardt.

Existem também algumas pequenas tribos de orcs, os Garra Vermelha e os Pena Azul, entre eles. Os humanos e os goblinóides desprezam os orcs, e meus anfitriões disseram que no passado chegaram a se aliar uns com os outros quando os orcs cresceram em grande número.

OROGOTH

Por ser um lugar tão vasto, o Pântano Elevado contém algumas poucas ruínas conhecidas. Uma delas é Orogoth, uma antiga vila de uma família nobre da velha Netheril. As lendas locais dizem que a família interessou-se por magia dracônica, tentando capturar essas poderosas criaturas e adquirir seus poderes. Os contos divergem em como essa tolice levou a família a ser chacinada em seu próprio lar, mas, de todas as coisas, muitos concordam que o culpado foi um dracolich, residente da ruína e defensor das riquezas desta fa-

mília. Apenas os deuses sabem o que levou a isto, uma criatura ou o que quer que esteja vinculado a este lugar. As respostas – se alguém ousar buscar – residem dentro desse covil.

FLORESTA DAS BRUMAS

A oeste do Pântano Elevado, porém duramente influenciado por ele, a Floresta das Brumas adquiriu este nome devido a névoa que cobre a superfície do charco até a altura das árvores. Melandrach, Rei das Florestas, governa aqui e mantém a floresta como domínio exclusivo dos elfos. Embora uma gama de animais vagueiem em abundância, os humanos da região bem sabem que os elfos os protegem e pune intrusos que cacem ilegalmente na floresta. Mesmo os bárbaros sabem que é melhor não caçar aqui, se não desejam chamar a atenção de Melandrach, ou sua ira.

Viajantes que deixem os habitantes da Floresta das Brumas em paz, e que armem suas fogueiras usando da floresta nada mais que galhos já caídos, são normalmente permitidos para atravessar, desde que o povo da floresta não esteja em um mau momento ou contra os forasteiros por alguma razão.

SECOMBER

Próxima ao final do Pântano Elevado, no banco norte do Rio Delimbiyr, próxima ao Rio do Unicórnio, se encontra a pequena cidade de Secomber, nas fronteiras entre o Norte e as colônias do Coração do Ocidente. Construído sobre as ruínas de Hastarl, capital do antigo reino de Athalantar, Secomber é um lugar calmo onde trabalham fazendeiros e pescadores, e os residentes podem ser contratados para pescar ou caçar, ou guiar viajantes pela região. Guias experientes que conhecem bem o Pântano Elevado, e que podem atravessar através dos diversos perigos e das tribos locais, são comuns – ou aparentam ser, dado o modo de como seus serviços são

ofertados de modo tão frequente. Escultores locais, principalmente de um pequeno clã de anões, escavam o granito magenta das paredes das rochas no limite norte do pântano.

RHYMANTHIIN: A CIDADE PERDIDA DA ESPERANÇA

Histórias persistem de que Faer'tel'miir', uma antiga cidade de Miyeritar, foi restaurada por Alta Magia em algum momento no último século – talvez até mesmo antes da Praga Mágica – sobre o Pântano Elevado. A restaurada cidade de pedra lisa e negra, chamada Rhymanthiin, ou “Cidade Perdida da Esperança”, não aparece em mapas, e é supostamente escondida por magia ou outro artifício. Diz-se que apenas aqueles que são dignos, sem malícia em seus corações, podem chegar até ela, enquanto que outros (como dizem os contos) “nunca encontrarão o caminho até lá”. Tais contos tendem a ser poucos e vagos, já que sei que ninguém pode dizer com certeza que já a viu, mas ainda assim as histórias parecem ter vida própria.

NAJARA

Estão no passado os dias em que contos de um reino de serpentes eram apenas rumores e boatos, apenas histórias inventadas de aventureiros que se perderam no caminho e que de algum modo conseguiram retornar. Já foi fácil duvidar de sua veracidade, pois qual nação não patrulha suas fronteiras ou mantém comunicação (cordial ou de outro modo) com outras nações? As histórias de nags e yuan-ti até eram fáceis de se engolir, já que esta região sempre teve tais criaturas. Porém uma nação inteira delas?

Como agora nós sabemos, o reino de Najara, como chamado pelas serpentes que vivem nele, se encontra ao longo da fronteira norte da Estrada do Comércio, a nordeste da Ponte Boareskyr e a sudeste do Pântano Elevado. O Rio Sinuoso corre através dessas terras, e suas características geográficas principais são as Colinas da Serpente, o Brejo de Chelimber e a Floresta dos Wyrms.

Eu descobri por mim mesma a verdade sobre Najara, o Reino de Serpentes, quando um sábio do Portão de Baldur me contratou para guiar ele, seus aprendizes e uma soma de aventureiros até algumas ruínas nos limites leste do Pântano Elevado. Eu irei toda minha vida me arrepender de ter pego esse trabalho, não apenas porque metade dos aventureiros se demonstraram porcos gananciosos pilhando as ruínas ao invés de focar no sábio e seu estudo, mas porque os idiotas despertaram um antigo espírito que fez com que a maioria do grupo caísse em um sono mortal enquanto ele consumia suas almas. Já que não sou afetada por magias que causam sonolência, eu escapei, junto com um meio-elfo aprendiz do sábio. O espírito nos perseguiu através do pântano de modo implacável, nos forçando a adentrar em túneis abaixo das Colinas da Serpente, onde nós fomos capturados como prisioneiros por yuan-tis patrulhando as fronteiras de seu domínio. O meio-elfo foi arrastado para longe em grilhões de escravos, mas por algum motivo eu fui levada até a corte de Jarant, o Rei Serpente. Segue um breve resumo dessa experiência.

Antigo e maligno, a naja espiritual Jarant governa o reino devido seu poder pessoal e graças ao *Calcário de Najara*, uma coroa de prata fina que possui habilidades defensivas e outras características mágicas. Embora ele ainda preferisse viver plenamente isolado do mundo exterior quando o encontrei, dez anos atrás a Serpente Negra começou a enviar embaixadores aos reinos vizinhos para lhes precaver sobre as consequências de interferirem em assuntos de Najara. Embora eu tenha visto o rei por não mais que um momento, a influência de Jarant sobre seu reino é inegável, pois seu nome



é reverenciado por todos seus subordinados. Um guarda pode citar "pela coroa de Jarant" para enfatizar uma expressão, e o yuan-ti que detinha as chaves de meus grilhões se referiu às leis de Najara como a "vontade de Jarant".

Ninguém sabe por que Jarant escolheu o momento que ele escolheu para tornar pública a soberania de seu reino, ou o que ele esperava ganhar com tal ato. Os embaixadores yuan-ti que ele mandou aos reinos deixaram claras as vontades do rei em cada nação em que eles visitaram: deixe a prosperidade de Najara por si só, e desencoraje o avanço de intrusos (como os dos tipo aventureiros) violando as fronteiras de Najara, que desejam roubar as riquezas do povo serpente. Em troca, as serpentes prometeram que quaisquer caravanas ou outros viajantes legitimados que passassem através dos domínios de Najara poderiam fazê-lo ilesos e sem obstáculos, desde que se mantivessem na rota central.

As reações entre os lugares foram um pouco ríspidas entre um extremo e outro no sentido dessa palavra. A Fortaleza Negra declarou ter recebido muito bem os embaixadores, e o povo serpente saiu de lá não apenas com o acordo dos lordes Zhentish, mas também com uma oferta de uma futura aliança militar. Sem surpresas, Elturgard recusou a exigência passada – e no processo de expressar tal refuta, sangue foi derramado. Os paladinos mataram todos os embaixadores, com exceção de um, e tal sobrevivente foi enviado de volta à corte de Jarant com a sua resposta.

As outras respostas aos embaixadores de Najara oscilou entre os extremos acima. Recusas e aceitações quanto a cooperação, normalmente de modo polido, se misturavam, mas independente do resultado, o objetivo de Jarant havia sido cumprido: Os vizinhos de Najara agora a viam como uma nação, não importando se eles a viam como potencial aliada ou inimiga.

A economia de Najara, tal como ela é, depende dos escravos para existir. Escravidão é indiscutivelmente o único comércio atual praticado em Najara, com as ruínas de Thlohtzin na Floresta dos Wyrms servindo como local de aglomeração, para aqueles que chegam a descer nesse nível tão indecente de ramo, como para vender os escravos para os yuan-ti. Facções diferentes entre os Najarans possuem agentes aguardando próximos a Thlohtzin, cada qual esperando conseguir uma barganha com os escravistas antes que outros se aproximem. Escravos com habilidades incomuns ou conhecimento especializado algumas vezes caem em leilão e briga entre os yuan-ti sobre sua posse. Temo pensar que tal tenha sido o destino do aprendiz que me acompanhou para fora do Pântano Elevado.

Para qualquer um que possua qualquer influência e que possa ler isso, leia com atenção minhas palavras: não seja enganado. As serpentes não têm intenção de coexistir pacificamente – elas desejam meramente usar de sua estranha diplomacia como uma capa e um escudo, com o fim de se protegerem da observação dos outros, até que estejam prontas para por seus planos, quaisquer que sejam, em plena realização.

A CORTE DO REI SERPENTE

Eu era prisioneira em Ss'khanaja, uma cidade, em maioria subterrânea, no Rio Sinuoso, onde se reúne a corte do Rei Jarant.

Durante o meu tempo sob custódia dos Najarans, eu aprendi muito sobre – e de – Dhosun Escama Prateada. Um yunan-ti puro sangue de Najara, Dhosun age como um conselheiro do rei e constantemente busca amenizar os excessos de Jarant. Eu acredito que enviar embaixadores aos outros reinos foi ideia de Dhosun, já que enquanto eu era prisioneira, ele me

visitou diversas vezes, perguntando sobre o que eu sabia das práticas de um embaixador e de uma embaixada. Através desse diálogo na corte, Dhosun não fez segredo de seu desejo de ajudar seu rei a construir uma nação cuja a posição equivallesse ou mesmo sobrepujasse os outros reinos de Ferun. Jarant o mantém por perto, é dito, porque, de todos os cortesãos da corte, Dhosun seria o mais provável a tentar roubar o *Calcário de Najara*. Seja ele capaz ou não de tal ato, eu descobri que esta naga yuan-ti é honrada – foi ele quem secretamente arranhou a oportunidade que eu precisava para escapar, e eu sei que ele fez algo do tipo com outros no passado. Eu jurei a ele um débito que eu pretendo pagar um dia.

Outra figura digna de nota na corte é a astuta dragão-fêmea Emikaiwufeg, frequentemente chamada de a Filha Esmeralda. Ela é jovem para um dragão e ainda pequena o bastante para se esgueirar pelos tuneis que levam à câmara de audiência de Jarant. É dito que Jarant muito aprecia as suas voltas de sagacidade. Alguns cortesãos que ela é comumente mantida por perto para servir de contraste a Dhosun, já que sua natureza cruel bate de frente com as tendências mais honradas de Dhosun. Em minha opinião, eu acredito que ela está aguardando o seu tempo. Uma grande quantidade de dragões metálicos habitam as Colinas da Serpente, e uma nítida rival de companhia, riqueza e poder – a dragão-fêmea verde conhecida como Ralionate – vive nas proximidades da Floresta dos Wyrms.

Uma variedade de conselheiros e parasitas pode ser encontrada dentro da corte de Jarant, o qual é um local perigoso. Um trio de yuan-tis bruxos, que dizem ter encontrado vestígios da antiga divindade serpente, já adorada uma vez em Ss'thar'tiss'ssun, lidera os yuan-tis de Najara, embora na corte eles normalmente permanecem nos bastidores, simplesmente observando.

COLINAS DA SERPENTE

As Colinas da Serpente é uma região desolada de colinas de barro vermelhas e profundas, ravinas perigosas, com trechos ásperos de terra ondulada cercando montículos. Apenas arbustos crescem aqui, se prendendo ao barro ressecado. Abaixo desse terreno perigoso – repleto de serpentes e criaturas venenosas de todos os tipos – se encontram os Caminhos da Serpente, uma série de intricados e bem guardados túneis interseccionados com cavernas e câmaras. As passagens servem como rotas principais para o povo de Najara através dessas terras; de fato, foi enquanto eu estava dentro de uma dessas cavernas que o meio-elfo aprendiz e eu fomos capturados pelos yuan-tis. Desde então eu aprendi que as serpentes em geral não ligam para quem caminha *sobre* as colinas, desde que eles fiquem fora dos lugares *sob* elas. A capital da cidade de Najara, Ss'khanaja, se encontra a noroeste das Colinas da Serpente, porém uma população ainda maior do povo serpente vive abaixo da superfície. É comum encontrar colônias dentro das vastas câmaras subterrâneas conectadas pelos túneis e escavações de diversos séculos passados.

BREJO DE CHELIMBER

Eu não havia tido a oportunidade de viajar por Chelimber antes da minha "estada" na corte Najara, mas havia perguntado a Dhosun sobre o lugar. E foi entre essas perguntas que ele concluiu minha intenção de fuga, de fato, e me ofereceu sua ajuda. Uma vasta área pantanosa alimentada com poços sulfúreos que frequentemente lançam seus gases ao alto pelo ar, o brejo é inóspito mesmo para a maioria das serpentes. A maioria dos habitantes dessa terra



do povo lagarto. Tendo sido uma vez um principado Netherese, governado por vampiros, e então uma herdade de Zhentarins, o Brejo de Chelimber está solidamente dentro do alcance de Najara nos dias de hoje. Embora cada tribo do povo lagarto seja dominada por um chefe entre sua espécie, cada um desses líderes jurou fidelidade ao Rei de Najara.

FLORESTA DOS WYRMS

No final, foi através da Floresta dos Wyrms que eu parti de Najara, embora Dhosun tenha me precavido a não fazê-lo. Em uma análise final, eu escolhi passar pela floresta pelo mesmo motivo pelo qual ele me desencorajou: porque somente um tolo entraria nessa floresta intencionalmente. A floresta é infestada com uma grande variedade de serpentes de aspecto normal e monstruoso.

Sábios que têm estudado a vida das serpentes da floresta concluíram que algum tipo de força tem atraído as criaturas ofídias para aqui e então alterado elas – diversas cobras que não possuem uma mordida venenosa apresentando presas mortíferas de veneno pela floresta, e muitas espécies de cobras crescendo a quase o dobro de seu tamanho original. Ralionate, uma antiga dragão-fêmea verde, aparentemente não aliada aos yuan-ti, fez dessa floresta o seu lar. É um bom terreno para ela; bosques vermelhos de árvores altas e pinheiros grossos criam um pálio denso e escuro.

Dhosun alertou-me que as ruínas de Ss'thar'tiss'ssun, uma antiga cidade-templo, se encontra nas margens norte da floresta. Em algum ponto do passado distante, humanos construíram um pequeno assentamento, uma vez chamado de Capuz da Serpente, acima dessas ruínas, mas agora tudo está vazio, em maior parte devido a depredação dos yuan-tis. Embora discernível como não mais do que pequenas colinas

na floresta nos dias de hoje, Dhosun contou-me que nas profundezas das ruínas está o Santuário das Serpentes Ocultas, um lugar de peregrinação para o povo serpente.

Um local de enorme perigo dentro da floresta é Thlohtzin, que foi uma vez a cidadela de um lich e agora é um local importante do comércio escravista de Najara. Escravistas da região em volta sabem que o povo serpente paga boas moedas para escravos trazidos aqui. Então eles são transportados, normalmente, para outros lugares, aos serviços de Najara.

Eu escolhi fazer minha fuga de Najara através da Floresta dos Wyrms porque, embora infestado de serpentes, ainda é uma floresta, e eu me sinto em casa em lugares assim. Eu caminhei através de suas sombras, permanecendo dentro das profundezas da floresta o suficiente para evitar ser notada, mas não tão distante para chegar ao seu núcleo, e então contornei suas margens até que eu pudesse ver as Colinas de Trielta.

COLINAS DE TRIELTA

No terreno ondulado das Colinas de Trielta, com assentamentos dispersos de halflings e gnomos, a vida parece ser pastoral e idílica. Fazendeiros halflings se dedicam às suas colheitas, e mineradores gnomos escavam o interior das colinas procurando por pepitas de ouro e prata que eles esperam encontrar aqui. Nenhum senhor da guerra ameaça essas terras, nem liches ou dragões as reivindicam para si próprios. Não há um único castelo para se cobiçar aqui, nem ruínas para pilhar. Como tinha dito, o lugar parece ser banal e entediante.

Agora, é claro, ele é do jeito exato que os seus moradores gostam. Eles se aprazem de sua solitude, a qual é quebrada

muito raramente. As colinas de Trielta oferecem ocasionalmente algum subsídio impressionante, na forma de até agora ouro e prata não descobertos amplamente. Enquanto tais achados são usualmente pequenos veios que são secados quase que completamente antes que outros fiquem cientes deles, Trielta tem sido cenários vez em quando de corridas do ouro. Alguém esbarra em um veio particularmente grande de minério, e garimpeiros e ambiciosos em busca de fortuna aparecem aos montes. O povo Trieltano tende a ver esse fluxo de perseguidores da febre do ouro de um modo que ouras colônias veem as pragas periódicas de gafanhotos: agravante, inevitável e plenamente destrutivo, mas também parte da ordem natural das coisas, sendo assim, nada com o que ficar preocupado em demasia.

De fato, nem mesmo a maior das descobertas desses veios chega a ser tão lucrativa quanto a construção de operações mineradora em larga escala que podem ser encontradas em outras terras. Nenhuma grande nação ou consórcios comerciais estão aguardando em surdina para invadir e tomar as minas de Trielta. Elas são os que os anões entendidos do meio se referem como “minhas arranhadas” – com suas operações próximas à superfície, com um retorno decente para certa demanda de escavação, mas sem valor suficiente para o investimento da construção de uma mina adequada (e leia-se adequada, segundo os anões, como mina anã).

Eu estava em Trielta descansando depois de minha fuga de Najara, quando de repente me surgiu “uma ideia de ouro” (como dizem nos termos locais). Embora a maioria dos que vêm nestes períodos sejam garimpeiros honestos buscando um meio de fazer fortuna, a oportunidade súbita pela riqueza atrai tipos menos escrupulosos, incluindo todas as corjas de ladrões, vigaristas e reivindicadores falsos – sem contar os monstros que tomam como presas os azarados ou despreparados mineiros que sem saber invadem seu território.

A travessia mais intensa que fiz através dessas colinas foi em perseguição a um bando de saqueadores homens-lagartos. O patriarca da gentil família de gnomos onde eu me acomodei havia sido feito prisioneiro, juntamente com seu primogênito. Eu ajudei o xerife halfling local e o pequeno grupo miliciano que ele reuniu em perseguição do bando, e assim o fizemos rapidamente, resgatando os prisioneiros. Eu venho sido bem recepcionada nesta região desde então, e tive a chance de conhecer bem o povo bondoso daqui.

BROQUEL INTEIRIÇO

Nos limites sul das colinas reside o assentamento murado de Broquel Inteiroço. Ela é uma cidade em que sua maioria são gnomos, com ocasionais humanos, halflings ou meio-elfos entre seus números. Ela é uma das cidades mais bem defendidas que já visitei, com diversas baterias de balistas com impressionantes e velozes rodas dentadas sequenciais, que permite um ciclo curto de constantes disparos e recargas de qualquer etapa da muralha. Embora o povo de Broquel Inteiroço não tenha motivos para usá-las com muita frequência, estas armas normalmente desencoraja os bandidos, saqueadores e ocasionais bandos de orcs que poderiam vir reclamar a riqueza de Broquel Inteiroço.

A cidade evita o modelo de ruas entrelaçadas que tendem a delinear os grandes assentamentos; ao invés ela possui uma única rua que passa na parte interna da muralha circular da cidade, e outro par de ruas retas que atravessam a cidade do norte ao sul e do leste ao oeste e se encontram no centro da cidade em uma encruzilhada onde fica o mercado. Muitas construções para habitantes maiores se enfileiram nessas ruas, os povos mais altos costumam apreciar mais o conforto

que tal familiaridade dispõe, porém o resto da cidade consiste de uma série de passagens estreitas entre as construções proporcionalmente menores que servem de lar aos gnomos da cidade.

A última vez que andei sobre essas travessas estreitas, eu senti como se estivesse vendo apenas uma pequena porção do assentamento total, e eu estava certa. Eu descobri que abaixo das casa de telhado de ardósia, com seus pequenos e modestos jardins por detrás de suas cercas de madeira ou paredes de rocha, existem túneis que formam a verdadeira via de Broquel Inteiroço.

Abaixo de cada pequena habitação se encontra uma câmara extensa, normalmente com três ou mais níveis no subsolo. Esses lugares são onde o povo industrial de Broquel Inteiroço se engaja em seu subsídio. Alguns dos espaços das câmaras são lojas ou locais de trabalho para artesãos que dormem nas casas acima. Outros alugam esses espaços extras para viajantes, deixando de lado os poucos quartos de locação e usando um único espaço grande como uma taverna, servindo todo tipo de comida que se pode encontrar em uma estalagem. A comida em tal tipo de estabelecimento é ímpar – uma grande quantidade de cogumelos, batatas, nabos, líquens, e ensopados feitos de víbora e ratazana – porém recheados e saborosos de um modo único.

Os aposentos dessas estalagens subterrâneas são aquecidos por lareiras generosas, provendo assim para muitos acomodações confortáveis. Muitos dos mercadores se programam para estarem em Broquel Inteiroço quando o inverno chega, assim eles podem passar os meses frios ao lado de uma lareira, com um pedaço de torta assada em uma mão e uma caneca da amarga cerveja preta dos gnomos na outra.

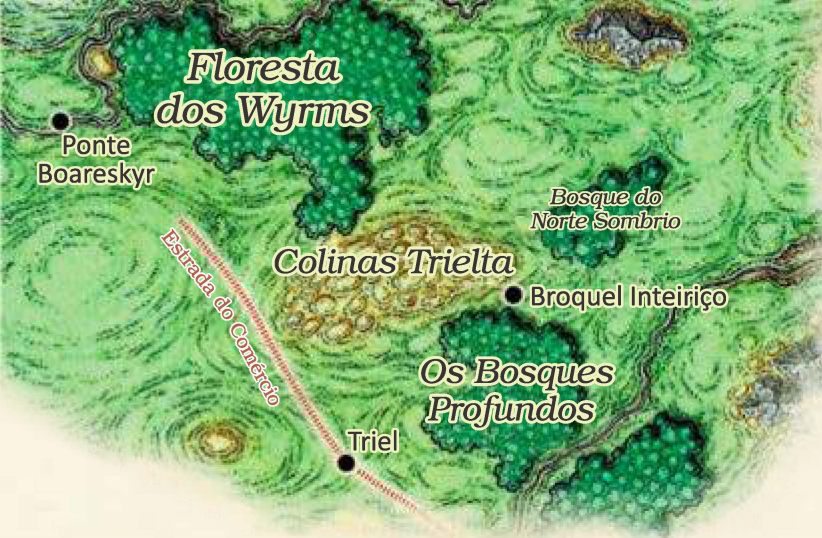
Qualquer outra câmara não separada para outro propósito é usado como depósito ao invés de ser mantida vazia. Quase todas as famílias na cidade possuem algum espaço que usam pra sua própria necessidade ou alugam para outros. Aqueles que compram um depósito no Broquel Inteiroço também precisam comprar seus caixotes, e outros bens necessários dos artesãos locais, que também fazem fechaduras, travas, selantes de cera para caixotes impermeáveis, caixas e coisas do tipo. Os caixotes são todos construídos sob tamanhos específicos, com divisórias e espaços na câmara de modo que cada caixote se ajuste confortável e exatamente.

Broquel Inteiroço possui uma maga bem paga que provê segurança mágica para os itens estocados, para aqueles que assim desejam. Magos de fora não são permitidos de usar glifos ou proteções nos bens destinados às câmaras – tal ato deve ser encarregado à Daelia Inchtarwurn, a última maga de uma longa linhagem de um povo que tem trabalho para Broquel Inteiroço pelas gerações. Ela usa um par de braceletes mágicos, passados a ela pelo seu pai.

COLÔNIAS RURAIS

A maioria dos assentamentos distantes nas Colinas de Trielta consiste de uma ou duas dúzias de famílias de halflings ou gnomos, vivendo em casas moldadas gentilmente dentro das colinas onduladas. Relativamente os vales rasos servem como terras agrícolas, enquanto as encostas são usadas para o crescimento de videiras (como as abóboras e os morangos) ou para o pastoreio de pequenos rebanhos de ovelhas com grandes chifres, que muitas das famílias halflings possuem, ou dos temperamentais bodes da barba trançada, preferidos pelos gnomos cabreiros.

Muitas dessas pequenas comunidades não são exclusivamente habitadas por halflings ou gnomos, já que tais grupos tendem a prosperar melhor quando os membros de ambas as raças vivem na mesma residência.



Famílias halflings frequentemente focam em afazeres agrícolas (apesar dos jardins de pequenos fungos que muitos lares gnomos mantêm em seus porões), enquanto que os mineradores da região são quase todos exclusivamente gnomos. Ambos os povos trabalham com pastoreio, com os halflings dando preferência à criação de ovelhas e gnomos à criação de bodes, bem como artesanato de todo o tipo. Cada comunidade possui seu xerife que mantém a paz e organiza as defesas – uma função muito frequentemente delegada a um halfling, eu descobri, embora gnomos certamente se ergam na defesa de seus lares e vizinhos quando convocados.

Alguns dos assentamentos rurais marcam as antigas localizações de minas que já foram plenamente exploradas. Não é incomum para halflings se mudarem para onde minas de gnomos foram abandonadas, remodelando as entradas da superfície em lares confortáveis, com túneis internos que cruzam todo o assentamento. Estas passagens podem ser bem úteis para a defesa ou em uma fuga, porém elas são mais usadas quando está chovendo e se precisar chegar à porta de um vizinho e pedir um bocado de mel, assim ninguém corre o risco de ficar molhado ou sujando tudo de lama por onde passa.

Na ocasião, uma comunidade que faz uso de amplas habitações nos túneis, com largo espaço para povos grandes (ou "grandalhões", como os gnomos chamam), faz do assentamento um estabelecimento que atende tal clientela. Dentre as estalagens que conheço estão a Pequena Mina Feliz, o Cano e a Pedra do Coração, e sim, o Descanso dos Gigantes, minha favorita.

Cada um desses assentamentos é impressionantemente autossuficiente. Quando uma liderança oficial se faz necessária, os halflings e gnomos mais antigos são chamados para agir sob essa função, mas a amizade é o coração da vida comunitária nessas colinas. É um ato vergonhoso entre os Trieltanos se recusar a atingir um acordo de paz com um de seus companheiros sobre alguma disputa. O povo aqui sente prazer com sua vida simples, embora eu já tenha cruzado com uma meia dúzia ou mais de jovens aventureiros que vieram dessas terras, buscando as novidades do mundo como um contraste ao marasmo de sua terra natal.

Poucas criaturas perigosas espreitam nas colinas – e elas estão acomodadas tão densamente (sobre e abaixo da superfície) que sobra pouco espaço para monstros criarem seus covis. Criaturas cruéis ou famintas ocasionalmente rastejam dentro de Trielta, principalmente vindos da Floresta dos Wyrms, porém tais incursões não duram muito – depois que algumas ovelhas (e possivelmente um pastor ou dois) são devoradas, os xerifes não perdem tempo em formar um grupo para caçar e abater, ou espantar os predadores, antes que possam causar mais danos.

Agora, fico triste em dizer, esta situação pode estar mudando para pior. De acordo com as cartas recentes que recebi de amigos destas colinas, grupos de saqueadores de Najara têm se tornado mais comuns e numerosos. Meus amigos temem que as ameaças vindas do Reino das Serpentes para o norte irá forçar os Trieltanos a considerar seriamente em montar uma postura defensiva em suas terras pela primeira vez durante gerações.

TERRAS UTHGARDT

Quando eu havia recentemente partido de minha terra natal e encontrado pela primeira vez meu caminho através do Norte, eu esbarrei com um bando de nômades de Uthgardt pela trilha – um grupo da tribo do Alce, liderado por uma guerreira de nome Gyrt. Foi um encontro tenso.

Eu penso que a única razão pela qual não fui morta assim que me viram foi que eu era uma elfa viajando sozinha. Eu acho que eles temeram que eu fosse uma maga. Uthgardt odeia todas as mágicas que não de seus xamãs, como também quaisquer armas ou armaduras mágicas que encontrem, mas uma maga andando sozinha nas terras selvagens pode significar que seja muito poderosa. Viajando por onde nós estávamos, em planícies gramadas, podíamos nos ver de significativa distância. Já que eu não os derrubei com um relâmpago de longe, eles se aproximaram pacificamente.

Ainda assim eles pararam quando estavam à distância de um disparo e pareciam estar decidindo se atiravam ou não contra mim. Eu aguardei tão pacientemente quanto pude até que um que parecia ser o líder dirigiu-se a mim em uma linguagem Comum bem carregada. Eu respondi a saudação em Bothii, sua própria linguagem antiga, o que levou o grupo novamente a confabular entre si. Por fim, a líder desmontou e se aproximou de mim, anunciando seu nome como Gyrt. Como eu ali me peguei grata por ter aprendido aquela língua de um amigo em Evereska!

Na antecipação de qualquer formalidade, eu ofereci a Gyrt uma fina adaga de Evereska, bem como um colar que eu usava. Para o seu bando eu ofereci um saco de cacarecos que havia trazido comigo para tais ocasiões. Gratos com os meus presentes e certos que eu não era uma maga, Gyrt e eu começamos a dialogar. Pedi a ela para que compartilhasse comigo de sua fogueira naquela noite, e Gyrt assim permitiu. Aquele foi o meu primeiro encontro com Gyrt, mas não seria o meu último, e nem meu último encontro com Uthgardt. E sou grata pela minha amiga Gyrt ter me ensinando tanto sobre seu povo, e essa conduta tem permitido a mim e a muitos companheiros verem os Uthgardt e viverem para contar a história.

Durante os anos, eu conquistei o respeito de Gyrt e ela o meu, nos tornamos amigas, e eu cheguei a conhecer inclusive seus três filhos. Embora Gyrt tenha morrido há algumas décadas atrás, eu ainda visito suas crianças, com as quais eu brincava quando ainda eram jovens. Eles agora têm suas próprias crianças, e todas me chamam de tia.

Durante meu período com Gyrt e seu povo, o povo do Alce me explicou muito sobre os trabalhos de sua tribo – sua visão de mundo e seu lugar sobre ele, suas tradições e leis sob as quais vivem. Eu cheguei ao entendimento, à medida que viajava entre as tribos Uthgardt, que muito do que é verdade para a tribo do Alce é também verdade para os outros Uthgardt. Embora eles se comportem em grupos visivelmente opostos que oram a totens diferentes, Uthgardt têm muito em comum. O que segue é o que aprendi do povo que chama a si próprio de “crianças de Uthgardt”.

Embora cada Uthgardt pertença a uma determinada tribo, estas são marcadoras de identidade, ao invés de uma população coerente. Em minha experiência é rara sua exposição de grandes eventos ocasionais (tal como a ascensão de um novo chefe da tribo ou certos rituais religiosos) onde todos os membros de uma única tribo se unem em um só lugar. Ao invés disso, Uthgardt tendem a viajar em bandos, grupos de tribos que variam entre uma dúzia e uma centena, normalmente de vinte a cinquenta. Estes bandos geralmente consistem de diversos grupos familiares, cada qual liderado por um patriarca ou matriarca. Em muitos modos, estes povos são parecidos com os nômades *Tel'Quessir*, de modo que eles tomam suas decisões de acordo com o consenso entre os cabeças das famílias, e discordâncias são tratadas com eficiência: aqueles que não gostam da decisão da maioria seguem seu próprio caminho, formando um novo bando ou se unindo a outro.

Os Uthgardt estão espalhados pelo Norte, raramente encontrados mais ao sul do que ao longo da Floresta Alta. Não existe nenhuma nação Uthgardt a qual eles pertençam, ao invés disso cada tribo possui seu ancestral monte central, tratado como uma terra sagrada. Gyrt contou-me que a terra sagrada da tribo dos Alces é um lugar chamado Pedra Rochosa, em algum lugar dos Pântanos Eternos. Ela, compreensivelmente, nunca me ofertou uma ida até lá, e nem eu nunca fui tola o bastante para pedir.

Diversos, os Uthgardt formam um povo caçador que vivem pelo seu sustento, favorecendo grandes rebanhos de animais, como os alces, rothes e veados. Homens e mulheres jovens buscando fazer seu nome por vezes constroem sua reputação caçando predadores perigosos e grandes bestas: ursos, felinos enormes, javalis gigantes, e até mesmo monstros, como as wyverns, ursos-coruja e panteras deslocadoras.

Algumas tribos põem a coragem que elas demonstram na caçada como um bem em outra atividade, na qual os Uthgardt são bem conhecidos: saquear. Como regra os Uthgardt saqueiam apenas em áreas remotas – significando que quanto mais próximo o alvo em potencial estiver de uma civilização, menor será a preferência sobre ele. Os saqueadores preferem atacar ricos mercadores de caravanas e cargas de nobres, as quais sempre dispõem de fina comida, álcool e joias que os Uthgardt usam como troféus e trocam entre si. Para a maioria, moedas têm pouco uso para os Uthgardt, sendo assim viajantes tentando comprar sua fuga durante um enfrentamento são aconselhados a oferecer algo mais.

Uthgardt não veem fronteiras nacionais ou os elos de civilização que ligam um mercador e um fazendeiro, cuja a casa o mercador passa quando pela estrada. Para eles cada interação conosco – e nós, são todos aqueles que não são Uthgardt – é diferente. Assim, um bando Uthgardt que saqueia durante uma temporada pode vir a comercializar durante a próxima. Eles entendem o conceito de pertencer a um grupo grande, e que tais grupos podem entrar em conflito. Para completar, cada tribo de Uthgardt possui inimigos ancestrais entre as outras tribos Uthgardt. Tanto que quando tentei explicar como eu, uma elfa de Evereska, estava conectada ao povo de Águas Profundas ou Lua Argêntea, Gyrt apenas riu. Ela não tinha visto essas cidades, assim eu poderia muito bem ter dito que conhecia povos que viviam na lua. Quando eu mencionei Yartar e o Pinheiro Vermelho, locais que eu sabia que o bando de Gyrt havia passado próximo, ela gargalhou ainda com mais força. Para ela eu era grandiosa demais, muito “forte” como ela disse, para ter qualquer conexão com os lugares que ela via como fornecedores de presas para sua tribo.

AS TRIBOS UTHGARDT E SEUS TERRITÓRIOS

Para muitas das tribos Uthgardt, a única estabilidade em sua história é o local de seu monte ancestral. Muitos dos sítios sagrados dos Uthgardt existem desde a antiguidade, porém a sina das tribos que os reverenciam dificilmente tem sido estável. Seguindo está uma breve descrição das tribos Uthgardt dos dias de hoje.

Urso Azul. Os orientais dos Uthgardts são os Ursos Azuis – embora destruídos há mais de um século atrás – os quais têm emergido do interior da Floresta Alta e reclamado seu monte ancião na Pedra Perene, ao sul do Passo da Lua e norte da floresta. Os Ursos Azuis têm reocupado muitos de seus territórios antigos desde que retornaram à sua proeminência, embora eles não se aventurem próximo ao Forte do Portões do Inferno, considerando-o um lugar proibido.

Leão Negro e Tigre Vermelho. Ao norte do território do Urso Azul, na Floresta Cintilante, está o Poço de Beorunna, um assentamento de razoável tamanho que fica próximo do monte ancestral da tribo do Tigre Vermelho. O assentamento foi fundado algum tempo atrás por membros da tribo Leão Negro, que fincaram raízes aqui ao invés de continuarem suas vidas como nômades.

Embora os Tigres Vermelhos estejam menos confortáveis com a situação, eles consideram o Poço de Beorunna seu sítio sagrado, assim eles tentam dar o seu melhor. Bandos da tribo do Tigre Vermelho normalmente passam o inverno no Poço de Beorunna e muitos de seus caçadores e armadilheiros usam o assentamento como um lugar para vender o couro e a pele adquiridos nas florestas próximas.

Pônei Celeste. Em uma parte da Floresta Cintilante, chamado de Bosque da Lua encontra-se a Pedra-Mor, o monte ancestral da tribo do Pônei Celeste. Existem pessoas divididas; metade da tribo se estabeleceu e construiu um local habitado de relativo tamanho em torno da Pedra-Mor, parecido com o que os Leões Negros fizeram no Poço de Beorunna. A outra metade da tribo considera esse ato um insulto ao totem, com isso eles lançam ondas de ataque contra o assentamento, queimando o máximo que puderem e então fugindo, frequentemente sobre as costas de pegasus.

Espírito da Árvore. Nas profundezas da Floresta Alta se encontra o Carvalho Ancião, o monte ancestral da tribo do Espírito da Árvore. Os Espíritos da Árvore se separaram dos Ursos Azuis há muito tempo atrás e desapareceram todos dentro da floresta, embora ocasionalmente relatos cheguem à civilização de que eles ainda vivem e que podem ser vistos aglomerados em volta do Carvalho Ancião. Alguns sábios especulam que os Ursos Azuis renascidos podem bem ser Uthgardts Espíritos da Árvore que estão seguindo o chamado de um totem revivido dos Ursos Azuis.

Grande Verme. As Colinas Congeladas, uma pequena escápula ao sul das Montanhas da Espinha do Mundo ao norte dos Pântanos Eternos, está o lugar da Caverna do Grande Verme, o monte ancestral da tribo Grande Verme. Esses Uthgardt são notoriamente reclusos; já se passaram vinte anos desde que a tribo enviou grupos de incursão contra qualquer um que não orcs pela Espinha do Mundo.

Corvo Negro. Tão esquecidos quanto as Montanhas da Espinha do Mundo eles vagueiam, os Corvos Negros são fanáticos com sua adesão aos costumes antigos dos Uthgardt. Quando externos da Rocha do Corvo, seu monte ancestral dentro das montanhas, eles são conhecidos por enviar grupos de incursão tão ao sul quanto Lua Argêntea, mas eles muito frequentemente miram sobre as caravanas que vêm e vão do Salão de Mithral.

Alce. Pedra Rochosa, no meio dos Pântanos Eternos, é um monte ancestral da tribo dos Alces. Os Alces foram uma vez saqueadores abundantes, estendendo seu alcance mesmo sobre Nesmé e o Salão de Mithral, mas a tribo foi aniquilada a um punhado de décadas atrás pelas forças dessas cidades. Embora seus números tenham se revigorado, os Alces se mantêm em maioria como caçadores e coletores de comida. Eles são mestres em evitar ou repelir as ameaças dos Pântanos Eternos, e frequentemente se dispõem como guias contratados para forasteiros.

TRIBOS PERDIDAS DE UTHGARDT

Devido o renascimento da tribo Urso Azul nos últimos anos, seria incorreto assumir que qualquer tribo Uthgardt está realmente extinta. Ainda assim, diversas tribos são conhecidas hoje apenas pela sua reputação precedente e não por seus feitos atuais.

Não se tem ouvido falar da tribo **Fera do Trovão** durante diversos anos. Quando os Feras do Trovão fizeram sua peregrinação anual até o Monte de Morgur na Floresta de Inverno Velado, eles encontraram seu lugar sagrado destruído. Logo após, o chefe da tribo os levou de volta para as profundezas da Floresta Alta, e desde então de lá não mais saíram.

A tribo **Lobo Cinzento**, formada de licantropos, foi destruída por uma cruzada Selûnite, devido à maldição da tribo. Alguns dos Lobos Cinzentos sobreviventes tomaram abrigo entre outras tribos Uthgardt.

A tribo **Grifo** encontrou seu fim prematuro quando ergueu-se contra as forças de Luruar aliada a gigantes e orcs.

As tribos **Pônei Vermelho** e **Águia Dourada** desapareceram séculos atrás. Foram vistos pela última vez nas proximidades da Pedra-Mor, o monte ancestral cujo as tribos compartilham com a Pônei Celeste.

Se um bando de Uthgardt vem até seu acampamento, meu conselho é este. Primeiro, faça o que você puder para esconder todos os sinais de magia ou conjuração. Então mostre a eles hospitalidade e os convide para se aquecerem. Se você tem joias ou armas refinadas, ofereça tais presentes ao que parecer ser o líder. Pergunte como tem sido a caçada e lhes dê a chance de se vangloriar. Seja cortês, mas não bajulador. Diga a eles que ouviu das proezas do povo Uthgardt – principalmente suas habilidades de caça e força – porém atribua essas proezas a uma tribo diferente da deles. O mais forte do bando irá insistir em uma chance de provar que é ainda melhor do que as histórias que você tem ouvido, e irá querer que você siga espalhando mundo afora os contos sobre a tribo deles em particular.

Você ou um de seus companheiros pode precisar concordar com algum tipo de desafio, um teste de força ou trocar socos, pelo qual o bando poderá estimar seu poder. Não terá grande importância se você ganhar ou perder, no entanto. Simplesmente expresse o desejo ou uma pré-disposição para competir, e você irá ganhar algum nível de respeito. Se você ganhar o desafio seja cortês e expresse a gratidão de finalmente ter encontrado um oponente de grande valia para lhe enfrentar. Se você perder, seja discreto e triste, e conceda ao vitorioso a melhor parte da carne que estiver à mão.

Este conelho nem sempre irá funcionar, claro. Alguns bandos não são facilmente dobráveis, em particular se eles estão deliberadamente caçando você ou tipos de sua espécie. Em todos os momentos, lembre-se que eles são um povo forte e orgulhoso de uma paixão de vida feroz e de prazeres simples. Demonstre uma perspectiva complementar a deles, e talvez eles possam fazer de você um companheiro. Demonstre medo ou desprezo e eles irão responder com rápida violência.

O POVO DE UTHGARDT

Os Uthgardt traçam sua origem de volta ao poderoso herói Uthgar, um guerreiro sem comparação. Durante meu tempo com sua tribo, Gyrt falou abertamente dos contos de Uthgar que vêm sendo repassados pelo seu povo. A saga se inicia no passado distante, quando os humanos do Norte viviam com medo e isolados. Grandes espíritos percorriam as florestas do Norte, evitando que humanos se agrupassem para que não

fossem capaz de se erguerem contra eles. Em meio a este tumulto surgiu Uthgar, que desafiou cada um dos grandes espíritos, um de cada vez, os sobrepujando e os subjugando sob sua vontade. Cada um dos espíritos derrotados foi selado em um totem de cada um dos grupos de humanos que seguiam e reverenciavam Uthgar. Assim nasceu as tribos de Uthgardt, cada uma carregando o nome de seu espírito totêmico.

Os locais das vitórias de Uthgar foram marcados até os dias de hoje como os grandes montes ancestrais dos Uthgardt. É dito que cada um foi construído sobre os restos de um espírito totêmico de uma tribo, juntamente com os membros da tribo que morreram enquanto ajudavam Uthgar na luta contra a criatura.

Uma tribo reivindica o território em volta de seu monte ancestral em muitas léguas, declarando como um terreno onde a tribo caça e monta seus acampamentos. Comumente, bandos Uthgardt de uma determinada tribo abrangem até uma área longe o suficiente para se distanciar de duas a três semanas de seu monte ancestral, com incursões de saqueadores indo ainda mais longe de casa. Estes sítios sagrados estão dispersos através do Norte; em quase todos os casos, a exata localização de um deles é conhecido por poucos além de membros da tribo pertinente.

Quase todas as tribos originais de Uthgardt são ativas no Norte atualmente. Mesmo uma tribo que tenha sido destruída ou perdida pode ser representada em algum lugar por um pequeno número de humanos que dizem ser descendentes de uma das antigas tribos, porém tais pessoas, onde quer que existam, não são numerosas de maneira alguma, e seu reclame frequentemente é considerado ilegítimo.

Os Uthgardt levam seus tabus e suas práticas rituais muito a sério. Muitas tradições e tabus variam de tribo para tribo, mas entre elas uma é universal entre os Uthgardt: magias de armas e armaduras e magias em geral, que não sejam dos seus shamans, devem ser esquecidas.

Os sacerdotes de Uthgardt reverencia seu deus ancestral e também invocam os nomes de seus totens como intercessores junto ao Pai das Tribos. Seu princípio é simples: a força é recompensada com mais força, e quando a força falha, é porque a pessoa não era merecedora.

A CRIPTA DO BRUXO

No limite oeste das Colinas do Troll se encontra uma região de um terreno bizarro: escombros permeiam o chão, entre e em meio a montículos de terra revirada e marcas profundas do tipo em que se é comum ver quando o lançamento vindo de um trabuco erra seu alvo. Mais além do perímetro deste território tão golpeado se encontra uma bagunça de construções dispersas, algumas relativamente intactas, outras meio destruídas e inclinadas sobre as contíguas.

No centro, se erguendo acima de todos, está um punhado de torres retorcidas olhando para o mundo inteiro, como garras arranhando o céu. Estas torres podem ser vistas de uma boa distância, aparentemente não danificadas pelo cataclismo que causou o dano todo em sua volta. De fato, devido à sua condição pristina, alguns conjecturam que essas torres podem ter sido construídas após tal evento.

A motivação real do lugar agora ser chamado de Cripta do Bruxo é algo completamente diferente. Todas as estruturas visíveis aqui, desde as agora dispersas construções externas até as torres centrais, faziam parte de uma cidade que flutuava sobre um disco de pedra durante o tempo da antiga Netheril.

Quando as antigas e enfraquecidas mágicas dos Nethereses falharam, esta cidade despencou do céu; os pedaços e placas de pedra que se espalham pelo chão não são de seu terreno natural, mas sim os estilhaços do disco de pedra.

MINHA ÚNICA VISITA

Eu estive na Cripta do Bruxo uma vez, nos dias de minha juventude, antes de saber bem sobre ela. Eu fui contratada por Daerismun Aerath, um dos Confessos – os estimados monges acadêmicos do Forte da Vela – para guiá-lo até o local. Ele estava escrevendo uma dissertação sobre o local e decidiu primeiramente vivenciar a localidade. Recém saída de Evereska, como eu era, eu nunca tinha ouvido falar dos sábios avisos de perigo sobre este lugar. Ou eu sou extraordinariamente amada por Solonor, ou estupidamente sortuda, para ter saído de lá viva. Tragicamente, Daerismun não teve a mesma sorte.

À medida que nos aproximamos, esta cidade em ruínas não parecia ser habitada. Sua área era bastante limitada e consistindo quase que inteiramente de um emaranhado de construções destruídas e pedregulhos massivos.

As torres centrais estavam aparentemente preservadas por algum meio de sua construção mágica – o qual não preciso citar que foram inteiramente poupadas durante a queda. Em uma inspeção mais próxima, uma das torres centrais possuía uma grande rachadura que atravessava sua parte oeste e diversas outras dispostas em camadas menores.

À medida que chegávamos ainda mais próximo das torres, elas pareciam qualquer coisa, menos abandonadas. Em sua janelas cintilavam luzes arcanas, e ao seu lado nós podíamos ver formas indistinguíveis passando velozmente pela superfície. Estas construções foram feitas para aparentar como se estivessem vestidas sob uma malha negra, feitas de placas sobrepostas, ligeiramente disformes, uma arquitetura descentralizada que dá a impressão que suas articulações podem se dobrar a qualquer momento.

As torres, unidas a um círculo áspero de paredes de pedra lisa e negra, formam um perímetro em volta do coração da Cripta – a qual apenas pode ser fitada através de uma vista terrivelmente próxima. Obscurecidos e protegidos pelas torres estão diversos montículos de terra: alguns estêreis, outros retorcidos, uma flora espinhosa não encontrada na natureza. Trilhas conectam essas torres em vários pontos, e todas elas espiralam rodeando o coração: o qual é reputadamente tido como propriedade do rei lich Larloch em pessoa, que também é chamado de o Rei Sombrio.

AMEAÇAS E DEFESAS

Eu avisei você: não venha para este lugar. E se você precisa vir, não tarde, pois seus defensores são brutais e sedentos por sangue, danosos à vida, como uma praga ou um veneno, e eles se deleitam sobre o sofrimento daqueles que chegam ao seu alcance.

Este lugar é infestado de mortos-vivos, de todos os tipos. Em soma ao Rei Sombrio, a Cripta abriga diversos outros lichs, feiticeiros vassalos de Larloch. Ele recorre aos poderes deles quando necessita, fora isso ele os deixa a sós para conduzirem experimentos e ações que ele lhes delega. Embora uma vez ele tenha exercido sua influência firmemente, relatos sugerem que ele começou a afrouxar mais suas coleiras, para os horrores mágicos que bem podem ser resultado de seus experimentos que vêm sendo praticados nas Colinas do Troll e na Floresta do Troll em volta das ruínas.

