

Advanced Dungeons & Dragons™  
2<sup>nd</sup> Edition

Cenário de Campanha

# FORGOTTEN REALMS™

## OS REINOS ESQUECIDOS



# UMA VIAGEM AOS REINOS

Ed Greenwood e Jeff Grubb





Advanced Dungeons & Dragons™  
2nd Edition

Cenário de Campanha



## UMA VIAGEM AOS REINOS™



Ed Greenwood e Jeff Grubb



# Créditos

**Criação Original dos Reinos:** Ed Greenwood  
**Criação e Desenvolvimento do Projeto:** Jeff Grubb  
**Criação e Desenvolvimento de *Uma Viagem aos Reinos*:** Ed Greenwood e Jeff Grubb  
**Ilustração da Capa:** Clyde Caldwell  
**Novos Desenhos Internos:** Eric Hotz, James Crabtree e Robin Raab  
**Desenhos Internos:** Dennis Beauvais, George Barr, Tim Conrad, Uttam e Valerie Valusek  
**Cartografia Colorida:** Cynthia Felegy e Dennis Kauth  
**Cartografia Interna:** Cynthia Felegy, Dave Sutherland, Dawn Murin, Dennis Kauth, Diesel e Steve Beck  
**Cartas Coloridas dos Símbolos:** Renee Kousek  
**Novos Símbolos dos Vales:** Eric Hotz  
**Símbolos dos Vales:** Valerie Valusek

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

## **Abril Jovem**

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

### **Grupo Livros Abril Jovem**

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

Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S.A.

Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações.

Você poderá adquirir as demais edições desta coleção por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à DINAP S/A - C. Postal 2505, Osasco - SP, fax (011) 810-4800, telefone (011) 810-6800, onde poderá obter informações sobre estoques, preços e prazos. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners.

Atendemos mediante disponibilidade de estoque.

ISBN - 85-7301-221-X







# Índice

<b>O Mundo dos Reinos</b> .....	6	Vale Profundo .....	38	Evermeet .....	110
O Planeta e seus Continentes .....	6	Vale do Rastelo .....	38	Lantan .....	110
Faerun .....	6	Vale Sessre .....	39	Mintarn .....	111
A Terra da Horda .....	6	Vale das Sombras .....	39	As Moonshaes .....	111
Kara-Tur .....	7	Vale Tarkhal .....	40	As Nelanthers .....	112
Maztica .....	7	Vale do Tesh .....	40	Nimbral .....	113
Zakhara .....	7	As Florestas Élficas .....	40	Orlumbor .....	114
Raças nos Reinos .....	8	Outras Características da		Ruathym .....	114
Humanos .....	8	Região dos Vales .....	43	Norte Selvagem .....	114
Dragões .....	8	<b>Cormyr</b> .....	44	Os Povos Bárbaros .....	114
Anões .....	9	Governo .....	44	A Cidadela Adbar .....	115
Os Elfos e a Nação Élfica .....	10	História .....	44	Forte Portal do Inferno .....	115
Os Goblinóides .....	12	Os Lordes de Cormyr .....	45	Floresta Alta .....	115
Gnomos .....	13	Defesas Cormyrianas .....	45	Vale do Vento Gelado .....	115
Os Meio-Elfos .....	13	Arcanos em Cormyr .....	46	Lorkh .....	115
Halflings .....	14	A Mentalidade de Cormyr .....	46	Luskan .....	115
Os Gigantes .....	14	Costumes .....	47	Mirabar .....	116
As Raças de Underdark .....	15	Aventureiros em Cormyr .....	47	Neverwinter .....	116
Outras Raças .....	15	Locais de Interesse .....	47	Lua Prateada .....	116
As Classes de Personagens				Sundabar .....	116
nos Reinos .....	15	<b>Sembia</b> .....	60	Anauroch .....	116
Guerreiros .....	15	História .....	60	As Terras Gélidas .....	117
Rangers .....	16	O Supervisor .....	61	Damara .....	118
Paladinos .....	16	A Mentalidade de Sembia .....	62	Glister .....	119
Arcanos .....	17	Locais de Interesse .....	62	A Grande Geleira .....	119
Arcanos Especialistas .....	17	<b>O Mar da Lua</b> .....	65	Narfell .....	119
Sacerdotes .....	18	História .....	65	As Pradarias .....	119
Druidas .....	19	A Mentalidade do Mar da Lua .....	65	Sossal .....	119
Ladinos .....	20	Pontos Interessantes .....	66	Thar .....	120
Bardos .....	20	<b>A Vastidão</b> .....	73	Vaasa .....	120
<b>Faerun</b> .....	21	História .....	73	<b>O Oriente Distante</b> .....	120
As Regiões de Faerun .....	21	A Mentalidade da Vastidão .....	73	Aglarond .....	120
O Underdark .....	23	Pontos Interessantes .....	74	Impiltur .....	121
O Tempo nos Reinos .....	22	<b>A Costa do Dragão</b> .....	80	O Grande Vale .....	121
O Calendário de Harptos .....	23	História .....	80	Rashemen .....	121
Dias Especiais		A Mentalidade da		Thay .....	122
do Calendário .....	23	Costa do Dragão .....	81	Thesk e Telflamm .....	123
Marcando os Anos .....	24	Pontos Interessantes .....	81	<b>Os Impérios Antigos</b> .....	123
A Lista dos Anos .....	24	<b>As Terras Centrais</b> .....		O Mar de Alamber .....	123
O Cômputo Atual (CA) .....	25	do Ocidente .....	87	Chessenta .....	123
Nomes nos Reinos .....	25	História .....	87	Mulhorand .....	124
Linguagens dos Reinos .....	26	A Mentalidade das Terras		Unther .....	124
Lista das Linguagens		Centrais do Ocidente .....	87	<b>A Orla de Vilhon</b> .....	124
dos Reinos .....	27	Pontos Interessantes .....	88	Floresta Chondal .....	124
Moedas dos Reinos .....	28	Mercadores dos Reinos .....	102-103	Chondath .....	124
Abreviações das Descrições		<b>Waterdeep</b> .....	106	Gulthmere .....	125
de Personagens .....	29	História .....	106	Hlondeth .....	125
<b>Os Vales e a Corte Élfica</b> .....	30	Governo .....	106	Nimpeth .....	126
As Terras dos Vales .....	30	Defesa e Justiça .....	107	Sespech .....	126
História .....	30	Outras Facções Importantes .....	107	<b>Impérios Perdidos</b> .....	126-127
A Mentalidade das		A Mentalidade de Waterdeep .....	108	As Planícies Reluzentes .....	127
Terras dos Vales .....	31	Religiões em Waterdeep .....	108	Turmish .....	127
O Conselho dos Vales .....	32	Guildas de Ladrões em		<b>Império das Areias</b> .....	127
Vale da Adaga .....	32	Waterdeep .....	108	Amn .....	128
Vale Alto .....	34	Distritos de Waterdeep .....	109	Calimshan .....	128
Vale do Arco .....	34	<b>Além das Terras Centrais</b> .....	110	Tethyr .....	128
Vale das Batalhas .....	35	Os Reinos Insulares .....	110	<b>O Sul Brillhante</b> .....	129
Vale da Borla .....	35			A Grande Fenda .....	129
Vale da Cicatriz .....	36			Halruua .....	129
Vale da Lua .....	37			As Selvas de Chult .....	130
Vale da Névoa .....	37			Lago do Vapor .....	130
Vale da Pena .....	37			Luiren .....	130
				Raurin .....	130
				Shaar .....	130





# O Mundo dos Reinos



Faerun é um pedaço de terra pertencente a um mundo maior, o terceiro de oito planetas que orbitam um sol central, formando um sistema que está inteiramente contido em uma esfera de cristal. Essa esfera, imersa num redemoinho de fogo e caos, é uma entre várias dimensões. Mas, para as raças de Toril, para os elfos, anões, gnomos, halflings e humanos, Faerun tem outro nome: lar.

## O Planeta e seus Continentes

Abeir-Toril, mais comumente chamado de Toril, é o nome do planeta onde Faerun e os FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha se situam, da mesma forma que a Terra e o nome do mundo onde a Eurásia se situa. O nome é arcaico e significa berço da vida.

Toril é um planeta do tamanho da Terra, possuindo um grande continente no seu hemisfério norte, além de outros continentes menores e algumas ilhas espalhadas pela superfície. Esse grande continente do norte é chamado de Faerun no Oeste, Kara-Tur no Leste e Zakhara no Sul. O propósito principal deste tomo é descrever a parte oeste dessa imensa massa de terra, especialmente a região de Faerun compreendida entre a Costa da Espada e o Mar Interno.

Toril possui um único satélite, Selune — que é também o nome da deusa do céu noturno e da navegação. Enquanto esse corpo celeste percorre o caminho pelo espaço, ele é seguido por um rastro de fragmentos brilhantes chamados Lágrimas de Selune. Diz-se que esse fenômeno não passa de um simples grupo de asteróides que segue a mesma órbita dessa lua.

Além da lua, há mais sete planetas que vagam pelo céu coberto de estrelas: Anadia, o acinzentado; Coliar, o esverdeado; Karpri e Chandos, os azulados; Glyth, com seus anéis; Garden, de forma irregular; e H'Catha, o achatado. Todos seguem órbitas regulares ao redor do Sol. As estrelas são distantes e eternas, e formam constelações e figuras que recebem nomes diferentes de cada povo.

Um ano toriliano tem 365 dias de 24 horas. Uma órbita de Selune dura cerca de 30 dias. Para mais informações sobre o calendário, consulte a seção O Tempo nos Reinos no capítulo 2 - Faerun.

## Faerun

Faerun é o berço dos Reinos, o coração das aventuras vividas em FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha. É o território a noroeste do maior continente de Toril. A Oeste, Faerun é banhado pelo Mar Insondável; ao Sul, encontra-se o Grande Oceano; a Leste, faz fronteira com a Terra da Horda e, ao Norte, limita-se com o gelo. Diversas ilhas encontram-se próximas a esse continente, principalmente Lantan, Nimbral, as Moonshaes, à lendária Anchorome e Evermeet.

## A Terra da Horda

Além das terras de Thay e Rashemen, há um território coberto por um vazio sem fim que abraça até os Shaar, ao sul dos Campos dos Mortos, nas Terras Centrais do Ocidente. É um lugar deserto, sem árvores, ocupado por pastores e saqueadores bárbaros, que fazem a ligação entre Faerun e Kara-Tur. Os habitantes dessa região a chamam de Taan, e a si próprios de tuigan. Os nativos de Faerun a chamam de Terra da Horda, pois foi desse local que veio a máquina de destruição conhecida como a Horda.

Dois anos depois do Tempo das Perturbações, as tribos bárbaras desta área se uniram e partiram para Faerun, como um exército de formigas. As tribos conquistaram tudo o que havia no caminho,







e até os Arcanos Vermelhos de Thay prestaram homenagens e pagaram altos tributos. Sob a liderança de Yamun Khahan, elas invadiram as terras civilizadas do Oriente Distante.

A Horda foi expulsa de Faerun pelos esforços combinados de uma aliança de nações do oeste, unida sob o comando do Rei Azoun IV de Cormyr. Yamun Khahan foi morto e a Horda se dispersou. Alguns dos seus elementos retornaram às suas terras de origem, outros se firmaram em suas terras recentemente conquistadas.

A Horda deixou a sua marca nos Reinos, gerando um novo fluxo de refugiados e imigrantes que se moveram para o ocidente, em direção a Impiltur e a Vastidão. O Mar das Estrelas Cadentes levou esses recém-chegados para todos os seus portos, e novos heróis e lendas surgiram nos seus rastros.

Ainda assim, as Terras da Horda continuam parecendo um felino à espreita tanto de Kara-Tur como de Faerun, e ninguém sabe quando elas atacarão ou quem poderá contê-las, caso isso aconteça.

## Kara-Tur

Além do vazio das Terras da Horda estão terras místicas e mágicas conhecidas como Kara-Tur. Uma região muito diferente das outras partes dos Reinos e, no passado, apenas algumas lendas eram ouvidas sobre esse lugar. Com a chegada da Horda e com a onda de refugiados, mais histórias sobre essa região foram contadas. Muitas lendas de origem desconhecida são creditadas a Kara-Tur, quando o mundo ainda era novo.

Os contos mais impressionantes, de mortais que atravessam paredes sem usar magia, dragões que cospem fumaça e guerreiros com poderes secretos, são comumente desmentidos. Entretanto, não se pode discordar que Kara-Tur é bem diferente do resto dos Reinos.

Essa localidade é conhecida por duas de suas grandes nações: Shou Lung e Kozakura. Shou Lung deve ser o império mais poderoso do mundo, superando Mulhorand em seus melhores dias, graças a sabedoria de um rei, aconselhado pelos espíritos de seus predecessores. Kozakura é igualmente famosa, uma ilha onde a honra e o senso de dever significam tudo para o leal samurai e para o errante ronin.

A influência de Kara-Tur em Faerun é sutil, e apenas na forma de alguns contos de taverna sobre riquezas e dragões sábios. Entretanto, existem viajantes ocasionais que podem ser mercadores, aventureiros, ou ambos, vindos do leste para o oeste e vice-versa. Esses devem tomar o máximo de cuidado antes de desafiar um lendário guerreiro de Kara-Tur para um combate.

## Maztica

Além do Evermeet no Mar Insondável está um continente que há pouco tempo era desconhecido, chamado pelos seus habitantes de Maztica, o Mundo Verdadeiro. Sua existência já havia sido prevista em várias histórias do último milênio, mas

apenas com a viagem do Capitão Cordell em 1361 CV é que o véu do isolamento foi arrancado de Maztica.

Essa região é selvagem e virgem, dominada por grandes e densas florestas. Seu povo vive com simplicidade em pequenas comunidades rurais ou em cidades-estados baseadas em estruturas religiosas. A sua magia não deriva das forças convencionais como em Faerun, mas através de focos como plumas e garras. O poder e a abrangência dessa maneira diferente de se utilizar magia e dos deuses do Mundo Verdadeiro, são desconhecidos até o momento.

A descoberta de Maztica não teve muito impacto nos Reinos, já que existem ainda muitos outros lugares a serem explorados e muitos novos monstros a serem descobertos sem o inconveniente de uma longa viagem de navio. Os maiores efeitos foram sentidos nos Impérios das Areias e na ilha do Reino de Lantan, que reclamaram grandes porções da terra recém-descoberta, obviamente sem consultar os habitantes dela. Essas duas nações trouxeram muitas riquezas de Maztica, tornando seus governantes mais poderosos e seu povo vítima de um novo fenômeno: a inflação.

Seis anos após a descoberta, muito ainda é desconhecido sobre essa terra distante. Alguns indivíduos e artefatos de Maztica apareceram nos velhos Reinos e tornaram-se objeto de comentários e curiosidade. A estranha magia que usa plumas e garras conseguiu intimidar os sábios, e novos vegetais apareceram em Faerun, vindos de Maztica. Os guerreiros desse continente, como todos os outros do mundo, são julgados pela força de seus braços e pelo espírito de combate em seus corações.

## Zakhara

Mais ao sul, além das lendárias terras de Halruaa e Luiren, de Durpar e Var, a Terra Dourada, existe um mundo muito singular, tão estranho como Maztica e tão poderoso como Kara-Tur. Localizada no extremo do Grande Oceano, há uma região quente, seca, composta de desertos e montanhas rochosas. Suas grandes cidades à beira-mar estão sempre em busca de comércio e água. É uma terra de magia, de monstros poderosos e governantes ainda mais poderosos. É um lugar conhecido como Zakhara, o Mundo Ardente, a Terra do Destino.

Zakhara, num primeiro olhar, dá a impressão de ter uma civilização semelhante a dos Impérios das Areias ou das tribos do Deserto de Anauroch. Entretanto, a Terra do Destino tem uma cultura sólida e unificada, imaculada pelo que os seus habitantes chamam de o Norte Bárbaro. Seus deuses estão reunidos em um único Panteão, e os seus líderes dependem muito dos gênios para resolverem os problemas que os confrontam. Há rumores de que objetos como lâmpadas de gênios e tapetes voadores, que são raramente encontrados no Norte, são vendidos no mercado aberto em Zakhara, e de que todas as pessoas nascidas nessa terra pertencem à nobreza. A verdade desses rumores pode ter sido distorcida pela distância que viajaram.





Zakhara, como Kara-Tur, é separada de Faerun por um grande vazio, tanto que os homens dispostos a enfrentar o Grande Oceano são geralmente aventureiros e mercadores procurando ação e lucros. Os viajantes devem saber que os moradores de Zakhara acreditam firmemente ser muito mais avançados e civilizados que os outros povos, portanto tratam os forasteiros de acordo.

## Raças nos Reinos

Os Reinos são o lar de uma miríade de raças inteligentes, sendo que a maior parte delas compete diretamente com as outras por terras, comida e sobrevivência. Os humanos são a raça mais bem-sucedida entre as principais dos Reinos, mas essa posição suprema não é tranquila nem segura. Eles compartilham esse privilégio com os anões, elfos, meio-elfos, halflings e gnomos. Ainda assim, esses povos são regularmente ameaçados por goblins de todos os tipos, criaturas submarinas e subterrâneas e, principalmente, por poderosos dragões.

### Humanos

Os humanos são considerados a raça dominante em Faerun. Eles possuem características físicas variadas. Alguns possuem a altura dos halflings, outros a largura dos anões, outros, ainda, a magreza dos elfos, mas todos continuam completamente humanos. As cores da pele vão do branco quase transparente dos lantanianos ao negro dos nativos de Unther, passando por todas as tonalidades possíveis entre esses extremos.

O conceito de sub-raça, comum entre halflings e elfos, não existe para os humanos. Todas as nacionalidades e tipos de humanos podem se misturar sem muita dificuldade. Ao contrário dos elfos, sua prole terá traços de um ou ambos os pais. Depois de um certo tempo, um grupo isolado de humanos tende a estabelecer traços próprios, que podem mudar com o passar de algumas gerações, com a chegada de novos moradores ou invasores. Essa fácil assimilação pode ser a chave da supremacia dessa raça sobre as outras.

O humano é um ser muito agressivo, aproximando-se dos goblins e anões na arte de lutar. A qualquer momento, no Norte, é possível ver humanos e não-humanos guerreando juntos ou entre si. Os anões filosofam que eles gostam de lutar porque têm a vida muito curta e, portanto, sem significado. Já os elfos acreditam que a humanidade é tão agressiva, porque ainda não aprendeu a se comunicar corretamente.

Os humanos têm uma língua que é aceita como universal. A chamada Linguagem dos Reinos ou Dialeto Comercial, sendo casualmente conhecida por língua comum. Para os anões a idéia de valor de minérios foi convertida pelos humanos num labirinto de diferentes sistemas de cunhagem. Eles criaram literatura e arte e elevaram a prática de tirar a vida de um inimigo a uma forma plástica e científica.

As grandes vantagens dos humanos são a persistência e o potencial. Nenhuma outra raça tem tantas oportunidades de crescer em habilidade e poder. A maior parte dos sábios perversos e arrogantes dos Reinos é humana. Dentro de seu modo de vida, os humanos parecem oferecer as mesmas oportunidades para homens e mulheres. Enquanto a principal ocupação das mulheres em quase todas as sociedades é cuidar do lar, não há muitas restrições a uma líder ou maga humana, caso resolva escolher esse destino.

As atitudes desse povo vão de nobres a diabólicas e, entre eles, encontram-se clérigos, piratas, negociadores, reis, mendigos, escravos, magos, heróis, covardes, pescadores e mercenários. As habilidades de tal civilização parecem infinitas e a questão que muitos colocam ao longo dos milênios é: uma vez que os humanos consigam limpar todos os pequenos erros em seu sistema, sobrá espaço para alguma outra raça nos Reinos?

### Dragões

Os dragões são as criaturas mais perigosas dos Reinos. Quando enfurecidos podem arrancar uma cidade inteira do solo e, apenas por brincadeira, destruir um pequeno exército de valentes cavaleiros. Esses monstros variam em tamanho e capacidade, mas geralmente são imensos répteis alados que cospem fogo, ácido, gelo e outras substâncias mortais.

Os dragões apresentam-se em dois tipos principais. Os cromáticos possuem escamas que lembram armaduras esmaltadas — geralmente verdes, vermelhas, azuis, brancas e negras. São geralmente miseráveis e demoníacos, dividindo seu tempo entre juntar riquezas, coletar alimentos e torturar vítimas. Já os dragões metálicos são cobertos por escamas brilhantes como moedas e, geralmente, classificam-se em ouro, prata, cobre, bronze e zinco. Essas criaturas tendem para *neutro* e *bom* ou, pelo menos, parecem mais inclinadas a dialogar com os humanos, em vez de devorá-los. É claro que, se provocados, não hesitam em exterminar seu oponente sem remorso algum. Essas características, no entanto, não são únicas, existem relatos de sábios que falam de dragões amarelos, marrons, púrpuras ou com aparência de pedras preciosas e, até mesmo, de aço.

Antigamente, esses monstros alados eram os líderes de Faerun entre o Mar Interno e a Costa da Espada. Atualmente, são poucos, mas seus poderes individuais continuam gigantescos. Com a chegada dos elfos e humanos, os dragões recuaram para o Norte. Em ocasiões mais raras é possível que algum dragão desça, após um sono de séculos para ocupar algum vale, aterrorizando populações inteiras.

Coisa muito mais rara é uma revoada de dragões. Numa situação dessas, um grande número do tipo cromático, de todas as idades, desce do Norte para destruir tudo o que encontrar. A última vez que isso ocorreu foi há onze anos, no Ano do Verme. Dragões de todas as formas e tamanhos vieram das terras além de Thar, voando para o Mar da Lua, para os Vales e para Cormyr. A destruição foi extensa, quase arruinando





Phlan, e por pouco não risca do mapa o Forte Zhentil e a Cidadela do Corvo. Nessa ocasião, aconteceu a morte de Sylune, a Bruxa do Vale das Sombras. Os dragões mais perigosos foram mortos por grandes magos e guerreiros, mas muitos refugiaram-se nas montanhas da Cordilheira dos Picos da Tempestade, nos Picos do Trovão e nas Montanhas da Boca do Deserto e, até hoje, continuam saqueando viajantes e vilas da região.

Finalmente, parece haver um ciclo de 300 anos chamado de A Ira dos Dragões, no auge do qual toda essa espécie é afetada. Os antigos reinos de Anauria e Hlondath parecem ter sido vítimas dessa forma de ataque. Não há muitas informações sobre esse ciclo e, no momento, ninguém parece estar disposto a coletar novidades.

Essa revoada ficou largamente conhecida como obra do Culto do Dragão, pela crença de que um misterioso grupo de pessoas teria aparentemente descoberto estranhos poderes arcanos que os permitiu controlar os dragões maus. Outros sábios sustentam que a revoada é uma forma de ritual ou comportamento cíclico da natureza dessas criaturas, em vez de um ataque orquestrado.

Entre os dragões bons e os maus há um código de honra que permite a eles combaterem sem morrer. Essa situação envolve uma batalha-ritual carregada de fintas e golpes leves, com cada lado demonstrando o dano que poderia ter causado. Essa é a fonte da lenda da sujeição de dragões, onde um corajoso herói dá um grande golpe no nariz do monstro, fazendo-o rolar e se render. Na realidade, um combate de sujeição é um produto de um desafio claro, falado em auld wrymish — um dialeto arcaico — e com um ritual próprio a ser observado. Certos dragões podem aceitar combater humanos desta forma, mas eles não fingem seus ataques ao lutar com não-dragões. Também deve se levar em conta que desde o Tempo das Perturbações, uma década atrás, não há notícias de que dragão algum tenha concedido um combate desses, tampouco se rendido a um mortal.

Como regra geral para se negociar com dragões, a inteligência e as boas maneiras são as melhores armas. Conseguir identificar a criatura e suas tendências já é meio caminho andado, já que essa informação é a base de uma boa preparação — porque um anel de resistência contra fogo vai acabar tendo pouco valor, se as escamas do dragão forem verdes e não vermelhas. Dragões são também muito cientes de seu prestígio e imensa sabedoria, por isso são facilmente bajulados. Um guerreiro com uma fala lisonjeira pode conseguir fazer um ataque mortal — ou mais comumente, uma escapada vital — quando enfrentar um dragão orgulhoso e vaidoso.

Em suma, os dragões são inteligentes, mortais, poderosos e sábios. Muitos possuem habilidades mágicas além de seus ataques normais. Antigamente, esses répteis dominavam o mundo e devido à determinação e os imensos exércitos de outras raças é que foram mandados para o Norte. Trate-os com cuidado.

## Anões

Os anões de Faerun são baixos e truncudos, parecem fazer parte do solo e a cor da pele varia entre o vermelho da terra-roxa até o cinza do granito. Obstinos e com grande desconfiança da magia arcana além da que um machado encantado pode fornecer, eles aparentam ser reservados e mal-humorados para os outros povos.

Os anões aparecem em uma grande variedade de cores de cabelos e olhos, independentemente de suas origens. A designação de anões da montanha, das colinas e das selvas é bastante artificial, sendo que a variação é mais uma questão de gosto, como a dos humanos que preferem a praia e os que preferem a montanha. Tanto os anões como as anãs têm barba, embora as fêmeas geralmente, mas não sempre, a raspem.

**A Vida dos Anões:** Os anões permanecem profundamente arraigados a suas origens e ao senso de família e nobreza. Os nobres diminuíram em número, por isso são tratados respeitosamente, independentemente de quaisquer animosidade existente entre os reis anões. A lealdade e a perseverança são consideradas virtudes de um anão. Por essa razão, aventureiros anões são freqüentemente bem-vindos em qualquer companhia de aventureiros como uma fonte de estabilidade, racionalidade e habilidade de combate.

**Anões do Escudo:** Esses anões são um povo cuja população diminuiu, no Norte, através dos anos. Esse fenômeno acentuou-se desde os dias em que os dragões controlavam Cormyr e as Montanhas do Alvorecer. Entre eles, os anões do Norte são conhecidos como anões da montanha, devido ao seu território de origem, ou anões do escudo, para refletir sua habilidade em combate.

A razão para o declínio numérico dessa raça pode ser dividida em duas partes: durante gerações, os anões guerrearam com outras espécies com objetivos que beiravam o genocídio. Seus inimigos primários eram os orcs e os goblins, que habitavam as mesmas cavernas e minas. Na Antigüidade os orcs competiam por tesouros e territórios. Assim, exércitos de anões lutaram e morreram para proteger e expandir os seus domínios. Ao contrário dos goblins, essas criaturas tinham mais dificuldades para recuperar suas perdas. Sua população diminuiu tanto que em mais um milênio os anões correm o risco de juntarem-se à duergahidra e ao mornhound como espécies extintas dos Reinos.

Esse sentimento de perda racial atingiu a todos os anões e, particularmente, aos do escudo, tornando-os melancólicos e pessimistas. Eles freqüentemente se entregam a seu trabalho, seja forjando lâminas ou participando de aventuras. Essa última vocação é a mais popular entre os poucos anões jovens dos Reinos, porque eles julgam que se os deuses os abandonaram, é melhor que sejam lembrados pelos seus atos heróicos, caso não tenham descendentes.

**Os escondidos:** Os anões das montanhas do norte também tendem a se dividir em duas categorias de comportamento. Os escondidos e os errantes. Os escondidos representam o senti-





mento de perda e perigo que sentem por sua raça. A maior parte dos anões do escudo pode ser classificada como escondidos. Eles são reclusos e mantêm-se reservados quanto às suas terras de origem. Por causa disso, os pequenos reinos dos anões são conhecidos apenas de uma maneira geral. Por exemplo, sabe-se que os anões das Colinas Distantes viajam para o Easting a negócios, mas ninguém tem certeza se eles são poucos ou muitos e quem os governa. Mais comuns são os que ficam seus lares em lugares há muito abandonados ou ocupados por inimigos. É o caso dos anões que vieram de Casa do Martelo e da Casa de Aço.

*Errantes:* Outro tipo de anão do escudo que tem se tornado mais conhecido é o que procura a companhia de humanos. A maior parte dos aventureiros anões tem esse histórico e estão familiarizados com o estilo e com os costumes humanos, sem abandonar sua própria herança. Houve rumores, mas não entre os anões, que eles gostam de ficar entre criaturas que vivam menos que eles. Desses ousados anões do escudo vêm os contos de pequenos aventureiros, que gostam da companhia de humanos e chegam até a se estabelecer em suas cidades. Eles são conhecidos entre o seu próprio povo como anões errantes.

**Anões Dourados:** Ao mesmo tempo que os anões diminuíam no Norte, um grande reino anão floresce no extremo Sul. Lá a terra se abre em um imenso abismo que poderia engolir toda a nação de Cormyr. As torres da cidade de Coração da Terra estão localizadas à beira desse abismo, onde foi construída

a incomensurável nação anã do Lar Subterrâneo. As criaturinhas do Sul têm fama de ser muito diferentes de seus primos do Norte — mais orgulhosos, mais arrogantes e mais enérgicos. Eles são chamados de anões dourados ou anões das colinas, o primeiro nome para representar a sua fortuna e o segundo para informar o terreno com o qual eles estão mais familiarizados.

**Anões Selvagens:** Os anões do escudo e os dourados dominam a população dos Reinos. Há histórias, entretanto, de um ramo agreste de anões nas selvas de Chult, conhecido por anões selvagens ou anões das selvas, apesar de nunca terem sido vistos além das fronteiras dessa grande floresta. Diz-se que eles são bárbaros tatuados e sanguinolentos, mas isso pode ser um exagero.

**Duergars:** Finalmente, nas entranhas da terra mora uma raça de criaturas semelhante aos anões, embora profundamente alteradas, chamadas de duergar. Os anões da superfície odeiam essas criaturas até mais do que os elfos odeiam os drows. Os pequeninos negam qualquer parentesco verdadeiro entre as raças, mesmo com provas em contrário.

## Os Elfos e as Nações Élficas

Os elfos são uma das maiores raças dos Reinos e, antigamente, dominavam grande parte de Faerun, após a era dos dragões e antes do surgimento da humanidade. Agora, a maioria desses seres recuou em face da violência dos humanos, procurando por florestas mais calmas. Desse modo, a população de elfos







nos Reinos é apenas uma fração do que era há alguns milhares de anos.

Os elfos de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha têm a altura de um humano, embora sejam bem mais magros. Suas mãos e dedos são maiores e mais afilados. Seus ossos são leves, mas surpreendentemente resistentes. As faces dos elfos têm expressões delicadas e serenas destacando as orelhas pontudas.

Existem cinco sub-raças élficas conhecidas nos Reinos e, quatro delas convivem em relativa harmonia. É possível o cruzamento entre as sub-raças, mas, no caso dos elfos, a criança vai ter ou a sub-raça do pai ou a da mãe. As sub-raças são:

**Elfos Dourados:** Também são chamados de elfos do alvorecer ou elfos superiores. Têm a pele bronzeada e cabelos negros, dourados ou da cor do cobre. Os olhos são dourados, prateados ou negros. Eles tendem a ser reconhecidos como a mais civilizada das sub-raças élficas e a mais distante da humanidade dentre todas as outras. A maioria dos elfos nativos de Evermeet é de elfos dourados, embora as famílias nobres sejam compostas de elfos da lua.

**Elfos da Lua:** São chamados de elfos prateados ou elfos cinza. Sua palidez é mais acentuada que a dos elfos dourados, com a pele branca marcada por um leve tom azulado. Os elfos da lua geralmente têm cabelos brancos ou prateados, negros ou azuis, embora todas as tonalidades encontradas entre os humanos e as outras sub-raças possam ser encontradas nessa também. Seus olhos podem ser azuis ou verdes, com manchas douradas na íris. Entre todas as outras sub-raças, os elfos da lua são os que tendem a tolerar melhor os humanos, formando a maioria dos elfos aventureiros.

**Elfos Selvagens:** Também recebem o nome de elfos verdes. São reclusivos e desconfiados dos não-elfos, particularmente dos humanos. Os elfos selvagens de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha costumam ter a pele cor de cobre, tendendo à esverdeada. O cabelo é normalmente castanho ou negro, mas alguns nativos têm cabeleiras loiras ou ruivas. Os olhos são verdes, castanhos ou cor de mel. Essa sub-raça é a menos organizada entre todas as outras e, embora não exista uma nação élfica composta inteiramente por essas criaturas, há elfos selvagens em todas as outras nações élficas e em Evermeet.

**Elfos Aquáticos:** Os elfos marinhos, elfos aquáticos ou elfos d'água sofrem ainda uma segunda divisão: aqueles do Grande Oceano — que inclui todos os domínios de água salgada como o Mar Reluzente e o Mar das Espadas — e os do Mar das Estrelas Cadentes. Os elfos do Grande Oceano têm a pele brilhante em diferentes tons de verde-escuro, com manchas marrons marcando irregularmente os seus corpos. Os do Mar das Estrelas Cadentes têm a pele azulada, com manchas brancas. Ambos podem ter toda a variação de cores de olhos e cabelos encontradas nas outras sub-raças, e possuem pés e mãos com membranas e a habilidade de respirar sob a água.

**Elfos Negros:** Esses elfos, também chamados de drows ou elfos noturnos, compreendem o segmento mais malévolo e si-

nistro da raça élfica, compensando a tranquilidade e benevolência das outras sub-raças com sua malícia e crueldade. Os drows têm a pele escura, lembrando obsidiana polida, olhos claros e cabelos totalmente brancos. As variações de cores presentes nas outras sub-raças não aparecem aqui. A maior parte dessa espécie maldita foi expulsa para o subterrâneo. As outras sub-raças élficas evitam qualquer contato com os drows. (Veja também a seção sobre Raças de Underdark.)

**A Vida dos Elfos:** Os elfos chamam a sua própria raça de Tel'Quessir, o que se traduz como as pessoas. Estranhos, particularmente não-elfos, são geralmente colocados na categoria de N'Tel'Quess, ou, não-pessoas. A maior parte dos elfos trata os N'Tel'Quess com respeito e educação, da mesma maneira que um anfitrião trataria uma criança bagunceira e desastrada trazida por um hóspede. Já os drows escravizam severamente quaisquer seres que não sejam de sua própria raça, e consideram as outras sub-raças élficas N'Tel'Quess.

Os elfos geralmente são governados por famílias nobres que controlam suas nações por gerações — e dada a natureza e a longevidade dos elfos, o governo de um rei pode exceder toda a história de diversas nações humanas. O regime é aristocrático e absoluto, e apenas a filosofia e a teologia dos elfos impedem o abuso de tão grande poder. Os coronais, monarcas da Corte Élfica, fazem seus pronunciamentos raramente, preferindo não interferir no curso das vidas de seus súditos. Entretanto, uma vez que uma decisão é proclamada por um coronal — mesmo que seja uma declaração de guerra ou de retirada para Evermeet — ela é seguida inquestionavelmente pela maior parte da população.

**O Êxodo:** O fenômeno mais ímpar da vida élfica, para um observador humano, é o do Êxodo, algo como um desejo coletivo de velejar para além do Ocidente, além do mar. No caso dos elfos de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha, a razão não é puramente biológica, mas sim uma decisão dos líderes de diversas nações élficas de bater em retirada para terras menos hostis. No caso do recente desaparecimento da Corte Élfica, a decisão foi tomada cerca de 500 anos depois da discussão ter começado. No Ano da Queda da Lua (1344 CV), o Pronunciamento do Êxodo passou de elfo para elfo, e eles começaram silenciosamente a sair de suas terras e lares próximos ao Mar Interno. Para os humanos, o desaparecimento da Corte Élfica é considerado um inesperado vácuo no coração dos Reinos, mas para os elfos é um ato tão inevitável quanto importante, como um comerciante que resolve mudar a sua loja a fim de aumentar a distância dos concorrentes.

Os elfos em Êxodo geralmente chegam até Evermeet através do mar, ou Evereska, na borda do Grande Oceano de Areia de Anauroch. Aqueles que chegam a esse lugar juram lealdade para a Rainha Amlaruil, que é a monarca daquele domínio. Há muitos anos a comunidade élfica dessa região tomou a decisão de combater os humanos — e membros de outras raças — que desembarcassem em suas praias. Como resultado, Evermeet constituiu o maior poderio marítimo nos Reinos, um porto seguro para os elfos que participam do Êxodo. Aqueles que





escolhem não se afastar dos Reinos completamente, juntam-se à comunidade de Evereska e tentam ajudá-la a defender sua nova colônia nas Colinas do Manto Cinzento.

Os elfos na Costa da Espada e com fácil acesso ao mar fazem a passagem para Evermeet de barco, protegidos pela Marinha da Rainha. Como os elfos que estão mais longe das praias fazem sua passagem, ninguém sabe. Presume-se que eles utilizem poderosas magias e portais extradimensionais, embora ouça-se contos de borboletas gigantes que carregam nobres para o Oeste.

**As Primeiras Nações Élficas:** Incluem Illefarn, onde atualmente se situa Waterdeep; Askavar, chamada hoje de a Floresta dos Dentes Afiados e a Corte Élfica, que outrora dominava Cormanthor, o terreno da floresta que ia de Cormyr até o Mar da Lua. As nações élficas atuais incluem Evermeet e Evereska, localizadas num vale entre as montanhas, com sua colônia nas Colinas do Manto Cinzento. Além disso, existem grupos de elfos dispersos por Faerun, incluindo elfos selvagens, grupos sem governantes ou que se conformaram com a presença humana — geralmente formados por elfos mais jovens. Os drows não são bem-vindos nas nações élficas e, portanto, mantêm seus próprios lares no Underdark.

**Elfos Aventureiros:** São normalmente elfos da lua, embora elfos selvagens e dourados também possam ser encontrados em grupos de aventureiros. Elfos aquáticos e drows raramente aparecem na superfície e por isso não são encontrados nesses grupos.

## Os Goblinóides

Incluem todas as criaturas como kobolds, goblíns, orcs e robgoblins. Alguns sábios estendem essa definição para os ogros, bugbears, trolls e meio-orcs. Independentemente da definição, tais raças formam bandos de criaturas inteligentes e bárbaras que caçam outras criaturas inteligentes, saqueando e pilhando. Nunca houve uma grande nação goblinóide, nem mesmo um império orc, embora todos eles tenham sido utilizados como escravos, servos, lacaios e carne de dragão por indivíduos mais poderosos.

Os goblinóides existem nos Reinos há tanto tempo quanto os elfos, como comprovam as histórias élficas de invasores bárbaros ameaçando as fronteiras de seus domínios. Eles se envolveram em guerras genocidas contra os anões nas montanhas e contra os humanos nas planícies. Os goblinóides foram repelidos ou expulsos, embora ainda existam muitos palácios de anões nas mãos dos orcs.

Os goblinóides vivem em sociedades muito desorganizadas, geralmente nos subterrâneos e já teriam sido extintos se não fosse pelo seu rápido ciclo e o grande senso de autopreservação. Quando enfrentam forças mais poderosas recuam desavergonhadamente e, por isso, receberam o rótulo de covardes.

Essas criaturas tendem a ser perversas e maliciosas, imitam os humanos em vestimentas e títulos, e possuem uma inclinação a destruir em vez de criar. As grandes cidadelas orcs das Montanhas da Boca do Deserto são governadas por





um rei — cópia barata do sistema de Cormyr. Similarmente, os goblins que moram além do alcance dos Lordes de Waterdeep tendem a ter lordes no governo. Esses reinos são fracas sombras dos impérios humanos, já que não passam de um amontoado de acampamentos e castelos unidos por força bruta.

Alguns membros dessas raças, particularmente meio-orcs e ogros, desafiam a merecida atitude hostil que o mundo lhes presta devido aos seus ancestrais e tentam viver com honra, bondade e decência, mas esses são raras exceções. Deve-se tomar cuidado ao encontrá-los em terreno selvagem.

## Gnomos

Os gnomos de Faerun são uma raça pequena e amigável, muito comum na maior parte dos Reinos. Eles são menores e menos atarracados que os anões, aparentando ser primos distantes desses, embora apenas os machos tenham barba.

As feições sorridentes de um gnomo, independentemente de sua idade, fazem com que esses seres pareçam estátuas de madeira. A cor natural de suas peles, que vai de um cinza à cor avermelhada de um carvalho novo, aumenta a tendência a se pensar que tais criaturinhas são um povo da floresta — quando são lembrados.

Os gnomos são chamados de o povo esquecido dos Reinos, porque apesar de serem uma visão comum no cotidiano das grandes cidades, e de terem comunidades próprias bastante grandes, eles parecem não se importar com o mundo e raramente se envolvem em algo. Os gnomos não mantêm registros históricos além da memória dos mais velhos e de canções sobre lendas. Eles nunca chegaram a desenvolver uma escrita, preferindo usar a linguagem dos povos com quem convivem. Ao contrário dos elfos, os gnomos não têm uma herança milenar, e, ao contrário dos anões, não têm o seu destino selado. Como resultado, tendem a aproveitar a vida da maneira que ela vem: um dia de cada vez.

Esses seres estão entre os que melhor convivem com um mundo cheio de magia. A sua tendência natural para o ilusionismo deu a eles uma certa sabedoria, fazendo-os olhar além da fala e da aparência para procurar conhecer o interior das pessoas. Os gnomos colocam sempre suas famílias em primeiro lugar, depois os parentes, em seguida outros gnomos e, por último, o resto do mundo.

O povo esquecido não está dividido em sub-raças, mas desde o Tempo das Perturbações um outro tipo de gnomo surgiu, vindo do Sul. Estes são particularmente interessados em artesanato e manufatura, incluindo todos os tipos de ciências e inventos. Esse novo tipo de gnomo é relativamente raro, mas conta com um grande número de jovens que veneram o deus Gond Wonderbringer — que segundo os próprios gnomos se assemelha a eles. Essas criaturinhas atuam como aprendizes de ferreiros, artífices e magos, e estão sempre ansiosos por conhecimento. O que farão com esse conhecimento ainda não foi determinado, mas dada a lendária sabedoria dos gnomos, os humanos têm pouco a temer.