Tais monstruosidades também são comuns rondando as ruínas da própria Cripta. Durante minha breve estada no lugar, eu identifiquei diversas criaturas que certamente

viveram suas vidas como grifos, ursos coruja, trolls e até mesmo um beholder, mas eles se tornaram retorcidos e beirando o irreconhecível. O que estes lichs fazem a estas criaturas é uma questão para mentes muito mais sábias que a minha – eu apenas sei que a primeira abominação, com a qual eu lutei, quase me matou, e eu mal consegui escapar das outras que nós avistamos.

A Cripta tem outras defesas além dos monstros. Meu companheiro Daerismun alertou que ela era protegida com camadas de “teias mágicas”, construções de energia mágica esperando para irromper magias contra aqueles que tropeçam nelas. Eu tive a terrível oportunidade de ver uma delas em ação, quando o acadêmico Confesso inconscientemente ficou ao alcance de uma dessas assim chamadas teias e liberou uma bola de fogo, a qual se incinerou com ele próprio no seu centro.

Como se pode imaginar, esta explosão atraiu a atenção de todos os tipos de predadores retorcidos e mortos-vivos famintos, os quais vieram à frente para investigar. Eu não sei como essas criaturas fazem para evitar de serem apanhadas por essas armadilhas, ou se simplesmente elas habitam aqui há tempo suficiente para saber exatamente como evita-las. Antes mesmo que eu pudesse pensar melhor sobre qualquer coisa, eu fui forçada a fugir, e não pretendo nunca mais ali retornar.

LUSKAN

Qualquer um que pretenda ir a Luskan deveria saber sobre sua Frota dominante e a Irmandade Arcana. A Frota de Luskan tem sido descrita como um bando de piratas, porém tal caracterização peca em não citar em quão arraigada a Frota é para a sociedade de Luskan e para a mentalidade de seus cidadãos. Ataque um membro da Frota e você pode cair não apenas sob a fúria da Frota, mas da maioria da cidade também. Quanto à Irmandade Arcana, um membro pode ou não vir em auxílio de outro membro, mas saiba que cada um desses magos egoístas vive ansioso para provar suas proezas mágicas, e nenhum pode cogitar demonstrar fraqueza diante do povo de Luskan.

Luskan, a Cidade dos Veleiros, se avizinha do gélido Rio Mirar, o qual corre vindo direto da Espinha do Mundo, corre por Mirabar e então desagua no oceano. O rio veloz é bem profundo aqui, e Luskan se encontra por sobre duas escarpas de ambos os lados, com falésias puras, enormes, de pedra acinzentada, se erguendo sobre as águas. Em volta do perímetro da cidade, paredes espessas de pedra com torres provêm a defesa. O portão sul, chamado de Dente Gêmeo, ostenta as torres mais impressionantes, duas vezes mais altas que as muralhas da cidade, repleto de ameias e seteiras o bastante para abrigar numerosos defensores, em uma demonstração de força contra qualquer aproximação vinda do sul.

AS FROTAS

Dentro das paredes da cidade e nas águas próximas, Luskan é regida pela Frota e seus cinco Capitães do Mar:

- Primeiro Capitão do Mar Beniago Kurth
- Segundo Capitão do Mar Barri Baran
- Terceiro Capitão do Mar Dagmar Suljack
- Quarto Capitão do Mar Throa Taerl
- Quinto Capitão do Mar Hartouchen Rethnor

Os cinco Capitães do Mar recebem o nome de sua Frota quando ascendem à liderança. Os capitães são a maior autoridade em Luskan; eles e os membros de sua Frota vivem como em uma espécie de nobreza, embora uma que não seja hereditária.

Cada Frota não é um simples veleiro, mas uma organização dedicada que juraram aliança uns aos outros e ao seu capitão, o qual eles elegem pela vida. Ser um membro da Frota é um privilégio seletivo, um que apenas um entre dez residentes de Luskan pode reclamar.

As Cinco Frotas de Luskan são mais do que uma gangue de piratas. Eles são uma sociedade de pessoas que vivem, treinam, trabalham, fazem amor e vão para a guerra um com o outro. Se unir a uma delas é uma marca de honra e dá continuidade a uma grande tradição que os Luskares associam com a democracia, autodeterminação e individualidade.

Cada Frota possui seu próprio símbolo e cor. Membros de uma Frota frequentemente vestem a cor dela, adornam seus escudos redondos com seus símbolos e cores, e se tatuam com este mesmo símbolo. Devido a sua relação com os Nortenhos, membros da Frota Luskar normalmente tatuam sua face, mas ao invés de representar suas terras, as tatuagens carregam marcas pessoais ou de alianças à sua Frota.

Ser um membro em uma Frota é algo voluntário, mas após fazê-lo é até a morte. Para se juntar a uma Frota, um Luskar deve já estar na idade para lutar (14 anos ou mais, para humanos), e possuir ao menos uma espada ou um machado, uma lança e três escudos robustos com bossa preteridos pelos Nortenhos. Cada Frota aceita novos candidatos de tempos em tempos, para preencher vagas causadas pela morte, mas em regra as Frotas não expandem seu status por tomar pra si um grande número de novos membros de uma única vez.

Cada Frota possui um número de embarcações à vela, o tamanho, tripulação e o tipo de cada um ajudam a determinar a influência do Capitão do Mar da Frota e seu status junto à cidade. A Atual Primeira Frota, Kurth, possui tantos veleiros que chega bem perto da quantia das próximas duas Frotas combinadas, e seus membros são tão numerosos que as Frotas Suljack, Taerl, e Rethnor podem se fundir e ainda não superaram a quantia.

As leis da cidade governam o comportamento das Frotas e de seus capitães, ordenando às Frotas a responsabilidade pelas defesas da cidade, sua administração e o bom uso de seus recursos. Além dessas tarefas universais, cada capitão recebe

outras obrigações designadas diante da ordem em que sua Frota se encontra na hierarquia, deixando as tarefas menos glamorosas e lucrativas para os capitães e Frotas em menor posição.

Já que cada Frota dispõe da habilidade de tomar o que bem quiser e deixar o que não querem para as Frotas menores, uma estrita divisão de deveres tem crescido entre elas.

A Frota Kurth controla as docas da cidade e as atividades ao redor. Entre as mercadorias mais lucrativas que passam através do porto estão armas e ferramentas do Lorde de Ferro, e âmbar cinzento para o comércio de perfumaria.

A Frota Baram opera sobre a indústria pesqueira de Luskan. A comida que ela provê é tão vital para o bem estar da cidade nos dias de hoje que Baram tem erguido uma Segunda Frota para reforçar suas incursões no mar aberto.

A Frota Suljack predomina e conduz a maior parte da pirataria e saque que se origina para fora de Luskan. Ela ocasionalmente repassa as oportunidades mais escassas para Taerl.

A Frota Taerl, recentemente elevada do posto de Quinta Frota, acostumou-se a ficar e ter sempre tudo por último. Agora seus trabalhadores e marujos alegremente aceitam as chances de lucro ofertadas de cima para baixo, e de maneira igualmente feliz repassam as tarefas mais escassas e indesejáveis para Rethnos.

A Frota Rethnor se engaja em poucas atividades que valem a pena além da guarda, a qual provê um ínfimo retorno financeiro. Alguns brutamontes de Rethnos algumas vezes vagueiam pelas ruas de Luskan, procurando por uma forma rápida, e talvez violenta, de conseguir algum dinheiro.

O POVO E AS LEIS

Sem dúvida alguma, o povo de Luskan demonstra sua herança Nortenha. Eles saqueiam navios e assentamentos costeiros, se engajam em interdição e pirataria, a valorizam a força dos braços acima de qualquer outra qualidade. Durante a longa história de Luskan na Costa da Espada, no entanto, a cidade adotou muitas das atitudes do povo central. Luskares não sequestram pessoas de outros assentamentos ou tribos, e eles têm em mente que a mulher possui uma posição social igual ao do homem (dois dos Capitães do Mares, Suljack e Taerl, são mulheres). Eles não são avessos à magia, como seus irmãos insulares. Escravidão é, ao menos em palavra, ilegal em Luskan, embora a venda e recebimento de escravos no mar sejam usualmente negligenciados pelas autoridades.

A lei em Luskan deveria ser encorajada pelos soldados das Frotas, que detem o poder de prender os criminosos e leva-los diante dos Magistrados da cidade. Na prática, as prisões são normalmente feitas pela plebe, mas o resultado é o mesmo: uma audiência diante dos Magistrados. Cada um dos cinco Magistrados é escolhido por um Capitão do Mar, porém não precisa ser um membro da Frota do capitão. Os Magistrados são, ao menos oficialmente, neutros. Muitos cidadãos têm seus casos decididos por apenas um dos cinco juizes, mas uma disputa envolvendo um membro da Frota é ouvida pelos cinco.

VENDA E COMÉRCIO

Luskan não taxa seus cidadãos oficialmente; a cidade consegue seu dinheiro através do comércio, pesca, pirataria e saques. A defesa da cidade envolve os custos das Frotas, pagas com o lucro de suas atividades bem como o dinheiro de proteção que elas extorquem dos comerciantes e lares para manter os ladrões e gangues na baía. Suborno é uma prática comum, um meio aparentemente aceitável de obter o





favor de um dos Capitães dos Mares para conseguir privilégios sobre a pesca, uma decisão vantajosa junto a um dos Magistrados, ou ter um rival de negócios ou alguém indesejado preso, abordado ou agredido.

Dada sua posição como porto que alimenta os haveres de Mirabar para a Costa da Espada, ligando a costa ao norte completo, e oferecendo a única travessia conveniente do Rio Mirar em muitos quilômetros, Luskan faz um dinheiro considerável como encruzilhada. Mercadores que desejam evitar Luskan podem escolher usar a Travessia do Vau Negro, cerca de cinquenta quilômetros rio acima, eventualmente se conectando à Estrada do Vau Negro no banco norte, mas os mais experientes sabem que as Frotas de Luskan controlam as barcas guiadas por cabos nessa travessia, e exige pedágio de acordo com o tamanho e quantidade de bens que seguem nas barcas. A Estrada do Vau Negro ainda carrega as antigas marcas do reino anão de Gharraghaur, relembrando os viajantes de qual cuja riqueza sustenta a região.

Ao norte da cidade, os Caminhos do Norte levam ao Vale do Vento Gélido. Não são muitos que tomam essa rota sem um propósito, mas escultores de gelo vindos do vale fazem seu caminho até Luskan, onde aqueles que podem comprar de suas obras podem fazê-lo sem ter de ir tão profundamente aos terrenos de gelo.

O lado norte da cidade, conhecido como a Margem Norte, é voltado quase que inteiramente a depósitos, pátio de

caravanas e oficinas. Nele está o Escudo de Mirabar, um complexo fortificado que representa os interesses comerciais de Mirabar em Luskan, Mirabar faz uso dele para negociar com a Costa das Espadas e as ilhas do Mar Sem Vestígios.

O centro da cidade se encontra no lado sul do Rio Mirar. Ao norte da Corrida do Salteador está o Consequimento, onde a maioria das casas e pequenos negócios estão localizados. Ao sul da Corrida estão as favelas, a área “podre” da cidade. Próximo às favelas está o Recinto dos Capitães, onde as residências dos Capitães dos Mares Taerl e Suljack se encontram, mas a região é de toda forma muito pobre.

AS ILHAS

Cinco ilhas se encontram na baía formada pelo Rio Mirar e são reclamadas por Luskan:

- A Ilha de Sangue é repleta de soldados da Frota sob a obrigação de guardar a cidade; ela possui uma torre de guarda, barracas, um arsenal, e um pouco mais de interesses.
- A Ilha da Guarda Cerrada é o lar do Capitão do Mar Kurth.
- A Ilha Cutelo tem dois cumes rochosos divididos por uma praia repleta de seixos. O cume sul é sobrepujado

onde os primeiros piratas de Luskan construíram sua fortaleza, enquanto que ao norte está a Torre do Abrigo da Irmandade Arcana e os estúbulos que eles compartilham com a Frota Kurth.

- A Ilha da Presa não possui habitante, e recebe esse nome pela sua propensão em destruir embarcações arrastando-as ao Rio Mirar.
- A Ilha Braço do Porto é um pináculo abrigando o Porto das Velas Brancas contra as piores tempestades e ondas que varrem a costa vindas do sul.

AS PONTES

Os Bancos Norte e Sul são ligados por três pontes: Ponte Corredeira, que vai do Banco Sul até o Portão Norte; A Ponte de Dalath, que é a ponte do meio cujo nome ninguém saber dizer a origem, e a Travessia do Porto, dividida entre a Ponte Curta que vai do Banco Sul até a Ilha de Sangue, e então continua da Ponte Longa até o Banco Norte. Apenas membros da Frota e aqueles autorizados por um Capitão do Mar podem passar pela Travessia do Porto.

A Ponte Negra conecta o Banco Sul com a Ilha da Guarda Cerrada, e apenas membros da Frota Kurth e a Irmandade Arcana podem fazer sua travessia sem qualquer tipo de contestação. O mesmo serve para a Ponte da Espada, a qual parte da Ilha da Guarda Cerrada até a Ilha do Cutelo. Apesar a Ilha da Guarda Cerrada estar oficialmente não vigiada, ainda é verdade que apenas membros da Irmandade Arcana ou da Frota Kurth são esperados por lá, logo qualquer bisbilhoteiro é agressivamente questionado sobre o que faz ali.

A IRMANDADE ARCANA

Na última década duas grandes mudanças ocorreram em Luskan. A primeira foi a praga que aleijou as gangues que tinham controle sobre a cidade, permitindo que os Capitães do Mar reclamassem o poder que eles a muito já tiveram em Luskan. A outra, e mais repentina, foi o retorno da Irmandade

Arcana e sua torre de cinco pontas. Uns poucos anos atrás, a Torre do Abrigo, da Irmandade, que estava em ruínas, começou a regenerar suas pedras destruídas, erguendo-se ao céu por mais uma vez. Pouco depois, os magos da Irmandade Arcana emergiram e quase que imediatamente começaram a limpar as ruínas de Luskan dos mortos-vivos, e baniram um dragão que ameaçava a cidade. Aplaudidos pelos cidadãos, eles juraram se manter afastados da política dos Capitães do Mar e da maior parte da cidade em si, porém a noção de que poderosos magos proximamente aliados uns com os outros podem verdadeiramente se manter neutros é motivo de gargalhada para qualquer um que esteja familiarizado com tais coisas.

Agora a Irmandade Arcana mais uma vez caminha sobre as ruas de Luskan, notáveis por suas cores distintas e adornos de seus mantos. À distância, esses mantos parecem possuir todos o mesmo corte e silhueta, mas cada mago da Torre do Abrigo escolhe uma cor ou um modelo, e um apelido correspondente. A liderança da Irmandade Arcana consiste do arqui-mago e quatro outros magos superiores das outras pontas da Torre do Abrigo.

- Cashaan o Vermelho, Arqui-mago Arcano
- Zelenn a Branca, Maga Superior do Oeste
- Jendrick o Azul, Mago Superior do Sul
- Teyva a Cinzenta, Maga Superior do Leste
- Druette o Corvo, Mago Superior do Norte

Outros membros importantes da Irmandade incluem Vaelish o Marrom e Maccath a Carmim.

VALE DO VENTO GÉLIDO

Vá distante o bastante ao norte e você chegará até as montanhas devidamente chamadas de a Espinha do Mundo. Vire a oeste e vá em direção ao Mar de Gelo Movediço, e você pode eventualmente se deparar com uma das comunidades esparsas do Vale do Vento Gélido. Você pode ao invés viajar pela sempre estreita estrada de parte de Luskan, chamada de Caminhos do Norte e eventualmente conseguir chegar até além da tundra congelada.

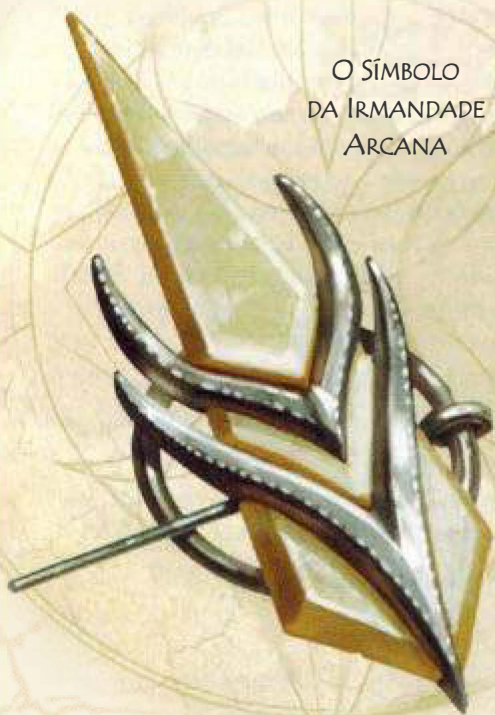
Por que viajar para tão longe? Bem, se você é como muitos que acabaram por lá vindos do sul, é porque a vida mais fácil não se combinou com você, ou você está fugindo de algo, ou você apenas não se encaixou em mais nenhum lugar.

AS DEZ-CIDADES

Vindo da árdua estrada do sul, a primeira coisa que você vai ver é o Marco de Kelvin, uma grande montanha marcada por uma rachadura que preenche sua face sul. Mesmo no alto verão, seu pico é coberto de neve e gelo. Na sombra sul da montanha está Bryn Shander, a maior, mais populosa e mais fortificada das Dez-Cidades do Vale do Vento Gélido. As Dez-Cidades são um grupo de comunidades aglomeradas em volta de três lagos da região: Maer Dualdon, do qual o Rio Shaengarne corre abaixo até a Torre de Ferro; Lac Dinneshere ao leste, cujo as águas estão sempre geladas o bastante para matar; e o lago das Águas Vermelhas, nomeada assim devido a uma antiga batalha entre um povo pesqueiro rival que deixou as águas sangrentas.

As Dez-Cidades prosperam na troca e na pesca, ambos esforços dependentes da truta cabeça-dura dos lagos do Vale do Vento Gélido. Sem estes peixes, o povo de Dez-Cidades iria passar fome, e eles também teriam pouco o que vender ou trocar. Os ossos tipo marfim destes peixes são a base das tão

O SÍMBOLO
DA IRMANDADE
ARCANA



famosas artes em marfim que são vendidas ao sul tão distante quanto Calimshan e ainda mais distante ao leste, do que eu mesma consigo supor. Os ossos também são usados para fazer todos os tipos de pequenas ferramentas robustas: anzóis para pesca, pontas de flechas, agulhas de costura, botões entre outras coisas. Cada cidade dos lagos possui sua própria frota de barco de pesca, a as cidades dividem o lago cuidadosamente para proteger a população e o delicado balanço entre as comunidades.

Povos independentes que vêm as Dez-Cidades são desencorajados a explorar essa pesca por conta própria, e quando eles a fazem, frequentemente falham, seja devido aos perigos das águas, seja porque foram impedidos de usar as melhores áreas de pesca, ou apenas porque simplesmente tiveram seu comércio rejeitado pelos artesãos de marfim, cujas mercadorias são caras. O Vale do Vento Gélido é um lugar onde a cooperação é essencial para a sobrevivência, e ignorar tal fato pode levar alguém a ficar muito sozinho em um tempo de necessidade.

Enquanto nove das Dez-Cidades sobrevivem primariamente da pesca, Bryn Shander vive do comércio, fazendo do lugar um ótimo lugar para visitantes quando se vai lá. As paredes mantêm a cidade a salvo dos bárbaros que saqueiam a região e das bestas da tundra, e a postura de seu povo demonstra que Bryn Shander é também mais calorosa que as demais cidades, de modo literal e em como se é bem recebido.

Eu apenas visitei algumas das outras cidades, e apesar delas possuírem suas peculiaridades e charmes, elas são em maioria o que se pode esperar delas: vilarejos pesqueiros na borda de águas geladas em um deserto de gelo. Certamente, aqui há um comércio a ser explorado, dinheiro a ser feito, e intrigas a serem investigadas mesmo entre as menores destas comunidades (as quais podemos numerar como algumas poucas centenas de almas). O único outro ponto interessante é a cidade de Targos, em Maer Dualdon, a qual tem crescido rapidamente e ameaçado irromper os elos de suas paredes defensoras, e portanto há um zumbido de oportunidade sobre essas cidade.

BÁRBAROS REGHED

As Dez-Cidades não é a única comunidade no Vale do Vento Gélido. Tribos de bárbaros humanos chamados de Reghed também operam na região. Caçadores e saqueadores que valorizam a força e devoção aos seus heróis ancestrais, eles dizem que possuem muitos heróis entre os seus honrados mortos, incluindo algum que foi responsável pela segurança das Dez-Cidades, do próprio Vale do Vento Gélido e além. Um acampamento Reghed é formado por um amplo anel de tendas camufladas, aptas a serem desmontadas e transportadas para onde os Reheds se movam com seu rebanho de renas, os quais eles usam para comida e vestimenta.

OS ANÕES

Anões ainda vivem nas minas do Marco de Kelvin, mas em bem menor número do que costumavam ser, e com menor influência do que a que eles tinham para com o resto do Vale do Vento Gélido há cerca de um século ou dois atrás. Os anões aqui ressaltam sua contínua aliança ao Clã Martelo de Batalha do Salão de Mithral, mesmo eles tendo retornado para o gélido norte quando descobriram que seu antigo lar não mais os comportava. Bryn Shander serve a eles como um posto comercial, permitindo assim que mantenham humanos e outros estranhos distantes de suas minas, as quais estão em um caminho bem distante sob a sombra do Memorial. Os anões enviam um representante ao conselho de oradores que governam as Dez-Cidades, mas em nada opinam sobre o procedimento, exceto para declarar aceitação ou recusa sobre as decisões do grupo de humanos.

TERRAS DA ESCURIDÃO

VOCÊ SABE O QUE É SER UM ESCRAVO? O QUE É SENTIR O ESTALO do chicote, o veneno do açoite serpentina de uma sacerdotisa drow, o peso de uma carga imensa que você possivelmente não pode erguer depois de tantas horas de trabalho árduo? Não, você não sabe. Então cale sua boca, abra seus olhos e ouvidos, e mergulhe sua pena sobre o papel com o que vou lhe contar.

- Oshgir o meio-orc, para Kimitar Thaeless, escrivão de glifos de Deneir.

Conhecido por muitos como o Reino Subterrâneo, a vasta e quilometricamente profunda rede de cavernas, grutas e caminhos subterrâneos chamada de Terras da Ecuridão é o lar de muitas criaturas estranhas e de até mesmo sociedades bizarras. Ninguém tem certeza do quão extenso é este massivo ecossistema, exceto para dizer que ele alcança a distância do continente, e quem muitas criaturas são capazes de viver suas vidas inteiras dentro dele, desde que consigam encontrar comida e segurança para fazê-lo. Ar respirável é pleno e água potável pode ser achada. Além disso, a maioria dos povos da superfície possuem apenas os contos dos aventureiros, os sobreviventes de ataques, e ocasionais prisioneiros fugitivos que descrevem os horrores que espream sob a superfície.

O que se segue são trechos de contos ditos por Oshgir, um guerreiro meio-orc que foi capturado por um grupo de duergars, vendido para um agente Zentharrim, capturado por um drow e então foragido de seu cativeiro após matar o encarregado e fugir para a cidade de Joia Escarpada. Estes contos foram registrados por um escrivão viajante de Deneir, de nome Kimitar Thaeless e enviado à livraria em Forte da Vela. Muitos não acreditam que um meio-orc foi tão eloquente e seu relato, e assim desconfiam que o escriba embelezou em alguns pontos os seus relatos.

CAPTURA

É impossível descrever a vergonha de um guerreiro impávido sendo posto de joelhos por uma meia dúzia de duergars que tinham acabado de matar seus companheiros. Não importa se nós estávamos dormindo e desprotegidos no momento, ou que eu fui capaz de derrubar quatro deles antes que a lâmina de um machado arrebetasse a força da minha perna. Eu fui algemado e amordaçado, meu ferimento foi estancado por um trapo fino o bastante apenas para parar o sangramento e deixar minha perna dormente, e aquelas pestes cinzentas riam-se de mim e faziam piadas, e então me forçaram a andar até que eu perdesse a consciência. Quando eu acordei já não mais havia um céu sobre minha cabeça.

GRACKLSTUGH

Depois de dias andando nas profundezas, locais escuros sob a superfície, eu fui conduzido, sob pesadas correntes, até Gracklstugh, nas costas do Lago Negro. Eu fui quase imediatamente posto para trabalhar em uma forja, apertando os foles, carregando lingotes e barris com óleo para mitigação. O lugar é chamado de Cidade das Lâminas, e por um bom motivo: o aço requintado dos duergars é impressionante, considerando a qualidade do ferro em que se inicia a produção. Martelando, refinando e polindo cuidadosamente dá ao metal a força e a maciez necessária, e a afiação diligente garante gumes pungentes a muitas das lâminas em que pus as mãos.



Os duergars fazem seus lares principalmente além de uma grande muralha, a qual eu nunca atravesssei. Ao norte, o piso da caverna em que se encontra o Lago Negro é perigosamente rasteiro, de tal modo que em alguns lugares ele não possui mais que três metros acima da superfície da água. A caverna inteira brilha, e o fluxo contínuo do metal quente através da cidade concede uma iluminação amarelada por quase todo tempo. É algo assustador se você esquecer onde está. E mais do que isso, é quente.

Depois de um mês ou mais de trabalho sob uma forja menor, tive um contenda com aprendiz enviado para me supervisionar, e ele me desafiou a testar a força de sua nova lâmina de pior maneira possível. Ela se partiu, como eu esperava, mas cumpriu bem o seu trabalho. O duergar não parecia estar bravo pelo fato de seu aprendiz jazer morto diante de meus pés, mas foi uma questão de pouco tempo até eu ser arrastado para o mercado e lá vendido. Como aconteceu, um humano estava na cidade em alguma missão diplomática. Seu olhar caiu sobre mim e ele me comprou.

MANTOL-DERITH

Eu logo descobri que não havia sido comprado apenas pela minha força bruta, mas também pelo conhecimento que eu havia adquirido no tocante aos duergars. Meu novo dono era membro de algum grupo que ele chamava de Zhentarim, e quando eu disse a ele tudo o que eu sabia, ele me ofereceu a liberdade e um lugar entre seus agentes. Juntos nós iríamos em uma jornada até um lugar chamado Mantol-Derith, onde eu lhe serviria como guarda-costas. De lá nós iríamos até a superfície, e eu poderia parmenecer seu empregado, se assim eu desejasse. Liberdade e trabalho? Como eu poderia recusar?

Mantol-Derith é um lugar escondido, acessado por caminhos secretos. Escravos, como eu costumava ser, normalmente não são permitidos lá. Uma vez na caverna, eu tinha de permanecer próximo ao meu empregador, mas mantendo meus olhos e ouvidos abertos, eu aprendi em demasia sobre este lugar.

Mantol-Derith é onde os duergars, drows e svirfneblins vêm para comercializar uns com os outros e com habitantes da superfície interessados em fazer negócios em lugares obscuros. Sua localização é mantida em segredo – Eu apenas sei que é bastante próximo ao Lago Negro. Os drows vendem armas, armaduras, pergaminhos mágicos e poções, e peças de arte requintadas. Os duergars negociam principalmente aço refinado, e exigem altos preços por ele. Os gnomos das profundezas vêm ao mercado com gemas, com certos fungos que apenas eles são capazes de cultivar, e sal, o qual a maior parte das Terras da Escuridão detêm pouco estoque. O povo da superfície traz consigo vinhos, cervejas, e destilados, também roupas, madeira, papel e uma grande variedade de outros bens.

As leis de Mantol-Derith não parecem se importar com outra coisa que senão o comércio. Lá não há nenhuma proibição do tipo de criaturas que podem lhe fazer visita – entre outras coisas, eu vi um par de devoradores de mentes negociando no mercado. Os mais sérios dos crimes são o roubo, o uso de magia para influencia em uma negociação, e a falsificação de bens, seja por meios mundanos ou mágicos. Qualquer um descoberto cometendo tais violações é sentenciado no local, preso a correntes pesadas, e levado para ser lançado às profundezas do Lago Negro.

Quando os negócios de meu empregador haviam sido concluídos, ele foi sincero em sua palavra, e nós seguimos para a superfície. Se pelo menos o drow com quem ele fez negócio fosse também tão honesto... Nós fomos emboscados, meu empregador foi morto e eu posto novamente sob os grilhões.

MENZOBERRANZAN

Eu eventualmente consegui me safar do lugar, mas não antes de ter aprendido mais sobre Menzoberranzan do que qualquer pessoa sã poderia saber. Embora a vida de um escravo possa ser brutalmente curta na Cidade das Aranhas, os drows não são tão extravagantes para massacrar com todos os prisioneiros que eles conseguem. Ao mesmo tempo, eles são mestres em punição – é o medo da dor, e não o medo da morte, que motiva os escravos dos drows. Se você tiver sorte, você apenas sente o peso dos gnhões e uma chicotada ocasional ou um golpe luminoso de magia. Com um pouco menos de sorte ou com um pouco mais de maldade, os chicotes com cabeça de serpente das sacerdotisas estalam sobre você.

Se você não é um drow na Cidade das Aranhas, você não é digno de um nome. Todos aqueles que habitem a superfície – orcs e elfos, humanos e halflings – são trazidos aqui para servir aos drows como escravos em seu refúgio. O constante medo da punição, de uma senhora ou outra, de um drow mais poderoso, mantém muitos escravos obedientes, mesmo quando eles não estão sendo diretamente supervisionados.

A grande caverna da cidade é repleta com altas espirais, e pequenos e grandes lares são escavados dentro das estalactites que cortam a escuridão. Uma suave iluminação mágica ou vinda de fungos luminescentes decoram algumas casas e comércios, bem como as mansões das altas casas de prestígio da cidade, oito das quais se posicionam por sobre todas as demais. Enquanto as casas menores se contorcem e lutam maquinando em obter vantagens umas sobre as outras, todas elas vivem sob os pés da Casa Baenre e a Mãe Matrona, que regem a cidade em nome de Lolth.

Em um alto e amplo platô sobre o piso da caverna se encontra a Tier Breche, também chamada de Academia, onde a cidade treina suas sacerdotisas, magos e nobres guerreiros. O mercado da cidade é centralizado, e rothés são criados em uma ilha além do limite leste da cidade.

Se você for azarado o suficiente para se tornar escravo dos drows de Menzoberranzan, meu conselho a você é simples e conciso: faça o que lhe for ordenado, evite insultar sua deusa (o que significa nem mesmo repreender uma aranha que esteja se arrastando sobre você), e tente escapar apenas se estiver muito desesperado ou certo de sua sobrevivência. Se lhe for dada a oportunidade certa, como a mim foi, você pode descobrir que o pescoço de um drow se quebra com uma facilidade surpreendente.

FUGA

Um dia, bem depois de eu já ter perdido as contas de quantos dias eu já havia sido mantido cativo, eu estava em uma pequena e afastada caverna com alguns poucos escravos coletando alguns cogumelos. Eu tive de atender o chamado da natureza distante dos cogumelos, e eu protelei tempo o bastante em um túnel transversal, ao ponto de forçar meu capataz a vir me procurar e me encontrar. Eu recebi a primeira chibatada que ele lançou do seu chicote, então eu segurei o açoite, agarrei-o e puxei o idiota magricelo para bem diante de mim antes que ele pudesse soar um alarme ou sacar sua lâmina. Não levou mais do que um segundo para que pusesse minhas mãos em volta de sua garganta. Quando ele caiu morto nos meus pés, eu peguei sua espada e corri o mais rápido que eu pude, eu sabia que a cidade gnoma de Joia Escarpada era nas redondezas, e eu lá chegaria eventualmente, porém a jornada levou dias à medida que me feria através das passagens retorcidas e tentando viajar sem ser percebido.

JOIA ESCARPADA

Meu regozijo inicial ao alcançar Joia Escarpada foi rapidamente abafado. Os gnomos das profundezas não parecem gostar de visitantes que eles não possam reconhecer ou identificar, e ser um meio-orc não ajudou muito nesse aspecto, ao menos para mim. Depois de esquivar das flechas lançadas das altas muralhas da cidade, eu desisti de seguir através dos portões e me espremi através de um pequeno túnel de carros, esvaziando parte do minério que estava sendo carregado para conseguir um espaço ali dentro.

Eu evitei um conflito com os guardas que me encontraram dentro do carro. Quando eles ordenaram para que eu não me movesse, eu assim o fiz mantendo minha arma ao lado, e me virei de costas para eles. Quando eles viram que eu estava coberto de cicatrizes de açoites dos chicotes farpados das sacerdotisas, e perceberam que minha lâmina era de fabricação drow (embora eu claramente não fosse), eles estavam dispostos a acreditar na minha história.

Embora os gnomos tenham me mantido sob vigília, me foi permitido recuperar minhas forças em alguns dias, e eu pude ver um pouco de sua comunidade no meio tempo. Uma vez eu estava dentro da cidade, e eu posso dizer que não seria bem uma cidade. Os svirfneblins vivem todos em contato próximo uns com os outros, e sua união pode ser desconcertante, especialmente para alguém acostumado com pequenos luxos como trameças nas janelas e portas mantendo a privacidade. As casas são todas escavadas sobre pedra natural, com poucas evidências de quinas.

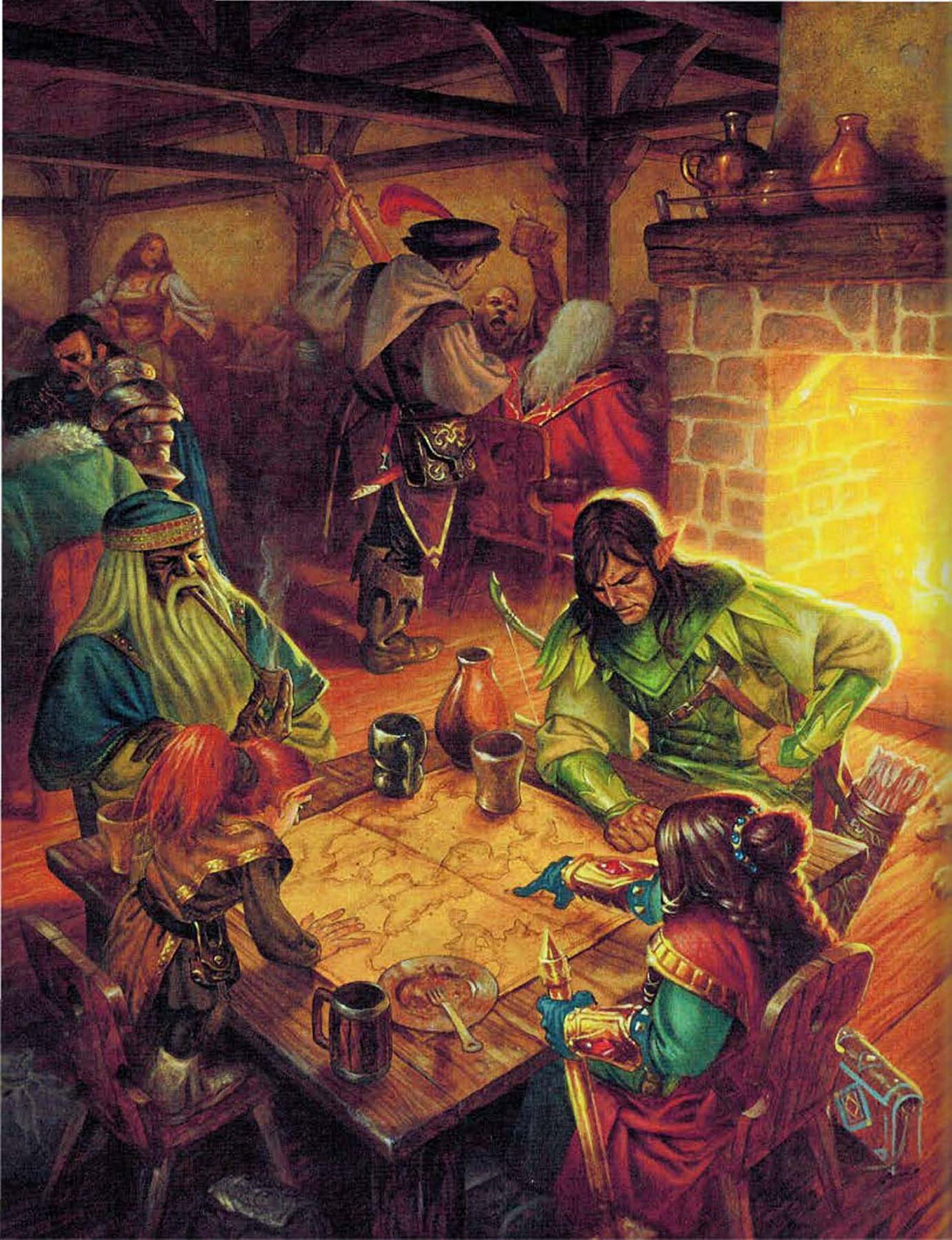
Cada indústria tem uma porção da cidade para si: comércio, forja, mineração e o cultivo de um plantio especial de fungos. Ainda muitos dos antigos túneis e cavernas permanecem inabitados e selados, seja como defesa contra invasores ou talvez devido o que agora habita por lá, eu não sei dizer.

Se você for bem-vindo tempo o bastante na cidade, você pode negociar bens refinados e armaduras aqui; as cotas de malha dos gnomos e as picaretas de mineração são as aquisições mais excelentes. Antes de mandarem seguir o meu caminho, foram solícitos o bastante para me dar uma picareta, uma faca e um pouco de seu trillimac, um fungo ímpar que pode ser usado tipo como pão. Ele é um pouco esponjoso, mas ele não estraga rápido, e me sustentou até a superfície antes que eu viesse morrer de fome.

A CAVERNA DE MENZOBERRANZAN

Menzoberranzan ocupa um amplo abrigo que foi antigamente um covil de aranhas gigantes e beholders. O abrigo é conhecido por seu nome anão, Araulricaurak ("Caverna do Grande Pilar"), devido Narbondel, o pilar de rocha gigante no centro do abrigo que une chão e teto. A caverna é moldada rusticamente como a ponta de uma flecha, com o poço de Donigarten em sua ponta e se alongando por três quilômetros até sua parte mais larga. O teto se ergue trinta metros acima, e o chão é cravejado de estalagmites.

Duas áreas se erguem sobre o restante da cidade: Tier Breche, a caverna paralela ocupada pela Academia onde muitos cidadãos drows são treinados para a maioridade; e o imenso Qu'ellarz'orl (ou Sobrado), um platô que é o lar para a maioria das casas mais nobres da cidade, separado da cidade baixa por uma floresta de cogumelos gigantes. De qualquer um desses espaços, um superintendente pode visualizar a cidade. A visão mostra fileiras de castelos espiralados de pedra, com suas luzes esculpidas pelos suaves e coloridos fluxos das luzes permanentes do fogo das fadas.



CAPÍTULO 3: RAÇAS DOS REINOS

FAERUN É O LAR DE MUITAS RAÇAS, algumas delas imigrantes de outros mundos, que encontraram seu caminho aqui em tempos remotos quando passagens e portais eram mais abundantes e fáceis de atravessar. Algumas outras raças são relativamente novas neste mundo, ainda encontrando um lugar para eles dentre as raças já estabelecidas. As civilizações das raças anciãs têm caído em declínio, enquanto estas jovens raças estão florescendo e se espalhando sobre o mundo.

As raças de personagens descritas no *Livro do Jogador* são todas encontradas nos Reinos, em adição com algumas sub-raças únicas em Faerun. Cada raça de personagem tem os traços da raça primária, como dito no *Livro do Jogador*, com traços bônus para cada sub-raça que são únicas para estes indivíduos. Este capítulo provê traços raciais para uma sub-raça somente quando elas diferem ou são substituídas pelas apresentadas no *Livro do Jogador*. A informação neste capítulo é específica para os Reinos, logo se algo aqui for apresentado de maneira diferente ao que apresentado no *Livro do Jogador*, este material terá prioridade.

ANÕES

O Povo Robusto é ponderado e inabalável, com um histórico orgulhoso de possuir grandes artesãos, construtores, e guerreiros. Apesar da enorme glória de seus impérios tenha se desbotado há muito tempo, os anões ainda preservam seus antigos costumes e tradições. Eles defendem contumazmente o que ainda resta de seus antigos domínios entre colinas e montanhas, e alguns buscam reclamar de volta o que eles perderam para a depredação dos orcs, goblins, e a inexorável passagem do tempo.

De acordo com suas próprias lendas, anões foram criados do ferro, do mithril, da terra e da pedra, na Forja da Alma de Moradin. Depois que o Pai de Todos soprou vida neles e no coração do mundo, os anões encontraram seu caminho para a superfície, e, dali, espalharam-se através de cada continente.

Centenas de anos de estabelecimento e separação dividiram os anões dentro de raças distintas: os anões do escudo, mais comuns no Norte e na Costa da Espada, os anões de ouro das terras do sul, e os anões cinzas, ou duergar, das Terras da Escuridão.

A linguagem anã de Faerun usa uma alfabeto rúnico chamado Dethék, cujo os caracteres são fáceis de lapidar à pedra e metal, como evidenciado pelas pedras rúnicas e placas encontradas em antigos túneis e minas anãs.

ANÕES DO ESCUDO

O lar ancestral dos anões do escudo é o Norte de Faerun, onde antigas fortalezas anãs existem no Norte, em Damara, Impiltur, Vaasa, a Vastidão, e o Coração do Ocidente. A mais famosa das velhas cidades dos anões do escudo é a Cidadela Adbar, a nordeste de Lua Argêntea.

Muitos desses fortes anões tem mudado de liderança sob os séculos em um ciclo de invasões inimigas, seguidos por reconquistas dos anões.

Vivendo em um constante estado de proximidade com a guerra por gerações, os anões do escudo são um povo duro, desconfiado, com uma memória longa e, frequentemente equivalente, uma lista longa de queixas contra seus inimigos mais antigos. Os mais conservadores entre eles tentam manter as tradições e permanecem conservando seu povo,

isolados da influência de forasteiros e seguros contra invasores por trás de suas espessas paredes de pedra. Anões do escudo inclinados a serem mais aventureiros são interessados em explorar o mundo e ver o que reside além dos limites de seus antigos fortes anões.

Anões do Escudo têm os traços raciais dos anões das montanhas do *Livro do Jogador*. Sua pele é usualmente bela, olhos verdes, cor de avelã, ou azul prateado, e eles possuem cabelos castanhos, loiros ou ruivos. Barbas completas e bigodes são normalmente visto em anões do escudo.

Anões do escudo são artesãos renomados, particularmente com metal e pedra. Eles tendem a focar mais na resistência de seu ofício do que em floreios artísticos e douraduras, preferência de seus primos anões de ouro. Artesãos anões do escudo constroem algo para ter durabilidade, e cada um assina sobre sua resistente obra-prima, afim de que isso sirva como um caminho de ganhar a imortalidade.

ANÕES DE OURO

Anões de ouro são comuns nas terras do sul e leste. Eles são formidáveis guerreiros, orgulhosos de suas longas tradições, com fortes laços para clãs. Eles são grosseiros e arrogantes e tem paixão pela fina perfeição e anseio pelo comércio.

Significativos assentamentos de anões de ouro existem na Grande Fenda, a área que cerca a Costa do Dragão, bem como nos Antigos Impérios do leste de Faerun. Pequenas comunidades são encontradas nas Montanhas Esfumaçadas, nas Montanhas da Jornada do Gigante, e no Coração Ocidental.

Devido a não terem sofrido o mesmo ciclo de invasões e mudanças, anões de ouro tendem a ser mais otimistas do que seus primos anões do escudo, mas eles ainda são reservados e orgulhosos como somente um anão consegue ser. Eles acreditam que a história estabelecida de sua raça é o resultado de sua demasiada atenção às tradições, e tem poucas dúvidas que o futuro dos anões de ouro será tão justo quanto pacífico, se assim eles permanecerem verdadeiros aos seus costumes e princípios.

CLÃS DOS ANÕES DO NORTE

Todos os anões consideram a herança de seu clã uma parte importante de linhagem e identidade. Enquanto em algumas cidades um único clã domina (ou é o único residente), em outras comunidades anãs há um complexo relacionamento entre famílias, clãs e a sociedade central.

Alguns dos clãs anões no Norte são Crânio da Águia, Martelo de Batalha, Estandarte Negro Martelo Negro, Escudo Maciço, Bainha Negra, Machado Profundo, Caverna Profunda, Rasgo da Águia, Martelo Oponente, Garrote Reluzente, Colina Distante, Chifre, Escudo de Ferro, Jundeth, Narlagh, Orothiar, Pedreira Superior, Punho de Pedra, Sstar, Eixo de Pedra, Escudo de Pedra, Ombro de Pedra, Exímio Forjador, Vigilante Eterno, Trono do Mundo, Matador de Dragão e Yund.

Alguns anões usam saudações pelas famílias em que foram fundados, ou mantêm as regras herdadas pelo clã, então eles podem usar o nome do seu clã como nome de sua família. Outros simplesmente se referem como sendo "do clã...", mas exaltam o nome do clã com tamanho orgulho, como se fosse seu próprio sobrenome.



Anões de ouro possuem os traços raciais dos anões das colinas do *Livro do Jogador*, eles são troncudos e musculosos, atingindo cerca de 1,20m de altura, com pele marrom, cabelos marrons ou negros, e olhos marrons ou cor de avelã, ou raramente com olhos esverdeados (o que é considerado como sinal de sorte). Os homens deixam crescer a barba completa, as quais eles preservam oleosas e bem arrumadas, e ambos os sexos possuem longos cabelos, que frequentemente mantêm com elaboradas tranças.

Anões de ouro são mais bem conhecidos por fabricarem objetos belíssimos. De acordo com eles, todos os recursos naturais do mundo existem para que os mortais os possam transformar em objetos de grande beleza. Anões de ouro não desejam o comum de tudo; eles desejam o melhor. Seus artesãos trabalham arduamente sobre itens por anos, lapidando suas marcas e detalhes mais finos antes de se darem por satisfeitos pelo seu trabalho.

De modo deliberado, essa aproximação do perfeccionismo é um reflexo da cultura dos anões de ouro, na qual há uma maneira certa e apropriada para fazer tudo. Tradição dita cada aspecto na vida de um anão de ouro, desde o seu lugar na sociedade, a prospecção do casamento, até as carreiras em que são aceitáveis. Anões de ouro que decidem levar uma vida de aventuras, longe do clã, raramente abandonam suas tradições ao fazê-lo. Mesmo com a ideia de que precisam viver por um tempo como viajantes, eles esperam no final promover sua posição na sociedade.

ANÕES CINZENTOS (DUERGAR)

Os anões cinzentos, ou duergar, vivem nas profundezas das Terras da Escuridão. Depois de se aprofundarem mais do que qualquer outra raça anã, eles foram escravizados por devoradores de mentes por eras. Apesar deles eventualmente ganharem sua liberdade, esses cruéis anões de pele acinzentada, agora tomam escravos para si próprios de modo tão tirano quanto os seus antigos mestres.

Fisicamente iguais aos outros anões em alguns aspectos,

duergars são rijos e magros, com olhos negros e cabeças carecas, com os homens possuindo longas e cinzas barbas despenteadas.

Duergars valorizam o trabalho acima de tudo. Demonstrando emoções que não sejam nada que senão sua determinação cruel ou ira, é um modo de ser visto com bons olhos pela sua cultura, mas algumas vezes eles se sentem alegres quando estão trabalhando. Eles possuem a típica apreciação anã por ordem, tradição, e impecável habilidade, mas os seus bens são puramente utilitários, desdenhando seu valor estético ou artístico.

Poucos duergars se tornam aventureiros, e menos ainda no mundo da superfície, pois eles são uma raça difícil e desconfiada. Os que deixam o subterrâneo normalmente são exilados. Confira com o seu Mestre se você pode jogar com um personagem Duergar.

TRAÇOS DA SUB-RAÇA DUERGAR

Os duergars possuem os traços dos anões do *Livro do Jogador*, mais os traços de sub-raça abaixo:

Aumento de Atributo. Seu valor de Força aumenta em 1.

Visão no Escuro Superior. Sua visão no escuro possui um raio de 36 metros.

Linguagem Extra. Você pode falar, escrever e ler em Subterrâneo

Resiliência Duergar. Você possui vantagem nos testes de resistência contra ilusões, e contra ser enfeitiçado ou paralisado.