## Os Meio-Elfos

Os meio-elfos são uma mistura de humanos com elfos. Têm o corpo menos esguio que os elfos e podem ou não ter as orelhas pontudas. Um meio-elfo pode conseguir se passar por um humano ou por um elfo, mas não por muito tempo.

Esses seres não são uma raça e, sim, mestiços, portanto não têm história própria nem nações específicas. Um meio-elfo criado na Corte Élfica vai pensar como um elfo, enquanto um criado em Aglarond vai pensar como um humano.

Graças à sua herança dupla, os meio-elfos tendem a ser individualistas e sua aparência e comportamento variam de ser para ser. Muitos são aventureiros natos, já que estão procurando seu próprio lugar em um mundo onde não pertencem verdadeiramente a cultura alguma.

Os meio-elfos mantêm algumas características de sua sub-raça élfica:

Os meio-elfos da lua tendem a ter a pele bem branca, com um leve tom azulado ao redor das orelhas e no queixo.

Os meio-elfos dourados tendem a ter a pele bronzeada.

Os meio-elfos selvagens são muito raros e tendem a ter a pele cor de cobre com manchas verdes.

Os meio-elfos marinhos têm a cor da pele no meio-termo entre os seus pais.

Os meio-drows são extremamente raros, e tendem a ter uma cor acinzentada, com cabelos brancos ou prateados e os olhos iguais aos dos humanos.





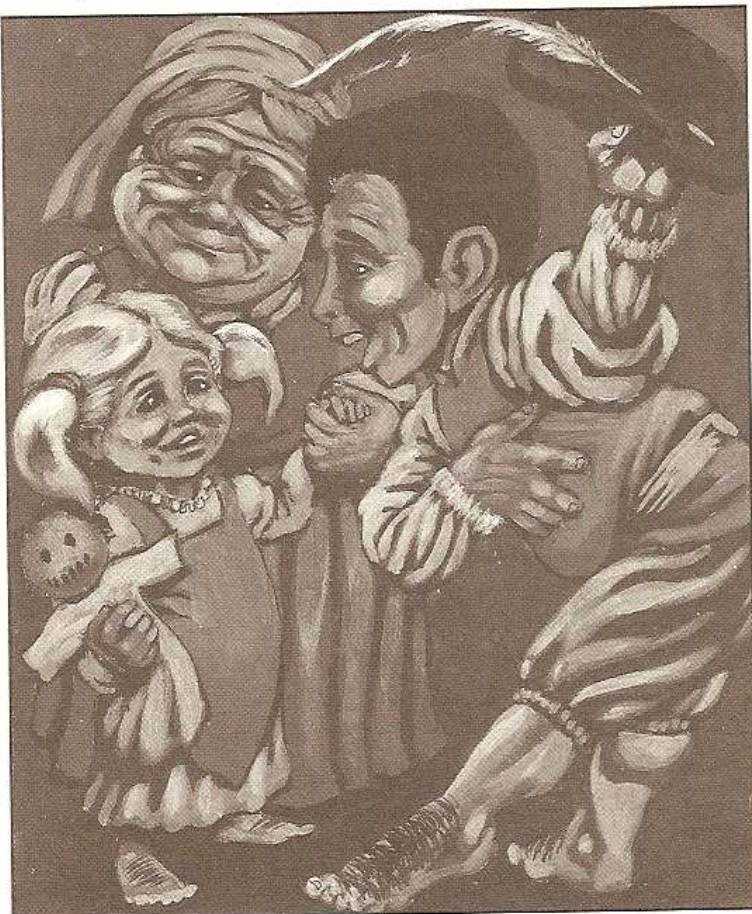
Independentemente de sua origem, os meio-elfos têm um conjunto de habilidades comuns entre eles que é descrito no *Livro do Jogador*. Um meio-drow não ganha poder adicional por sua herança drow, nem um meio-elfo marinho ganha a habilidade de respirar sob a água, a não ser que o Mestre decida o contrário.

Os meio-elfos podem ter filhos, mas eles sempre puxarão à raça mais pura, ou seja, um cruzamento de um meio-elfo com uma elfa resulta em um elfo, e o cruzamento de um meio-elfo com uma humana resulta em um humano. Meio-elfos de segunda geração serão possíveis apenas se ambos os pais forem meio-elfos.

## Halflings

Os halflings são a menor entre todas as raças principais excetuando-se os humanos, a mais numerosa, como pode ser observado pelo grande número de comunidades que possuem fora das grandes cidades. Eles tendem a parecer meninos de rua, com uma sabedoria além da sua idade aparente. Os halflings de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha têm pêlos por todo o corpo, notadamente nas costas das mãos e no peito dos pés, que estão sempre descalços. Geralmente, os halflings não possuem barba.

Esse povo tem um interessante ditado: “Primeiro foram os dragões, em seguida os anões, depois os elfos, finalmente os humanos. Daqui a pouco será a nossa vez!”. Essa atitude de pensar que tudo vai dar certo e vir servido em uma bandeja de prata é a mentalidade típica de um halfling.



A aparência deles, igual a de uma criança humana, esconde o fato de que têm as mesmas necessidades básicas do que outras raças. Vivendo em terrenos similares aos dos humanos, eles poderiam ser inimigos. Mas ao contrário de serem hostis, os halflings costumam pensar a longo prazo, esperar os gigantes (humanos) partirem, destruírem-se sozinhos ou desistirem.

Isso não significa que sejam maléficos nem que inexistam alguns entre eles. Sua principal virtude, entretanto, é a tendência que possuem de aproveitar as oportunidades. Os ladrões halflings, por exemplo, tiram vantagem de seu tamanho e da aparência de criança para entrar e sair de lugares onde pessoas maiores não conseguiriam.

Os halflings se deliciam com o conceito de dinheiro, o que consideram a invenção humana que redime a raça. Eles adoram colecioná-lo, mas ao contrário dos anões que o guardam como tesouros, tendem a “torrá-lo” em festas, roupas e presentes.

As criaturas dessa raça têm as mesmas tonalidades de pele e cores de olhos e cabelos dos humanos. Encaram suas famílias como um grupo do qual não devem roubar nada, embora seja permitido “tomar emprestado” e mostram uma lealdade de ferro para quaisquer pessoas que os tenham ajudado em momentos difíceis. Parece haver poucas diferenças entre as várias sub-raças de halflings: os robustos, os altos e os pés peludos (suas diferenças são explicadas no *Livro do Jogador*). Essas sub-raças se misturam facilmente entre si, bem como com qualquer outra raça.

São astutos e manhosos, sendo disputados, assim, por companhias de aventureiros e quadrilhas de ladrões. Conseqüentemente, tornaram-se criaturas tão viajadas e cientes do mundo como os humanos, se não mais. O cerne de seu conhecimento é centrado em objetivos e ganhos imediatos, já que é mais importante para um halfling saber como dar um calote na conta da taverna do que saber quem é o lorde local.

Existem rumores de uma grande nação halfling no Sul, chamada Luiren, cujos habitantes têm orelhas pontudas. Considerando o fato de que as principais raças do Mar Interno vieram originalmente do Sul, e considerando-se também que os halflings pretendem dominar as outras raças, mesmo que seja uma piada, a idéia de uma nação halfling é um pouco perturbadora.

## Os Gigantes

Os gigantes dos Reinos sempre foram uma raça secundária, envolvida em combater a raça dominante. Suas primeiras aparições foram nos contos, onde disputavam com os dragões a posse do Norte, uma batalha que normalmente perdiam, embora o enfraquecimento que eles geraram nos monstros pode ter facilitado o influxo dos anões e dos elfos. Nas batalhas com os anões por suas terras nas montanhas, perderam novamente, já que a habilidade dos anões para combater gigantes foi de grande valia. Então chegaram os humanos, obrigando as comunidades gigantes sobreviventes a um novo êxodo.

Atualmente os gigantes são um punhado de nações dispersas e de sonhos esfacelados, sua longa história encoberta por





eventos de raças mais recentes. Eles ainda são poderosos nas montanhas de Faerun, especialmente no Norte e nas Terras Gélidas, prosperando em lugares que as outras raças desprezaram.

Gigantes podem ser encontrados ocasionalmente em Waterdeep ou Cormyr, mas a maior parte deles é vista como selvagem, brutal e estúpida. Isso não é verdade, porque os membros dessa raça são sábios, experientes e hábeis, tanto com armas quanto com ferramentas. Seu poder é habitualmente mostrado em posições de liderança, sendo que os gigantes estão se tornando líderes cada vez mais freqüentes de grupos de outras raças menos desenvolvidas, como tribos de goblins ou bandos de orcs.

## As Raças de Underdark

Não são todas as raças dos Reinos que vivem sobre o solo. Embaixo da superfície, um labirinto de túneis serpenteia por cavernas naturais e escavações feitas por raças desaparecidas há tempos. Esse é o Underdark, uma região tão perigosa quanto um pântano da superfície.

Nesse lugar, onde a noite é eterna, diversas raças prosperam. Algumas foram mandadas para o Underdark por forças externas, outras não conseguem suportar a luz e existem ainda aquelas que preferem a segurança das cavernas. A influência dessas raças é muitas vezes sentida nos Reinos, porque freqüentemente elas deixam suas cavernas para saquear a superfície. Entre essas raças estão:

**Os Drows:** Os elfos negros são certamente a mais conhecida, mais organizada e mais poderosa raça que vive sob a superfície. Comunidades de drows governam as terras sob o Norte e sob o Mar da Lua, além de nações menores que podem ser encontradas em diversos lugares dos Reinos. Sua nação mais conhecida é a cidade de Menzoberranzan, que abriga escravos e uma variedade de famílias malignas. No passado, os drows dominavam regiões da superfície ao redor de seus lares, como por exemplo as terras que cercavam o atual Vale das Sombras, nos anos que seguiram a queda de Myth Drannor.

**Os Duergars:** Essa raça banida de anões procura se enterrar ainda mais que os seus primos, para libertar os males maiores que foram soterrados no passado. Ao contrário dos drows e goblins, os duergars não se sentem confortáveis na superfície, por isso não saem do subterrâneo. Presume-se que a maior parte das construções feitas nas profundezas do Underdark foi executada por esses anões acinzentados. Como os seus parentes da superfície, seu número está diminuindo, graças à competição e à baixa taxa de natalidade. Eles freqüentemente vendem seus serviços e sua lealdade para criaturas mais poderosas em troca de tesouros e alguma forma de proteção.

**Os Goblinóides:** Esses seres não estão entre um dos principais fatores no Underdark, servindo apenas como escravos e servos de raças mais poderosas. Por causa disso, eles ocupam as cavernas mais próximas da superfície, onde servem como a primeira frente de defesa do subterrâneo.

**Os Illithids:** Essas criaturas, cujas cabeças assemelham-se a um cefalópode, são também conhecidas por devoradores de

mentes. Eles têm poderes mentais impressionantes. Moram em grandes fortalezas escavadas em pedras sólidas e são independentes e sórdidos. Os illithids raramente entram em alianças duradouras com outros de sua raça, e, ainda mais raramente, com outras raças, sendo que essas uniões são sempre quebradas quando a situação os favorece.

**Os Beholders:** Individualmente essas criaturas são tão mortais quanto qualquer dragão, sendo que elas freqüentemente possuem grandes partes do Underdark e mesmo algumas áreas desoladas da superfície. Elas não se sentem confortáveis com outros de sua própria raça e, usualmente, se estabelecem como chefes ou governantes de grupos e raças absolutamente diferentes — eliminando o governante anterior com seus raios de desintegração. Os beholders podem se integrar bem com humanos malignos, podendo ser encontrados no subterrâneo da maioria das grandes cidades e a serviço de alguns grupos como a Rede Negra dos Zhentarim.

## Outras Raças

Os Reinos estão cheios de criaturas inteligentes das mais variadas descrições e a lista acima não é exclusiva. Existem homens-lagartos caçando nos pântanos, myconids patrulhando cavernas assombradas e centauros e sátiros nos confins das florestas, onde mesmo os elfos não vão. Nas profundezas dos mares, sereias, tritões e sahuagins se enfrentam; nas montanhas, arakocras desafiam os anões por suas fortalezas e os dragões por suas cavernas.

Todas essas raças — e muitas mais — exemplificam a diversidade da vida nos Reinos e a grande variedade de ameaças que existe para os viajantes, comerciantes e exploradores. Enquanto os humanos são a raça mais bem-sucedida, essa posição não é de forma alguma segura e, muitas raças, velhas e novas, podem determinar se os humanos vão sobreviver ou perder a grandeza, como os elfos, anões e dragões que os precederam.

## As Classes de Personagens nos Reinos

Os aventureiros são conhecidos por terem muitas habilidades. Homens de armas, arcanos, sacerdotes, ladinos e todas as suas subclasses. As variedades encontradas em cada uma dessas classes permitem que os aventureiros tenham várias opções de escolha para suas carreiras e diferentes maneiras de aumentar seu poder. Os Reinos são cheios de promessas para cada um desses tipos, bem como, cheios de perigos e desafios.

### Guerreiros

A demanda por guerreiros treinados é constante nos Reinos, graças ao enorme número de criaturas hostis — incluindo outros humanos — que é encontrado no mundo.





Os guerreiros e seus subgrupos gravitam entre certas posições e responsabilidades, incluindo:

- A milícia local, incluindo patrulhas de polícia, sentinelas e guardas de palácios. Em tempos de hostilidades, tais homens e mulheres servem como tropas de infantaria nas batalhas. Essas posições geralmente são mal remuneradas e dão pouco status, já que no campo de batalha essas tropas são utilizadas para amenizar os ataques inimigos com perdas aceitáveis. Entretanto, os mais heróicos guerreiros começaram assim, servindo com seus grupos para proteger suas terras, e, caso sobrevivessem, partindo para feitos maiores.
- Companhias de mercenários entram em combates por dinheiro. Esse emprego proporciona melhor salário que o da milícia, embora tenha a desvantagem de receber dos governantes e generais as posições e tarefas mais difíceis em um combate, já que são profissionais pagos por sua experiência.
- Guardas de viagem têm a vantagem de bons pagamentos, mas viajam com a responsabilidade de defender não apenas as suas vidas, mas a propriedade de outros. Alguns pequenos comerciantes oferecem grandes somas, mas costumam descontar suas perdas dos pagamentos, ao final do contrato.
- Saqueadores são guerreiros que preferem atos de bandidagem e pirataria. A desvantagem do estilo de vida desses homens é que eles normalmente não operam em áreas civilizadas e podem ser caçados por grupos obedientes à lei.
- Guarda-costas e outros serviços de proteção geralmente oferecem baixos salários, proporcionais ao baixo risco.
- Possibilidades de liderança existem para os guerreiros de níveis mais altos, já que suas habilidades — ao contrário das habilidades dos arcanos e sacerdotes — são geralmente entendidas pela população, o que permite um certo grau de confiança.
- Gladiadores e lutadores profissionais são uma ocorrência rara no Norte, embora algumas regiões promovam esse tipo de luta, normalmente entre escravos, prisioneiros e monstros. Os reinos mais antigos ao sul, como Amn, Calimshan e Unther, têm guildas de gladiadores estabelecidas.
- Companhias de aventureiros oferecem o maior retorno em poder e dinheiro e permitem aos guerreiros um grande grau de independência. As desvantagens de tais operações são seu alto risco, aliado à necessidade de cooperação com outras pessoas.

## Rangers

Os rangers são um tipo especializado de guerreiros, mais acostumados à vida em regiões selvagens, embora ainda mantenham uma ou outra herança da sociedade. Indivíduos que se tornaram rangers geralmente vieram de regiões agrícolas civilizadas dos Reinos e não de áreas selvagens e desabitadas.

Esses guerreiros são um fenômeno que ocorre principalmente no Norte, em particular na região ao norte e a oeste do Mar das Estrelas Cadentes chamada de Terras Centrais. Ocasionalmente, os rangers vêm de Amn ou Chondath, porém um ranger que venha mais do sul é tão raro quanto a simpatia de um beholder. Isso pode ocorrer devido à tal classe servir melhor às regiões que ainda estão sendo desenvolvidas e exploradas pelos humanos civilizados, sendo de pouco uso para outras que já foram ocupadas e governadas — pelo menos nominalmente — por séculos.

Graças a seus poucos componentes, restrições regionais e inclinação de se aliar principalmente com o bem, os rangers costumam ser, ao mesmo tempo, individualistas e intimamente ligados. Eles podem ser vistos sozinhos, ou com um pequeno grupo de druidas ou aventureiros, onde suas habilidades com regiões selvagens costumam ser úteis. Quando os membros dessa categoria se encontram, contam histórias de seus últimos feitos. Embora não sejam uma força política ou social, os rangers criaram uma rede de informações muito eficiente. Essa rede favoreceu o surgimento de um grupo especial: os rangers Harpistas.

## Paladinos

Os paladinos são guerreiros de uma espécie nobre. Eles lutam por um código moral e ético fortemente mantido e estão presos a esse código em todas as suas ações. Caso falhem na tentativa de viver sob tais ideais, o resultado é a sua queda e a perda de todos os poderes especiais ganhos pelo status dessa classe.

Não há um código específico para os paladinos, algo parecido com permitido-proibido que seleciona os bem-sucedidos dos incompetentes. O mais próximo que se chegou disso foi o “Monógrafo de Quentin”, um curto tratado sobre a natureza e a ética dessa classe, que sumariza um documento conhecido como As Virtudes de um Paladino.

Esse monógrafo não é completo e cada guerreiro enfatiza essas virtudes de acordo com o seu próprio código moral e religioso. Eles podem obedecer essas regras ao pé da letra e ainda assim perder sua condição especial, ou deixar de observar uma dessas virtudes e continuar sendo paladino. Dessa maneira, é possível que líderes existam fora da hierarquia organizada, ou mesmo comandem rebeliões e guerras contra governos injustos ou malignos. Às vezes ocorre que, mesmo seguindo essas virtudes, um paladino venha a se confrontar com outro, ambos fazendo diferentes interpretações do conjunto delas.

Os paladinos dos Reinos, como os sacerdotes, acreditam em uma divindade particular. As divindades comumente escolhidas são aquelas que encarnam a ação, a decisão, a vigilância e a sabedoria. Torm e Tyr são deuses populares entre os paladinos, como Ilmater, que enfatiza a necessidade do sofrimento para que uma pessoa consiga atingir seus objetivos. Todos esses deuses são *bons* e *leais* em suas índoles.

Os paladinos também costumam seguir divindades que são





*boas*, mas não necessariamente *leais*, ou vice-versa. Isso inclui Azuth e Helm, que são *leais* e *neutras*, e Mystra, Deneir, Lathander e Milil, que são *boas* e *neutras*. Chauntea e Mielikki também são *neutras* e *boas*, mas tendem a atrair mais druidas e rangers que paladinos, embora existam exceções. Nenhum deus que tenha a verdadeira neutralidade, ou a maldade e o caos em sua tendência, tem paladinos operando em seu nome.

## Arcanos

Em muitas raças, alguns indivíduos têm a habilidade de canalizar as energias mágicas do ambiente para produzir um efeito desejado. Em FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha, esta habilidade se chama magia, ou a Arte, e os Reinos são o lar para um grande número de praticantes da Arte.

Todos os tipos de utilizadores de magias povoam os Reinos e, embora existam universidades e escolas de magia, a grande maioria dos magos aprendeu a Arte da maneira que o tempo consagrou: como aprendizes de um mago mais experiente. Depois de anos de tarefas, que o estudante julga desnecessárias e desagradáveis, o mago passa a ensinar a ele pequenos truques, passando depois às primeiras magias para depois presentear o aprendiz com o seu primeiro *grimoire*. Logo após aprender o básico, o estudante geralmente viaja para ganhar experiência. Alguns não progridem, e procuram tarefas menos arriscadas, enquanto outros perecem em suas aventuras. Aqueles que sobrevivem retornam aos seus mestres, ou vão até outros ainda mais experientes, para aprender magias mais poderosas e compartilhar suas descobertas.

As universidades de magia funcionam através do mesmo princípio básico, mas numa escala maior, abrigando muitos magos e sábios de diversas especializações. Porém, não costumam aceitar muitos estudantes, geralmente pouco mais que uma dúzia. Essas escolas quase não existem no Norte, tendo aparecido por lá apenas nos últimos vinte invernos, e seus primeiros estudantes só agora estão ganhando nome nos Reinos. Tais estabelecimentos são mais comuns — e maiores — no Sul, particularmente em terras mágicas, como Nimbral e Halruaa. No Norte, a experiência vã de uma grande universidade deixou sua marca: as ruínas de uma escola de magia próxima a Beregot. Por isso, atualmente elas costumam ser mais discretas.

Os praticantes da Arte são encontrados nas mais variadas experiências de vida e existem magos até entre os mercadores e cortesãos. Alguns fazem da magia seu trabalho, outros optaram por ser magos de cortes, outros, ainda, escolheram a aventura e, também, há os sábios, que são os menos reconhecidos. Frequentemente, os magos passam grandes períodos dedicando-se à produção de sua arte. Quando eles se aventuram, saem à procura de dinheiro para patrocinar suas pesquisas e adquirir livros, no intuito de aumentar o escopo de seu conhecimento.

Cada mago desenvolve sua runa, uma espécie de símbolo

## As Virtudes do Paladino

As virtudes do paladino são:

Uma aproximação organizada é a que traz o maior bem para todos.

As leis existem para trazer prosperidade aos que vivem sob elas.

As leis injustas precisam ser derrubadas ou mudadas de uma maneira razoável e positiva.

As pessoas governam, as leis apenas ajudam.

Faça sempre o maior bem com o menor estrago possível.

Proteja os mais fracos.

A bondade não é um estado natural, mas precisa ser obtida e mantida através de luta e sacrifício pessoal.

Lidere pelo exemplo.

Deixe que seus atos falem pelas suas intenções.

A bondade irradia do coração.

Dê aos outros a sua misericórdia, mas com sabedoria e prudência.

que eles usam para identificar seus pertences, assinar documentos e manter invasores avisados. Conforme um mago ganha poder, mais indivíduos reconhecem sua runa e a compreendem como sinal de aviso de alguém poderoso, que não deve ser desafiado à toa. Como algumas runas são utilizadas em magias, seu uso na forma de assinatura reforça a inclinação que as pessoas normais têm de se manterem afastadas de itens magicamente marcados.

Um mago pode desenvolver sua runa de assinatura em qualquer momento de sua carreira, embora não deva ser alterada depois de criada, para evitar problemas. Esse sinal é utilizado em todas as magias que precisem de escrita, inclusive nas de *símbolos*, e, mais mundanamente, para marcar propriedade e assinar documentos. Num mundo onde a maioria das pessoas sabe falar, mas não escrever uma linguagem comum, as runas são muito significativas para instruir os ignorantes e avisar os cautelosos.

Esses homens reaprendem suas magias diariamente dos seus *grimoires* e normalmente mantêm dois tomos — um de viagem, para usarem em aventuras, e um maior e mais completo, para usarem em casa. Tais livros são importantíssimos: alguns que pertenceram a outros magos têm um valor incomensurável, graças às magias que contêm.

## Arcanos Especialistas

Alguns arcanos são especialistas, concentrando seu trabalho em uma direção específica, devotando-se à uma escola de magia própria. Uma escola difere de uma universidade ou colégio por um único e importante aspecto: a escola representa um tipo, uma maneira de estudo, enquanto universidades e colégios representam locais de estudo. Magos que se especializam em magias de ilusão pertencem à escola da Ilusão, ou ilusionistas, estejam eles em Thay ou nas florestas de Chult.





## A Maldição das Runas Mágicas

A runa de assinatura de um mago poderoso — de nível 10 ou superior — é protegida pela Maldição Tríplice de Mystra, uma maldição que afeta àqueles que voluntariamente falsificam a runa de assinatura de um mago conhecido. O falsificador precisa fazer três testes de habilidades: um de Força, um de Inteligência e um de Carisma.

Se o teste de Força falhar, o falsificador perde um ponto de Força e 1d4 pontos de vida permanentemente.

Se o teste de Inteligência falhar, o falsificador perde definitivamente 1 ponto dessa habilidade e sofre os efeitos de *Enfraquecer o Intelecto*, sem direito a um teste de resistência.

Se o teste de Carisma falhar, o falsificador perde 1 ponto de Carisma e uma aparição brilhante — que acredita-se ser Azuth em sua forma mortal — segue o falsificador por todos os lugares, apontando-o e gritando “Falsificador!”. Esta aparição pode durar até dois meses.

Os especialistas sempre existiram nos Reinos, mas seu número, com exceção dos ilusionistas, nunca foi grande antes do Tempo das Perturbações. A maior parte dos arcanos da velha guarda, como Khelben e Elminster, são magos sem nenhuma especialização. Desde o Tempo das Perturbações, o número de especialistas tem aumentado e eles têm tido atitudes diferentes dos mais velhos. O resultado desta diferença entre os magos de diversas idades ainda está para ser determinado.

**Abjurantes:** São magos pertencentes à escola de Abjuração. Seu pensamento conclui que, num mundo perigoso, a primeira regra a se observar é manter-se vivo e inteiro. Abjurantes preferem verde e marrom em suas roupas. Apenas humanos podem ser abjurantes.

**Conjuradores:** Conjuradores são homens que se especializam em magias de conjuração e convocação. Eles acreditam que para se tornar um mago de sucesso é necessário dominar a capacidade de criar ou chamar aliados, lacaios ou poderosos servidores que sigam a sua vontade. Os conjuradores tendem a ser espalhafatosos em seu estilo de ser e vestir. Tanto humanos como meio-elfos podem ser conjuradores.

**Adivinhos:** Esses cuidadosos magos se especializam na arte da adivinhação e da profecia, especialmente nas magias acima do 3º círculo. Eles são planejadores e têm aparência de intelectuais, já que seu estudo é dirigido para a aquisição e verificação de informações. Suas roupas e costumes são conservadores e modestos. Humanos, elfos e meio-elfos podem ser adivinhos.

**Feiticeiros:** Os magos peritos em encantamentos/feitiços têm um papel duplo: eles podem conferir poderes mágicos à objetos, mas também podem usar suas magias para influenciar e controlar outras pessoas. Como resultado, são uma classe bastante

convencida e tendem a pensar que são superiores, desprezando até outros magos. Os feiticeiros têm qualidades sociáveis e tendem a se vestir com estilo. Costumam viver em cidades que lhes forneçam um maior círculo de admiradores — e vítimas dos seus feitiços. Humanos, elfos e meio-elfos podem ser feiticeiros.

**Ilusionistas:** Os ilusionistas se dedicaram à mais antiga especialização das escolas de magia, concentrando-se no poder das ilusões. Como um grupo, tendem a ser reservados, possuindo até uma linguagem própria, *ruathlek*, derivada de suas próprias escritas mágicas. Eles se vestem com simplicidade, geralmente usando cinza ou marrom. Apenas humanos e gnomos podem ser ilusionistas e, entre eles, os gnomos tendem a ser bem mais civilizados e amigáveis.

**Evocadores:** Evocadores são os magos provenientes das escolas de Invocação e Evocação. Capazes de criar matéria e efeitos do nada, como relâmpagos e fogo, eles se acostumaram a ser poderosos e respeitados. Pretensiosos, os evocadores preferem cores primárias brilhantes em suas roupas. Apenas humanos podem ser evocadores.

**Necromânticos:** Os necromânticos são uma moeda de duas faces. Alguns se interessam na necromancia por causa de seus poderes de cura e recuperação do corpo, enquanto outros — a parte mais conhecida — concentram seu trabalho nos mortos-vivos e nos mortos. Como resultado, essa escola se dividiu em dois campos, um que se chama necromancia branca e outro, necromancia negra. Os necromânticos brancos são curandeiros, trabalham junto às igrejas locais e, geralmente, têm boa índole. Os necromânticos negros são reservados ao ponto da obsessão, vingativos e freqüentemente têm um coração negro. Suas roupas tendem a combinar com seus comportamentos. Apenas humanos podem ser necromânticos.

**Transmutadores:** São mestres da escola da Alteração. Criativos, empíricos e exploradores, nunca se satisfazem com estado das coisas, estando sempre interessados na maneira como as coisas poderiam ser. Suas roupas têm cortes confortáveis e, geralmente, não se adequam à moda. Humanos e meio-elfos podem ser transmutadores.

## Sacerdotes

Sacerdotes são aqueles indivíduos capazes de direcionar energias que vêm de entidades conhecidas nos Reinos, embora freqüentemente chamadas de divindades ou deuses. Todos os sacerdotes pertencem a uma ou outra religião, que venera esses poderes e advoga seus objetivos.

O povo dos Reinos tende a ser tolerante com todas as religiões, tanto que em grandes cidades existem templos distintos de diversas religiões de tendências incompatíveis, construídos lado a lado. As religiões e os templos mantêm níveis variáveis de influência nos governos locais e apenas em poucos lugares existe uma religião nacional. Um dos poucos exemplos é a nação de Lantan, cujos estranhos habitantes são quase todos adoradores de Gond. Mesmo assim, existem igrejas para outros deuses em Lantan, embora estas tenham sido construídas principalmente para visitantes forasteiros.





Os sacerdotes dos Reinos se dividem em dois tipos: o clérigo, que tem habilidades padronizadas em todas as igrejas, independentemente de sua religião, e o sacerdote especialista, que tem habilidades concedidas pela divindade em questão. Muitas das grandes religiões dos Reinos têm esses tipos de sacerdotes, porém o mais comum é o druida (descrito na próxima seção).

Os sacerdotes podem se dividir em dois grupos dentro da organização de suas religiões, embora os participantes de um grupo geralmente se encontrem com o outro. Membros da hierarquia são os sacerdotes que estão presos a uma localidade específica, como um templo, igreja ou monastério, e que trabalham principalmente para a igreja e para a comunidade. Sacerdotes missionários são aqueles que recebem a obrigação de peregrinar pelo mundo, espalhando e catequizando os princípios básicos de sua religião.

Muitos vivem em grupos de aventureiros, trabalhando com comerciantes ou em companhias de mercenários. Entretanto, isso não impede que um sacerdote, acostumado a viver na hierarquia, decida, de um momento para o outro, juntar um bando de indivíduos com idéias semelhantes e partir como missionário em busca de um artefato perdido para aumentar o poder de sua religião. Similarmente, uma sacerdotisa que passou quase toda a sua vida em companhia de aventureiros, sempre mandando a maior parte de seus ganhos para a sua religião construir mais igrejas, pode resolver fazer um longo retiro num templo para usar a experiência que ganhou no ensinamento dos mais jovens, entrando assim para a hierarquia.

A maior parte das religiões não presta muita atenção nessa divisão, pedindo apenas que o sacerdote receba a aprovação de seu superior — ou da própria divindade —, antes de deixar ou de se juntar à hierarquia. Os sacerdotes não têm nenhuma restrição quanto a vestimentas, excetuando-se as usadas em cerimônias. Em geral, vestem-se com as cores de sua religião, que são geralmente as do símbolo sagrado. Sacerdotes de Tymora usam roupas cinza e andam com um disco prateado pendurado em uma gargantilha ou pulseira, enquanto sacerdotes de Tempus preferem elmos. Ostentam o símbolo de Tempus, uma espada incandescente num fundo vermelho, em seus escudos.

## Druídas

Os druidas são o tipo mais comum de sacerdotes especializados. Tendem a viver fora da organização dos templos, vagando pelo mundo agrupados em círculos. O termo círculo serve para ilustrar os ciclos infundáveis do processo natural, e para enfatizar que nenhuma criatura é intrinsecamente superior a outra. Esses círculos druídicos têm a mesma função das hierarquias das outras religiões, mas são muito menores. Entre os druidas, a distinção entre os sacerdotes da hierarquia e os missionários tornou-se insignificante, por causa da liberdade concedida nos círculos e a inclinação que eles têm de vagar e de cuidar de enormes regiões.

Em áreas pouco povoadas, no norte dos Reinos, da Costa

da Espada até Impiltur, esses sacerdotes procuram juntar-se em pequenos grupos, geralmente unindo-se a rangers e outros aliados, para proteção mútua, defesa de áreas e recursos, e para conseguirem seus objetivos comuns com maior facilidade. Esses grupos geralmente são formados por pouco menos de uma dúzia de druidas, além de aproximadamente vinte associados, e variam muito em proeminência. Em alguns, os druidas vivem em clareiras na floresta, enquanto em outros, eles estão bastante espalhados, servindo como mensageiros. Em certas sociedades, os druidas e os rangers se tratam com igualdade, mas há casos em que são reverenciados por todos que os servem.

Nos Reinos, esses círculos consistem em uma rede de comunicação e auxílio mútuo entre os veneradores de Chauntea e divindades similares, como Mielikki e Eldath. Em geral, os druidas dos Reinos procuram equilibrar as necessidades das pessoas e as do mundo natural, sem prejudicá-los.

Embora sejam relativamente fracos nas Terras dos Vales no presente momento, eles têm poder em outras grandes áreas como a Floresta da Fronteira, a Floresta Gulthmere e, em particular, as Moonshaes. No último caso, os druidas veneram um bem incomum no resto dos Reinos, a Mãe-Terra, e essa religião é, a um só tempo, nativa e única na área.

Os druidas de um mesmo círculo podem venerar deuses diferentes, porém o mais comum é vê-los venerar um mesmo deus. Poderes normalmente venerados por druidas são Eldath, Silvanus, Chauntea — em alguns lugares — e os lordes elementais, em particular Grumbar e Kossuth (respectivamente os lordes da terra e do fogo). Personagens druidas criados por jogadores não começam como membros de algum círculo, mas podem formar ou participar de algum, se aceitarem outros druidas ou forem aceitos.

Os Arquidruidas e os Grandes Druidas são seres singulares e não pode haver dois deles numa área de 800 quilômetros. A eles é confiada a organização e a proteção de todos os círculos e igrejas druídicas nesse território. As fronteiras precisas do domínio de um grande druida são nebulosas, mas existem pelo menos três regiões conhecidas em Faerun.

A primeira, e mais velha, é a costa sul do Mar das Estrelas Cadentes e inclui a Floresta Gulthmere e a Floresta Chondal. A segunda localiza-se no que restou de Cormanthor e vai de Cormyr ao Mar da Lua, sem contar os antigos territórios da Corte Élfica. A terceira fica no Norte. Ela se baseia na Floresta Alta, mas engloba todas as outras florestas da área. Os druidas também são ativos nas Moonshaes e nas florestas que circundam o Grande Vale, mas ainda não se sabe se atualmente existem Arquidruidas e Grandes Druidas nesses locais.

Quando um druida alcança nível suficiente para subir de categoria, espera-se que procure e desafie outro da posição que almeja. Ele receberá um sinal de sua divindade, mostrando onde está o oponente a desafiar, a não ser que já saiba onde encontrá-lo. Nos níveis mais altos, essa é a única maneira de se galgar posições superiores.





## Instrumentos Musicais dos Reinos

Para que os bardos sejam eficientes em suas profissões, eles devem conhecer as ferramentas de seu trabalho. Nos Reinos, alguns instrumentos têm nomes diferentes, enquanto outros não são muito raros.

**Flauta dos Pássaros:** Flautas de Pan.

**Glaur:** Um instrumento similar a uma cornucópia, mas curto e com válvulas. Os glaur sem válvulas são conhecidos por gluns.

**Tambor de Mão:** Um tambor com duas peles.

**Longhorn:** Uma flauta de Faerun.

**Shawn:** Uma flauta dupla, ancestral do oboé.

**Songhorn:** Gravador.

**Tantan:** Um tamborim.

**Thelarr:** Também chamado de bengala-de-sopro, esta é uma flauta simples e comprida.

**Token:** Um conjunto de sinos ovais, que é tocado como um xilofone.

**Gongo-de-Guerra:** Também chamado de gongo-do-escudo, esse instrumento é feito com o escudo de um inimigo e é tocado com um malho.

**Yarting:** Um violão.

**Zulkun:** Um órgão complexo e semiportátil.

Além disso, instrumentos como a trompeta, o berrante, a harpa, a lira e o bandolim são comuns nos Reinos. Jogadores que queiram trazer gaitas-de-fole podem fazê-lo, mas sofrerão as conseqüências.

## Ladinos

Quanto maior a população de uma cidade, maior é o número de pessoas que vivem como parasitas. Os ladinos dos Reinos representam muito bem essa categoria. Sua profissão: roubar as outras pessoas. Eles são leais apenas a si próprios e, talvez, para um grupo de aliados. Em lugares desabitados, as habilidades de um ladino são geralmente úteis e benéficas para o grupo, mas em cidades, seus atos geralmente atraem confusões, porque a maior parte delas tem leis para evitar tais atividades.

A maioria das cidades têm um grande número de grupos de ladrões que competem entre si. Algumas localidades, como o Forte Zhentil, chegam a ter organizações de ladinos, uma guilda, que controla todas as atividades desse tipo. Esses ladrões preferem reunir-se no subterrâneo, mas freqüentemente mudam de lugar quando estão prestes a serem descobertos pelas autoridades.

Waterdeep já foi o lar para a mais poderosa guilda de ladrões que já existiu no Norte. Os Lordes de Waterdeep destruíram esta guilda, forçando seus líderes a deixarem a cidade — estes líderes são atualmente os Ladrões das Sombras de Amn. Ladinos de todos os tipos ainda operam nessa área, mas eles foram divididos em inúmeros grupos menores. A mais recente tentativa de organização, feita por um beholder chamado Xanathar, foi eliminada pelos Lordes e seus agentes.

A posição de maior respeito para os ladinos é o que eles

chamam de “negócio honesto” — aventuras. Durante as aventuras, as habilidades de um ladino podem ser úteis e até mesmo tornarem-se lendárias, embora essa atividade seja absolutamente igual a que ele costuma fazer nas cidades. A única diferença é que em vez de roubar a mansão de um comerciante, o ladino arrombará a tumba de um lich. Muitos ladrões preferem essa vida que os mantém afastados de problemas. Alguns líderes de organizações importantes são ladrões desse tipo. Seus companheiros confiam a caixa de tesouro a eles, mas, durante aventuras, mantêm os olhos abertos a itens mágicos e pedras preciosas que costumam cair dentro de suas botas.

## Bardos

Bardos são chamados de ladinos com um bom passado e, verdadeiramente, eles têm muitas das habilidades e tendências de seus primos de má reputação, embora sejam muito mais bem-vindos nos Reinos. Este nível de confiança vale mais no social. É o caso de um lorde de terras que, ao convidar um bardo para jantar em sua casa, certamente irá conferir suas pratarias depois que a visita for embora.

Os bardos têm um grande número de habilidades que os tornam muito valiosos nos Reinos. Eles são viajantes por natureza, e costumam levar novos itens, informações, fofocas, contos, e outros tipos de conhecimentos para os lugares que visitam. É muito comum aos bardos compartilharem essas histórias, em vez de acumulá-las para o seu próprio bem — coisa que os magos são regularmente acusados de fazer. A chegada de um bardo famoso causa pequenas discussões em cidades grandes e festejos nas pequenas vilas. Eles são geralmente recompensados tanto com comida quanto com acomodações.

Bardos podem possuir qualquer tendência, embora parte dela tenha de ser *neutra*. Existem bardos malignos nos Reinos, ainda que esta natureza não seja sempre aparente — a maior parte dos ladinos é tida como má, ou pelo menos como gananciosa, mas costuma-se presumir que os bardos sejam bondosos, devido ao seu dom artístico. A maior parte dos bardos maus se aproveita disso.

A existência de uma sociedade secreta voltada para o bem — os Harpistas — contribui ainda mais para a boa reputação dessa raça. Os Harpistas incluem druidas, magos, sacerdotes e rangers, além dos próprios bardos. No entanto, o histórico musical do grupo faz com que os Harpistas pareçam uma sociedade de bardos. A única forma de se tornar membro dessa organização é através de um convite, logo, nem todos os bardos são membros de tal grupo, embora as forças do mal costumem presumir que sim.

A maioria deles é independente e não deve a pessoa alguma, exceto a seus companheiros de viagem. Nem todos são músicos — alguns escolheram ser poetas e outros historiadores —, mas a música é definitivamente parte da vida de um bardo. Antigamente, havia colégios de bardos nos Reinos, mas eles foram abandonados há muitos anos, restando apenas alguns nomes e histórias.





# Saerun



As civilizações de Faerun vão dos reinos antigos e mágicos do Sul às terras selvagens da fronteira, onde o alcance da lei não é maior do que o alcance da espada de um guerreiro. A terra é dominada pelos humanos, mas um bom número de elfos, anões, halflings e gnomos vive tanto na superfície como no subterrâneo. Faerun ainda abriga um grande número de raças horrendas — goblins, orcs, ogros, drows, illithids e beholders —, que desafiam o domínio dos humanos e seus aliados. E ainda existem dragões, grandes feras de imenso poder, que têm seus próprios planos.

Em resumo, Faerun é cheia de atividade, indo da gelada Sossal às ferventes florestas de Chult, da metropolitana Waterdeep às cidades secretas de Thay. Essa terra de ousadia abriga centenas de heróis, aventureiros, sábios, ladrões, trapaceiros e idealistas.

Os mapas coloridos incluídos no próximo conjunto detalham Faerun em toda sua extensão.

## As Regiões de Saerun

Cada uma das seguintes regiões de Faerun é descrita, enfatizando as Terras Centrais dos Reinos — as áreas orientais dos Vales, Cormyr, Sembia, a Vastidão e a Costa do Dragão, além das regiões das Terras Centrais do Ocidente e Waterdeep.