Magia Duergar. Quando você alcança o 3º nível, você pode conjurar a magia *aumentar/diminuir* em si mesmo com esse traço, usando somente a opção de aumentar da magia. Quando você alcança o 5º nível você pode conjurar *invisibilidade* em si mesmo com esse traço. Você não precisa de componentes materiais para suas magias, e você não pode conjura-las enquanto estiver sob a luz direta do sol, apesar da luz do sol não possuir efeito sobre a magia após ela estiver lançada. Você recupera a habilidade de conjurar essas magias logo após um descanso longo ou curto. Inteligência é o seu atributo de conjuração para estas magias.

Sensibilidade à Luz Solar. Você possui desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção), que estejam relacionados à visão, quando você, ou o alvo do seu ataque, ou que quer que esteja tentando perceber, esteja sob a luz direta do sol.

DIVINDADES ANÃS

Os deuses dos anões são um panteão, ou clã, coletivamente conhecidos como Morndinsamman.

O PAI DA FORJA E A MÃE REVERENCIADA

Moradin, o Forjador de Almas, lidera os deuses anões. Conhecido como o Pai dos Anões ou o Pai de Todos, ele é o deus do povo anão como um todo, bem como também o deus da criação, “obras anãs” (ferraria e trabalho em pedra), e proteção. Sua esposa é a Mãe Reverenciada, Berronar Prata Verdadeira, deusa do lar e do coração, da honestidade e fidelidade, e dos juramentos, lealdade e honra.

DEUSES DE BATALHA

Clangeddin Barba de Prata é o deus anão da guerra e bravura. Gorm Gulthyn, também chamado de Olhos de Fogo e de o Lorde da Máscara de Bronze, é o deus da defesa e da vigilância, o protetor dos anões. Haela Machado Resplandecente é a deusa da sorte em batalha e a patrona dos guerreiros anões.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
┐	┌	└	┘	┐	┌	└	┘	┐	┌	└	┘	┐
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
⋈	⋈	7	↗	↘	↗	↘	↗	↘	↗	↘	↗	↘
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100
┐	┐	┐	┐	┐	┐	┐	┐	┐		┐	┐	┐

DETHEK, O ALFABETO E OS NUMERAIS DO POVO ANÃO

DEUSES DO OFÍCIO

Dumathoin, o Protetor dos Segredos sob a Montanha, é o patrono dos anões do escudo, bem como é o deus das riquezas enterradas, dos minérios, jóias e exploração, e também o guardião dos mortos. Sharindlar, A Dama da vida e da Misericórdia, é a deusa da cura, do romance, e da fertilidade, é associada muitas vezes à lua.

DEUSES DOS LOCAIS DISTANTES

O deus da invenção e descoberta é Dugmaren Manto Brilhante, o Funileiro Andarilho ou O Olho Cintilante. Marthammor Duin é o deus dos viajantes, patrono dos guias e dos exilados, e divindade da luz e das estradas.

DEUSES DAS RIQUEZAS

Vergadain, chamado o Rei Mercante é o deus dos ladinos (cujo comando a seus seguidores a nunca roubar de outro anão), da sorte, e oportunidade, bem como do comércio e da negociação. Abbathor é o deus da ganância, algumas vezes representado como um dragão repleto de inveja sobre as riquezas dos outros, cujo de modo ciumento vigia seu próprio tesouro.

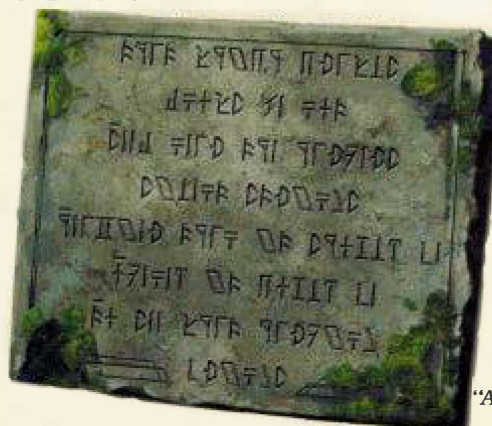
DEUSES DO MAL

Laduguer é o patrono dos Duergars, deus da magia e dos ofícios não regidos por Moradin. Outro também adorado entre os Duergars é Deep Duerra, uma deusa da conquista e do poder da mente.

ELFOS

Habilidosos em magias e combate, os *Tel'Quessir* - "o Povo" como eles chamam a si mesmo - vinham para Faerun muitos anos atrás, construindo vastos e poderosos impérios muito antes da ascensão dos humanos. Os dias das grandes nações élficas são agora de um distante passado, e muitos elfos tem se retirado do mundo para se isolar dentro de reinos silvestres, ou se lançar no Mar Sem Vestígios para ilha de Encontro Eterno.

Diferente dos anões, que desenvolveram sub-raças pelo mundo, os elfos já trouxeram consigo suas divisões, se distribuindo em reinos separados de acordo com o tipo. Munidos de imenso poder, os primeiros elfos exploraram e se estabeleceram no mundo, trazendo uma era dourada de arte, magia e civilização. No auge do seu poder os elfos conjuraram um ritual de Alta Magia com a intenção de criar a terra natal ideal. Eles tiveram sucesso mas a magia dividiu a terra em um terrível cataclisma ao mesmo tempo em que fez com que a



Tradução de
Livre Adaptação
"Aqueles que rastejam
Nada me conhecem
Buscam entre os que harpejam
Cordas que som não tecem
Mais pesado do que deveria ser
Libertaram o que poderiam ter
Para ver tão-só o que harpejar
tanto os trará"

distante ilha de Encontro Eterno se erguesse do oceano profundo.

Então veio a Guerra das Coroas, uma série de conflitos entre os grandes reinos élficos que durou três séculos. Estas batalhas devastaram boa parte do mundo e resultaram com que os elfos negros fugissem para as Terras da Escuridão.

Por conta dessas calamidades, o império élfico adentrou em um longo e lento declínio, e muitos da sua espécie se uniram à Grande Retirada para se refugiar em Encontro Eterno. Como os elfos cresceram de forma separada pelo mundo outras raças e civilizações floresceram em Faerun.

A linguagem élfica usada em Faerun - algumas vezes chamada de Verdadeira Língua pelos elfos - é escrita em caligrafia graciosa do alfabeto Espruar. Seldruin, a antiga linguagem da Alta Magia élfica que usa o alfabeto Hamarfae, está esquecida nos dias de hoje.

ELFOS DA LUA

Também chamados de elfos de prata, ou *TeuTel'Quessir*, elfos da lua são mais tolerantes e aventureiros do que os elfos de outros tipos. Nos tempos antigos, a dissolução do seu império dispersou os elfos da lua no meio de outras raças e desde então eles têm tradicionalmente mantido uma boa relação com seus vizinhos não elfos. Eles se misturam com outras pessoas enquanto o seu povo permanece escondido em assentamentos e seguros em suas fortalezas.

Elfos da Lua são muitas vezes vistos como frívolos, especialmente por outros elfos. Mas sua maleabilidade flui naturalmente na sua cultura, filosofia e personalidade, o que ajudou com que eles sobrevivessem e florescessem durante e depois dos tempos trágicos da história élfica. Enquanto comunidades de elfos da lua podem ser encontradas nas terras centrais de Faerun, muitos elfos da lua vivem em assentamentos de outras raças, permanecendo por poucas temporadas ou diversas décadas antes de se mudarem.

Para um Elfo da lua, o seu lar pode estar entre os membros de uma família, de um clã, ou entre amigos e entes queridos. Elfos da lua que temporariamente tomam residência dentro ou próximo a comunidades de elfos do sol não tem vergonha em expressar sua opinião de que sua espécie precisa ser menos seria. Por sua vez os elfos do sol fingem estar mais aborrecidos pelos seus vizinhos elfos da lua do que eles realmente estão, fazendo com o que os caprichos dos elfos da lua e sua necessidade de aventura não causem sério desconforto. Dado que os elfos da lua normalmente se mudam antes de exaurir a boa aceitação de sua estadia, tal desconforto raramente ocorre.

Elfos da Lua possuem os traços raciais dos altos elfos apresentados no *Livro do Jogador*. Eles possuem a pele pálida com um tom azulado. Seus cabelos possuem a gama de cores dos cabelos dos humanos, e alguns elfos da lua possuem o cabelo branco prateado ou com vários tons de azul. Seus olhos são azuis ou verdes com pequenas manchas douradas.

Dada a paixão da raça pela viagem, exploração e novas experiências, muitos elfos da lua se tornam aventureiros, utilizando de seus talentos para o combate, trabalho em madeira, e conjuração de diferentes meios.

ELFOS DO SOL

Elfos do sol, também conhecidos como elfos de ouro, ou *Ar'Tel'Quessir*, têm uma reputação de serem arrogantes e egocêntricos. Muitos deles acreditam ser o povo escolhido de Corellon sobre outras raças – mesmo sobre outros elfos – eles se julgam superiores do que os outros em habilidades, importância e sofisticação. Eles clamam o título de “alto elfo” com orgulho, e concordam que sua raça é responsável por ocorrências de alta grandeza, e algumas vezes até terríveis. Rememorando e enfatizando os aspectos gloriosos de sua história, elfos do sol atendem o princípio da “excelência élfica” – não importa o quão interessante, excepcional, heróico ou notório sejam os feitos de outras raças, eles acreditam que há uma inata superioridade nas coisas élficas. Esta atitude colore a relação dos elfos do sol com outros elfos, embora eles vejam os outros elfos como representações diluídas ou diminuídas da cultura élfica. Alguns elfos do sol rejeitam este tipo de pensamento, mas é de conhecimento comum que quando a maioria do povo de Faerun vê um Elfo do sol, eles vêem a arrogância personificada. Suas atitudes soberbas podem camuflar o fato que muitos elfos do sol são incansavelmente compassivos e pensativos campeões do bem.

Elfos do sol possuem os traços raciais dos altos elfos do *Livro do Jogador*. Elfos do sol possuem a pele bronzada. Seus olhos são negros, ouro metálico ou prata metálica, e o seu cabelo é negro, cobre, ou loiro dourado.

A cultura e civilização do elfo do sol é altamente mágica em sua natureza, graças aos muitos feitos de magos, sábios, e artesãos de sua raça. Nem todo elfo do sol é um praticante habilidoso da Arte, mas cada um possui ao menos um pouco de magia inata. Muitos elfos do sol misturam magia com outras formas de arte, a qual produz a complexa dança dos *lâminas cantantes* bem como a música encantadora de seus bardos e o meticulosos trabalhos manuais de seus artesãos. Aventureiros elfos do sol frequentemente trazem um

RARAS SUB-RAÇAS ÉLFICAS

Existem outras linhagens descendentes dos elfos que originalmente vieram para Faerun, mas eles são tão raros que chegam a ser lendários, frequentemente considerados místicos.

Avariel. *Aril'Tel'Quessir*, ou elfos alados foram os primeiros a se estabelecer em Faerun. Eles são famosos por suas asas penadas e habilidade de voar. Antigos conflitos com os dragões os extinguíram prematuramente, e hoje eles são raros, se muito, vistos.

Lythari. *LyTel'Quessir* possuem habilidade de se metamorfosear em lobos. Diferente dos lobisomens Lythari não possuem uma forma híbrida e não são aflitas por uma maldição. Elas vivem juntas em matilhas secretas, primariamente na forma de lobo, vivendo livremente nas profundezas selvagens do mundo.

Elfos do mar. Os *AluTel'Quessir* (“elfos da água”) são uma sub raça aquáticas de elfos encontrados no Oceano do mundo, especialmente fora das margens de Faerun e Encontro Eterno. Elfos do mar vivem ao longo da Costa da Espada em Unidos clãs nômades, porém em outros locais elfos do mar possuem reinos próximos a superfície. Eles tem estado em guerra com os sahuagin por toda a sua história.

Elfos das Estrelas. Ou *RuarTel'Quessir* se parecem muito com os elfos da lua. Eles vivem no semi plano de carreira Sildyuir próximo a Agrestia das Fadas. Um conflitos com os nilshai, uma raça de feiticeiros com aparência de vermes do Plano Etéreo, forçou alguns elfos das estrelas a abandonar seu lar e vir para Faerun.

Elfos selvagens. Os *Syl'Tel'Quessir* são considerados por muitos elfos os mais estranhos de sua raça, tendo abandonado ou perdido muito de sua antiga cultura.

sentimento obrigatório de nobreza para sua profissão: eles se aventuram mundo afora para desafiar perigos apenas porque alguém deve fazê-lo, e quem seria melhor capaz?

ELFOS DA FLORESTA

Também chamados de elfos de cobre, ou *Sy'Tel'Quessir*, elfos da floresta são os elfos mais comuns remanescentes em Faerun. Seus ancestrais deixaram para trás a luta da Guerra das Coroas milênios atrás para fundar fortificações e assentamentos nas profundezas das florestas. Hoje, muitos elfos da floresta montam guarda sobre as ruínas do passado, acreditando ser o seu dever preservar sua glória caída como um objeto de lição dos perigos da arrogância.

Os elfos da floresta tendem a ser mais durões do que os outros elfos, mas rígidos e fundamentados do que seus primos. Esta atitude é refletida na sua cultura e tradições; elfos da floresta tendem a possuir mais atributos físicos do que os outros elfos, e eles enxergam a antiga história élfica com um olhar mais crítico. Para os elfos da floresta, o “grande” reino élfico foi responsável de modo igual por grandes erros. Eles enxergam a Separação, a Guerra das Coroas, os descendentes drows, e outras calamidades como resultado dos atos de arrogância por parte dos seus ancestrais. Vivendo em volta e entre os resquícios dessa arrogância, e se mantendo testemunhas da ascensão e queda de muitos impérios élficos, os elfos da floresta vêem o lugar dos elfos no mundo de modo diferente do que os elfos da lua ou do sol. Elfos da Floresta buscam uma suave harmonia, não uma dominação, com o amplo mundo.

Em contraparte aos elfos do sol e da lua, os elfos da floresta evitam as cidades e as fortalezas de sua espécie, em favor de

viver próximo à natureza. Elfos da floresta não são detentores de um grande reino desde que o reino de Eaerlann foi destruído milênios atrás. Ao invés disso eles mantêm um número de pequenos assentamentos, como um melhor meio de manter essas comunidades escondidas e protegidas. Elfos da floresta reivindicaram para si o território da Alta Floresta, o Grande Vale, o Coração do Ocidente e além. Alguns elfos da floresta vivem em outras comunidades élficas e territórios, onde eles servem como batedores, patrulheiros e caçadores.

Apesar de se virem como parte do mundo, elfos da floresta normalmente não saem de seus lares ao encontro de outros não elfos. Da mesma forma, nos profundos bosques e florestas do mundo, muitos elfos da floresta não se tornam membros de outras raças. Aventureiros, diplomatas, mensageiros, e aqueles que possuem profissões similares são exceções, viajando para fora de seu território silvestre e encontrando uma variada quantidade de povos.

Elfos da floresta de Faerun possuem os mesmos traços raciais dos elfos da floresta do Livro do Jogador. Eles possuem a pele cor de bronze ou cobre, cabelos de um marrom amadeirado, loiro dourado, negro, ou da cor de um cobre metálico brilhante, e olhos de cor verde, marrom, ou castanhos.

Naturalistas habilidosos, elfos da floresta frequentemente escolhem profissões que os permitam permanecer próximos à selva, ou que lhes permitam fazer uso do seu conhecimento sobre trabalho em madeira, vida selvagem, e natureza. Elfos da floresta são mais do que capazes em um combate, principalmente em arqueirismo. Eles são menos inclinados à magia do que os seus primos, mas eles possuem a sua parte de praticantes da Arte, bem como clérigos e muitos druidas.

ELFOS NEGROS (DROW)

Os drows são descendentes dos elfos negros que fugiram para as Terras da Escuridão depois da Guerra das Coroas. Eles são infames por sua crueldade, maldade, e condução para o domínio.

Devido à história, muitos acreditam que todos os drows são detentores de uma inato e irremediável mal. De fato, muitos drows fazem alianças com o mal, se engajando em torturas, escravidão e assassinatos, e outras nefastas atividades em nome de sua deusa demônio. Quase sempre, elfos negros que renegam os caminhos do seu povo são exilados, ou executados por incitarem rebeldia, heresia e insurreição que vai contra a cultura drow e os ensinamentos de Lolth. Mas a existência de nobres e mártires drows, tais como Liriel Baenre e Drizzt Do'Urden, sugere que a maldade do drow não é inata e pode ser suprimida. As ações destes poucos heróis drows têm temperado a opinião de algumas pessoas entre diversas raças, apesar de a aparição de um elfo negro na superfície permaneça como um evento raro e motivo para precaução.

Muitos drows em Faerun são oriundos de Menzoberranzan, a infame Cidade das Aranhas, ou de uma das cidades estado dos drows nas Terras da Escuridão, como a Jhachalkhyn ou Ched Nasad. Elfos negros encontrados na superfície estão normalmente próximos às entradas para as Terras da Escuridão, porque eles são feridos pela luz do dia, a qual enfraquece eles e sua magia. Drows que se tornam aventureiros normalmente o fazem após escapar da opressão e cruel teocracia das cidades estado. Muitos desses indivíduos vivem como forasteiros e andarilhos, embora muitos poucos encontrem um novo lar com outras raças ou culturas.

Drows possuem os traços raciais dos elfos negros do Livro do Jogador. Personagens drows podem advir de qualquer



antecedente, embora muitos tenham uma história que os una a alguma cidade estado das Terras da Escuridão.

A habilidade inata de magia e a preferência por locais escuros fazem os drows adeptos naturais para se classificarem como assassinos, espões e ladrões. Tradicionalmente, drows machos são guerreiros e magos, e fêmeas drow ocupam a liderança na função de guerreiras ou clérigas de Lolth. Drows exilados tendem a seguir seu próprio caminho, independente de gênero.

DIVINDADES ÉLFICAS

Os deuses dos Tel'Quessir, coletivamente conhecidos como Seldarine, têm imbuído os pensamentos do povo élfico desde do início dos tempos. Acredita-se que eles habitam os reinos de Avandor no plano Arborea.

DEUSES DOS ELFOS

Corellon Larethian é o sábio líder de Seldarine, o deus dos elfos, da magia, da poesia, da regência e da batalha. Pensa-se nele como um pai da raça, mas ele é descrito como uma mulher, tanto quanto ele é descrito como um homem.

DEUSES DA SABEDORIA

Angharradh, a deusa trina da sabedoria e a feroz mãe protetora do povo elfo, é a consorte de Corellon. São seus três aspectos: Aerdrie Faenya, a deusa selvagem dos ventos e clima, como também a patrona dos avariéis; Hanali Celanil, a Rosa Insinuante, deusa do amor, beleza, arte e encantamen-

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
†	ζ	⋈	♂	γ	≈	♁	♂	ε	♂	♂	♂	♂
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
⋈	∞	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100
♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂

ESPRUAR, O ALFABETO E OS NUMERAIS DO POVO ÉLFICO

to; e o Mistério da Luz do Luar, Sehanine, o Arco da Lua Prateado, deusa de todos os mistérios da vida, incluindo misticismo, profecia, morte e sonhos. Nos contos, essas são entidades frequentemente separadas de Angharradh, e normalmente retratadas como filhas ou consortes de Correlon.

DEUSES DA NATUREZA

O Profundo Sashelas é um deus do oceano, senhor dos elfos do oceano e dos golfinhos. Labelas Enoreth é um deus filosófico, divindade do tempo e da história, cujo o dom do transe é crucial para a identidade e sobrevivência élfica. Rillifane Rallathil é o deus das florestas e dos locais selvagens, o pai dos elfos da floresta e protetor dos druidas. Um aliado próximo a ele é Solonor Thelandira, o deus da caça, arqueirismo e natureza.

DEUSES DAS SOMBRAS

Com um pouco de inclinação negra, Erevan Ilesere é um deus da travessura, um deus trapaceiro; e Fenmarel Masterine é o temperamental e taciturno deus dos banidos e solitários, cujo possui pouca aproximação para com o resto do Seldarine (exceto para Eravan, que o usa como bode expiatório em suas tramas e tramoias). E por fim Shevarash, um deus rijo, bem como amargurado e obsessivo, para quem os elfos se voltam quando buscam por vingança.

DEUSES FAERUNIANOS

Muitos elfos adoram divindades do panteão Faeruniano, incluindo Mielliki (e a deusa unicórnio Lurue), Silvanus e Sune. Nos últimos tempos, alguns elfos também encontraram regozijo na adoração a Lathander.



*"Um verdadeiro amigo
é como as árvores e a água,
verdadeiros amigos"*

DIVINDADES DROW

Os deuses dos drows são indóceis e traiçoeiros tanto quanto seus seguidores.

A Aranha Rainha. Lolth, a Rainha Demônio das Aranhas, reina suprema como deusa dos drows, eliminando implacavelmente todos aqueles que ameacem sua posição. Suas sacerdotisas fazem o mesmo com o culto de deuses rivais entre seu povo.

Outros Poderes da Escuridão. Selvetarm é o deus dos guerreiros e portanto patrono dos drows machos, apesar de que não tanto quanto Vhaeraun, o deus ladino do furto e dos drows machos que se rebelam contra a matriarca. Kiaransalee, deusa drow dos mortos vivos, é servida por cultos secretos de necromantes. Ghaunadaur, conhecido como Aquele que Espreita, é um poder subversivo, o deus louco dos limos, rebeldes e banidos, ocasionalmente reverenciado pelos drows.

A Donzela Negra. Alguns Drows exilados ouvem o som de Eilistraee, urgindo para que eles saiam para a superfície para contemplar o surgir do luar. A deusa drow da canção, beleza, da forja de armas, caça e do luar. Ela é a patrona dos drows que rejeitam a maldade de sua sociedade, oferecendo a eles luz e esperança.

HALFLINGS

As pessoas julgam os elfos como indiferentes e graciosos, os anões como ferozes e durões, os gnomos (se é que pensam algo deles) como brilhantes e tímidos. Halflings, contrastando com tudo isso, tem a reputação de serem ágeis e valentes.

Halflings, ou *pequeninos*, como eles chamam a si mesmos, exibem uma habilidade natural que frequentemente surpreende a maioria da população. Esta agilidade normalmente vem à mão quando sua coragem ultrapassa seu senso comum, e contos sobre halflings se abundam em golpes de sorte e fugas.

Além desses típicos elementos das características halflings, eles podem ser divididos em duas sub-raças principais. Muitos aspectos da cultura dos dois grupos os tornam distintos, mas mesmo sem tais aparatos, eles são distintos devido a uma divergência do que eles acreditam ser a principal decisão: ir ou ficar. Os pés-leves são halflings que têm a viagem como regra, com línguas e corações tão ágeis quanto seus pés. Enquanto que os Halflings coração valente, ou halflings austeros, vivem em um caminho sem fim, sempre parecem guiados por um desejo de retornar para casa, ou encontrar e fundar um novo lar. Como diz o ditado, "Pés-leves, coração inconstante. Coração valente, pés sempre adiante"

apesar de haver diversas comunidades halflings, particularmente nas terras de Luiren e seus arredores, halflings frequentemente se misturam nas sociedades anãs, élficas, gnomas e humanas. Pés-leves vagueiam dentro das comunidades tão bem quanto viajam, fazem amigos facilmente, e então vão embora como o vento ou o capricho os leva embora. Corações valentes se estabelecem, se sentem em casa, e se entrelaçam tão profundamente nas fundações de uma comunidade, que depois de um tempo se torna difícil para a população imaginar um momento sem sua presença.

HALFLINGS PÉS-LEVES

Para os halflings pés-leves, em uma jornada o destino não é o mais importante; o importante é continuar andando. A vida de um pés-leve é uma longa exploração a cada novo horizonte, cada nova cidade ou a cada nova face uma chance de encontrar algo prazeroso.

Halflings pés-leves normalmente viajam em pequenos bandos, usando de qualquer conveniência que lhe seja cabível, bandos consistem indivíduos relacionados livremente, e quando os bandos se encontram, os membros frequentemente compartilham. Halflings pés-leves normalmente são especialistas em tarefas relacionadas a viagens – seja em navegação, adestrando um bando de animais, colhendo frutos, velejando, ou consertando carroças – tendo tentado à sorte em todas essas coisas no passado ou aprendizado de outros pés-leves encontrados durante sua jornada.

Halflings pés-leves são altamente sociáveis, tão frequentemente curiosos sobre as outras pessoas quanto são curiosos sobre o que pode haver na próxima esquina. Eles caracteristicamente possuem uma atitude tranquila e aberta, curiosos sobre os outros e dispostos a compartilhar sobre si mesmos, o que lhes permite fazer amizades facilmente. Sua facilidade com as amizades e manejo com grupos, pode dar a impressão para os pés-leves de serem dissimulados do ponto de vista de alguns. Halflings pés-leves sofrem o estereótipo de ser volúveis, desatentos, inconstantes e não confiáveis, mas suas amizades e cortejos, mesmo que breves, tendem a ser genuínos. A rotineira e estável vida do desejo da maioria das pessoas simplesmente não faz parte deste tipo de criatura.

Halflings pés-leves possuem todas as características dos halflings pés-leves do Livro do Jogador. Eles possuem os mesmos tons de pele, cabelo e olhos dos humanos, mas muitos halflings pés-leves possuem olhos e cabelos castanhos ou marrons. Halflings pés-leves não possuem pelos no rosto, exceto alguns machos e fêmeas que deixam crescer pequenas costeletas.

HALFLINGS CORAÇÃO VALENTE

Criaturas da terra que amam um coração cálido e companhia prazerosa, halflings coração valente são um povo de poucos inimigos e muitos amigos. Halflings coração valente são algumas vezes referidos de modo afetoso por membros de outras raças como “o povo bondoso”, para irritação de alguns corações valentes ou para lhes corromper o humor. Para muitos deles o grande medo da vida é viver em um mundo de pobres companhias e intenções duvidosas, onde se priva a liberdade e o conforto de uma amizade.

Quando os corações valentes se estabelecem em um local, eles tem intenção de permanecer. Não é incomum para uma dinastia de coração valente viver em um mesmo local por séculos. Halflings coração valente não desenvolvem suas casas em isolamento. Pelo contrário, eles fazem o melhor para se adaptar à comunidade local e se tornar uma parte



essencial dela. Seus pontos de vista se acentuam na cooperação acima de todos outros traços, e a habilidade de trabalhar bem com os outros é o mais valioso comportamento em suas terras.

Quando expulsos de seus lares, halflings coração valente normalmente tentam levar consigo o conforto de suas casas do melhor modo possível. Aqueles que não halflings coração valente, com uma tendência mais prática, podem achar os modos de viagem dos halflings coração valente enlouquecedores, mas seus primos pés-leves normalmente adoram essas situações – desde que não tenham que carregar nenhuma das bagagens.

Enquanto que normalmente julgados como gordos e preguiçosos devido a sua mentalidade caseira e obsessão pela boa comida, halflings coração valente são tipicamente bastante trabalhadores. Suas mãos ágeis, sua mentalidade paciente, e sua ênfase na qualidade fazem deles excelentes tecelões, ceramistas, talhadores, fabricantes de cestas, pintores e fazendeiros.

Halflings coração valente possuem todos os traços raciais dos halflings robustos do Livro do Jogador. Halflings coração valente são menores e mais truncudos do que seus primos pés-leves, e tendem a ter rostos arredondados. Eles possuem o tom de pele e cabelos dos humanos, com muitos deles tendo o cabelo marrom. Mas diferente dos seus primos pés-leves, halflings coração valente frequentemente possuem cabelos loiros ou negros e olhos azuis ou verdes. Machos não crescem barbas ou bigodes, mas muitos machos e fêmeas podem cultivar costeletas que vão até o meio da bochecha, e ambos os gêneros os mantêm com longas tranças.

DIVINDADES HALFLINGS

Os pequeninos possuem um pequeno, mas íntimo panteão de divindades, os quais são honrados em altares caseiros, santuários de estrada e bosques arborizados.

AS IRMÃS ABENÇOADAS

A deusa mãe dos pequeninos e também cabeça do panteão é Yondalla, a Abençoada, deusa da recompensa e da fertilidade, protetora do coração, do lar e da família. Sheela Peryroyl é a irmã verde de Yondalla. Ela é uma deusa da natureza, a dama dos campos, dos riachos e das selvas encontradas no condado e nos vales, e do clima em tais lugares. Ela é também a deusa do amor, da música e da dança.

HALFLINGS DO ESPÍRITO SAGAZ

Halflings do espírito sagaz traçam sua linhagem de volta para uma guerra entre tribos halflings que enviaram seus antepassados numa fuga de Luiren. Halflings do espírito sagaz são os mais raros dos *pequenos*, encontrados apenas em Chondalwood e poucas outras florestas isoladas, agrupados em pequenos clãs.

Muitos clãs do espírito escolhem um divisa natural como o centro do seu território, e membros carregam consigo um pedaço dessa divisa todo o tempo. Clãs de guerreiros conhecidos como asas da noite se unem e fazem de corujas gigantes suas montarias.

Devido a esse povo ser territorialista e desconfiado com forasteiros, halflings forasteiros do espírito sagaz são raros. Pergunte ao seu mestre se você pode jogar como um membro dessa sub-raça, o qual possui os traços dos halflings do *Livro do Jogador*, mais os traços da sub-raça abaixo:

Aumento de atributo. Seu valor de sabedoria aumenta em 1 ponto.

Fala silenciosa. Você pode falar telepaticamente com qualquer criatura a até 9 metros de você. A criatura apenas lhe entende, se ambos compartilharem da mesma linguagem. Você pode falar telepaticamente deste modo com apenas uma criatura por vez.

GUARDIÕES DA CASA

Cyrrollalee é a deusa do coração e da hospitalidade, bem como da confiança e artesanato. Arvoreen é o deus defensor, um vigilante protetor que sacrifica seu conforto pessoal pela segurança dos outros.

OS DEUSES OBSCURECIDOS

Brandobaris é o deus trapaceiro da ladinação e furtividade, patrono de muitos halflings aventureiros. Urogalan é o silencioso, o deus melancólico da terra e da morte. Acompanhado em todos os lugares por um grande cão de caça, ele é entristecido por suas dúvidas, e vigilante quanto a assegurar que os mortos sejam respeitados e protegidos.

A DAMA DA SORTE

Muitos halflings fazem oração regular a Tymora, a vendo como uma ajuda constante na sorte alcançada e patrona da boa ventura associada com os *pequenos*.

HUMANOS

Os humanos habitam em cada canto de Toril e se cercam de uma grande dimensão de culturas e etnias. Ao longo da Costa da Espada e através do Norte, os humanos são a raça mais infiltrada de todas e em muitos lugares a mais dominante.

Sua cultura e sociedade se compõem numa imensa gama, dos povos cosmopolitas que residem em grandes cidades, como Portão de Baldur e Águas Profundas, até os bárbaros enfurecidos através da Fronteira Selvagem.

Humanos são famosos por sua adaptabilidade. Nenhuma outra raça vive em tantas diferentes terras ou ambientes, de luxuosas selvas a desertos escaldantes, do frio eterno da Grande Geleira até as costas férteis ao longo dos rios e oceanos. Humanos encontram um caminho de sobreviver e prosperar quase que em todo lugar. Em locais onde os elfos e anões estão afastados, humanos frequentemente se mudam para lá e constroem sua sociedade ao lado ou sobre a comunidade mais recente.

Entende-se, então, que a mais comum habilidade dos humanos é a sua falta de comunidade. Esta diversidade tem permitido às civilizações humanas crescerem mais rápido do que as outras raças, fazendo dos humanos uma das raças mais dominantes na maior parte do mundo atualmente. Isso também tem levado a conflitos entre comunidades humanas devido às suas diferenças políticas e culturais. Não fosse sua inclinação para as constantes guerras internas, os humanos poderiam ser mais populosos e dominantes do que já são.

ETNIAS HUMANAS EM FAERUN

Nove etnias humanas em Faerun são detalhadas no *Livro do Jogador*. Diversos outros grupos dignos de nota são discutidos aqui. Alguns são minorias significantes em sua região ou nação que beira o Norte, enquanto outros prevalecem em partes do mundo muito distantes da Costa da Espada.

ARKAIUN

Pequenos em estatura, com a pele bronzada e cabelos negros. Os Arkaiun habitam primariamente em Dambrath, bem como em Halruaa e Shar. Muitos arkaiun caíram sob o jugo dos drows escravistas séculos atrás, depois da derrota numa campanha militar contra os elfos negros, o que acarretou a eventual destruição do reino arkanaiun em Dambrath.

Nomes Arkaiun: (Homens) Houn, Rhivaun, Umbril, Xaemar, Zeltaebar; (Mulheres) Glouris, Maeve, Sevaera, Xaemarra, Zraela (sobrenomes) Lharaendo, Mristar, Wyndael

BEDINE

De pele e olhos escuros, os Bedines são guerreiros e nômades no sul de Anauroch. Uma vez que dividida em dúzias de tribos, a maioria dos unidos Bedine se mantém nas terras desertas e interação pouco com forasteiros, a não ser para comércio. Através das gerações, mais

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
ⱥ	ⱦ	Ⱨ	ⱨ	Ⱪ	ⱪ	ⱬ	Ɑ	Ɱ	Ɐ	Ɒ	ⱱ	Ⱳ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ⱳ	ⱴ	Ⱶ	ⱶ	ⱷ	ⱸ	ⱹ	ⱺ	ⱻ	ⱼ	ⱽ	Ȿ	Ɀ
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100
Ɀ	Ɀ	Ɀ	Ɀ	Ɀ	Ɀ	Ɀ	Ɀ	Ɀ	Ɀ	Ɀ	Ɀ	Ɀ

THORASS, O ALFABETO E OS NUMERAIS DA LÍNGUA COMUM

Bedines se tornaram habitantes de cidades, deixando para trás seu jeito nômade, e deixando para trás o número de tribos que ainda esposam seu tradicional meio de vida.

Nomes Bedinos: (homens) Aali, Rashid, Tahnnon, Tanzim, Whalide; (mulheres) Aisha, Farah, Nura, Rashida, Zalebyeh; (nomes de tribo) Alaii, Bordjia, Clelarrá, Desai, Dakawa, Dursalai, Goldor, Iriphawa, Kellordrai, Lalajar, Qahtan, Yethtai, Zazalaar

Ffolk

Os Ffolks das Ilhas Moonshae são descendentes dos assentamentos Tethyrian que vieram para as ilhas centenas de anos atrás. Os Ffolk possuem um profundo respeito pela natureza, e são essencialmente fazendeiros, adorando a deusa que eles chama de Mãe-Terra e mantendo os antigos caminhos druidicos. Ffolks construtores de navios tem grande prestígio, provando ser capazes de possuir a habilidade de construir robustos navios que são capazes de enfrentar os tumultuosos mares ao redor de seu lar.

Nomes Ffolks: (homens) Artur, Bern, Colin, Manfred, Tristan; (mulheres) Alicia, Gennifer, Meridith, Elaine, Olivia; (sobrenomes) Archer, Gareth, Leed, Kendrick, Morgan, Waters

Gur

Ligados aos Rashemi, Gurs são robustos, de pele escura e cabelos negros. Eles se consideram “crianças de Selune”, e muitos deles reverenciam a deusa da lua. Comunidades Gurs vivem em existência nômade vagando pelo Coração do Ocidente, deixando com que os outros se refiram a eles como “o povo da estrada.”

Nomes Gur: (homens) Boriv, Gardar, Madevik, Vlad; (mulheres) Varra, Ulmarra, Imza, Navarra, Yuldra; (sobrenomes) Chergoba, Drazlad, Tazyara, Vargoba, Stayankina

Halruaán

O povo do misterioso e mágico reino de Halruaá, os Halruaán são tocados pela magia, e muitos deles são talentosos com a Arte. Eles e suas terras desapareceram durante a praga mágica, mas de modo misterioso retornaram após a Segunda Separação. Muitos Halruaán possuem cabelos negros ou loiros e feições cor de oliva. Olhos negros, marrons e verdes são os mais comuns.

Nomes Halruaán: (homens) Aldym, Chand, Meleghost, Presmer, Sandrue, Uregaunt; (mulheres) Aithe, Chalan, Oloma, Phaele, Sarade; (sobrenomes) Avhoste, Darante, Maurmeril, Stamaraster

Imaskari

Insurgentes dos escravos Mulan trouxeram a ruína dos Imaskari e dos seus magos dominantes centenas de anos atrás, mas alguns Imaskari fugiram e sobreviveram se escondendo nas Terras da Escuridão. Lá eles mudaram, desenvolveram uma pele pálida e esfumada, e o cabelo esbranquiçado agora é algo natural entre eles. Os Imaskari que dominaram a região de Mulhorand foram forçados ao exílio por uma segunda insurreição daqueles a quem eles dominavam.

Nomes Imaskari: (homens) Charva, Duma, Hukir, Jama,



Pradir, Sikhil; (mulheres) Apret, Bask, Fanul, Mokat, Nismet, Ril; (sobrenomes) Datharathi, Melpurvatta, Nalambar, Tiliputakas

Nar

Mais do que uma centena de anos atrás, os sacerdotes negros de Narfell acumularam grande poder fazendo acordos com demônios, mas suas ações eventualmente trouxeram uma guerra que destruiu sua civilização. Os Nars abandonaram suas cidades arruinadas e amaldiçoadas e se tornaram nômades ou comerciantes. Nars possuem a pele bronzeada, olhos marrons ou negros, e cabelos negros, frequentemente grandes e amarrados com um rabo de cavalo ou coque.

Nomes Nars: (homens) Avan, Ostaram, Petro, Stor, Taman, Thalaman, Urth; (mulheres) Anva, Dasha, Dima, Olga, Westra, Zlatara; (sobrenomes) Dashkev, Hargroth, Laboda, Lackman, Stonar, Stormwind, Sulyma

Shaaran

Com cabelos negros e peles bronzeadas os Shaaran são nômades do sul de Faerun, são habilidosos caçadores, arqueiros e cavaleiros que reverenciam várias divindades da natureza. Eles são organizados em clãs sob a direção de anciões e chefes do clã.

Nomes Shaaran: (homens) Awar, Cohis, Damota, Gewar, Hapah, Laskaw, Senesaw, Tokhis; (mulheres) Anet, Bes, Idim, Lenet, Moqem, Neghet, Sihvet; (sobrenomes) Cor Marak, Laumee Harr, Moq Qo Harr, Woraw Tarak

Tuigan

Uma horda nômade das vastas planícies entre Faerun e Kara-Tur, os Tuigans uma vez quase conquistaram toda Faerun sob regência do grande líder Yamun Khahan, antes

OPCIONAL: LINGUAGENS HUMANAS

Muitas etnias e nações humanas em Faerun tem sua própria linguagem, além da Comum. Muitas linguagens humanas são escritas em Thoras, o alfabeto do Antigo Comum, derivado da linguagem Chondathan que negociantes usavam em sua linguagem comum. Algumas poucas linguagens comuns usam outro alfabeto, incluindo Dracônico, Dethek e Espruar. As linguagens das etnias descritos no Livro do Jogador e neste livro são as seguintes:

Arkaiun: Dambrathan (escrito em Espruar)

Bedine: Midani

Calishite: Alzhedo

Chondathan: Chondathan

Damaran: Damaran (escrito em Dethek)

Ffolk: Waelan

Cur: Gu ran (uma gíria de Roushoun e Rashemi)

Halruaan: Halruaan (escrito em Dracônico)

Illuskan: Illuskan

Imaskari: Roushoun

Mulan: Chessentan, Mulhorandi, Untheric, ou Thayan

Nar: Damaran

Rashemi: Rashemi

Shaaran: Shaaran (escrito em Dethek)

Shou: Shou

Tethyrian: Chondathan

Tuigan: Tuigan

Turami: Turmic

Ulutun: Uluik

Se o seu Mestre permitir esta opção, então qualquer humano que pertença a um grupo étnico que possua sua própria linguagem deve assumir que a já entende, além da linguagem Comum. Esta linguagem étnica é tratada como uma linguagem extra-adicional para tais indivíduos.

de serem derrotados pela coalisão dos exércitos. Desde estes dias Tuigans são algumas vezes vistos na Costa da Espada e em outras regiões próximas, mas não em grandes números.

Os Tuigans se assemelham aos Shou, com um aspecto brônzeo ou dourado em sua pele e cabelos negros, mas eles tendem a ter mais pele escura e características mais amplas. Cada um deles possuem apenas um nome (algumas vezes herdado de algum parente); Tuigans não usam sobrenomes. Acostumados a viagens, negociantes Tuigans e aventureiros são normalmente familiares com muitas outras linguagens e culturas.

Nomes Tuigan: (homens) Atlan, Bayar, Chingis, Chinua, Mongke, Temur; (mulheres) Bolormaa, Bortai, Erdene, Naran

ULUTIUN

Os ulutiuns são pequenos, possuem cabelos negros, povo da pele de um tom dourado que são oriundos do norte de Kara-Tur e migraram do ocidente para o Vale do Vento Gélido e outras terras frias próximas ao Oceano de Gelo Sem Fim. Caçadores e coletores, Ulutiuns vivem em pequenas tribos que conseguiram sobreviver em um dos mais hostis ambientes do mundo. Cada um deles possui apenas um nome (algumas vezes herdado de algum parente); Ulutiuns não usam sobrenomes.

Nomes Ulutiun: (homens) Amak, Chu, Imnek, Kanut, Siku; (mulheres) Akna, Chena, Kaya, Sedna, Ublereak

DIVINDADES HUMANAS

A amplitude e variedade da raça humana em Faerun só não é mais evidente do que a diversa coleção de divindades que os humanos adoram. O panteão Faeruniano (detalhado no capítulo 1) inclui deuses de várias espécies, e um número de divindades cujas esferas de influência se sobrepõem e competem, bem como são os próprios humanos.

Ao longo da Costa da Espada, muitas comunidades humanas possuem templos e santuários guardados por sacerdotes que são devotos de várias divindades de Faerun. Em alguns desses lugares, a crença de divindades reverenciadas pelos regentes e outros indivíduos poderosos, contribui como um grande papel nas políticas locais, em contraste aos deuses não favorecidos. Em casos extremos, adorações consideradas hereges ou perigosas são tidas como marginais – como exemplo, em uma região onde seguidores de Shar possuem poder e autoridade, a devoção à sua irmã gêmea e nênese Sêlune pode ser algo considerado contra a lei.

DRACONATOS

Humanóides dracônicos de outro mundo, os draconatos de Faerun são orgulhosos, honrados e relativamente raros. Escravos de dragões no seu mundo de origem, eles agora são pessoas livres por um lugar e um propósito no seu novo mundo.

ORIGENS INCERTAS

Como todas as histórias de um passado antigo, contos das origens dos draconatos são enevoados e algumas vezes contraditórios. Cada um revela, na sua forma de contar, algo sobre os draconatos.

Uma história conta que os draconatos foram moldados pelo antigo deus dragão Io, ao mesmo tempo em que Io criou os dragões. No início dos tempos, Io fundiu o brilhante espírito astral com a fúria não controlada dos elementos. Os grandes espíritos se tornaram dragões – criaturas tão poderosas, orgulhosas e obstinadas que elas eram soberanas no novo mundo. Os menores espíritos se tornaram draconatos. Apesar da pequena estatura, eles não eram menos dragões em sua natureza. Esse conto enfatiza a ligação próxima entre dragões e draconatos, enquanto reforça a ordem natural das coisas – dragões regem e draconatos servem, pelo menos de acordo com os antigos mestres escravistas dos draconatos.

Outra lenda idealiza que Io criou os dragões no nascimento do mundo, mas os draconatos ainda não existiam. Então, durante a Guerra da Alvorada, Io foi morto pelo seu primordial, conhecido como Erech-Hus, o Rei do Terror. Com um duro golpe de um machado de adamantite, a criatura gigantesca dividiu Io ao meio, da sua cabeça até a cauda, separando o deus dragão em duas metades iguais, as quais ascenderam como novas divindades – Bahamut e Tiamat. Gotas do sangue de Io, espirraram sobre o mundo, torando-se os primeiros draconatos. Para aqueles que acreditam nisto, a origem dessa história da suporte a visão de que os draconatos são claramente inferiores aos dragões, que foram feitos pela mão amorosa de Io, enquanto outros enfatizam que os draconatos advêm do próprio sangue de Io – tal como as duas divindades dracônicas advindas do corpo do deus mutilado. Então não seriam os draconatos, desse modo, como deuses?

A terceira história de sua origem indica que os draconatos foram as primeiras crias do mundo, criados por Io antes da existência

de outras raças humanóides, as quais eram apenas imitações inferiores da perfeição dos draconatos. Io moldou os draconatos e os ateou com sua chama, e então derramou por sobre eles seu próprio sangue para lhes dar vida. Os primeiros draconatos serviram a Io como companheiros e aliados, preenchendo sua corte astral e entoando suas preces. Os dragões ele teria feito apenas depois, no início da Guerra da Alvorada, para servir como mecanismos de destruição. Esta visão do nascimentos dos draconatos é compartilhada por aqueles que acreditam que os draconatos são raças superiores às demais e que assim eles são mestres dos dragões e não o contrário.

Apesar das conclusões divergentes, um tema em comum une todas essas lendas: os draconatos devem suas existência a Io, o grande deus dragão que criou todas as espécies de dragões. Os draconatos, todas as lendas concordam, não são criações de Bahamut ou Tiamat – e logo eles não precisam pré-determinar um lado no conflito entre esses dois deuses. Cada draconato em particular, imbuído de seu ancestral dracônico pessoal, faz em escolha individual quanto as questão de ética e moralidade.

A LUTA PELA LIBERDADE

Os draconatos vieram de Abeir, o gemêo primordial de Toril. Naquele mundo muitos draconatos eram escravos de seus mestres dragões, só depois de muitas vitórias eles alcançaram a liberdade e formaram nações de draconatos livres. Durante a Praga Mágica, os dois mundos se interseccionaram e uma dessas nações livres dos draconatos, Tymanchebar, foi transportada para Faerun. Isto acabou por deslocar a nação de Unther, e das cinzas destes dois reinos, os draconatos sobreviventes criaram Tymanther, uma nova nação draconata em Faerun.

Por um tempo, os draconatos buscaram se integrar com o novo mundo enquanto mantinham suas próprias tradições e culturas. Esses esforços deram à nação e ao seu povo a reputação de serem honráveis e dignos de respeito. Com apenas algumas gerações após, no entanto, os eventos da Separação retornaram Unther para Faerun, e a antiga terra deslocada buscou reclamar para si de volta tudo o que havia perdido para Tymanther. Como consequência desse desastre, os draconatos remanescentes em Faerun agora acreditam que devem trabalhar ainda mais duro e com uns poucos recursos para encontrar seu lugar entre as pessoas do mundo.

HONRA E FAMÍLIA

Cada aspecto da vida de um draconato éditado pelo código de honra e estrito elo com a tradição de sua raça. A sociedade draconata é altamente ordenada, onde se espera de cada membro que ele faça o máximo pela sua família e clã. Essa lealdade e senso de dever tem sido o fundamento dos draconatos durante sua longa história de escravidão e também os ajudou a formar comunidades e nações de livres draconatos.

Na cultura draconata, a família é constituída pelas relações diretas, enquanto o clã é uma coleção de famílias unidas por uma aliança, casamento, ou história passada compartilhada. Embora eles raramente sejam forçados a ter de escolher um acima do outro, o bem-estar do clã é muito mais importante do que sua família para muitos draconatos. A promessa de honra com o clã os induz a atos de heroísmo, ousadia, ou perfeição, todos esses atos trazem primariamente glória para o clã e secundariamente para o indivíduo.



A consequência da Separação tem posto em teste tais princípios, deixando alguns clãs partidos e descentralizados. Alguns draconatos em Faerun buscam recuperar a boa conexão que eles possuíam com os, agora perdidos, clãs ou famílias, forjando novas relações entre seus companheiros e aliados não draconatos.

Draconatos em Faerun possuem os mesmos traços raciais dos draconatos do *Livro do Jogador*.

FILOSOFIA E RELIGIÃO

Seu código de honorável comportamento e inabalável lealdade veste o draconato como uma espécie de fê, e, de acordo com os tradicionalistas entre eles, essa perspectiva é a única religião que eles precisam. Devido eles terem sido obrigados a venerar seus mestres dracônicos em tempos passados, draconatos são muito céticos quanto a religião, vendo-a apenas como uma forma de servidão. Os céticos acreditam que não importa como o seu deus original, Io, trouxe eles à existência, esta antiga divindade está morta ou indiferente ao destino deles, e os deuses dragões que substituíram Io parecem apenas interessados em formar soldados para seus antigos conflitos.

Ainda assim, alguns draconatos ouvem o chamado dos deuses de Faerun, e escolhem servi-los, e são tão leais à sua fé quanto a qualquer outra causa. Bahamut e Tiamat possuem adoradores draconatos, e tanto Torm e Tyr apelam para o senso de honra e ordem dos draconatos.

De modo igual, Tempus e a Cavaleira Vermelha apelaram para o espírito guerreiro de alguns draconatos, e Kelemvor falou para alguns sobre a inevitabilidade da morte e a necessidade de viver bem em um tempo bem aproveitado. Crença religiosa é uma coisa pessoal muito intensa para os draconatos que a esposam, alguns são devotados para sua fé tanto quanto são devotos de seu clã e família.

GNOMOS

Pequenos de estatura e habitantes dos cantos remotos de Faerun, longe de olhares bisbilhoteiros, gnomos são uma das raças menos populosas e influentes do mundo, chamados de “Povo Esquecido” por alguns. Este apelido não incomoda os gnomos, eles geralmente preferem seu anonimato e a proteção que isso traz.

De acordo com as lendas, os primeiros gnomos em Faerun brotaram de gemas místicas enterradas nas profundezas da terra – um evento que explicaria o amor dos gnomos por gemas e o abraço acolhedor que sentem em suas tocas subterrâneas. É dito que dos diamantes místicos vieram os gnomos das rochas, as esmeraldas foram o berço dos gnomos das florestas e os rubis se tornaram nos gnomos das profundezas. Desde o tempo de sua criação, gnomos tem se estabelecido em locais escondidos, longe de outras raças, preocupados que seu modo de vida não poderia sobreviver à exposição.

Gnomos alegremente se socializam e trabalham com os humanos, elfos e anões, mas eles sempre tem em mente que, como uma pequena e insignificante raça, seus interesses vem em segundo plano, mesmo que entre seus aliados.

De fato, membros de outras raças duramente tratam os gnomos como cidadãos de segunda classe, talvez pensando com alta estima sobre seus amigos gnomos, mas raramente

dando crédito para os gnomos como um povo. Gnomos são normalmente subestimados, e eles usam essa falta de estima tanto como defesa ou ataque, conforme a necessidade.

Como os anões, gnomos têm lutado há muito por território com kobolds, orcs e goblinóides, mas kobolds e gnomos compartilham um ódio especial um pelo outro. Ambas raças acreditam em uma lenda que, há muito tempo atrás, a divindade Garl Brilho Dourado enganou o deus kobold Kurtulmak, colapsando a terra e o aprisionando em um labirinto subterrâneo sem fim e conquistando essa eterna inimizada.

GNOMO DA FLORESTA

Os reclusos gnomos da floresta vivem com simplicidade nas vertentes, habitando as profundezas das florestas. Um vizinho pode viver a apenas algumas milhas do assentamento de um gnomos da floresta e nunca saber. Nestas comunidades, anonimato e furtividade os ajudam a garantir segurança, paz e sobrevivência. Se eles forem descobertos e bem tratados, gnomos da floresta fazem bons vizinhos, mas eles normalmente evitam contato, mesmo com uma civilização amiga.

Gnomos da floresta usam sua afinidade com pequenos animais e sua aptidão para ilusões afim de ajudar a se manter escondidos. Quando necessário, uma comunidade de gnomos da floresta defendem-se com todos os recursos disponíveis. Muitos assentamentos, no entanto, simplesmente desaparecem quando descobertos, recuando para algum canto inexplorado da florestas para recomeçar.

Os raros gnomos da floresta que deixam seu povo para se tornar aventureiros frequentemente focam sua proximidade para a natureza e seus truques mágicos para servir como guias, batedores ou místicos. Viver próximo à floresta faz com que os gnomos da floresta gostem de tomar seu lugar como druidas, que servem a vários espíritos da florestas e divindades.

Gnomos da floresta em Faerun tem os mesmos traços raciais dos gnomos da floresta do *Livro do Jogador*.

GNOMO DAS ROCHAS

Quando muitos povos da Costa da Espada e do Norte, falam dos gnomos, eles querem dizer gnomos das rochas. Ao contrário de seus tímidos primos da floresta, os inquisitivos e irrepreensíveis gnomos das rochas interagem regularmente com indivíduos de outras raças, especialmente se estes indivíduos têm algo para ensinar. Gnomos das rochas preferem viver nas bordas de outros assentamentos em seus próprios enclaves, embora ocasionais aventureiros gnomos das rochas tomam residência em uma cidade humana ou anã.

DAMAS DAS COLINAS DOURADAS

Um bocado curioso a respeito do conhecimento sobre gnomos é que seu panteão não conta unicamente com uma fêmea em suas fileiras. Lendas dizem que as misteriosas Damas das Colinas Douradas partiram juntas em alguma missão no tempos mais antigos, e que ainda não retornaram. As histórias diferem a respeito do objetivo da missão, desde procurar reunir exemplares de todas as belezas e riquezas de Toril, até um plano secreto de frustrar todo o mal do mundo, usando seu anonimato como escudo, fazendo com que o mundo esqueça seus nomes e identidades por um tempo. Aos gnomos que partem para muito longe de suas casas, costuma ser dito sobre eles que “foram procurar pelas Damas.”



Comunidades dos gnomos das rochas são mais comuns no Coração do Ocidente e ao longo da Costa do Mar Reluzente, mas gnomos andarilhos viajam entre comunidades através de Faerun com o objetivo de fazer trocas ou aprender com forasteiros, incluindo membros de outras raças.

Gnomos das rochas que deixam sua comunidade frequentemente encontram trabalho usando suas habilidades raciais em sua vantagem. Sua herança e seu interesse em pedras preciosas levam muitos gnomos das rochas a se tornarem habilidosos lapidadores de gemas e joalheiros. Gnomos das rochas também usam sua afinidade com máquinas para trabalhar como funileiros, alquimistas e engenheiros. Em comunidades humanas, gnomos tutores e sábios são comuns, já que, em comparação aos humanos, sua longa vida lhes permite o suficiente para adquirir e repassar conhecimento entre as gerações.

Gnomos das rochas possuem os traços raciais dos gnomos das rochas apresentados no *Livro do Jogador*.

GNOMOS DAS PROFUNDEZAS (SVIRFNEBLIN)

Também conhecidos como svirfneblin, os gnomos das profundezas das Terras da Escuridão são um forte contraste com a sua espécie da superfície, sérios e severos se comparados aos alegres e geralmente otimistas gnomos das rochas e gnomos da floresta. Eles compartilham da obsessão de seus primos pela privacidade, e suas casas abaixo da superfície de Faerun são bem protegidas e profundamente escondidas.

Devido à hostilidade de seus vizinhos das Terras da Escuridão, particularmente os drows, os assentamentos e reinos dos svirfneblin estão em constante perigo de serem realocados, conquistados ou destruídos. Tal como foi o destino de Jóia Escarpada, uma das maiores fortalezas dos gnomos das rochas, a qual existiu por mais de dois séculos, até que foi invadida, há pouco mais de um século, pelos elfos negros de Menzoberranzan. Os gnomos das profundezas recentemente reclamaram de volta seu antigo lar, e agora lutam para afugentar as influências malignas que tem rastreado através dos túneis e tocas durante sua ausência.

Gnomos das profundezas são magros, com a pele térrea com tons de cinza. Os homens são carecas e imberbes, enquanto as mulheres tem cabelo em suas cabeças. Ambos os sexos tem pouco ou nenhum pelo no corpo e uma aparência rochosa em sua pele.

Gnomos das profundezas aventureiros são curiosos e ousados tais como aventureiros de qualquer outra raça. Alguns encontram seu propósito vivendo entre outras raças subterrâneas, e alguns poucos fazem seu caminho até a superfície. Aqueles que estudam as artes da ilusão em particular normalmente se distanciam muito do seu lar, buscando por conhecimento que não está disponível em suas próprias terras.

TRAÇOS SUB-RACIAS DOS SVIRFNEBLIN

A sub-raça svirfneblin possuem os traços dos gnomos do *Livro do Jogador*, mais os traços de sub-raça adicionais listados abaixo. Diferente dos outros gnomos, svirfneblin tendem a ser neutros, eles pesam de 37kg a 55kg, e eles alcançam a maturidade aos 25 anos e vivem de 200 a 250 anos.

Aumento de Atributo. Seu valor de Destreza aumenta em 1 ponto.

Visão no Escuro Superior. Sua visão no escuro tem um raio de 36 metros.

Camuflagem na Pedra. Você possui vantagem nos testes de Destreza (Furtividade) para se esconder em terrenos rochosos.

Linguagem Extra. Você pode falar, ler e escrever em Subterrâneo.

CARACTERÍSTICA DOS GNOMOS DAS PROFUNDEZAS

Se o seu mestre permite o uso de talentos, seu gnomos das profundezas tem a opção de adquirir o seguinte talento.

Magia Svirfneblin

Pré-Requisito: Gnomos (gnomos das profundezas)

Você herdou a habilidade de conjuração inata dos seus ancestrais. Esta habilidade permite você conjurar *não detecção* em si mesmo sem limite e sem precisar de componente material. Você também pode lançar cada uma das seguintes magias com esta habilidade: cegueira/surdez, borrão e disfarce. Você recupera a habilidade de lançar estas magias novamente quando terminar um descanso longo. Inteligência é sua habilidade de conjuração para estas magias.

DIVINDADES GNOMAS

Gnomos honram um pequeno panteão de sete divindades primárias, conhecidos como Senhores das Colinas Douradas, mais outras duas entidades.

SÁBIOS PROTETORES

O Protetor Vigilante, Garl Brilho Dourado, é o rei dos deuses gnomos, uma divindade do bom humor, da lapidação de gemas, proteção e enganação. Suas brincadeiras servem para proteger os gnomos e ensinar às suas vítimas humildade e sabedoria. O segundo em comando, Gaerdal Mão de Ferro, é o deus gnomos da guerra, que esposa defesa e vigilância.

DEUSES DA NATUREZA

Baervan Andarilho da Selva é o deus gnomos das florestas e bosques, acompanhado por sua companheira Chiktikka Pata Veloz, uma grande guaxinim dita como mais sábia dos dois. Segojan Invocador da Terra é o deus dos selvagens abaixo da terra, ao invés dos que sobre ela, bem como também é o deus dos refúgios e plantas e animais encontrados lá.

PEDRA E SOMBRA

Baravar Manto das Sombras é o deus da ilusão e blefe, ao qual recebeu o respeitoso título de O Esperto, Callarduran Mãos Macias é o deus da pedra e, nas Terras da Escuridão, patrono dos svirfneblin.

TRABALHO E INVENÇÃO

Flandal Pele de Aço, o deus da mineração e ferraria, é conhecido como o Ferreiro de Aço. Ele também é o deus dos gnomos de boa saúde e atributos físicos. O destemido Nebelun o Importuno é o deus da invenção e da sorte, reverenciado por muitos gnomos mesmo não sendo considerado um dos Senhores das Colinas Douradas. "Pela cabeça de Nebelun!" é um exclamação gnoma comum de descoberta.

O CAÇADOR DO SUBTERRÂNEO

O último membro do panteão dos gnomos é Urdlen, o que possui uma aparência não de um gnomos, mas sim elefantina, de uma toupeira pálida e cega. Urdlen é o grande deus-garra da sede de sangue e da maldade, dos impulsos incontroláveis e gananciosos. Gnomos jovens são alertados para "nunca deixar Urdlen fazer refúgio em seu coração", como forma de cautela contra se entregar a impulsos fracos.



MEIO-ELFOS

Um elfo que olha um meio-elfo enxerga nele um humano, e um humano que observa a mesma pessoa enxerga um elfo. Embora este julgamento seja simplista, isso vai bem ao âmago do que significa ser um meio-elfo em Faerun.

Para os elfos que possuem um extremo ponto de vista sobre as coisas importantes, meio-elfos são apenas emblemas do declínio da civilização élfica. Uma diluição da herança e cultura racial que eventualmente irá levar a dissolução. Enquanto que do outro lado, para os humanos, meio-elfos possuem uma vantagem injusta sobre seus irmãos totalmente humanos, e são vistos como privilegiados ou favorecidos independentemente das circunstâncias de seu nascimento.

Para a maioria do povo de Faerun, essa questão não é tão simples e objetiva. Meio-elfos são normalmente tolerados onde quer que estejam ou tomem residência – com a premissa que uma sociedade que não olha amavelmente para elfos ou humanos provavelmente irá ter os mesmos sentimentos por alguém que possui o sangue das duas raças. Reciprocamente, uma sociedade que olhe para os elfos ou humanos com uma alta estima não concede normalmente a mesma condição aos meio-elfos (embora tais indivíduos sejam geralmente não repudiados).

RAÇA JOVEM, RAÍZES ANTIGAS

No passado distante, meio-elfos eram escassos devido os humanos e elfos terem contato entre si de modo não frequente. O antigo reino élfico de Cormanthyr e Myth Drannor possuíam uma significativa população de meio-elfos. Com a passagem de centenas de anos, à medida em que as raças se interligaram mais e mais, esse número de meio-

elfos cresceu tanto que praticamente podem ser encontrados ao longo de toda Faerun.

Sem grandes surpresas, os meio-elfos apreciam a companhia de outros de sua raça, de tal modo que onde houver meio-elfos reunidos, eles apreciam se unir aos demais. Muitos dos meio-elfos no Norte e ao longo da Costa da Espada possuem sangue dos elfos da lua misturado com o sangue do povo Illuskan ou Tehtyrian. Em outras partes de Faerun, meio-elfos possuem comunidades significativas na Floresta Yuir e ao longo de Aglarond. Meio-elfos aquáticos são encontrados ao longo das costas, incluindo próximo a Aglarond, à Costa do Dragão, Impiltur, Sembia, e no Pélago Vilhon. Meio-elfos drows são muito numerosos na nação de Dambrath, o qual foi conquistada pelos elfos-negros anos atrás, e em Underdark, onde a Casa de Ousstyl de Menzoberranzan é particularmente infame por ter copulado com humanos.

LINHAGEM MESTIÇA

Meio-elfos são de uma imensa diversidade, dado o número de combinações de sub-raças élficas e etnias humanas. Muitos deles consideram a dualidade da sua natureza mais uma bênção do que uma desvantagem, pois é dado a eles uma série de capacidades e perspectivas no mundo, que um humano ou um elfo completo sequer podem esperar igualar.

Ao mesmo tempo, a linhagem mestiça dos meio-elfos dita que eles devem se esforçar para se ajustar com humanos ou elfos sempre que possível. Por exemplo, meio-elfos nascidos e criados em assentamentos humanos tendem a ter nomes humanos, enquanto que os que gerados em comunidades élficas tendem a ter nomes élficos. Em alguns lugares, crianças meio-elfos são nomeadas de acordo com o “outro” parente, ou com uma mistura de nomes humanos e élficos, como um meio de colocar esses meio-elfos a parte do restante da comunidade.

Meio-elfos falam Comum e Élfico. Em soma, meio-elfos da Floresta Yuir normalmente falam Aglarondan.

Meio-elfos em Faerun possuem os traços raciais dos meio-elfos do *Livro do Jogador*, no entanto algumas variações são possíveis; veja a coluna “Variação de Meio-Elfos”.

OS DEUSES DOS DOIS POVOS

Não existem deuses meio-elfos, logo meio-elfos escolhem divindades humanas ou élficas – embora como em muitas religiões, meio-elfos acreditam que seus deuses quem escolheram eles. Meio-elfos normalmente reverenciam os deuses da cultura na qual foram criados, apesar de alguns se

VARIAÇÃO DE MEIO-ELFOS

Alguns meio-elfos em Faerun possuem um traço racial no lugar do traço Perito Versátil. Se o seu Mestre permitir, seu meio-elfo pode esquecer o Perito Versátil e ao invés disso tomar pra si o traço Senso Afiado ou um traço baseado no seu parentesco élfico:

- Um meio-elfo descendente dos **elfos da floresta** pode escolher o Treinamento em Armas Élficas dos elfos da floresta, Passo Largo, ou Máscara Selvagem.
- Um meio-elfo descendente de um **elfo da lua** ou **elfo do sol** pode escolher o Treinamento em Armas Élficas dos Alto Elfos ou Truque.
- ☞ Um meio-elfo descendente de um **drow** pode escolher a Magia Drow dos drows.
- Um meio-elfo descendente dos **elfos aquáticos** pode escolher um deslocamento de natação de 9 metros.

rebelarem contra sua censura de fé, buscando fora deuses de outros aspectos de sua linhagem, ou sentindo um chamado ou a necessidade de fazê-lo.

Como qualquer povo, meio-elfos escolhem um deus favorito de acordo com seu chamado ou sua profissão: Corellon Larethian, Azuth, ou Mystra para os magos, Solonor Thelandira ou Mielikki para os patrulheiros, Milil ou Corellon para poetas e bardos, e assim por diante.

Muitos meio-elfos adoram Sune ou Hanali Celanil em apreço pelo amor que seus entes sentem um pelo outro, e as duas divindades são vistas como companheiras abençoadas. Alguns meio-elfos são inclinados a forasteiros como Auril, Eldath, Erevan Ilesere, e Ilmater, ou a deuses da natureza como Mielikki, Rillifane Rallathil, e Silvanus. Meio-elfos de Aglarond normalmente escolhem Chauntea, Selune, ou um dos Seldarines como seu patrono.

MEIO-ORCS

Meio-orcs têm existido no mundo desde antes do esboço do registro da história, quando orcs e humanos tiveram seu primeiro contato. No entanto, em todo este tempo, eles encontraram apenas poucos lugares para si mesmo na civilização Faeruniana – ou, talvez, mais precisamente, na civilização que nunca permitiu espaço para eles.

Muitos dos povos comuns tem aversão aos meio-orcs baseados abertamente em sua aparência: alguém que parece tanto com um orc, eles raciocinam, deve ser tão igual quanto um orc, e por isso se deve manter distância. Devido aos meio-orcs serem tipicamente fortes e robustos comparados aos humanos, eles conseguem encontrar trabalho em cidades e cidadelas, mas sua aparência os marca como forasteiros. Em resposta ao fato de serem mal julgados, meio-orcs abraçam sua alteridade e tomam orgulho pela sua superioridade física, mantendo-se retraídos e tentando não chamar muita atenção para si próprios, ou desistem de tudo e tentam se ajustar em qualquer lugar e adotar um estilo de vida nômade.

Meio-orcs em Faerun possuem os traços raciais dos meio-orcs do *Livro do Jogador*. Eles falam Comum e Orc. Os raros exemplos de escrita da língua Orc usa o alfabeto Dethek.

O SANGUE IRÁ DIZER

Meio-orcs em suma devem sua condição à divindade Gruumsh, o criador dos orcs. As lendas dizem que quando Gruumsh descobriu que todos os territórios do mundo já haviam sido tomados por outras raças, ele jurou que os orcs iriam se vingar tomando o que eles quisessem pela força. As grandes hordas orcs continuam a fazer isso até hoje, surgindo periodicamente de algum lugar selvagem para assaltar e pilhar.

Como resultado a palavra “orc” não tem conotação prazerosa na mente de outros Faerunianos. Ao mesmo tempo, a palavra “meio” é uma marca de escárnio entre os orcs. Alguns meio-orcs criados entre os orcs reagem a este estigma sendo mais brutais do que outros de sua tribo, o que pode coloca-los no topo da liderança, mas forasteiros meio-orcs não são bem vindos na sociedade orc porque não possuem o puro sangue orc. E eles não são aceitos em outras sociedades por sua linhagem orc.

Meio orcs são vistos como repulsivos e intimidadores pelos outros povos, o que tende a ser uma benção e uma maldição, porque enquanto eles são normalmente deixados sozinhos por esses que os temem, eles também são salvos de discriminação, ou ataques verbais, daqueles que se sentem

ameaçados por eles. Este preconceito contra a raça faz com que todo meio-orc dificilmente confiem em alguém, mesmo que lhes tenham demonstrado cortesia – porque todos eles têm histórias de quando eles foram enganados por esse falso comportamento. Seu sangue orc – a Marca de Gruumsh – fazem eles rápidos para a ira e inclinados a esmagar aqueles que tratam eles de modo injusto.

Tendo crescido entre os orcs ou sob a sombra de sua linhagem, meio-orcs raramente têm uma experiência com uma sociedade receptiva, eles normalmente são tidos como grosseiros, bruscos e rudes no trato com outras pessoas. Com a objetividade de um orc eles falam o que vier na mente sem se preocuparem em como suas opiniões serão recebidas. Não importa onde eles vivem, meio-orcs normalmente se definem pelos demais através de sua utilidade como trabalhadores braçais ou soldados. São raros e afortunados os poucos que julgados pela sua personalidade e pelos seus atos ao invés dos atos de seus ancestrais.

TERRA NATAL DOS MEIO ORCS

Nas ilhas distantes da Costa da Espada, como em Thesk e Chessenta, existem amplas comunidades de meio-orcs, onde gerações deles têm vivido como um povo com seus próprios direitos. Também existem alguns poucos lugares no Norte, uma pequena comunidade estava crescendo próxima ao



Reino de Muitas Flechas, mas a recente guerra com os orcs deste reino fez com que esta florescente população se dispersasse.

Hoje nenhum lugar civilizado no Norte possui uma significativa população de meio-orcs, embora pelo menos uns pouco deles residem dentro ou nas proximidades de qualquer comunidade estável. Ironicamente, é entre os maiores e mais civilizados destes locais que eles são preteridos em aceitação – nas grandes cidades onde as pessoas normalmente possuem uma perspectiva mais cosmopolita.

Em Águas Profundas, por exemplo, meio-orcs representam uma pequena porcentagem da população, ainda que eles estejam apenas na base das centenas. Meio-orcs que chamam Águas Profundas de lar apreciam essa aceitação, ou pelo menos a toleram, eles são recebidos pela cidade, seja porque nasceram nela, vieram de fora de algum outro lugar ou continente, ou adentraram na cidade por meio de navios mercantes.

DIVINDADES MEIO-ORCS

Como benefício de sua natureza dupla, muitos meio-orcs adoram divindades tanto dos humanos quanto dos orcs. Sozinhos ou entre eles mesmos, meio-orcs rezam por divindades orcs, particularmente Ilneval, que é considerado como um patrono dos meio-orcs e outros orcs mestiços.

DEUSES FAERUNIANOS

Meio-orcs que tentam se ajustar com a sociedade humana frequentemente adotam divindades humanas por conveniência (embora raramente seja o motivo unicamente de manter as aparências). Eles favorecem divindades Faerunianas da Guerra e da Enganação, como Bane, Mask e Tempus.

PRIMEIRA FAMÍLIA

O panteão orc, conhecido como a Tribo dos Que Observam, é um grupo de brutais e cruéis deuses, liderados por seu pai e chefe, Gruumsh o Caolho. Este deus da conquista, força e sobrevivência é o rival odiado da divindade élfica Corellon Larethian. É dito que Gruumsh teria perdido seu olho para um disparo certo de uma flecha de Corellon.

A divindade mãe dos orcs é Luthic, companheira de Gruumsh, e deusa da fecundação, cavernas e feitiçaria.

Bahgtru, o filho de Gruumsh, é o deus da pureza, força bruta, renomado por seu poder mas desdenhado por sua estupidez.

LÍDER DA HORDA

A divindade patrona dos meio-orcs é o deus da guerra Ilneval. Ele tem o título de Mestre de Guerra no panteão, reverenciado por aqueles que acreditam na sabedoria de um ataque em número esmagador.

PRETO E BRANCO

Os dois membros mais sinistros do panteão dos orcs residem em lados opostos do espectro. Um é Shargaas, o Lorde da Noite, deus da escuridão, noite e furtividade. O outro é Yurtrus o Punho Branco, Senhor dos Magots e a terrível divindade das pragas e da morte.

TIEFLINGS

Humanos com sangue demoníaco, muitos tieflings em Faerun compartilham uma conexão comum, devido às maquinacões do arquidemônio Asmodeus um século atrás.

A MARCA DE ASMDEUS

Durante a Praga Mágica, Asmodeus consumiu a centelha divina de Azuth, alcançando assim a condição divina. Subsequentemente, Asmodeus e um grupo de bruxos, Os Treze de Toril, conjuraram um ritual onde o arquidemônio reclamou todos os tieflings no mundo como seus, amaldiçoando eles a carregar o “sangue de Asmodeus.” Este ato marcou todos os tieflings como “descendentes” do Senhor dos Nove Infernos, independente de sua verdadeira linhagem, modificando eles em criaturas que relembram seu suposto genitor. Os outros povos de Faerun, nervosos pela aparência destes meio demônios, todos os tieflings se tornaram dignos de suspeitas e ocasionalmente muitos são hostis para com eles.

A despeito do que algumas pessoas acreditam, no entanto, Asmodeus não exerce ou exerceu nenhum tipo de poder sobre suas “crianças”, e os tieflings hoje possuem o livre arbítrio – de um modo como nunca tiveram antes. Alguns escolheram servir ao Senhor dos Nove Infernos e seus planos, enquanto outros se aliaram a outras facções demoníacas, ou a nenhuma delas, fazendo o melhor para se manter fora das políticas dos infernos.

Desde o ritual que espalhou a maldição de Asmodeus um século atrás, tieflings que pertencem a outras linhagens infernais têm nascido em Faerun, mas aqueles que carregam consigo a marca do arquidemônio (e seus descendentes) permanecem de longe como os mais numerosos exemplos de seu povo.

Tieflings em Faerun geralmente possuem os mesmo traços raciais do *Livro do Jogador*, exceto aqueles que não

VARIAÇÃO DE TIEFLINGS

Já que nem todos os tieflings são do sangue de Asmodeus, alguns possuem traços que divergem dos que descritos no *Livro do Jogador*. O Mestre pode permitir as seguintes variações para seu personagem tiefling, embora a Língua Demoníaca, o Fogo Infernal e as Asas sejam mutualmente exclusivos.

Aparência. Seu tiefling pode não parecer como outros tieflings. Ao invés de possuir as características físicas descritas no *Livro do Jogador*, escolha 1d4+1 das seguintes caracterizações: pequenos chifres; presas ou dentes afiados; uma língua bifurcada; olhos felinos; seis dedos em cada mão; pernas de bode; cascos rachados; uma cauda bifurcada; uma pele escamosa ou parecido com couro; pele vermelha ou azul escura; sem sombra ou reflexos; exala um cheiro de enxofre.

Feral. Seu atributo de Inteligência aumenta em 1, e seu atributo de Destreza aumenta em 2. Este traço racial substitui o traço racial do aumento de atributo.

Língua Demoníaca. Você conhece o truque *escárnio perverso*. Quando você alcança o nível 3, você pode conjurar *enfeitiçar pessoas* como uma magia de 2º nível possuindo este traço. Quando você alcança o nível 5 você pode conjurar a magia *encantar* possuindo este traço. Você precisa terminar um descanso longo para poder lançar novamente estas magias através deste traço. Carisma é o seu atributo de conjuração para estas magias. Este traço substitui o traço *Legado Infernal*.

Fogo Infernal. Uma vez que alcançar o nível 3, você pode conjurar a magia *mãos flamejantes* uma vez por dia como magia de 2º nível. Este traço substitui a magia *reprimenda infernal* do *Legado Infernal*.

Asas. Você possui asas de morcego que brotam de suas escápulas. Você possui uma velocidade de voo de 9 metros. Este traço substitui o traço *Legado Infernal*.

de Asmodeus podem exibir diferentes qualidades; veja a coluna lateral “Tieflings Variados”.

UMA RAÇA SEM LAR

Como proles infernais, tieflings não tem nenhum lugar em Faerun que possam chamar de lar, embora alguma nações e locais sejam mais tolerantes com eles do que a maioria.

No Norte, a maior população de tieflings é encontrada em Inverno Velado. Desde o Ashmadai, um violento culto dedicado a Asmodeus, cujo é ativo na cidade, a desconfiança sobre os tieflings não é algo incomum na cidade, já que a população nunca sabe se o tiefling é um membro da Ashmadai ou foi trazido a Inverno Velado pela oportunidade de se unir às oportunidades que a metrópole provê.

Grupos pequenos e dispersos de tieflings são encontrados em outros pontos por Faerun, particularmente em cidades cosmopolitas (onde eles conseguem manter o anonimato em algum nível) e em duros e pobres assentamentos que dão as boas vindas a qualquer um que possa ajuda-los a sobreviver e prosperar.

Tieflings são comuns em Calimshan, ao sul, onde muitos deles lutaram pelos djinns como mercenários, e agora servem a outros mestres com a moeda que lhe pagam. No leste, muitos tieflings habitam em Aglarond – escravos fugitivos dos Thay ou de seus descendentes – e em Mulhorand, onde se acredita que os tieflings em pessoa carregam o sangue dos antigos deuses Mulhorandis.

FÊ SOLITÁRIA

Apesar de muitos povos Faerunianos acreditarem que todos os tieflings adoram Asmodeus e os Lordes dos Nove Infernos, a verdade é que apenas uma fração deles realmente o fazem, porém muitos deles são adoradores de demônios e diabos, o que lhes aumenta o peso da verdade sobre tantos boatos e rumores.

Tieflings que veneram um deus que não Asmodeus, frequentemente adoram divindades que vigiam e cuidam de forasteiros, incluindo Ilmater, Mask, Selune, Shar e Tymora. Deuses do conhecimento, da sobrevivência, da astúcia e da guerra são também atrações comuns para tieflings que veneram tais qualidades. Beshaba tem adoradores tieflings que consideram o acidente do seu nascimento como um tipo de piada cruel que eles escolheram abraçar.

Igualmente intrigante e perturbador para seguidores de outras fês em Faerun, são as histórias espalhadas pelos tieflings, que dizem ter visões nas quais os deuses de Faerun surgem para eles alterados nas próprias imagens dos tieflings. Um deles é a entidade que eles chamam de a “deusa com chifres pálida da lua” (Selune); outra é a “negra e demoníaca dama da sorte” (Tymora) – uma indicação de que, dizem os tieflings, a aparência externa e a linhagem são menos importantes para os deuses do que a alma e o coração.

NOMES TIEFLINGS

Uma grande quantidade de parentes tieflings seguem a convenção de nomes da cultura em qual sua prole nasceu, como a de usar nomes humanos se eles vivem em assentamentos humanos (o melhor meio de parecerem “cidadãos” normais). Outros recebem nomes derivados da linguagem Infernal, que vem sendo passada desde os tempos antigos.

Em soma, alguns tieflings Faerunianos possuem nomes

AASIMAR

A oposição celestial dos tieflings, aasimares são descendentes de humanos de linhagem celestial. Aasimares não são tão predominantes em Faerun, como os tieflings, mas comuns o bastante para que alguns se tornem aventureiros. Mestres que permitam a criação de personagens jogadores da raça Aasimar pode encontrar regras para essa criação no *Livro do Mestre*.

trazidos da linguagem da cultura a qual eles são relativamente comuns e aceitos, como a cultura Calishiti e Mulhorandi, nomes quais possuem um som estrangeiro para o povo no Norte e ao longo da Costa da Espada.

Al-Khem e Beni-Asmodai são dois sobrenomes tieflings comuns em Calishiti, a qual faz menção à linhagem da raça, juntamente com primeiros nomes como Haroun, Ishaq e Nizam (homens) ou Hania, Rashaa e Zaar (mulheres).

Sobrenomes Mulhorandis que começam com “Sia” ou “Zia”, seguidos por um nome de algum deus, indicam um apoio à linhagem de tal deus, como Zianhur e Siasobek. Primeiros nomes normalmente vistos em tieflings Mulhorandis incluem Aybtep (“chifrudo”), Bahati (“alma sábia”), Het (“fumaça”), Kamen (“escuro”), Katsu (“nascido dos astros”), e Kohl (“olhar negro”).





CAPÍTULO 4: CLASSES



TODAS AS DOZE CLASSES apresentadas no *Livro do Jogador* são encontradas nos Reinos Esquecidos. O material neste capítulo descreve o lugar dessas classes em Faerun, particularmente na Costa da Espada e no Norte. O capítulo também inclui novas opções de características de classe para a

maioria das classes, bem como também novas magias.

BÁRBAROS

PRÓXIMO AOS ELFOS NEGROS, PWENT ABAIXOU SUA cabeça, e com o longo espinho de seu elmo, empalou um dos elfos atravessando o seu peito, irrompendo a fina camada da armadura do drow de modo fácil e brutal. O segundo drow defletiu a investida posterior, resvalando o espinho do elmo para o lado com suas duas espadas. Mas um punho de ferro, mesclado diabolicamente com espinhos farpados, acertou o drow em cheio sob o queixo e o rasgou revelando um enorme buraco em sua garganta. Lutando para respirar o drow revidou com dois golpes nas costas de seu inimigo, mas esses golpes não surtiram muito efeito em frente a face da fúria lançada pelo anão de olhar sanguinário.

- R.A. Salvatore, *Cerco das Trevas*

Muitas das terras da Costa de Espada e do Norte são selvagens, onde a sobrevivência do dia-a-dia é uma luta árdua. Tais terras geram raças de tribos duras e guerreiros ferozes, como os Reghed e os bárbaros Uthgardt do Norte e os marujos das terras nórdicas das Ilhas de Moonshae e os setentrionais alcances da Costa da Espada.

Bárbaros destas terras são mais frequentes como humanos e meio-orcs, ocasionalmente meio-elfos nascidos do contato entre tribos humanas selvagens e os elfos do Norte ou do Coração do Ocidente, ou tieflings de tribos conhecidas por se consorciar com demônios. Anões bárbaros são famosos e temíveis guerreiros entre os ferozes e orgulhosos clãs que reclamam os territórios do Salão de Mithral e Manopla Severa. Bárbaros das maiorias das raças advêm das terras calorosas do sul, ao invés do Norte Selvagem, embora caminheiros do sul são muitas vezes adotados no Norte e criados pelas tribos de lá.

CAMINHOS PRIMITIVOS

Bárbaros nos Reinos Esquecidos possuem as seguintes opções de Caminhos Primitivos, em soma àquelas apresentadas no *Livro do Jogador*. Bárbaros de Reghed e das Terras do Norte tendem a seguir o Caminho do Berserker, enquanto bárbaros Uthgardt são sempre próximos ao Caminho do Guerreiro Totem.

CAMINHO DA FÚRIA DE BATALHA

Conhecidos como Kuldjargh (literalmente "o machado idiota") em Anão, furiosos de batalha são anões seguidores do deus da guerra e trilham o Caminho da Fúria. Eles se especializam em vestir armaduras com espinhos maciças e se lançar em combates, golpeando com seu próprio corpo e aterrorizando sobre seus inimigos a fúria da batalha.

RESTRIÇÃO: APENAS ANÕES

Apenas anões podem seguir o Caminho da Fúria de Batalha. A Fúria de Batalha preenche um nicho pessoal da sociedade e cultura anã.

Seu Mestre pode permitir esta restrição para melhor se adequar à campanha. Esta restrição existe para os Reinos Esquecidos, e talvez não se aplique ao cenário do seu Mestre ou à versão dos Reinos que seu Mestre criou.

FÚRIA COM ARMADURA

Quando você escolhe esse caminho no 3º nível, você recebe a habilidade de usar a armadura com espinhos (veja a coluna lateral "Armadura com Espinhos") como uma arma.

Enquanto estiver usando esta armadura com espinhos e estiver em fúria, você pode usar sua ação bônus para fazer um ataque corpo a corpo usando sua armadura de espinhos em um alvo a até 1,5m de você. Se o ataque acertar, os espinhos causam 1d4 de dano perfurante. Use seu modificador de Força para as jogadas de ataque e de dano. Adicionalmente, quando você usa a ação Atacar para agarrar uma criatura, o alvo recebe 3 pontos de dano se o seu agarrão tiver sucesso.

ENTREGA IMPRUDENTE

Começando no 6º nível, quando você usa Entrega Imprudente enquanto estiver em fúria, você também recebe pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de 1). Eles somem se qualquer um deles restar quando a fúria terminar.

INVESTIDA FURIOSA

A partir do 10º nível, você pode fazer uma ação de Corrida como uma ação bônus enquanto estiver em Fúria.

RETRIBUIÇÃO FARPADA

Começando no 14º nível, quando uma criatura a até 1,5m de você o acerta com um golpe corpo a corpo, esse atacante recebe 3 pontos de dano caso você esteja em fúria. Se não estiver inconsciente e estiver usando uma armadura com espinhos.

CAMINHO DO GUERREIRO TOTÊMICO

Se você seguir o Caminho do Guerreiro Totêmico do *Livro do Jogador*, você possui acesso às opções aqui apresentadas.

ESPÍRITO TOTEM

Estas opções estão avaliadas para você quando você escolhe um totem animal no 3º nível.

ARMADURA COM ESPINHOS

Armadura com espinhos é um tipo raro de armadura média feita por anões. Consiste em um casaco de couro e pernas que são cobertos normalmente com espinhos de metal.

Custo: 75gp

CA: 14 + Mod de Destreza (+2)

Furtividade: Desvantagem

Peso: 20kg

TOTENS UTHGARDT

Os totens dos bárbaros Uthgards do Norte (descritos no capítulo 5) correspondem ao caminho do Guerreiro Totêmico, como descrito na tabela seguinte.

Totem	Espírito
Leão Negro	Tigre
Corvo Negro	Águia
Urso Azul	Urso
Lobo Cinzento	Lobo
Verme Gigante	Lobo
Griffon	Águia
Tigre Vermelho	Tigre
Pônei Alado	Águia, com um aspecto animal de Cervo
Fera do Trovão	Urso, com uma ligação totêmica com um Tigre
Árvore dos Espíritos	Urso, com <i>falar com plantas</i> nos lugar dos rituais normais da característica do Espreitor dos Espíritos.

Tal como os espíritos do *Livro do Jogador*, as opções aqui requerem um objeto físico incorporado a alguma parte do totem animal, e você também talvez deva adquirir pequenos atributos físicos para associar com seus totens espirituais, tal como um proeminente nariz se você possui um totem de um cervo, ou os olhos de um gato se você possui o espírito totêmico de um tigre.



Também, seu totem espiritual pode ser de um animal listado aqui para melhor se adequar à sua terra natal, tal como um cavalo ou um veado, no lugar de um cervo, o um leão, ou uma pantera, ou um outro gato grande, em vez de um tigre.

Cervo. Enquanto você está em fúria e não está usando armadura pesada, seu deslocamento aumenta em 4,5m. O espírito do cervo torna você extremamente veloz.

Tigre. Enquanto você está em fúria, você pode adicionar 3 metros ao seu salto em distância e 90cm ao seu salto em distância vertical. O espírito do tigre aprimora seu salto.

ASPECTO DA BESTA

Estas opções estão disponíveis para você quando você escolhe um totem animal no 6º nível.

Cervo. Quando montado ou a pé, sua caminhada de travessia é duplicada, até dez companheiros podem manter este ritmo de caminhada com você desde que não estejam a mais de 18 metros e que você não esteja incapacitado (veja capítulo 8 no *Livro do Jogador* para mais informações sobre viagens). O espírito do cervo lhe ajuda a vagar mais distante e veloz.

Tigre. Você recebe duas proficiências em duas perícias da seguinte lista: Atletismo, Acrobacia, Furtividade e Sobrevivência. O espírito gatuno afia seu senso de sobrevivência.

LIGAÇÃO TOTÊMICA

Estas opções estão disponíveis para você quando você escolhe um totem animal no nível 14.

Cervo. Enquanto em fúria, você pode usar uma ação bônus durante seu movimento para passar através do espaço de uma criatura Grande ou menor. Esta criatura precisa ter sucesso em um TR de For (CD 8 + seu bônus de Força + seu bônus de proficiência) ou será derrubada e receberá dano de concussão equivalente a 1d12 + seu modificador de Força.

Tigre. Enquanto você está em fúria, se você se mover ao menos 6 metros em linha reta até um inimigo que seja Grande ou menor em um momento antes de fazer um ataque corpo a corpo contra ele, você pode usar sua ação bônus para fazer um ataque corpo a corpo adicional contra ele.

BARDOS

Bardos possuem um lugar de especial respeito e responsabilidade nos Reinos Esquecidos. São portadores das novas, dos boatos, e das mensagens que viajam de lugar a lugar. Em resumo, são depósitos vivos de histórias e folclores. Bardos conhecem de grandes transações, e eles tendem a compartilhar de boa fé o que eles sabem, ou ao menos barganhar por esse conhecimento. A chegada de um bardo renomado é uma ocasião especial, aparentado à visita de um dignitário. Um bardo pode esperar razoavelmente um lugar quente e limpo para dormir, seja de um aposento de um lorde local ou uma hospedaria em troca de algumas canções e histórias. Um nobre pode recepcionar um bardo de maneiras finas – enquanto também ser cuidadoso em guardar quaisquer segredos pertinentes a sua casa, afirm que tais histórias não sejam recontadas ou cantadas em toda Faerun.

Nem todos andarilhos atores são bardos de verdade, e nem todos bardos são inclinados a cantarolar durante uma ceia, apesar de que muitos o fazem por necessidade. Bardos literalmente têm magia consigo e os poderes que eles comandam durante sua performance e conhecimento os prove com adicional respeito.

No Norte Selvagem, cantores e contadores de histórias, chamados de skalds, são os responsáveis por manterem a história e as grandes lendas das Terras do Norte e de Reghed. Estes guerreiros-

poetas são os cancioneiros das cantigas e sagas que fervem o sangue dos guerreiros nas batalhas, e compositores de novas canções e sagas relatando as poderosas escrituras sobre heróis e vilões. De todo modo, a conjuração é um tabu entre os Reghed e os Nórdicos a menos que seja considerado um presente dos seus deuses. Personagens de classe bardo que alcançam a proeminência entre esses povos devem ajustar-se com os clérigos e xamãs de seus clãs ou correr o risco de serem exilados. Muitos bardos são membros da Escola da Bravura, como descrito nas características das Escolas de Bardos descritas no *Livro do Jogador*.

OS HARPISTAS

Bardos no Norte e nas Terras dos Vales se beneficiam da existência dos harpistas, esta lendária sociedade que recruta bardos e outros agentes independentes para lutar contra as forças do mal. Mesmo que a maioria dos bardos da região não sejam Harpistas (e muitos que não são fazem questão de anunciar esse fato) o folclore local do Norte frequentemente acredita que todos os bardos são heróis andarilhos lendários, e gostam de normalmente pedir auxílio a um bardo para a solução de um problema que esteja afetando a comunidade como se eles fossem guerreiros ou mesmo magos viajantes. Essa reputação tem dois gumes, pois sendo assim, alguns inimigos dos Harpistas suspeitosamente assumem que qualquer humilde menestrel pode ser um agente secreto Harpista.

ESCOLAS BÁRDICAS

Em soma à tradição da aprendizagem com um mestre bardo, a Costa da Espada possui algumas escolas bárdicas onde mestres ensinam aos seus estudantes as artes bárdicas. Eles ouvem o renome de grandiosas escolas bárdicas de um passado distante: particularmente as setes escolas mais antigas: Fochlucan, Mac-Fuirmidh, Doss, Canaith, Cli, Anstruth e Ollamh. Dizem que essas setes são a *origem dos instrumentos dos bardos*, cada qual nomeado após o nome de uma das escolas. Veja o capítulo sete do Livro do Mestre para as estatísticas de jogo destes instrumentos mágicos.

Muito tempo atrás, bardos buscavam o ranque de mestre bardo participando de cada uma das antigas escolas, buscando aprender sua música e seus segredos mágicos. Tradicionalmente, as escolas participavam na ordem citada acima, começando com Fochlucan. Esta tradição colapsou quando as escolas entraram em declínio, mas alguns bardos sonham em restaurá-la.

ESCOLA DE FOCHLUCAN

A Escola original de Fochlucan uma vez habitou o topo ao norte de Lua Argêntea. Muitos anos depois de ter fechado suas portas, o local foi reaberto como Conservatório Musical de Ultrumm. O conservatório depois mudou-se para o Banco do Sul, e a Casa dos Harpistas ocupou a localização original sob a guia do Mestre Bardo Forell “Barba Flamejante” Luekuan, que procurou reviver as antigas tradições e ensinamentos de Fochlucan. Anos de cultivo e zelo de Lua Argêntea, bem como também dos Harpistas, rendeu a capacidade de reviver a escola a nível acadêmico, e a Casa dos Harpistas adotaram o nome Fochlucan mais uma vez. Muitos dos bardos daqui estudam e praticam os métodos da Escola do Conhecimento, como descrito nas Escolas Bárdicas do Livro do Jogador.

A Escola de Fochlucan é naturalmente aliada aos Harpistas, apesar de que seus mestres são meticulosamente cuidadosos



em demonstrar que a missão deles é diferente das dos Harpistas.

ESCOLA DE NOVA OLAMN

Habitada em duas vilas pela passagem Cliffride, num penhasco de vista para o oceano próximo à Águas Profundas, a escola de Nova Olamn é uma escola bárdica de prestígio fundada no Ano do Cajado (1366 CV) pelos ricos patronos de Águas Profundas e nomeada pela velha Escola de Olamn. Estudantes desta escola amargaram treinamento em seus instrumentos escolhidos, devido a uma rigorosa prática de memorização e o estudo de canções antigas, sagas e histórias. Muitos bardos da Nova Olamn pertencem à Escola do Conhecimento, como descrito nas Escolas de Bardo do Livro do Jogador.

A Trilha do Penhasco, uma passagem de cascalhos caminho acima da Montanha do esparão do norte de Águas Profundas, é utilizada para trazer bens para a escola, mas muitos visitantes e estudantes usam a Melodia do Caminho da Montanha – um túnel através da própria montanha – para chegar até lá. O túnel normalmente ressoa com música, graças ao Colar de Pérolas Sem Fim, um concerto contínuo onde os bardos estudantes atuam em uma pequena alcova no túnel, a qual transporta e ecoa sua música.

ESCOLA DO MENSAGEIRO

Baseada na grande casa de conhecimento de Suporte dos Arautos, a noroeste de Lua Argêntea, a Escola do Mensageiro é dedicada à preservação das antigas lendas e histórias. Os Mensageiros são encarregados de colecionar e organizar montantes de conhecimento, os quais eles compartilham de bom grado àqueles de intenções pacíficas e bondosas. Fundada pelo Harpista Aliost Oskrunnar em 922 CV, os Mensageiros são aliados dos Harpistas, porém permanecem neutros em muitos conflitos, dedicados à preservação do conhecimento acima de tudo.

A Escola do Mensageiro é menos preocupada com performances musicais (apesar de possuir uma livraria de canções considerável) e mais preocupada com a história, heráldica e folclore, fazendo-se um centro chave de aprendizagem para bardos da Escola de Conhecimento, como descrito na característica de classe da Escola de Bardos do *Livro do Jogador*.



INSTRUMENTOS MÚSICAIS

Em soma aos instrumentos musicais comuns listados no capítulo 5 de "Equipamentos" do *Livro do Jogador*, os bardos dos Reinos também tocam os seguintes instrumentos.

Gaita Canora: Gaitas de Pan, ou gaitas de sátiros, também conhecidas como shalm, são sagradas para Lilira e populares entre elfos da floresta e elfos selvagens bardos.

Gaita Escocesa: Pequena, com chifres como uma cornucópia. Ela é tocada por meio de válvulas. A gaita escocesa soa como um trompete, enquanto que as sem válvulas, conhecidas como Gaitas Fúnebres, possuem um som mais pesaroso.

Tambor de Mão: Um tambor duplo de pele, fitado com alças em suas laterais.

Berrante: Uma flauta Faeruniana de construção sofisticada, encontrada apenas em áreas com habilidosos artesãos, bem como em grandes cidades e enclaves élficos.

Shawm: Um instrumento de flauta dupla, similar a um oboé ou fagote, popular entre gnomos, que desenvolveram versões mais poderosas estilo foles.

Chifre Instrumental: Uma variação de flauta, de tipo simples, normalmente talhada da madeira.

Tantan: Uma espécie de tamborim, um instrumento popular com os halflings e humanos do sul das Terras do Vale.

Thellar: Também conhecido como apito-bastão, um instrumento simples e fácil de ser feito através de um pedaço de cana, cujo o vento produz o som pertinente. De fato, ele é tão fácil de ser produzido que bardos habilidosos frequentemente o fazem e o doam para crianças – para a alegria ou o pesar de seus pais.