**As Terras dos Vales:** Ao redor da borda da antiga floresta élfica de Cormanthor, os Vales são o lar de um povo corajoso e independente e de muitos segredos do passado.

**Cormyr:** Uma nação que tem crescido em poder, sob o comando do Rei Azoun IV. Cormyr é estabelecida sob o domínio da lei.

**Sembia:** Um reino formado por uma aliança de cidades mercantes da costa do Mar Interno, Sembia é uma terra de oportunidades e traição.

**Mar da Lua:** Mar da Lua é um lago pequeno e profundo, rodeado por cidades-estados independentes e seus vassalos. Um grande mal circunda as bordas do Mar da Lua, na forma de Mulmaster e do famigerado Forte Zhentil.

**A Vastidão:** Situada no lado distante da Orla do Dragão, essa localidade é o portal para o Oriente. A região, centrada em sua maior cidade, Ravens Bluff, é tão amiga quanto desafiadora dos heróis que habitam os Reinos.

**A Costa do Dragão:** Uma região selvagem de piratas, ladrões e comerciantes. A Costa do Dragão inclui as ilhas piratas do Mar Interno e a cidade mais poderosa é Portão Ocidental, povoada de sombras.

**Terras Centrais do Ocidente:** Uma terra selvagem e aberta de planícies infundáveis, charcos assombrados e montanhas infestadas de monstros. As Terras Centrais do Ocidente são ainda uma fronteira indomada, que espera pelo nascimento de novas nações e líderes.

**Waterdeep:** A Cidade dos Esplendores, a maior do Norte. Waterdeep é o sonho dos comerciantes, a maravilha dos magos e potencialmente o pesadelo de um aventureiro. Ela se situa sobre um dos grandes complexos subterrâneos dos Reinos — Undermountain.

**Os Reinos Insulares:** Variados e misteriosos, os reinos do Mar Insondável incluem as Moonshaes, a Evermeet dos elfos, a fabulosa Nimbral e a maravilhosa Lantan.

**O Norte:** O Norte é definido como a região ao norte do Rio Delimbiyr, excluindo Waterdeep, até a Espinha do Mundo — a cadeia de montanhas também conhecida como “O Muro”. Esse é um lugar de tribos bárbaras e cidades muradas, que desafiam o domínio dos goblinóides.

**Anauroch:** O Grande Mar de Areia, um deserto que se espalha pelo norte de Faerun. Dentro de suas fronteiras, nações que foram inteiramente engolidas pelas areias esperam por aventureiros que desbravem os perigos desse lugar.

**As Terras Gélidas:** Escondidas sob as sombras da Grande Geleira, essas áreas incluem Thar, Vaasa, Damara e Sossal. Elas estão sob contínua ameaça de incursões de monstros.







**Oriente Distante:** Uma terra de magia e traição, o Oriente Distante está firmemente preso às bordas das Terras da Horda. São dominadas por Thay e seus famigerados Arcanos Vermelhos, e pelas várias nações que se opõem a eles.

**Impérios Antigos:** As mais antigas cidades e mais organizadas nações dos Reinos formam os Impérios Antigos, que se proclamam o berço do mundo moderno. Sob o controle estagnante de seus reis divinos, eles permanecem como eram há milênios.

**A Orla de Vilhon:** A costa sul do Mar das Estrelas Caden-tes é uma terra de nações mortas, cidades opulentas e florestas antigas. É uma terra de companhias de mercenários e reinos petulantes, que se destroem em pequenas guerras.

**Império das Arcias:** Os países meridionais de Amn, Tethyr e Calimshan são uma mistura dos Reinos mais antigos com as maravilhas do Sul, influenciados por ambas as culturas.

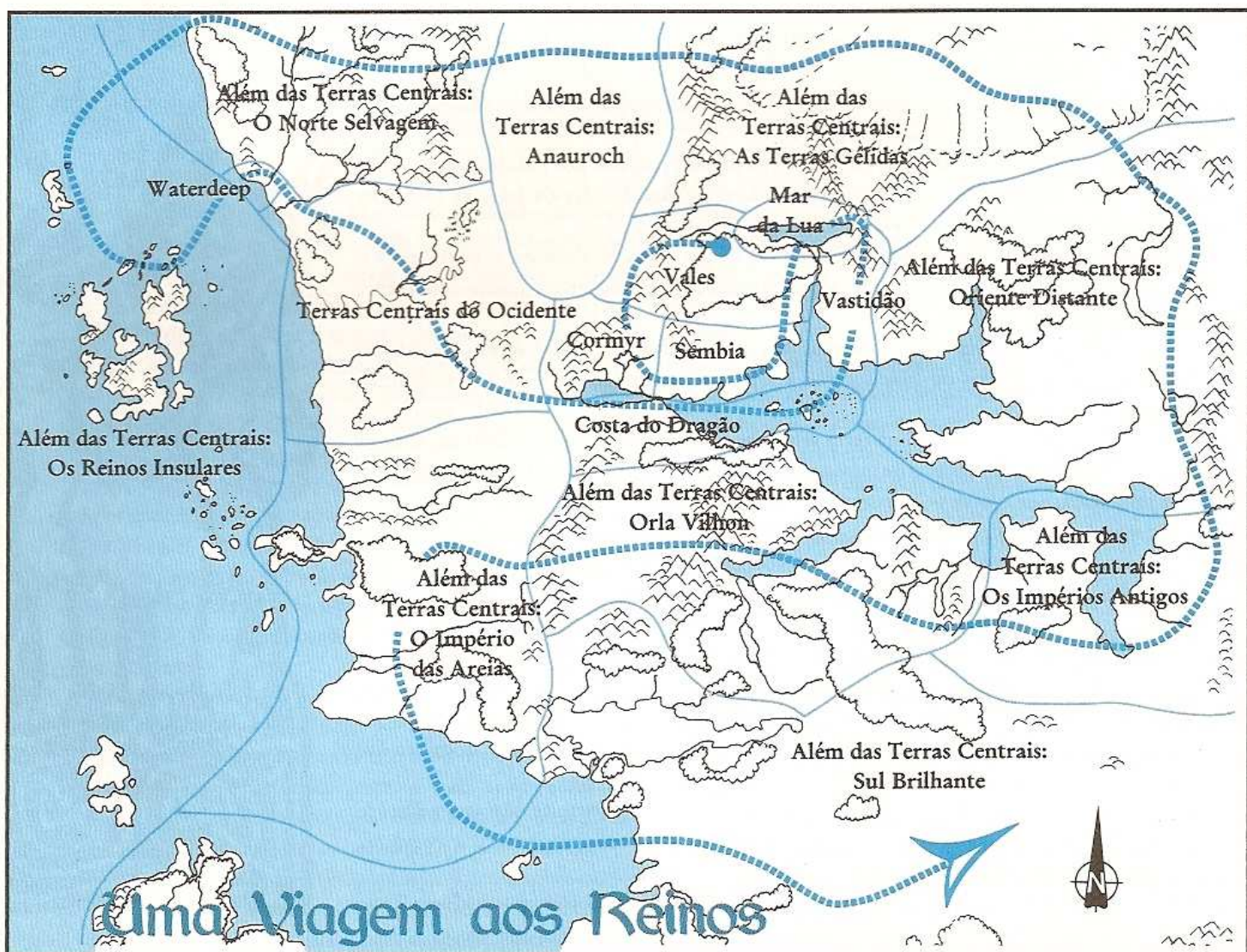
**Sul Brillhante:** As terras estranhas e mágicas do Sul são pouco mais do que lendas para os nativos dos Vales e de

Waterdeep, mas são de poder e glória. Das florestas de Chult a Halruaa, dominada pelos magos, e Luiren, as terras dos halflings, o Sul é um lugar variado e mortal.

## O Tempo nos Reinos

O calendário que se segue é suficientemente genérico para ser aplicado a todas as regiões dos Reinos. O ano consis-te de 365 dias: doze meses de exatamente trinta dias — graças à única lua e seus rastros —, e mais cinco dias especiais que caem entre os meses. Os anos bissextos são mantidos apenas por conveniência, fornecendo um sexto dia especial que é usa-do como base para contratos de longos prazos.

Os meses são subdivididos em três períodos de dez dias. Esses períodos são conhecidos comumente por vigílias, semanas, domens, hyrars ou cavalgadas através dos reinos. Embora cavalgadas seja o termo usado normalmente em Cormyr e nas Terras dos Vales, este texto usa semanas para evitar confusões.







A nomenclatura dos meses é padronizada, mas o sistema de datação dos anos varia de lugar para lugar. Usualmente, começam a ser contados depois de um evento de grande magnitude religiosa ou política. Cada nação tem suas culturas com suas histórias, portanto, com calendários (cômputos) diferentes. O sistema de classificar os meses recebeu o nome do seu inventor, Harptos de Kaalinh, um mago que já morreu há muito tempo. Esse é o sistema utilizado no Norte.

## O Calendário de Harptos

O Calendário de Harptos está resumido na tabela abaixo. O nome de cada mês é seguido pelo seu nome coloquial, com a correspondência aproximada do calendário Gregoriano. Os dias especiais são listados quando ocorrem entre os meses, e aparecem em *itálico*. Cada dia especial está detalhado na seção seguinte: Dias Especiais do Calendário.

Ordem	Nome	Descrição Coloquial	Mês Gregoriano
1	Hammer	O Inverno Profundo <i>—Festival de Inverno—</i>	Janeiro
2	Alturiak	A Garra do Inverno ou A Garra do Frio	Fevereiro
3	Ches	Mês dos Crespúsculos	Março
4	Tarsakh	Mês das Tempestades <i>—Festival do Plantio—</i>	Abril
5	Mirtul	O Degelo	Mai
6	Kythorn	A Época das Flores	Junho
7	Flamerule	O Nascer do Verão <i>—Festival do Verão—</i>	Julho
8	Eleasias	O Alto Verão	Agosto
9	Eleint	O Devanescer <i>—Festival da Colheita—</i>	Setembro
10	Marpenoth	A Queda das Folhas	Outubro
11	Uktar	O Apodrecer <i>—Festival da Lua—</i>	Novembro
12	Nightal	A Nevasca	Dezembro

## Dias Especiais do Calendário

**Festival de Inverno:** É uma grande comemoração, onde os lordes locais planejam o ano que está por vir, fazem e renovam alianças e mandam presentes para demonstrar suas boas intenções. Para as pessoas comuns no resto dos Reinos, este é o Dia do Meio do Inverno, o mais frio do ano.

**Festival do Plantio:** É o começo oficial da primavera, um dia de descanso. Algumas flores que foram cuidadosamente criadas em estufas nas fazendas e templos são abençoadas e atiradas sobre a neve para trazer uma boa colheita na estação vindoura.

**Festival do Verão:** Chamado de Noite de Verão, ou a Longa Noite, é uma data de comemoração, música e amor. Em uma cerimônia que acontece em certos lugares, moças solteiras andam pela floresta e são “caçadas” pelos seus pre-

## O Underdark

A fronteira menos explorada e mais perigosa dos Reinos não se encontra nos pontos cardeais.

As terras dos Reinos são cheias de acidentes geográficos, como depressões, cavernas, tubos de lava, gêiseres e fendas geológicas. A isso somam-se milênios de escavações dos anões e de outras raças, resultando em um mundo imenso, confuso e, em grande parte, inexplorado — o mundo do Underdark. Diz-se que é possível andar da Espinha do Mundo até Caljmsam, sem respirar o ar da superfície. Grandes impérios nasceram e morreram no Underdark sem que os habitantes da superfície sequer soubessem de sua existência.

E o Underdark é habitado por nações de illithids, aboleths, kuo-toas, micônides e outras criaturas. A raça mais conhecida do Underdark é sem dúvida a dos drows, que mantém relações com a superfície através de saques e postos avançados. Há apenas 500 anos, o Vale das Sombras era um destes postos avançados, e notícias de saqueadores drows ainda são comuns.

A cidade drow mais conhecida é a fabulosa Menzoberranzan, que reputedamente existe sob a Fronteira Selvagem, mas ainda há outras: Eryndlyn, que fica sob os Charcos Elevados, Sshamath, nas Colinas Distantes, e Llurth Dreier no Shaar. A mais antiga cidade drow, Bhaerynden, foi destruída em uma guerra civil, e a caverna que ela ocupava desabou, formando a Grande Fenda, que agora é ocupada pelos anões.

Os drows não são os únicos a habitar os escuros túneis do Underdark. Raças e povos ainda desconhecidas, mas mortais, aguardam pelos viajantes incautos e pelos aventureiros desprevenidos.

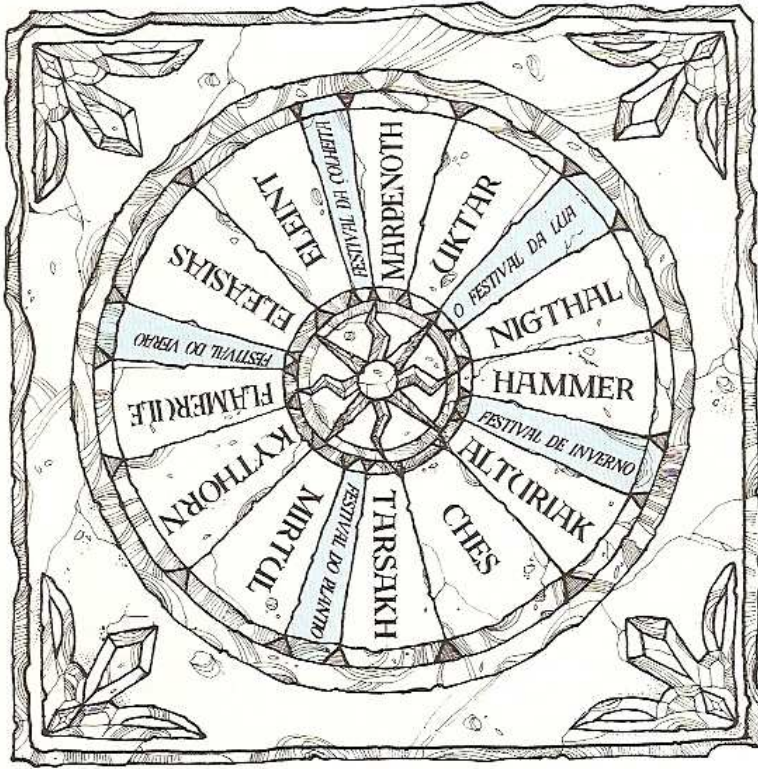
tendentes através da noite. Geralmente os noivados são realizados nesta época. É realmente muito raro o tempo estar ruim nesta noite — caso esteja, esse acontecimento é considerado um mau presságio, que costumeiramente prevê fome ou praga.

**Festival da Colheita:** É o dia que anuncia a chegada do outono e, conseqüentemente, da colheita. É uma festa que geralmente continua até o fim da colheita, garantindo comida para aqueles que retornam dos campos. Neste dia, os viajantes se apressam para evitar serem pegos no meio da viagem pela chuva, lama e neve.

**Festival da Lua:** Este festival é o último grande evento do ano. Ele marca a chegada do inverno, além de ser a data em que os mortos são lembrados. Os túmulos são benzidos, o Ritual da Lembrança é executado e os feitos dos que estão agora mortos são contados noite adentro.

A propósito, as guerras acontecem geralmente depois da colheita, continuando enquanto o clima permitir. A maior parte das batalhas escolhe o mês de Uktar, e a irônica praticidade do Festival da Lua torna-se logo aparente.





**Encontro dos Escudos:** De quatro em quatro anos, um outro dia é adicionado aos 365 normais — situação idêntica a 29 de fevereiro do calendário Gregoriano. Este dia não pertence a mês algum, e segue a Noite de Verão. Conhecido por Encontro dos Escudos, é um dia de consulta dos nobres ao povo, uma data para o início e a renovação de pactos, juramentos e alianças. É um dia de torneios, justas, testes para aqueles que querem crescer como guerreiros ou clérigos, e um dia de entretenimento, especialmente através de teatros e duelos.

## Marcando os Anos

Os anos — invernos — são chamados por nomes consistentes em todos os Reinos. Cada povo os numera de maneira diferente. O resultado é uma confusão de números que se sobrepõem, servindo apenas para confundir as pessoas normais e frustrar os sábios e historiadores. As inúmeras maneiras de marcar os anos incluem as seguintes:

**Cômputo dos Vales (CV):** O Cômputo dos Vales começou no ano em que os humanos receberam a permissão da Corte Élfica para se assentarem nas regiões mais abertas das florestas. As informações nesse texto são precisas até o final de 1367 CV. Em alguns textos, principalmente aqueles que não têm uma ligação mais direta com a história dos Vales, o Cômputo dos Vales é chamado de Cômputo dos Homens Livres (CH).

**Cômputo de Cormyr (CC):** O Cômputo de Cormyr começou no ano da fundação da Casa Obarskyr, a dinastia que

ainda governa essa nação. As informações nesse texto são precisas até o final do ano de 1342 CC. O intervalo de 25 anos entre o Cômputo de Cormyr e o Cômputo dos Vales foi um dos principais causadores da confusão que existe quanto às datas antigas. As linhas de tempo e os calendários antigos frequentemente usam a sigla CV, mas colocam a fundação de Cormyr em 1 CV, em vez de 26 CV. Isso é compreensível, já que os cômputos foram feitos por dois grupos próximos, e espalhados por um terceiro grupo, os mercadores de Sembia, mas esse pequeno problema ainda faz com que sábios e pesquisadores dêem violentas cabeçadas em suas escrivatinhas, tentando entender as datas.

**Cômputo do Norte (CN):** Usado na cidade de Waterdeep, o Cômputo do Norte remete ao dia em que Ahghairon tornou-se o primeiro Lorde de Waterdeep. As informações neste texto são precisas até 335 CN. Existe um sistema arcaico, chamado de Ano de Waterdeep (AW), que data da — suposta — primeira utilização de Waterdeep como um posto de comércio. Ultimamente, este sistema foi sendo abandonado, mas se fosse utilizado, o ano seria 2455 AW.

**Ano do Dragão (AD):** O uso do sistema Ano do Dragão é uma forma antiquada de contar o tempo com gerações de dragões de 200 anos cada. Existem dez ciclos de 200 anos para cada cor e, a cada dois milênios, muda-se o nome do tipo do dragão usado. Esse cômputo foi abandonado há muito tempo, tanto que não se sabe se atualmente é 145 ou 147 do Ano do Dragão Vermelho Adulto.

**Calendário de Mulhorandi (CM):** Um dos mais velhos calendários em uso nos Reinos, este sistema antigo de contar o tempo remete à fundação de Skuld, a Cidade das Sombras, presumivelmente por um deus. Este tomo é preciso até o ano de 3501 CM.

## A Lista dos Anos

A grande variedade de calendários conflitantes não ajuda a aplacar a dor de cabeça dos historiadores e sábios. A maior parte deles usa como método de registro a Lista dos Anos, um sistema pelo qual cada ano recebe um nome. Mais recentemente, um novo cômputo surgiu, baseado nos eventos do Tempo das Perturbações, chamado Cômputo Atual (CA).

A Lista dos Anos recebe esta denominação porque eles derivam de profecias escritas sob este título pelo famoso Sábio Perdido, Augathra o Louco, com algumas adições do grande vidente Alaundo — para mais informações sobre Alaundo, veja a seção sobre Forte da Vela no capítulo As Terras Centrais do Ocidente. Essa lista é bastante grande, apenas a parte mais relevante dela está aqui.

- O Ano do Dragão (1352 CV)
- O Ano da Abóboda (1353 CV)
- O Ano do Arco (1354 CV)
- O Ano da Harpa (1355 CV)
- O Ano do Verme (1356 CV)





- O Ano do Príncipe (1357 CV)
- O Ano das Sombras (1358 CV)
- O Ano da Serpente (1359 CV)
- O Ano da Torre (1360 CV)
- O Ano das Donzelas (1361 CV)
- O Ano do Elmo (1362 CV)
- O Ano do Wyvern (1363 CV)
- O Ano da Onda (1364 CV)
- O Ano da Espada (1365 CV)
- O Ano do Cajado (1366 CV)
- O Ano do Escudo (1367 CV, o ano que está por terminar)
- O Ano da Bandeira (1368 CV)
- O Ano da Manopla (1369 CV)
- O Ano da Caneca (1370 CV)
- O Ano da Harpa que Não Foi Tocada (1371 CV)
- O Ano da Magia Turbulenta (1372)
- O Ano dos Dragões Ladinos (1373 CV)
- O Ano das Tempestades Elétricas (1374 CV)
- O Ano da Ascensão dos Elfos (1375 CV)
- O Ano da Lâmina Torta (1376 CV)
- O Ano da Assombração (1377 CV)

## O Cômputo Atual (CA)

Numa tentativa de resolver os problemas causados pelo grande número de sistemas de numeração de anos em uso, um novo tipo de cômputo foi criado, com a aprovação de pessoas como Khelben Arunsun de Waterdeep e Vangerdahast de Cormyr, e espalhado pelo mundo pelos Harpistas. Esse cômputo data o Tempo das Perturbações como Ano 0. Atualmente o ano é 9 CA. Os anos antes do Tempo das Perturbações são listados com números negativos — A fundação da Pedra do Acordo em 1 CV seria -1358 CA, a criação de Cormyr seria -1333 CA. Se esse novo cômputo vai ficar popular nos Reinos ainda não se sabe, embora Elmister tenha notado: “É necessário dar a esse sistema uma ou duas gerações para que ele se estabeleça. Pelo menos esperemos que chegue nos dois dígitos.”

Nesse texto, usaremos o Cômputo dos Vales (CV) para marcar as datas, e principalmente diminuir o uso de grandes números negativos para marcar os eventos históricos mais importantes. Os heróis e aventureiros que pensam no futuro devem considerar o uso do CA para marcar seus próprios feitos.

## Nomes nos Reinos

Os sistemas de nomes variam com intensidade nos Reinos, com muitos costumes locais sendo comumente seguidos. Os personagens dos jogadores podem ter um ou dois nomes, apelidos, títulos, sobrenomes ou pseudônimos em suas

carreiras. Geralmente os nomes são criados das seguintes maneiras:

**Humanos Comuns:** Grande parte da humanidade usa apenas um único nome, como Doust ou Mourngrym, tendo um nome secundário apenas em caso de possibilidade de confusão, sendo que esse segundo nome deriva da profissão — Doust o Guerreiro —, da localização — Doust do Vale das Sombras — ou da linhagem — particularmente se alguma figura lendária pertence à família, como Doust, neto de Miniber o Sábio. Adicionalmente, um nome pode ser colocado graças a uma característica física, como Mecha Negra ou Cabelo de Fogo, ou por algum evento lendário ou extraordinário. Existe um grande número de Matadores de Troll nos Reinos, mas isso se deve mais ao grande número desses monstros que à habilidade de seus matadores. Crianças recebem um apelido que às vezes é mantido, mas freqüentemente é abandonado quando atingem a maioridade. O filho de Mourngrym e Shaerl é chamado de Scotti, mas isso pode mudar quando ele atingir a maioridade. Um casal pode adotar um nome em comum, que pode vir do marido, da esposa ou, ainda, ser completamente diferente.

**Nobres Humanos:** Indivíduos nobres e possuidores de terras costumam manter um sobrenome de família, derivado do indivíduo que estabeleceu a riqueza ou a fama dela. Tais nomes são mantidos mesmo que a nobreza tenha perdido seu poder ou sua riqueza. Novamente, são comuns sobrenomes que lembram ocasiões especiais e lendárias.

**Magos Humanos:** Os magos não costumam usar nomes ou títulos longos, e o consenso geral é de que a fama de um mago deve precedê-lo, de forma que a simples menção de seu nome seja suficiente para ninguém duvidar de sua identificação. Por exemplo, pode até existir um Elminster o Barbeiro, e talvez um Elminster de Waterdeep, mas quando uma pessoa menciona o nome Elminster — ou modestamente, Elminster o Sábio, certamente ela se refere ao mago do Vale das Sombras.

**Sacerdotes Humanos:** A identificação da religião de um sacerdote pode ser normalmente incluída em um nome, suprimindo qualquer apelido ou sobrenome. Amaster, um clérigo de Tymora, pode ser chamado de Amaster de Tymora sem nenhum problema. Nos altos círculos eclesiásticos e em negócios envolvendo líderes de templos ou religiões, o nome completo é importante, como por exemplo, Asgaroth de Tempos, Patriarca do Portal de Baldur.

**Elfos e Meio-Elfos:** Esse povo usa sobrenomes que podem ser transformados em apelidos. Tais nomes de famílias são importantes, porque elfos de uma mesma casa podem ter diferenças de idades que ultrapassam 100 anos. Os meio-elfos adotam um nome humano ou élfico, dependendo de onde foram criados, e podem trocá-lo diversas vezes, como os humanos fazem.

**Anões:** Os anões têm um senso muito forte da tradição e dos heróis em suas famílias. Eles usam um único nome, segui-





do por uma descrição de parentesco. Os anões menos importantes adotam o lugar onde moram como sobrenome, como Mongor da Casa de Ferro. Os anões com heróis na família podem apelar para filho de ou neto de, como Thelar, filho de Mongoth. Além de duas gerações, a frase “sangue de” é usada, mas apenas para os maiores líderes anões, como Nor, sangue de Ghellin, Rei exilado da Casa de Ferro.

**Gnomos:** Esses seres pacatos usam nomes e sobrenomes e mantêm distantes laços de família, de forma que às vezes se faz necessário um terceiro nome, o do lugar onde vivem. Por exemplo: fora de seu lar, Wysdor Sandminer pode ser conhecido como Wysdor Sandminer, dos Sandminers de Arabel, para evitar longas discussões com outros gnomos sobre quem é parente de quem.

**Halflings:** Os halflings, da mesma maneira que os gnomos, usam também nomes e sobrenomes, mas ambos podem ser substituídos por apelidos ganhos por características físicas, atos extraordinários ou diminutivos. Adicionalmente, os nomes originais podem estar perdidos atrás de um labirinto de pseudônimos e falsos históricos. Por exemplo: o halfling Corkitron Allinamuck escolheu ambos os nomes — seus pais se chamavam Burrows.

**Outras Raças:** A maior parte das outras raças prefere apenas um nome ou outra classificação caso seja necessário — um centauro chamado Adolphus pode ser chamado de Adolphus o Furioso, por exemplo.

Os orcs e goblins usam nomes próprios apenas quando absolutamente imprescindível, optando por usar um termo em sua língua nativa que significa: *Ei, você!* Uma pessoa que conheça bem a linguagem dos orcs pode colocar tanto veneno na entonação desse termo que a simples menção dele pode provocar combates até a morte.

## Linguagens dos Reinos

Há uma miríade de variedades lingüísticas nos Reinos: Haciais e expressões regionais, símbolos profissionais e idiomas secretos. Há cinco linguagens escritas universais, e quase tantas línguas diferentes quanto habitantes.

A maior parte das pessoas ao norte do Mar das Estrelas Cadentes são semi-alfabetizadas. O fato da linguagem escrita não ser totalmente compreendida nos Reinos deve-se tanto ao grande número de símbolos e runas como à grande popularidade dos bardos.

Nas classes superiores e profissionais é comum as pessoas saberem ler e escrever. Os membros das companhias de aventureiros são geralmente instruídos, sendo que a alfabetização é, para essas pessoas, uma habilidade às vezes tão importante para a sobrevivência como saber nadar ou desarmar armadilhas. Portão Ocidental, o sul de Sembia, e, talvez, Colinas Distantes nas Terras Centrais, além de Waterdeep na Costa da Espada, são terras de indivíduos predominantemente alfabetizados. Em outros lugares, cada pessoa deve confiar em sua língua, como os viajantes costumam dizer.

Em termos de jogo, o Mestre pode escolher por tornar automático o entendimento de uma linguagem escrita para uma pessoa que já fala aquele idioma — se você conhecer a Língua Comum, também poderá ler e escrever. Essa é a maneira mais simples de se resolver o problema, embora não seja particularmente precisa. Na verdade, ler e escrever uma das cinco linguagens deve ser contada como uma habilidade à parte.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	Th	U	V	W	X	Y	Z	
<b>Thorass</b>	[Handwritten symbols for Thorass alphabet]																											
<b>Espruar</b>	[Handwritten symbols for Espruar alphabet]																											
<b>Dethek</b>	[Handwritten symbols for Dethek alphabet]																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	50																
<b>Thorass</b>	[Handwritten symbols for Thorass numbers]										(exemplo de número 14) = [Handwritten symbol for 14]																	
<b>Espruar</b>	[Handwritten symbols for Espruar numbers]										(eu, a pessoa) = [Handwritten symbol for 'eu, a pessoa']																	
<b>Dethek</b>	[Handwritten symbols for Dethek numbers]																											





## Línguas dos Reinos

### Línguas Escritas

Comum  
Dethak  
Espruar  
Ruathlek  
Thorass

### Línguas Saladas

Arakocra  
Águia Gigante  
Alto Shou (Karatur)  
Alzhedo  
(Calimsham Anão)  
Asquerosa  
Auld Wyrnish<sup>1</sup>  
Baleia<sup>2</sup>

Beholder  
Bugbear  
Bullywug  
Caçador Invisível  
Centauro  
Comum  
Dragão- Tartaruga

Dríade  
Élfica  
Élfica, Drow  
(Língua Silenciosa)  
Élfica, do Mar  
Ente  
Esfinge  
Firenewt  
Fogo Fátuo<sup>2</sup>  
Gárgula  
Gênios, Dialeto dos

Gigante<sup>3</sup>  
Gnoll  
Gnoma  
Goblin  
Golfinho<sup>2</sup>  
Halfling  
Harpia  
Homem-Lagarto  
Jermlaine  
Ki-Rin  
Koalinh  
Kobold  
Korred  
Kuo-Toa  
Lammasu  
Licantropos, Dialeto dos<sup>6</sup>  
Locathah  
Midani (Zakhara)

Minotauro  
Morkoth  
Mulhorandi  
(Impérios Antigos)  
Nexalan (Maztica)  
Ninfa  
Nixie  
Ogro  
Ogro Mago  
Orc  
Otyugh/Neo-Otyugh  
Pégaso  
Pixie  
Remorhaz  
Sahuagin  
Sátira  
Sereia  
Silfa

Sprite  
Subcomum<sup>5</sup>  
(Comum de Underdark)  
Tasloi  
Thri-Kreen  
Tritão  
Troglodita  
Troll  
(Troll das Planícies)<sup>4</sup>  
Umber Hulk  
Unicórnio  
Untheric  
(Impérios Antigos)  
Urd  
Urso-Coruja  
Wemic  
Yuan-Ti

### Notas

<sup>1</sup>Auld Wyrnish é a língua ancestral de todos os dialetos dos dragões e é usada quando acontecem encontros entre espécies diferentes. Isso porque, cada uma das espécies dessas criaturas possui sua própria linguagem — que pode ser considerada como um idioma à parte — derivada do Auld Wyrnish. Não-dragões, no entanto, comunicam-se bem sabendo apenas o Auld Wyrnish.

<sup>2</sup>Essas criaturas possuem suas próprias linguagens e não são entendidas pelos humanos. Os fogos fátuos oscilam sua luz para comunicarem-se entre si; os golfinhos usam uma frequência sonora alta demais para os ouvidos humanos; e as baleias, baixa demais.

<sup>3</sup>Os gigantes possuem uma língua comum usada por todos de sua raça, além dos dialetos de cada subtipo. A língua comum dessa raça e a língua dos gigantes das planícies são consideradas duas línguas distintas.

<sup>4</sup>Os trolls falam em várias línguas ao mesmo tempo, sua gramática consiste em construir frases corrompidas e debochadas, usando palavras emprestadas de outras línguas. A língua citada acima refere-se ao dialeto falado na Floresta da Pele de Troll nos Charcos Elevados. Além desses lugares — por exemplo nas Grandes Terras Cinzentas de Thar —, o ouvinte pode muito bem falar em Midani.

<sup>5</sup>Subcomum é a língua comercial de Underdark. Ela difere radicalmente da língua comum falada na superfície e emprega palavras e sentenças usadas pelas criaturas das profundezas.

<sup>6</sup>A língua de uma determinada raça de licantropos é diferente das demais. Cada uma delas deve ser aprendida separadamente e não serve para se comunicar com outros tipos de licantropos. Resumindo: alguém falando na língua dos homens-tigres não poderá se comunicar com um homem-urso.

**Duas Notas Finais:** Os druidas e os ladrões possuem uma linguagem própria que só é ensinada aos membros das suas comunidades. Os únicos Pjs PdMs que podem aprender essas línguas são aqueles pertencentes a essas classes, respectivamente — similar ao uso do Ruathlek pelos ilusionistas.

Finalmente, algumas pessoas possuem a habilidade de se comunicar com animais e/ou plantas e algumas magias também possibilitam essa comunicação. Isso não quer dizer que a criatura tenha inteligência, nem tampouco uma língua própria, mas, sim, que a pessoa é capaz de estabelecer um profundo elo empático. Esse tipo de comunicação não pode ser adquirido como uma língua inicial.

**Língua Comum:** Quase todas as criaturas inteligentes que alguém encontrar podem entender e falar a Língua Comum — o idioma usado pelos humanos no comércio, falado com poucas variações através dos Reinos. De região para região dos Reinos, o comum pode ter sotaques diferentes e pequenas variações no vocabulário, devido à influência de outros idiomas locais, humanos e semi-humanos. Um nativo de Thay vai poder se comunicar com um nativo do Portal de Baldur, cada um percebendo o ridículo sotaque do outro. De maneira similar, os dialetos das criaturas não-humanas pertencem à mesma árvore lingüística, de forma que elfos provenientes de Evermeet, Evereska e da Corte Élfica podem se compreender sem muitos problemas, excetuando-se os causados pelos dialetos e sotaques. Para os humanos, a língua comum dos elfos é conhecida simplesmente como língua élfica, já o idioma comum dos anões é conhecido simplesmente como língua anã.

A linguagem comum escrita, apresentada neste texto, como o português, é uma expressão descendente do Thorass, a linguagem de comércio original. A maior parte dos indivíduos utiliza runas para o tráfego de informações.

**Thorass, também chamado de Antigo Comum:** Thorass é a antiga linguagem escrita e falada universalmente nos Reinos. Ela ainda é encontrada em tumbas, passagens subterrâneas, habitações antigas, além de ser usada pelos escribas das cortes nobres do sul. Essa é a origem atual da língua comum. Como era usada principalmente para documentos e registros de negócios, bem como por historiadores, esse tipo de escrita não atingiu o uso comum. Uma inscrição em Thorass é traduzida diretamente para o comum, caractere por caractere, embora geralmente use um vocabulário floreado que não é mais usual.

**Espruar:** Este é o alfabeto que os elfos da lua utilizam para escrever mensagens, seja em comum, ou em suas línguas





nativas. O Espruar é uma escrita imponente e, geralmente, cobre jóias e monumentos com formas estilizadas. Raramente é escrito em papel. Quando há necessidade de um registro permanente, os caracteres Espruar são gravados no metal, da mesma forma que os anões costumam fazer com suas runas. As histórias élficas são raras, já que a maior parte dos elfos que participaram dos eventos históricos ainda vivem.

**Runas Dethek:** Os anões deixaram poucos registros. É incomum, mas, às vezes, eles escrevem em folhas de metal e as amarram em forma de livros. Também gravam suas runas em cavernas, construções e tabuletas.

A típica tabuleta tem forma achatada, losangular e é executada em granito ou outra pedra bem resistente. O texto é contornado por um anel ou espiral, e no centro normalmente contém uma figura. Algumas tabuletas possuem figuras em relevo, que podem ser usadas como selos ou carimbos para marcar terrenos úmidos de uma trilha temporária.

Para um anão, todas as tabuletas trazem algum tipo de mensagem. A maior parte delas é escrita em Dethek, que pode ser traduzido imediatamente para o comum ou para o anão. As runas desta linguagem são simples, e normalmente usam linhas retas para facilitar o trabalho de gravá-las na pedra. Não existe pontuação em Dethek. As sentenças são separadas por traços, as palavras por espaços e as letras maiúsculas recebem um traço sobre elas. Números dentro de quadrados são datas, com o dia precedendo o ano, por convenção. Não há ideograma para designar pessoas — clãs ou tribos — nem raças. Se as runas estão pintadas, os nomes de pessoas e lugares são normalmente escritos em vermelho.

**Ruathlek:** A língua secreta, ou a escrita de magia dos ilusionistas, é raramente encontrada nos Reinos. Os ilusionistas são bastante raros no Norte, embora saiba-se que Waterdeep tenha pelo menos uma biblioteca com livros nessa linguagem de magia. É possível que tal escrita derive de runas mágicas. Os ilusionistas têm acesso a essa linguagem ao escolherem a sua classe. Ela pode ser aprendida por outras pessoas, mas sabê-la não confere a capacidade de lançar magias.

## Moedas dos Reinos

O escambo e as moedas de todos os tipos são comuns nos Reinos. O sistema a seguir é o utilizado na nação de Cormyr e é similar ao de muitas outras nações organizadas.

A forma favorita de moeda em Cormyr são as cunhagens reais da Corte, estampadas com um dragão em uma face e uma data do tesouro na outra — a penalidade para falsificadores em Cormyr, e em muitas outras nações similares, é a morte.

Não há papel-moeda, a não ser pelas Letras de Câmbio, que são conhecidas por notas de sangue, porque precisam ser assinadas com sangue pelas partes contratantes e levadas para que um lorde local afixe o selo real.

As moedas através dos reinos têm os seguintes valores:

100 pc	= 100 peças de cobre
	= 10 peças de prata
	= 2 peças de electrum
	= 1 peça de ouro
	= 1,5 peça de platina

Em Cormyr, a terminologia das moedas é a que se segue:

pc	= peças de cobre = polegares de cobre
pp	= peças de prata = falcões de prata
pe	= peças de electrum = olhos azuis
po	= peças de ouro = leões de ouro
ppl	= peças de platina = coroas

Em Amn, uma grande nação de comércio na Costa da Espada, os nomes são:

pc	= peças de cobre = fandangos
pp	= peças de prata = tarans
pe	= peças de electrum = centauros ou décimos
po	= peças de ouro = dantars
ppl	= peças de platina = roldões ou pérolas

Em Calimport, a maior cidade de Calimsham, as moedas são:

pc	= peças de cobre = unarcos
pp	= peças de prata = decarcos
pe	= peças de electrum = centarcos
po	= peças de ouro = bicentas
ppl	= peças de platina = kilarcos

E em Waterdeep, Cidade dos Esplendores, as moedas são:

pc	= peças de cobre = bicos de prata
pp	= peças de prata = pedaços
pe	= peças de electrum = luas
po	= peças de ouro = dragões
ppl	= peças de platina = sóis

Além disso, em Waterdeep, existem dois tipos de moedas que não são encontradas em nenhum outro lugar: o toal e as luas da praia. O toal é uma moeda quadrada e achatada, com um buraco no meio. Ela vale duas peças de ouro dentro da cidade de Waterdeep e, nada, fora dela. A lua da praia vale 50 po e é feita de uma liga de platina e electrum, na forma de uma lua, com um buraco no meio.

Sembia tem uma cunhagem similar, mas suas moedas são diferenciadas pela forma. As moedas de ouro têm cinco lados, as de prata são triangulares, as de ferro — que substituem as de cobre — são quadradas, e as de electrum são losangulares. Sembia não fabrica peças de platina, usando barras de comércio feitas de cobre ou prata, no valor de 5, 10, 25 e 50 po.

Para a maior parte dos aventureiros, o nome da moeda não importa e a face estampada nela é apenas casual em relação a sua verdadeira importância, que é a fortuna imediata.

Cidades-estados geralmente cunham suas próprias moedas de prata, ouro e cobre. As moedas de electrum e de platina são mais raras e cunhadas apenas por estados mais poderosos,





como Cormyr, Waterdeep e Amn. Estados menores, como a fracionada região de Damara, usam moedas emprestadas de outras nações ou resgatadas de antigos tesouros.

Os mercadores dos Reinos usam barras de comércio, feitas de prata ou — nas caravanas mais ricas — electrum. As barras de comércio são geralmente lingotes de metal com denominações de 10, 25 ou 50 po. Elas são estampadas com a marca de trilha da companhia de comércio que as usa. Elas podem ser até de 500 e 1000 po, particularmente no Sul. As barras de comércio são tratadas como uma grande quantia de moedas do mesmo valor e avaliadas pelo peso.

Durante as aventuras, os heróis vão encontrar tesouros de todos os tipos. Não importa de onde a moeda veio originalmente, mas apenas o seu peso e valor no mercado moderno.

## Abreviações das Descrições de Personagens

As seções a seguir mencionam um grande número de indivíduos de poder, tanto em termos de governo local, como de habilidade individual. As abreviações a seguir se propõem a dar uma idéia do que significa por exemplo encontrar com Thuggor o Rancid (V am G10).

Em primeiro lugar é indicada a tendência do personagem. São as que se seguem:

Abreviação	Tendência
J	Justo
O	Ordeiro
V	Vil
B	Bondoso
N	Neutro
E	Egoísta
H	Honrado
I	Inconstante
C	Cruel

A seguir vêm as abreviações de raça e sexo. Os códigos são:

Abreviação	Raça
h	humano
a	anão
e	elfo
me	meio-elfo
half	halfling
g	gnomo
gob	goblinóide (orcs, meio-orcs, etc.)
m	masculino
f	feminino.



Nomes das raças dos goblins e outros humanóides e não-humanóides (monstros) também são usados sem abreviação, para maior clareza.

Finalmente, classe (se aplicável) e nível são descritos. Personagens com mais de uma classe são destacados com um traço entre ambas as classes. Monstros recebem apenas seus dados de vida.

Abreviação	Classe
G	Guerreiro/Homem de Armas
P	Paladino
R	Ranger
A	Arcano
A I	Arcano (Ilusionista)
A T	Arcano (Transmutador)
A N	Arcano (Necromântico)
A Ab	Arcano (Abjurante)
A C	Arcano (Conjurador)
A Ad	Arcano (Adivinho)
A F	Arcano (Feiticeiro)
A E	Arcano (Evocador)
S	Sacerdote
S Es	Sacerdote (Especialista)
D	Druída
L	Ladrão
B	Bardo

Assim, Thuggor é um anão *vil*, guerreiro de 10º nível. Outras informações, como Força excepcional e itens mágicos, podem ser descritas também, mas essas abreviações devem ajudar o Mestre se um jogador, de repente, perde a cabeça e insulta Lady Alustriel da Lua Prateada (H hf A24).





# Os Vales e a Corte Élfica



o coração das Terras Centrais ficam as comunidades rurais conhecidas como Terras dos Vales. Essas pequenas comunidades agrícolas são o lar de muitos aventureiros aposentados e de novos heróis e heroínas. Ensinando o auto-respeito e a liberdade, as comunidades dos Vales cultivam uma nação corajosa, forte e independente, virtudes úteis na luta contra o mal.

As Terras dos Vales são demarcadas, também, pela floresta que circundam. Essa floresta é o maior fragmento do que antes era uma enorme selva conhecida como Cormanthor, que abrangia a área que ia do Mar da Lua até a atual Floresta do Rei, em Cormyr. Essa grande região verde também é conhecida como Corte Élfica. Falar de um reino é falar de outro, pois o destino dos Homens dos Vales e dos lordes élficos estão interligados.

## As Terras dos Vales

A região conhecida como Terras dos Vales compreende todas as áreas próximas às bordas das florestas habitadas por humanos e que estão ao norte de Sembia e Cormyr e ao sul do Rio Tesh e da cidade de Voonlar. Essa região, basicamente agrícola, inclui uma grande variedade de povos que partilham dos mesmos ideais. Além disso, as Terras dos Vales são o lar de grupos e indivíduos poderosos que defendem a liberdade de manter suas próprias crenças.

Os Vales atuais são: o Vale do Arco, Vale das Batalhas, Vale da Adaga, Vale Profundo, Vale da Pena, Vale do Rastelo, Vale Alto, Vale da Névoa, Vale da Cicatriz, Vale das Sombras e Vale da Borla. Há ainda um sem-número de outros vales perdidos, destruídos e esquecidos pela história da Terra dos Vales, mas os oficiais são apenas os citados acima. Também não devem ser confundidos com outros vales distantes da Corte Élfica, como o Grande Vale, no Oriente Distante, ou o Vale do Vento Gelado, próximo à Espinha do Mundo.

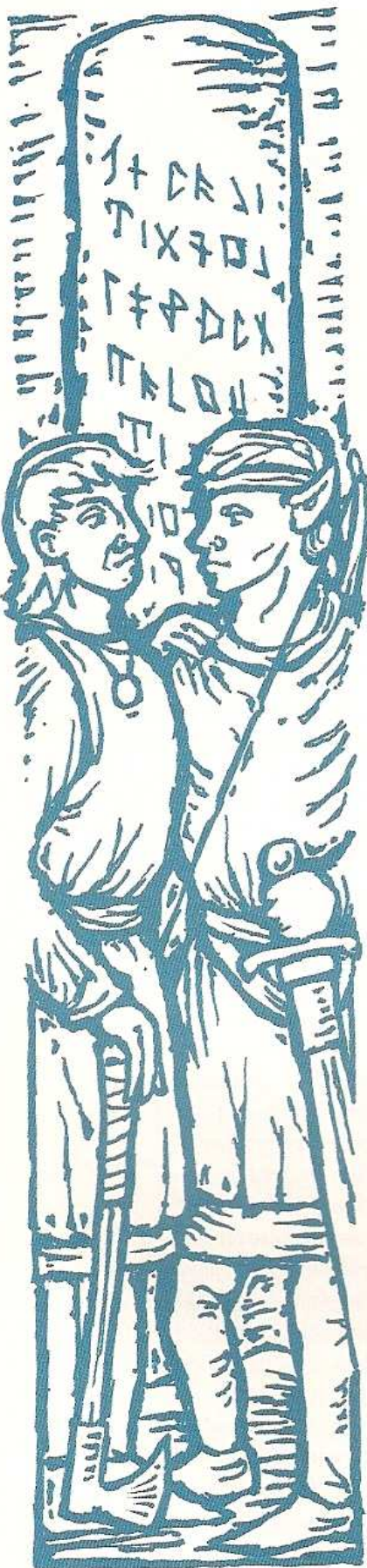
## História

A fundação das Terras dos Vales precede a formação dos Vales atuais em centenas de anos, e o sistema de contagem dos anos conhecido como Cômputo dos Vales é, na verdade, uma comemoração à época em que os humanos obtiveram permissão para se fixarem nas terras ao norte e ao oeste do Mar Interno. Os Vales atuais são relativamente recentes, pois os originais foram abandonados, destruídos ou tomados ao longo dos tempos.

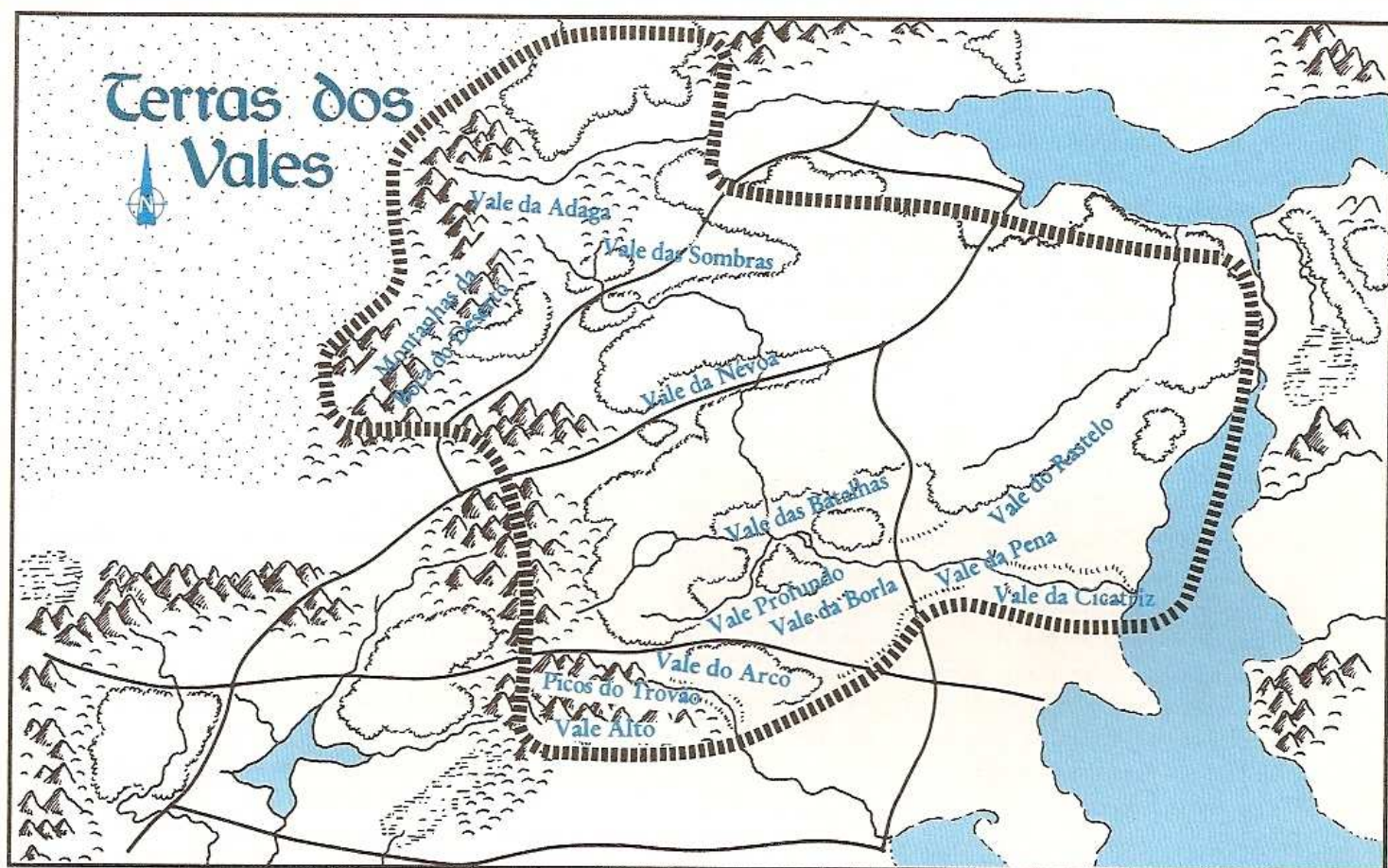
Nesses dias, quando Suzail e Chondathan — agora chamada Saerloon — eram apenas um posto de comércio marítimo, os elfos que governavam essa região receberam um pedido por parte de colonizadores e fazendeiros que vieram do Leste, refugiados das distantes terras de Impiltur e Damara. Eles pediam permissão para plantar e fixarem-se nas terras próximas à floresta de Cormanthor, especialmente, os ricos vales às margens dos rios Arkhen e Ashaba. Esses forasteiros não tinham desejo algum de desmatar a floresta habitada, mas, sim, de se estabelecerem nas suas férteis bordas, ao contrário de outras civilizações — como Sembia por exemplo —, com a permissão do povo nativo.

Os lordes da Corte Élfica atenderam ao pedido, em troca do compromisso dos novos habitantes dos Vales de sempre ajudarem os elfos na defesa contra agressores de fora, fossem monstros — orcs e goblins do reino de Thar — fossem humanos — as forças em ascensão de Cormyr e Sembia. Em comemoração ao pacto, humanos e elfos ergueram a Pedra do Acordo, que pode ser vista onde a Estrada do Mar da Lua encontra a Estrada Rauthauvyr, que vai de Essemra até Colinas Distantes. O Cômputo dos Vales é contado a partir da data da fundação dessa pedra.

De acordo com o pacto, os habitantes dos Vales só poderiam fixar-se em regiões sem florestas e não habitadas por elfos. À medida que as florestas dos elfos caíam pela ação dos machados de invasores e migrantes, os antigos Vales foram dando lugar a outros mais recentes. Tanto povos







bons quanto maus ergueram pequenos reinos nas Terras dos Vales, mas caso qualquer um deles violasse o pacto, seria enfrentado por todos os outros Vales.

Cada Vale é um aglomerado de fazendas e campos, com poucas vilas e geralmente um centro comercial e político. A maioria desses centros recebe o mesmo nome do Vale onde está localizado, aumentando ainda mais a confusão sobre qual é o reino ou a cidade. Os Vales não são cidades-estados, haja vista o número de habitantes em suas cidades, além de não possuírem as muralhas defensivas tão comuns nas Terras Centrais. Também não são nações como Cormyr ou Sembia. Eles são algo que está no meio-termo.

Não há muita variação entre leis, costumes e organização militar de um Vale para o outro. Muitos se utilizam da ajuda de heróis carismáticos e de grupos de aventureiros em épocas de necessidade, e um grande número desses indivíduos usa a região como base para as suas atividades. Essa atração de aventureiros é ainda maior devido ao grande número de ruínas élficas e pré-élficas existente na área e, também, por causa da mudança da Corte Élfica para Evermeet, deixando as florestas livres para a exploração e especulação.

A história dos Vales é repleta de combates e ataques. No Ano do Verme (1356 CV), o Vale da Cicatriz, sob o comando de Lashan Aumersair, liderou uma série de ataques, conquistando algumas áreas vizinhas. Em resposta, os demais Vales, em união com Sembia, Cormyr e Forte Zhentil, esmagaram os invasores e ocuparam o Vale da Cicatriz.

Durante o Tempo das Perturbações (1358 CV/0 CA), o Vale das Sombras foi atacado por Forte Zhentil. Mais recentemente, os Vales uniram forças em um grande exército sob o comando do Rei Azoun IV, de Cormyr, para rechaçar os invasores de Tuigan (1360 CV).

## A Mentalidade das Terras dos Vales

Os nativos dos Vales vivem em comunidades fronteiriças a reinos civilizados e às vezes são alvo de grupos errantes de goblins, de revoadas de dragões e de depredação de outros monstros. Como resultado, eles tendem a valorizar o heroísmo, a autoconfiança e um forte senso de comunidade, quase de clãs. Eles acham que devem proteger a si mesmos e a seus lares. Em primeiro lugar vem a comunidade, em seguida os Vales e, depois, o resto do mundo.

Para um forasteiro, os habitantes dos Vales parecem calados, desconfiados e recatados. De fato, até que um visitante seja identificado como amigo ou inimigo, ou tenha o respeito de alguém confiável, a maioria se aterá ao mínimo necessário. Eles são educados, mas observadores e reservados, pois, já tendo passado por algumas experiências desagradáveis com licantropos e necromantes, um pouco de precaução nunca é demais.

Se uma pessoa é aceita, os habitantes do Vale são muito sinceros e atenciosos, e esperam o mesmo de seus convida-





dos. Quando ela é aceita como parte da comunidade, deve ajudar a defendê-la. Isso se aplica particularmente a aventureiros que de repente se considerem os lordes do local.

Os Homens dos Vales acreditam que nobres sejam como coisas do dia-a-dia: estrelas, monstros e colheitas — você tem que aprender a lidar com elas. Como regra, eles querem seus governos bem distantes do seu cotidiano. O lorde local é o responsável por fazer as coisas que não podem ser feitas individualmente, como organizar um exército ou ver se os moinhos estão cobrando um preço justo. Além disso, o lorde deve manter-se longe de problemas. Taxas maiores que 1 pp por 20 ganhas ou um alqueire de colheita para cada dez colhidos são consideradas excessivas.

Em relação ao resto do mundo, os Homens dos Vales são economicamente isolados. Os bardos são responsáveis por notícias e rumores do mundo de fora, e são bem-vindas, embora, na visão dos nativos, quanto mais distante mais o mundo parece perigoso. Os sembianos são mercadores astutos que sempre olham para os próprios bolsos. Os cormyrianos são um povo economicamente forte, mas a recente aquisição de Tilverton leva a refletir quanto ao verdadeiro propósito das investidas dos exércitos de Azoun. O Mar da Lua, liderado pelo Forte Zhentil, é um exemplo de perda de tempo — o seu povo não é confiável e só é digno de desprezo. Vastidão, além da Orla do Dragão, são comunidades rurais cujos antepassados têm ligações com os dos Homens dos Vales, mas caso sejam perigosos, seu povo deve ser vigiado.

## O Conselho dos Vales

Cada Vale é independente, porém, todos os anos no meio do inverno, os seus líderes se reúnem em uma cidade diferente para formar um conselho. O Conselho dos Vales, fundado nos tempos do Rei Aencar, o Rei de Manto, não é mais poderoso que a força de seus membros participantes, que entretanto mantém essa tradição e tem realizado o encontro nos últimos séculos. Na maioria das vezes, esse conselho é formado por homens de opinião forte, autônomos e filósofos que preferem morrer a ver um Homem dos Vales ameaçado.

O que segue é uma lista dos líderes ou representantes dos Vales. Independentemente de quantos sejam e da influência que exerçam, cada localidade tem direito a um só voto.

Não há dois Vales com a mesma forma de governo nem tampouco com os mesmos títulos para os seus governantes. Alguns apenas enviam um representante do povo. Outros possuem um líder militar ou hereditário. Há aqueles que passam o governo do seu reino a um bravo aventureiro e por último sobram os cidadãos que escondem a identidade de seus líderes atrás de um título, à maneira das civilizações mais avançadas, como Amn.

Os Vales aparecem em ordem alfabética para evitar qualquer comentário quanto a importância, grandeza ou extensão de um em relação a outro.

- O Vale da Adaga manda uma delegação diferente a cada ano, e o representante é chamado de cônsul, que pode

ser um homem, uma mulher, um elfo — embora um halfling já tenha ocupado esse cargo.

- O Vale Alto envia o seu oficial mais graduado, Irreph Mulmarr.
- O Vale do Arco é representado por um dos Três Espadas.
- O Vale das Batalhas é representado pelo Conselheiro de Guerra Chanceler Ilmeth.
- O Vale da Borla é representado por Elizzaria, o Grande Mairshar dos Vales, chefe dos oficiais montados.
- O Vale da Cicatriz tem uma representante que não vota, Myriam Beechwood. Essa região foi ocupada pelas forças de outros Vales recentemente e, só agora, está começando a ser tratada como membro provisório do conselho.
- O Vale da Névoa é representado pelo Alto Conselheiro Haresk Malorn ou por um de seus subordinados, que também seja conselheiro.
- O Vale da Pena envia um cidadão eleito democraticamente. O representante Kirshoff está atualmente no seu segundo mandato — com duração de sete anos cada.
- O Vale Profundo mandou Theremen Ulath, Lorde de Lua Alta.
- O Vale do Rastelo envia uma delegação de Sete Burgueses, liderados por Reindorf Barba de Areia.
- O Vale das Sombras é representado por Mourngryn, Lorde do Vale, ou, na sua ausência, por Shaerl Manto de Romã, sua esposa.
- O Vale do Tesh foi destruído há uns cinquenta invernos, mas ainda é considerado um membro do Conselho dos Vales, onde uma cadeira é reservada em cada encontro para o Veterano Jaothe Hulnhurn — desaparecido e provavelmente morto. A idéia de que um Vale morto conta como membro incomoda os representantes do Vale da Cicatriz.

## Vale da Adaga



O Vale da Adaga está situado às margens de um rio cercado de montanhas a oeste e colinas rochosas a leste. É uma comunidade que sobrevive da caça e da agricultura. Eles já tiraram vantagem dessa independência em tempos passados.

O Vale da Adaga manteve-se como um Vale mesmo depois de várias invasões e saques. As comunidades atuais vivem atrás de paliçadas e viajantes de qualquer espécie não são bem-vindos. Mesmo as mais ínfimas demonstrações de hospitalidade, como oferecer o celeiro para um viajante pernoitar, foram esquecidas nessas terras.

Esse nem sempre foi o costume. Nos anos que sucederam a sua formação, o local era conhecido como Vale Feliz e adquiriu uma fama de excelente anfitrião. Mas uma trágica infestação de vampiros destruiu a confiança nos forasteiros, e o povo passou a agir com cautela. Tais desastres e traições transformaram o Vale Feliz no Vale da Adaga.





O povo dessa comunidade aprendeu uma dura lição. Eles se viram cercados de problemas quando o Vale do Tesh foi derrotado e tomado pelas forças de Forte Zhentil sob o controle da Rede Negra, conhecida como os Zhentarim. Um grande número de refugiados surgiu no Vale, tornando-se parte do povo. Entre eles estavam vários espiões Zhentarim. Esses agentes espalharam elementos indesejáveis por toda parte, atacando os pontos fracos da família Morn, os herdeiros naturais do Vale. A família Morn foi escoraçada e um ditador populista chamado Malyk lá se instalou. Só mais tarde o povo descobriu que Malyk nada mais era do que um agente Zhentarim.

Através desse ditador, os Zhentarim controlaram o Vale da Adaga com mãos de ferro e com o auxílio de magos munidos de *Bolas de Fogo*. O povo foi derrotado, tornando-se submisso aos agentes de Malyk e às tribos de não-humanos errantes que foram para a região. Hordas de orcs chegaram ao Vale, a pedido dos Zhentarim, com o objetivo de destruir e roubar. Nessa época, os habitantes dos outros Vales começaram a recuar atrás de seus fortes. E, incapacitados de ajudar, foram igualmente pressionados pelo Forte Zhentil.

Foi quando o último herdeiro dos Morn, Randal Morn, retornou ao Vale da Adaga. Trazendo consigo um pequeno grupo de heróis e revolucionários, Randal atacou as forças do Forte Zhentil, matando Malyk e libertando o povo (1353 CV). Essa liberdade, no entanto, pareceu ter soado como uma ordem de ataque aos inimigos que continuaram investindo contra essas terras. Não é à toa que o povo do Vale é desconfiado, mal-humorado e pouco amistoso. Alguns foram servir ao Forte Zhentil, logo não há confiança nem mesmo entre famílias.

Randal continuou a sua guerra contra os invasores, operando uma base móvel para proteger a si mesmo e aos seus aliados contra as forças de Zhentil. Ele é o último de sua linhagem, com exceção de sua irmã, que foi para o sul e se casou com um membro da nobre família Cormaeril, de Cormyr. Caso algo aconteça a Randal Morn, a família cormyriana poderá reclamar as terras do Vale da Adaga.

Os Morn governavam do Castelo, localizado na região mais ao sul das Colinas da Adaga, com uma ampla vista do Vale. Esse castelo foi tomado e destruído pelos seguidores de Randal Morn, quando ele matou Malyk. Hoje, Morn se mantém em um lugar desolado e assombrado, um símbolo de esperanças e oportunidades perdidas.

A maior área urbana do Vale da Adaga é o posto mercante da cidade de Cataratas da Adaga. Lá, mantimentos e outros bens, vindos do Vale do Tesh, são negociados com os anões da mina de Tethyamar. Com o triunfo de Malyk e do Forte Zhentil, a comunidade tornou-se um ponto de partida para as caravanas Zhentarim. Agora que Randal Morn “limpa” a região periodicamente, as Cataratas da Adaga tornaram-se uma localidade aberta, onde forças do bem e do mal encontram-se regularmente em conflitos periódicos. O lorde local é uma marionete a serviço do Forte Zhentil. As Cataratas da Adaga são palco de batalhas e intrigas. A maioria dos templos e santuários da região foi destruído.

## Dois Zhents de Valor

Muita confusão existe nos Reinos entre o Forte Zhentil e a sociedade conhecida como Rede Negra ou Zhentarim. As duas são muito próximas, tão próximas, que às vezes se confundem. Em geral, ambas são sinônimos de problema.

O Forte Zhentil é uma comunidade independente na costa oeste do Mar da Lua. É uma das mais perversas cidades dos Reinos, uma mácula no Norte e o paraíso para grupos malignos, manipuladores, religiões negras e práticas desprezíveis. Os seus governantes almejam o domínio das terras ao seu redor, incluindo as Montanhas da Espinha do Dragão, Yulash, Voonlar e os Vales vizinhos. Zhentil e seus exércitos — conhecidos como Zhentilar, para causar ainda mais confusão — destruíram o Vale do Tesh e chegaram perto de acabar com o Vale da Adaga, além de ter governado o Vale das Sombras por um bom tempo através de um agente.

Os Zhentarim são uma organização de sacerdotes, arcanos e criaturas não-humanas malignas que tentam controlar todo o comércio e o poder ao longo da Costa da Espada — isso quer dizer o Portal de Baldur e Waterdeep — e o Mar da Lua, incluindo as terras de Cormyr e Anauroch. O seu alvo no Mar da Lua é o mesmo do Forte Zhentil, e as duas facções trabalham como “unha e carne”, às vezes partilhando da mesma organização. Os Zhentarim causam um pouco mais de efeito que os parceiros, tendo agentes espalhados por todo o Norte.

Além disso, eles não se limitam ao Forte, mantendo alguns outros postos fortificados. A sua liderança foi dividindo-se com o passar dos anos. Essa organização não só domina o Forte Zhentil, como também controla a Cidadela do Corvo e a Fortaleza Negra, dois importantes complexos urbanos.

Para os povos dos Vales, Zhentarim e Cidadãos de Zhentil são a mesma coisa, mas na verdade nem todo o Cidadão de Zhentil é membro da Rede Negra, nem todo agente Zhentarim é do Forte Zhentil. Logo, aventureiros devem tomar cuidado em quem confiar.

Ao norte das cataratas, ainda resiste um dos últimos postos genuinamente zhentilianos no Vale, a Torre Flamejante. Construída por um grupo de irmãos gigantes do fogo, a enorme torre dominou a área por vários anos. Mais importante que isso é o fato de ter estado às sombras do Templo no Céu, uma cidadela flutuante que era ligada à torre. O culto pagão devotado a um beholder que vivia na torre espalhou-se por toda a região nos anos que seguiram a queda do Vale do Tesh. O beholder e os gigantes foram rapidamente auxiliados pelos Zhentarim.

Mais tarde, os Cavaleiros de Myth Drannor e uma companhia de aventureiros instalada no Vale das Sombras destruíram a torre e mataram o beholder, colocando abaixo o Templo no Céu. Desde essa época o templo foi recuperado e restabelecido por agentes Zhentarim. Um novo beholder ocupou a torre, mas o seu culto impressiona apenas pequenos





## O Exército do Vale do Arco

O Vale do Arco é um governo militar dirigido por três oficiais conhecidos como Espadas: o Espada Negra, o Espada Vermelha e o Espada Azul. Os Espadas não possuem nenhum outro título. Medidas mágicas — *Ilusões* e braceletes de confundir detecções — são usadas para mantê-los em segredo. Esses líderes exercem suas funções secretamente e se comunicam através de oficiais do exército do Vale do Arco. Um dos membros dos Espadas faz parte do Conselho dos Vales e caso um deles morra, outro oficial do exército é designado para assumir seu lugar.

O Exército do Vale do Arco consiste em dez unidades montadas com sessenta soldados em cada unidade, perfazendo um total de 600 homens montados. Essas forças vestem cotas de malha e armam-se com espadas, lanças e arcos compostos. Cada unidade tem um líder, que é um homem de armas de 5º nível ou maior. Três dessas unidades, além do Espada, ficam em uma fortificação chamada Posto das Espadas, localizado na parte superior da Ponte do Arco.

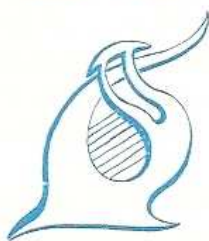
Os comerciantes do Vale do Arco usavam as suas riquezas para manter em silêncio tropas de mercenários e utilizadores de magia, com o intuito de protegerem-se a si mesmos e a seus bens. Os Espadas permitiam isso, desde que não os impedisse de formar uma força para proteger os cidadãos em épocas de necessidade.

A verdadeira identidade dos Espadas, como já foi dito, é desconhecida do povo, e eles podem ser líder de uma unidade ou ocupar qualquer outra posição no Vale. Quaisquer comentários no sentido de localizar tais homens são considerados suspeitos.

goblins. As ruínas da Torre Flamejante permanecem nas mãos do Forte Zhentil.

O Vale da Adaga envia um representante diferente a cada ano ao Conselho dos Vales, que é escolhido pelos humanos em suas comunidades protegidas. Esses líderes são pouco amistosos, como seu povo: orgulhosos demais para pedir ajuda, desconfiados demais para confiar em alguém. De certa forma, Ilmeth, do Vale das Batalhas, costuma afirmar que o Vale da Adaga apenas envia representantes ao conselho para ter certeza de que os outros Vales não estão tramando contra eles. Comentários como esse apenas fazem lembrar que os outros Vales não “ajudaram muito” os Zhentarim e as investidas orcs.

## Vale Alto



A comunidade do Vale Alto reside às sombras dos Picos do Trovão ao norte, a oeste de Sembia e ao sul das Terras dos Vales. Essa comunidade controla uma passagem natural entre o Rochedo do Nariz Adunco, ao sul, e os Picos do Trovão, ao norte, que margeia o Pântano Vasto e faz divisa com Cormyr, próximos às Águas do Wyvern. Apesar dessa passagem ser bastante usada, alguns

viajantes utilizam a Estrada do Leste que corta o Vale Profundo, ou o Caminho do Manticore através de Daerlun. O Vale Alto é uma região de fazendas que criam ovelhas e cultivam batatas, feno e cereais.

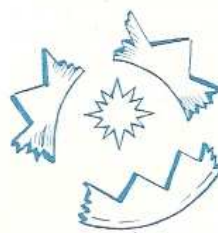
Seu governo é composto de seis conselheiros, sendo que um é eleito pelo povo e cumpre mandato de seis anos. Os conselheiros escolhem um oficial-maior, atualmente Irreph Mulmarr, que age como líder e membro do Conselho dos Vales. Esse oficial tem em seu comando seis oficiais-menores que são responsáveis pelo exército e controlam e treinam a milícia.

O Vale Alto mantém uma milícia de cinquenta guerreiros armados com espadas e lanças, mas em tempos de crise os homens do povoado se juntam a ela. Além disso, o Vale Alto é o lar da Companhia de Arqueiros Pégaso, um grupo de cavaleiros formado por 75 mercenários montados. Irreph também conta com os Assistentes Alados, vinte arqueiros montados em cavalos alados.

Irreph Mulmarr, o oficial-maior, é um ranger de 12º nível e seus oficiais em comando da milícia, assim como os arqueiros, são guerreiros de 7º-10º nível. O comandante dos Assistentes Alados é um paladino de 6º nível chamado Sothinar.

O Vale Alto não possui templos, mas é repleto de santuários de quase todas as crenças. Um local de veneração geralmente é chamado de Lugar das Danças, que sempre conta com a presença de sacerdotes de deuses de tendência *boa* e/ou *neutra*.

## Vale do Arco



O Vale do Arco situa-se em uma garganta rochosa por onde corre o Rio do Arco, dos Picos do Trovão até o mar no Selgaunt. Essa é uma área coberta de samambaias, lírios, musgos e lagoas límpidas. Como boa parte das terras vizinhas, o Vale do Arco é quente na maior parte do ano e no inverno cobre-se de uma úmida e espessa camada de neve. Várias fazendas e pomares estão espalhados pela região. A maior comunidade e o centro comercial ficam em Ponte do Arco, na boca do Vale, onde o Rio do Arco cruza o Posto do Amanhacer.

O Vale do Arco é o lar de astutos mercadores que operam numa extensão que vai do Mar da Lua até depois do Lago do Dragão. Além disso, os seus lagos estão sempre repletos de deliciosos caranguejos de água doce, considerados uma fina iguaria pelos habitantes locais. Algumas das casas comerciais que se tornaram importantes no Vale do Arco são:

- Mirksha, Mirksha e Mirksha: Essa casa é composta por três irmãos, donos de uma próspera rede de comércio que opera nas áreas de Cormyr e Sembia. Eles comerciam praticamente de tudo e têm uma queda para o exótico e o raro.

- Jendalar das Frutas Frescas: Essa casa, que se autodenomina “Aqueles que suprem as mesas do Rei de Cormyr”, é especialista em fornecer maçãs para os reinos do





oeste. Ela tem uma reserva especial para a Corte Real de Suzail, mas as suas maiores vendas são feitas entre as classes ascendentes que tentam imitar os costumes da nobreza.

- Os Peixeiros do Caranguejo de Pedra: Como se pode notar, esses comerciantes especializaram-se em vender frutos do mar, principalmente caranguejos e lagostas. Recentemente, eles abriram o seu mercado para atender às regiões do Mar Interno. Seu atual líder, Maximar Spendler, sonha com um império mercante capaz de fazer frente ao Trono de Aço de Sembia.

- O Selo das Águas Negras: Uma casa de má reputação fora do Vale do Arco, o Selo das Águas Negras é muito cuidadoso em manter ótimas relações no Vale e não quebrar nenhuma lei. A casa é acusada de tráfico, escravidão, rapto e de manter relações com os reinos caídos do Mar da Lua. Os chefes, uma família chamada Dakker, negam tudo.

A sociedade do Vale do Arco orgulha-se da história de sua formação, pois sobreviveu a longas épocas de crises e intrigas. Há um século uma batalha contra o povo do Vale Sessre resultou na sua completa destruição, algo que nem o Vale do Arco nem os seus vizinhos se esqueceram.

Os nativos dessa região tendem a ser arrogantes, mesmo entre eles; são também impacientes e vaidosos. Forasteiros são suspeitos, e se algum deles prestar serviço a uma das casas mercantes, ela deve se responsabilizar pelos seus atos. Em geral, o Vale do Arco é considerado um bom lugar para comerciar, mas sua vizinhança é paupérrima.

Os templos de Chauntea, Lathander e Tempus fazem parte da cultura local. A Dádiva da Deusa é administrada por Thaliach Mindogar (B hm S8) e por quatro de seus seguidores clérigos. O templo de Lathander está sob o comando de Stellaga Estrela Brilhante (B mef S12) e de dezesseis acólitos. O templo de Tempus é o menor e tem base no Posto das Espadas. O sumo sacerdote é o Capelão de Batalha Gordon Stakaria (N hm S10). Como na maioria dos Vales, há santuários de Silvanus, Eldath, Mielikki e Selune espalhados por todas as florestas próximas.

## Vale das Batalhas



O território do Vale das Batalhas consiste em uma série de colinas baixas e vales que ficam entre o Lago de Yeven e as Colinas de Haptooth, estendendo-se ao norte até as bordas das florestas élficas. Um grande número de pequenas fazendas agropecuárias domina a paisagem, no entanto, o Vale não possui uma comunidade central. A região conta com pequenos vilarejos, granjas isoladas e mansões de aventureiros aposentados e de mercadores.

Uma região de terras disputadas que leva uma vida pacata e interiorana, seus campos são abertos — o cenário perfeito para batalhas em larga escala. Já foi usado em todos os tipos de conflitos — mais recentemente, no surgimento do Vale da Cicatriz. Foi nos campos dessa comunidade que as forças de

Lashan, do Vale da Cicatriz, foram derrotadas, quando seus exércitos tiveram que recuar para suas terras de origem.

O Vale das Batalhas é de uma linhagem orgulhosa e já foi o lar de Aencar, o Rei de Manto, um grande guerreiro das Terras dos Vales que quase conseguiu unir as várias comunidades em uma nação coesa. As ruínas do castelo de Aencar podem ser vistas de Rauthauvyr, a estrada que passa pela Pedra do Acordo.

As ladeiras ao redor do castelo ainda servem como o local da Reunião do Escudo, um encontro de nobres e de outros cidadãos que se realiza de quatro em quatro anos. É nesse encontro que as várias classes se misturam sem nenhum incidente. A Reunião do Escudo do Vale das Batalhas atrai viajantes dos Vales próximos, de Sembia e mesmo de Cormyr e do Mar da Lua.

Essas terras não têm nenhum governante ou trono oficial, apesar de Essembrá servir como um centro comercial do Vale, local com uma dúzia de construções alinhadas na rua principal, inclusive uma taverna — O Olho Vigilante —, um ferreiro, um santuário de Tempus e um templo de Gond — sob os cuidados do Grande Lorde Ferreiro e Artífice Gulmarin Reldacap (N hm S9). Em uma colina de onde se vê Essembrá há uma mansão fortificada do lorde local. O santuário de Tempus é visitado regularmente por soldados sacerdotes do Mosteiro da Espada, sob o comando do General Sacerdote Ambrose (O hm S13).

O lorde de Essembrá e líder da Reunião do Escudo é também o Conselheiro de Guerra Ilmeth, representante local no Conselho dos Vales. O Vale das Batalhas apesar de ostentar um nome hostil, não mantém exércitos e o título de Conselheiro de Guerra é hereditário, mantido como tradição desde a época de Aencar. Ilmeth (O hm G11) é um guerreiro de barbas negras e de temperamento forte que está continuamente ponderando a respeito da força das demais facções da região.

O povo do Vale das Batalhas é amigável, mas reservado, já que quase todos os habitantes perderam familiares e amigos em guerras. Estranhos são tolerados mas não bem-vindos, e indivíduos que procuram privacidade — incluindo um ou outro mago aposentado — conseguem-na facilmente.

## Vale da Borla



O Vale da Borla é o mais civilizado entre todos. É constituído de várias pequenas comunidades situadas em um árido vale de um rio seco, que inicia na Floresta do Arco e segue até o Vale da Pena, às margens do Rio Ashaba. Há muito tempo, o rio provavelmente encontrou um outro curso — talvez subterrâneo —, deixando uma planície verdejante.

Localiza-se no encontro dos Vales, um belo desfileiro marcado pelas pequenas florestas e cerrados. Suas vilas intercalam casas com lojas de artesões, de brinquedos, de tapeçarias, de latão, além de carpinteiros, ceramistas, escultores de ma-





deira, alfaiates, pedreiros, tecelões, escribas e mercadores de vinho. Algumas dessas comunidades encontram-se espalhadas na região entre a Ponte da Pena Negra e a Floresta do Arco — todas juntas não ocupam mais que uma rua.

O Vale da Borda possui uma polícia montada conhecida como mairshar, composta de quatro patrulhas com doze homens cada, mais onze que estão em treinamento e ficam de prontidão, caso seja necessário substituir um oficial ferido ou doente. Essa força patrulha todo o Vale, protegendo as pequenas vilas e mantendo a paz. Os mairshars têm permissão para agirem como juízes e para prenderem oficiais. São guerreiros de 2º-5º nível e vestem uma cota de malha oficial — alguns possuem algum item mágico.

O líder do Vale da Borla é também o comandante dessas forças, o Grande Mairshar Elizzaria. Um guerreiro de 9º nível que havia sido treinado como sacerdote de Helm, alcançando o 8º nível antes de deixar sua igreja, com a qual teve um grave atrito.

Os mairshars são, aparentemente, a única força militar do Vale da Borla, mas todos os homens e mulheres entre 14 e 64 anos são considerados como parte da sua milícia. Esses fortes e felizes cidadãos podem escorraçar e destruir exércitos invasores, como as tropas de Lashan do Vale da Cicatriz puderam comprovar há alguns anos.

O Vale da Borla é visitado por mercadores e comerciantes de Sembia. Algumas famílias mudam-se para lá procurando fugir do agito e das confusões das grandes cidades. Quando esses migrantes chegam é preciso adaptá-los às tradições das Terras dos Vales, ou a cultura local poderá ter o mesmo fim trágico do Vale da Lua.

Santuários são mais comuns do que templos e a maioria das vilas possui um em homenagem a alguma divindade, como: Chauntea, Silvanus, Eldath, Lathander, Tymora ou Liira. Alguns poucos são dedicados a Helm ou Tempus e dizem que outros poucos foram erguidos a Auril ou Mask.

## Vale da Cicatriz



O Vale da Cicatriz tem esse nome por causa de uma garganta rochosa chamada A Cicatriz, que vai das Cataratas da Pena até a Orla do Dragão. As lendas dos caçadores de goblins falam de uma batalha entre o deus orc Gruumsh e o deus élfico Corellon Larethian, que des-

feriu um golpe que acertou essa região, cavando o desfiladeiro na antiga floresta. Vale da Cicatriz situa-se na nascente do Rio Ashaba que, segundo os sábios, foi quem abriu esse vale.

O Vale da Cicatriz vem se recuperando da má administração do jovem e agressivo lorde Lashan Aumersair, que recebeu o título do lorde antecessor, seu pai, que acreditava na vontade de erguer um império de suas poucas terras. Ele reuniu exércitos e riquezas e convocou artífices para que todos fizessem do Vale da Cicatriz uma grande potência e, em seguida, tomassem todos os demais Vales ao sul. Porém, enquanto se

entretinha demais nesses pequenos feitos, esquecia-se de estudar os alvos da sua grande investida.

Sob o comando de Lashan, as primeiras campanhas resultaram na tomada dos Vales do Rastelo, da Pena e das Batalhas. O seu êxito, no entanto, foi a premissa de sua queda. Lashan enganou-se ao pensar que podia contar com o auxílio dos cormyrianos e sembianos para combater as cidades do Mar da Lua, e que essas localidades não eram páreo para as suas forças de guerra.

O sucesso de suas empreitadas foi tão grande que Cormyr, Sembia, Forte Zhentil e Colinas Distantes uniram forças para avançar contra o seu império sobre os Vales dominados. Após dominar as terras da região central, o lorde foi obrigado a recuar até o Vale da Névoa e até o Vale Profundo para escapar da fúria dos inimigos criados. O seu império ruiu da noite para o dia. Lashan desapareceu em meio à confusão e os seus mercenários pereceram ante as forças inimigas.

Por um curto período de tempo, o Vale da Cicatriz foi ocupado por Sembia com a intenção de ser integrado a ela, que foi ameaçada e persuadida pelos demais reinos a recuar. Todas as terras conquistadas novamente conseguiram a independência.

O Vale da Cicatriz atualmente está sob um regime provisório em que um líder responde a um Parlamento de Assessores. Colinas Distantes, Forte Zhentil, Cormyr, Sembia e cada um dos Vales têm um lugar no parlamento, e os assessores reportam-se às suas nações regularmente. A atual lorde Myriam Beechwood, uma ex-sacerdotisa de Waukeen, tenta convencer o Conselho dos Vales de que a atual situação é insustentável. Seu objetivo é fazer com que o Vale da Cicatriz volte a ser independente o mais rápido possível, livrando-o do desrespeito e das atrocidades cometidas pelas forças de ocupação.

Além disso, cada uma das partes ocupantes mantém uma guarnição na cidade. Nenhuma guarnição pode, por acordo firmado, exceder a doze homens. Muitas comunidades enviam filhos de famílias de mercadores e capitães de guarda locais, mas as forças de Sembia e Cormyr contam com grande número de guerreiros experientes. A guarnição do Forte Zhentil é formada principalmente por agentes Zhentarim que estudam uma maneira de converter a região em um feudo da Rede Negra.

Esse estado mantido por militares e assessores serve, em tese, para controlar a situação até que o Vale da Cicatriz volte a ter uma forma de governo. Essa condição complica-se ainda mais pelo fato de que esse Vale sempre foi governado por um lorde hereditário e Lashan, se ainda estiver vivo, é o líder legal, e não pode ser usurpado — pessoas de diversas regiões dizem ter visto Lashan.