Tocken: Um conjunto suspenso de sinos ovais, normalmente tocados com um par de martelos suaves de madeira (ou com a própria mão). Eles são mais comuns em culturas subterrâneas, onde a ressonância do som ecoa melhor.

Gongo de Batalha: Um gongo de metal, tradicionalmente feito de um escudo, particularmente de um escudo de um inimigo. Goblins e anões costumam tocar tais gongos, fazendo com que seus sons ecoem através dos túneis das Terras da Escuridão.

Yarting: Um instrumento sulista de Amn e Calimshan que é a versão análoga Faeruniana da guitarra. Numerosas variações desse instrumento existem em todo o continente.

Zulkoon: Um complexo órgão pulsante, que se originou dos zulkirs de Thay, que o usavam para conjurar suas magias. Considera-se que ele possui um som dramático, porém sinistro.

OS ESTRELAS LUNARES

Cerca de um século ou mais atrás, os Harpistas enfrentaram uma cisão, Khelben, "Cajado Negro" Arunsun foi denunciado por outros líderes harpistas, por ceder grande poder a Fzoul Chembryl, o então líder maligno dos Zentharrins, dando a ele um poderoso artefato. Isto foi feito por Khelben afim que Fzoul destruísse um lich de importância significativamente pequena. Khelben e Laeral Mão de Prata, sua esposa, então deixaram os Harpistas, levando com eles alguns agentes e moldando eles em uma diferente organização, a qual Khelben já vinha trabalhando secretamente para criar já há algum tempo devido a uma antiga profecia dos elfos de Cormanthor. Este grupo criado era os Estrelas Lunares, chamados de Tel'Teukira em Élfico. Embora os Estrelas Lunares tenham trabalhado em acordo com os Harpistas algumas vezes, eles também trabalham sob propósitos cruzados, e os membros dos Estrelas Lunares incluíam muitos seres que os Harpistas consideravam malignos demais, tal como um vampiro. Os Estrelas Lunares praticaram muitos feitos bondosos, mas seus métodos eram em demasia brutais e pragmáticos aos olhos dos Harpistas, ou do que os ideias dos Harpistas preservam. Quando Khelben morreu, os Estrelas Lunares pareceram entrar em colapso, e por muitos anos a organização foi considerada morta. Ainda durante a Separação, agentes adormecidos dos Estrelas Lunares reativaram a organização em uma escala massiva surpreendente, com agentes ativos no Forte da Vela, Águas Profundas e Myth Drannor. A organização desde então tem afundado em ocultação novamente. Sua relação com os Harpistas da atualidade, com Laeral Mão de Prata, e o atual Cajado Negro de Águas Profundas, Vajra, permanece sombria.

CLÉRIGOS

Os deuses são mais ativos através daqueles que escolhem o clérigo, os quais carregam afora o trabalho dos deuses pelo Plano Material. Um clérigo típico em Faerun serve a um patrono divino em particular, mas alguns indivíduos se sentem chamados a servir a um grupo, como os deuses elementais Akadi, Grumbar, Kossuth, e Istishia, enquanto outros servem a divindades que são deuses entrelaçados, como os elfos Angharradh.

Alguns clérigos em Faerun pertencem a uma hierarquia religiosa estabelecida, porém a maioria não. Os deuses escolhem quem eles desejam e algumas vezes um devoto adorador é abençoado com todas as habilidades de um clérigo, independente dele ser um sacerdote de qualquer espécie. Este clérigo pode ser um ermitão meditabundo, um profeta viajante, ou simplesmente um plebeu devoto. Ordens religiosas frequentemente tentam recrutar tais clérigos e trazê-los para o seu envolvimento, mas nem todos os clérigos desejam se ligar a uma hierarquia.

Reciprocamente, nem todos que possuem uma devoção religiosa é um clérigo de verdade. Alguns acólitos descobrem um diferente caminho para suas vidas do que o caminho do clérigo. Eles servem à sua fé de outra maneira, como sendo padres, estudiosos ou artesãos, enquanto alguns tomam um caminho que nada tem a ver com religião. Um poucas almas, as quais lhes são negadas o caminho do clérigo se tornam amarguradas e buscam favores com deuses sinistros ou esquecidos ou forjam pactos com outras poderosas entidades. Estudiosos religiosos dos Reinos debatem se uma rejeição divina fez com que tal pessoa abraçasse o caminho negro, ou se tal pessoa já foi rejeitada porque os deuses previram o potencial para o lado negro no futuro dessa pessoa. Os deuses permanecem em silêncio quanto a este assunto.

Alguns clérigos são bairristas que servem a uma comunidade de fé em particular, mas clérigos aventureiros tendem a ter um certo fanatismo que beira à cruzada, afim de disseminar o trabalho do seu deus mundo afora. Este trabalho pode incluir ministrar para vastas comunidades, bem como também buscar e derrotar ameaças ao mundo civilizado.

DOMÍNIO DIVINO

Clérigos nos Reinos Esquecidos têm a seguinte opção de domínio, em soma àqueles apresentados no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO ARCANO

Magia é uma energia que impregna o multiverso e que abastece tanto a destruição quanto a criação. Deuses do Domínio Arcano conhecem os segredos e o potencial da magia intimamente. Para alguns desses deuses, conhecimento mágico é uma grande responsabilidade que vem com um entendimento especial da natureza da realidade. Outros deuses deste domínio veem a magia como puro poder, para ser usado como sua manipulação lhe convir.

Os deuses deste domínio são frequentemente associados ao conhecimento, já que aprender um poder arcano tende a ser feito passando de mão em mão. Nos Reinos, divindades deste domínio incluem Azuth e Mystra. Como também Corellon Larethian do panteão élfico. Em outros mundos este domínio incluem Hecate, Math Mathonwy, e Isis; os deus da tripla lua de Solinari. Lunitari e Nuitari de Krynn; e Boccob, Vecna e Wee Jas de Greyhawk.



MAGIAS DO DOMÍNIO ARCANO

Nível do Clérigo Magias

1º	<i>detectar magia, mísseis mágicos</i>
3º	<i>arma mágica, aura mágica de Nystul</i>
5º	<i>dissipar magia, círculo mágico</i>
7º	<i>olho arcano, o baú secreto de Leomund</i>
9º	<i>ligação planar, círculo de teleportação</i>

INICIADO ARCANO

Quando você escolhe esse domínio no 1º nível, você ganha proficiência na perícia Arcanismo, e você ganha dois truques da lista de mago à sua escolha. Para você, estes truques contam como truques de clérigo.

CANALIZAR DIVINDADE: ABJURAÇÃO ARCANO

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para abjurar criaturas de mundos exteriores.

Como uma ação, você pressiona seu símbolo sagrado, e um celestial, elemental, demônio, ou ser feérico de sua escolha, que esteja a até 9 metros de você, precisa fazer um TR de Sabedoria, considerando que a criatura possa ver e ouvir você. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela está excomungada por 1 minuto ou até levar algum dano.

Uma criatura excomungada deve gastar seu turno tentando se mover para distante de você o quanto ela puder, e não pode por vontade própria terminar seu movimento em uma distância menor que 9 metros de você. Ela também não pode tomar reações. Como ação, ela pode apenas usar Corrida ou tentar escapar de um efeito que evite ela de se mover. Se não tiver para onde se mover a criatura pode usar a ação Esquiva.

Depois de alcançar o 5º nível, quando uma criatura falha no teste de resistência contra sua Abjuração Arcana, a criatura é banida por um minuto (como na magia banimento, mas sem requerer concentração) se não estiver no seu plano de origem e se seu nível de desafio for igual ou menor ao limite estipulado mostrado na tabela de Banimento Arcano abaixo.

BANIMENTO ARCANO

Nível do Clérigo ND das Criaturas Banidas

5º	1/2 ou menor
8º	1 ou menor
11º	2 ou menor
14º	3 ou menor
17º	4 ou menor

DESTRUIDOR DE MAGIA

A partir do 6º nível, quando você restaura os pontos de vida de um aliado com uma magia de nível 1 ou maior, você também pode encerrar uma magia à sua escolha que estiver sobre essa criatura. O nível da magia que você pode encerrar deve ser menor ou igual ao nível do espaço de magia usado para a magia de cura.

CONJURAÇÃO POTENCIALIZADA

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria para os danos que você causa com truques de clérigo.

MESTRE ARCANO

No 17º nível, você escolhe quatro magias da lista de magias do mago, uma para cada um dos seguintes níveis: 6º, 7º, 8º e 9º. Você as adiciona para sua lista de magias de domínio. Assim como suas outras magias de domínio, eles já estão sempre preparadas e contam como magias de clérigo para você.

DRUIDAS

Os druidas dos Reinos veneram a natureza em todas as suas formas, bem como os deuses do Primeiro Círculo, as divindades mais próximas ao poder da majestade do mundo natural. Este grupo de deuses incluem Chauntea, Eldath, Mielikki, Silvanus, como também Auril, Malar, Talos e Umberlee, afim de mostrar que a natureza tem muitas faces, e nem sempre de uma espécie só.

Diferente de clérigos, que normalmente servem a uma única divindade, druidas por sua vez reverenciam a todos os deuses do Primeiro Círculo, e os enxergam como personificação do mundo natural, o qual se move por ciclos: criação e destruição, o viço e o murchar, a vida e a morte. Assim, Grumbar não é apenas o deus da terra para um druida; ele é o solo fértil e as próprias colinas. Malar não é apenas o Senhor dos Animais, mas a fome e o instinto de caçador de um predador.



Apesar deles serem mais fortemente ligados às florestas silvestres, druidas se importam com todo tipo de terra, incluindo montanhas congeladas, desertos escaldantes, colinas íngremes, e costas rochosas.

CÍRCULOS DRUÍDICOS

Caminhos druídicos são antigos e amplamente praticados em sigilo, longe dos olhos dos não iniciados. Em muitas terras, os Velhos Costumes do Primeiro Círculo têm aberto caminho para novas igrejas e templos, mas druidas e seus seguidores ainda se reúnem para honrar os ciclos da natureza e se assegurar que o balanço natural das coisas não esteja ameaçado. Pessoas que habitam em terras selvagens ou próximas a elas, fazem bem saber se um círculo druídico opera nas proximidades, buscando a bênção do círculo antes de caçar ou extrair em terras que eles protegem.

O habito druídico de se reunir em clareiras, bosques fartos, ou em volta de poços sagrados deu ascensão à tradição dos círculos. Em um círculo todos são iguais, e enquanto respeito é dado aos mais velhos e feitos, o círculo toma uma decisão como um inteiro. Os que discordam são livres para expressar sua opinião, ou mesmo para deixar o círculo, se assim desejar, mas o círculo age como apenas um para o bem de todos. Círculos druídicos frequentemente incluem aliados não druídicos, como rangers, elfos da floresta, e criaturas feéricas das terras onde o círculo é composto, todos têm voz igual.

Numerosos círculos são encontrados em toda Faerun, normalmente constituído de mais de uma dúzia de druidas ou de druidas e seus aliados. Eles incluem a Dança Altiva, resguardando o

Local de Dança nos mais altos vales dos Picos da Tempestade, próximo aos seus aliados feéricos. Os Observadores de Sevrelt encontram-se nos Bosque do Velho Cogumelo na Floresta Alta, à nordeste de Secomber, e o Círculo das Águas Estelares se reúnem em volta ao poço de mesmo nome ao norte da Floresta de Mir.

O CÍRCULO DAS ESPADAS

Protetores da Floresta de Inverno Velado, o Círculo das Espadas controla humanóides destrutivos como hobgoblins, bugbears, e espécies da floresta, enquanto também se salvaguardam contra a exploração pela mão de povos civilizados, e protegem as ruínas das antigas florestas e sítios sagrados de usurpadores.

Na característica de classe Círculo Druídico do *Livro do Jogador*, o Círculo da Lua se correlaciona aos druidas do Círculo das Espadas, embora alguns pertençam ao Círculo da Terra (Floresta).

O ENCLAVE DAS ESMERALDAS

Menos círculo druídico e mais uma confederação de círculos druídicos e seus aliados, o Enclave das Esmeraldas se devota a defender o reduto da civilização do Norte da destruição. Em qualquer outro lugar do mundo, o Enclave das Esmeraldas precisa possuir um caminho mais balanceado, mas a imensa selvageria do Norte carrega para o povo muitos mais perigos do que realmente aparenta.

Fundado no Pélagio Vilhon à cerca de centenas de anos atrás, o Enclave das Esmeraldas se espalhou bastante sobre Faerun. Seus membros incluem druidas, rangers, bárbaros e outros que vivem em áreas silvestres e selvagens e conhecem e respeitam seus caminhos. Eles vestem um artigo de roupa de cor verde esmeralda como um símbolo de sua irmandade, frequentemente carregando o emblema com a imagem da cabeça de um veado.

Na característica de classe do Círculo Druídico do *Livro do Jogador*, o Enclave das Esmeraldas pertence ao Círculo da Terra e o Círculo da Lua em equivalência.

OS CÍRCULOS DE MOONSHAE

O povo das Ilhas de Moonshae veneram a terra como uma grande deusa a qual eles chamam de Mãe Terra. Seus círculos se reúnem em volta de poços sagrados conhecidos como poços da lua, sua ligação entre o mundo natural e sua deusa, anelado por círculos fixos de pedra, erguidos por seus antigos ancestrais.

Na característica de classe do Círculo Druídico do *Livro do Jogador*, druidas de Moonshae em sua maioria pertencem ao Círculo da Terra (Costa, Floresta e Montanha).

POÇOS DA LUA

A água de um poço da lua, bebida diretamente pelas mãos, restaura 1d8 pontos de vida, mais o bônus de Sabedoria de quem beber, caso o tenha. Se quem beber tiver ameaçado o balanço da natureza desde a última lua cheia, a água, ao invés disso, causa 1d8 pontos de danos de veneno a esta pessoa. Este dano também é causado por um poço da lua que tenha sido corrompido. Qualquer efeito só ocorre uma vez por dia para quem beber. Nas noites de lua cheia, beber da água do poço da lua, pode, de acordo com critério do Mestre, causar efeitos adicionais, como conceder os benefícios de uma *restauração menor*.

A água do poço da lua colocada em um recipiente ou que tenha sido levada a mais que 9 metros de distância do poço,

OS HARPISTAS E OS DRUIDAS

Círculos druídicos no Norte frequentemente são aliados com os Harpistas, já que possuem propósitos em comum, com bardos e rangers servindo como intermediários. Harpistas individualistas podem normalmente aguardar um círculo para pelo menos garantir a eles comida e abrigo e uma oportunidade para uma reunião e fala, se eles desejarem.

Apesar disso, os Harpistas não são uma organização druídica, e, ao contrário da ideia que alguns dos povos mais comuns acreditam, nem todo druida ou círculo druídico é seu aliado, os mesmo possui relação de amizade com os Harpistas ou sua causa. De fato, alguns druidas veem os Harpistas como intrometidos que ameaçam o balanço natural quase tanto quanto o mal contra o qual eles lutam.

não mais possui suas propriedades, torna-se apenas água comum.

Nas três noites de lua cheia, três ou mais druidas se reúnem ao redor de um poço da lua para conjurar comunhão e vidência, um de cada vez e sem usar de espaço de magia e sem componentes materiais, desde que pelo menos um druida possua nível 9 e o restante nível 4 ao menos. Como opção do Mestre, os druidas podem usar o poço da lua em tais noites para conjurar magias diferentes.

GUERREIROS

"MUITO LENTOS ELES, NÃO ACHA?" UM VELHO CAVALEIRO de cabelos brancos que havia perdido seu elmo em sua última e morosa briga. "Isso é como brincar sem medo nas Mandíbulas de um Dragão! Irei pedir ao meu menestrel para escrever uma balada sobre isso..."

"Eu espero que ele cante velozmente." Resmungou um homem de armas Dragão Púrpura. "Aqui vem eles!"

O barulho vociferou de seus corpos em outra maré feroz de couro sendo rasgado, espadas resvalando, e olhos arregalados de goblins. Os homens ali se instalaram – sem fugir e sem recuar – com o corte preciso, firme, como fazendeiros com suas foices com muitos campos à sua frente para serem ceifados, tudo em um ritmo de morte.

–Troy Denning, A Morte do Dragão

Sejam valentes guerreiros, jovens soldados idealistas, ou mercenários durões, guerreiros são encontrados em todos os Reinos Esquecidos. Mesmo as terras mais pacíficas possuem uma milícia de proteção contra seus inimigos, e muitos grande regentes dos Reinos passados eram guerreiros de alguma forma. Sempre há oportunidades para aqueles que sabem como se cuidar numa luta.

Povos de boa forma física em muitas partes da Costa da Espada e no Norte aprendem ao menos o básico de um combate como parte de uma milícia local, servindo em tempos de necessidade, enquanto outros poucos se tornam soldados profissionais, guardas, ou coisa parecida. Oficiais tendem a vir da nobreza, embora haja oportunidade para líderes capazes demonstrar suas habilidades e ascender através dos postos militares.

Guerreiros que não encontram uma carreira militar, acabam encontrando outros meios de demonstrar seu poder. Mercenários encontram empregadores entre aqueles que precisam de lutadores habilidosos, mas que carecem de tempo ou recursos para treina-los. Tais empregadores incluem companhias de aventureiros, as quais estão quase sempre na necessidade de contratar um guerreiro de valor.



Mercadores e guildas contratam guardas para proteger suas caravanas, navios, depósitos e os salões das guildas. Tal trabalho proporciona a oportunidade de frequentes viagens e perigos.

Uma boa quantidade de perigo vem de guerreiros que abandonaram seu ofício legítimo para se tornar bandidos – assaltando caravanas, roubando viajantes, e pilhando fazendas afastadas, casarões e vilarejos. Guerreiros sem sorte talvez também tomem parte em lutas de gladiadores ou algum jogo de sangue parecido, para vivificar suas habilidades, embora tais disputas são praticamente desconhecidas na Costa da Espada e no Norte, se comparadas às nações sulistas como Amn e Calimshan.

ARQUÉTIPOS MARCIAIS

Guerreiros nos Reinos Esquecidos têm a seguinte opção de arquétipo marcial, em soma aqueles descritos no *Livro do Jogador*.

CAVALEIRO DRAGÃO PÚRPURA

Cavaleiros Dragões Púrpuras são guerreiros vindos do reino de Cormyr. Comprometidos em proteger a coroa, eles ampliam sua luta contra o mal além das fronteiras do reino. Eles são incumbidos de vagar pela terra como cavaleiros errantes, confiando em seu julgamento, bravura e lealdade ao código de cavalaria, para guia-los a fim de derrotar os malfeitores.

Um cavaleiro dragão púrpura inspira grandeza em outros por cometer atos de bravura em batalha. A mera presença de um cavaleiro em uma aldeia é suficiente para fazer com que orcs e bandidos prefiram outras presas mais fáceis. Um cavaleiro solitário é um guerreiro habilidoso, mas um cavaleiro liderando um bando de aliados, pode transformar mesmo a mais pobremente equipada milícia em um bando de guerra feroz.

Um cavaleiro dragão púrpura prefere liderar através dos seus atos, não de suas palavras. Como a ponta de uma lança de um cavaleiro em um ataque, as ações do cavaleiro pode despertar as reservas de coragem e convicção em aliados que nem mesmo eles suspeitavam que tivessem.

RESTRIÇÃO: FIDALGUIA

Cavaleiros dragão púrpura são ligados a uma ordem específica de cavaleiros Cormyrianos.

Ginete serve como um nome genérico para este arquétipo se você utilizar esse molde em outra campanha ou como exemplo de senhores de guerra que não Cavaleiros Dragão Púrpura.

PRANTO DA UNIÃO

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3º nível você aprende como inspirar seu aliados para a luta, ignorando seus ferimentos.

Quando você usa sua característica de Retomar o Fôlego, você pode escolher até três criaturas a até 18 metros de você que sejam aliadas. Cada uma recupera pontos de vida iguais ao seu nível de guerreiro, desde que a criatura possa ver e ouvir você.

ENVIADO REAL

Um cavaleiro Dragão Púrpura serve como um enviado da coroa Cormyriana. É esperado de cavaleiros de alto posto uma conduta graciosa.

No 7º nível você ganha proficiência na perícia Persuasão. Se você já for proficiente nisto, você ganha proficiência em um das seguintes perícias à sua escolha: Adestrar Animais, Intuição, Intimidação, ou Atuação.

Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que você faça que use Persuasão. Você recebe este benefício independente da proficiência em perícia que você ganha desta característica.

ONDA INSPIRADORA

A partir do 10º nível quando você usa sua característica de Pulso de Ação, você pode escolher uma criatura aliada a até 18 metros de você. Esta criatura pode fazer um ataque corpo a corpo ou à distância como uma reação, desde que ela possa ver e ouvir você.

A partir do nível 17, você pode escolher até dois aliados a 18 metros de você, ao invés de um.

BASTIÃO

A partir do 15º nível, você pode ampliar os benefícios de sua característica de Indomado para um aliado. Quando você decide usar o Indomado para jogar novamente um teste de resistência de Sabedoria, Inteligência ou Carisma, e você não está incapacitado, você pode escolher um aliado a até 18 metros de você que também tenha falhado no TR contra este mesmo efeito. Se essa criatura puder ver e ouvir você, ela pode jogar novamente o TR e deve usar o novo resultado.

MONGES

O HOMEM GORDO AJEITOU SUA VESTE NEGRA E dourada, abaixou sua cabeça em um giro, e investiu. Danica esperou até que ele estivesse bem de frente a ela, e para os espectadores parecia como se a mulher tivesse sido enterrada em meio aquele monte de carne. Até que no último momento, ela mergulhou sua cabeça sob o braço armado do homem gordo, segurou a mão dele, e casualmente deu um passo para trás dele à medida que ele avançava em passos pesados. Uma súbita torção do seu pulso fez com que ele estancasse sem ação seu caminho, e antes que ele pudesse realizar o que diabos havia acontecido, Danica chutou seus dois joelhos, deixando-o ali ajoelhado.

- R.A. Salvatore, *Cântico*

Algumas das mais recentes ordens monásticas em Faerun ergueram-se nas terras do sul Amn e Calimshan, suas práticas migraram para o norte e o leste, ao mesmo tempo técnicas similares foram filtradas no ocidente, vindas da distante Kara-Tur.

As ordens mais antigas se ramificaram ou se partiram em pequenas ordens com o passar do tempo, tanto que agora existem dúzias delas. Muitas não possuem mais do que uma dúzia de membros vivendo em isoladas comunidades no mundo selvagem. Enquanto algumas comunidades monásticas possuem centenas de membros, com uma presença bem mais próxima da civilização, e frequentemente se correspondem com grandes influências, para se preocuparem com problemas mundanos.

A medida que as ordens monásticas em Faerun surgiam de nações humanas, a maioria dos monges nessas ordens tendem a ser humanos. Monastérios têm servido de santuários para órfãos e exilados de várias origens, logo não humanos não são algo inédito.

ORDENS MONÁSTICAS

As seguintes ordens podem ser encontradas em várias partes dos Reinos Esquecidos.

A LUA NEGRA

Uma ordem monástica devotada a Shar, a Lua Negra trabalha abertamente em terras onde sua devoção é aceita e secretamente em locais selvagens e subterrâneos onde ela não for. Seus seguidores buscam “conhecimento e diálogo com a sombra,” acreditando que a verdadeira sabedoria é encontrada na escuridão e na perda, tanto literal ou espiritualmente. Aqueles que aderem em maioria seguem o Caminho das Sombras, como na característica de classe Tradição Monástica no *Livro do Jogador*.

O PUNHO DO PEQUENINO

Uma ordem monástica halfling de Luiren, adeptos do Punho do Pequeninino transformam a confiança natural de seu povo em um caminho espiritual para melhoria plena de si mesmo e de seu potencial. Uns poucos mestre do Punho do Pequeninino, estabeleceram monastérios em terras afora de Luiren, onde as técnicas disponíveis apenas para halflings foi também distribuída para outras raças interessadas em seguir os caminhos de Yondalla. Monges do Punho do Pequeninino normalmente seguem o caminho da Mão Aberta, como na característica de classe Tradição Monástica no *Livro do Jogador*.

ORDEM DA ROSA AMARELA

Também conhecidos como os Discípulos do Santo Sollaris, o Duplamente Martirizado, a Ordem da Rosa Amarela é um monastério solitário dos adoradores de Ilmater nas Montanhas Eartspur de Damara. A ordem é conhecida por sua lealdade a seus aliados e pela destruição aos seus inimigos. Grandemente respeitados nos quesitos da verdade e da diplomacia, os monges trabalham arduamente para sobreviver em seu santuário distante. Os monges do Monastério da Rosa Amarela usam o remorhaz para testar seus discípulos. Jovens monges precisam provar o poder de sua mente para sobrepor o medo e a dor por montar tais bestas.

A fê de Ilmater alimenta mais as ordens de monges do que qualquer outro deus. Outras ordens monásticas Ilmatares incluem os Seguidores do Caminho sem Obstáculos, os Discípulos de São Morgan o Taciturno, e as Irmãs de São Jasper das Rochas.



Monges de Ilmater frequentemente viajam como andarilhos, implorando por esmolas, buscando iluminação, e aliviando o sofrimento dos outros. Eles tendem a seguir o Caminho da Mão Aberta como descrito nas Tradições Monásticas do *Livro do Jogador*.

AS ALMAS DO SOL

Os monges das Almas do Sol seguem a tradição monástica que eles acreditam possuir raízes no antigo império de Netheril. De acordo com sua filosofia, as coisas vivas carregam consigo a essência mística do sol. Exatamente como o corpo possui sua sombra, o espírito possui sua luz. Esta luz é chamada de alma do sol. Irmãos e irmãs da Ordem das Almas do Sol tentam tocar “a luz espiritual interna” e a manifesta como um talento sobrenatural de proeza e resistência. Membros desta ordem seguem o caminho da Alma do Sol, o qual é descrito na sessão “Tradições Monásticas” abaixo.

Para estar em contato com sua luz interior, monges das Almas do Sol seguem uma ordem restrita de condução ascética chama de Preceitos de Incandescência. Eles enfatizam três pilares:

Busca da Perfeição Física. Para que o caminho de uma alma do sol se abra para se manifestar, deve-se esforçar para manter o corpo belo. Exercícios, limpeza corporal, e uma fisicalidade em dia criam uma janela ampla para que essa luz possa brilhar.

Busca da Virtude Espiritual. Reconhecer a luz nos outros, não apenas as trevas. Conceda e aceite cada nova chance de ser virtuoso.

Emane a Luz Dentro da Escuridão. Compartilhe a alma do sol com o resto do mundo. Ilumine locais escuros com a sua presença e extinga as sombras.

Devido à similaridade dos preceitos de ensinamento de algumas fés, a Ordem das Almas do Sol possui extensa associação com templos e crenças de três divindades em particular: Sune, Selune e Lathander. A ditadura da busca da perfeição física e o reconhecimento da virtude oculta têm similaridade com os ensinamentos de Sune sobre a beleza física e espiritual. Seguidores de Selune reconhecem o sermão de sua divindade na luta contra as trevas e busca da virtude. E, é claro, a associação de Lathander com o sol, une-o à filosofia das Almas do Sol, mas de modo mais crítico aos seguidores de Lathander, eles buscam a ideia de conceder e receber todas as novas chances, de modo similar ao que Lathander enfatiza quanto a novos começos.

MONGES DA MORTE EXTENSA

Seguidores do Caminho da Morte Extensa adoram os princípios da morte muito mais do que adoram qualquer divindade da morte. Esses monges buscam os segredos da vida estudando a morte em si. As condições do início da morte que os deixa intrigados, e não o que há além; o pós vida muito pouco interessa a eles. Seus monastérios são repletos de pessoas decadentes, moribundas, espécies de plantas, animais mortos, os quais eles estudam com vivaz interesse. Eles frequentemente compram espécimes raros de aventureiros e mercadores, os quais eles não podem obter com facilidade por conta própria. Mas tais estudos são somente uma parte da rotina destes monges. Eles buscam entender a morte como se ela pertencesse à vida inteligente, e para este fim eles avidamente saúdam os doentes e os moribundos, para que eles possam observar suas mortes. Se

tais desafortunados buscam se livrar da dor através da morte, os monges assim o providenciam. Eles enxergam a morte como uma dádiva que eles podem conceder aqueles que estão prontos para ela. Seus de determinar quem está preparado varia de um séquito (ou mesmo de um monge) para outro.

Os monges não sofrem nenhuma vertigem moral por conta desses atos, de sua perspectiva, a morte é a coisa mais natural do mundo, e a morte a serviço desses princípios, é uma das experiências mais profundas e sagradas que um ser vivente pode esperar ter. E é por esta razão que esses monges não temem a morte.

Muitos membros da ordem ou são estudantes que compartilham fascinação mútua com a morte e os moribundos, ou clérigos que veneram uma das divindades ligadas à morte. Alguns desses monges se consideram nada menos do que visionários cujo o trabalho irá pavimentar o caminho para um melhor futuro para toda Faerun. Quando a morte é verdadeiramente entendida, ela pode ser manipulada e usada como uma ferramenta para o melhoramento de todos, ou assim eles idealizam.

Monges desta tradição seguem o Caminho da Morte Extensa como descrito na sessão “Tradições Monásticas” abaixo.

O CAMINHO COMPLACENTE

A ordem monástica de Edalthe pertence ao Caminho dos Discípulos do Caminho Complacente, algumas vezes citados como Irmãos e Irmãs da Mão Aberta. Estes monges guardam locais sagrados, onde muitos cleros habitam, e eles viajam a nação recolhendo informações para isoladas alamedas. Eles nunca buscam provocar a violência, mas são bem letais quando defendem a si próprios, seus deveres, e seus locais sagrados.

TRADIÇÕES MONÁSTICAS

Monges nos Reinos Esquecidos têm as seguintes opções de Tradições Monásticas, em soma aquelas apresentadas no *Livro do Jogador*.

CAMINHO DA MORTE EXTENSA

Monges do Caminho da Morte Extensa são obcecados com os meios e mecanismos da morte. Eles capturam criaturas e preparam elaborados experimentos para coletar, registrar e entender o momento do passamento. Então eles usam esse conhecimento para guiar sua compreensão das artes marciais, moldando um estilo de luta mortal.

TOQUE DA MORTE

Quando você escolhe essa tradição, a partir do 3º nível seus estudos da morte lhe permitem extrair vitalidade de uma outra criatura que esteja próxima do passamento. Quando você reduz uma criatura a 1,5m de você a 0 pontos de vida, você ganhar pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Sabedoria + seu nível de monge (mínimo de 1 ponto de vida temporário).

HORA DA COLHEITA

No 6º nível, você ganha a habilidade de abalar ou amedrontar aqueles a sua volta como uma ação, pois sua alma tem sido tocada pela sombra da morte. Quando você usa essa ação, toda criatura a 9 metros de você e que lhe possa ver, deve ter sucesso em um TR de Sabedoria ou ficará amedrontada até o final do próximo turno do monge.

CONTROLE DA MORTE

A partir do 11º nível você usa de sua familiaridade com a morte para escapar de suas garras. Quando você é reduzido a 0 pontos de vida, você pode gastar 1 ponto de ki (nenhuma ação é requerida) para retornar a 1 ponto de vida.

TOQUE DA MORTE EXTENSA

A partir do 17º nível seu toque pode canalizar a energia da morte em uma criatura. Como uma ação, você toca uma criatura a até 1,5m de você, e você gasta de 1 a 10 pontos de ki. O alvo deve fazer um TR de Constituição, e recebe 2d10 de dano necrótico por ponto de ki gasto se falhar no teste, ou metade se tiver sucesso.

CAMINHO DA ALMA DO SOL

Monges do Caminho da Alma do Sol aprendem a canalizar sua própria energia de vida em lancinantes raios de luz. Eles ensinam que esta meditação pode liberar a habilidade de soltar a luz indomada vertida pela alma de cada criatura viva.

RAIO DE SOL RADIANTE

Quando você escolhe essa tradição, a partir do 3º nível, você pode arremessar lancinantes raios de radiação mágica.

Você recebe um ataque à distância que você pode usar com uma ação de Ataque. O ataque tem um alcance de 9 metros. Você é proficiente com ele, e você pode adicionar seu modificador de Destreza para suas rolagens de ataque e dano. O tipo de dano é radiante, e o dado de dano é o d4. Este dado muda a medida que você ganha níveis de monge, conforme mostrado na coluna de Artes Marciais da tabela do Monge.

Quando você usa sua ação de Ataque no seu turno para lançar esse ataque especial, você pode gastar um ponto de ki para fazer dois ataques adicionais do mesmo gastando apenas uma ação bônus.

ATAQUE SEMI CIRCULAR DOLOROSO

No 6º nível você ganha a habilidade de canalizar seu ki em ondas lancinantes de energia. Imediatamente depois que você fizer sua ação de Ataque no seu turno, você pode gastar 2 pontos de ki para lançar a magia *mãos flamejantes* como uma ação bônus.

Você pode gastar pontos de ki adicionais para lançar *mãos flamejantes* como uma magia de nível superior. Cada ponto de ki gasto aumenta o nível da magia em 1. O número máximo de pontos de ki (2 mais qualquer ponto adicional) que você pode gastar nesta magia equivale a metade do seu nível de monge (arredondado para baixo).

EXPLOÇÃO SOLAR DOLOROSA

Nó nível 11, você ganha a habilidade de criar uma orbe de luz que irrompe em uma explosão devastadora. Como uma ação, você cria uma orbe e a arremessa em um ponto que você possa ver a até 45 metros, onde ela se rompe em uma esfera radiante de luz por um instante breve, porém letal.

Cada criatura em um raio esférico de 6 metros do ponto da explosão deve ter sucesso em um TR de Constituição ou receberá 2d6 de dano radiante. Uma criatura não precisa rolar o teste se esta criatura estiver por trás de uma cobertura total que seja opaca.

Você pode aumentar o dano da esfera gastando pontos de ki. Cada ponto de ki gasto, até um máximo de 3, aumenta o dano em 2d6.

ESCUDO DO SOL

No 17º nível, você fica coberta de uma aura luminosa. Você emana luz plena em um raio de 9 metros e penumbra em um raio adicional de 9 metros. Você pode extinguir ou restaurar a luz como uma ação bônus.

Se uma criatura acertar você com um ataque corpo-a-corpo enquanto estiver emanando esta luz, você pode usar sua reação para causar um dano radiante nessa criatura. O dano radiante é igual a 5 + seu modificador de Sabedoria.

PALADINOS

Algumas pessoas são guerreiros de virtudes superiores. Eles exemplificam os traços de um anfitrião que o povo considera honrado, justo e bom. Estes guerreiros aspiram ser as melhores pessoas que eles podem ser. Quando tal guerreiro também possui uma grande devoção a alguma divindade, tal deus pode recompensar sua fé com alguns poderes divinos, tornando esta pessoa um paladino.

Diferentes ordens de paladinos nos Reinos Esquecidos enfatizam diferentes meios do que seja o comportamento correto, mas é esperado de todos os paladinos a verdade como base para um conjunto de virtudes habituais.

Liberalidade. Ser generoso e tolerante.

Boa fé. Ser honesto e manter suas promessas.



Cortesia. Trate os outros com respeito, independente de como os outros tratam você. Honre todos aqueles acima de você. Ganhe o respeito dos que abaixo de você.

Legalidade. Leis existem para trazer prosperidade para aqueles sob ela. Leis injustas devem ser corrigidas ou mudadas em algo razoável.

Bravura. Ganhe glória através da batalha. Defenda qualquer comando até a morte.

Orgulho na atitude. Lidere pelo exemplo. Deixe suas ações declararem suas intenções.

Humildade na atitude. Não enseje ou aceite recompensas indevidas ou exacerbadas feitas a você.

Generosidade. Compartilhe recursos, especialmente com aqueles que mais necessitam.

Simpático. Preste serviço com alegria e sem desdém.

Sabedoria. Faça a maior bem possível com o menor dano possível.

Crente. Seja devoto aos preceitos do seu deus.

Bondade. Proteja o fraco. Garanta misericórdia aquele que busca redenção.

Honra. Mantenha o verdadeiro código. Que venha a morte antes da desonra.

Cada paladino gradua e enfatiza essas virtudes em seu caráter pessoal e seu histórico religioso. Um paladino de Sune enfatizaria os aspectos do amor lisonjeiro e da cortesia, enquanto que um paladino de Tyr seria mais centrado na justiça e no tratamento igual dos seus inimigos.

Muitos paladinos nos Reinos Esquecidos, como clérigos, são devotos de uma divindade em particular. As divindades mais comuns entre paladinos são aquelas que enfatizam a ação, a decisão, a vigilância e a sabedoria. Torm e Tyr são divindades populares entre paladinos, assim como Ilmater, que acentua o auto sacrifício e o alívio do sofrimento. Apesar de menos comuns, existem paladinos das seguintes divindades: Helm, Hoar, Lathander, Sune, Corellon Larethian, a Cavaleira Vermelha, Clangeddin Barba Prateada, Arvoreen e Mystra.

Sua devoção aos altos ideais fazem dos paladinos heróis populares para os povos dos Reinos. Muitos contos foram narrados sobre cavaleiros nobres e heróis juramentados, muito embora o pragmatismo aponte que tais contos frequentemente terminam com o enorme sacrifício de tais campeões.

Os mais comuns patronos dos paladinos do Juramento da Devoção e o Juramento da Coroa (os quais são descritos abaixo) são Helm, Torm e Tyr – proteção, coragem e justiça – embora Ilmater tenha sua parte entre os campeões devotos. Os cavaleiros verdes jurados no Juramento dos Antigos possivelmente honram Arvoreen ou Corellon, enquanto que vingadores do Juramento da Vingança seguem patronos como Hoar, embora também existam vingadores de Helm e Tyr, concedendo uma justiça severa.

ORDENS DOS PALADINOS

As seguintes ordens podem ser encontradas em várias partes dos Reinos Esquecidos.

ORDEM DO COMPANHEIRO

Baseado em Elturgard das Terras do Coração do Ocidente, a Ordem do Companheiro fez o juramento de proteger esta nação. Ela se formou no despertar da Praga Mágica e ajudou a

criar Elturgard, centrado na cidade de Elturel, com vista para o Rio Chionthar. Os Companheiros guardam a civilização contra perigos e forças selvagens, particularmente criaturas não naturais. Entre as opções de característica de classe do Juramento Sagrado, o Juramento da Coroa (descrito abaixo) e o Juramento da Devoção (descrito no *Livro do Jogador*) tem representação igual quanto à sua categoria.

ORDEM DO OLHO DOURADO

O monastério e catedral da Fortaleza de Helm fica à beira da Floresta de Inverno Velado no Norte, como local seguro para os viajantes. A Ordem do Olho Dourado guarda a fortaleza e serve às comunidades próximas, mas sua missão possui um foco muito mais amplo: guardar o mundo dos perigos originários de outros planos de existência, especialmente dos Planos Inferiores. Muitos paladinos e não paladinos têm se juntado à ordem em resposta ao chamado de expurgar as incursões demoníacas do mundo. Nos anos recentes, muitos se aventuraram para fora da Fortaleza de Helm, a fim de fazer o trabalho da ordem sobre o mundo afora.

Nas opções de Juramento Sagrado do *Livro do Jogador*, paladinos da Ordem do Olho Dourado muito frequentemente seguem o Juramento da Devoção, embora uns poucos fanáticos sigam o Juramento da Vingança.

A ORDEM DE SAMULAR

A Sagrada Ordem de Samular, também conhecida como os Cavaleiros de Samular, é feita de guerreiros a serviço de Tyr. A ordem tem sua base no Salão de Summit, enquanto também mantém uma casa capitular em Águas Profundas. O lendário paladino Samular Caradoon fundou a ordem em 952 D.C. depois da segunda Guerra dos Trolls e da morte de seus irmãos Renwick “Manto de Neve” e Amphail o Justo, mortos em guerra. Quando Tyr caiu em silêncio e os paladinos sob seus serviços perderam seus poderes, muitos se voltaram para outros deuses como Torm, mas os Cavaleiros de Samular se mantiveram firmes e verdadeiros a Tyr. Sua paciência foi recentemente recompensada quando, ocorrido o retorno de Tyr ao mundo, muitos dos seus poucos números foram imbuídos com poderes de um paladino. Conhecidos como auxiliares da lei, muitos paladinos da ordem seguem o Juramento da Coroa, o qual é descrito abaixo.

JURAMENTO SAGRADO

Paladinos nos Reinos Esquecidos têm as seguintes opções de Juramento Sagrado, em soma aqueles apresentados no *Livro do Jogador*.

JURAMENTO DA COROA

O Juramento da Coroa é juramentado aos ideais da civilização, em ser o espírito de uma nação, fiel a uma soberania, ou subserviente a uma divindade de lei e regência. Os paladinos que abraçam este juramento se dedicam a servir a sociedade e, em particular, às leis justas que mantêm a sociedade unida. Esses paladinos são guardiões vigilantes nas muralhas, se impondo contra as marés caóticas do barbarismo que ameaçam por abaixo tudo o que a civilização ergueu, eles são comumente conhecidos como guardiões, exemplares ou sentinelas. Frequentemente paladinos servos desta ordem são membros de uma ordem de fidalguia aos serviços de uma nação ou de um soberano, e submetem seu juramento como parte de sua admissão para sua qualificação junto à ordem.

DOGMAS DA COROA

Os dogmas do Juramento da Coroa são frequentemente impostos pela soberania a qual se é juramentado, mas geralmente enfatiza os seguintes princípios.

Lei. A lei é suprema. É o alicerce que mantém as pedras da civilização unidas, e como tal deve ser respeitada.

Lealdade. Sua palavra é sua obrigação. Sem lealdade, juramentos e leis perdem seu significado.

Coragem. Você deve fazer o que for necessário para manter a ordem. Mesmo em face da maior desvantagem. Se você não tomar uma atitude, quem tomará?

Responsabilidade. Você deve lidar com as consequências de suas ações e você é responsável pela execução de seus deveres e obrigações.

MAGIAS DO JURAMENTO

Você ganha as magias de juramento de acordo com o nível de paladino da lista.

MAGIAS DO JURAMENTO DA COROA

Nível Paladino	Magias
3º	comando, duelo compelido
5º	elo de proteção, zona da verdade
9º	aura da vitalidade, guardiões espirituais
13º	banimento, guardião da fé
17º	círculo de poder, obrigação

CANALIZAR DIVINDADE

Quando você escolhe esse juramento no 3º nível, você recebe as seguintes opções de Canalizar Divindade.

Desafio do Campeão. Você emite um desafio que compele outras criaturas a batalhar com você. Cada criatura à sua escolha que você possa ver a até 9 metros de você deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, uma criatura não pode, por vontade própria, se mover para além de 9 metros de distância de você. Este efeito se encerra sobre a criatura se você morrer ou ficar incapacitado ou se a criatura de algum modo se mover para além de 9 metros de você.

Mudar a Maré. Como uma ação bônus, você pode auxiliar criaturas machucadas com o seu Canalizar Divindade. Cada criatura à sua escolha que possa lhe ouvir a até 9 metros de você, recupera pontos de vida igual a 1d6 + seu modificador de Carisma (mínimo de 1 ponto de vida) caso ele não tenha mais da metade dos pontos de vida.

ALIANÇA DIVINA

A partir do nível 7, quando uma criatura a até 1,5m de você recebe dano, você pode usar sua reação para magicamente substituir sua própria saúde para a criatura alvo, fazendo com que a criatura não receba o dano. Ao invés disso, você recebe o dano. Este dano causado em você não pode ser reduzido ou prevenido de nenhum modo.

ESPÍRITO OBSTINADO

A partir do nível 15, você possui vantagem nos testes de resistência para evitar ser paralisado ou aturdido.

CAMPEÃO EXALTADO

No 20º nível, sua presença no campo de batalha é uma

inspiração para aqueles dedicados à sua causa. Você pode usar sua ação para ganhar os seguintes benefícios durante 1 hora:

- Você ganha resistência a danos de concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas.

- Seus aliados tem vantagem nos testes de resistência contra morte enquanto estiverem a até 9 metros de você.

- Você tem vantagem nos testes de resistência de Sabedoria, assim como seus aliados a até 9 metros de você.

Este efeito logo se encerra assim que você morrer ou ficar incapacitado. Uma vez que você usar essa habilidade, ela somente poderá ser usada novamente após um descanso longo.

RANGERS

MONTOLIO ESTENDEU SEU BRAÇO E A GRANDE CORUJA prontamente pousou sobre ele, cuidadosamente ajustando suas garras à espessa luva de couro do homem.

"Você viu o drow?" Montolio perguntou.

A coruja respondeu com um piado, e então disparou com uma série de complicados pios e rangidos. Montolio assimilou todos eles, ponderando sobre cada detalhe. Com a ajuda de seus amigos, particularmente esta coruja tagarela, o ranger vem monitorando a movimentação do drow durante diversos dias, curioso sobre o porquê um elfo negro estaria vagando pelo vale. No começo Montolio assumiu que o drow tinha alguma conexão com Graul, o chefe orc da região, mas a medida que o tempo passava, as suspeitas do ranger eram diferentes.

- R.A. Salvatore, *Breve Estadia*

Há muito tempo os rangers têm caminhado pelas áreas selvagens da Costa da Espada e da Fronteira Selvagem. Como os druidas, suas práticas datam de antes dos dias da humanidade. E já muito antes dos humanos se assentarem no Norte, rangers elfos transpuseram suas florestas e escalaram suas montanhas. As tradições e perspectivas desse povo agora são compartilhadas por membros de muitas raças. Em particular, halflings pés-leves frequentemente ouvem o chamado da natureza e se tornam rangers, normalmente agindo como guias e protetores de bandos de halflings itinerantes, e anões do escudo forçados a vagar para distantes da terra de seus clãs, algumas vezes seguem os caminhos do ranger.

Nem todo nômade que vaga por colinas distantes, ou caçador de terras não habitadas se torna ranger. Verdadeiros rangers vêem na natureza algo sagrado, e como os paladinos, são tocados por algo divino. Seus deuses e crenças podem divergir, mas rangers compartilham valores similares sobre a santidade da natureza. Isso não quer dizer que estão sempre alinhados uns com os outros, rangers são ligados a diversos tipos de comunidades livres – as quais frequentemente se conectam com círculos druidicos.

No Norte e através de uma boa parte das Terras do Coração do Ocidente, rangers usam marcas especiais para indicar acampamentos, áreas perigosas, criaturas malignas, magia ruim, atividade goblinóide, caixas escondidas de suprimentos, passagens seguras, abrigos e túmulos ou tumbas. Muitos desses símbolos são derivados do conhecimento élfico ou copiados de grupos como os Harpista. Apesar disso não significam uma linguagem secreta, esses traços e marcas são normalmente obtusos para aqueles que não são rangers, e mesmo druidas podem não entender do que se trata.

Como um todo, rangers servem para auxiliar a sociedade a sobreviver e ser bem sucedida nas áreas silvestres. Muitos da Costa da Espada e do Norte não possuem assentamentos.



Rangers são direcionados a explorar essas terras, buscando solos férteis nos quais as sementes da civilização possam crescer, procurando recursos (como o metal) que poderá beneficiar terras assentadas, ou extraindo a raiz do mal antes que ele possa aflorar. Outros rangers espiam as tropas inimigas ou caçam feras perigosas ou bandidos. Dado que grande parte do Norte é fronteira, rangers fazem uma jogada crítica em manter as comunidades seguras, e por isso são frequentemente admirados por elas.

RANGERS HUMANOS

Rangers humanos de Monshaes são devotos da Mãe Terra, e aqueles que trabalham em conjunto com círculos druidicos nas terras centrais normalmente honram os deuses do Primeiro Círculo, mas muitos rangers entre os humanos favorecem a deusa Mielikki. De todo modo, eles consideram a deusa muito selvagem e primal para que eles orem diretamente para ela. Ao invés disso, eles oram para Gwaeron Windstrom para levar suas palavras para a deusa. É dito que Gwaeron descansa em um bosque a oeste da cidade de Triboar, e muitos de seus seguidos viajam para este lugar pelo menos uma vez em sua vida como uma peregrinação sacra. Rangers humanos malignos normalmente honram Malar por sua ferocidade e habilidades de caça.

RANGERS ELFOS

Rangers elfos são associados com uma comunidade particular como Evereska ou as tribos da Floresta das Brumas. Em vez de agir como nômades exploradores, elfos rangers tipicamente agem como batedores e guardiões dos

reinos élficos. Tais elfos fazem devoção a Rillifane ou Solonor Thelandria. Rangers elfos dedicados à travessia podem favorecer Fenmarel Mestarine, deus dos nômades perdidos, ou Shevarash, deus elfo da vingança.