Até o momento, as várias facções de forças têm testado os nervos umas das outras em pequenos conflitos — que não chegam a ser batalhas, mas são mais que simples brigas em tavernas. Em vez de trazer a paz ao Vale da Cicatriz, essas forças transformaram a região num lugar ainda mais perigoso.





Os nativos, como resultado, tornaram-se extremamente reservados e xenófobos, e levam suas vidas até que possam retomar o que lhes pertence.

Os templos do Vale da Cicatriz, com exceção do templo de Tymora, foram destruídos na guerra. O Colo da Sorte está atualmente sob os cuidados de Gelli Parabuck (H halfm S8), um simpático e devoto halfling. Devido à contínua presença dos soldados, a cidade também tem um santuário de Tempus.

## Vale da Lua



O Vale da Lua não é mais um Vale e não está mais dentro das fronteiras das Terras dos Vales, mas é uma das comunidades perdidas que passou para os livros de história.

Essas terras localizavam-se no extremo sul de Cormanthor. O Vale da Borla era apenas uma jovem sociedade nessa época e o Vale da Pena ainda nem existia. O Vale da Lua sempre foi uma comunidade mercante. Seus principais parceiros eram Chancelgaunt — atual Selgaunt — e Yhaunn, da jovem nação de Sembia.

À medida que o poder de Sembia, enquanto nação mercante, crescia, os seus laços com o Vale da Lua aumentavam. O comércio expandiu-se e o dinheiro jorrava para as suas comunidades, tanto para Sembia como para os elfos do Norte. Isso atraiu mais comerciantes e, com isso, mais especiarias eram trazidas das civilizações do Sul. Os filhos e filhas dos Homens dos Vales casavam-se com os herdeiros das casas de comerciantes, e logo toda a comunidade era uma mistura dos sangues de sulistas com nativos.

Em pouco tempo eles se deixaram levar pela estreita visão das riquezas e ganâncias trazidas com o dinheiro. O período de uma geração foi o suficiente para o Vale da Lua não ser considerado mais membro das comunidades dos Vales, passando a cultivar as terras mais ao sul de Cormanthor — abandonadas pelos elfos. Mais uma geração se passou, e a cidade de Vale da Lua cresceu ainda mais, tornando-se parte de Sembia, com o nome de Ordulin (ver Ordulin no capítulo de Sembia).

A lição do Vale da Lua — na opinião dos Homens dos Vales — é bem simples: quanto mais nos distanciamos dos costumes e tradições, mais facilmente somos devorados por perigosos e diferentes valores novos. O Vale da Lua não foi destruído, mas deixou de existir, assim como aconteceu com o Vale do Tesh anos atrás. Os demais Vales devem ficar atentos a isso, particularmente o Vale da Pena e o da Borla.

## Vale da Névoa

O Vale da Névoa é um vasto descampado agrícola na Estrada do Mar da Lua que vai das Fendas de Tilver até a Pedra do Acordo. Sua maior cidade, e capital, é Ashabenford, onde o rio cruza a estrada principal e, exceto por essa comunidade, a região possui apenas pequenas fazendas e fortificações. O Vale ganhou esse nome devido à névoa comum nas manhãs e ma-

## Os Caçadores do Vale das Névoas

Os Caçadores do Vale das Névoas somam trinta e são famosos pelas suas reluzentes armaduras simples e seus elmos negros com o selo dos cavalos brancos — uma insígnia do Vale. A Irmandade dos Caçadores mudou muito ao longo dos anos, mas os seus membros sempre foram guerreiros, rangers e, ocasionalmente, paladinos de 3º-6º nível. Alguns utilizam armas mágicas de propriedade particular.

Os Caçadores raramente se reúnem, a não ser em ocasiões especiais. Eles são mais comumente encontrados em grupos de três ou quatro, liderando patrulhas montadas de dez ou vinte homens de armas de nível inferior. Esse patrulheiros, usando cotas de malha, espadas e lanças, é que irão se tornar os futuros Caçadores.

Heresk Malorn é o alto conselheiro do Vale das Névoas e comandante dos Caçadores, ele luta como um guerreiro de nível 0. Heresk nunca aparece à frente de suas tropas, a não ser em situações extremas — usando tantas armaduras mágicas quanto possa carregar e sob tanta proteção mágica quanto possível. O seu bastão negro de oficial, dizem, é um bastão da obediência, que só é usado em raras ocasiões para proteger o Vale.



drugadas às margens do rio. Tal bruma concede uma beleza lúgubre à região, mas também cria um ambiente assombrado, onde pessoas desaparecem inexplicavelmente.

Essa é uma região extensa e hostil, que cobre uma vasta área que vai das bordas até o centro da floresta. O seu povo é autoconfiante, mas todas as vilas ou fortificações possuem, como defesa, uma rede de fios interligados — como em uma teia de aranha — conectados a sinos. Uma pessoa treinada, como os Caçadores do Vale da Névoa, sabe imediatamente qual a razão de seu uso.

O Vale da Névoa não tem um lorde, mas sim o Conselho dos Seis. O alto conselheiro é um membro veterano, líder entre os seus semelhantes, que carrega um bastão negro para denotar a sua posição. Ele também comanda os Caçadores, uma milícia montada que mantém a paz no Vale e ao longo da Estrada do Mar da Lua, desde a Pedra do Acordo, a leste, até as Fendas de Tilver, a oeste. O atual alto conselheiro é Haresk Malorn, um mercador de meia-idade tranquilo e de reconhecida sabedoria.

O Vale da Névoa tem alguns santuários espalhados por seu território, mas também possui algumas abadias dedicadas à Chauntea e a Silvanus. Essas abadias são parecidas com templos, mas se retêm em suas próprias existências, e não estão unidas a cidade alguma.

## Vale da Pena

Esse Vale compreende as férteis terras ao longo do Rio Ashaba, que vai da Ponte da Pena Negra até as Cataratas da Pena. Suas fazendas produzem grande parte da alimentação





básica dos Vales e as famílias são compostas por pessoas muito esforçadas. Elas não têm tempo para matar dragões, lançar magias e caçar tesouros, pois estão sempre ocupadas criando o seu gado ou cuidando da lavoura. Os homens e as mulheres do Vale da Pena são os mais simples e sensíveis dos povos dos Vales. Nessa região não há líder nem exército — ela se recuperou há pouco do breve domínio do Vale da Cicatriz. Os fazendeiros são independentes e auto-suficientes e só vão até o Vale da Borla em busca de suprimentos “urbanos”. O Vale envia ao conselho um representante eleito, que cumpre um mandato de sete anos. A atual líder é a segunda da linhagem de Kirshoff a servir como tal. O consenso é de que o cargo continuará sendo dela, pelo menos enquanto quiser.

A natureza bastante dispersa dessas terras tem servido para mantê-las afastadas do poder crescente de Sembia. Não há uma fortaleza para conquistar, mercado para dominar ou governo para subornar. Os fazendeiros do Vale da Pena produzem bem, tanto para os sembianos como para qualquer outra nação. Os demais Homens dos Vales tratam seus vizinhos do sul com bondade, lembrando inclusive de que alguns traços de seus familiares assemelham-se ao povo do Vale da Lua.

O ponto mais marcante dessas terras localiza-se no extremo leste, onde está a divisa com o Vale da Cicatriz. As Cataratas da Pena são uma linda série de quedas, onde o Rio Ashaba despenca ruidosamente 15 metros dentro da depressão conhecida como a Cicatriz.

As Cataratas são cercadas por um pequeno número de construções na parte superior, a uma distância segura do leito do rio. As mais proeminentes são um templo abandonado de Leira, a Dama das Névoas, e um templo ativo de Lathander, sob o controle do Lorde da Manhã Jallian Horgontivar (B hm S13) e de dezesseis dos seus seguidores.

Nessa região ainda há a torre do arcano Cholandrothipe o Quietos. O arcano prestava um serviço de frete, no qual ele encolhia magicamente a carga para levá-la à parte superior das quedas, onde lhe restituía seu tamanho original. Ele foi morto por assassinos a serviço dos Arcanos Vermelhos e ninguém assumiu a sua tarefa. Agora, todas as cargas precisam ser desembarcadas e embarcadas novamente na parte superior trazidas aos poucos.

## Vale Profundo



O Vale Profundo é rico em madeira. Como em muitas outras comunidades, sua população vive em pequenas fazendas e vilas. A capital é a cidade de Lua Alta, na cabeça do Vale, onde a principal via — a Estrada do Leste — encontra as Fendas do Trovão.

No passado, o Vale Profundo mantinha um excelente relacionamento com os elfos da região, que, com a partida de seu

povo, passaram a ter o Vale como seu novo lar. Mais da metade da população é composta por elfos e meio-elfos. Como a região é um verdadeiro paraíso da vida selvagem, os habitantes locais são amigos dos druidas e dos entes.

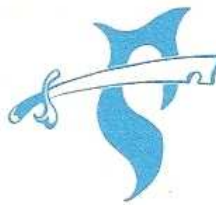
O entendimento com as comunidades de humanos, no entanto, não é tão bom assim, já que há alguns anos foi preciso resolver algumas diferenças com o Vale do Arco. O destino de Tilverton, que foi libertado de Sembia e posto sob a “guarda” de Cormyr e do Vale da Lua, nunca foi esquecido pelos nativos do Vale Profundo. Por essas e outras, a comunidade mantém uma boa milícia, assim como um esquadrão de elfos arqueiros.

Mais ou menos metade dos quase 5 mil habitantes do Vale Profundo faz parte da reserva militar. Os reservistas possuem corseletes de couro, espadas e lanças. Caso sejam convocados — um chamado de corneta vindo de Lua Alta ecoa no Vale através de postos estratégicos —, a única milícia reúne-se perto da fronteira da cidade.

Além disso, o Vale Profundo mantém duas companhias de setenta guerreiros elfos de 2º nível especializados em arco longo. Esses elfos persistiam mesmo depois da Corte Élfica ter debandado. Eles são treinados tanto em combates em campos abertos quanto em operações de guerrilha. O antigo Lorde Lashan, que desapareceu misteriosamente, descobriu com pesar a força desses guerreiros quando tentou conquistar os Vales.

O líder do Vale Profundo é Theremen Ulath, Lorde de Lua Alta. Theremen é um meio-elfo guerreiro de 6º nível. Ele se mantém alerta ao equilíbrio da sua comunidade e nos últimos tempos ordenou a construção de muros de proteção. Esse projeto está atualmente na metade. O Vale Profundo tem um Templo de Oghma dentro das suas muralhas não terminadas, e está sob o cuidado do Erudito Sacerdote Hasicor Danali (O hm S12) e de sete acólitos. Há também santuários de deuses agrícolas e silvestres espalhados pelo Vale.

## Vale do Rastelo



O Vale do Rastelo é uma extensão rural com belas montanhas e velhas estradas que cortam o trecho que vai da Orla do Dragão até a floresta ao longo da Trilha do Meio-Machado. Esse é o mais antigo dos Vales e originariamente era conhecido como Vale Velars. Sua capital é a cidade de Vale do Rastelo, que serve de parada para navios que rumam em direção ao Mar da Lua — algumas gerações de Ylraphons mantiveram muito desse comércio no passado.

Sendo a região costeira mais ao norte, o Vale do Rastelo sobrevive até hoje devido ao seu bom relacionamento com os elfos. Muito da comida que produzia dirigia-se para os mercados élficos. Em contrapartida, a Corte Élfica dava-lhes suporte ao longo dos Vales da Névoa, Profundo e das Sombras, isso porque os ideais do Vale eram semelhantes aos da Corte. Um





grande número de elfos sobreviventes foi para o Vale do Rastelo, enquanto grandes continentes de meio-elfos vivem na parte mais ao norte, isso depois que o comércio com os elfos faliu juntamente com o seu reino.

O Vale foi tomado por Lashan nas últimas guerras. Foi nesse período que surgiu o Conselho dos Sete Burgueses, com o objetivo de mobilizar as nações do norte contra a ameaça em comum. O povo do Vale passou pela guerra relativamente sem marcas, voltando rapidamente a sua vida pacata e serena.

As forças armadas locais consistem em alguns poucos soldados — a patrulha — na cidade e aproximadamente vinte rangers montados de diversos níveis. A principal função desses rangers é ficar de prontidão, em qualquer parte do Vale, em situações de ataque. Foi sugerido, com o apoio dos elfos, a criação de uma força de defesa mais formal, mas o conselho tem se mantido firme na decisão de não mudar.

O Conselho dos Sete Burgueses é formado pelas sete comunidades mais ricas, a julgar pelo número de posses, dinheiro e bens. A posição de membro do conselho é vitalícia, a menos que um membro seja deposto, em casos onde uma inspeção é feita para saber quem são, atualmente, os sete mais ricos do Vale. Zeboaster de Ordulin referiu-se ao conselho como o “Conselho das Sete Pedras” quando foi literalmente ignorado por ele, ao sugerir que se pusesse um pouco mais de vida nas comunidades. Os burgueses governam desde a época de Halvan o Negro, que construiu a Trilha do Meio-Martelo e conquistou a confiança dos elfos.

O Vale do Rastelo possui templos de Chauntea, Oghma, Tymora e Mystra. O templo de Mystra acabou de ser reconstruído após a sua destruição durante as guerras do Vale da Cicatriz.

O povo dessas terras é visto, pelos demais Vales, como um pouco mais lento e provinciano, porém são felizes a sua maneira. Com o fim da Corte Élfica, eles foram obrigados a procurar novos fregueses para a sua produção e passaram a negociar com Tantras e com a Costa do Corvo, ao longo da Vastidão.

## Vale Sessre



O Vale Sessre é uma região abandonada ao sul de Tilverton e a oeste do Vale da Névoa, nas planícies entre a parte sudoeste de Cormanthor e dos Picos do Trovão. Ele foi destruído há aproximadamente um século (1232 CV) pelas forças do Vale do Arco.

Os detalhes da destruição do Sessre são conflitantes. O que o povo do Arco diz é que o Vale Sessre havia sido tomado por necromantes e magos maus que varriam o lugar matando inocentes e saqueando cidades. Já alguns refugiados do Sessre, que fugiram para Cormyr, afirmam que o único mal existente estava nos corações dos comerciantes do Vale do Arco, que viram no vizinho uma força que competia

e ameaçava os seus negócios, e que para justificar os ataques inventaram esses rumores absurdos. O fato de o nome do lorde desse lugar ser Lorde do Crepúsculo é de pouco acréscimo às histórias do Sessre.

O que desencadeou a guerra foi a morte brutal de várias famílias de comerciantes do Vale do Arco em rota para Cormyr. Novamente, os verdadeiros vilões da história são um mistério, mas esse incidente foi o suficiente para causar uma grande revolta em Lua Alta, que mobilizou mercenários — a Companhia de Arqueiros Pégaso do Vale Alto — para atacar o Vale.

A guerra produziu um massacre de três semanas que destruiu grande parte de ambos os Vales. O Vale Sessre contava com o auxílio de poderosos magos e de vários contatos espalhados em ambos os lados. As baixas foram muitas e até os dias atuais os viajantes podem ver as casas queimadas e as ruínas de torres ao longo da Estrada do Leste.

No final, o Lorde do Crepúsculo foi, segundo se conta, morto e o povo do Sessre fugiu para o oeste. As Espadas do Vale do Arco ordenaram aos seus agentes secretos para que providenciassem a retirada de tudo o que fosse de proveito para o Arco. Finalmente os destroços foram cremados e as terras salgadas, para que ninguém pudesse reerguer o Vale.

O Vale Sessre passou para a história, mas as suas lições ficaram. O fato de outros Vales e de outras nações do Sul não terem tomado atitude alguma para parar o Vale do Arco, primeiro na guerra e em seguida na destruição e saque bárbaro, foi entendida de forma errada por Lashan que, um século depois, resolveu atacar os outros Vales. As histórias do Sessre, contadas por Vangerdahast ao seu pupilo Azoun, convenceram o jovem — que mais tarde se tornou rei — a prestar auxílio e influência a essa região. Tais atitudes foram um dos motivos da tomada de Tilverton pelas forças cormyrianas. Atualmente, o povo do Vale do Arco envergonha-se do barbarismo de seus ancestrais. Mas mesmo a sua vergonha não é o suficiente para tentarem descobrir qual dos lados iniciou a destruição.

## Vale das Sombras



O Vale das Sombras é uma comunidade agrícola que vai da Estrada do Norte, nas Fendas das Sombras, até Voonlar. Sua principal cidade — de mesmo nome — localiza-se onde a estrada cruza o Ashaba. A região é dominada por florestas leves intercaladas por ruínas. Esses antigos locais assombrados e repletos de monstros e tesouros são muito populares entre os aventureiros, e muitos decidiram viver nesse lugar.

Essas terras são as mais lendárias dentre os Vales e a mais aberta a estranhos. O líder geralmente é um forasteiro aclamado como herói pelo povo local, assim que o seu antigo líder os deixa ou é morto durante o mandato. Não há uma tradição de “passar-se o manto” de pai para filho, comum em outros Vales.





A história completa desse Vale, de seus habitantes, perigos e monstros, que guardam suas florestas, está descrita no livro *Shadowdale, O Vale das Sombras*.

## Vale Tarkhal



O Vale Tarkhal, também conhecido como o Vale Perdido, ficava às bordas do Grande Deserto de Anauroch e flanqueado por montanhas altas. A região é coberta por coníferas, velhas ruínas e entradas de minas e cavernas.

O pequeno Vale montanhoso agora é parte do vasto e hostil deserto que divide muitos dos reinos conhecidos. Essa comunidade já foi aliada dos ricos — e agora enterrados — reinos de Asram e Hlondath, cujas ruínas foram há muito engolidas pelo deserto. Nessa época, o Vale era apenas um aglomerado de fazendas e minas, famoso pelos seus cachimbos e canecas entalhadas. O surgimento repentino de orcs e goblins, que mataram os anões das montanhas próximas ao Vale e expulsaram os elfos da Floresta das Fronteiras, isolou os humanos. O Vale Tarkhal caiu pouco depois, e jamais humano algum tentou fixar-se ali novamente. Os únicos homens que passaram pelo Vale foram os ocasionais aventureiros, além das caravanas secretas do Forte Zhentil. Por um longo período, acreditou-se que o Vale era ocupado por gnolls, goblins e outras dessas criaturas.

Rumores de que orcs e goblins ocuparam o Vale Perdido de Tarkhal correram recentemente, assim como histórias descrevendo criaturas semelhantes a lagartos na mesma região. Essas criaturas, chamadas sáurios, estabeleceram seus lares na área, protegendo-a de outras raças. Sabe-se que eles têm trabalhado novamente a terra da região. Segundo Elminster, não são de uma raça má, mas deve-se tomar cuidado, pois são muito mais espertos do que parecem, particularmente os maiores.

## Vale do Tesh



Situado ao longo do Rio Tesh, esse Vale é hoje um amontoado de ruínas coberto por musgo e vegetação rasteira. Na época que ainda existia, ele ia do Forte Zhentil e da nascente do Tesh até as Cataratas da Adaga. Sua renda vinha do comércio com os anões das Montanhas

da Boca do Deserto.

Essa comunidade era membro do Conselho do Vale até duas gerações atrás. O seu povo foi morto, expulso ou escravizado, em vários saques de orcs das montanhas e das forças do Forte Zhentil. Grande parte das novas muralhas de Zhentil foi construída com o granito minerado por esse Vale. Os restos queimados da antiga taverna, Os Braços do Vale do Tesh, ainda são um ponto de encontro para os viajantes e pastores, mas a maioria das outras construções desapareceu. A destruição do Vale do Tesh completou-se há cinquenta anos. O seu

selo ainda pode ser encontrado em ruínas e consiste em um losango com a sua parte inferior cheia de água e a parte superior formando uma pequena onda.

O Vale do Tesh era liderado por um veterano; o último deles foi o Veterano Jaothe Hulnhurn, que, acredita-se, está morto. Um lugar no Conselho ainda é reservado ao Vale do Tesh, em parte em memória a Jaothe, em parte como um lembrete da destruição, que pode acontecer a qualquer Vale.

Durante a caída do Vale do Tesh, tanto o Vale das Sombras como o Vale da Adaga estavam sob a pressão dos agentes do Forte Zhentil, e não puderam ajudar, mesmo querendo. A vergonha de não ter socorrido o vizinho permanece entre ambas as comunidades. O maior centro comercial do Vale do Tesh era Ruínas do Tesh, que atualmente está sob o controle do Forte Zhentil e é usada como plataforma para os seus mercenários e tropas de não-humanos. Uma outra comunidade importante era a vila de Manto de Neve, próxima a Floresta da Fronteira. O antigo lar de Laeril Manto de Neve, dos Cavaleiros de Myth Drannor, foi destruído pelos exércitos do Forte e, atualmente, é usado como campo de abate.

## As Florestas Élficas

A grande floresta conhecida como Florestas Élficas era ainda maior e ia da Cordilheira dos Picos da Tempestade, em Suzail, até o Mar das Estrelas Cadentes. Conhecida como Cormanthor, era um dos grandes reinos élficos antigos, mas foi reduzida desde a época em que os elfos dominaram as terras próximas.

Agora a maioria dos elfos partiu, rumando para Evermeet e para o Mar das Espadas. Alguns elfos e meio-elfos permaneceram — aqueles com assuntos pendentes ou para ficar na companhia de antigos companheiros. As florestas que ainda não foram devastadas pelos novos reinos de Cormyr e Sembia, ou cultivadas pelos Vales, estão quase destruídas. Os antigos elfos que reinavam em Myth Drannor mantinham os humanos curiosos afastados, porém, eles se foram e muitos já vasculharam as ruínas para tentar solucionar seus mistérios.

Cormanthor é uma mistura de florestas temperadas, geralmente de espécies grandes. Carvalhos, bordos e castanheiros são comuns, com pequenos bosques de faia e olmos. Alguns pinheiros podem ser encontrados em regiões mais barrentas. A luminosidade é fraca, mas não totalmente bloqueada pelas copas das árvores. As florestas transmitem aos viajantes — sejam humanos, elfos ou de qualquer raça — uma calorosa sensação de bem-estar.

## A Corte Élfica

Dentro de Cormanthor havia três principais centros de atividades élficas: o Lar do Sembler, as Árvores Emaranhadas e a Corte Élfica. A grande cidade de Myth Drannor era o quarto centro até a sua destruição, há centenas de anos.

A Corte Élfica, conhecida em Thorass como Everlor, era o lar da família real de Cormanthor e onde a maioria do governo





ficava. Era uma comunidade dispersa, mais parecida com as pequenas comunidades dos Vales do que com as grandes cidades dos humanos. As suas maiores construções eram para a família real, mas a maior parte da comunidade vivia em vilas suspensas construídas sobre as copas das árvores.

Os elfos dessa região viviam nas árvores e eram enterrados entre as suas raízes com a maioria dos seus pertences. Essa era uma prática comum entre eles e desde que houvesse um elfo vivo na área, os ladrões de túmulo se mantinham afastados. Com o Êxodo, no entanto, aventureiros e ladrões passaram a exumar os tesouros do meio das raízes. Como consequência disso, mais criaturas monstruosas passaram a vagar pela região.

Um prêmio que há muitos anos ilude as esperanças desses “caça-tesouros” é o saguão da família real de Cormanthor. Sua localização exata é desconhecida, mesmo para os elfos que permaneceram nos Reinos. Dado a magia dos antigos governantes, é possível que eles tenham levado suas riquezas para Evermeet, junto com os seus súditos. No entanto, os mais ávidos caçadores vasculham a área à procura dos túmulos dos reis e dos tesouros enterrados com eles. Esses saguões ainda estão para ser descobertos.

## A Trilha do Meio-Machado

A trilha do Meio-Machado é um caminho semicoberto de vegetação que corta a floresta élfica, desde o Vale do Rastelo até a Estrada do Mar da Lua. Um antigo lorde da época dos piratas Velas Negras, Halvan o Negro, estava ficando extremamente furioso com as constantes perdas de mercadorias para os piratas e resolveu criar uma estrada que ligasse o Vale ao caminho do Mar da Lua, ao sul de Cormyr. Seu maior obstáculo nessa empreitada era a floresta.

Apesar das represálias élficas, Halvan o Negro escondeu um engenheiro anão, Durl Meio-Machado, para planejar a estrada. A Trilha do Meio-Machado é obra do anão mais um exército de humanos, que cavaram e queimaram alguns quilômetros de floresta, apenas para não serem surpreendidos por emboscadas. Essa atitude, obviamente, foi contra o pacto feito entre os Homens dos Vales e os elfos, e mesmo as súplicas dos demais Vales não detiveram Halvan. Os elfos e seus aliados formaram então um exército, mas foram sobrepujados pela superioridade numérica e pela magia negra. A trilha foi então concluída.

Com grande alegria, Meio-Machado ordenou a seus homens que abrissem caminho em sentido leste, onde ele achava que estavam as ruínas de Myth Drannor. Halvan o Negro acompanhou seu engenheiro nessa tarefa. Tanto ele como Meio-Machado viram riquezas inimagináveis capazes de sustentar a ambos pelo resto de suas vidas. Os elfos, no entanto, evocaram antigas e poderosas magias que os fizeram adormecer, para em seguida exterminar o engenheiro e suas tropas. Nenhum humano ou anão retornou dessa missão, bem como nenhum corpo foi mandado de volta.

A estrada tornou-se apenas uma trilha no meio da floresta, altamente vigiada pelos elfos que não permitem a passagem,

exceto quem eles queiram. A trilha tornou-se surpreendentemente útil para os elfos, que são comerciantes astutos. Mesmo os sucessores do Lorde Halvan do Vale do Rastelo tornaram-se parceiros econômicos dos elfos e trocavam mercadorias entre si. Se a trilha permanece aberta, mesmo após a queda da Corte Élfica, é algo a ser investigado.

## A Estrada de Moander

A trilha de Moander é um largo caminho cavado na parte norte das florestas élficas, que vai, em linha reta, de Yulash até as Ruínas de Myth Drannor. Ao contrário da Trilha do Meio-Machado, esse curso não foi criado por um time de lenhadores em alguns meses, mas em um único dia por um deus há muito supostamente morto.

O deus Moander, Lorde da Podridão e Corrupção, foi acordado de seu sono por Alías dos Estigmas Azure, em 1357 CV. Após acordar, ele rumou para o sul na direção de Myth Drannor na esperança de tomar a magia desse antigo local. Moander foi detido por Alías, não antes de ter destruído boa parte da floresta, deixando apenas escombros por onde havia passado. Como resultado da fúria do deus, foi formado um imenso vale por entre as árvores.

Esse vale ainda existe e tem a aparência de um imenso ponto de exclamação. A sua podridão ainda brota em estranhos tipos de flores, e as criaturas que fazem ninhos em sua extensão ainda são desconhecidas. A destruição causada por Moander, a Estrada de Moander, está começando a cicatrizar agora na forma de folhagens e pequenas árvores. Por outro lado, ela serve como um atalho para Myth Drannor através do norte, que agentes Zhentarim costumam usar.

## Myth Drannor

As ruínas de Myth Drannor estão entre as paisagens mais célebres dos Reinos. O que foi uma grande cidade no passado, é agora um amontoado de destroços entremeados por árvores e trepadeiras, no coração das florestas élficas.

Nos velhos tempos, os humanos eram extremamente raros na região onde hoje são as Terras dos Vales e que já foi a terra dos elfos. Quando eles chegaram pela primeira vez na região, hoje conhecida como Sembia, à procura das riquezas minerais das costas do norte do Mar da Lua, os elfos os receberam na cidade de Myth Drannor. Humanos, elfos, anões, halflings e gnomos lá viviam em harmonia. Myth Drannor já era antiga nessa época e, segundo os sábios, superava até mesmo as mais belas capitais contemporâneas, como Waterdeep.

Agora uma vasta e perdida ruína, Myth Drannor é a cidade dos bardos, contadores de histórias artífices, inventores, magos, pesquisadores e historiadores. Suas jóias eram exclusivas e seus instrumentos musicais — de fabricação élfica —, incomparáveis. Ela ganhou o título de Cidade do Amor entre os elfos, e de Torres da Beleza entre os bardos. Foi destruída quando o Exército das Trevas, liderados pelos terríveis nycaloths das montanhas do norte, devastaram sua região há um milênio.





O herói élfico Flar, capitão de Myth Drannor, matou um nycaloth com as mãos nuas — ou pelo menos é o que dizem as lendas. Outros dizem que foi com uma espada mágica chamada A Ruína dos Demônios. Mas, a despeito dos feitos heróicos, no final a cidade foi destruída, dizimada, saqueada e queimada. Mesmo os mais nobres encontraram uma morte sem cortejos fúnebres e os humanos que viviam nas costas de Sembia foram quase extintos.

Por muitos séculos, a humanidade lembrou-se de Myth Drannor como um legendário lugar de tesouros e magias perdidas, guardadas implacavelmente pelos elfos. O Êxodo do povo élfico para Evermeet abriu, pela primeira vez, as florestas à visitação da humanidade. Desde então, sabe-se de vários aventureiros que já entraram na cidade, porém, nem todos voltaram.

Muitas das potências que cercam a antiga Cormanthor — Colinas Distantes, Forte Zhentil, Sembia e os Vales —, bem como grupos de aventureiros, já enviaram expedicionários às ruínas que eram protegidas pelos elfos, até a sua queda. Poucos encontraram algo de valor e surgiram boatos de que a área era habitada por tanar'ris e outros tipos de demônios. Os Cavaleiros de Myth Drannor dizem ter descoberto um altar recém-construído no centro das ruínas que, segundo eles, mantém-se limpo e intocável e foi trazido, supostamente, por sacerdotes renegados de Bane. Se isso for verdade, apresenta um enorme perigo para toda a região do Mar Interno.

Myth Drannor representa uma grande e perigosa oportunidade de exploração para grupos de aventureiros na região do Mar da Lua. Esses homens são avisados que além da presença das criaturas dos planos inferiores, há também forças expedicionárias de várias nações e outros grupos de aventureiros, pouco tolerantes com intrusos, que se fixaram no local. Por um curto período, os Cavaleiros de Myth Drannor mantinham o controle da região, mas eles foram sobrepujados e hoje a região é aberta a exploradores e invasores.

## O Lar do Sember

O Lago Sember, margeado pelos carvalhos e bordos gigantes das florestas élficas, é uma das mais lindas paisagens do Norte. Nesse lugar vivia uma das três principais comunidades élficas antes do Êxodo.

O Lar do Sember era uma região pacífica, um lugar para mulheres, crianças e enfermos. O local servia bem a esse propósito, pois era repleto de cavernas escavadas pela água. Em situações de ataque, a vila recuava para debaixo do solo e era capaz de conter grandes exércitos com poucos guerreiros.

O crescente fluxo de humanos na região e a destruição do Vale Sessre convenceram os elfos que mesmo o Lar do Sember não era seguro o bastante para conter tal avanço. A invasão foi fator decisivo no Êxodo desses elfos.

O Lar do Sember era uma comunidade estritamente élfica e

mesmo os meio-elfos eram proibidos de provar das suas águas. Nos anos que se seguiram, várias pessoas que visitaram o local dizem ter visto uma grande torre de cristal que vez ou outra emergia das águas do rio. A verdade a respeito desses boatos permanece em segredo.

## A Pedra do Acordo

A Pedra do Acordo é um grande bloco cinza, com runas élficas entalhadas na sua base. A pedra mede 6 metros de altura e situa-se na junção da Estrada do Caminho da Lua com a Estrada de Rauthauvyr.

A Pedra do Acordo foi erguida há 1367 anos por poderosos elfos magos em comemoração ao pacto firmado entre os elfos e os recém-chegados Homens dos Vales. As inscrições são os termos do acordo: enquanto houverem elfos na floresta, os povos dos Vales têm permissão para viver nas bordas dessa floresta, contanto que não desmatem ou invadam o território élfico.

Infelizmente, a selva já foi bastante reduzida com a construção do monumento, por outros povos humanos, principalmente os sembianos. Quando eles construíram à força a estrada que leva às Colinas Distantes (veja o capítulo de “Sembia”), os elfos responderam ironicamente, construindo a estrada que passa pela pedra, para mostrar que nem todas as civilizações têm que se relacionar obrigatoriamente através de conflitos.

A Pedra do Acordo foi protegida por magia e irradia uma aura especial. Ela não pode ser marcada ou avariada.

## As Árvores Emaranhadas

A terceira grande comunidade élfica em Cormanthor eram as Árvores Emaranhadas, uma mistura de famílias e clãs. Enquanto a Corte tinha a nobreza e a beleza do Lar do Sember, as Árvores Emaranhadas tinham a magia e o brilho, sendo a mais vibrante e alegre das três comunidades existentes.

A população jovem dominava o local, já que os elfos com mais de 100 anos eram raros. Briga e desordem faziam parte do dia-a-dia e as disputas e aventuras eram comuns. As Árvores Emaranhadas foram fundadas pouco depois da construção da Trilha do Meio-Machado, após um conflito entre os elfos e os sembianos.

Essa comunidade é o único lugar onde ainda hoje encontramos elfos em número suficiente para impressionar um viajante. De fato, muitos dos heróis élficos, que já cruzaram a região do Mar Interno, fixaram seus lares nessa região. A retirada pacífica e a falta de resistência não são para eles. Esses jovens elfos pensam que podem pegar o mundo pelo colarinho e lhe mostrar seus erros, assim como os jovens de qualquer raça.

As Árvores Emaranhadas abrangem uma área repleta de casas e postos abandonados, além de outros em atividade. Saqueadores e aventureiros à procura de tesouros fáceis descobriram que esses elfos estão mais que dispostos a defender suas terras.





## Vale das Vozes Perdidas

Escondida nas profundezas das florestas élficas há uma grande clareira que fica entre a Pedra do Acordo e Essembrá, ao longo da Estrada de Rauthauvyr. O Vale das Vozes Perdidas é um lugar fértil apesar de não ser habitado.

O local é sagrado para os elfos, pois é nele que o povo enterra os mortos — e, segundo se sabe, onde os seus fantasmas caminham. Os elfos raramente vão para o Vale, a não ser quando estão à procura de paz e conforto espiritual. Dizem que a área é guardada por uma espécie diferente de elfo, desconhecida até hoje.

## Outras Características da Região dos Vales

A região dos Vales possui outras características geográficas marcantes, detalhadas abaixo em ordem alfabética.

### Fendas das Sombras

Originalmente conhecida como Fendas de Shaddath, sua pronúncia foi mudando ao longo dos tempos até ganhar a definição atual. A grande fenda, entre as Montanhas da Boca do Deserto, serve como uma imensa linha divisora entre o reino de Cormyr, ao sul, e as Terras dos Vales, particularmente depois da assimilação de Tilverton, posto sob a “proteção” do reino de Cormyr.

Uma extensa trilha segue as bordas das Fendas das Sombras, dando aos viajantes uma ótima vista de ambas as nações. As Fendas não são habitadas, com exceção dos raros caçadores que cruzam a região.

### Floresta das Fronteiras

A Floresta das Fronteiras é a exata interpretação de seu nome: uma grande extensão de mata que separa quatro regiões dos Reinos, sem pertencer a nenhuma delas. Localizada ao norte do Vale da Adaga, ela pode ser considerada a fronteira norte das Terras dos Vales. É também o limite oeste das terras do Mar da Lua, principalmente do Forte Zhentil, que exerce atividades na floresta, e das Terras Gélidas, povoadas de monstros. Finalmente, serve como divisa leste do Deserto de Anauroch, impedindo que essa região árida avance ainda mais para leste.

A Floresta das Fronteiras é constituída de pinheiros, carvalhos e outras árvores madeireiras. Suas entranhas são relativamente fechadas com pequenas árvores, moitas e outras vegetações rasteiras, tornando difícil a locomoção.

A Floresta das Fronteiras é o lar de uma grande variedade de seres, incluindo sátiros, pixies, sprites e dríades. Essas criaturas são um pouco mais selvagens do que o povo do sul imagina: os sprites vestem-se com roupas quentes, já os sátiros são um pouco mais peludos para poder suportar o frio. Alguns grupos de druidas freqüentam as bordas dessas matas. O maior

conflito dentro da Floresta das Fronteiras foi causado pelo grande desmatamento promovido pelo Forte Zhentil, além de Manto de Neve. As várias criaturas da selva atrapalharam a ação do Forte, liderando represálias aos humanos. Durante essa época, eles recuaram para as colinas e para os redutos mais profundos da sua floresta. Os humanos tiveram poucas baixas e voltaram para comunicar aos seus mestres o sucesso da operação. Três meses depois, os sátiros e seus aliados retomaram as represálias.

Humanos que cruzam a Floresta das Fronteiras precisam deixar bem claro de que lado estão, caso contrário, podem ser iludidos e “aprisionados” pelos nixies ou dríades.

### Floresta do Ninho da Aranha

Localizada no sopé da parte oeste das Montanhas da Boca do Deserto, a Floresta do Ninho da Aranha é uma densa selva de carvalhos, pinheiros e cardos. Pelo fato de ser uma mata quase intransponível, alguns viajantes que têm negócios na região preferem contorná-la.

A floresta tem uma má reputação por ser o lar de muitas aranhas gigantes e ettercaps. As lendas locais dizem que uma lorde das aranhas governa do centro das teias da floresta, e tudo o que acontece nos Vales é um mero resultado das suas vontades. Um pequeno Culto Pagão tem crescido em torno dessa criatura fictícia jamais vista, mas os viajantes que passam pelas bordas da floresta são avisados de que as aranhas dominam a região, independente do seu “mestre”.

### Montanhas da Boca do Deserto

As Montanhas da Boca do Deserto formam a fronteira oeste dos Vales com o Deserto de Anauroch. Esses picos esquecidos são cortados por trilhas escondidas e postos avançados há muito abandonados, alguns, inclusive, anteriores à criação do deserto, quando a terra era rica e fértil. Hoje, serve mais comumente como lar de monstros e fantasmas.

Essas montanhas já foram o lar de uma das maiores comunidades de anões que já existiram no Norte, as Minas de Tethyamar. Essas gigantescas minas foram escavadas por gerações de anões, que trabalhavam na terra em busca de riquezas minerais vendidas para humanos e elfos, enviando ricos carregamentos através do Rio Tesh até o Mar da Lua e além.

As escavações eram governadas pela Casa de Ferro, a corte real dessa grande nação. Tethyamar foi esquecida pelo tempo após a sua destruição pelas mãos de demônios e hordas de orcs e ogres que devastaram a região. Seu último rei, Ghellin, ainda vive como o rei exilado; seu paradeiro é desconhecido. Os Anões do Mar Interno profetizam o dia em que “o rei tomará seu trono novamente”.

As Montanhas da Boca do Deserto também abrigam o Vale Perdido do Tarkhal (veja a descrição do Vale do Tarkhal) e o famoso Dragão Lich, Aghazstamn, que segundo os boatos é o dono de uma rica coleção de pedras preciosas conhecidas como as *beljuril*.





# Cormyr



Cormyr é mais uma dentre as várias nações do Norte e está localizada a noroeste do Mar das Estrelas Cadentes, entre o Lago dos Dragões e Anauroch. Há muito fora lugar de grandes florestas, mas hoje em dia, só tem pequenos bosques de mata nativa e fazendas. Essas matas são densas e perigosas, como Cormanthor, mas foram superadas em números pelos campos para uso dos senhores de Cormyr e para as cidades.

Essa região é também conhecida como Nação das Florestas ou Terra do Dragão Púrpura. É um reino rico, com muitas comunidades agrícolas espalhadas ao sul, leste e noroeste, oferecendo um mercado abundante para trocas. Nas áreas centrais estão florestas calmas e de boa madeira, vigiadas pelas forças do rei.

Cormyr situa-se estrategicamente entre as rotas de comércio do Mar da Lua a nordeste, Terra dos Vales a leste, Mar Interno — onde estão localizados os maiores portos, Suzail e Marsember — e as terras a oeste, noroeste e sul, onde estão as cidades-estados e reinos ricos da Costa da Espada.

Cormyr é uma região úmida, com chuvas abundantes na primavera e no verão e com muita neve no inverno. Os invernos são longos e rigorosos e o verão é curto e muito quente. Com a queda da temperatura e da umidade na primavera, as matas e as fazendas começam a florescer, aumentando assim o esplendor de Cormyr. As névoas, ao longo da costa, são muito comuns, sendo freqüente o aparecimento de brumas nos Charcos Elevados, estendendo-se até Ala Alta e no desfiladeiro do norte de Eveningstar.

## Governo

Cormyr é uma monarquia hereditária. O atual rei é Azoun IV, um homem de meia-idade — por volta dos 50 anos —, de gosto sofisticado e razão aguçada, filho do famoso rei guerreiro Rhigaerd II. Azoun tem comandado seu Palácio, em Suzail, desde 1336 CV. Contudo, segundo rumores, ele se disfarça de viajante para que possa aprender mais sobre o seu povo. Azoun provou ser um líder militar e cuidadoso monarca de Cormyr. Ele não organizou sozinho a cruzada contra os Tuigans em 1360 CV, mas foi quem matou o líder das hordas em combate singular.

O rei era aconselhado por seu Mago Real, Vangerdahast, um arcano de grande poder, seu mentor, professor e amigo. Muito do que Azoun conhece do mundo é devido a ele, que hoje é conhecido como o mago favorito de Azoun e considerado uma como força por trás do trono. Vangerdahast é o mais poderoso de toda Cormyr e tem total lealdade à coroa.

O rei mantém baixos os impostos e faz as leis por seus decretos na Corte da Coroa. Além disso, para o título coletado pelos lordes locais, descrito abaixo, a taxa real é de 1po por cabeça anualmente e 5po para ricos donos de terras.

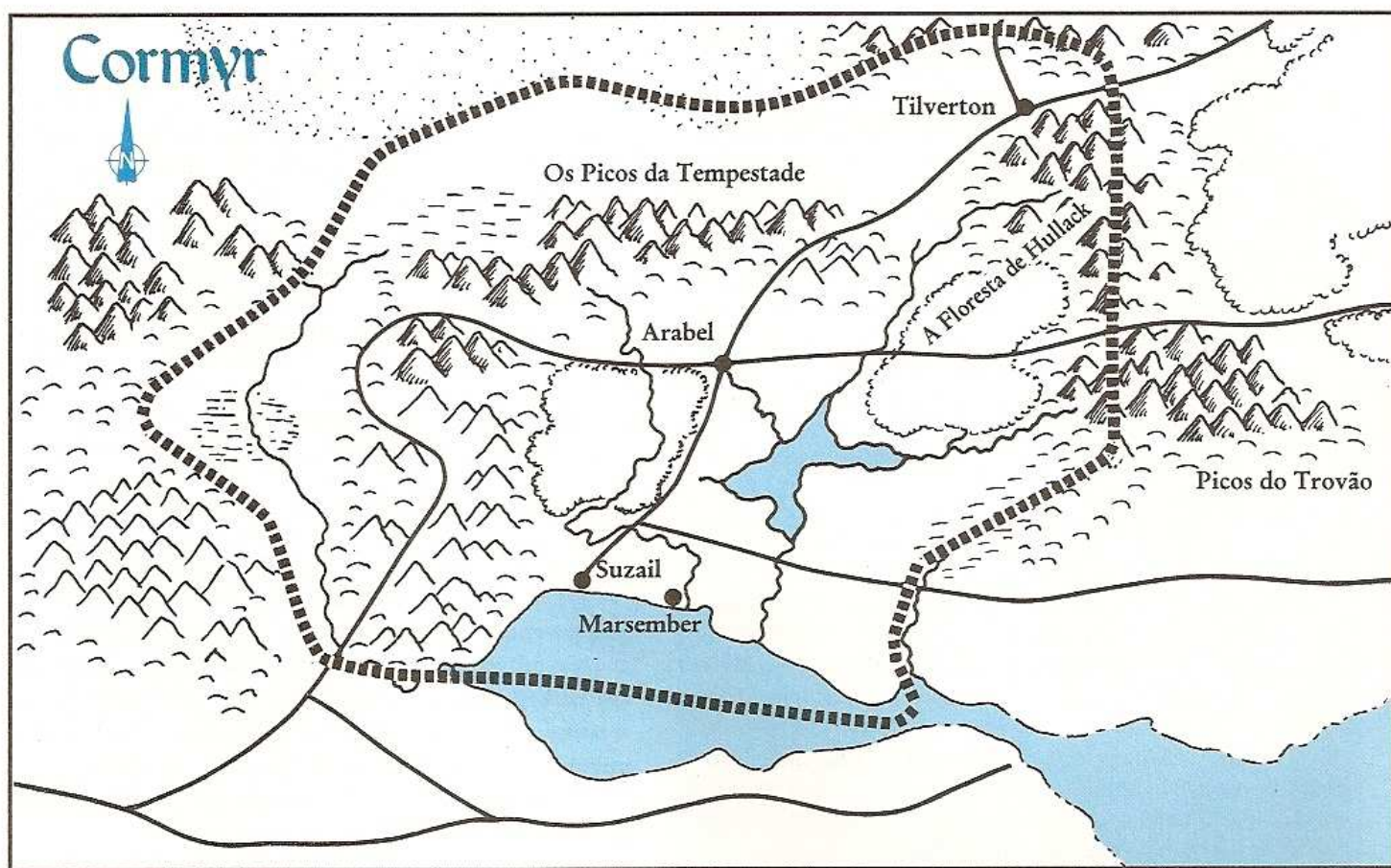
A bandeira de Azoun tem desenhado um dragão púrpura em um campo branco, em nome da poderosa armada do Lorde Comandante do Reino, Duque Bhereu.

## História

Cormyr data do ano da fundação da casa Obarskyr, 1342 anos atrás, a primeira das casas nobres da nação e berço da linhagem dos reis. No início, Cormyr era pouco mais do que uma pequena cidade, Suzail, com alguns postos avançados fortificados. Várias vezes o monarca se viu forçado, por rebeliões e intrigas, a governar desses postos no lugar de comandar de seu trono. O Rei Azoun é o quarto com esse nome e o septuagésimo primeiro de sua linha. Cormyr está oficialmente em paz por vários anos, desde que Rhigaerd acabou com os últimos cavaleiros da fronteira. Entretanto, forças cormyrianas tomaram parte em atividades nas regiões vizinhas. A nação recentemente concentrou suas forças para enfrentar Gondegal, o rebelde de Arabel; para ocupar Tilverton, nos pântanos das Terras dos Vales, e para liderar a cruzada contra a grande







horda de Tuigan que invadia o reino pelo leste. Uma coisa é certa: o reino está em paz, mas a sua armada permanece ativa.

Além de procurar manter a paz, as patrulhas cormyrianas frequentemente enfrentam bandidos das estradas. Hoje combatem orcs e outras criaturas a norte e a oeste de Cormyr, na Fenda de Tilver e na Fenda das Sombras. Essas regiões são constantemente ameaçadas pelos cavaleiros do mal que tentam invadir Cormyr através de Tilverton. Em contrapartida, Cormyr constrói um forte, o Castelo de Crag, para defender o reino nesse quadrante e manter Ala Alta protegida de ataques do Oeste.

## Os Lordes de Cormyr

O rei controla cada cidade, pequena ou grande, através das ações de um lorde por ele nomeado e da cooperação oferecida pela nobreza hereditária e pelos ricos Mestres Mercantes. A nobreza é de tal forma numerosa e interligada que grande parte dos habitantes podem clamar possuir sangue nobre. Felizmente, porém, o poder está nas mãos de apenas duas dúzias de famílias. Os comerciantes controlam as mais ricas caravanas e os mais prósperos negócios locais.

Os lordes têm a obrigação de defender as fazendas locais, administrar a justiça real, manter a paz e servir ao mesmo tempo como olhos e ouvidos do rei. A eles cabem também a importante tarefa de recolher os impostos — cada pessoa paga 1 pp por ano. Sob o comando dos lordes estão quarenta ho-

mens armados, além de seis capitães, geralmente rangers. Esses soldados podem servir como milícia para suas cidades. Os membros da Vigília — uma guarda municipal voluntária — podem, de acordo com seu desempenho e da vontade do lorde, ser poupados dos impostos reais. Além disso, os escolhidos do rei têm o dever de manter disponível, a todos os momentos, uma parrelha de cavalos da melhor qualidade, para atender as necessidades dos rápidos Mensageiros Reais.

O relacionamento entre a nobreza hereditária e o lorde, espécie de governador local, geralmente é boa, embora algumas famílias encarem certos governadores como marionetes reais a serem paparicados quando necessário. A prosperidade financeira de um nobre pode ser medida pelo grau com que ele se curva perante o Lorde.

## Defesas Cormyrianas

Para garantir as ordens reais, Cormyr mantém um considerável exército, que aumentou espantosamente na última década. Mais de 12 mil Dragões Púrpura — assim chamados devido à bandeira real — estão servindo nas maiores cidades e em fortificações. A Marinha Imperial de Cormyr, formada por uma esquadra de 25 navios, patrulha a costa de Suzail. A Guarda Palaciana abriga cerca de 150 guerreiros de elite. A nação financia, ainda, uma força montada de 500 guerreiros — treinados no uso de espadas e arcos — liderados





## Os Lordes e Arautos de Cormyr

Os lordes locais estão listados abaixo. As cidades estão em ordem de tamanho e importância. Cormyr possui três cidades principais — Suzail, Marsember e Arabel —, as demais comunidades possuem uma estrutura parecida com a das Terras dos Vales. Cada lorde possui um assistente, que ao mesmo tempo serve como escriba e também é um arauto treinado. Alguns estão listados, a seguir, junto com seus respectivos mestres:

**Suzail:** Sthavar, Lorde da Cidade de Suzail, domina em nome do Rei Azoun IV e atua como comandante de seus Dragões Púrpura. O arauto de Sthavar é Xrorn Hackhand.

**Marsember:** O líder de Marsember é o Lorde Ildool, um astuto político que agradavelmente se venderia à maior oferta se não fosse por seu arauto Bledryn Scoril, que o mantém dentro da linha.

**Arabel:** O representante de Arabel é a nobre senhora Myrmeen Lhal, uma ranger de grande poder e reputação. Ela é auxiliada por Westar dos Portais.

**Tilverton:** A comunidade de Tilverton adquiriu recentemente uma posição oficial entre os lordes, ainda sendo vista como um protetorado. A líder de Tilverton é a Senhora Regente Alasalynn Manto de Romã e seu arauto é Cuthric Neve, um jovem diplomata.

**Waymoot:** O lorde local é Filfar Galho da Árvore — também chamado de matador de trolls. Dhag Barba Cinzenta serve como arauto tanto para ele como para o Lorde Comandante Dembarron de Ala Alta.

**Wheloon:** O lorde de Wheloon é um teimoso rapaz que se tornou um homem teimoso, Sarp Barba Vermelha. Seu arauto é Estspirit.

**Immersea:** Samtavan Sulacar é o lorde da cidade, uma posição que ele encara como próxima da aposentadoria, já que todo o trabalho é feito por seu arauto Culspiir.

**Eveningstar:** Essa pequena comunidade é governada por outra guerreira, Tessaril Winter, e seu arauto Tzin Tzummer. Nas terras de Cormyr regentes femininas são mais comuns do que na Terra dos Vales.

**Dhedluk:** O lorde de Dhedluk é Thiombur, uma pessoa com conexões por toda parte. Seu arauto é uma jovem mulher chamada Ildul.

**Hilp:** A pequena cidade de Hilp tem Doon Dzavar como lorde. O arauto é o mago Delzantar.

**Espar:** Hezom de Helm afastou-se de seu templo para auxiliar o Rei Azoun em seu governo. O arauto de Hezom é um ladino reformado chamado Yespar Mão Amarela.

**Tyrluk:** Suldag o Javali, um guerreiro cuja capacidade só não é maior que sua imensa barriga, é o lorde de Tyrluk. Seu arauto é Nzal "Dentuço" Tursa.

**Ala Alta:** Esse posto militar avançado tem como mestre o Lorde Comandante Thursk Dembarron. Seu arauto, Dhag Barba Cinzenta, é também o arauto da vizinha Waymoot.

por trinta Cavaleiros da Corte. A maior parte dessas tropas de elite é composta de veteranos da cruzada contra a Horda e são membros da Ordem do Caminho Dourado, mas sem sombra de dúvida, a mais mortal unidade no exército cormyriano é composta pelos Guerreiros Arcanos, magos famosos por seus mantos negros e púrpuras.

## Arcanos em Cormyr

Arcanos de qualquer nível de poder, desde Taumaturgos — 5º nível — até os mais poderosos devem, por Decreto Real, apresentar seus nomes, símbolos e moradias ao Mago Real, Vangerdahast, em Suzail. Tais recitadores também devem revelar seus nomes sempre que soldados reais ou outros oficiais da corte assim solicitarem, sob pena de morte pelas mãos do Mago Real ou do Conselho de Magos — os já mencionados Guerreiros Arcanos.

## A Mentalidade de Cormyr

Cormyr é uma das mais civilizadas e responsáveis nações de Faerun. O povo tem uma enorme lealdade pelo rei e seus governantes e tende a seguir a lei pacificamente desde que não provocado. Em contrapartida, o governo de Cormyr aparenta apreciar sua relação com o povo. Há uma forte classe nobre, uma vibrante classe camponesa e uma crescente classe mercante. O relacionamento diário entre as diferentes camadas sociais melhorou nas últimas gerações, resultando num grande contentamento entre os cormyrianos.

Cormyrianos são francos e amigáveis, e vêem a si mesmos como indivíduos cultos, pacíficos e refinados. Tendo alcançado a paz entre suas próprias fronteiras, os cormyrianos e seus líderes voltam-se a outras nações na tentativa de ajudá-las.

Geralmente o resto do mundo é visto como um local perigoso e maléfico, que necessita do controle de uma mão forte. Os homens das Terras dos Vales, apesar de possuírem bom coração, são muito desorganizados para opor resistência contra o mal do Mar da Lua. Waterdeep e Sembia gastam muito tempo contando dinheiro em vez de enfrentar seus inimigos. Os estados independentes da Vastidão, nas Terras Centrais do Ocidente, e da Costa do Dragão estão muito espalhados. Alguém deve trazer a paz para o mundo, e essa tarefa só pode ser confiada aos seguidores do Dragão Púrpura.

Cormyrianos muitas vezes são considerados elitistas e isolados dos problemas do dia-a-dia. A típica resposta de um cormyriano para isso é dizer que não é culpa deles ser uma nação organizada, ter um rei sábio, um bom povo e uma potente força militar.

Aventureiros em Cormyr são vistos com curiosidade, no entanto, aventureiros nativos são encarados como uma aberração. A idéia de que alguém possa arriscar sua vida desnecessariamente, apenas por ouro ou glória, é considerada sem fundamento, um retrocesso aos tempos em que tal ação era realmente indispensável. Mesmo assim, parecem haver dragões, hordas de goblins e emissários dos deuses maléficos, suficientes para manter os bravos ocupados em Cormyr.





## Costumes

A nação de Cormyr tem uma série de costumes que os viajantes devem conhecer:

- Camponeses de ambos os sexos devem fazer reverência diante da realeza.
- Enterros são seguidos de homenagens.
- Matar gatos dá azar, além de ser considerado uma ofensa, pois esses animais são os olhos e mensageiros dos deuses. É bom criá-los, mas é pecado danificar seu rabo, orelhas, pelagem, ou castrá-los. Um gato não pode ser mantido em uma jaula.
- Mulheres interessadas em se casar usam um lenço púrpura na cintura ou na garganta.
- Aventureiros que viajam em paz, porém armados, devem usar fitas da paz sobre a empunhadura das lâminas, impedindo assim sua rápida utilização. Essas fitas coloridas são amarradas às armas com nós ornamentais. Os melhores desses nós, apesar de complicados, podem ser desfeitos com um único movimento.

## Locais de Interesse

As três maiores cidades de Cormyr são Suzail, Marsember e Arabel, além de existir um punhado de outras menores. Essas cidades, assim como outros locais importantes, são descritas abaixo.

### Arabel

Arabel é uma grande cidade, com cerca de mil construções principais, situadas onde a Estrada do Leste se encontra com a Estrada de Calantar, leste de Cormyr.

É uma localidade fortificada, com alguns postos comerciais fora de suas muralhas.

Arabel é a primeira e mais importante cidade mercante, famosa por suas jóias, principalmente as da Casa Mercante de Thond. Várias companhias comerciais estabeleceram postos avançados nessa região e ela possui um bom número de mercenários à disposição dos que desejam seus serviços, sendo que a Companhia dos Corvos Vermelhos constitui o maior grupo. Arabel também possui o principal porto utilizado no comércio de carvão, recolhido nas minas do Desfiladeiro do Gnoll. O mapa dessa cidade está na página 48.

As principais companhias mercantes de Arabel são: Comércio Olho do Dragão, Seis Cofres, Mil Cabeças, Escudo da Verdade e a dúbia Casa do Trono de Ferro — não confundir com a Casa de Ferro dos anões. Casas Mercantes Locais incluem: Baerlear, Bhela, Gelzunduth, Hiloar, Kraliqh, Misrim, Nyaril e Thond.

Arabel possui um grande Templo, A Casa da Senhora, dedicada ao culto de Tymora. Foi nesse local que o Avatar da Donzela da Sorte apareceu para o povo e protegeu a cidade durante seus mais tenebrosos dias. Como resultado direto dis-

## Aventureiros em Cormyr

Há muito tempo que a história militar de Cormyr é composta de emboscadas guerrilheiras seguidas de batalhas, com o exército, expulsando seus inimigos para além das fronteiras. Isso ocorre porque a Corte de Cormyr é extremamente tolerante à presença de pessoas armadas — que não tenham jurado obediência ao Rei — dentro de seus domínios. Mercenários ilegais não podem operar em Cormyr. Mais de cinco mercenários armados não podem se reunir num mesmo local, exceto em bazares públicos e tavernas — nesse caso é aconselhável entregar as armas ao taverneiro, que cuidará delas durante a estadia em seu estabelecimento. Violadores sofrem imediato desarmamento e a subsequente apreensão de seus pertences, além da prisão.

As exceções para essa regra aplicam-se a mercenários contratados por alguém com autorização oficial — Nobreza ou Mercadores Registrados — como escolta ou como guarda. Fora dos períodos de guerra, essa permissão só é concedida através de uma carta real, que pode ser obtida com o Lorde Comandante de Ala Alta, com o Lorde Comandante do Leste — Barão Thomdor, de Arabel —, ou com o Chanceler da Corte Real, em Suzail. Claro que o rei pode, a qualquer momento, conceder uma delas. Elas custam cerca de 1000 po, além de uma taxa anual de 300 po, e podem ser revogadas a qualquer momento, sem aviso prévio. O pagamento da taxa ocorre no aniversário da concessão da carta, e atrasos são multados com o acréscimo de 20 po por dia, com um prazo máximo de dez dias. Qualquer atraso além desse período implica na suspensão imediata da carta e na expedição de um mandado de prisão para o mercenário que continuar a atuar em Cormyr.

Essas autorizações são muitas vezes concedidas a grupos de aventureiros. Eles não devem ultrapassar trinta pessoas. Todos os membros devem trajar as insígnias de sua companhia enquanto estiverem armados em Cormyr. Finalmente o nome de todos os integrantes devem ser registrados em Suzail e suas composições — assim como eventuais alterações — precisam ser reportadas mensalmente para os já mencionados oficiais em Ala Alta, Arabel, Suzail ou ao alto-oficial da Guarda Real em Waymoot.

so, o culto a Tymora se fortaleceu, graças à direção do Sábio Daramus Lauthyr (H hm C11). A Casa da Senhora é a principal força curativa em Arabel, com 24 sacerdotes seguindo as ordens de Lauthyr. O mais notável seguidor de Tymora em Arabel é Doust Sulwood (H hm C8), antigo líder do Vale das Sombras. Doust frequentemente tenta suavizar a forte personalidade de Lauthyr.

Arabel concentra inúmeras tavernas, sendo que as mais conhecidas são: O Dragão Dançarino e O Ganso Selvagem — também conhecida como Serpente do Mundo. A melhor taverna e também a mais cara da cidade é O Orgulho de Arabel.

Arabel é governada por Myrmeen Lhal (B hf R12). A liderança de Myrmeen se deve ao fato de que ela permite aos comerciantes atuarem como desejarem, desde que ninguém





Arabel





## A Chave para Arabel

1. Fortaleza (e cadeia)
2. Palácio (corte e sala de assembléias)
3. Casa Marliir (família nobre)
4. O Cavaleiro Cansado (estalagem de boa qualidade)
5. A Casa da Senhora (templo de Tymora)
6. O Descanso do Dragão (casa da guarda e casa de hóspedes da corte)
7. A Roda Silvante (estalagem)
8. A Bandeira do Viajante (estalagem)
9. As Lâmpadas (loja de ferramentas)
10. O Bazar (área do mercado)
11. Portão Leste
12. Vigília do Leste
13. O Trono de Ferro (companhia mercante)
14. Oficina de Milzar (oficina de aluguel)
15. Companhia Costeira Mil Cabeças (companhia mercante)
16. Comércio O Olho do Dragão (companhia mercante)
17. Taverna Crânio Élfico
18. O Portão Calantar
19. Companhia Mercenária Corvo Vermelho
20. Mercado Real (pertencente à coroa, disponível para aluguel)
21. Escudo da Verdade (companhia mercante)
22. O portão Ala Alta
23. Estalagem Lobo Noturno
24. A Casa da Mãe Lahamma (casa de bordados)
25. O Beijo de Raspral (casa de festas)
26. Mercado Seis Cofres (companhia mercante)
27. Armazém Gelzunduth
28. Armazém Gelzunduth
29. Casa de Gelzunduth (mercador local)
30. Rhalseer (casa de bordado de boa qualidade)
31. Casa de Kraliqh (mercador local)
32. Casa de Bhela (mercador local)
33. Poço
34. Casa de Misrim (mercador local)
35. Casa de Hiloar (mercador local)
36. Shassra (casa de bordados de boa qualidade)
37. O Descanso do Falcão (taverna de boa qualidade)
38. Casa de Nyaril (mercador local)
39. O Escudo Atento (aluguel de guarda costas)
40. Dulbiir (aluguel de fantasias, serviço de acompanhantes)
41. Mulkaer Lomdath (costureiro)
42. O Caneco de Prata (taverna)
43. Mhaer Tzintin (casa de câmbio, agiota)
44. Os Finos Vinhos de Eighlar
45. Jhamma (casa de peles e seda)
46. Dhelthaen (açougueiro)
47. Vigia Forçada (armazém de aluguel fortemente guardado)
48. O Orgulho de Arabel (estalagem de alta qualidade)
49. Orbul Móveis de Qualidade
50. Cristais Khammath (loja)
51. A Máscara Negra (taverna)
52. Casa de Thond (mercador local)
53. Casa de Trocas Braçadeira do Falcão (casa de penhores)
54. Szantel Cordas, Cordões e Correntes
55. O Guerreiro Precavido (loja de armas)
56. O Leão de Duas Cabeças (taverna)
57. O Bote da Cobra (taverna)
58. O Chicote Enrolado (taverna)
59. O Sorriso Gentil (salão de festas de boa qualidade)
60. A Casa de Baerlear (mercador local)
61. O Barril Negro (taverna)
62. Hundar Tapetes Finos, Perfumes e Lanternas
63. Os Serviçais de Iardon (servos de aluguel, acompanhantes, carregadores e mensageiros)
64. Monumento a Dhalmass, o Rei Guerreiro
65. O Garanhão de Prata (casa de pregos)
66. Clínica Médica O Frasco Verde
67. Mhaes (salão de festas)
68. Armazém de Aluguel da Casa de Thond
69. Seis Cofres (armazém)
70. O Arco Vergado (taverna)
71. Laeduth (casa de bordados)
72. A Espada Vermelha (taverna)
73. Vaethym Olorar (falcoeiro)
74. Saerdar Sedas e Flores
75. O Homem Faminto (restaurante)
76. O Cálice (esculturas em latão)
77. A Rede de Pérolas (vestidos, jóias, lingerie)
78. Nelzara (casa de bordados)
79. Buldo Cravan (açougueiro)
80. Os Olhos e Ovidos de Arabel (mensageiros, guardas de segurança, entregadores)
81. Aviário Kelsar
82. Sarra (restaurante)
83. Estalagem Lua Alta
84. Estalagem Estandarte Laranja
85. Ao Gosto das Senhoras (roupas finas)
86. A Bota do Soldado (taverna)
87. O Estirge Vermelho (estalagem)
88. Armazém da Casa Misrim
89. A Poltrona de Veludo (salão de festas)
90. A Lâmina Flamejante (taverna)
91. Nathscal (armazém)
92. O Leão Lavanda (salão de festas)
93. O Crânio Enfumado (taverna)
94. O Velho Guerreiro (estalagem)
95. Armazém Zelond
96. Zelzar (casa de penhores e itens usados)
97. Naneatha (salão de festas)
98. O Dracolisk Dançarino (taverna)
99. Thael Diirim (papéis e proclamações)
100. O Tubo Tostado (estalagem)
101. Daglar Maermeet (armaduras)
102. Orphast Ulbanath (escriba, cartógrafo e genealogista)
103. O Toque da Lua (salão de festas, casa noturna)
104. Armazém Quezzo
105. Dhaliima (casa de bordados)
106. As Três Irmãs (casa de trocas)
107. Nuirouve Dornar (ceramista)
108. Fillaro Comidas Exóticas (especializado em comidas da Costa da Espada e do Mar Interno)
109. A Maça Azul (estalagem)
110. Armazém da Casa de Baerlear
111. Casa de Lheskar Bhaliir (dono das tavernas Dragão Dançarino e Dracolisk Dançarino e receptor de mercadorias roubadas)
112. O Dragão Dançarino (taverna)
113. O Caixote Aberto (casa de trocas, itens usados, liquidações e recepção de mercadoria roubada)
114. Ghastar Ulvarinn (cortador de pedra)
115. Baalimr Selemarr (carpinteiro)
116. Dazniir Relharphin (construtor de rodas)
117. Cheth Zalbar (comprador de perfumes, sabão, loções, tinturas e cosméticos em geral)
118. Bracerim Thabbold (construtor de camas)
119. Nphreg Jhanos Lâmpadas, Lanternas e Velas
120. Loja de Couro Tamthiir (roupas finas sob encomenda)
121. Psammas Durviir (costureiro)
122. A Exótica Elhazir (presentes raros e estranhos)
123. O Balneário (casa de banhos, ginásio de luta livre e salão de beleza)
124. Estalagem Caminhos Cruzados
125. Alavanca de Marfim (taverna)
126. Phaesha (casa de bordados)
127. Vondor Sapatos e Botas
128. O Festim (loja de bombons)
129. Armazém da Casa Hiloar
130. O Camelo Manco (taverna)
131. Lhaol o Mão Negra (ferreiro)
132. Armazém da Casa Misrim
133. Armazém da Casa Kraliqh
134. A Lança Escarlate (estalagem)
135. O Lagarto Preguiçoso (taverna)
136. O Lince Vigilante (estalagem)
137. Armazém Nyaril
138. Armazém da Casa Misrim
139. O Portal que Balança (estalagem)
140. As Nove Chamas (estalagem)
141. As Três Barras (estalagem)
142. O Viajante Cansado (estalagem)
143. A Piscadela e o Beijo (taverna)
144. Armazém da Companhia Mercante Mil Cabeças
145. O Mercado dos Porcos
146. Armazém da Companhia Mercante Olho do Dragão
147. Satusas (armazém)
148. O Canto do Dhalgim (combustíveis como madeira, carvão, óleo, etc.)
149. O Cocatriz de Cobre (loja de ferramentas)
150. Estalagem Irrphar
151. O Manticora Assassinado (estalagem)
152. A Serpente do Mundo (estalagem também conhecida como O Ganso Selvagem)





## Gondegal o Rei Perdido

**A**rabel foi independente por um breve período na história recente, o pilar de um império espadachim. Seu soberano foi Gondegal, o Rei Perdido, que no Ano do Dragão (1352 CV) pretendia fazer um reino para si próprio centrado na cidade de Arabel e estendendo-se ao norte, até as Montanhas da Boca do Deserto, e a leste até a fenda de Tilver.

Os rumores diziam que a ambição de Gondegal era maior que sua lâmina. Ele não conseguiria manter seus territórios contra o poder de Cormyr, Sembia, Vale da Adaga, Tilvertorn, e vários outros Vales — lugares que o rei sorveu o sangue e a ira na escalada rumo a seu trono.

Gondegal reinou oficialmente por oito dias, o restante do tempo passou lutando, aqui e ali, contra um ou outro inimigo pelas terras desejadas. Suas tropas eram na maior parte mercenárias, e seu tesouro, de pouco valor, logo se acabou. Uma noite, as forças de Gondegal simplesmente desertaram ante a investida de Cormyr.

As forças do Rei Azoun IV retomaram Arabel sem desembainhar uma espada sequer. Gondegal foi visto fugindo para o norte e depois para o leste, pela Ruína de Tesh, e, mais tarde, seu destino tornou-se tema de rumores e lendas. Ninguém conseguiu descobrir seu paradeiro. A maioria das pessoas acredita que ele ainda vive, com um grupo de fiéis servidores, nas matas em algum lugar. Um bandido cuidadoso e impiedoso que não deixa sobreviventes em seus ataques. Quando uma caravana inteira desaparece entre o Vale do Alto e a longínqua Impiltur, ele é clamado nas tavernas.

Gondegal é um homem alto, grisalho, guerreiro de habilidade e inteligência consideráveis. Sua insígnia é uma cabeça de lobo cinza, com olhos vermelhos. Guardas de caravanas geralmente aconselham mercantes a investirem em escoltas, senão seu ouro logo adornará o trono de Gondegal. Esse homem era um guerreiro de 20º nível, de tendência *inconstante*, e perito no manejo da espada longa e da espada montante. Em qualquer lugar que ele viva agora, a magia, o tesouro que possui e todos aqueles que podem ser seus aliados, são desconhecidos.

O reinado de Gondegal teve grande influência sobre o rei de Cormyr em sua segunda década de reinado. Azoun não foi apenas forçado a dissipar uma rebelião em seu próprio reino, como também teve de prestar mais atenção nos assuntos externos a Suzail, tornando-se regente de uma nação, ao invés de uma simples cidade-estado. Apesar disso, a vitoriosa investida não-sangrenta em Arabel foi a primeira real experiência de Azoun como comandante de suas tropas, e o prazer de libertar o povo de Arabel ele carrega consigo.

seja ferido ou ameace a coroa. As forças militares da cidade são supervisionadas pelo Guardião dos Charcos do Leste, o Barão Thomdor, que além de ser um bom guerreiro (J hm G17) é primo do Rei Azoun.

## A Estrada de Calantar

A Estrada de Calantar é uma via expressa que vai de Suzail a

Arabel e é assim nomeada em homenagem ao homem que a construiu há cerca de 400 invernos. Sua manutenção é cuidadosamente realizada pelos mercadores e soldados que a utilizam.

## O Castelo Crag

O mais longínquo posto avançado de Cormyr, no caminho para Tilverton, mantém uma importante posição defensiva, graças à instável e perigosa natureza das Terras Rochosas. O Castelo Crag defende o Desfiladeiro do Gnoll.

Cerca de 500 Dragões Púrpura residem permanentemente neste local junto de um destacamento de Guerreiros Arcanos. O Comandante é Bren Tallsword (O hm G10), um guerreiro extremamente rígido, que insiste em constantes inspeções. De qualquer forma, Tallsword é a pessoa exata que a coroa necessita nesta posição: um guerreiro capaz de lutar até seu último soldado, para dar a Arabel tempo de preparar suas defesas e planejar um contra-ataque. Bren é subordinado direto do Barão Thomdor.

Aventureiros não são bem-vindos no Castelo Crag e aqueles que aqui chegam recebem o aviso de que precisam resolver os seus assuntos o mais rápido possível para partirem logo. Há também pequenas construções, usadas primariamente como hospedarias e tavernas, que são regularmente demolidas por ordem do Comandante — preocupado com a moral e suas tropas — para serem novamente reconstruídas pelos soldados e aventureiros, tudo com a permissão do Barão Thomdor.

## Dhedluk

Dhedluk é uma pequena cidade com aproximadamente 100 casas, cercadas por uma barreira de madeira com uma única entrada. Ela está situada a noroeste do encontro entre a Estrada do Ranger e a Estrada da Água das Estrelas, no centro de Cormyr.

Encravada no interior da Floresta do Rei Dhedluk, essa localidade é uma pacífica comunidade de fazendeiros e caçadores. Um herói local, o famoso Thiombar o Guerreiro (B hm G8), possui uma taverna, a Donzela Enrubescida, no centro da cidade. Thiombar é o senhor da cidade e possui a reputação de conhecer todos em Cormyr.

O senhor da cidade é um mestre na habilidade de contatar a pessoa certa para cada missão e seu estabelecimento acabou tornando-se um ponto de encontro para aqueles que procuram peritos em alguma coisa. Há uma boa chance de que Thiombar conheça alguém que possa auxiliar os personagens, embora cobre uma taxa de mais ou menos 200 po por nível do indivíduo ou do jogador — o que for maior. Ele nunca ajudará em situações em que alguém da Corte Real esteja sendo ameaçado, em tais casos avisará as autoridades competentes.

A atitude de Thiombar sobre sua posição em Dhedluk é a de que ele está fazendo um favor à coroa e que continuaria feliz, mesmo se servisse apenas bebidas em sua taverna. A coroa, por outro lado, está completamente satisfeita por pos-





suir tal fonte de informações. Dizem até que Vangerdahast é um costureiro freqüentador, sempre parando para beber algo e trocar histórias com amigos.

## Espar

Situada em uma rica terra de cultivo ao norte de Waymoot, Espar é uma cidade com aproximadamente 120 construções de pedra, sem plano central de defesa.

Espar é uma típica cidade rural de Cormyr. Tem apenas uma taverna, a Olho Vivo, que é normalmente freqüentada pelos fazendeiros locais; viajantes são uma raridade. As grandes atrações de Espar são o lorde residente e um ferreiro de grande renome.

O lorde local é Hezom (J hm S10), um clérigo de Helm que está deixando sua igreja para ocupar uma posição na coroa. Ele ainda executa o ato da cura em doentes e feridos, além de manter um pequeno templo para Helm na cidade.

## Eveningstar

Eveningstar é uma cidade não-fortificada, com aproximadamente cinquenta edificações situadas onde a Estrada Alta cruza a da Água das Estrelas. Eveningstar é um vilarejo de encruzilhada e morada de excelentes produtores de vinho, pergaminhos e lã para os cosedores de Suzail e Daerlun. Eveningstar é um mercado para pequenas, mas boas fazendas das proximidades. Várias tavernas podem ser encontradas nessa localidade pelo viajante e aventureiro, incluindo a Lonesome Tankard, cujo proprietário é Duman Kiriag (B hm G5), e a Unicórnio de Ouro, de Selda Imyara. Uma terceira, a Mão Hospitaleira, ainda se encontra em ruínas chamuscadas, resultado de uma guerra de magia.

A Lorde da cidade é Tessaril Winter (H hf A12/G10), que é tão rápida quanto eficiente em seus serviços para a coroa.

Ela é auxiliada por seu precursor Tzin Tzumner (B hm B7) e pelo ajudante da cidade Aldo Morim (B hm G3). Tessaril tem uma leve queda por aventureiros e os ajuda no que for possível.

O rei é um velho amigo de Tessaril. A maioria dos aldeões reconhece Azoun no primeiro instante e tratam o rei como se fosse um dos deles.

Esta cidade possui um grande templo, a Moradia do Amanhecer, dedicado à Lathander. Seu patriarca é Charisbonde Trueservant (B hf S111). A Moradia do Amanhecer é também o lar de um aposentado cavaleiro de Myth Drannor, Jelde Asturien de Lathander (B hm S19). A forma sarcástica como o cavaleiro atua, parecendo ser o anfitrião do templo, confirma o dito popular de que traz consigo um anel de acúmulo de magias, onde se encontram armazenadas três magias de *Reviver Mortos* e duas de *Colunas de Chamas*.

Existe, em Eveningstar, um tipo de felino voador, chamado tressym, que tem passe livre por todos os lugares e é tratado como mascote e símbolo de boa sorte. Lorde Tessaril tem um tressym.

## Os Corvos Vermelhos

Uma das mais famosas companhias mercenárias de Cormyr, os Corvos Vermelhos, é composta por cerca de 110 membros e, se necessário, pode facilmente triplicar esse número. Ela foi encarregada pelo governo de Cormyr de pacificar as Terras Rochosas, ao norte. Apesar do sucesso até o momento, falta muito para a finalização dessa monumental tarefa.

Eles são comandados por Rayanna a Rosa, uma veterana da cruzada contra as hordas. Conhecidos por sua honestidade, eles fazem de tudo para manter essa fama, evitando qualquer ameaça à manutenção de sua carta real. A maior parte de suas tropas usa como armadura corseletes de couro batido e portam longas espadas. Costumam cobrar 200 po semanais pelos serviços prestados por sua unidade de 110 guerreiros. Seu símbolo é um Corvo Vermelho, cravado em um amuleto.

Eveningstar, assim como o Vale das Sombras, está localizada próxima de uma coleção de cavernas subterrâneas. A mais notável delas é a Salões Assombrados. Escondida em uma garganta profunda, ao norte de Eveningstar, essas aberturas consistem em ruínas e um complexo de cavernas próximas consideradas por muitos como os Salões Assombrados.

Esse lugar foi por muito usado como QG de bandidos, mas recentemente está sendo ocupado por tropas do Rei Azoun III. É comum ver essas cavernas sendo atacadas por aventureiros. Tal procedimento se justifica pelos rumores de que o local contém um rico tesouro.

## Os Pântanos de Sarsea e de Tun

Dois grandes pântanos encontram-se na extrema divisa dos Picos da Tempestade, longe das civilizadas terras de Cormyr. Os Pântanos de Farsea são a nascente do Rio Tun. Transportando seu fardo, os bancos lodosos alargam-se formando o Pântano de Tun. Todo vale ocupado pelo Tun é um atoleiro, onde quem passar estará sujeito a mergulhos inesperados.

Os dois pântanos dividem outra característica. Lá é atribuída a fama de ter sido a moradia de uma grande civilização esquecida. Especula-se que tal civilização tenha existido antes mesmo dos elfos, mas não existe documento entre eles que prove isso. Atualmente, aventureiros têm descrito ruínas de construções com formas adornadas feitas de vidro, reforçadas de aço. Estas declarações são normalmente acompanhadas de rápido adoentamento e morte do portador da notícia, já que esses pântanos são moradia das pestilências e pragas.

Sem idéia dos fatos, bardos adaptaram uma história de duas grandes cidades-estados regidas por dois amantes que romperam relações. As discussões chegaram num ponto que foi travada uma batalha com magia, resultando na submersão de ambas localidades, envenenamento da terra e alastramento de todo tipo de doenças. Cada uma era supostamente avisada por





uma velha senhora, que se revela no final do conto como sendo Talona.

A verdade é que esse caso permanece em aberto, mas aventureiros continuam desafiando a mortal natureza desses pântanos para conseguir ouro e glória. É do conhecimento geral que tribos humanas fora-da-lei, originárias de Tun, juntaram-se sob o comando de um Lorde de Guerra, Thaalim Torchtower (V hm G9), que atua como efetivo bandido do reino, atacando caravanas quando estas passam por fora de Cormyr. Existem rumores de que ele tem espiões e agentes através da Floresta do Rei e da Costa do Dragão.

## Marsember

Marsember é a segunda maior cidade de Cormyr, e assim como a capital Suzail, é uma localidade portuária, às margens do Lago do Dragão. Ela foi construída a partir de uma série de ilhas que foram cruzadas por vários canais.

Marsember é a Cidade das Especiarias, e é conhecida assim devido ao grande número de famílias que competem no mercado de temperos e que há tempos exporta condimentos para os reinos além do Mar Interno, conquistando, a supremacia desse mercado na região.

Devido ao grande número de barcos pesqueiros, que atuam próximos à região do seu porto — e também daqueles que permanecem ancorados às margens da Corrente do Wyvern, para trazer e vender o produto do seu trabalho —, o porto de Marsember é considerado o mais agitado do reino.

A comunidade é conhecida pelo seu intrincado sistema de canais, que recorta toda a cidade. Pontes de pedra ligam as partes superiores onde ficam as construções, e pequenos barcos circulam pelos canais logo abaixo. A cidade foi originalmente construída sobre o Pântano de Marsember, ocupando, com o tempo, todo o território vizinho. Terra firme e plana é algo raro em Marsember, logo, somente as cortes dos ricos e os prédios do governo possuem grandes construções acima do nível da água.

O único grande templo de Marsember é o Pavilhão das Brumas da Manhã, um templo de Lathander sob o controle do Grande Lorde da Manhã Chansobal Dreen (B hm S12). Além dele, outros dezesseis sacerdotes de diversos níveis servem sob seu comando. A cidade também possui templos de Tymora e Umberlee.

Os pequenos barcos usados nos canais dessa região são muito leves. Suas dimensões variam entre 2 e 3 metros de comprimento e 0,5 e 1 metro de largura.

A cidade é governada em nome do rei por Ildool (I hm G7), um político individualista que vive resmungando a respeito da dureza de seu trabalho a fim de que ninguém cobice o seu cargo. Alguns boatos dizem que ele arrecada parte dos impostos da coroa, apesar de todas as contabilidades estarem de acordo. Dizem, também, que Ildool teria aberto a cidade a escravagistas, a Zhentarim, e a outras criaturas hediondas, não fosse a intervenção dos Magos de Guerra e seu arauto, Bledryn Scoril (J hm G14), Guardião do Porto, incumbido

de proteger uma frota de doze navios da Marinha Imperial.

## Terras Rochosas

As Terras Rochosas são um vasto e — obviamente — rochoso ermo situado entre o Desfiladeiro do Gnoll e Tilverton. O nome desse território deve-se às grandes rochas espalhadas aleatoriamente ao longo de sua extensão, como que em homenagem a um deus há muito esquecido. Um lugar assombrado, recôncavo e árido, que tem sido o lar de várias tribos de gnolls, orcs, goblinóides em geral e humanos maus, conhecidos coletivamente como caçadores fronteiriços, independente da raça.

Os Zhentarim costumam agir tanto nas Terras Rochosas como na fronteira Goblin, procurando enfraquecer o poder da coroa na região de Cormyr, pelo menos até que eles consigam reunir forças suficientes para que a Rede Negra opere com liberdade. A respeito disso, há rumores de que um beholder louco tem cruzado as ravinas da região à noite, desintegrando tudo o que vê pela frente. A verdade ainda não foi revelada, mas as patrulhas cormyrianas e os Corvos Vermelhos têm estado atentos e designaram turnos de guardas para a madrugada.

## Picos da Tempestade

As fronteiras oeste e norte de Cormyr são formadas pelos Picos da Tempestade, que são uma grande cadeia de montanhas pontudas, humanamente impossíveis de serem escaladas. Elas são como uma grande muralha que vai do Lago do Dragão até a Passagem da Ala Alta e uma segunda muralha da Ala Alta até o Desfiladeiro do Gnoll. Esse gigantesco acidente geográfico serviu como proteção contra ataques vindos do norte e do leste e, por outro lado, também impediu que Cormyr crescesse nessas direções.