RANGERS HALFLINGS

Muitos halflings que veneram a natureza e sua beleza rústica vêm dos pés-leves. Seus bandos gastam o tempo na estrada e nos rios tanto quanto em vilarejos ou cidades, e a função de um ranger se ajusta naturalmente com o estilo de vida dos pés-leves. Rangers pés-leves tendem a favorecer o deus Brandobaris em seu aspecto como patrono da exploração. Halflings mais inclinados à natureza normalmente preferem Sheela Peryroyl. Aqueles que se devotam mais à proteção de assentamentos ou viajantes honram Arvoreen. Os poucos halflings coração valente que se tornam rangers tendem a favorecer essas duas divindades.

RANGERS ANÕES

Muitos anões preferem se esgueirar sob uma montanha, do que vagar na superfície silvestre ou nas Terras da Escuridão. Muito frequentemente um anão ranger é ou um anão do escudo expulso de seu clã ou um anão de um clã infimo buscando seu lugar no mundo. Alguns anões rangers são prospectores que exploram o mundo buscando novos veios de minério. EM todo caso, há duas divindades que costumam atender os apelos de tais anões: Mathammor Duin e Dumathoin.

LADINOS

Aqui se apresentam aqueles cujas habilidades não repousam sobre uma espada ou sobre a Arte, mas no movimento silencioso, ação célere, e furtividade. Tais talentos frequentemente levam a diligências ilegais, o que contamina muitas cidades grandes, mas podem ser usados para o bem no confronto contra monstros perigosos e tesouros perdidos.

Muitas grandes cidades nos Reinos tem um número de covis de ladrões que competem entre si. Uns poucos lugares, como Portão de Baldur, possuem um organizado grupo de ladinos que controlam todas as atividades deste tipo. Muitos covis de ladrões são pontos secretos de coleta, normalmente abaixo da cidade, e sempre se mudam após descobertos.

A cidade de Águas Profundas também já foi uma vez o lar da mais poderosa guilda de ladinos do Norte: os Ladrões das Sombras. Os Lordes de Águas Profundas esmagaram esta guilda, forçando seus líderes a fugir da cidade (o grupo ainda opera fora, em Amn). Ainda existem ladrões e até mesmo assassinos em Águas Profundas, mas eles são fragmentados em diversos pequenos grupos, ou agem sozinhos.

A trégua mais comum para tais ladinos é o que eles chamam de Troca Honesta – em aventuras, onde as habilidades ladinas talvez possam ser usadas sem censura e então posteriormente ele pode ser celebrado em uma canção ou lenda. Muitos ladrões tomam esta vida, aderindo a um código que os mantém longe de problemas em áreas civilizadas, mas que ainda os mantém ricos; eles prometem surrupiar antigas tumbas e covis de monstros ao invés de casas e comércios de riquezas em terras civilizadas.

Alguns ladinos aprenderam que é bem mais fácil furtar bolsos quando se tem um passe real, com isso pode-se dizer que muitos ladinos são diplomatas, cortesãos, comerciantes influentes, informantes, além de serem os mais renomados ladrões e assassinos. Tais ladinos se misturam mais facilmente em uma sociedade civilizada, mais frequentemente agindo como uma graxa para sua engrenagem do que uma ferramenta para sua construção.

ARQUÉTIPOS LADINOS

Ladinos dos Reinos Esquecidos tem as seguintes opções de arquétipos, além dos que informados no livro do jogador.

MANIPULADOR

O seu foco está nas pessoas e nas influências e segredos que elas possuem. Muitos espiões, cortesãos e manipuladores seguem esse arquétipo, conduzindo uma vida de intrigas. Palavras são suas armas mais frequentes do que facas e venenos, e segredos e favores são os seus espólios preferidos.

MESTRE DA INTRIGA

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você recebe proficiência com kit de disfarce, kit de forjaria, e um jogo de azar à sua escolha. Você também recebe duas linguagens extras à sua escolha.

Adicionalmente você pode de modo infalível imitar e acentuar os padrões de um discurso de uma criatura que você tenha ouvido por pelo menos 1 minuto, permitindo que você se passe como um orador nativo de uma terra em particular, considerando que você conheça a linguagem.

MESTRE TÁTICO

Começando no 3º nível, você pode usar essa ação de Ajuda como uma ação bônus. Adicionalmente, quando você usar a ação Ajuda para auxiliar um aliado a atacar uma criatura, o alvo do ataque pode estar a até 9 metros de você, ao invés de 1,5m apenas, desde que o alvo aliado possa ver ou ouvir você.

MANIPULADOR INTUITIVO

Começando no 9º nível, se você gastar pelo menos 1 minuto observando ou interagindo com outra criatura fora do combate, você pode aprender certas informações sobre suas capacidades comparadas às suas. O Mestre informa se a criatura possui valor igual, superior ou inferior ao seu em duas das seguintes características à sua escolha:

- Valor de Inteligência
- Valor de Sabedoria
- Valor de Carisma
- Nível de Classe (se tiver)

Como opção para o Mestre, ele pode permitir que você descubra parte da história do alvo ou um dos seus traços de personalidade, caso ele possua.

EXTRAVIADOR

Começando no 13º nível, você pode algumas vezes fazer com que outra criatura sofra o ataque dirigido a você. Quando você é alvo de um ataque ao mesmo tempo em que uma criatura a 1,5m de você lhe concede cobertura contra este ataque, você pode usar sua reação para transformar a criatura no alvo do ataque.

ALMA TRAPACEIRA

Começando no 17º nível, seus pensamentos não podem ser lidos por telepatia ou outros meios, a menos que você permita. Você pode revelar falsos pensamentos fazendo um teste de Carisma (Blefe) contestado pelo teste mental de Sabedoria (Intuição) do leitor.

Adicionalmente, não importa o que você diga, magias que determinam se você está dizendo a verdade indicam que você está sendo sincero, se assim você escolher, e você não pode ser compelido a dizer a verdade por magia.

ESPADACHIM

Você foca seu treinamento na arte da lâmina, confiando na velocidade, elegância e encanto de formas iguais. Enquanto alguns guerreiros são brutos vestidos em suas armaduras pesadas, seu método de luta mais parece uma performance. Duelistas e piratas quase sempre pertencem a este arquétipo.

Um espadachim se destaca em um combate individual, e pode lutar com duas armas enquanto se mantém afastado de modo seguro seu oponente.

PASSO ELEGANTE

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você aprende como mergulhar no oponente com um golpe, e então recuar sem causar represálias. Durante o seu turno, se você fizer um ataque corpo a corpo contra uma criatura, aquela criatura não pode fazer ataques de oportunidade contra você pelo restante do seu turno.



ESPADACHINS E LUTA COM DUAS ARMAS

O espadachim requer um bom conhecimento das regras do D&D para explorar ao máximo seu potencial, especialmente se ele pretende lutar com duas armas. Outros personagens precisam usar uma ação para Desengajar se eles querem escapar de um ataque corpo a corpo, mas a habilidade Passo Elegante do Espadachim engloba uma versão mais limitada do Desengajar com seu ataque. Isto permite que você use sua ação bônus para lutar com duas armas, e então se evadir de modo seguro de cada inimigo que você atacou.

AUDÁCIA DEVASSA

A partir do 3º nível sua confiança evidente impulsiona você em batalha. Você pode adicionar seu modificador de Carisma em suas jogadas de iniciativa.

Em soma, você não precisa de vantagem em sua jogada de ataque para usar seu Ataque Furtivo se mais nenhuma outra criatura, além do seu alvo, estiver a 1,5m de você. Todas as demais regras do Ataque Furtivo ainda se aplicam a você.

PENACHAR

No 9º nível seu charme se torna extraordinariamente sedutor. Como uma ação, você pode fazer um teste de Carisma (Persuasão) resistido contra um teste de Sabedoria (Intuição) de uma criatura. A criatura deve ser capaz de ouvir você, e ambos devem compartilhar a mesma linguagem.

Se você tiver sucesso e a criatura for hostil a você, ele ganha desvantagem em todas as jogadas de ataque feitas contra qualquer alvo que não seja você, e também não pode dar ataques de oportunidades contra alvos que não sejam você. Este efeito dura por 1 minuto, até que um dos seus aliados ataque o alvo ou o afete com alguma magia, ou até que você e o alvo estejam em uma distância de 18 metros.

Se você tiver sucesso e a criatura não for hostil a você, ela estará enfeitiçada por você por 1 minuto. Enquanto estiver enfeitiçada ela lhe tem como um amigo. Este efeito encerra imediatamente se você ou um de seus aliados fizer algo que a machuque.

MANOBRA ELEGANTE

A partir do 13º nível você pode usar uma ação bônus no seu turno para ganhar vantagem no próximo teste de Destreza (Acrobacia) ou Força (Atletismo) que você fizer no mesmo turno.

MESTRE DUELISTA

A partir de 17º nível, sua maestria com lâminas permite que transforme a falha em um sucesso dentro do combate. Se você erra uma jogada de ataque, você pode rolar novamente com vantagem. Uma vez que você o fizer, você só poderá recuperar essa habilidade após um descanso longo ou curto.

FEITICEIROS

A Teia da magia infunde cada parte dos Reinos, e algumas pessoas possuem a habilidade natural para percebê-la, tocá-la, e moldar a Teia. Alguns herdam essa habilidade de um ancestral mágico, como um dragão ou um anjo, outros a recebem por acidente devido a uma exposição ao poder da magia selvagem, e outros manifestam esse poder pelo acaso ou pela mão do destino, talvez pressagiados pelos eventos da concepção de seu nascimento.

Devido as suas origens variadas e manifestações de poder

atrasadas, feiticeiros podem ser encontrados em quase todo lugar e entre qualquer um. Grandes cidades na Costa da Espada – incluindo Portão de Baldur, Inverno Velado e Águas Profundas – todas possuem alguns feiticeiros, já que pessoas com habilidades mágicas costumam seguir para onde suas habilidades sejam valorizadas. Feiticeiros são mais levemente comuns entre culturas pautadas em magia, como entre os elfos de Encontro Eterno e os humanos de Halruua. As bruxas de Rashemen são feiticeiras que lideram a sociedade daquela nação, mas seus vizinhos Thayanos frequentemente perseguem os feiticeiros que aparecem em Thay, vendo a feitiçaria como uma ameaça à estrutura de poder da nação, a qual é fundamentada no estudo minucioso da magia. Culturas de ódio contra magia, como as dos Nortenhos e os Uthgardts, exilam ou matam os feiticeiros que se manifestam entre eles.

MAGIA SELVAGEM

Os Reinos Esquecidos possuem uma longa história de desastres mágicos e emanações de poder incontrolláveis que alteram criaturas ou a região em si. Seja causado por um mago Netherese tentando se tornar um deus da magia, divindades sendo forçadas a andar sobre a terra durante o Tempo das Perturbações, ou o caos da Praga Mágica, o caos da magia já se desencadeou através de tantos eventos que criaram um legado de feiticeiros da magia selvagem. Este legado normalmente permanece dormente por gerações, e de repente se manifesta sob as circunstâncias certas (ou erradas). Estes magos selvagens são mais comuns recentemente em terras afligidas pela Praga Mágica, incluindo Halruua, Mulhorand, e fragmentos de Cormyr e Costa da Espada.

MAGIA DRACÔNICA

Dragões são conhecidos por tomar a forma humanoide e viver entre criaturas inferiores por décadas. Alguns desses dragões têm concubinato com humanoides, ou imbuem seus aliados ou asseclas com magia dracônica. Estas criaturas imbuídas talvez se tornem feiticeiros de uma linhagem dracônica, ou passe suas habilidades para seus descendentes. Feiticeiros de linhagem dracônica têm surgido em muitas partes do mundo devido as ações de dragões individuais, ou como experimentos de cultos dracônicos, mas eles são significativamente mais comuns em torno de Chessenta, a qual foi uma vez regida por um dragão, e na ilha de Murghôm, próxima a Thay, onde príncipes dragões têm reinado pelos últimos oitenta anos.

MAGIA DA TEMPESTADE

Durante a Separação, uma tempestade constante chamada de a Grande Chuva cobriu todo o Mar das Estrelas Cadentes, escurecendo os céus e causando enchentes massivas. Milhares de pessoas morreram de afogamento, raios, ou golpes de ar que tinham a força de um punho e que eram até capazes de virar navios. Alguns poucos sobreviventes desses eventos se viram abençoados ou amaldiçoados com magia inata – feiticeiros da tempestade foram capazes de manipular raios, trovões e o vento conforme sua vontade. Muitos desses novos magos surgem próximo do Mar Interno, mas as nuvens da Grande Chuva algumas vezes foram para muito mais distante. Embora nem todos os feiticeiros da tempestade tenham recebido seus poderes da Grande Chuva, os povos comuns costumam em sua maioria os associar ao clima destrutivo e os tratam com cautela.

ORIGEM DA FEITIÇARIA

Feiticeiros nos Reinos Esquecidos possuem as seguintes opções de Origem de Feitiçaria, em soma aquelas descritas no *Livro do Jogador*.

FEITIÇARIA DA TEMPESTADE

Sua magia inata vem do poder elemental do ar. Muitos com este poder podem emanar sua magia devido a uma **experiência de quase morte causada pela Grande Chuva**, mas talvez você tenha nascido durante um vendaval tão poderoso que as pessoas ainda contam histórias sobre esse dia, ou sua linhagem talvez inclua a influência de poderosas criaturas do ar, como um vaati ou djinn. Qualquer que seja o caso, a magia da tempestade permeia sua existência.

Feiticeiros da tempestade são membros de imenso valor entre a tripulação de um navio. Sua magia permite que eles exerçam controle sobre os ventos e o clima na área ao seu redor. Suas habilidades também se provam úteis em repelir ataques dos sahuagin, piratas e outras ameaças do mar.

ORADOR DO VENTO

A magia arcana que você comanda está imbuída com ar elemental. Você pode falar, ler e escrever Primordial. (Conhecer esta linguagem permite que você entenda e seja entendido por aqueles que falam o dialeto Aquan, Auran, Ignan e Terran.)

MAGIA TEMPESTUOSA

A partir do 1º nível você pode usar uma ação bônus em seu turno para fazer com que redemoinhos de ar surjam brevemente em volta de você, imediatamente antes ou depois que você lançar uma magia de 1º nível ou maior. Ao fazer isso, é permitido que você voe até 3 metros sem provocar ataques de oportunidade.

CORAÇÃO DA TEMPESTADE

No 6º nível você ganha resistência a dano elétrico e trovejante. Em soma, toda vez que você começar a conjurar uma magia de nível 1 ou maior que cause dano elétrico ou trovejante, a magia da tempestade irrompe de você. Esta erupção faz com que criaturas à sua escolha e que você possa ver a até 3 metros de você recebam dano elétrico ou trovejante (à sua escolha cada vez que a habilidade for ativada) igual a metade do seu nível de feiticeiro.

GUIA DA TEMPESTADE

No 6º nível, você ganha a habilidade de subitamente controlar o clima a sua volta.

Se estiver chovendo, você pode usar uma ação para fazer com que a chuva pare de cair em um raio esférico de 6 metros, centrado em você. Você pode encerrar esse efeito como uma ação bônus.

Se for uma ventania, você pode usar sua ação bônus em cada rodada para escolher em qual direção o vento irá soprar em um raio esférico de 30 metros centrado em você. O vento sopra naquela direção até o final de seu próximo turno. Esta habilidade não altera a velocidade do vento.

FÚRIA DA TEMPESTADE

A partir do 14º nível, quando você é acertado por um ataque corpo a corpo, você pode usar sua reação para causar dano



CONJURADORES ARCANOS

O povo comum de Faerun frequentemente faz pouca distinção entre feiticeiros, bruxos e magos. Muitos magos não veem grandes motivos em inflamar a rivalidade com outros tipos de conjuradores – magia é magia, independente do meio – e para a maioria, feiticeiros, magos e bruxos se respeitam como colegas praticantes da Arte, entendendo o poder que isso representa.

elétrico no atacante. O dano é igual ao seu nível de feiticeiro. O atacante também deve fazer um TR de Força contra a CD de resistência de sua magia de feiticeiro. Se falhar o atacante é empurrado em uma linha direta de 6 metros para longe de você.

ESPÍRITO DO VENTO

No 18º nível, você ganha imunidade a danos elétricos e trovejantes.

Você também ganha um deslocamento mágico de voo de 18 metros. Como uma ação, você pode reduzir seu deslocamento de voo para 9 metros por 1 hora e escolher um número de criaturas a até 9 metros de você, na quantidade de 3 + seu modificador de Carisma. As criaturas escolhidas ganham deslocamento de voo mágico de 9 metros por 1 hora. Uma vez que você reduza deste modo a velocidade de voo, você não poderá fazer isso novamente até que tenha completado um descanso curto ou longo.

BRUXOS

Frequentemente possuindo uma conduta com patronos transcendentais sinistros em troca de poder, bruxos não têm uma reputação das melhores nos Reinos. Mesmo os bruxos bem feitos são vistos com suspeitas e cuidado justificável. Alguns magos vêem que a existência em demasia de bruxos macula a visão de sua nobre Arte e faz com que o povo comum veja todos os praticantes de magia com receio.

Alguns bruxos, particularmente aqueles de sangue feérico ou demoníaco, são nascidos com propensão ao poder, atraindo a atenção de patronos em potencial já desde criança. Outros buscam um pacto, algumas vezes porque eles não conseguem alcançar o poder que desejam de nenhum outro meio. Alguns bruxos forjam múltiplos pactos, embora eventualmente eles costumam favorecer um sobre os demais, já que seus patronos são entes possessivos e ciumentos.

PATRONOS NOS REINOS

Os deuses são de longe a única força que trabalha sobre os Reinos, e bruxos ambiciosos têm muitos patronos em potencial, hábeis para lhes oferecer poderes arcanos.

O ARCO DAS FADAS

Na vasta imensidão dos Reinos ainda se pode encontrar conexão com a Agrestia das Fadas. Elas são travessias feéricas, atravessadores, lugares de uma misteriosa beleza natural no mundo que possui um espelho perfeito com a Agrestia das Fadas. Você pode passar através de uma travessia feérica adentrando em uma clareira, passando sobre a superfície de um poço, pisando dentro de um círculo de cogumelos ou se rastejando sobre o tronco de uma árvore. Alguns poucos feiticeiros buscam tais locais para barganhar com o Arco das Fadas deste reino em busca de poder. São dignos de nota os patronos do Arco das Fadas seguintes:

Titania. A Rainha do Verão, é talvez a mais poderosa do Arco das Fadas. Com um sorriso ela pode amadurecer toda uma colheita, e com um olhar severo, causar gaxe inflamação na pele. Ela rege o bem da Corte do Verão.

Oberon. O Lorde Verde, um caçador imbatível e guerreiro das florestas, é o amante de Titania e frequentemente seu inimigo. Oberon é sincronizado a cada galho de cada árvore e cada ramo de todo riacho das florestas da Agrestia das Fadas. Se Oberon possui uma fraqueza é a vida selvagem do seu coração. Seu humor vagueia como o clima ondula em uma tempestade de vento.

Hyrsam. O Príncipe dos Tolos, é considerado o primeiro sátiro. Ele pode cantar notas de ouro, e suas brincadeiras podem fazer pedras chorarem de rir. Ainda assim Hyrsam é também o espírito do barbarismo e selvageria. Hyrsam o Tolo é um brincalhão inclinado a travessuras, mas quando tais jogos se tornam viciantes e mortais, Hyrsam o Selvagem é quem entra no jogo.

A Rainha do Ar e da Escuridão rege o mal da Corte do Crepúsculo da Noite de um trono de onyx que jaz vazio, exceto por pairar o Diamante da Noite, uma gema negra do tamanho da cabeça de um humano que devidamente brilha com estrelas interiores. A Rainha do Ar e da Escuridão é uma presença invisível em torno dela, sua voz tremeja do Diamante da Noite ou sussurra segredos diretamente nos ouvidos de seus cortesãos, e algumas vezes ambos de uma só vez.

O Príncipe de Gelo foi uma vez conhecido como o Príncipe do

Sol, mas seu coração se tornou gelado quando sua noiva o traiu e fugiu, sua alma se tornou uma das estrelas. Desde então o príncipe indignado tem buscado se reunir com sua amada sempre que ela reencarna em uma forma mortal.

O DEMÔNIO

Numerosos demônios forjam pactos com bruxos mortais nos Reinos – são tantos que bruxos são quase sinônimos quando se fala de poder infernal em Faerun. Estes demônios incluem Arque Demônios dos Nove Infernos e seus mais poderosos duques, os Lordes Demônios do Abismo, e os ultroloths que reinam sobre os exércitos yugoloths. Tais acordos precisam ir de encontro, no entanto, com o poder em questão. Normalmente um demônio de baixa casta serve como intermediário, e o bruxo pode não saber a quem ele ou ela serve. Patronos demoníacos notáveis nos Reinos Esquecidos incluem os seguintes:

Baazka é o demônio do poço por trás das mais recentes incursões das forças infernais do Castelo da Lança do Dragão. Seus planos para a Costa da Espada foram frustrados juntamente com a aliança com os Magos Vermelhos, mas sua ambição na região permanece.



Belaphoss é um demônio que serve a Demogorgon. É considerado o maior servo do Príncipe dos Demônios e deste modo um rival dos poderes de Demogorgon.

Eltab esteve uma vez nos limites da cidade de Eltabbar em Thay, aprisionado pela arquitetura das ruas e canais da cidade, as quais formaram um glifo de aprisionamento. O demônio agora vaga pelo mundo buscando vingança.

Errtu o balor tem amaldiçoado Drizzt Do'Urden por mais de um século, amplamente devido a possessão de um artefato chamado Crenshinibon. Tendo perdido a última batalha e sendo banido do mundo, o balor agora busca meios indiretos de se vingar.

Gargauth é o detentor de um misterioso poder infernal que busca a divindade enquanto aprisionado no mundo com um escudo mágico.

Lorcan é um cambion que coleciona bruxos como alguém coleciona borboletas. Sua coleção favorita os Treze de Troil, incluem bruxos de sangue descendente dos treze que fizeram o pacto com Asmodeus.

Malkizid é um solar que perdeu a graça quando ele traiu Seldarine. Desde então Malkizid tem se deleitado com tudo o que ele possa fazer de ruim para os elfos, mas ele tem mesmo grande prazer quando consegue manipular os elfos para ferirem uns aos outros.

Wendonai é o lorde balor quem primeiro seduziu os elfos negros a invocar demônios nas antigas guerras entre o povo elfo. Ele também os transformou em adoradores de Lolth e continuou a aconselhá-los e e apadrinha-los ainda por muito tempo após a Descida.

AS SUPREMOS ANCIÕES

Além dos planos conhecidos pelos grande magos e sábios, reside o Reino Distante dos Supremos Anciões, presente fora do espaço, do tempo e da sanidade. Tal reino só é alcançado por rituais profanos e através de sonhos de alguns que conseguem traçar os poderes dessas entidades. Alguns dos nomes blasfemos vinculados a este lugar e à sua loucura que podem ser citados são:

Dendar a Serpente da Noite. Comedor do Mundo, é dito que ele é o produto do primeiro pesadelo, devorador das visões imundas e anunciador do final do mundo. Seus bruxos frequentemente sonham com o assobio de Dendar e secam a grossa de sua balsa quando da primeira vez que atingem seu potencial.

Ghaunadaur, Aquele que Espreita, Deus das aberrações do Submundo, também conhecido como o Olho Ancião. É adorado (se tal palavra assim pode ser dita) por limos, gosmas e animais similares.

Kezef o Cão de Caça do Caos é um mastiff negro, esquelético, coberto em abundância por larvas, seu sangue é um ácido negro. Os deuses aprisionaram Kezef em uma correia inquebrável forjada por Gond protegida por uma magia de proteção brilhante encantada por Mystra, por conta do Cão de Caça do Caos ter arrancado com uma mordida a mão de Tyr.

Moander é o poder negro da corrupção de decadência. Aqueles tocados por sua influência primeiro recebem um sonho, a "semente de Moander", de onde as seguintes palavras são ouvidas: "Não questione as palavras de Moander, para que não sejam acometido pela Fome Interior. Vá em frente e siga como poder e influência para mim. Assassine, e deixe que a podridão cubra tudo. Tema a mim e a mim obedeça."

Tyranthraxus, também chamado de Espírito Possessor e o Inflamado, busca reger o mundo através dos corpos dos outros. Similar à Mãe Terra, ele utiliza de seus poços mágicos

como janelas para o mundo, como meio de espalhar sua influência.

Zargon, o Regressor, também chamada de Invencível Tirano, é dito possessor de um mal que não se pode matar e nem se pode morrer. Algumas histórias falam de Zargon como o mestre original dos Nove Infernos. Outras contam que ele é um poderoso Príncipe Demônio exilado do Abismo. Talvez nenhuma destas histórias sejam verdadeiras, mas há certeza em se dizer que Zargon é um poder que inspira temor e loucura.

PATRONOS TRANSCENDENTAIS

Bruxos em Forgotten Realms tem as seguintes opções de Patronos Transcendentais, em soma aqueles descritos no *Livro do Jogador*.

O ETERNO

A foice da morte não ceifa seu patrono, o qual descobriu os segredos da vida eterna, embora como prêmio – como toda forma de poder – isso veio com um preço. Outrora mortal, o Eterno assiste a vida dos mortais passar como estações, os dias e noites como um estalo. Ele possui os segredos das eras para compartilhar, os segredos da vida e da morte. Patronos deste tipo incluem Vecna, Senhor da Mão e do Olho; o pavor reluzente; a rainha lich Vol; a Eterna Corte de Aerenal; Vlaakith, a rainha lich dos githyankis; e o mago imortal Fistandantalus.

Nos Reinos, patronos Eternos incluem Larloch o Rei Sombrio, mestre lendário da Cripta do Bruxo, e Gilgeam, o Deus Rei de Unther.

LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Eterno permite que você escolha de uma lista de magia expandida quando você aprende uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a lista de magias do bruxo para você.

MAGIAS EXPANDIDAS DO ETERNO

Nível de Magia	Magias
1º	falsa vida, raio da doença
2º	cegueira/surdez, silêncio
3º	morte fingida, falar com os mortos
4º	aura da vida, vigília da morte
5º	contágio, conhecimento lendário

ENTRE OS MORTOS

Começando no 1º nível, você aprende o truque *poupar os mortos*, o qual conta como um truque de bruxo para você. Você também ganha vantagem nos testes de resistência contra qualquer doença.

Adicionalmente, mortos vivos têm dificuldade em lhe machucar. Se um morto vivo lhe tomar como alvo direto de um ataque ou alvo direto de uma magia, tal criatura precisa fazer um TR de Sabedoria contra sua CD de resistência à magia (um morto vivo não precisa fazer esse teste se você for alvo de um efeito de magia em área, como uma explosão de *bola de fogo*). Se falhar no teste, a criatura deve escolher um novo alvo ou prevaricar um outro alvo que não você, potencialmente desperdiçando o ataque ou a magia. Em um teste bem sucedido, a criatura fica imune a este efeito por 24

horas. Um morto-vivo também é imune a este efeito por 24 horas se você o fizer alvo de um ataque ou de uma magia nociva.

INCITANDO A MORTE

A partir do 6º nível você pode dar vitalidade a si próprio quando você engana a morte ou quando você ajuda alguém a enganá-la. Você pode recuperar pontos de vida igual a 1d8 + seu modificador de Constituição (mínimo de 1 ponto de vida) quando você tiver sucesso em um TR contra morte ou quando você estabiliza uma criatura com *poupar os mortos*.

Uma vez que você usar esta habilidade, você precisa de um descanso longo para recuperá-la.

NATUREZA IMORTAL

A partir do 10º nível, você pode prender o fôlego por tempo indefinido, e você não precisa de comida, água, ou mesmo dormir, embora você ainda precise dormir para reduzir os efeitos da exaustão e se beneficiar de efeitos pós-descansos curtos e longos.

Em soma, você envelhece lentamente. Para cada 10 anos passados, seu corpo envelhece apenas 1 ano, e você fica imune a magias de envelhecimento.

VIDA INDESTRUTÍVEL

Quando você alcança o 14º nível você partilha de alguns dos verdadeiros segredos do Eterno. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a 1d8 + seu nível de bruxo. Adicionalmente, quando você repõe uma parte partida do seu corpo ao lugar de origem, quando usa esta habilidade, essa parte se une novamente ao seu corpo.

Uma vez que tiver usado essa habilidade, você não pode usar novamente até que termine um descanso curto ou longo.

MAGOS

A EMPUNHADURA PAREOU COM O BALANÇO DESAJEITADO do machado e pegou o ritmo da magia do mago. Magia essa a qual ele era bem familiarizado. Usando sua mão livre, o Lâmina Cantante espelhou a conjuração de seu oponente, impondo então seu poder considerável para cercar o mago superado, ligando-o a si próprio. Energia argêntea fluiu da mão estendida do humano somente para sibilar em uma trivialidade à medida que o Lâmina Cantante reprimia a magia.

- Keith Francis Stroh, Lâmina Cantante

Escolares e praticantes do que eles chamam de “a Arte” (veja o capítulo 1 para mais detalhes), magos são os mais disciplinados conjuradores nos Reinos Esquecidos. Eles assim precisam ser, dado que seus poderes vêm de anos de cuidadosos e estudos e práticas. Alguns magos estudam e aprendem com mestres experientes, enquanto outros frequentam academias ou universidades oficiais de magia, como os de Encontro Eterno ou Halruaa, ou em grandes cidades do Norte como Águas Profundas ou Lua Argêntea.

Com a intensidade de seus estudos e prática, magos tendem a ser cada vez mais seres solitários à medida que eles avançam na Arte, tendo poucos pares com quem ele pode compartilhar suas experiências, caso assim ele escolha compartilhar algo com alguém. Sendo assim, grandes magos frequentemente tomam residência em torres isoladas ou fortalezas, exibindo cada vez mais, com o passar do tempo, um comportamento excêntrico. Alguns dizem que isto é um traço de loucura

desenvolvido por se dedicar tão profundamente ao conhecimento arcano, mas eles nunca dizem isso em um tom alto suficiente para que um mago possa ouvir.

Os grandes magos dos Reinos encontram meios de expandir suas vidas bem mais além do que qualquer raça, exceto os elfos. Arquimagos tenham talvez séculos de vida, tendo assistido a ascensão e queda de civilizações em Faerun. Outros magos buscando essa longevidade se voltam para o negro caminho dos lichs, habitando tumbas isoladas e fortalezas à medida que eles se retiram do mundo tanto em corpo como em mente.

GRUPOS ARCANOS

Muitos grupos arcanos existem nos Reinos Esquecidos, mas dois em particular se destacam.



OS MAGOS VERMELHOS

O mais infame grupo de magos dos Reinos são os magos vermelhos de Thay. Muito garbosos em seus distintos robes vermelhos, os magos vermelhos possuem uma visão de expandir seu poder e estender a influência de Thay através dos Reinos, particularmente sobre as terras do Leste. Eles raspam suas cabeças e possuem complexas tatuagens que refletem suas ambições, seus feitos e sua escola de magia preferida.

Em Thay, os magos vermelhos possuem o poder derradeiro, embora eles deem a governança das tarefas do dia a dia para aqueles que não possuem habilidades com a Arte. Todo Mago Vermelho se devota a estudar uma das oito escolas de magia e serve ao zulkir desta escola, um zulkir é o líder e mestre final do estilo da magia da escola em questão. Os zulkirs e seus subordinados constantemente rivalizam uns com os outros por poder e influência, e esta competição normalmente envia Magos Vermelhos para lugares distantes de Thay em busca de novas magias, em busca de artefatos perdidos, e cria uma prosperidade que flui em retorno para Thay. O poder que os Magos Vermelhos possuem em Thay dá a eles um grau de legitimidade diplomática nas terras da Costa da Espada e no Norte, mas sua presença é raramente bem vinda e é universalmente vista com suspeitas.

MAGOS BÉLICOS

O potencial que os magos tem para influenciar o resultado de uma batalha é algo que nenhum regente em Faerun pode se dar ao luxo de ignorar, e muitos grandes exércitos buscam recrutar e incluir magos em suas companhias. Evocadores são os mais comuns, simplesmente pelo potencial que suas magias têm de causar o maior dano possível a um grande número de inimigos. Ainda assim, todas as escolas de magia encontram sua devida aplicação nos jogos da guerra.

O Magos Bélicos de Comyr são talvez a melhor aplicação conhecida da Arte aos campos de batalha. Tanto quanto soldados, quanto tanto escolares, muitos dos Magos Bélicos eram membros dos Dragões Púrpuras antes de iniciarem seu treinamento na Arte. Em adição aos deveres de campo em tempos de guerra, os Magos Bélicos também protegem a realeza de Comyr, e cada um é ligado a um juramento mágico de serviços à Coroa. Deste modo, Magos Bélicos servem como guarda costas, conselheiros, e até mesmo espíões. Membros da Família Real, Cavaleiros Dragões Púrpuras, e oficiais dos Dragões Púrpuras, frequentemente usam anéis mágicos que permitem que os Magos Bélicos saibam onde eles estão e tenham uma visão mágica sobre eles. Removendo tal anel, mesmo que por razões inocentes, pode invocar um esquadrão de batalha de Magos Bélicos a postos, teleportando-os para bem próximo já com magias de ataque imediatamente prontas para serem conjuradas.

TRADIÇÃO ARCANA

Magos nos Reinos Esquecidos têm as seguintes opções de Tradição Arcana, em adição aquelas apresentadas no *Livro do Jogador*.

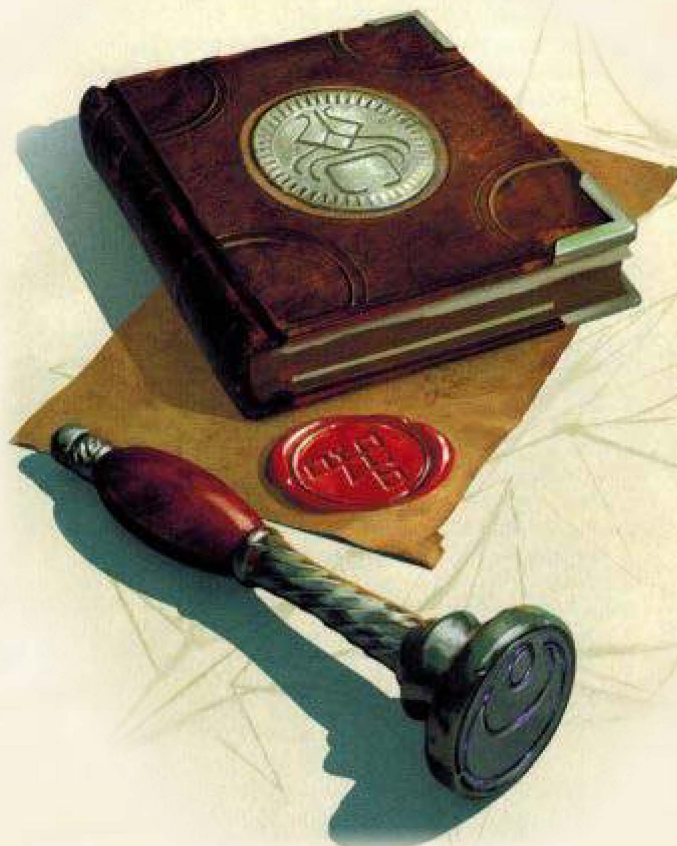
LÂMINAS CANTANTES

Os Lâminas Cantantes são elfos que bravamente defendem seu povo e sua terra. Eles são elfos magos que se tornam mestres em uma escola de luta com espadas fundamentada em uma tradição de magia arcana. Em combate, um Lâmina Cantante utiliza uma série de complexas e ao mesmo tempo elegantes manobras que afastam o perigo e permitem que ele

SIGILOS MÁGICOS

Magos e muitos outros conjuradores arcanos desenvolvem uma assinatura rúnica, a qual eles utilizam para identificar seus pertences, assinar seu nome sobre algo, ou alertar os outros. A medida que um mago cresce em poder, mais indivíduos reconhecem sua assinatura e a conectam ao poderoso conjurador, levando a sério do que quer que se trate. Alguns sigilos mágicos são usados em conjunto com magias como o *glifo de aviso*, o qual reforça a tendência de pessoas comuns se intimidarem com itens que possuem tais assinaturas. Existem lendas de fato, dos próprios deuses punindo uma pessoa que fez mal uso de sigilos de magos – contos absurdos que em sua maioria foram criados pelos próprios magos. Não existe uma pena definida por violar outro sigilo de um mago ou o utilizar sem permissão. Magos poderosos tendem a punir pessoalmente tais atividades para desencorajar usuários futuros.

Magos aprendizes em Faerun são lembrados dos perigos do mal uso de um sigilo mágico de outro conjurador através de uma rima: “Sempre que uma magia tu quiseses acometer / Sábio nunca e jamais serás tu para merecer.”



canalize sua magia em ataques devastadores e em uma defesa astuta.

RESTRIÇÃO: APENAS ELFOS

Somente elfos e meio-elfos podem escolher a tradição arcana Lâmina Cantante. No mundo de Faerun, elfos guardam com afino os segredos dos Lâminas Cantantes.

Seu Mestre pode suspender essa restrição para melhor se adequar à campanha. Esta restrição reflete a história dos Lâminas Cantantes dos Reinos Esquecidos, mas talvez não se aplique ao modelo de campanha de seu Mestre, ou à versão dos Reinos que foi idealizada por ele.

ESTILOS DOS LÂMINAS CANTANTES

Desde de sua inserção na arte mágica e marcial, Lâminas Cantantes mantêm um elo com a espada, mais especificamente com a espada longa. Muitas gerações de estudo deram ascensão a vários estilos de luta dos Lâminas Cantantes, baseados na arma corpo a corpo empregada. As técnicas destes estudos foram passadas de mestres para alunos em pequenas escolas, algumas das quais têm uma construção dedicada a instrução em particular. Mesmo os estilos mais recentes possuem centenas de anos, mas ainda são ensinados por seus criadores originais devido a longevidade dos elfos. Muitas escolas dos Lâminas Cantantes estão em Encontro Eterno ou Evereska. Uma foi iniciada em Myth Drannor, mas a destruição das cidades dispersou os estudantes que sobreviveram.

Estilos de Lâminas Cantantes são amplamente categorizados com base no tipo da arma empregada, e cada uma é associada com um tipo de animal. Dentro de cada estilo existem especializações nomeadas com tipos específicos de animais, baseadas nos tipos de magias empregadas, as técnicas do mestre e a arma em particular utilizada. Lâminas Cantantes que se tornam mestres normalmente recebem uma tatuagem do animal do estilo escolhido. Alguns Lâminas Cantantes aprendem estilos múltiplos e carregam muitas tatuagens, vestindo em sua pele uma espécie de aviso sobre suas habilidades mortais.

Gato. Estilos que empregam uma espada pertencem a esta família. O estilo do leão, o mais antigo, treina seus aprendizes no uso da espada longa e não favorece nenhum tipo de magia em particular. O estilo do leopardo foca na espada curta e magias de ilusão e furtividade. O estilo do tigre vermelho possui apenas três séculos, e tem como base o lâmina cantante utilizar uma cimitarra em uma dança rodopiante de defesa, da qual ele se lança em súbitos saltos e ataques.

Pássaro. Esse estilo foca no uso de uma arma com empunhadura, como um machado ou um martelo, eles têm sido agrupados juntos como estilos de pássaros, ainda que eles variem grosseiramente. Relativamente todos os novos estilos usam armas que não são tipicamente favorecidas por elfos. Lâminas Cantantes do estilo da águia usam pequenos machados de mão, e muitas manobras do estilo foca em meios fluentes de arremessar a arma e sacar uma nova. O estilo do corvo usa uma picareta e magias associadas que garantam ao lâmina cantante mais agilidade no combate.

Cobra. Praticantes deste estilo usam um mangual, uma corrente ou um chicote. O estilo da víbora usa um chicote, que apesar de sua deslelgância como arma, ele possui uma história tão longa quanto a do estilo do leão. Os mestres nesse estilo pautam sua lâmina cantada com um admirável ritmo veloz de estalos de chicote, os quais podem manter muitos inimigos afastados e permitir ao lâmina cantante o espaço necessário para conjurar magias cruéis de envenenamento e doenças, favorecidas pelo estilo.

TREINANDO NA GUERRA E NA CANÇÃO

Quando você adota esta tradição, no 2º nível você recebe proficiência com armaduras leves e você recebe proficiência com um tipo de arma de uma mão à sua escolha.

Você também ganha proficiência na perícia Atuação caso você já não a tenha.

CANÇÃO DA LÂMINA

A partir do 2º nível você pode invocar uma magia élfica secreta chamada de Canção da Lâmina, considerando que você não esteja vestindo uma armadura média ou pesada, ou usando um escudo. Essa magia lhe abençoa com uma velocidade sobrenatural, agilidade e foco.

Você pode usar uma ação bônus a Canção da Lâmina, a qual

dura por 1 minuto. Ela se encerra caso você fique incapacitado, se você fizer uso de uma armadura média ou pesada, ou de um escudo, ou se você fizer uso das duas mãos para atacar com uma arma. Você também pode cancelar a Canção da Lâmina quando desejar (nenhuma ação é requerida).

Enquanto sua Canção da Lâmina está ativa, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha um bônus em sua CA igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).

- Seu deslocamento aumenta em 3 metros.

- Você tem vantagem nos testes de Destreza (Acrobacia).

- Você ganha um bônus em qualquer TR de Constituição que você fizer para manter sua concentração em uma magia. O bônus é igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).

Você pode usar essa habilidade duas vezes. Você recupera todos os usos após terminar um descanso curto ou longo.

ATAQUE EXTRA

A partir do 6º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de apenas uma, sempre que você dispuser de uma ação de Ataque no seu turno.

CANÇÃO DE DEFESA

A partir do 10º nível, você pode direcionar sua magia para absorver dano enquanto sua Canção da Lâmina está ativa. Quando você recebe dano, você pode usar sua reação para gastar um espaço de magia e reduzir este dano em você em uma quantidade de cinco vezes o nível de espaço de magia utilizado.

CANÇÃO DE VITÓRIA

A partir do 14º nível, você adiciona o seu modificador de Inteligência (mínimo de +1) ao dano dos ataques de sua arma corpo a corpo enquanto sua Canção da Lâmina está ativa.

TRUQUES PARA BRUXOS, FEITICEIROS E MAGOS

Praticantes da Arte desenvolveram os seguintes truques para aqueles que favorecem a conjuração de magia corpo a corpo. Magos Bélicos de Cormyr, lâminas cantantes, e bruxos do Pacto da Lâmina são especialmente adeptos dessas magias.

Estes truques fazem parte da lista de magia do bruxo, do feiticeiro e do mago.

LÂMINA EFERVESCENTE

Truque Evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 1,5m

Componentes: V, M (uma arma)

Duração: 1 rodada

Como parte da ação usada para conjurar esta magia, você deve fazer um ataque corpo a corpo com uma arma contra uma criatura dentro do alcance da magia, do contrário a magia falha. Se acertar, o alvo sofre os efeitos normais do ataque e fica envolto em uma energia efervescente até o começo do próximo turno do conjurador. Se o alvo se mover voluntariamente antes disso, ele imediatamente recebe 1d8 de dano trovejante e a magia encerra.

Este dano da magia aumenta quando você alcança níveis maiores. No 5º nível o ataque corpo a corpo causa um dano extra trovejante de 1d8 ao alvo, e o dano sofrido pelo alvo ao mover-se sobe para 2d8. Ambas rolagens de dados aumentam em 1d8 no 11º nível e no 17º nível.

LÂMINA VERDE FLAMEJANTE

Truque Evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 1,5m

Componentes: V, M (uma arma)

Duração: Instantânea

Como parte da ação usada para conjurar esta magia, você deve fazer um ataque corpo a corpo com uma arma contra uma criatura dentro do alcance da magia, do contrário a magia falha. Se acertar, o alvo sofre os efeitos normais do ataque e uma chama verde salta do alvo até uma criatura que você possa ver que esteja a 1,5 dele. A segunda criatura recebe dano de fogo igual ao seu modificador de habilidade de conjuração.

Este dano da magia aumenta quando você alcança níveis maiores. No 5º nível o ataque corpo a corpo causa um dano extra de fogo de 1d8 ao alvo, e o dano da segunda criatura sobe para 1d8 + o seu modificador de habilidade de conjuração. Ambas rolagens de dados aumentam em 1d8 no 11º nível e no 17º nível.

ATRAÇÃO ELÉTRICA

Truque Evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 4,5m

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você cria um chicote de energia elétrica em uma criatura à sua escolha que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve obter sucesso em um TR de Força ou é empurrado 3 metros em uma linha reta diante de você e então recebe 1d8 de dano elétrico se estivesse a 1,5m de você.

O dano desta magia aumenta em 1d8 quando você alcança o nível 5 (2d8), nível 11 (3d8), nível 17 (4d8).

EXPLOÇÃO DE ESPADAS

Truque Conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 1,5m

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você cria um círculo momentâneo de lâminas espectrais que lhe rodeiam. Cada criatura dentro do alcance, exceto você, precisa obter sucesso em um TR de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano de força.

O dano desta magia aumenta em 1d6 quando você alcança o nível 5 (2d6), nível 11 (3d6), nível 17 (4d6).





CAPÍTULO 5: ANTECEDENTES



s antecedentes descritos no *Livro do Jogador* são todos encontrados entre as diversas sociedades de Faerun, de uma forma ou de outra. Este capítulo oferece antecedentes adicionais para personagens em uma campanha dos Reinos Esquecidos, muitos deles específicos para Faerun ou para a Costa da Espada e o Norte em particular.

Como no *Livro do Jogador*, cada um dos antecedentes aqui apresentados provê proficiências, linguagens e equipamentos, bem como características do antecedente e algumas vezes formas variadas. Para traços de personalidade, ideais, vínculos e defeitos, muitos dos antecedentes neste capítulo usam de uma temática similar aos antecedentes do *Livro do Jogador* como base.

VIGIA DA CIDADE

Você serviu à comunidade onde cresceu, estando na primeira linha de defesa contra o crime. Você não era um soldado, mantendo um olhar fixo sobre possíveis inimigo. Ao invés disso seu serviço para com sua cidade natal era o de ajudar a policiar a população, protegendo os cidadãos de marginais e malfeitores de todos os tipos.

Você pode ter sido parte dos Vigilantes da Cidade de Águas Profundas, a força policial detentora de seu cassete em meio à Cidade dos Esplendores, protegendo o povo comum de ladrões e da turbulenta nobreza similar. Ou você pode ter sido um dos valorosos defensores de Lua Argêntea, um membro dos Vigilantes de Prata, ou mesmo um dos Guardas do Feitiço, detentores de magia.

Talvez você tenha vindo de Inverno Velado e tenha servido como um de seus vigias do Escudo Hibernial, uma recente ramificação de guardas fundada para manter segura a Cidade das Mãos Hábeis.

Mesmo que você não seja um nativo ou mesmo tenha sido criado na cidade, este antecedente pode descrever seus primeiros anos como um membro do cumprimento da lei. Muitos assentamentos, de diversos tamanhos, têm seu próprio condestável e força policial, e mesmo pequenas comunidades têm xerifes e oficiais de justiça que vivem por perto para proteger sua comunidade.

Proficiência em Perícia: Atletismo, Intuição

Linguagem: Duas a sua escolha

Equipamento: Um uniforme no estilo de sua unidade e um indicativo de sua patente, um chifre com o qual você pode pedir por ajuda, um par de agulhas, e um saco com 10 po

CARACTERÍSTICA: OLHO DO VIGIA

Sua experiência no cumprimento da lei, e convívio com marginais, dá a você facilidade em se assimilar e perceber as leis locais e criminosos. Você pode encontrar facilmente um posto de vigia local ou organização similar, e facilmente encontrar os covis das atividades criminosas na cidade, muito embora você seja bem melhor recepcionado no primeiro local descrito, do que no segundo.

VARIANTE: INVESTIGADOR

Mais raro do que vigias ou membros da patrulha, são os investigadores da comunidade, que são responsáveis por resolver os crimes depois de ocorridos. Embora tais indivíduos sejam muito raros de ser encontrados em áreas rurais, todo assentamento próximo que tenha um tamanho

decente, possui ao menos um ou dois membros da vigília que têm habilidades para investigar cenas de crime e rastrear os criminosos. Se sua experiência principal é como investigador, você é proficiente em Investigação no lugar de Atletismo.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Use a tabela para o antecedente de soldado do *Livro do Jogador* como base para seus traços e motivações, modificando seu conteúdo quando apropriado para moldar sua identidade como um membro da vigília da cidade.