A força das tribos não-humanas do lado cormyriano dos Picos da Tempestade foi há muito enfraquecido. Em raras ocasiões algum orc xamã carismático o bastante, consegue reunir alguns grupos e formar um bando de saqueadores. Nos recônditos mais afastados das montanhas, é onde as comunidades de orcs e outros não-humanos têm mais poder e alguns viajantes ou exploradores desavisados só se dão conta disso após a primeira rajada de flechas com penas negras.

A desocupação do território cormyriano por parte de tais criaturas deixou vazias muitas cavernas e complexos subterrâneos, que foram ocupados por outros monstros. Dentre eles, os temíveis dragões que, recentemente, migraram em bandos para o sul, em busca de “descanso”. Após uma década eles acordam, e com muita fome. Tyluk, Espar, Waymoot e a Eveningstar foram taxadas de ladras pelas suas vítimas. Em tais circunstâncias, o melhor a se fazer é confiar a um guerreiro a tarefa de tentar livrar a região da criatura em troca dos possíveis tesouros que ela possua.

A estrada principal de Cormyr, a Estrada Alta, passa por Ala Alta e segue para o leste através das colinas dos Picos da Tempestade e, em seguida, para sul cruzando o Rio Tun na





Ponte dos Vencidos. Nessa rota há duas cidades que, apesar de não estarem sob a jurisdição de Cormyr, são periodicamente visitadas por patrulhas cormyrianas. São elas:

Pico da Águia, situado em uma formação rochosa que pode ser vista de qualquer ponto do vale do Rio Tun e do Pântano Tun. É um pequeno vilarejo com algumas poucas construções, incluindo uma taverna, alguns estúbulos e uma ferraria. A sua mais recente aquisição é um pequeno templo de Torm, liderado por Lorandia de Torm (J hm S5) e três seguidores. O Pico da Águia é um bom ponto de parada onde caravanas entrando ou saindo de Cormyr podem pernoitar.

Mais ao sul fica o Desfiladeiro da Caveira, que não goza de uma boa reputação. Profundamente encravada nas montanhas, é uma cidade fortificada, principalmente à noite — não que algumas moedas de ouro não possam comprar o acesso. A cidade é dominada por um santuário de Myrkul — agora de Cyric —, um dos poucos lugares do deus morto conhecido nas Terras Centrais. Uma grande pedra de mármore branco, encrustrada no solo, foi esculpida para fazer lembrar uma caveira humana. Seguidores de Myrkul fazem procissões a esse local de revelações e sabedoria e as pedras ao redor do altar estão cobertas com seus ossos, e abutres são comuns nessa região.

## Suzail

Além de ser a cidade mais rica de Cormyr, Suzail é também a sua capital real e o lar das casas mercantis mais importantes e nobres do Reino. Sua paisagem é quase totalmente tomada pelo imponente castelo fortificado do Rei Azoun IV, que está separado da parte inferior da cidade pelos seus esplêndidos jardins. Dizem que esse jardim está sobre uma grande câmara funerária.

O mapa de Suzail está na página 56.

A cidade é famosa por ter excelentes bazares, escultores de marfim e alfaiates. Mais recentemente, tem-se também trabalhado a lã, assim como na cidade sembiana de Daerlun, embora os tecelões de Suzail afirmam que seu trabalho é bem mais requintado e suas cores mais vivas.

As maiores casas de comércio da cidade são: Bazar Comercial Olho do Dragão, Sete Sóis Troca-e-Venda, Mercado Priakos dos Seis Cafeeiros, Comercial Priakos Escudo Verdadeiro, além das famílias mercantis de Iravan, Zathchos, Skatterhawk, Jhassalan, Faeri e Ossper.

Suzail tem dois templos principais. As Torres da Boa Fortuna são dedicadas a Tymora e têm como líder o Senhor da Sorte Manarech Eskwuin (H hm S12). O Salão Silencioso, templo de Deneir, é presidido por Thaur Khelbor (B hm S10). Há também santuários a Liira, Oghma, Tempus, Malar e Milil.

O homem mais importante da cidade e do reino é a sua Alteza Rei Azoun IV, soberano de Cormyr, Protetor de Tilverton e Vencedor das Incursões das Hordas (J hm G20). Azoun raramente aventura-se fora do seu palácio, mas quando o faz, traz consigo sua escolta de guerreiros de 6º-8º nível e, às vezes, alguns dos mais poderosos cidadãos de Cormyr, como

o mago Vangerdahast. Sua majestade também usa vários itens mágicos — anéis, braceletes e afins — que o protegem das mais diversas formas de ataque, além de ser, como dizem, protegido por uma magia especial que o teleporta para um lugar seguro, caso seja gravemente ferido.

Vangerdahast, Mago Real de Azoun IV e Presidente Empírico da Academia dos Magos de Guerra (O hm A17), é uma pessoa quieta e humilde, mas muito admirada pelos seus companheiros, tanto pela sua nobreza, como pelo seu tato. Ele não suporta tolos nem grã-finos e sua lealdade à coroa é imortal.

Sthavar, Lorde Magistrado da Cidade (J hm G15), é o lorde local, a quem foi passada a incumbência de governar a maior cidade de Cormyr. Sthavar é vizinho do palácio e tem uma escolta com seis guardas de 5º nível além de seu arauto Xrorr Mão Cortada (H hm R14).

Suzail mantém um grande exército de Dragões Púrpura, quatorze navios da Marinha Imperial e um enorme contingente de Magos de Guerra — mais de 65 desses magos moram na cidade. Os aventureiros que visitam o local são orientados a procurar a taverna da Boca do Dragão ou a da Moça Sorridente, que vende mercadorias do interesse deles.

## Os Picos do Trovão

Esta cadeia de montanhas forma a fronteira leste de Cormyr, vindo do norte no Vale Alto, encontrando as Montanhas da Boca do Deserto e as Fendas das Sombras. Uma região selvagem e desabitada, lar de tribos de orcs e goblins que odeiam Cormyr, Sembia e os Vales.

A principal região de acesso através das montanhas são as Fendas do Trovão, por onde passam as mercadorias que são comerciadas com Arabel, de Sembia e dos Vales. Ataques de goblins ainda são comuns nessa região e os viajantes que precisam cruzá-la são avisados para irem bem-armados e em grandes grupos. Regularmente, algumas patrulhas cormyrianas “checam” a região.

Os Picos do Trovão e os Picos da Tempestade receberam esses nomes devido às súbitas e devastadoras tempestades que castigam suas encostas em todas as estações do ano. No inverno, elas costumam ficar completamente cobertas de neve.

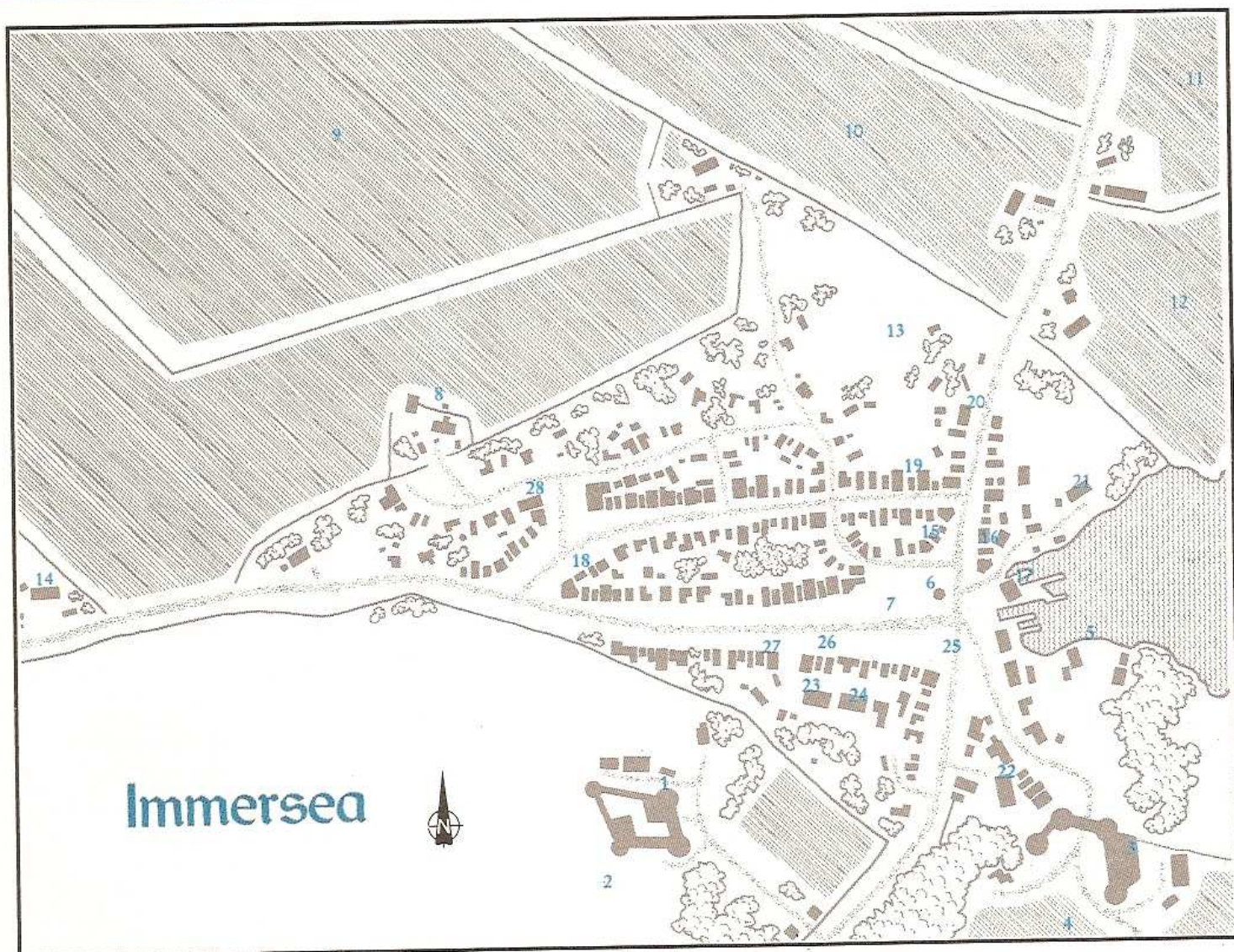
## Tilverton e as Fendas de Tilver

Há três fendas ao longo dos Picos do Trovão: as Fendas do Trovão ao sul, as Fendas das Sombras e as Fendas de Tilver ao norte. As estradas que cruzam as Fendas das Sombras e as de Tilver encontram-se na pequena cidade de Tilverton, que tornou-se um importante ponto estratégico para Cormyr.

Em 1357 CV, a região foi tomada por forças cormyrianas lideradas pelo Duque Bhereu, um primo do rei. Os motivos alegados foram os ataques de Lashan, do Vale da Cicatriz, e as atividades do Forte Zhentil, porém, sabe-se que há tempos Cormyr está de olho nesse território valioso.

A área foi conquistada com a — silenciosa — aprovação dos Vales e de Sembia, regiões que cresceram devido ao aumento de poder de Cormyr.





Desde então, essa nação tem investido muito para desenvolver e melhorar o seu novo protetorado. Mandou construir muros para protegê-la e suas trilhas foram pavimentadas com

paralelepípedos. Uma guarnição de 850 Dragões Púrpura é mantida no local, e patrulhas organizadas são comuns nas ruas da cidade.

Tilverton é governada pela Regente Alasalynn Manto de Romã (H hf G9), prima de Shaerl Manto de Romã do Vale das Sombras, que inspeciona o conselho local. A bem da verdade, nada acontece em Tilverton sem que Cormyr determine. A regente conta com a ajuda de Cuthric Neve (B hm G2), um jovem cortesão em sua primeira missão fora de Cormyr. Tilverton possui um templo de Gond Wonderbringer operando sob os cuidados de Burlan Almaether (N hm S12) e 26 noviços. Também há santuários de Helm, Lathander, Silvanus, Tymora e, segundo comentam, alguns de Mask e Cyric, escondidos nos esgotos.

Comunidade em pleno crescimento, Tilverton possui características de outras cidades independentes. Ao contrário da maior parte de Cormyr, ela possui uma guilda de ladrões: os Ladinos de Tilverton. Eles travaram uma longa batalha, e perderam, contra os Magos de Guerra e os soldados de Cormyr.

## A Chave para Immersea

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| 1. Pedra Vermelha (família Wyvernspur)   | 11. Fazenda Nilil                     |
| 2. Fazendas dos Wyvernspur   | 12. Fazenda Gulphet                   |
| 3. Torre Alta (família Cormaeril)  | 13. Os Altos Comuns                   |
| 4. Fazenda dos Cormaeril   | 14. Fazenda Nazan                     |
| 5. Oficina de Szalan   | 15. Os Cinco Grandes Peixes (taverna) |
| 6. Estátua: Azoun Triunfante (Azoun III com sua espada erguida aos céus, montando um garanhão, passa por cima de bandidos) | 16. O Corredor das Brumas (taverna)   |
| 7. O mercado   | 17. Balcão de limpeza de peixes       |
| 8. Fazenda Luth  | 18. Estalagem Halaband                |
| 9. Fazenda Danae   | 19. Estalagem Immer                   |
| 10. Fazenda Tathcho  | 20. Alzael (abatedouro)               |
|  | 21. Ferreiro                          |
|  | 22. Estábulo de Dzulas                |
|  | 23. Armazém Mrastos                   |
|  | 24. Armazém Mrastos                   |
|  | 25. Nélzol (loja de ferramentas)      |
|  | 26. Chaslasse (roupas finas)          |
|  | 27. Maela (casa de bordados)          |
|  | 28. Nulalh (casa de bordados)         |





## Tyrluk

Contando apenas com um ferreiro, um carroceiro e uma cooperativa agrícola, Tyrluk não passa de uma pequena vila no cruzamento de duas estradas, onde pôneis são criados e várias caravanas aproveitam para trocar de montaria. A cidade possui um grande pasto reservado para acampamentos de viajantes. No entanto, estabelecimentos, como tavernas, não existem. Uma paliçada protege a vila, mas já faz alguns anos que nenhuma tribo tenta desafiar a Ala Alta para chegar até o local, logo, os portões ficam abertos mesmo durante a noite, caso algum viajante chegue de madrugada.

O lorde local é Suldag o Javali (B hm G6), um homem de armas, de mérito moderado e barriga avantajada. Dizem que seu nome vem da sua habilidade única na caça. A corte, porém, associa tal alcunha à sua barriga e aos seus péssimos modos à mesa. Obviamente, esses comentários são murmurados pelas costas, não porque Suldag ficaria ofendido, mas sim porque é muito mais divertido fofocar dessa forma.

## O Pântano Vasto

Situado nas fronteiras leste, é o pântano que divide Cormyr de Sembia. Nenhuma das nações reclama a região e nem quer negociar com ela, a não ser que algum monstro perigoso saia de suas profundezas.

Ele é habitado por homens-lagartos, robgoblins, gnolls e trolls. Algumas pessoas afirmam terem visto dragões negros, beholders e catoblepas nas suas bordas e é comum ver fogos fátuos na Estrada do Manticore. O Pântano Vasto deve ser a única região realmente perigosa em Cormyr. A atitude mais respeitada, no entanto, é, como dizem: não procure chifres em cabeça de cavalo, isso porque para limpar completamente a área seria necessária apenas uma intervenção divina.

O Pântano também é conhecido por ser o lar de necromânticos e algumas lendas contam que o Lorde das Cinzas do Vale Sessre não foi morto, mas retirou-se para essas terras afim de planejar a sua vingança contra todas as formas de vida dos Vales. Tal fato pode ou não ser verdade, pois enquanto mortais, e mesmo mortos-vivos, são destruídos, os contos permanecem eternos.

## Waymoot

É uma grande cidade dentro da Floresta do Rei, situada em uma clareira artificial de 8 quilômetros de diâmetro. No centro de Waymoot há uma torre protegida por muros de pedra. O comércio é a atividade mais importante da comunidade e a região é especializada no treinamento e cruzamento de cavalos, bem como em consertos e fabricação de carroças. Tavernas como a do Copo e a Colher, a do Velho, a Lua e as Estrelas e a Piscada de Prata, entre outras, proliferam-se por Waymoot.

O lorde local é Filfar Madeira Marcada (J hm G10), também chamado de Matador de Trolls pelos nativos. Guerreiro poderoso (18/94 de Força), Filfar não se sente bem ante tais

idolatrias, mas não se recusa a descrever como repeliu um ataque de trolls em sua juventude.

A cidade possui dois pequenos templos. Um de Tymora e um de Liira. O de Tymora é a Mão Protetora, liderado por Gothric de Tymora (H hm S7) e três auxiliares. O Templo Liirista é o dos Sons da Alegria, e sua líder é Jazarai Raio de Luar (B mef S8), e três acólitos. Ambos os templos e seus líderes eram antigamente dedicados a Waukeen.

## Wheloon

Wheloon é uma cidade de porte médio com mais de 200 grandes construções, situadas às margens das Águas do Wyvern. Essas edificações são inconfundíveis, devido à coloração dos telhados que são de um verde extremamente brilhante.

Esta localidade cresceu ao redor da passagem fluvial por onde são transportadas as mercadorias que seguem para a Estrada do Manticore. Os telhados verdes são resultado do uso de um tipo nativo de ardósia para telhados. Muitos artesãos trabalham em Wheloon: estaleiros, peritos na fabricação de cestos e velas de barcos e oleiros.

Ela é governada, em nome do Rei Azoun IV, por Sarp Barba Vermelha (B hm G9), o homem mais cabeça-dura e independente dentre os lordes designados da região. Ele é famoso por discordar constantemente da política da corte, onde não tem muitos amigos, e popular entre os seus concidadãos que apóiam a decisão de manter os Dragões Púrpura de Cormyr distantes das suas vidas.

A cidade só possui um templo, erguido a Chauntea, e está sob os cuidados de Harandave Donohar (B hm S16) e mais quatorze seguidores. Também destaca-se o santuário de Silvanus sob os cuidados de Estrela da Orla Thirthorn (N hm D4).

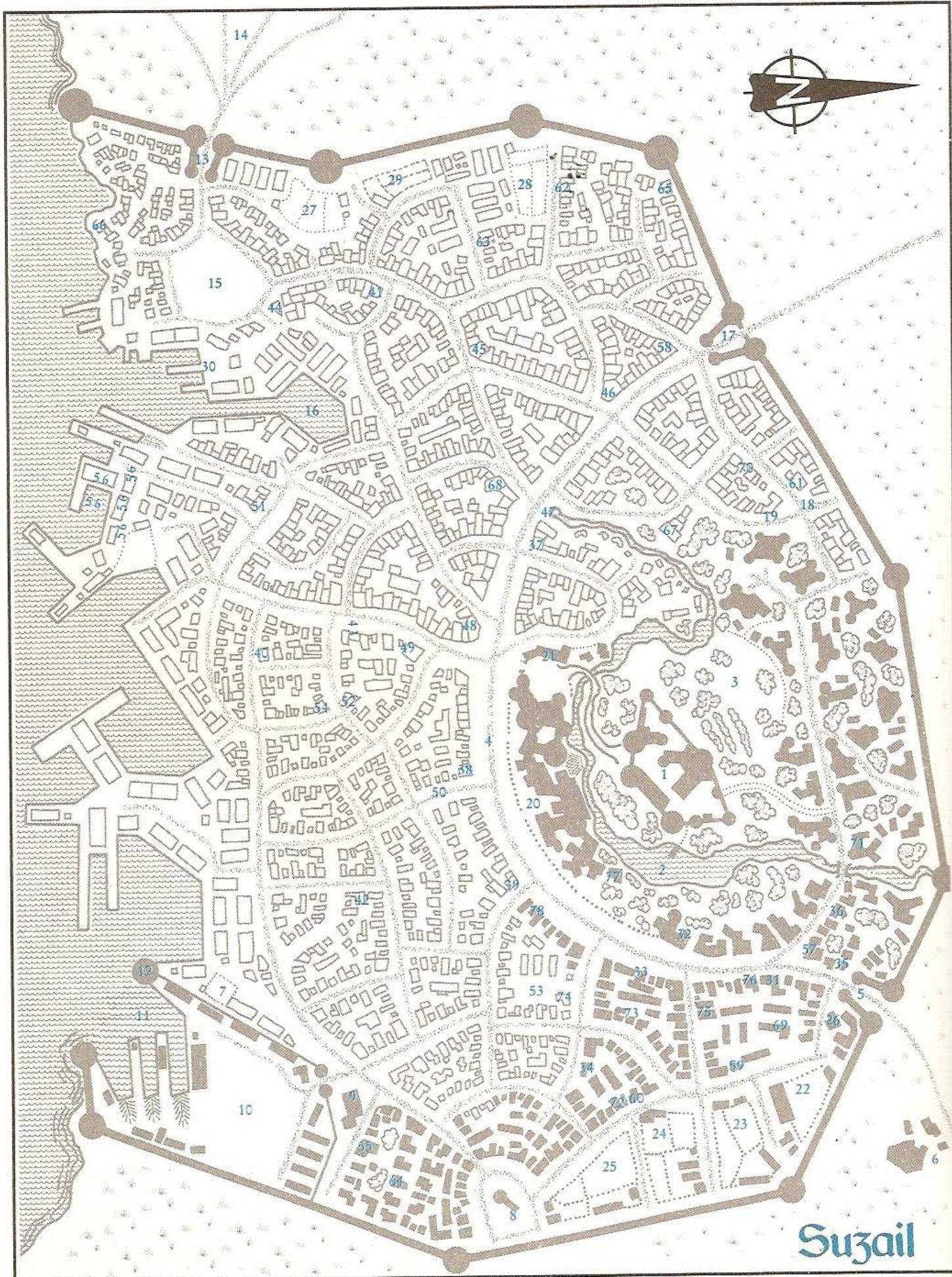
## Fronteira Goblin e Charcos Elevados

Há algumas centenas de anos, quando Myth Drannor ainda mantinha-se em pé, os goblins e seus inumanos aliados ainda dominavam as planícies abertas. Eles compunham uma poderosa raça de guerreiros, sempre montados em lobos e em outras feras, que aterrorizavam os reinos de Asram e Anauria, destruindo o último em 200 CV. Até mesmo a recém-nascida cidade de Suzail temia o ataque de tão organizados inimigos.

Mas os goblins encontraram, na forma do Grande Deserto de Anauroch, um inimigo imbatível. A terra secou e elevou-se em grandes nuvens. O império goblin se desfez quando o povo fugiu em direção ao leste — rumo às Terras Rochosas —, para o oeste, nas Terras Ruídas, e para o sul nos Charcos Elevados. Um exército bem-organizado atacou Tethyamar, o tesouro dos anões, e conseguiu tomar o controle das mãos da Casa de Ferro. Esses goblins e orcs agora controlam essas terras.

A Fronteira Goblin agora é uma pequena fatia de terreno entre o deserto e os Picos da Tempestade, diminuindo com o passar das décadas. Ainda há goblins nessa região, alguns grupos desorganizados, brigando entre si. Com Ala Alta e o Castelo





Suzail





## Localidades de Suzail

1. Palácio
2. Lago Azoun
3. Os Jardins Reais (ou Jardins das Flores)
4. O Passeio (a rua que vai do Portão Leste até o Portão do Chifre)
5. Portão Leste
6. Estalagem Portão da Noite
7. Praça do Mercado
8. Salão do Mercado
9. A Prisão
10. Cidadela do Dragão Púrpura (guarnição)
11. Docas Reais
12. Torre do Porto
13. Os Portões do Campo
14. Os Campos dos Mortos (cemitério, encontra-se fora do mapa, a oeste)
15. O Mercado
16. A Bacia
17. Portão do Chifre
18. Monumento: O Dragão Púrpura
19. Casa do Lorde Magistral da Cidade Sthavar
20. Corte Real (edifícios interconectados)
21. Estábulos da Corte
22. Pátio dos Negociantes do Olho do Dragão (pátio da companhia mercante)
23. Pátio da Casa Mercantil Mil Cabeças (pátio da companhia mercante)
24. Pátio da Companhia Mercante Seis Sóis (pátio da companhia mercante)
25. Pátio da Priakos dos Seis Mercados (pátio da companhia mercante)
26. Estábulos de Rheuban
27. Pátio da Loja de Aluguéis de Iravan
28. Pátio de Priakos Escudo Verdadeiro
29. Pátio da Loja de Aluguéis de Talahon
30. Estaleiro
31. As Torres da Boa Sorte (templo de Tymora)
32. A Sala Silenciosa (templo de Deneir)
33. Ferraria Real
34. Santuário de Liira
35. Santuário de Oghma
36. Santuário de Malar
37. O Olho Piscante (taverna)
38. O Velho Anão (taverna)
39. A Mandíbula do Dragão (taverna)
40. O Olho do Tempo (taverna)
41. O Goblin Dourado (taverna)
42. A Dama Sorridente (taverna)
43. Armazém de Zhaelun
44. O Grito da Bruxa (taverna)
45. O Poste Caído (estalagem)
46. As Seis Velas (estalagem)
47. As Mandíbulas (galeria de esgotos que leva a água até a bacia, n° 16)
48. Estalagem de Thelmar
49. Estalagem de Selavar
50. Zult (casa de câmbio licenciada)
51. O Rato Negro (taverna)
52. A Cauda do Cavalo (taverna)
53. O Pátio de Zathchos
54. Taneth (salão de festas)
55. Estalagem de Sontravin
56. Doca e armazéns de Skatterhawk
57. Santuário de Tyr
58. A Roda que Range (estalagem)
59. Sulchra (salão de festas)
60. A Cama Aconchegante (estalagem)
61. Casa da família Skatterhawk
62. Casa de Helver Dhasjarr (O hm G7)
63. Casa de Cormmor Lhestayl (H hm G8)
64. Casa de Lanneth Murg (N hm G11)
65. Torre de Argul (O hm A13)
66. A Cicatriz Roxa (salão de festas)
67. Casa de Dolcar Dethanter (H hf L10)
68. Danain (loja de ferramentas)
69. Estábulos de Kriyeos Lathmil
70. Torre de Laspeera (B hf A14)
71. Residência de Wyvernsur
72. Santuário de Milil
73. Armazém de Jhassalan (óleos e perfumes)
74. Torre de Baskor, o mago (B hm A9)
75. Armazém de Faeri (comerciante de marfim)
76. Armazém de Ossper (tecidos finos)
77. Torre de Vangerdahast (mago real)
78. Apartamentos do Escudo Negro (residência da corte)

Crag nas mãos humanas, as ricas terras de Cormyr estão vedadas a eles. Os orcs, goblins, gnolls e ogros locais estão condenados a uma vida miserável de ataques mútuos.

Os Charcos Elevados, ao sul de Anauroch, junto às colinas dos Picos da Tempestade, são idênticos à Fronteira Goblin. Encontramos nesse local, as ruínas das antigas cidadelas e as construções devastadas de diversas raças, ocupadas atualmente por tristes sobreviventes. Devido à sua localização, os Charcos Elevados permanecem inexplorados pelos cormyrianos e antigas lendas falam de civilizações perdidas e de poderes desconhecidos dos humanos, prontos para serem descobertos.

Os Zhentarim são um grupo humano que tem se mantido ativo no local, operando a partir da Catarata da Adaga e da Fortaleza Negra. A Fronteira Goblin ocupa a principal parte da rota da Rede Negra e os Zhentarim revezam-se entre pagar os goblins pela passagem, alugar os seus serviços ou simplesmente eliminá-los. Acredita-se que os Zhentarim têm acesso a poderosos monstros que eles utilizam para influenciar o povo goblin, mas nenhum boato foi confirmado. As tribos goblinóides ainda não são poderosas o suficiente para desafiar até mesmo uma pequena unidade do Exército Cormyriano.

## Terras de Helm

Terras de Helm é o nome dado a um conjunto de colinas que circundam os Picos da Tempestade próximos ao Desfiladeiro do Gnoll e do Castelo Crag. Durante o Tempo das Perturbações essas terras se transformaram numa série de poços de

alcatrão. Para piorar, a região é infestada por áreas de magia selvagem e de magia morta. Desde essa época as áreas de magia problemática diminuíram, mas o local tornou-se corrupto e maléfico. Esse nome foi dado para lembrar que Helm era o deus responsável por manter os demais deuses em Faerun, evitando, assim, muita destruição. Essas terras também são chamadas de Poços de Mystra.

A principal característica da região é o fato de que diversos grupos criminosos a utilizam como esconderijo enquanto se preparam para atacar a vizinha Arabel. Por duas vezes as forças combinadas dos Corvos Vermelhos e dos Dragões Púrpura — com a ajuda dos Magos de Guerra —, tentaram limpar a área, porém todas as vezes os goblins, orcs e gnolls conseguiram escapar.

Rumores na Corte Real afirmam que Vangerdahast está preparando uma grande magia que removerá as Terras de Helm, ou pelo menos irá transferi-las para um local onde possam ser apreciadas, como Thay. É claro que os rumores sempre afirmam que o mago está envolvido em algum tipo de grande magia. Se isso é verdade, somente Vangerdahast pode dizer.

## Matas do Eremita

Localizada ao sul de Wheloon, a Mata do Eremita possui esse nome devido à fantasmagórica figura que lá é vista em noites de lua cheia. Essa figura aparenta ser um homem trajado com um manto cinzento, carregando uma lanterna que





## A Nobreza em Cormyr

Suzail é o centro do reino e a sede de sua corte. A nobreza Shereditária vem até Suzail para prestar homenagens — e ganhar as boas graças — da coroa. A grande parte das famílias nobres possui uma linhagem de várias gerações, algumas tão antigas quanto a dos Obarskyr, de onde os reis de Cormyr descendem. Muitas são extremamente ricas, possuindo muito poder, já outras são muito pobres, existindo apenas por condescendência real. A maioria delas possui grandes extensões de terras fora de Suzail, mas mantém aposentos e casas na cidade, para participar das sessões da corte.

Independentemente da posição financeira, a nobreza de Cormyr é considerada — pelo menos pelos seus próprios membros — superior graças às suas origens e encarregada de governar o estado — não diretamente, pois isso é o trabalho dos lordes locais e de outros tipos de aventureiros.

Uma lista parcial dos nobres cormyrianos inclui:

- Bleths de Suzail.
- Cormaerils de Suzail e Cormyr.
- Crownsilvers da Casa Real de Cormyr.
- Dauntinthorns de Suzail.
- Emmarasks de Suzail.
- Huntcrowns de Suzail.
- Huntsilvers da Casa Real de Cormyr.
- Illances de Suzail.
- Marliirs de Arabel.
- Rowanmantles de Suzail.
- Silverswords de Suzail.
- Skatterhawks de Cormyr.
- Thunderswords de Starwater Meadow (ao sul de Hilp)
- Truesilvers da Casa Real de Marsember.
- Wyvernspur de Immersea.

Os Truesilvers, os Huntsilvers e os Crownsilvers são considerados, por laços sanguíneos com o Rei Azoun IV, como Casas Reais. Os Cormaerils são a maior família de Cormyr, com parentes em quase todas as cortes de quase todas as cidades. Os Rowanmantles possuem o governante de Tilverton e o co-governante do Vale das Sombras em sua linhagem. Os Skatterhawks são novos ricos, tendo apenas recentemente — 100 anos atrás — recebido seu título de nobreza, e ainda se portam como mercadores.

Um aventureiro que deseje ter sangue nobre deve escolher entre essas famílias, sendo que a melhor escolha é a Cormaerils, graças ao seu alto número de membros, que impossibilita o completo traçado de sua árvore genealógica.

emite um estranho brilho azulado. Algumas pessoas dizem que esse é o espírito do eremita que aqui vivia nos tempos do Rei Azoun II, enquanto outros acreditam que a história nada mais é que fantasia, ou quem sabe indícios da presença de fogo fátuo.

A Mata do Eremita está sempre repleta de caça e aparentemente não possui habitantes de grande suscetibilidade. Ultimamente o povo de Wheloon tem extraído muita madeira dessa mata.

## Ala Alta

Ala Alta é uma grande fortaleza de altas paredes e imponentes torres, e é o centro das operações militares de Cormyr no oeste. As grandes torres foram uma vez essenciais, mas hoje em dia não são utilizadas. Ainda assim representam a mais poderosa posição defensiva de Cormyr. A fortaleza guarda a estrada para o oeste e uma estratégica passagem nas montanhas. Ala Alta foi construída como proteção contra os bandidos fronteirços e os homens-lagartos dos pântanos — embora tais criaturas dificilmente representem qualquer perigo após a construção da fortaleza.

Esse castelo possui acomodações para hóspedes, mesmo sendo uma comunidade estritamente militar, alojamentos para metade das forças de Cormyr e tem extensas provisões capazes de manter tanto pessoas como animais durante um bom tempo. Nos últimos anos, as paredes foram reforçadas e a disciplina, incentivada, em face à crescente ameaça dos Zhentarim.

Permanentemente é habitada por uma força de 400 soldados: 100 arqueiros e 300 guerreiros, liderados por um guerreiro de 4º nível para cada dez soldados, sob o total controle do lorde comandante de Ala Alta, Thursk Dembarron (J hm S15).

Em adição a suas outras defesas, os Magos de Guerra estão fazendo dessa fortaleza sua base. Sempre há, no local, pelo menos três magos de 6º nível, e existe 50% de chance de que um mago de 7º a 12º nível esteja lá residindo.

## Hilp

Hilp é uma cidade do sul de Cormyr. Está situada entre Immersea e Suzail. Seu nome é uma homenagem ao heróico fundador que exterminou os trolls da região.

Cercada por paradisíacas colinas, Hilp não possui qualquer proteção especial. A localidade funciona como mercado de produtos agrícolas, além de desenvolver grande comércio de cobre e fabricação de carroças.

O lorde de Hilp é o comerciante Doon Dzavar. Ele não é nativo de Cormyr, mas trabalhou muito para obter a apreciação e aprovação tanto da população como da coroa.

## A Floresta de Hullack

Um dos maiores pedaços remanescentes das antigas florestas de Cormanthor, a borda oeste de Hullack, foi considerada uma vez a divisa de Cormyr. Como as nações cresceram e adquiriram novas terras, colonizadores começaram a transitar através de Hullack constantemente.

A região é a mais primitiva das Florestas Reais, com vales escuros e escondidos.

Contos de criaturas fantasmagóricas e monstros estranhos circulam entre viajantes, orcs e goblins, que passam regularmente pela área vindos dos Picos do Trovão.

Para o crescimento de Cormyr, Hullack foi tomada e a coroa anunciou severas mudanças no governo local.





## Hultail

Hultail é um pequeno vilarejo a leste de Águas do Wyvern. Como não passa de um aglomerado de construções, essa vila não tem força para eleger um lorde. Entretanto, seu relacionamento com a coroa é mantido através de Sarp Barba Vermelha de Wheloon.

Hultail é tipicamente uma das centenas de vilas espalhadas por Cormyr. Sua única qualidade é a de ser o único porto verdadeiro a leste da Água do Wyvern, e a “passagem secreta” para Cormyr. A maior parte do comércio de Cormyr com o leste passa através de três aberturas nos Picos do Trovão ou então vem pelo sul, circundando o pântano, uma quarta entrada também existe através do Vale Alto, chegando até Hultail. Essa entrada secreta é pouco utilizada, embora alguns moradores das Terra dos Vales a usem, com o intuito de evitar atritos.

Os nativos de Hultail possuem ótimas ligações com os moradores das Terras dos Vales e beneficiam-se dos itens que são contrabandeados por eles. Recentemente um Mago de Guerra aposentado chamado Fractus (N hm A7) montou uma loja na área. A maioria dos habitantes locais acredita que ele seja um espião da coroa.

## Immersea

Situada na beirada ocidental de Águas do Wyvern, essa cidade possui cerca de 100 construções, com várias mansões a sul e oeste. Estabelecida à beira de uma estrada, é utilizada como ponto de parada e reabastecimento de mantimentos. A taverna Os Cinco Grandes Peixes produz uma forte e apreciada cerveja. Immersea não possui templos, apenas um pequeno santuário dedicado a Selune e mantido por Mãe Ledew (H hf S9). A comunidade também abriga os pescadores das Brumas, que saem bem cedo para pescar no lago da Água do Wyvern usando redes. Veja mapa de Immersea na página 54.

A grande mansão, chamada Pedra Vermelha, é o lar da família Wyvernsbur, um grupo de nobres que adquiriu importância através do herói Giogi Wyvernsbur, que se tornou um Wyvern através de seus próprios esforços. Ele e sua esposa Cat se estabeleceram na região e estão constituindo família. Esse castelo também é o lar de Santavan Sulacar (O hm G3), o lorde local. A principal atividade de Santavan é não se intrometer no modo como seu arauto cuida dos problemas da área. Ele não é nativo da área, vindo de Suzail.

A outra grande família da área é a Cormaerils. Ela é considerada apenas um braço da família principal, mesmo assim mantém uma pequena mansão, conhecida como Torre Alta.

## A Floresta do Rei

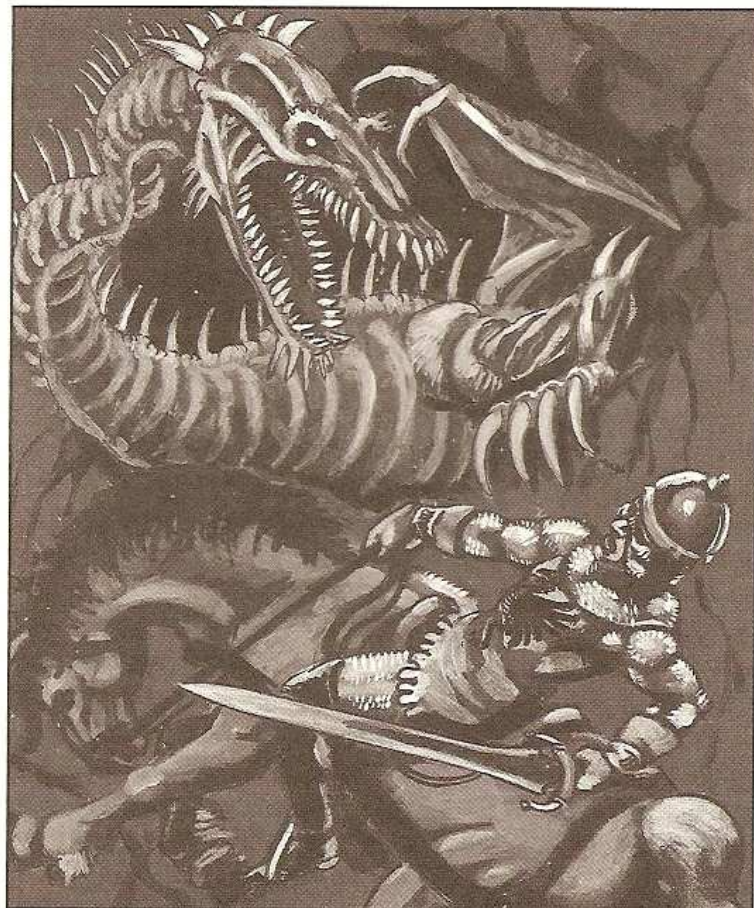
Cormyr é conhecida pela sua floresta que foi parte da antiga Cormanthor e abandonada pelos elfos para a humanidade. As matas são compostas por carvalhos, cedros e com pouca vegetação rasteira. Ela é cruzada por várias estradas e é o berço de pequenas cidades como Dhedluk e Waymoot.

## Patrulhas Cormyrianas

Viajantes em regiões perigosas podem encontrar patrulhas cormyrianas designadas para a proteção de caravanas. Uma patrulha dessas é composta por doze guerreiros de 1º nível, liderados por um guerreiro de 4º nível e tem 50% de chance de estar acompanhada por um Mago de Guerra de 3º a 6º. Todos estão montados em cavalos de batalha médios, com arreamento de couro, e vestem lorigas segmentadas. As patrulhas cormyrianas seguem as seguintes instruções: não interferem no tráfego de comerciantes, informam os viajantes dos costumes locais e evitam conflitos com forças superiores. Se uma batalha é inevitável, a maior parte das tropas distrai o inimigo enquanto um soldado gaiopa para chamar reforços ou, pelo menos, para apresentar um relatório do ocorrido.

A Floresta do Rei, muito rica em caça, é de propriedade da coroa. Uma pessoa pode capturar animais na floresta desde que o faça sozinho. Caçada em grupo é proibida e a pena para os que não cumprem essa lei é a prisão. Tal proibição acaba fornecendo a certas presas uma boa chance de luta e, ocasionalmente, um caçador perde uma batalha para um javali ou um urso.

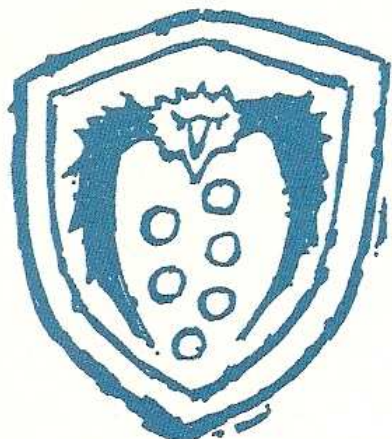
A Floresta do Rei não possui ruínas em seus limites e não há relato de antigos impérios ou magos maléficos em sua história.







# Sembia



**S**embia é um rico reino mercante situado a leste de Cormyr e a oeste do Mar das Estrelas Cadentes. É um reino de ricas fazendas e imensas planícies dominadas por um punhado de grandes e prósperas cidades. Uma das mais organizadas e bem-administradas nações, Sembia pode, futuramente, rivalizar com os antigos reinos tanto do Sul como do Leste. Em sua região, Sembia já é um dos maiores poderes políticos, o que acaba por deixar nervosos os seus vizinhos — principalmente as Terras dos Vales.