Seu vínculo é normalmente associado com seus companheiros, membros da própria organização de vigília, e quase sempre diz respeito à sua comunidade. Seu ideal provavelmente envolve a ampliação da paz e da segurança. Um investigador de preferência tem um ideal conectado ao cumprimento da justiça sendo bem sucedido na solução de crimes.

ARTESÃO DO CLÃ

O Povo Robusto é bem conhecido por seu artesanato e pelas maravilhas de seus trabalhos manuais, e você tem sido treinado nessa antiga tradição. Por anos você trabalhou para um mestre anão de algum ofício, suportando longas horas e desconsiderando o tratamento submisso para alcançar as mais requintadas habilidades que hoje você possui.

É preferível que você seja um anão, mas não necessário – particularmente no Norte, os clãs dos anões do escudo aprenderam há muito tempo atrás que apenas tolos orgulhosos são mais preocupados com seus egos do que com repassar o conhecimento de seu ofício para aprendizes promissores, mesmo que sejam de outras raças. Se você não é um anão, de todo modo, você fez um juramento solene de nunca tomar pra si um aprendiz: não anões não devem repassar as habilidades dos filhos abençoados de Moradin. No entanto você não terá dificuldade em encontrar um mestre anão que esteja disposto a receber um aprendiz em potencial que tenha vindo sob sua recomendação.

Proficiência em Perícia: História, Intuição

Proficiência em Ferramentas: Um tipo de ferramenta de artesão

Linguagem: Anão, ou outra a sua escolha caso já fale anão

Equipamento: Um kit de ferramentas de artesão, no qual você é proficiente, um cinzel usado para marcar seu trabalho com o símbolo do clã de artesãos de onde se origina sua habilidade, um conjunto de roupas de viajante, e um saco contendo 5 po e uma gema que vale 10 po

CARACTERÍSTICA: RESPEITO DO POVO ROBUSTO

Embora os artesãos de clãs sejam bem respeitados entre estranhos, ninguém tem estima tão alta por eles quanto os anões. Você sempre tem um teto livre e comida em qualquer lugar onde habitam os anões do escudo ou os anões de ouro, e tais indivíduos podem rivalizar entre eles para decidir quem deles pode oferecer a você (e possivelmente seus compatriotas) as mais finas acomodações e assistência.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Use a tabela do antecedente artesão da guilda do *Livro do Jogador* como base para seus traços e motivações, modificando o conteúdo quando apropriado para se ajustar



à sua identidade como um artesão do clã. (Por exemplo, considere as palavras “guilda” e “clã” como permutáveis.)

Seu vínculo é quase que certamente relacionado ao mestre ou o clã que lhe ensinou, ou ligado ao trabalho que você produz. Seu ideal pode ter ligação com manter a alta qualidade de seu trabalho ou de preservar as tradições anãs do trabalho de criação.

ACADÊMICO RECLUSO

Quando criança, você era inquisitivo quando seus colegas eram possessivos ou ásperos. Em seus anos de formação, você encontrou seu caminho para um dos maiores institutos de aprendizagem de Faerun, onde você era aprendiz e lhe foi ensinado que o conhecimento é o maior e mais valioso tesouro, mais do que o ouro ou joias. Agora você está pronto para deixar seu lar – não abandoná-lo, mas sair em busca de novos conhecimentos para adicionar ao depósito de conhecimento dele.

A fonte de conhecimento mais bem conhecida e renomada de Faerun é o Forte da Vela. A grande livreria está sempre necessitada de trabalhadores e atendentes, alguns dos quais ascendem através de cargos, para assumir funções de grande responsabilidade e proeminência. Você pode ser do próprio Forte da Vela, dedicado à curadoria do que é o mais próximo do mais completo conjunto de conhecimento e história de todo o mundo.

Ao invés disso, talvez você tenha sido ensinado por acadêmicos da Abóboda dos Sábios ou pela Casa Cartográfica em Lua Argêntea, e agora você foi excluído com a finalidade de expandir seu conhecimento e se fazer disponível a ajudar aqueles, em outros locais, que buscam por sua experiência.

Você pode ser um dos poucos que auxiliam a grande Biblioteca do Arauto, ajudando a catalogar e manter registros de informações que chegam diariamente de toda Faerun.

Proficiência em Perícia: História, mais uma de sua escolha entre Arcanismo, Natureza e Religião

Linguagem: Duas de sua escolha

Equipamento: Os robes acadêmicos de seu claustro, um kit de escriba (pequena bolsa com uma pena, tinta, pergaminhos em branco e uma pequena caneta tinteiro), um livro emprestado com o assunto de seus estudos atuais, e uma bolsa com 10 po

CARACTERÍSTICA: ACESSO A LIVRARIAS

Embora outros muitos devam em sua maioria passar por extensivas entrevistas e pagar taxas significativas para obter acesso, mesmo aos arquivos mais simples em sua livreria, você dispõe de livre e fácil acesso para a maior parte da livreria, pois pode haver também repositórios de conhecimento que sejam valiosos em demasia, conteúdos mágicos, ou mesmo segredos, para permitir que alguém tenha acesso imediato.

Você possui o conhecimento prático e teórico no que diz respeito ao estudo abordado em seu claustro pessoal, e você sabe como abordar tais assuntos com outra pessoa de modo simples.

Adicionalmente, você ganha tratamento preferencial em outras livrerias dos Reinos, como uma cortesia profissional demonstrada para um membro acadêmico.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Use a tabela do antecedente sábio do Livro do Jogador como base para seus traços e motivações, modificando o conteúdo quando apropriado para se ajustar à sua identidade como acadêmico recluso.

Seu vínculo é quase que certamente associado ou com o lugar em que você cresceu, ou com o conhecimento que você espera adquirir através de suas aventuras. Seu ideal é sem dúvida relacionado em como você enxerga a missão pelo conhecimento e pela verdade e – talvez como um objetivo de mérito implícito, ou talvez como um meio para um desejável fim.

CORTESÃO

Em seus tempos de juventude, você era um personagem de alguma significância em uma corte nobre ou em uma organização burocrática. Você pode ter vindo ou não de uma família da alta sociedade; seus talentos, diferente das circunstâncias de seu nascimento, podem ter assegurado a você essa posição.

Você pode ter sido um dos diversos funcionários, atendentes, e outros parasitas da Corte de Lua Argêntea, ou talvez você tenha viajado à barroca Águas Profundas e algumas vezes se lançado intensamente nas discussões da conglomeração de guildas, nobres, aventureiros e sociedades secretas. Você pode ter sido um dos defensores da lei ou funcionário, agindo nos bastidores de Portão de Baldur ou Inverno Velado, ou você pode ter crescido nos arredores do castelo do Vau da Adaga.

Mesmo se você não for mais um membro de pleno direito do grupo que lhe deu o pontapé inicial na vida, suas relações com seus antigos contatos podem ser uma vantagem para você e seus companheiros de aventuras. Você pode receber missões juntamente com seus novos companheiros que também tenham o interesse da organização que lhe deu início na vida. Em qualquer evento, as habilidades que você aperfeiçoou

enquanto serviu como um cortesão irá garantir a você um bom lugar como um aventureiro.

Proficiência em Perícia: Intuição, Percepção

Linguagem: Duas de sua escolha

Equipamento: Um conjunto de roupas finas e um saco com 5 po.

CARACTERÍSTICA: FUNCIONÁRIO DA CORTE

Seu conhecimento de como funciona a burocracia permite que você tenha acesso aos registros e trabalhos internos de qualquer corte nobre ou governo que você encontrar. Você sabe quem deve procurar, a quem ir para obter o favor que você busca e em que tipo de intrigas de interesses atuais o grupo se encontra.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Use a tabela do antecedente artesão da guilda do Livro do Jogador como base para seus traços e motivações, modificando o conteúdo quando apropriado para se ajustar à sua identidade como cortesão.

A nobre corte ou organização governamental onde você teve seu início está direta ou indiretamente associada com seu vínculo (o qual pode focar com certos indivíduos de um grupo, como o seu padrinho ou mentor). Seu ideal pode ser com relação a prevalência filosófica de sua corte ou organização.

AGENTE DA FACÇÃO

Muitas organizações ativas no Norte e através das terras de Faerun não são ligadas por estrituras geográficas. Essas facções mantêm sua agenda sem ligar para limites burocráticos, e seus membros operam em qualquer lugar que a organização julgar necessário. Estes grupos empregam bons ouvintes, boateiros, contrabandistas, mercenários, guarda-esconderijos (pessoas que guardam esconderijos com riquezas ou magia para o uso de uma das operações da facção), protetores e investigadores, apenas para citar alguns. No núcleo de toda facção existem aqueles existem aqueles que não preenchem apenas pequenas funções para a organização, mas que servem como suas mãos, cabeça e coração.

Como um prelúdio para sua carreira de aventureiro (e em preparação para ela), você serviu como um agente de uma facção em particular em Faerun. Você pode ter operado aberta ou secretamente, dependendo da facção e de seus objetivos, bem como tais objetivos se enlaçam a você próprio. Se tornar um aventureiro não requer necessariamente que você tenha abandonado sua facção (embora você possa escolher isso), e inclusive como aventureiro pode ainda aumentar seu status junto à facção.

Proficiência em Perícia: Intuição e uma à sua escolha ligada a Inteligência, Sabedoria ou Carisma, que seja condizente com sua facção

Linguagem: Duas de sua escolha

Equipamento: Divisa ou emblema de sua facção, uma cópia de um texto seminal da facção (ou um livro de códigos para uma facção oculta), um conjunto de roupas simples, e um saco contendo 15 po

FACÇÕES DA COSTA DA ESPADA

A carência de amplos e centralizados governos no Norte e ao longo da Costa da Espada é diretamente responsável pela proliferação de sociedades secretas e conspirações nessas

terras. Se o seu antecedente é como um agente de uma das principais facções do Norte e da Costa da Espada, aqui estão algumas possibilidades.

Os Harpistas. Fundado a mais de um milênio, dissolvido e reorganizado diversas vezes, os Harpistas permanecem uma agência, de bastidores, muito poderosa, a qual age para frustrar o mal e promover a justiça através do conhecimento, ao invés da força bruta. Agentes Harpistas são em sua maioria proficientes em Investigação, o que lhes favorece em serem adeptos da espionagem e bisbilhotice. Eles frequentemente buscam ajuda de outros harpistas, bardos simpatizantes e estalajadeiros, rangers, e o clero de deuses que se alinham com os ideais dos Harpistas.

A Ordem da Manopla. Um dos mais novos grupos de poder em Faerun, a Ordem da Manopla possui uma pauta similar a dos Harpistas. Só que seus métodos são vastamente diferentes: portadores da manopla são guerreiros sagrados sob a missão honrada de destruir o mal e promover a justiça, e eles nunca se escondem nas sombras. Agentes da Ordem tendem a ser proficientes em Religião, e frequentemente buscam ajuda de uma força da lei aliada aos ideais da ordem e do clero dos deuses patronos da ordem.

O Enclave das Esmeraldas. Manter o equilíbrio da ordem natural e combater as forças que ameaçam tal equilíbrio é o duplo objetivo do Enclave das Esmeraldas. Aqueles que servem a esta facção são mestres da sobrevivência e da convivência com a terra. Eles são frequentemente proficientes em Natureza, e podem buscar auxílio de habitantes da floresta, caçadores, rangers, tribos bárbaras, círculo druídicos e sacerdotes que reverenciam os deuses da natureza.

A Aliança dos Lordes. Em um determinado nível, os agentes da Aliança dos Lordes são representantes de cidades e outros governos que constituem a aliança. Mas, como uma facção com interesses e preocupações que transcendem e geografia e política local, a Aliança tem seu próprio quadro de indivíduos que trabalham em favor das organizações, com uma agenda muito mais ampla. Agentes da Aliança são requeridos por terem bom conhecimento em História, e poderem sempre contar com a ajuda de governos que façam parte da Aliança, contando juntamente com outros grupos e líderes que defendam os ideais da Aliança.

Os Zentharins. Nos anos mais recentes os Zentharins se tornaram mais evidentes na visão do mundo, como um grupo que trabalha para ampliar sua reputação entre as pessoas comuns. A facção contrata empregados e associados por muitos meios, coordenando-os para cumprir tarefas que servem os objetivos do Mercado Negro, embora não sejam necessariamente de natureza criminosa. Agentes do Mercado Negro precisam frequentemente trabalhar em segredo e são em sua maioria proficientes em Blefe. Eles buscam auxílio de magos, mercenários, mercadores e sacerdócios aliados aos Zentharins.

CARACTERÍSTICA: ABRIGO SEGURO

Como um agente de facção, você possui acesso a uma rede secreta de colaboradores e ativistas que podem prover auxílio em suas aventuras. Você conhece um conjunto de sinais secretos e senhas que você pode usar para identificar tais ativistas, que podem lhe ajudar com um esconderijo seguro, um quarto e comida, ou ajudar a conseguir alguma informação. Estes agentes nunca arriscam suas vidas por você ou arriscam revelar suas verdadeiras identidades.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Use a tabela do antecedente acólito do Livro do Jogador como base para seus traços e motivações, modificando o conteúdo quando apropriado para se ajustar à sua identidade como agente de facção. (Por exemplo, considere as palavras "fé" e "facção" permutáveis.)

Seu vínculo pode estar associado a outros membros da sua facção, ou a uma localização ou objeto que seja importante para sua facção. O ideal que você defende está provavelmente ligado aos dogmas e princípios de sua facção, porém pode conter uma natureza mais pessoal.

VIAJANTE DISTANTE

Quase todo o povo comum e mesmo outros povos que podem ser encontrados ao longo da Costa da Espada e do Norte possuem uma coisa em comum: eles vivem sua vida sem sequer ter viajado mais do que poucos quilômetros distantes de onde nasceram.

Você definitivamente não pertence a uma dessas pessoas.

Você é de um lugar distante, um tão remoto que poucas entre as pessoas simples no Norte sabem sequer que ele existe, e há grandes chances que mesmo algumas pessoas que você tenha encontrado em seu caminho tenham ouvido falar de sua terra natal, sabem nada mais que o nome e uma ou outra história mais escandalosa sobre ela. Você veio para essas partes de

Faerun por motivos pessoais, o qual você pode escolher ou não compartilhar.

Embora você vá indubitavelmente achar que alguns costumes dessas terras sejam estranhos e desconcertantes, você também está certo que algumas coisas que esse povo tem como grandioso você nunca pôs os olhos antes. Em contrabalanço você também se torna uma pessoa na qual as pessoas demonstram interesse, seja para o bem ou para o mal, entre aqueles que lhe rodeiam quase que em todos os lugares em que você vai.

Proficiência em Perícia: Intuição, Percepção

Proficiência com Ferramentas: Qualquer instrumento musical ou jogatina à sua escolha, de preferência algo nativo de sua terra natal

Linguagem: Uma de sua escolha

Equipamento: Um conjunto de roupas do viajante, qualquer instrumento musical ou material de jogo em que você seja proficiente, mapas mal acabados de sua terra natal que indicam onde você se encontra em Faerun, uma pequena jóia no valor de 10 po no estilo de confecção de sua terra natal, e uma bolsa contendo 5 po

POR QUE VOCÊ ESTÁ AQUI?

Um viajante distante pode ter adentrado em uma jornada por um número de razões diversas, e a partida de sua terra natal pode ter sido voluntária ou não. Para determinar porque você está tão distante de casa, role um dado para a tabela abaixo ou escolha entre as opções disponíveis. A sessão seguinte, discute possíveis terras natais, incluindo algumas razões sugeridas que são apropriadas para cada localização.

Por Que Você Está Aqui?

d6	Motivo	d6	Motivo
1	Emissário	4	Peregrino
2	Exilado	5	Turista
3	Fugitivo	6	Viajante

DE ONDE VOCÊ VEIO?

A decisão mais importante do antecedente é criar o local distante que é sua terra natal. Os locais discutidos aqui são todos suficientemente distantes do Norte e da Costa da Espada para justificar o seu uso no antecedente.

Encontro Eterno. As lendárias ilhas dos elfos ao longínquo oeste servem de lares para elfos que nunca estiveram em Faerun. Eles frequentemente acham o lugar mais rigoroso do que eles imaginavam quando fazem a viagem. Se você é um elfo, Encontro Eterno é uma escolha lógica (embora não obrigatória) para sua terra natal.

Muitos daqueles que imigram de Encontro Eterno ou foram exilados, expulsos por terem cometido algum tipo de infração pelas leis élficas, ou emissários que vieram para Faerun com um propósito que beneficia a cultura ou a sociedade élfica.

Halruaa. Localizada nas fronteiras sulistas do Sul Brilhante, e cercado por montanhas, a magocracia de Halruaa é uma terra bizarra para a maioria das pessoas de Faerun que já ouviram falar dela. Muitos povos têm ouvido falar de estranhos navios voadores que velejam com Halruuanis, e alguns poucos sabem dos contos que dizem que mesmo o mais ínfimo indivíduo de seu povo sabe lidar com magia.

Halruaanis normalmente fazem sua jornada para Faerun por motivos pessoais, já que seu governo possui uma rigorosa



postura contra envolvimento não autorizado com outras nações ou organizações. Você pode ter sido exilado por quebrar uma das muitas leis bizantinas de Halrua, ou você pode ser um peregrino que busca os santuários dos deuses da magia.

Kara-Tur. O continente de Kara-Tur, ao leste distante de Faerun, é lar para pessoas cujo costumes não são familiares para o povo da Costa da Espada. Se você veio de Kara-Tur, o povo de Faerun irá tratar você em sua maioria como Shou, mesmo que essa não seja sua verdadeira etnia, pois esse é o termo trivial que eles usam para qualquer um que compartilhe de sua origem.

O povo de Kara-Tur ocasionalmente viaja para Faerun como diplomatas, ou para forjar relações comerciais com cartéis de prósperos mercadores. Você pode ter vindo parar aqui como parte de tal delegação, e então decidiu ficar quando a missão acabou.

Mulhorand. Do terreno à arquitetura ofertada aos deuses-reis que governam essas terras, quase tudo sobre Mulhorand é repulsivo para alguém da Costa da Espada. Você possivelmente enfrentou o mesmo choque cultural quando você deixou seu lar do deserto e viajou para climas estranhos do norte de Faerun. Recentes eventos em sua terra natal levaram à abolição da escravidão, e a um aumento correspondente no tráfego entre Mulhorand e as distantes partes de Faerun.

Aqueles que deixam pra trás os desertos sufocantes de Mulhorand e as antigas pirâmides, para o vislumbre de uma vida diferente, o fazem por diversas razões. Você pode estar no Norte simplesmente para ver as estranhezas que esta terra úmida tem a oferecer, ou porque você fez tantos inimigos em sua comunidade desértica que não lhe restou alternativa.

Sossal. Poucos ouviram falar de sua terra natal, mas muitos têm questões sobre ela ao avistar você. Humanos de Sossal parece que foram criados construídos com neve, com pele cor de calcita e cabelos brancos, e tipicamente vestidos de branco.

Sossal existe no mais distante nordeste, com sua face confrontada pelo interminável gelo do norte e limitada, em suas outras bordas, pelas centenas de quilômetros da Grande Geleira e o Grande Mar de Gelo. Ninguém de sua nação se esforça para fazer a travessia dessas colossais barreiras sem um ótimo motivo. Você deve temer algo realmente terrível ou busca algo incrivelmente importante.

Zakhara. Como diz o ditado entre aqueles em Faerun que conhecem o lugar, "Para chegar a Zakhara siga ao sul, e quando estiver no sul, siga ao sul ainda mais." É claro, você seguiu uma longa rota equivalente quando veio de onde nasceu até o norte. Embora não seja incomum para Zakharanos visitar partes mais extremas do sul de Faerun, com propósitos comerciais, poucos deles se distanciam tanto de seu lar, como você o fez.

Você pode estar viajando para descobrir que maravilhas podem ser encontradas além dos desertos e montanhas pontiagudas de sua terra natal, ou talvez você esteja em peregrinação para entender mais sobre os deuses que outras pessoas adoram, para que assim você possa entender ainda mais e apreciar suas próprias divindades.

Terras da Escuridão. Embora seu lar seja fisicamente mais próximo da Costa da Espada do que as outras regiões apresentadas aqui, ele é de longe o mais antinatural. Você advém de um dos assentamentos das Terras da Escuridão, no qual cada um possui seus próprios costumes e leis estranhas. Se você é nativo de uma das grandes cidades subterrâneas ou assentamentos, você é provavelmente um membro das raças que ocupam o lugar – mas você também pode ter crescido lá após ter sido capturado e trazido para baixo quando ainda era

uma criança.

Se você é um verdadeiro nativo das Terras da Escuridão, você pode ter vindo para a superfície como um emissário de seu povo, ou talvez para escapar das acusações de uma conduta criminosa (tenha sido ela justificável ou não). Se você não é um nativo, sua razão para ter deixado seu "lar" provavelmente tem algo a ver com cair fora de algum tipo de situação ruim.

CARACTERÍSTICA: TODOS OS OLHARES EM VOCÊ

Seu sotaque, seus trejeitos, suas gírias, e até talvez sua aparência, marcam você como um estrangeiro. Relances curiosos são dirigidos sobre você onde quer que você vá, o que pode ser algo incômodo, mas faz com que você também desperte interesses amigáveis de acadêmicos e outros intrigados por povos distantes, sem falar do povo, que diariamente surge ávido para ouvir histórias de sua terra natal.

Você pode converter esta atenção em um meio de ganhar acesso a pessoas e lugares que de outro modo você não conseguiria, seja pra você e ou também seus companheiros de viagem. Senhores nobres, acadêmicos, príncipes mercadores, apenas para citar alguns, podem estar interessados em ouvir sobre sua distante terra natal e seu povo.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

TRAÇO DE PERSONALIDADE

d6 Traço de Personalidade

- | | |
|---|--|
| 1 | Eu tenho diferente noção sobre o que diz respeito quanto ao espaço pessoal, jovialmente invadindo o espaço alheio inocentemente, ou reagindo totalmente despercebido à invasão do meu. |
| 2 | Eu tenho minha própria opinião sobre o que seja ou não comida e eu acho o hábito alimentar daqueles em minha volta fascinante, confuso e revoltante |
| 3 | Eu tenho um forte código de honra e senso de propriedade que outros não compreendem. |
| 4 | Eu expresso afeição ou contentamento de modos que são incomuns aos outros. |
| 5 | Eu honro minhas divindades através de práticas que são estranhas para esta terra. |
| 6 | Eu começo ou termino meu dia com pequenos rituais tradicionais que são incomuns àqueles em minha volta |

IDEIAS

d6 Ideal

- | | |
|---|---|
| 1 | Aberto. Eu tenho muito a aprender com o povo amável que encontrei pelo caminho. (Bom) |
| 2 | Reservado. Como alguém novo nestas estranhas terras, eu sou cuidadoso e respeitoso com minhas relações. (Leal) |
| 3 | Aventureiro. Eu estou tão longe de casa, e tudo é tão estranho e maravilhoso! (Caótico) |
| 4 | Astuto. Embora eu possa não conhecer seus métodos, eles também não sabem os meus, o que pode ser a minha vantagem. (Mal) |
| 5 | Inquisitivo. Tudo é novo, mas eu tenho sede pela aprendizagem. (Neutro) |
| 6 | Desconfiado. Eu preciso ser cuidadoso, eu não tenho como definir quem é um amigo ou inimigo aqui. (Qualquer) |

VÍNCULOS

d6	Vínculos
1	Enquanto eu tiver esta lembrança de minha terra natal, eu posso enfrentar qualquer adversidade nesta terra estranha.
2	Os deuses de meu povo me confortam estando eu tão distante de casa.
3	Eu não anseio causa maior do que servir ao meu povo.
4	Minha liberdade é minha posse mais preciosa. Eu jamais deixarei que alguém a me tire novamente.
5	Eu sou fascinado pela beleza e maravilhas desta nova terra.
6	Embora eu não tenha escolha, eu lamento ter de deixar meu amor para trás. Eu espero vê-lo(a) novamente algum dia.

DEFEITOS

d6	Defeitos
1	Eu sou secretamente (ou não) convicto da superioridade de minha própria cultura sobre a cultura desta terra estrangeira.
2	Eu prefiro não entender a linguagem local para evitar interações que não desejo ter.
3	Eu tenho uma fraqueza por essas novidades tóxicas e demais coisas prazerosas desta terra.
4	Eu não falo gentilmente sobre as ações e motivações do povo desta terra, porque este povo é muito diferente de mim.
5	Eu considero os seguidores de outros deuses iludidamente inocentes na melhor opinião, ou tolos ignorantes na minha pior opinião.
6	Eu tenho uma fraqueza pela beleza exótica do povo destas terras.

HERDEIRO

Você é herdeiro de algo de grande valor – não de meras moedas ou riquezas, mas um objeto que foi confiado a você e apenas a você. Sua herança pode ter vindo até você diretamente de um membro da família, por direito de nascença, ou pode ter sido deixada pra você por um amigo, um mentor, um professor, ou outro alguém muito importante em sua vida. A descoberta de sua herança mudou sua vida, e pode ter colocado você no caminho de aventuras, mas ela também veio com muitos perigos, incluindo aqueles que cobiçam seu presente e que desejam tirá-lo de você – até pela força, se for preciso.

Proficiência em Perícia: Sobrevivência, e mais uma entre Arcanismo, História e Religião

Proficiência em Ferramentas: Você escolhe entre algum tipo de jogatina ou algum instrumento musical

Linguagem: Uma de sua escolha

Equipamento: Sua herança, um conjunto de roupas do viajante, quaisquer itens com os quais você seja proficiente, e uma bolsa com 15 po

CARACTERÍSTICA: HERANÇA

Escolha ou role aleatoriamente sua herança entra as possibilidades apresentadas na tabela abaixo. Fale com o seu Mestre para enriquecer melhor os detalhes: Por que sua herança é tão importante? Qual a história toda por trás dela? Você pode preferir que o Mestre crie estes detalhes como parte do jogo, permitindo que você próprio aprenda mais sobre sua herança bem como o seu personagem.

O Mestre é livre para usar sua herança como um gancho para a história, mandando você em missões para descobrir mais sobre a história dela ou sobre sua natureza, ou confrontando você com inimigos que a desejam, ou prevenindo você de descobrir o que você procura. O Mestre também determina as propriedades de sua herança e como elas influenciam na história e importância do item. Por exemplo, o objeto pode ser um item mágico incomum, ou um que inicia com habilidades modestas e evolui sua potência com a passagem do tempo. Ou a verdadeira natureza de sua herança pode não ser muito evidente à primeira vista, e vai se revelando apenas quando certas condições forem atendidas.

Quando você começa sua carreira de aventureiro, você pode decidir se quer ou não contar ao seu grupo sobre sua herança.



Ao invés de atrair atenção para si, você pode querer manter segredo sobre sua herança até que você consiga descobrir melhor o que ela significa pra você e o que ela pode fazer por você.

HERANÇA

d8 Objeto ou Item

- | | |
|-----|---|
| 1 | Um documento, como um mapa, uma carta, um jornal |
| 2-3 | Uma bugiganga (veja “Bugigangas” no capítulo 5 do <i>Livro do Jogador</i>) |
| 4 | Um artigo de roupa |
| 5 | Uma peça de joalheria |
| 6 | Um livro arcano ou um formulário |
| 7 | Uma história escrita, canção, poema ou segredo |
| 8 | Uma tatuagem ou outras marcas no corpo |

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Use a tabela para o antecedente de herói local do *Livro do Jogador* como base para seus traços e motivações, modificando seu conteúdo quando apropriado para moldar sua identidade como um herdeiro.

Seu vínculo pode ser diretamente relacionado à sua herança, ou à pessoa da qual você a recebeu. Seu ideal pode ser influenciado de acordo com o que você sabe sobre sua herança, ou pelo que você tenciona fazer com seu presente, uma vez que você descobriu do que ele é capaz.

CAVALEIRO DA ORDEM

Você pertence a uma ordem de cavaleiros que fizeram um juramento para atingir certo objetivo. A natureza desse objetivo depende da ordem que você serve, mas que a seus olhos é sem dúvida uma necessidade vital e honrosa. Faerun possui uma vasta variedade de ordens de cavaleiros, todos os quais possuem um perfil parecido no que se diz às suas ações e suas responsabilidades.

Embora o termo “cavaleiro” dê a ideia de guerreiros, de sangue nobre, imponentes em suas armaduras pesadas, montados em seus cavalos, muitas ordens de cavalaria de Faerun não exigem de seus membros esse perfil. Os objetivos e filosofias da ordem são muito mais importantes do que equipamentos e estilos de combate de seus membros, elas são abertas a todos os tipos de povos que têm vontade de batalhar e morrer pela causa da ordem.

A coluna de “Ordens de Cavalaria de Faerun” detalha algumas dessas ordens que são presentemente ativas e serve para ajudar você a tomar sua decisão sobre qual grupo você deseja se aliar.

Proficiência em Perícia: Persuasão, e mais uma entre Arcanismo, História, Natureza e Religião, conforme apropriada à sua ordem

Proficiência em Ferramentas: Você escolhe entre algum tipo de jogatina ou algum instrumento musical

Linguagem: Uma de sua escolha

Equipamento: Sua herança, um sinete, insígnia ou selo que represente seu lugar ou hierarquia na ordem, e uma bolsa contendo 10 po

CARACTERÍSTICA: RESPEITO DA CAVALARIA

Você recebe abrigo e ajuda de membros de sua ordem de cavalaria e daqueles que são simpatizantes dela. Se sua ordem for religiosa, você pode obter auxílio de templos e

outras comunidades religiosas de sua divindade. Cavaleiros de ordens civis podem obter ajuda da comunidade – ou um assentamento solitário ou uma grande nação – a qual ele serve, e cavaleiros de ordens filosóficas podem encontrar ajuda daqueles que buscam auxílio de seus ideais, ou que os compartilhem.

Esta ajuda vem na forma de abrigo e comida, e cura quando necessário, bem como ocasionalmente assistência que ofereçam certo risco, como um bando de cidadãos locais

ORDENS DE CAVALARIA DE FAERUN

Muitos que legitimamente são chamados de “cavaleiros” ganham este título por fazer parte de uma ordem a serviço de uma divindade, como a Ordem Eterna de Kelemvor ou os Cavaleiros do Fogo Místico de Mystra. Outras ordens de cavalaria servem ao governo, uma família real, ou são a elite militar de um estado feudal, como os brutais Cavaleiros Bruxos de Vaasa. Outras cavalaria são organizações seculares e não governamentais, que seguem uma filosofia pessoal, ou se consideram um tipo de família, similar a uma ordem monástica. Embora hajam organizações, como os Cavaleiros do Escudo, que usam a pompa da cavalaria sem necessariamente ser guerreiros, a maioria do povo de Faerun que ouve a palavra “cavaleiro” imagina um guerreiro de armadura, montado, representando um código. Segue abaixo algumas organizações de cavalaria.

Cavaleiros do Unicórnio. Os Cavaleiros do Unicórnio começaram como uma moda romântica de filhos e filhas de uma família patriarcal de Portão de Baldur. Por brincadeira, eles tomaram a deusa unicórnio Lurue como sua mascote e adentraram em diversas aventuras por diversão. A realidade dos perigos que eles enfrentaram eventualmente decaiu, tal como os dogmas de Lurue. Com o passar do tempo o pequeno grupo cresceu e se espalhou, ganhando seguidores em lugares tão distantes quanto Cormyr. Os Cavaleiros do Unicórnio aventureiros de cavalaria que seguem ideais românticos: a vida deve ser saboreada e vivida com um sorriso, missões devem ser tomadas com ousadia, sonhos impossíveis devem ser necessários para demonstrar as maravilhas de sua conclusão, e cada um deve ser elogiado por sua força e confortado em sua fraqueza.

Cavaleiros de Myth Drannor. Há um longo tempo atrás, os Cavaleiros de Myth Drannor eram um bando de aventureiros muito famoso, e Dove Mão de Falcão, uma das famosas Sete Irmãs, era uma delas. O bando tomou este nome para honrar a grande, porém destruída cidade, tal como os novos Cavaleiros de Myth Drannor o fazem hoje. Com a cidade mais uma vez em ruínas, Dove Mão de Falcão decidiu reformar o grupo com um objetivo primário de construir alianças e amizades entre as raças civilizadas do mundo e pessoas de bem, com o objetivo de combater o mal. Os Cavaleiros de Myth Drannor novamente cavalgaram as estradas das Terras dos Vales, e começaram a se espalhar para terras além. Seus membros, cada um aceito por Dove em pessoa, são acima de tudo todos valentes e honestos.

Cavaleiros do Cálice de Prata. Os Cavaleiros do Cálice de Prata foram formados pelo decreto do semideus Siamorphe em Águas Profundas há um século. O princípio de Siamorphe é a justa e responsável nobreza para reinar, e em cada geração o semideus é encarnado como um nobre mortal diferente. Pelo decreto de Siamorphe naquele tempo, os Cavaleiros do Cálice de Prata se encarregaram de por um herdeiro adequado no trono de Tethyr e restabelecer a ordem no reino. Desde então eles cresceram e se tornaram a cavalaria mais popular no reino de Tethyr, uma nação que tem abrigado muitas cavalaria fiéis à coroa.



esforçando-se para ajudar um cavaleiro em forte desvantagem durante uma briga, ou aqueles que ajudam uma ordem auxiliando um cavaleiro a sair clandestinamente de uma cidade, na qual ele ou ela tem sido caçado injustamente.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Use a tabela para o antecedente de soldado do *Livro do Jogador* como base para seus traços e motivações, modificando seu conteúdo quando apropriado para moldar sua identidade como um cavaleiro da ordem.

Seu vínculo quase sempre envolve a ordem a qual você pertence (ou pelo menos membros importantes dela), e é totalmente fora do comum que o ideal de um cavaleiro não reflita justamente o dogma, filosofia ou sentimento de sua ordem.

MERCENÁRIO VETERANO

Como um mercenário que lutou batalhas por moedas, você está bem a par do que é arriscar a vida ou mesmo um membro do corpo por uma partilha de tesouro. Agora, você tem uma visão mais à frente, lutando contra inimigos e coletando recompensas ainda maiores como um aventureiro. Sua experiência lhe familiarizou com os altos e baixos da vida mercenária, e você possui histórias dolorosas de eventos ocorridos no campo de batalha. Você pode ter servido junto com uma grande organização, como os Zentharins ou os soldados de Mintarn, ou um bando menor de mercenários, ou talvez mais de um bando. (Veja a coluna lateral “Mercenários do Norte” para um leque de possibilidades.)

Agora você está em busca de algo a mais, talvez grandes recompensas de acordo com o risco que você se expõe, ou a liberdade para escolher seus próprios atos. Por qualquer que seja a razão, você está deixando pra trás a vida de soldado contratado, porém suas habilidades são inegavelmente feitas para a batalha, só que agora você luta de um modo diferente.

Proficiência em Perícia: Atletismo, Persuasão

Proficiência em Ferramentas: Você escolhe entre algum tipo de jogatina e um veículo (terrestre)

Equipamento: Um uniforme de sua companhia (com a mesma qualidade descrita nos trajes de aventureiro), uma insígnia de sua patente, um conjunto de algum jogo à sua escolha, e uma bolsa contendo o restante de seu último pagamento (10 po)

CARACTERÍSTICA: VIDA DE MERCENÁRIO

Você conhece a vida de mercenário como somente quem tem experiência pra tanto o pode fazer. Você é capaz de identificar companhias mercenárias pelos seus emblemas, e você sabe um pouco sobre cada companhia, incluindo o nome e reputação de cada um de seus comandantes e líderes, e quem os tem contratado recentemente. Você é capaz de encontrar as tavernas e salões onde mercenários habitam na região, tão logo você fale a linguagem. Você consegue encontrar trabalho mercenário entre as aventuras o suficiente para manter um estilo de vida confortável (veja “Praticando uma Profissão”, logo abaixo de “Atividades Entre as Aventuras”, no capítulo 8 do *Livro do Jogador*).

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Use a tabela para o antecedente de soldado do *Livro do Jogador* como base para seus traços e motivações, modificando seu conteúdo quando apropriado para moldar sua identidade como um mercenário.

MERCENÁRIOS DO NORTE

Companhias incontáveis de mercenários operam de canto a outro da Costa da Espada e ao longo do Norte. Muitas têm uma escala de operação bem pequena que emprega de uma dúzia a uma centena de tipos que oferecem seus serviços de segurança, caça a monstros, salteadores, ou que vão para a guerra em troca de ouro. Algumas organizações, como os Zentharins, Punho Flamejante, e a nação de Mintarn, possuem centenas ou mesmo milhares de membros, e podem prover exércitos privados para aqueles com fundos suficientes. Algumas das poucas organizações operantes no Norte estão descritas abaixo.

Os Gélidos. A fria e misteriosa Floresta Oculta serve como o lar de numerosos grupos de globinóides que têm se unificado em uma tribo chamada de os Gélidos. Diferente da maioria de sua espécie, os Gélidos evitam saquear as pessoas do Norte e mantêm uma relação relativamente boa, ao ponto de serem contratados como guerreiros eventualmente. Poucas cidades-estado do Norte se sentem a vontade para enfileirar um exército ao lado dos Gélidos, mas muitas estão felizes em pagar discretamente os Gélidos para lutarem contra os Uthgardts, orcs, trolls dos Pântanos Eternos, e outras ameaças à civilização.

Chuva do Silêncio. Consistindo tão somente de elfos, Chuva do Silêncio é uma lendária companhia de mercenários que opera nos arredores de Evereska. Não ligando muito para ouro ou fama, os Chuvas do Silêncio concordam apenas com trabalhos que promovam a causa élfica, ou que envolva destruição de orcs, gnolls e criaturas do tipo. Empregadores interessados devem deixar sua mensagem escrita (em Élfico) próximo a Evereska, e os Chuvas do Silêncio mandam um representante se for do interesse deles.

Os Machados de Sangue. Fundada em Sundabar aproximadamente há dois séculos, os Machados de Sangue eram originalmente um grupo de anões exilados de seus clãs, por crimes contra os ensinamentos de Moradin, o Forjador de Almas. Eles tiveram início como mercenários para qualquer um no Norte que os pagasse. Desde então a companhia mercenária tem permitido a entrada de membros de outras raças, mas todo membro é um exilado, criminoso, ou rejeitado de alguma forma, procurando por um novo começo e uma nova família entre os corajosos Machados de Sangue.

Seu vínculo pode ser associado com uma companhia na qual você tenha viajado anteriormente, ou com algum companheiro que você tenha trabalhado. O ideal que você abraça depende amplamente de seu conceito sobre o mundo e sua motivação pela luta.

CAÇADOR DE RECOMPENSAS URBANO

Antes de você se tornar um aventureiro sua vida era repleta de conflitos e agitações, devido você traçar seu caminho caçando pessoas por dinheiro. Ao contrário de algumas pessoas que coletam recompensas, você não é um selvagem que segue trilhas através da natureza. Você é envolvido com negociatas lucrativas, no local onde você vive, e isto rotineiramente testa suas habilidades e instintos de sobrevivência. Além do mais, você não está só, como um caçador de recompensas costuma estar em meio à natureza. Você interage de modo rotineiro com o submundo criminoso e outros caçadores de recompensa, mantendo contato com ambas as áreas para garantir seu sucesso.

Você pode ser um astuto caçador de ladrões, andando sobre os telhados para capturar um dos diversos ladrões da cidade. Talvez seja do tipo que possui um ouvido sempre nas ruas, alerta sobre as atividades das guildas dos ladinos e gangues de rua. Você pode ser um caçador de recompensas “máscara de veludo”, um que se mistura dentro da alta sociedade e círculos de nobreza como meio para capturar criminosos que têm como vítimas os ricos, sejam batedores de carteira ou vigaristas. A comunidade onde você trabalha pode ser uma das grandes metrópoles de Faerun, como Águas Profundas e Portão de Baldur, ou talvez uma de menor população, como Luskan ou Yartar – algum lugar grande o suficiente para possuir um potencial número de vítimas.

Como um membro de um grupo de aventureiros, você pode encontrar maior dificuldade em possuir uma rotina pessoal que não se encaixa com os objetivos do grupo – mas por outro lado você pode capturar alvos muito mais formidáveis com a ajuda dos seus companheiros.

Proficiência em Pércia: Escolha duas dentre Blefe, Intuição, Persuasão e Furtividade.

Proficiência em Ferramentas: Escolha duas entre um tipo de jogo de azar, um tipo de instrumento musical e ou ferramentas de ladino.

Equipamento: Um conjunto de roupas apropriadas com o seu dever e uma algibeira com 20 po

CARACTERÍSTICA: OUVIDO NAS RUAS

Você esta em constante contato com pessoas do segmento da sociedade, onde suas vítimas costumam frequentar. Essas pessoas podem estar associadas com o mundo do crime, com desordeiros de rua, ou membros da alta sociedade. Esta conexão vem na forma de um contato em qualquer cidade que você visite, uma pessoa que provê informações sobre outras pessoas e locais da região.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Use a tabela do antecedente criminoso do *Livro do Jogador* como base para traços e motivações do seu caçador de recompensas, modificando o que for apropriado para sua identidade como caçador de recompensas.

Como exemplo, seu elo pode envolver outros caçadores, ou organizações, ou indivíduos que lhe tenham contratado. Seu ideal pode ser associado com sua determinação sempre para capturar sua vítima ou para seu desejo de manter sua

reputação de ser confiável.

MEMBRO DA TRIBO UTHGARDT

Embora você apenas tenha chegado em terras civilizadas a pouco tempo, você entende bem o valor de cooperação e de trabalho em grupo quando se esforça pela supremacia. Você aprendeu estes princípios, e muitos outros, como um membro da tribo Uthgardt.

Seu povo sempre tentou manter as coisas do modo antigo. Tradição e tabu têm mantido os Uthgardts fortes enquanto outros reinos colapsaram em caos e ruínas. Mas nas últimas gerações alguns bandos dentro da tribo foram tentados a se estabelecer, fazer as pazes, trocas, e até mesmo construir cidades. Talvez seja por isto que os Uthgardts escolhem erguer totens entre o povo como uma personificação viva de seu poder. Talvez pela necessidade de lembrar de quem eles eram e de onde eles vieram. O Escolhido dos Uthgardts tem liderado os bandos de volta para os velhos costumes, e muitos do seu povo tem abandonado os caminhos suaves da civilização.



TRIBOS BÁRBARAS DE FAERUN

Embora esta seção detalhe os Uthgardt em específico, ele ou o antecedente do forasteiro do Livro do Jogador pode ser usado para um personagem, cuja origem reside em uma das outras tribos bárbaras de Faerun.

Você pode ser um dos bárbaros de cabelos longos de Reghed, habitando na sombra da Geleira Reghed no Norte distante, próximo ao Vale do Vento Gélido. Você também pode ser um dos nômades Rashemi, notórios por suas fúrias selvagens e suas bruxas mascaradas. Talvez você tenha vindo de uma das tribos de elfos da floresta da Floresta de Chondal, ou de uma das tribos de humanos odiosos de magia das selvas abafadas de Chult.

Você pode ter crescido em uma das tribos que decidiu se estabelecer, e agora que eles abandonaram aquele passado, você se sente meio que à deriva. Ou você pode ter vindo de um segmento dos Uthgardt que aderiram à tradição, mas você busca trazer glória para sua tribo, atingindo grandes marcos como um aventureiro de renome.

Veja a seção “Terras dos Uthgardt” do capítulo 2 para maiores detalhes do território de cada tribo e suas atividades, que podem ajudar você a escolher sua filiação.

Proficiência em Perícia: Atletismo, Sobrevivência

Proficiência em Ferramentas: Um tipo de instrumento musical e uma ferramenta de artesanato

Linguagem: Uma à sua escolha

Equipamento: Uma armadilha de caçador, um símbolo totêmico ou conjunto de tatuagens, que selam sua lealdade a Uthgar e seu totem tribal, um conjunto de roupas do viajante, e uma bolsa com 10 po.

CARACTERÍSTICA: HERANÇA UTHGARDT

Você possui um excelente conhecimento não somente do território de sua tribo, mas também do terreno e dos recursos naturais do restante do Norte. Você é familiar o bastante com qualquer área selvagem, ao ponto de conseguir encontrar o dobro de comida e água sempre que precisar explorar a região.

Adicionalmente você pode recorrer à hospitalidade de seu povo, e dos povos aliados à sua tribo, o que frequentemente inclui membros de círculos druidicos, tribos de elfos nômades, Harpistas, e sacerdotes devotos aos deuses do Primeiro Círculo.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Use a tabela para o antecedente de forasteiro do *Livro do Jogador* como base para seus traços e motivações, modificando seu conteúdo quando apropriado para moldar sua identidade como membro da tribo Uthgardt.

Mesmo se você deixou sua tribo para trás (pelo menos temporariamente), você preserva as tradições de seu povo. Você nunca cortará uma árvore viva, e também não será complacente com tal ato feito em sua frente. Os montes ancestrais Uthgardt – grandes colinas onde os espíritos totêmicos foram derrotados por Uthgar e onde os heróis da tribo estão enterrados – são sagrados para você.

Seu vínculo é sem dúvida alguma associado com sua tribo ou com algum aspecto da cultura ou filosofia Uthgardt (talvez o próprio Uthgar em si). Seu ideal é uma escolha pessoal que provavelmente está fortemente ligado ao dogma de seu povo e que certamente não contradiz ou compromete os princípios pelos quais um Uthgardt preza.

NOBRE DE ÁGUAS PROFUNDAS

Você é um rebento de uma das grandes famílias nobres de Águas Profundas. Famílias humanas que prazerosamente mantêm seu privilégio e lugar na Cidade dos Esplendores, nobres de Águas Profundas têm uma reputação em Faerun de serem excêntricos, mimados, corruptos, e, acima de tudo isso, ricos.

Seja você um exemplo brilhante da razão para tal reputação, ou que prove que toda regra tem uma exceção, pessoas esperam algo de você quando elas descobrem seu sobrenome e o que isso significa. Suas razões em tomar a vida de aventuras envolve sua família de algum modo: Você é um rebelde, que prefere adentrar em masmorras imundas, a bebericar *zzar* (espécie de vinho produzido em águas profundas) nos bailes, ou você se aprimorou na espada ou magia de acordo com interesses familiares, se certificando que eles tenham alguém de renome para o legado da família?

Trabalhe com o seu Mestre para decidir de qual família você faz parte – há cerca de setenta e cinco linhagens em Águas Profundas, cada qual com seus próprios interesses financeiros, especialidades e esquemas. Você pode ser parte da linha principal de sua família, possivelmente na fila de se tornar o líder da família um dia. Ou você pode ser um dos inúmeros primos, com menos prestígio, porém também com menos responsabilidades.

Proficiência em Perícia: História, Persuasão

Proficiência em Ferramentas: Um tipo de instrumento musical ou um tipo de jogatina

Linguagem: Uma à sua escolha

Equipamento: Um conjunto de roupas finas, um sinete ou broche, um pergaminho contendo sua linhagem, uma garrafa de fino *zzar* ou vinho e uma bolsa com 20 po

CARACTERÍSTICA: NO ESTILO

Enquanto você estiver em Águas Profundas, ou outro lugar no Norte, sua casa provê suas necessidades diárias. Seu nome e sinete são suficientes para cobrir a maioria de suas despesas; as estalagens, tavernas e salões que você frequenta ficam gratos em registrar seus gastos e enviar a conta para sua família em Águas Profundas para assegurar que você pague.

Esta vantagem garante a você manter um estilo de vida confortável sem ter de pagar os 2 po por dia para isso, ou deduzir do custo de vida da riqueza ou da aristocracia o valor equivalente. Você não pode fazer uso de um modo de vida mais pobre e usar a diferença como lucro – o benefício é uma linha de crédito, não uma recompensa monetária.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Use a tabela para o antecedente de nobre do *Livro do Jogador* como base para seus traços e motivações, modificando seu conteúdo quando apropriado para moldar sua identidade como um nobre de uma família de Águas Profundas.

Como os outros nobres, você nasceu e cresceu em um mundo diferente do qual a maioria da população experimenta – um que garante a você privilégios, mas que também o alardeia com obrigações e deveres correspondentes à sua posição. Seu vínculo pode estar associado apenas com sua família, ou ligado a outras casas nobres ligadas ou opostas à sua. Seu ideal depende do quão grande você enxerga seu papel na família, e como você pretende enfrentar o imenso mundo como um representante de sua casa.

APÊNDICE: OPÇÃO DE CLASSES EM OUTROS MUNDOS

As opções de classe neste livro foram pensadas para os Reinos Esquecidos, mas eles podem ser facilmente transportados para outros mundos oficiais de D&D, ou para um mundo de sua própria criação. Este apêndice oferece sugestões para modificar nomes e outros elementos das opções de personagens encontrados no capítulo 4. Nenhuma das propostas estabelecidas aqui deve ser tratada como canônica para os padrões de discussões de D&D. Ao invés disso, tome-as como uma dica de um Mestre para outro em como integrar estas novas opções de personagens em sua campanha.

DRAGONLANCE

Use as seguintes guias para adaptar estas opções do livro clássico para uma campanha passada em Krynn.

BÁRBARO

Bárbaros são mais comuns entre elfos Kagonesti e humanos de tribos nômades. Ambos grupos possuem um vigoroso respeito pela terra e suas criaturas, e os totens do tigre e do alce possuem devotos entre eles. Enquanto o povo de Ansalon admira o alce, o grifo substitui o tigre como um objeto de respeito.

A fúria de batalha não possui equivalente na saga de Dragonlance. Uma opção de personagem para o Caminho da Fúria de Batalha pode ser parte de uma tentativa gnoma de inventar um novo tipo de armadura, um esforço que rende um perigoso, porém efetivo estilo de batalha. Cabe ao jogador se a fúria do bárbaro advém de um conjunto de táticas desenvolvidas para ser usadas com a armadura espinhosa, decorrente da criação gnoma ou pela pura frustração de ter de voltar aos gnomos, pensadores desvairados, em busca de ajuda.

CLÉRIGO

O Domínio Arcano não possui paradeiro em Dragonlance. Os deuses da magia são patronos dos Magos da Alta Feitiçaria. Conjuradores reverenciam a divindade apropriada à sua ordem através de estudo e especialização da magia arcana, ao invés de através do poder divino. No entanto, clérigos devotos de deuses neutros, como Gilean (deus do conhecimento) e Zivilyn (deus da sabedoria), podem possuir o Domínio Arcano.

GUERREIRO

O Cavaleiro Dragão Púrpura é a comparação ideal para os Cavaleiros de Solamnia, especialmente um Cavaleiro da Rosa. Como líderes de sua ordem, Cavaleiros da Rosa são esperados para prover sabedoria, inspiração e orientação aos cavaleiros em todas as situações.

MONGE

Poucos monges são encontrados em Krynn, mas os presentes no mundo de dividem em dois campos.

A Caminho da Morte Extensa provê um bom papel para os monges malignos que adoram Sargonnas. Os minotauros que seguem Sargas algumas vezes seguem este caminho, mas muitos preferem o aspecto marcial do Caminho da Mão Aberta.

O Caminho do Espírito do Sol pode ser usado para

representar seguidores de Sirrion, deus da criatividade, paixão, lutas e fogo. É dito que Sirrio esculpe o fogo da alma, e seus monges buscam esculpir seus corpos e suas mentes de modo que os três trabalhem unificados, fazendo ação e instinto a mesma coisa.

PALADINO

O Juramento da Coroa é a comparação perfeita para qualquer paladino que seja membro dos Cavaleiros da Espada ou Cavaleiros do Crânio. Ambas as ordens juram fidelidade à uma organização e combinam habilidades marciais com conjurações de magia.

LADINO

O Manipulador combina bem com qualquer personagem astucioso, inteligente e intuitivo que possa estar envolvida em intrigas da corte. Mas isso também serve como um bom modo de representar um capitão pirata astucioso, das Ilhas do Mar de Sangue.

Os Espadachins provêm outra opção para personagens vindos desta região. Servindo como piratas ou marujos trabalhadores do mar de Sangue, um Espadachim focado na velocidade e armadura leve é ideal para uma região onde uma armadura pesada mais parece uma âncora mortal.

BRUXO

A classe de bruxo ainda não foi retratada nos padrões de Dragonlance. É dito que bruxos de vários tipos podem ser indivíduos que fizeram promessas para deuses em troca de poder, e o patrono Imortal é um bom comparativo para personagens que buscam seguir os passos de um antigo ser morto, porém um poderoso mago.

MAGO

Lâmina Cantante é uma boa opção para elfos guerreiros de Qualinest ou Silvanest. Como o heroico Gilthanas, um lâmina cantante combina o estudo da magia arcana com a especialização sobre a lâmina.

EBERRON

Use as seguintes guias para adaptar estas opções do livro clássico para uma campanha passada em Eberron.

BÁRBARO

O Caminho da Fúria de Batalha é um ótimo encaixe para um bárbaro forjado de guerra, treinado para batalhas corpo a corpo, com sua estrutura modificada para incorporar espinhos, lâminas e outras armas. Estes forjados de guerra fizeram a tropa de choque ideal durante a Última Guerra. Os poucos que sobreviveram tiveram poucas escolhas, além de continuar suas atividades marciais, já que seus quadros são ajustados para um pouco mais.

As opções do novo guerreiro totêmico são uma escolha óbvia para bárbaros com alguma afinidade para com um tigre ou um alce. A opção também pode refletir nos vínculos que um bárbaro de Argonnessen

tem para com um tipo de dragão. Use o totem do tigre para um totem de dragão vermelho e o totem do alce para o totem de um dragão de prata.

CLÉRIGO

O Domínio Arcano mapeia os portfólios inspecionados por Aureon do Anfitrião Soberano e a Sombra do Sexteto Negro. Cultistas do Sangue de Vol, cujo clérigos, também podem ter este domínio.

GUERREIRO

Com a Última Guerra no passado recente, as regras do Cavaleiro Dragão Púrpura como um líder de combate podem ser aplicadas a qualquer guerreiro que tenha servido em um dos exércitos de Khorvaire como um oficial. Soldados de Karrnath, com sua forte tradição marcial, são especialmente pretensos a escolher esta opção.

MONGE

O Caminho da Morte Extensa captura a natureza cruel e sinistra dos monges devotados ao Escárnio. Em contraste, o Caminho do Espírito do Sol é a opção perfeita para monges dedicados à Chama Prateada, especialmente aqueles que tomam algum nível de classe de paladino.

PALADINO

O Juramento da Coroa representa paladinos que têm lealdade a seu regente soberano acima de todas as coisas. A tradição militar de Karrnath produz paladinos que tomam esse juramento, especialmente aqueles cujo fanatismo os leva a se unirem à Ordem da Garra de Esmeralda.

LADINO

O Manipulador e o Espadachim estão ambos perfeitamente em casa na cidade de Sharn. Em soma, os status das casas de dragão marcadas são repletas com maquinacões, empreendimentos arriscados, bem melhor capturados pelas habilidades do Manipulador.

Enquanto um Manipulador carece de uma necessidade específica em investigação, pareá-la com a seleção correta de perícias e valores de atributos (uma alta Sabedoria é de grande ajuda) rende um bom modelo para um inquiridor.

FEITICEIRO

Feiticeiro da Tempestade é um par natural para a Casa Lyrandar. Conferido do poder que tal casa de dragão marcada concede, um feiticeiro da tempestade Lyrandar pode ajudar a guiar navios através do ar e oceano. Tais feiticeiros são preferencialmente membros de elite da casa, desde que possam garantir passagem segura através de climas perigosos.

BRUXO

Os elfos de Aerenal são um par ideal para os Eternos. Alguns desses elfos fazem pactos com seus ancestrais mortos, oferecendo serviços e obediência em troca de segredos antigos dos elfos, que libertam poderes mágicos, bem como também a maestria sobre os mortos-vivos.

MAGO

Lâminas Cantantes podem ser encontrados em Aundair,

servindo como agentes especiais treinados do Congresso Arcano. Lâminas Cantantes são especialmente encarregados em proteger os segredos do congresso e se assegurar que eles nunca cairão em mãos erradas. Por vezes, eles são enviados para terras distantes em busca de itens mágicos há muito perdidos ou para lidar com ameaças mágicas novas antes que elas cresçam a um nível por demais perigoso.

GREYHAWK

Use as seguintes guias para adaptar estas opções do livro clássico para uma campanha passada em Oerth.

BÁRBARO

Bárbaros são comuns pelos âmbitos do norte de Oerik. Das terras dos Lobos Nômades até os enclaves dos Bárbaros de Gelo, esses personagens se aventuram no sul em busca de espólios, glória e poder. Outros são exilados, forçados a deixar sua terra natal sob pena de morte.

O Caminho da Fúria de Batalha necessita de uma direta analogia em Oerth. De preferência um furioso de batalha pode ser de qualquer raça e primorosamente treinado como um guerreiro de arena pelos viciosos Senhores de Escravos. Os Senhores de Escravos são uma cabala muito temida que administra assaltos em comunidades costeiras, capturando prisioneiros para uma vida miserável de servidão. Um furioso de batalha pode ser umas dessas vítimas infelizes. Um prisioneiro que demonstra sinais de aptidão marcial pode ser treinado em um estilo de luta exótico para garantir seu alto preço através de um comprador sedento por sangue.

O totem do tigre é um par fácil para os bárbaros que vêm do reino dos Tigres Nômades. O totem do alce é mais comum entre os Áridos Corsários, preservando uma antiga tradição Flan.

CLÉRIGO

O Domínio Arcano é um par perfeito para clérigos de Bocoob. Eles são encarregados de usar suas habilidades para procurar por itens mágicos perdidos e ajudar a combater o lento, mas implacável, desaparecimento da magia em Oerth.

GUERREIRO

O foco na liderança do Cavaleiro Dragão Púrpura é o modelo ideal para os Cavaleiros da Vigília. Encarregados de proteger as terras de Bissel, Gran March, Geoff e Keoland das incursões Baklunish, estes cavaleiros combinam estrita disciplina, um modo de vida quase monástico, e um amplo estudo de táticas de batalha e estratégias para se manterem vigilantes contra ataques.

MONGE

Monges são relativamente raros em Oerth, com a notável exceção da sinistra Irmandade Escarlata.

Entre a Irmandade Escarlata, o Caminho da Morte Extensa é uma técnica secreta ensinada para aqueles que combinam a experiência da irmandade em luta desarmada, com sua preferência por assassinatos, para remover alguns inimigos problemáticos.

O Caminho do Espírito do Sol é um modelo perfeito para monges que adoram Pholtus e Pelor. As ordens monásticas entre as terras Baklunish podem facilmente ter uma ordem de monges dedicados a Al'Akbar.

PALADINO

O Juramento da Coroa pode representar uma vasta variedade de paladinos associados com diversas ordens de cavalaria em toda Flanaess. Os Cavaleiros do Cervo são uma facção perfeita para este tipo de paladino. Em adição, paladinos associados com o Grande Reino preferencialmente tomam este juramento.

LADINO

A Cidade de Greyhawk é conhecida como a Cidade dos Ladrões por um bom motivo. Sua guilda de ladrões exerce poder por todo o mundo. Abrigada no centro da rede econômica de Flanaess, a guilda e a cidade tem sempre um dedo em quase todos os negócios feitos na região.

O arquétipo Manipulador é o modo perfeito de representar um membro ambicioso da guilda de ladinos de Greyhawk. Enquanto possui um risco pessoal no trabalho, porém mais confortável do que o trabalho braçal, este tipo de ladino é um grande desafio para um personagem que quer os passos de Nerof Gasgol e aumentar seu poder político e econômico.

Bravos e nobres lascivos são comuns em cidades da Flanaess. Um Espadachim pode ter se originado de qualquer cidade, mas são particularmente comuns vindos de Rhenee. Como viajantes ao longo dos caminhos das águas, eles descobriram que velocidade e aproximação astuta são muito melhores em um combate.

BRUXO

Bruxos são relativamente raros em Greyhawk, mas à medida que luz ascendeu ao poder, ele começou a oferecer poder diretamente para aqueles que o servem. Alguns dos outros misteriosos poderes de Oerth, de mais renome Vecna e Tharizdun, também oferecem pactos para bruxos que mantêm contato com eles.

Luz e Vecna ambos se encaixam nas regras do patrono Eterno. Luz, em particular, usa da oferta de seu poder para corromper e subverter povos entre seus inimigos. Ele oferece uma barganha fácil e grande poder para aqueles nos reinos de Furyondy e Veluna que estão se esforçando para subverter esse enlace com ele. Alguns bruxos se deleitam na função de vira-casacas, uns poucos se viram contra luz, e outros chegam a tomar de seu poder e usar para seus próprios fins.

MAGO

Lâminas Cantantes formam um quadro da elite de guerreiros mágicos no reino de Celene. Alguns desses agentes trabalham além das fronteiras de Celene, usando de lâmina e magia contra os inimigos da rainha. A arte do canto da lâmina é desconhecida além deste reino; nenhum não elfo aprendeu os seus segredos.

MUNDOS CRIADOS POR VOCÊ

Narrando o jogo em um mundo de sua própria criação? Aqui vão algumas dicas de como introduzir algumas das opções de personagens deste livro para seu mundo, com exceção de opções que tenham óbvia aplicação em um mundo.

BÁRBARO

O Caminho da Fúria de Batalha é um tanto difícil de incorporar dentro de um cenário devido à sua natureza idiossincrática, peculiar. Ele provê um bom par para guerreiros de arena, furiosos e gladiadores. Sua confiança na armadura provê um bom ponto de partida para personagens

anões, em benefício à sua função nos Reinos. Alternativamente, você pode usar a fúria de batalha como base para uma ordem religiosa militante de seu mundo, especialmente uma que seja focado em crueldade ou fúria.

Para os totens do alce e do tigre, a conversão é simplesmente um meio de realoca-los com animais mais sutis (se for necessário).

CLÉRIGO

O conceito de um deus de magia é importante para os Reinos. Se sua campanha estima de uma divindade que se preocupe com magia, o Domínio Arcano funciona bem com ordens religiosas focadas em capturar ou policiar conjuradores arcanos. Se seu mundo conduz uma batalha entre magia arcana e divina, este domínio provê a facção divina de magos caçadores.

GUERREIRO

O Cavaleiro Dragão Púrpura captura a essência de um corajoso estrategista de batalha. Ele provê uma estrutura para um capitão mercenário, um membro de uma ordem de guerreiros da elite, ou um nobre encarregado em liderar seus vassallos dentro do combate.

MONGE

Você provavelmente notou que o Caminho da Morte Extensa e o Caminho do Espírito do Sol são ambos boas ferramentas para modelar ordens monásticas que têm fins opostos, a respeito do espectro de alinhamento. Uma ordem sinistra em particular é um bom par para a Morte Extensa, enquanto uma ordem heróica segue os caminhos do Espírito do Sol.

PALADINO

A utilidade do Juramento da Coroa para sua campanha vem de sua habilidade em atrair paladinos neutros, aqueles cujo código de conduta é focado mais na lei do que nos princípios morais. Suas magias divinas se fazem complicadas para usar como uma ferramenta para qualquer ordem de cavalaria, mas é uma ótima opção para a teocracia. Você pode também determinar que as magias de um paladino não possuem origem divina, mas sim arcanas.

FEITICEIRO

Feiticeiro da Tempestade é um bom par para uma ordem arcana suportada por uma poderosa cultura de alto mar. Estes feiticeiros podem formar um quadro da elite de capitães do mar, auxiliando um reino a dominar os mares através do comércio ou do saque.

BRUXO

O patrono Eterno é uma ótima opção para agentes de um rei lich poderoso, necromante, ou outro regente morto-vivo. Estes bruxos também são úteis no perfil de qualquer culto ou organização focada em uma figura morta-viva poderosa do passado de sua campanha.

MAGO

O estilo do lâmina cantante faz ele mais do que um guerreiro mágico nos Reinos Esquecidos. Em sua campanha, considere usa-lo para modelar uma ordem de cavaleiros elfos ou um grupo da elite de guerreiros treinados para proteger os regentes de uma magocracia.

ÍNDICE

aasimar, 119
A Era da Humanidade, 16-17
A Linhagem do Drow, 16
A Pós-Vida, 20
Abbathor, 22, 105
Abeir, 113
 Abjuração Arcana (clérigo), 125-126
acadêmico Recluso (antecedente), 146
Adagas Flamejantes, as, 14
Aelinthaldar, 16
Aerasumê, Methrammar, 54
Aerdrie Faenya, 23, 107
agente de facção (antecedente), 147-148
Aglarond, 11
Airsapur, 11
Akadi, 21
Akanaxi, 11
Alaron, 68
Alaundo o Vidente, 74
Aliança Divina (paladino), 133
Alta Colheita, 15
Alto Imaskar, 12, 41
altos elfos. *Veja* elfos: lua; elfos: sol
Amaunator, 21, 24
 símbolo, 24
Ammargal, *Veja* Mintarn
Amn, 9, 69
Amphail, 7, 43-45
Anais, Rainha, 11
Angharradh, 23, 107-108
anões da colina. *Veja* anões: ouro
anões de ouro, 103-104
 anões, 8, 9, 12, 15, 16, 22, 46, 48, 50-51, 53, 59-66, 68, 88, 99, 103-105, 145-146
 cinzento (duergar), 8, 9, 99-100, 104
 clãs, 46, 63, 64, 65, 66, 103, 145-146
 divindades, 22, 104-104
 escudo, 103
 fortalezas, 8, 58-66
 ouro, 103-104
Antecedentes, 145-154
 acadêmico recluso, 146
 agente de facção, 147-148
 artesão do clã, 145-146
 caçador de recompensas urbano, 153
 cavaleiro da ordem, 151-152
 cortesão, 146-147
 herdeiro, 150-151
 membro da tribo uthgardt, 153-154
 mercenário veterano, 152-153
 nobre de águas profundas, 154
 viajante distante, 148-150
 vigia da cidade, 145
Anteos, Belinda, 48
antimagia, 19
Araithe, Príncipe, 68
Arco das Fadas, o (bruxo), 138
Ardeep, 16
Arkaiun, 110
armadura, 121
Arte, a, *Veja* conjuração
Artesão do clã (antecedente), 145-146
Arvandor, 16, 72, 107
Arvoreen, 23, 110
Aryvandaar, 16
Ascalhorn, *Veja* Fosso dos Portões Infernais
Asmodeus, 21, 24, 118-119
 símbolo, 24
Aspecto da Besta (bárbaro), 122
Assembléia das Estrelas, 13
Ataque Extra (mago), 142
Athalantar, 48
Auril, 21, 25, 117
 símbolo, 24
avariel, 106
Azuth, 21, 25, 117, 118, 125
 símbolo, 25
Baazka, 138
Baervan, Andarilho da Selva, 24, 115
Bahamut, 112, 113
Bahgtru, 24, 118
 símbolo, 26
Banquete da Lua, o, 15
Baram, Barrim 95
Baravar Manto das Sombras, 24, 115
Bárbaros, 121-122, 154. *Veja*

Também Bárbaros Reghed; Uthgardt
bardos, 122-124
Bastão (guerreiro), 128
Bedine, 110-111
Belaphoss, 139
Berdusk, 81
Berronar Prata Verdadeira, 22, 104
Beshaba, 21, 26, 119
 símbolo, 26
Besilmer, 58, 59
Bhaal, 21, 27, 45
 símbolo, 27
Brandobaris, 23, 110
Brilho-Eterno, 50
Broquel Inteiro, 91
Bryn Shander, 99
Calendário de Harptos, 14, 15
Calimport, 9
Calimshan, 9
Callarduran Mãos Macias, 24, 115
Caminho Dourado, o, 12
Campeão Exaltado (paladino), 133
Campo dos Mortos, 8, 83
 Castelo Lança do Dragão, 83
 Garras do Troll, 83
Canalizar Divindade, 125-126, 133
Canção da Lâmina (mago), 142
Cântico da Manopla Severa, 61
Capitães dos Mares de Luskan, 95
Caradoon, Bronywn, 65
Caradoon, Samular, 65, 132
Carvalho Ancião, 86
Casa Mecha do Cervo, 84
Cashaan o Vermelho, 98
Castelo Lança do Dragão, 83
Castelo Traçoireiro, 12
cavaleiro da ordem (antecedentes), 151-152
Chauntea, 21, 27, 117
 símbolo, 27
Chessenta, 11
Chult, 9-10
Cidade das Aranhas. *Veja* Menzoberranzan
Cidade das Lâminas. *Veja* Gracklstugh
Cidade das Mãos Hábeis. *Veja* Inverno Velado
Cidade do Julgamento, 20
Cidade dos Esplendores. *Veja* Águas Profundas
Cidade dos Mortos, 20
Cidade dos Veleiros. *Veja* Luskan
Cidadela Adbar, 8, 59-60
Cidadela de Muias Flechas, 60
Cidadela do Corvo, 12
Cidadela Feçbaar, 8, 59, 60-61
Círculo de Espadas, 127
círculos druídicos, 126-127
Clangeddin Barba Prateada, 22, 104
 classes, 124-143
 clérigos, 125-126
 Colina Distante, cidade, 12
 Colinas dos Reis, 10
 Companheiros do Salão, 63
 Companheiros, os, 81
 Cômputo dos Vales, 16
 Confessos, os, 75, 76-77
 Conselho das Guildas, 47
 Conselho das Pedras Cintilantes, 50
 Conselho dos Cinco, 9
 Conselho dos Lordes, 9
 Conselho dos Quatro, 45
 Conselho dos Zulkirs, 13
 Coração da Tempestade (feiticeiro), 137
 Corellon Larethian, 23, 107, 117, 118, 125
 Cormanor, 12, 16
 Cormyr, 11, 17, 128
 cortesão (antecedente), 146-147
 Crença Resoluta, a, 81
 Crinti, 10. *Veja também* meio-elfos:
 variantes
 CV, 16
 Cyrlic, 21, 27-28
 símbolo, 27
 Cyrrollalee, 23, 110
 Damara, 11-12
 Dambraith, 10
 Darromar, 11
 Delimbiyan, 48
 Delzoun, 8, 16, 50, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64
 Demônio, o (bruxo), 138-139
 Dendar a Serpente da Noite, 139

Deneir, 21, 28
 símbolo, 28
Desafio do Campeão (paladino), 133
Desastre Negro, o, 16
Deserto sem Fim, o.
 Veja Terras da Horda, as
detectar magia, 19
Dethek, 103, 105, 117
deuses, 19-41, 104-105, 107-8, 109-110, 112, 115, 116-117, 118
 anão, 22, 104-105
 comungando, 22
 drow, 23, 108
 elfo, 23, 107-108
 faeruniano, 21, 112
 gnomo, 24, 115
 incomum, 20
 morte e ressurreição, 20
 não humano, 20
 orc, 24, 118
Dias do Trovão, 15-16
dissipar magia, 19
Divindades, 19-41, 104-105, 107-108, 109-110, 112, 115, 116-117, 118
 anão, 22, 104-105
 comungando, 22
 drow, 23, 108
 elfo, 23, 107-108
 faeruniano, 21, 112
 gnomo, 24, 115
 incomum, 20
 morte e ressurreição, 20
 não humano, 20
 orc, 24, 118
Do'Urden, Drizzt, 107
Domínio Arcano (clérigo), 125-126
domínio divino, 125-126
Arcano, 125-126
draconato, 13, 112-114
 clãs, 113
 Religião, 113-114
 Terras, 113
Drow, 8, 9, 10, 16, 23, 100, 101, 107, 108
Druette o Corvo, 98
druidas, 126-127
duergar, 8, 9, 99-100, 104
Duerra a Profunda, 22, 105
Dugmaren Manto Brilhante, 22, 105
Dumathoin, 22, 105
Eaerlann, 16, 48
Elistrae, 23, 108
Eldath, 21, 28, 117
 símbolo, 28
elfos de cobre. *Veja* elfos: floresta
Eltab, 13, 139
Elturel, 81
Elturgard, 79-82
 Berdusk, 81
 Companheiros, os, 81
 Crença Resoluta, a, 81
 Elturel, 81
 Forte Senhor da Manhã, 80
 ornato, 80
 Scornubel, 81
 Soubar, 82
 elves, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 19, 23, 48, 53, 55, 68, 72-73, 82-99, 86, 88, 101, 105-108
 alado, 106
 divindades, 23, 107-108
 estrela, 106
 floresta, 106-107
 linguagem, 105
 lua, 105-106
 mar, 106
 negros (drow), 8, 9, 10, 16, 23, 100, 101, 107, 108
 selvagem, 106
 sol, 106
 terras, 106
Enclave das Esmeraldas, 13, 127, 147
Entre os Mortos (bruxo), 139-140
Erebois, 11
Erevan Ilesere, 23, 108, 117
Errtu, 139
Escola de Fochlucan, 123
Escola de Nova Olam, 123
Escola do Mensageiro, 124
escolas bárdicas, 123-124
Escolhido dos Deuses, 17-18
Espruar, 105, 108
Everska, 82, 142
Evermeet, 8, 72-73, 105, 106, 136, 142, 148
facções, 147
Faerun, 7, 9-14

Fenmarel Mestarine, 23, 108
feriados, 14-15
Ffolk, 67, 111, 127
Flandal Pele de Aço, 24, 115
Flecha Élfica, 10
Floresta Alta, 86
Floresta dos Wyrms, 90
Floshin, Darfin, 48
Fortaleza Negra, 8, 77-79
Forte da Vela, 8, 74-77
 serviços, 77
Forte de Helm, 9, 85-86
Forte Senhor da Manhã, 80
Fronteiras dos Reinos, 11
Fúria com Armadura (bárbaro), 121
Gaerdal Mão de Ferro, 24, 115
Gargauth, 139
Garl Brilho Dourado, 24, 115
Gema do Norte, a.
 Veja Lua Argêntea
Gharragaur, 50, 58, 59
Ghaunadaur, 108, 139
Gilgeam, 14, 139
gnomos da floresta, 114
gnomos das profundezas, 9, 101, 115
gnomos, 9, 24, 50, 53, 71, 90-92, 100, 101, 114-115
 divindades, 24, 115
 floresta, 114
 profundezas (svirfneblin), 9, 100, 101, 115
 rochas, 114-115
 terras, 115
Gond, 21, 28-29
 símbolo, 29
Gorm Gulthyn, 22, 104
Gracklstugh, 9, 99-100
Grama Verdejante, 15
Grande Chuva, a, 17, 18, 136
Grande Conselho, 12
Grumbar, 21, 125
Gruumsh, 24, 117, 118
Guerra das Coroas, a, 16, 105, 107
guerreiros, 127-128
Gundarlun, 69
Gur, 111
Gwaeron Windstrom, 21, 29, 133
Gwynneth, 68
Haela Macha Resplandecente, 22, 104
Halflings do Espírito Sagaz, 110
halflings, 12, 23, 48, 50, 53, 90-92, 108-110, 129
 coração Forte, 109
 divindades, 23, 109-110
 espírito sagaz, 110
 pés-leves, 109
Halruaa, 10-11, 18, 111, 148-49
Halruaan, 112
Hanali Celanil, 23, 107, 117
Harpel Família, 48-49
Harpell, Dowell, 7
Harpistas, 54, 123, 127, 147
Haungdannar, 58, 59
Helm, 21, 29
 símbolo, 29
Heptios, 11
Herança (herdeiro), 150-151
história, 15-18
Hoar, 21, 29-30
 símbolo, 29
Hora da Colheita (monge), 30
horas, 15
humanos, 110-112
 divindades, 112. *Veja também* divindades
 etnias, 110-112
 linguagens, 112
Hyrsum, 138
ilhas, 8, 66-73
Incitando a Morte (bruxo), 140
Índice
Iniciado Arcano (clérigo), 125
Investida Furiosa (bárbaro), 121
Investigador (variante do vigia da cidade), 145
Io, 112-113
Iqua Tel'Quessir, 15-16
Irmãdade Arcana, a, 17-98
Jarant, o Rei Serpente, 88-89
Jendrick o Azul, 98
Jergal, 21, 30-31
 símbolo, 30
Joia Escarpada, 9, 101, 115
Kara-Tur, 14, 149
Kelemvor, 20, 21, 31-32, 114
 símbolo, 31
Kendrick, Derid, 67

Kezef, 139
Kiaransalee, 23, 108
Lady Erliza, 69
lâminas cantantes estilos, 142
linguagem anã, 103
linguagem élfica, 105
Illelarn, 16, 48
Illusk, 17, 70
Ilmater, 21, 30, 117, 119
 símbolo, 30
Ilneval, 24, 118
Ilythiir, 16
Ilzimmer, Dauner, 7, 44
Imaskar i, 12, 41, 111
Impiltur, 12
Istishia, 21, 125
Lorde de Ferro, 8, 62-63
Lua Negra, a, 129
Mãe-Terra, a, 27, 67
magia arcana. *Veja* magia
magia divina. *Veja também* magia
magia dracônica, 136
magia morta, 19
Manipulador Intuitivo (ladino), 135
Manobra Elegante (ladino), 136
Manopla Severa, 8, 52, 59, 60, 61-62
Martelo de Batalha, Bruenor, 60, 61, 63
Martelo de Batalha, Gandalug, 63
Martelo de Batalha, Garumn, 63
Mataador de Cervos, 84
Mecha do Cervo, 84
meio-elfos, 11, 53, 116-117
 linguagem, 116
 religião, 116-117
 terras, 116
 variantes, 116
meio-orcs, 13, 117-118
 religião, 118
Mercado Negro. *Veja* Zhenitarim
Mestre Arcano (clérigo), 126
moeda corrente, 13
moedas, 13
No Estilo (nobre de águas profundas), 154
Onda Inspiradora (guerreiro), 128
ordens de cavalaria, 151
Ouvindo nas Ruas (caçador de recompensas urbano), 153
Pacto dos Vales, 16
Pântano Elevado, 16, 86-88
Passo Elegante (ladino), 135
Pequerrucho. *Veja* halflings
Plano de Retiro, 20, 25
Ponte Boareskyr, 8, 73-74
Portão de Baldr, 17, 45-47
 Origem do nome, 46
Portões Infernais, 86
Povo Esquecido. *Veja* Gnomos
Primeira Separação, a, 16, 72, 106
Punho Flamejante, o, 7, 45, 46
Punho Pequeno, o, 129
raças criadoras, 15-16
Rei Grauman, 84
Rei Harnoth, 59
Reino da Floresta. *Veja* Cormyr
Reino de Muias-Flechas, 8, 17, 59, 63
Reino dos Dois Sóis. *Veja* Elturgard
Reino dos Homens, 47, 48
relógios, 15
Respeito da Cavalaria (cavaleiro da ordem), 151-152
Sashelas o Profundo, 23, 108
sinos. *Veja* horas
Supremos Anciões, os (bruxo), 139
Taern Lâmina de Chifre, 7, 54
Terras da Horda, as, 12
Terras dos Vales, as, 12, 16, 17
Terras Gélidas, as, 11-12
Todos os Olhares em Você (Viajante Distante), 149
Torre do Abrigo da Irmãdade, 17, 98
tradição arcana (mago), 141
Triste Poema de Delzoun, o, 60
truques arcanos, 142-143
truques, arcanos, 142-143
Vale do Vento Gélido, 17, 98-99
Vale dos Cervos, 83-85
Vau da Adaga, 7, 47-48
Vau da Adaga, Maldwyn, 47
Vau da Adaga, Morwen, 7, 47
viajante distante, 148-150
Vida Indestrutível (bruxo), 140
Vigia da cidade (antecedente), 145
Yarin Manto Gélido, 12

ÍNDICE

Abrigo Seguro (agente de facção), 147
 Acesso a Livrarias (acadêmico recluso), 146
 adoração, 19-20. *Veja também* divindades; religião; *divindades específicas*
 Águas Profundas, 7, 17, 54, 55-57, 70, 118, 154
 Alas, 54
 Aliança dos Lordes, a, 7-8, 43, 54, 57, 58, 65, 147
 Alma Trapaceira (ladino), 135
 Almas do Sol, as, 130
 Alustriel Mão de Prata, 54
 Amarandine Pés de Peregrino, 85 ano, 14
 anões da montanha. *Veja* anões: escudo
 anões do escudo, 8, 103
 Antigos, os, 12
 áreas selvagens, 8-9
 armadura com espinhos, 121
 arquétipo marcial, 128
 Cavaleiro Dragão Púrpura, 128
 arquétipos ladinos, 135-136
 Espadachin, 135-136
 Manipulador, 135
 Arquipelago Korinn, 68
 Arte Invisível, a. *Veja* psíquicos
 As Três, 12. *Veja* também
 Chauntea; Mielikki; Mystra;
 Rashemen
 Ataque Semi Circular Doloroso (monge), 131
 Audácia Devassa (ladino), 136
 Banco dos Comerciantes da Costa da Espada, 47-48
 Bárbaros Reghed, 99, 121
 bruxos, 138-40, 142-43
 truques, 142-143
 caçador de recompensas urbano (antecedente), 153
 Calcário de Najara, 88
 Caminho Compaciente, o, 130
 Caminho da Alma do Sol (monge), 131
 Caminho da Fúria de Batalha (bárbaro), 121
 Caminho da Morte Extensa (monge), 130-131
 Caminho do Totem Guerreiro (bárbaro), 121-122
 Caminhos Primevos, 121-122
 Caminho da Fúria de Batalha, 121
 Caminho do Guerreiro
 Totêmico, 121-122
 Canção de Defesa (mago), 142
 Canção de Vitória (mago), 142
 Cavaleira Vermelha, a, 21, 36, 114
 símbolo, 36
 Cavaleiro Dragão Púrpura (guerreiro), 128
 Cavaleiros Bruxos de Vaasa, 12
 Cidade das Sombras, 17-18
 Colinas da Serpente, 89
 Colinas Trielta, 90-92
 Broquel Interiço, 91
 companhias mercenárias, 152
 conflitos religiosos, 20-23
 Conjuração Potencializada (clérigo), 126
 Conselho Simbarch, 11
 Controle da Morte (monge), 131
 Coração do Ocidente, 7, 11
 Costa da Espada, a, 7-9
 Cripta do Bruxo, 94-95
 Dagnabett Barba Composta, 7, 63
 Destruidor de Magia (clérigo), 126
 Dez-Cidades, 98-99
 Dezena, 14
 Dhosun Escama Prateada, 89,90
 Dragões Púrpuras, os, 11
 Ebenezer Eixo de Pedra, 65
 elfos da floresta, 106-107
 elfos da lua, 105-106
 elfos das estrelas, 106
 elfos do mar, 106
 Elfos prateados. *Veja* elfos: lua
 elfos selvagens, 106
 Emerus Coroa de Batalha, 60-61
 Encontro dos Escudos, 14-15
 Entrega Imprudente, (bárbaro), 121
 Enviado Real (guerreiro), 128
 Escudo do Sol (monge), 131
 Espadachim (ladino), 135-136
 Espírito do Vento (feiticeiro), 137
 Espírito Obstinado (paladino), 133

Espírito Totem (bárbaro), 121-122
 estações, 14-15, 18
 Estrelas Lunares, 124
 Explosão Solar Dolorosa (monge), 131
 Extraviador (ladino), 135
 fantasma, 78,79
 Feiticeiro da Tempestade (feiticeiro), 137
 feiticeiros, 136-137, 142-143
 truques, 142-143
 Floresta das Brumas, 88
 Forte do Espinho, 8, 65-66
 Forte Eixo de Pedra. *Veja* Forte do Espinho
 Forte Zhentil, 12
 Fronteira Selvagem, a, 7
 Fúria da Tempestade (feiticeiro), 137
 Garras do Troll, 83
 gnomos das rochas, 114-115
 Grande Retirada, a, 105
 Guia da Tempestade (feiticeiro), 137
 Halflings pés-leves, 109
 Herança Uthgardt (membro da tribo Uthgardt), 154
 Ilha de Oman, 69
 Ilhas de Moonshae, 8, 67- 69, 127
 Alaron, 68
 Arquipelago Korinn, 68
 Druidas, 127
 Gwynneth, 68
 Ilha de Oman, 69
 Moray, 68- 69
 Neve Baixa, 69
 Norland, 69
 Ilhas Nortenhas, 69-70
 Gundarlun, 69
 Ossos de Baleia, os, 70
 Rochas Púrpuras, 69-70
 Ruathym, 70
 Tuern, 70
 instrumentos musicais, 124
 Inverno Velado, 16, 17, 51-53
 itens mágicos, 18-19
 Juramento da Coroa (paladino), 132-133
 juramento sagrado, 132-133
 Juramento da Coroa, 132-133
 Kossuth, 21, 125
 Kurth, Beniago, 9S
 Labelas Enoreth, 23, 108
 ladinos, 134-136
 Laduguer, 22, 105
 Laeral Mão de Prata, 7, 55, 57, 124
 Lago de Vapor, o, 11
 Lantan, 8, 71
 Larloch, 95, 139
 Lathander, 21, 32, 108
 símbolo, 32
 Leira, 21, 32
 símbolo, 32
 Ligação Totêmica (bárbaro), 122
 Lliira, 21, 33
 símbolo, 33
 Lolth, 23, 107, 108
 Lorcan, 139
 Lordes de Águas Profundas, os, 17, 55
 Loviatar, 21, 33
 símbolo, 33
 Lua Argêntea, 7, 53-55, 65
 lua, 14
 Luiren, 11, 109, 110, 129
 Luruar. *Veja* Marchas Argêntas
 Luskan, 17, 70, 95-98
 Luthcheq, 11
 Luthic, 24, 118
 Lythari, 106
 Magia da Tempestade, 136-137
 magia selvagem, 19, 136
 Magia Tempestuosa (feiticeiro), 137
 magia, 9, 18-19, 23. *Veja também* itens
 mágicos; mythal; psíquicos;
 conjuradores; conjuração;
 magias; poderes sobrenaturais;
 Teia, a
 magias, 18
 Magos Bélicos (de Cormyr), os, 11, 141
 Magos Vermelhos, 13, 141
 magos, 140-143
 truques, 142-143
 Malar, 21, 31, 33
 símbolo, 33
 Malkizid, 139
 Manipulador (ladino), 135
 Mantol-Derith, 9, 100-101
 Mar da Lua, o, 12
 Mar das Estrelas Cadentes, 17, 18,

136
 Mar Sem Vestígios, o, 14
 Marcha de Chelimber, 89-90
 Marchas Argêntas, 8, 18, 53-55, 61, 65
 Marthammor Duin, 22, 105
 Mask, 21, 33-34, 11 8, 119
 símbolo, 34
 Memnon, 9
 Menzoberranzan, 9, 63, 101, 107, 115, 116
 mercenário veterano (antecedente), 152-153
 mês, 14
 Mestre da Intriga (ladino), 135
 Mestre Duelista (ladino), 136
 Mestre Tático (ladino), 135
 Mezro, 10
 Mielikki, 21, 34, 108, 117
 símbolo, 34
 Milil, 21, 34-35, 117
 Mintarn, 8, 66-67
 Mirabar, 7, 8, 50- 51
 Miyeritar, 16, 88
 Moander, 40, 139
 Monges da Morte Extensa, 130
 monges, 129-131
 Moradin, 22, 103, 104
 Moray, 68- 69
 Mudar a Maré (paladino), 133
 Muitas-Flechas, 8, 17- 18, 59, 60, 63
 Mulhorand, 12, 41, 149
 Mulmaster, 12
 Muro dos Descrentes, 20
 Myrkul, 21, 31, 35
 símbolo, 35
 Mystra, 18, 21, 35, 117, 125
 símbolo, 35
 Mystryl, 18
 Myth Drannor, 17, 18, 82, 142, 151
 mythal, 19, 54
 Najara, 88-90
 Brejo de Chelimber, 89-90
 Calcário de, 88
 Colinas da Serpente, 89
 Floresta dos Wyrms, 90
 Ss'khanaja, 89
 Narfell, 11 - 12, 111
 Natureza Imortal (bruxo), 140
 Navios de Luskan, 95
 Nebelun, 24, 115
 Nelanther, o, 8, 71
 Netheril, 11, 12- 13, 16, 17, 18, 20, 37, 48, 60, 94
 Neve Baixa, 69
 Neverember, Dagult, 7, 51, 52, 55, 57, 66, 70
 Nezram o Andarilho do Mundo, 12
 Nimbral, 8, 71 - 72
 Nobre de Águas Profundas (antecedente), 154
 Norland, 69
 Norte, o, 7-9
 Nortenhos, 67, 69- 70, 121
 O Eterno (brixo), 139-140
 Oberon, 138
 Oghma, 21, 35-36, 51
 símbolo, 35
 Olho do Vigia (vigia da cidade), 145
 Orador do Vento (feiticeiro), 137
 Oradores do Forte de Helm, 85
 orcs, 24, 60, 63, 68, 71, 91. *Veja também* meio-orcs
 divindades, 24
 Ordalf, Alta Senhora, 68
 Ordem da Manopla, 147
 Ordem da Rosa Amarela, 129-130
 Ordem de Samular, 132
 Ordem do Companheiro, 132
 Ordem do Olho Dourado, 132
 ordenação, 22
 ordens de paladinos, 132
 ordens monásticas, 129-130
 origem da feitiçaria, 137
 Feitiçaria da Tempestade, 137
 Orlumbor, 8, 70
 Orogoth, 87-88
 Ossos de Baleia, os, 8, 70
 Padres, 20-23. *Veja também* *divindades específicas*
 paladinos, 131-133
 Juramento da Coroa, 132-133
 Panteão, 20, 21, 22, 23, 24, 104-105, 107-108, 109- 110, 112, 115
 anão, 22, 104-105
 drow, 23, 108
 élfico, 23, 107-108
 Faeruniano, 21, 112
 gnomo, 24, 115
 halfling, 23, 109-110
 orc, 24

O Índice não é contínuo, cada página possui sua própria ordem alfabética.

Parlamento dos Lordes, 45
 patriarca, 45-46
 Patronos Transcendentes, 138-140
 Arco das Fadas, o, 138
 Demônios, os, 138-139
 Eternos, os, 139-140
 Supremos Anciões, os, 139
 Penachar (ladino), 136
 Phalorm, 47, 48
 Phlan, 12
 Pináculo das Lembranças, 18
 Poço da Lua, 27, 67, 127
 poderes sobrenaturais, 18
 Portão Ocidental, 14
 Portyr, Dillard, 45
 Povo Orgulhoso, o, 16
 Praga Mágica, 10, 17, 18
 Pranto da União (guerreiro), 126
 Príncipe de Gelo, o, 138
 Profecias de Alaundo, 74
 psíquicos, 18
 raças, 103-119
 Rainha do Ar e da Escuridão, a, 138
 Rainha Raedra, 11
 Rainha Tithmel, 61
 Raio de Sol Radiante (monge), 131
 Ramur, Selin, 7
 rangers, 133-134
 Rashemen, 12
 Raurym, Selin, 50
 Ravengard, Ulder, 7, 45
 Rei Morinn, 61
 reinos destruídos, 48, 58
 Reinos Subterrâneos. *Veja* Terras da Escuridão
 religião, 19-41, 81, 104- 105, 107-108,
 109-110, 112, 113-114, 115, 116-117, 118, 119. *Veja também* *divindades específicas*
 Respeito do Povo Robusto (artesão do clã), 145
 Rethnor, Hartouchen, 95
 Retribuição Farpada (bárbaro), 121
 Rhymanthiin, 88
 Rillifane Rallathil, 23, 108, 117
 Rochas Púrpuras, 69-70
 Ruathym, 8, 67, 70
 Ruthiol, Nestra, 7, 57
 Salão de Mithral, 7, 8, 63- 64
 Samarach, 10
 santuários, 20-22
 Sarifal, 68
 Savras, 21, 36
 símbolo, 36
 Scornubel, 81
 Secomber, 88
 Segojan Invocador da Terra, 24, 115
 Segunda Separação, a, 17-18,113
 Sehanine Arco da Lua, 23, 108
 Sela Longa, 7, 48-49
 Seldarine. *Veja* divindades: elfos
 Selúne, 21, 36, 117, 119
 símbolo, 36
 Selvetaarm, 23, 108
 Sembia, 11, 12- 13, 17, 18
 Separação, a. *Veja* Primeira
 Separação, a; Segunda Separação, a
 Shaaran, 111, 112
 sha'ir, 14
 Shar, 21, 36-37, 11 9, 129
 Shargaas, 24, 118
 Sharindlar, 22, 10S
 Sheela Peryroyl, 23, 109
 Shimmergloom, 63
 Sildeyuir, 106
 Silvanus, 21, 37, 108, 117
 símbolo, 37
 Skadaurak. *Veja* Mintarn
 Solonor Thelandira, 23, 108, 117
 Solstício de Inverno, 15
 Solstício de Verão, 15
 Sossal, 11-12, 149
 Soubar, 82
 Ss'khanaja, 89
 Sstar, Ilgostrogue, 63
 Stelmane, Belynn, 45
 Suljack, Dagmaer, 95
 Sundabar, 8, 64-65
 Sune, 21, 37-38, 108, 117
 símbolo, 37
 svirfneblin, 9, 101, 115
 Synnoria, 68
 Szass Tam, 13
 Taeri, Throa, 95
 Talona, 21, 38
 símbolo, 39
 Talos, 21, 38
 símbolo, 38

Tchazzar o Imortal, 11
 Teia, a, 18-19
 Afetando a magia, 19
 Tel 'Quessir. *Veja* elfos
 templos, 20-22
 Tempo das Perturbações, 17
 tempo, 14-15
 Tempus, 21, 38-39, 114, 118
 símbolo, 39
 Terras da Escuridão, 7, 9, 16, 99-101, 107, 149
 Gracklstugh, 99
 Jóia Escarpada, 101
 Mantol-Derith, 100- 101
 Menzoberranzan, 101
 Teshwave, 12
 Tethyr, 11, 151
 Tevya a Cinzenta, 98
 Thay, 13
 Thentia, 12
 Thesk, 13
 Thindol, 10
 Thorass, 110, 112
 Thultanthar, 17
 Tiamat, 113
 tieflings, 118- 119
 religião, 119
 terras, 119
 variantes, 118
 Titania, 138
 Toque da Morte (monge), 130
 Toque da Morte Extensa (monge), 131
 Toreus, 11
 Toril, 7, 9- 14
 Torm, 21, 39, 81, 113
 símbolo, 39
 tradições monásticas, 130-131
 Caminho da Morte Extensa, 130-131
 Caminho do Espírito do Sol, 131
 Tratado do Desfiladeiro de Garumn, 63
 Treinando na Guerra e na Canção (mago), 142
 Treze de Toril, os, 118
 trillimac, 101
 Tuern, 70
 Tuigan, 12, 13, 111-112
 Turmish, 13
 Tymanther, 13-14, 113
 Tymora, 21, 39, 40, 110, 119
 Tyndal, a Lenda de, 48
 Tyr, 21, 40, 113
 símbolo, 40
 Tyranthraxus, 139
 Ulutun, 112
 Umberlee, 21, 40-41
 símbolo, 41
 Unther, 14
 Urdlen, 24, 115
 Urogalan, 23, 110
 Uruk, Mangan, 12
 Uthgar, 94
 Uthgardt, 92- 94, 121, 122, 153-154
 totens, 122
 tribos, 93, 94
 Vaasa, 11-12
 Valkur, 21, 68
 Vanthampur, Thalamra, 45
 Vergadain, 22, 105
 Vhaeraun, 23, 108
 Vida Mercenária (mercenário veterano), 152
 Vila de Pedra, 63
 Voonlar, 12
 Waukeen, 21, 41
 símbolo, 41
 Wendonai, 139
 Wythlaran, 12
 Ya'imunnahar, 12
 Yartar, 7, 57-58
 Yondalla, 23, 109
 yuan-ti, 88- 90
 Yurtrus, 24, 118
 Zakhara, 14, 149
 Zargon, 139
 Zelene a Branca, 98
 Zhentarim, 12, 147

BEM VINDO À COSTA DA ESPADA

Na região dos Reinos Esquecidos, a Costa da Espada compreende brilhantes modelos de civilização, perigosos locais cheios de maldade, e, abrange todos eles, um deserto que oferece a um explorador grandes oportunidades e grandes perigos.

O *Guia do Aventureiro da Costa da Espada* é um recurso valioso para Mestres e jogadores igualmente. Além de descrever os povos e lugares da Costa da Espada, o livro contém uma infinidade de novas opções de personagens para intrigar e inspirar cada grupo de aventureiros.

Quando você estiver pronto para ainda mais, expanda suas aventuras com o *Livro do Jogador*®, *Guia do Mestre*® e o *Manual dos Monstros*® da quinta edição, este livro fornece o cenário, história e opções de personagem necessários para participar de um jogo de D&D em qualquer lugar ao longo da Costa da Espada de Faerûn.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



TRADUÇÕES