O reino é caracterizado por sua produção agrícola, por seus importantes portos, pela magnífica produção têxtil e pelo vigilante exército mobilizado em defender o desenvolvimento da nação. O Brasão de Sembia é o Corvo e a Prata. A ave representa Rauthauvyr o Corvo, o fundador do reino, que, embora não reinasse Sembia, comandou seus exércitos por inúmeras sucessões de líderes mercantes. As moedas de prata representam a riqueza de Sembia e seu próspero comércio.

## História

**E**ssas terras foram colonizadas por humanos vindos do sul, através do Mar das Estrelas Cadentes, originalmente em busca da riqueza prometida pelas imensas reservas de madeira de lei, perfeitas para a construção de embarcações. Com o passar do tempo e com a conseqüente diminuição das florestas da região — graças aos desmatamentos —, aumentaram os conflitos entre madeireiros e elfos, que temiam ver o fim de suas matas.

Isso realmente aconteceria se as tropas mercenárias contratadas pela população de humanos derrotassem os elfos, mas as nações élficas uniram-se e venceram as tropas inimigas — Batalha das Flechas Sibilantes, 884 CV —, repelindo e dizimando qualquer humano que se aventurasse ao norte do Rio Ashaba ou no Lago Sember. A Batalha das Flechas Sibilantes convenceu a distante Chondath a abandonar suas ambições sobre a colônia e permitir que os imigrantes estabelecessem sua independência — não mais do que um punhado de pequenas cidades rivais. Isso acabou por propiciar o aparecimento do Corvo.

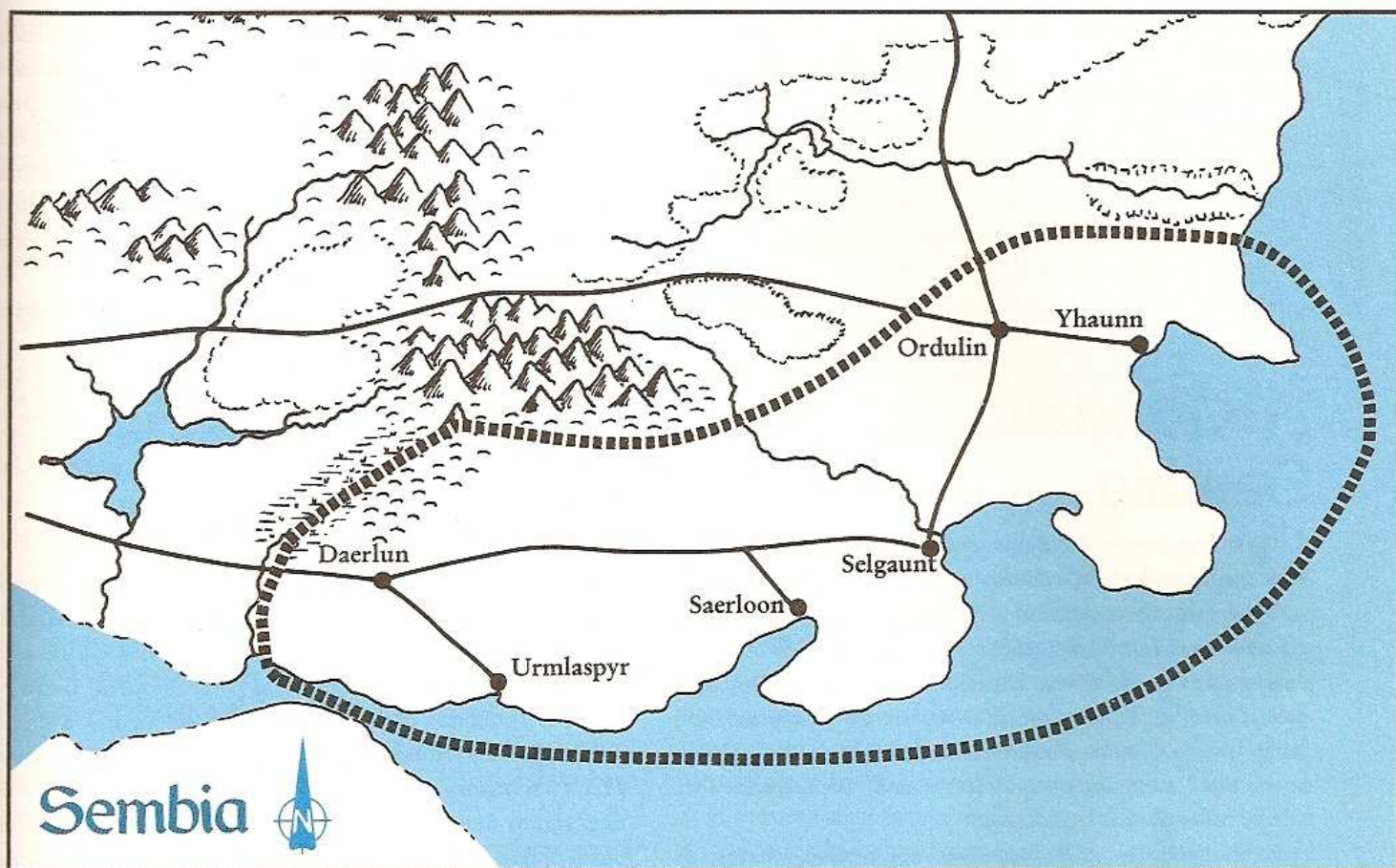
A riqueza material do Mar da Lua — o Mar do Dragão — foi, nessa época, descoberta pela humanidade. Grande pressão foi feita para que se construísse uma estrada que passasse pelas matas élficas, fazendo de Sembia um elo entre o mundo e essa riqueza. A região fortaleceu-se com o estabelecimento de inúmeras fazendas e com os artesãos vindos do sul, atraídos pela promessa de fortuna e terras, contribuindo intensamente para o comércio da região. Rauthauvyr unificou as diversas cidades-estados ante a contínua ameaça dos elfos e insistiu na manutenção, em tempo integral, de um exército de defesa, que ele mesmo treinou e manteve, policiando as fronteiras e melhorando a condição das estradas. Nessa época (913 CV), Sembia tornou-se uma nação de verdade.

Após isso, o Corvo foi enviado até a Corte Élfica para pedir ao conselho que aprovasse a construção de uma estrada ligando Sembia ao Mar do Dragão — a estrada anterior fora destruída durante os conflitos entre os povos. Ele propôs que os elfos escolhessem a rota da estrada e mantivessem controle sobre ela e sobre as matas ao redor, assegurando assim que nenhuma parte fosse devastada por lenhadores ou colonizadores. Além disso, todo o trabalho de construção da via seria feito por humanos de Sembia, supervisionados pelos elfos.

Como essas criaturas já tinham feito, anteriormente, tratados similares — com o povo das Terras dos Vales —, eles não tiveram problemas em compreender o acordo. Porém, infelizmente, os habitantes do Vale do Rastelo vetaram a proposta, não desejando tal estrada naquela época — curiosamente, um dos posteriores líderes desse vale iniciou a catastrófica Trilha do Meio-Machado. Os elfos, não desejando se indispor com esses antigos aliados, recusaram o pedido.







Transtornado, o Corvo ameaçou exterminar o povo elfo de Arnothoi — o último lar élfico em Sembia — se a Corte Élfica não cooperasse. Por outro lado, o guerreiro deixaria Arnothoi e seu povo livre para viver e comerciar em paz, se a estrada fosse construída.

De tal forma pressionados, os elfos concordaram, e Sembia teve, então, seu próspero futuro comercial assegurado. Colinas Distantes, nas costas do Mar do Dragão, tornou-se um dos principais centros comerciais entre elfos e humanos, assim como Árvore Élfica. Com o passar dos anos, os elfos de Arnothoi abandonaram a área e, assim, as matas gradualmente desapareceram. A rota escolhida pelos elfos passa junto da base da Pedra do Acordo, um símbolo do tempo em que as relações entre elfos e humanos eram mais pacíficas.

Sembia cresceu e enriqueceu, graças a líderes mercadores de incomparável sabedoria, que foram homenageados com nomes de cidades, como Saer, — que mais tarde virou Saerb e depois Saerloon — e Selgar — transformada em Selgaunt.

Rauthauvyr o Corvo, antes de morrer, assegurou que esses líderes mercantes recebessem apoio de um forte conselho de mercadores, com o intuito de garantir que nenhum deles reinaria apenas pelo uso da força. Em seguida, o intrépido aventureiro, agora já quase cego e enfermo, partiu rumo ao norte, entrou em matas élficas e desapareceu. Ninguém jamais

soube o que aconteceu com ele, nem onde seus restos mortais jazem, exceto, talvez, os mais antigos anciãos do povo elfo.

## O Supervisor

Hoje, Sembia é um reino forte, hábil em defender-se de qualquer ameaça — como o recente levante do Vale da Cícatriz — e a principal potência econômica de toda a costa oeste do Mar Interno. O regente local recebe o título de Supervisor e é eleito, para um período de sete anos, por um conselho de mercadores.

Esse conselho mercante está presentemente sediado em Ordulin e possui 22 membros. O atual Supervisor, Elduth Yarmmaster, inicia seu terceiro período no cargo. Indiferente a toda a intriga criada pelos que não o querem no posto — seja por inveja, seja por outra razão —, Elduth provou, com sua sabedoria, bom humor e gentileza, ser um bom líder, apesar de sua constituição frágil e de sua avançada idade, mantida pelo uso prolongado de poções de longevidade.

Algumas pessoas em Sembia desejam que seu líder se aproveite do desaparecimento dos elfos para capturar as terras entre Colinas Distantes, Orla do Dragão, Vale da Névoa e Picos do Trovão, mas até o momento ele tem refutado essa idéia. Em sua eloquência perante o conselho, argumenta que “as espadas falam, mas não escutam” e que os reinos vizinhos —





como Cormyr, os Vales e Mar da Lua — certamente pegariam em armas caso Sembia fizesse tal anúncio. Em contrapartida, ele sugere que Sembia lentamente apóie os moradores da região em questão, defendendo-os e tomando controle aos poucos, como Cormyr fez com Tilverton. Os que o apóiam citam sua posição de sábio, por agir com paciência. Os opositores, porém, proclamam sua avançada idade e que, provavelmente, mesmo com ajuda mística, ele não viverá o suficiente para ver o desfecho de tal questão. Assim uma nova era se iniciará para Sembia.

## A Mentalidade de Sembia

O famoso ditado “quando você olha nos olhos de um sembiano pode ver moedas sendo contadas” define muito sobre os moradores de Sembia. Eles merecem a reputação de grandes comerciantes, de conhecedores do valor do dinheiro e de avaros e ambiciosos. Essa cidade nasceu do comércio, e dele sobrevive. Pode-se medir o sucesso de uma pessoa em peças de ouro. Títulos e honrarias, muito valorizados em Cormyr e nos Vales, pouco significam quando comparados com as inscrições de um livro-caixa.

Extremamente cuidadosos perante desconhecidos, os sembianos são capazes de audaciosos movimentos quando envolvidos em alguma empreitada de lucro garantido.

Trabalhadores esforçados, incansáveis, sempre à frente de seus concorrentes, mantêm-se animados mesmo quando uma pessoa normal já teria desistido. Com o cair da noite surgem velas, tochas, pedras encantadas com luz contínua... qualquer coisa para prolongar o trabalho, aumentar os ganhos, alcançar a perfeição. Os sembianos acreditam ser superiores aos seus vizinhos, pelo simples fato de se esforçarem mais que eles. A labuta, então, é muito valorizada em Sembia.

Seu estilo de vida e sua filosofia própria fazem com que seus vizinhos sejam tratados gelidamente. Os moradores de Cormyr, por valorizarem a nobreza e por suas constantes missões e cruzadas — muitas vezes prejudiciais ao comércio —, são considerados “envenenados pelo excesso de sangue nobre que corre em suas veias”.

O povo dos Vales é composto de pequena corte primitiva, que só sobrevive graças ao auxílio de uns poucos aliados muito poderosos. As cidades do Mar da Lua são compostas de inimigos a serem economicamente destruídos — já que nenhum exército consegue vencê-los. O mesmo pode ser dito da Costa do Dragão, com suas inúmeras sociedades secretas e guildas de ladrões. A Vastidão e os povos do Oeste, além de outros reinos, devem ser encarados como consumidores em potencial e, portanto, devem ser tratados com cuidado para evitar qualquer rivalidade.

Finalmente, temos os elfos. A história de Sembia está re-

pleta de conflitos entre humanos e elfos, e há pouca tolerância entre os dois povos. Um pronunciamento sembiano banindo os elfos do reino, há mais de dez anos, ainda é utilizado para irritar viajantes dessa raça. Ao mesmo tempo, os elfos das Árvores Emaranhadas ainda hostilizam mercadores de Sembia. Os sembianos não ligam para o desaparecimento dos elfos, preocupam-se mais com o fato de que uns poucos que restaram tendem a provocar confusões.

Um nativo de Sembia descreve a si mesmo e a seus compatriotas como orgulhosos, trabalhadores, cosmopolitas e diligentes. As palavras que os habitantes de Cormyr, dos Vales e os elfos em geral utilizariam, não serão, em respeito ao leitor, aqui listadas.

## Locais de Interesse

O conceito original de Sembia é o de um território aberto, livre para ser modificado e desenvolvido pelo Mestre, com cidades que serão definidas por ele e que não são afetadas pelas diversas alterações acarretadas pelos inúmeros livros — tanto os romances como os destinados ao jogo — a serem publicados futuramente. As conseqüências geradas no longo prazo por alguns desses produtos forçam-nos a dar, pelo menos, algum destaque para a região. As áreas das cidades de Surd, Tulbegh, Mulhessen, Kulta, Huddagh e Saerb foram deixadas intocadas, prontas para serem desenvolvidas pelo Mestre. As regiões restantes receberam no mínimo algumas características, relacionadas a seguir:

### Daerlun

Daerlun, uma das cidades de Sembia mais próxima a Cormyr, beneficia-se imensamente do comércio desse reino. É uma das mais cormyrianas cidades de Sembia, o que acaba por lhe dar um caráter mais polido e agradável que a habitual grosseria sembiana.

Muito ricos, os nativos de Daerlun estão sempre preocupados em manter essa riqueza e segurança. Aventureiros — principalmente ladrões — e viajantes não são bem-vistos na cidade. Qualquer suspeita de desonestidade resulta na imediata captura e, se confirmada a suspeita, no encarceramento perpétuo.

O líder de Daerlun é Halath Tymmyr, um antigo aprendiz de Elduth Yarmmaster. Devido à já avançada idade, Tymmyr encontra-se confinado aos seus aposentos, permitindo que o comandante da guarda, Allathast, cuide dos assuntos mais corriqueiros da cidade.

Daerlun é dominada por um grande templo de Sune — embora muitos afirmem servir a Tyr, especialmente quando ocorre algum julgamento na cidade. A Casa de Sune é um dos maiores templos da deusa e é administrada pela Suma Sacerdotisa Thauna Maskalar (H hf S21) e por um pequeno exército de 48 clérigos, em grande maioria humanos ou meio-elfos — o pre-





conceito de Sembia contra os elfos não afeta seus parentes meio-elfos. Além disso, existem na cidade santuários voltados a Azuth, Deneir, Lathander, Liira, Loviatar, Malar, Mystra, Shar e Tymora. Curiosamente não existe templo ou santuário erguido a Tyr.

Daerlun também é a base do bem-sucedido Grupo das Mãos Ardentes (ver a coluna lateral Companhias Mercantes no capítulo Terras Centrais do Ocidente).

## Ordulin

Embora não seja uma das maiores cidades, Ordulin é a capital de Sembia, construída sobre o antigo Vale da Lua, uma pequena comunidade dos Vales que acabou sendo absorvida com o crescimento de Sembia. Ordulin tornou-se capital graças a um acordo entre as maiores cidades da época, e sua importância cresceu com isso. Sendo a capital, ela está sob o comando do Supervisor Elduth Yarmmaster, mas, na realidade, é controlada pelo Conselho de Sembia.

Na paisagem de Ordulin destacam-se três edifícios principais: O Grande Salão do Conselho, A Torre da Guarda e O Grande Portal, onde estão os maiores tesouros de Sembia.

Ordulin abriga muitos templos, especialmente aqueles consagrados a Gond, Sune, Tymora, Lathander e Liira. Há também santuários dedicados a Deneir e a Loviatar.

Finalizando, a capital de Sembia possui sua própria guilda de ladrões, além de um grupo de revolucionários que se intitula Vermes da Podridão, dedicado a derrubar “essa plutocracia infiel” e a estabelecer um verdadeiro rei em Sembia.

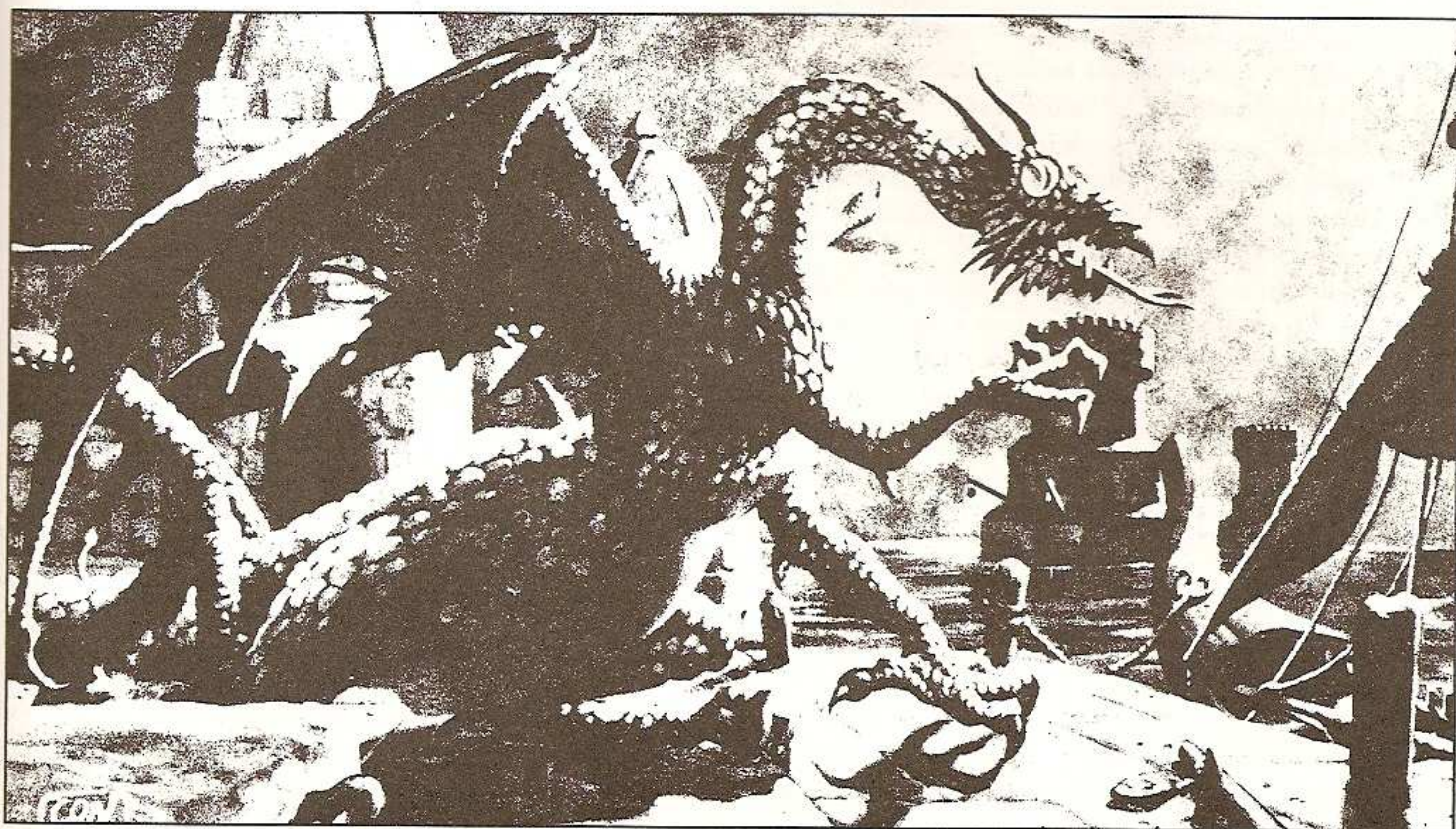
## Os Elmos de Sembia

Muitas das cidades de Sembia usam uma unidade militar chamada *elmo* para patrulhas e vigílias urbanas. Um guarda elmo padrão utiliza cota de malha, uma maça curta e adaga. Patrulhas também montam cavalos médios e carregam arcos curtos. São todos guerreiros de 1º nível, e, se encontram problemas, as normas ditam que um membro do esquadrão seja enviado para ajuda adicional. Um esquadrão elmo é composto por cinco homens, na cidade; no campo compõe-se de dez guerreiros montados, liderados por um guerreiro de 3º a 6º nível. Os elmos sempre carregam o brasão e as cores de Sembia.

## Saerloon

Saerloon foi uma das cidades originárias da época das colônias estabelecidas antes da independência de Sembia, embora fosse conhecida na época como Chondathan. Ela recebeu esse nome em homenagem ao mestre mercante Saer, cuja natureza brava e ousada ajudou a transformar a pequena localidade em uma das maiores cidades do reino. É uma região antiga, de arquitetura exótica, com construções repletas de frisos, inscrições, murais e até mesmo gárgulas. Seus habitantes simbolizam a atitude sembiana, andando sempre de cabeça baixa, para ocasionalmente olharem, preocupados, se alguém os segue.

Saerloon é liderada pela Senhora Merelith da Guarda (B hf G11), nomeada pelo Conselho de Sembia: Na realidade,







porém, é a classe mercante que controla a cidade — como ocorre na maioria das comunidades dessa nação.

Saerloon possui dois poderosos templos, que com seu poder de magia protegem os mercadores. Esses lugares são dedicados a Mystra e a Azuth e têm, a seu serviço, um grande número de importantes magos. O mais poderoso de todos é o honorável mago Cadellin Mãos Ardentes (O hm A24) do templo de Mystra. Na cidade existem, também, santuários de Lathander, Tempus, Liira e Tymora.

À noite, Saerloon é palco de intensa intriga e atividade criminosa, muitas vezes patrocinada por mercadores locais. Facas Noturnas é o nome da guilda de ladrões local, composta primariamente de contrabandistas e receptadores de mercadoria roubada. Máscara Negra é o grupo de escravagistas que odeia magos, clérigos e nobres. Tal organização recebe apoio dos Arcanos Vermelhos de Thay — que também possuem seus agentes na área —, do Culto do Dragão e até mesmo dos Zhentarim.

Não é por acaso que o típico cidadão de Saerloon seja paranoico com suas posses. Como o volume de tesouros escondidos na região é muito grande, toda vez que um edifício muda de dono, uma equipe de elmos vasculha o prédio, reclamando para o governo qualquer valor encontrado.

## Selgaunt

Uma grande cidade às margens do Rio do Arco — os nativos insistem que o nome real é Elzimmer, em homenagem a um mago local —, Selgaunt é a mais rica e avançada comunidade de Sembia. Originalmente chamada Chauncelgaunt, ela recebeu um novo nome em homenagem ao mercador Selgar, cuja cripta está localizada na cidade.

Selgaunt é liderada pelo hulorn, uma espécie de prefeito mercador hereditário. O hulorn atual é Andeth Ilchammar (I hm A6), um louco boa-vida que julga ter recebido de algum deus desconhecido o poder para cumprir um destino secreto, ainda a ser revelado. Como em todas as cidades de Sembia, o poder é exercido pela classe mercante.

Selgaunt abriga alguns grandes templos, principalmente os dedicados a Liira, Sune, Milil, Deneir e Oghma, além de conter santuários dedicados a Lathander e Tymora.

O povo de Selgaunt é esnobe, orgulhoso e, como discrimina até mesmo outros sembianos, dificilmente aceita a presença de “seres primitivos, amplamente afastados da verdadeira civilização”. O povo dos Vales, por exemplo, é considerado selvagem e primitivo, com destaque especial aos habitantes do Vale do Arco, tidos como brutos. É do conhecimento de todos que esse povo, com seu poderoso exército, destruiu muitas cidades, portanto essa atitude não é das mais sadias e inteligentes.

## Urmlaspyr

Urmlaspyr é uma cidade mediana, situada ao sul de Daerlun.

É nesse local que a característica industrial dos sembianos é melhor apresentada, pois a cidade funciona rigorosamente pelo relógio, com suas ocupadíssimas docas comerciais e seus magníficos estaleiros voltados à construção de fortes navios. Como Daerlun, Urmlaspyr assume uma posição mais franca e aberta diante de seus vizinhos, particularmente Cormyr. O controle real da cidade está nas mãos dos comerciantes locais, embora oficialmente a comunidade seja governada por um prefeito de cargo vitalício. O líder atual é Aluin Sumbrar (O hm G2), um homem cansado, que possui pouco poder, e aceita isso com naturalidade.

A quantidade de templos de Urmlaspyr revela o quanto indulgente e aberta a cidade é. Há santuários de Tymora e de Gond, assim como de Umberlee e Talos. O Salão Dourado dos Sacramentos era um templo de Waukeen, mas o Sumo Sacerdote converteu-se ao serviço de Cyric e iniciou uma campanha para provar seu valor ao novo deus, que culminou com um incêndio na igreja. Agora o Salão Dourado nada mais é do que um monte de cinzas. Acredita-se existir templos ocultos de Cyric e do Culto do Dragão. Santuários voltados a Deneir, Lathander, Tempus e Torm também são encontrados.

Essa permissividade religiosa é mais resultado de pressões mercadológicas do que de alguma iluminação popular. Caso algum credo comece a causar problemas atrapalhando o comércio local, ele será proscrito e sofrerá o mesmo fim do templo de Cyric, que foi banido da cidade, tendo possessões confiscadas. Boatos circulam causando preocupação sobre os objetivos do santuário de Umberlee.

## Yhaunn

Yhaunn é o principal porto de Sembia na Orla do Dragão e, mesmo não sendo a mais antiga cidade da nação, é a que por mais tempo manteve seu nome original — de quando ainda era uma colônia de Chondath. Esse porto é cortado pela principal via de acesso ao Mar das Estrelas Cadentes.

O Nessarch, o prefeito vitalício, é escolhido pelos mercadores locais. O atual é Andilal “o Bravo” Tharimpar (B hm G6).

Yhaunn está situada às margens da Baía de Yhauntan, com as casas mais ricas situadas o mais longe possível do mar, subindo a colina, próximas da Fortaleza da Estrada — um complexo que serve como castelo e prisão, além de guardar o tesouro local. Os edifícios da cidade vão se deteriorando à medida que se aproximam do mar, culminando com barracos junto das docas. A posição social de uma pessoa pode ser medida pelo local onde ela dorme.

Em Yhaunn há santuários de Tymora, Selune, Liira e Ilmater. O templo de Liira absorveu os clérigos e seguidores de Waukeen. O antigo templo de Waukeen foi adquirido por um comprador desconhecido. Os rumores de que tal edifício se tornaria outra casa mercante foram substituídos, com o tempo, por outros mais assustadores.





# O Mar da Lua



Mar da Lua é um lago natural profundo, localizado ao norte dos Vales, e ligado ao Mar das Estrelas Cadentes pelo Rio Lis. O lago é frio e claro, com águas de uma tonalidade quase púrpura. Recebe água de três rios: ao leste, o gélido Rio Branco; vindo das Montanhas Espinha do Dragão, o Rio Stojanow; e o Rio Tesh. Dizem que nas profundezas do Mar da Lua existem entradas para mares subterrâneos ou para o Plano Elemental da Água.

O comércio é praticado de forma intensa às margens do Mar da Lua, e não só entre as cidades-estados da região. Também os povos do sul, principalmente os Reinos Antigos e Sembia, descem o Rio Lis para negociar, levando metais forjados e minério bruto, além de peles exóticas e, freqüentemente, escravos.

O litoral do Mar da Lua é um local bastante propício para aventuras, pois lá existem reinos perdidos, criptas abandonadas e grandes castelos. Além disso, a maior parte dos governantes locais é cruel, opressora e, apesar da população não ter a intenção de se rebelar, esses tiranos funcionam como excelentes vilões, ignorando totalmente as convenções éticas e morais.

No entanto, o local significa morte para os indisciplinados e desatentos, aqueles que não sabem escolher a hora certa de lutar. As masmorras de Forte Zenthil estão cheias de aventureiros inconseqüentes que desafiaram membros da Rede Negra, e o porto de Mulmaster está coberto pelos ossos dos que provocaram a ira do Grande Cavaleiro daquela cidade. O grito de batalha dessa região reflete bem o espírito local: “Audácia e cuidado!”.

## História

O Mar da Lua possui uma longa história como fronteira entre as áreas élficas do sul e as terras mais sinistras de Pradaria e Thar, habitadas por tribos de dragões, gigantes e ogros. O mar profundo foi uma importante barreira contra pretensos invasores, já que quem quisesse chegar ao outro lado tinha que contornar as águas, passando por cidades como Yulash, Forte Zenthil e Colina Distante.

A primeira colônia a estabelecer-se às margens do Mar da Lua foi Forte Setentrional, uma pequena cidadela que servia de entreposto para mercadores que quisessem negociar com os anões do Norte — incluindo não só os tethyamar como também os clãs das Terras Gélidas —, que trocavam seus objetos de metal por itens mágicos que lhes pudessem ser úteis. Entretanto, Forte Setentrional foi coberto pelas águas geladas do Mar da Lua devido à ação de forças inumanas, caracterizando a primeira das muitas perdas que a humanidade viria a sofrer nessa região.

Desde o princípio, essa sempre foi a característica da ocupação humana da área. Muitas cidades prosperavam durante alguns anos, geralmente graças ao poder dos governantes e à força de vontade do povo, e depois eram tomadas por grupos de goblins, orcs, dragões, beholders ou gigantes. Phlan já foi destruída e reconstruída. Yulash é uma ruína, demarcando o local onde, décadas atrás, existia uma próspera comunidade. Hulburg e Sulasspryn são vilas abandonadas. Cada cidade do Mar da Lua parece condenada à extinção, mas apenas para ser reconstruída.

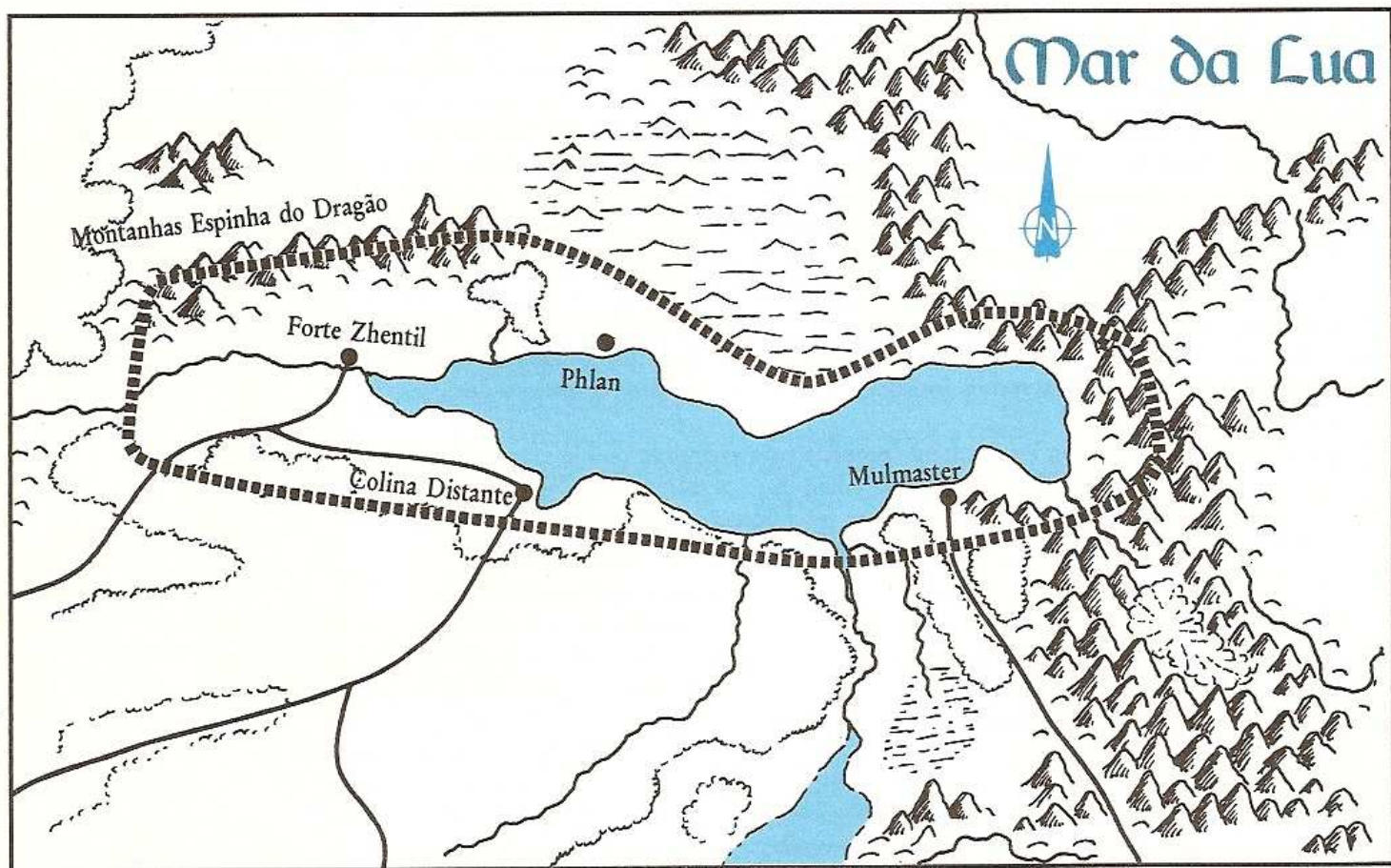
Talvez, devido a esse ciclo, somente os mais fortes e selvagens sobrevivem ou prosperam nas terras que circundam o Mar da Lua. As grandes cidades — Colina Distante, Mulmaster e a impenetrável Forte Zenthil — são governadas por seres malignos, que controlam seus domínios com mãos de ferro. As cidades menores, Árvore Élfica, Phlan e Thentia, podem ser menos malignas, mas apresentam uma natureza forte, independente e quase caótica. Sob diversos aspectos, o Mar da Lua é uma fronteira.

## A Mentalidade do Mar da Lua

As pessoas que vivem nas cidades à margem do Mar da Lua são, por natureza, conspiradoras, informantes e espíãs. Elas sempre procuram manter seus pensamentos em segredo — uns dos outros e, principalmente, de estranhos. Na maioria das comunidades da região, as paredes não têm apenas ouvidos, mas também bocas, prontas para falar contra qualquer um que







ameace os interesses dos lordes locais. Não é de estranhar que, sob tais circunstâncias, só sobrevivam os que saibam guardar seus segredos. É melhor que qualquer outra pessoa leve a culpa, em especial se o bode expiatório for de um lugar distante e não quem o proteja.

Os habitantes de Forte Zenthil, Mulmaster, Melvaunt e Colina Distante são governados por lordes impiedosos, pois essa é uma terra impiedosa. Se naturezas mais suaves e gentis tivessem alguma chance no Mar da Lua, as primeiras cidades teriam sido bem-sucedidas, e não reduzidas a ruínas.

O povo desse lugar inóspito vê o resto do mundo, e até mesmo as demais cidades do Mar da Lua, com suspeita e desconfiança. Para ele, os Homens dos Vales vivem em um paraíso de tolos, e mal conseguem manejar uma espada. Os cormyrianos e sembianos são artífices de grandes impérios, uns utilizando a espada, outros, a prata. Ao norte estão as Terras Gélidas, lar de todo o mal que contagiou a costa. A Vastidão é lugar onde os problemas e as aventuras se multiplicam com grande velocidade. Já os demais habitantes do Mar da Lua são espíões que jamais trairiam sua cidade natal — exceto se pudessem ganhar algum dinheiro com isso.

Para o resto do mundo, as pessoas do Mar da Lua parecem ser hostis, mal-humoradas, astutas e, acima de tudo, perigosas. No entanto, dizer que o povo do Mar da Lua é totalmente maligno é quase dizer que as pessoas dos Vales são totalmente bondosas. De qualquer forma, é melhor andar prevenido.

## Pontos Interessantes

As cidades, vilas e locais existentes na área ao redor do Mar da Lua são numerosos e bastante variados. Muitos desses lugares interessantes são detalhados abaixo.

### O Sino das Profundezas

É um dos locais mais misteriosos do Mar da Lua e está relacionado com o lendário Forte Setentrional, um reino que se constituiu na primeira grande cidadela habitada por seres humanos nessa área. Forte Setentrional era uma comunidade com grande poder mágico, e foi com magia que pela primeira vez a humanidade afastou os orcs e dominou o litoral.

O poder do local transformou-o em alvo para orcs, gigantes e outras criaturas malignas. Mas esses monstros não obtiveram sucesso, e o Forte Setentrional se manteve seguro até o dia em que, de acordo com a lenda, 40 mil magos, xamãs, feiticeiros e clérigos de todas as raças inimigas reuniram-se na margem norte do Mar da Lua e iniciaram um cântico que atraiu a ira de seus deuses contra os invasores humanos. Os deuses — ou pelo menos alguns deles — vieram e destruíram seus sacerdotes num momento de fúria, mas também submergiram a cidade com gigantescas ondas.

As construções mais elevadas do Forte Setentrional — suas torres elegantes, agora quebradas — podem ser vistas dos barcos que trafegam por aquela região; a área, hoje, parece ser assombrada pelos defensores originais da cidade. Em noites de neblina, os sinos das torres mais altas, agora submersas,





podem ser ouvidos até a Colina Distante. Esse é o fenômeno que dá nome ao local.

## Cidadela do Corvo

A Cidadela do Corvo é um conjunto de fortalezas interligadas localizado na parte oeste das Montanhas Espinha do Dragão. Suas inúmeras torres são ocupadas pelas forças de Forte Zenthil, sob o controle dos Zhentarim. A cadeia de fortalezas estende-se por cerca de 15 quilômetros e pode abrigar um grande número de tropas.

Esse conjunto já foi uma série de fortificações arruinadas, pertencentes a algum reino esquecido. No Ano da Fortaleza em Ruínas (1276 CV), o complexo foi reconstruído pela ação conjunta das cidades de Yulash, Forte Zenthil, Melvaunt, Thenthia, Colina Distante e Mulmaster, para defender a região contra ataques vindos do norte. Amparada pela união das forças dessas cidades — e por grupos de aventureiros também —, a fortaleza repeliu muitos ataques organizados por exércitos de ogros, ao longo de seus oitenta anos de existência.

Em 1355 CV, através de uma combinação de suborno, acordos, traições e demonstrações de poder, Forte Zenthil assumiu o controle total da cidadela, expulsando todas as outras forças e erguendo a bandeira dos Zhentarim no local.

Atualmente, o complexo é o maior posto militar avançado das forças de Forte Zenthil, funcionando também como cárcere para prisioneiros políticos. As forças que ocupam a Cidadela do Corvo possuem pouco poder político junto aos líderes dos Zhentarim, e muitos consideram que receber um posto na região é o mesmo que ser punido. O complexo é mantido por 2 mil guardas, vestidos com cotas de malha e armados com espadas e bestas, 200 cavaleiros, que usam armadura simples e atacam com lanças e espadas longas, e cinquenta guerreiros comandantes de 3º nível. As forças de Forte Zenthil são controladas pelo Lorde Kandar Milinal (V hm G10), o comandante do exército. Eventualmente, a cidadela também serve de abrigo para mercenários a serviço de Forte Zenthil.

Diversos membros dos Zhentarim podem ser vistos a qualquer momento na fortaleza. Um exemplo é Sememmon o Mago, que já chegou a morar no local, mas foi transferido para Fortaleza Negra. Desde a sua transferência, a cidadela tem sido o lar de outro mago: Lorde Manshoon (V hm A19). Como a Fortaleza Negra, o complexo conta com defesas poderosas, mas não é ameaçada pelos perigos de uma população descontente.

As torres da Cidadela do Corvo estão voltadas para norte e leste, mas os lados oeste e sul também são muito protegidos. Se algum dia as cidades do Mar da Lua forem dominadas por forças estrangeiras, a Cidadela do Corvo é o local em que os Zhentarim e todos os outros seres malignos da região irão erguer seu último refúgio.

## Floresta do Olmo

É uma pequena comunidade agrícola, localizada ao sul do Mar da Lua. Fica tão próxima da fronteira que até poderia fazer parte das Terras dos Vales — grande parte de seus habitantes são descendentes desses povos. É um local tran-

qüilo, cuja única governante é Thoyana Jorgadaul (B af G8), uma aventureira que se aposentou há alguns anos por problemas de saúde.

A Floresta do Olmo nunca teve necessidade de proteger sua neutralidade, pois lá não existe muita coisa que pessoas estranhas possam querer. É uma passagem livre para quaisquer barcos que subam ou desçam o Rio Lis, e seus habitantes nunca tiveram que proteger suas pequenas propriedades de ataques externos.

Essa região é uma raridade nos Reinos: uma pequena vila de pescadores e habilidosos marceneiros que não passa de um ponto de parada para barcos. Esse é um lugar de paz. Aproveite enquanto puder.

## Árvore Élfica

Nas extremidades de Cormanthor está Árvore Élfica, que, desde a queda de Myth Drannor, tornou-se um ponto de encontro para elfos e humanos. Entre os seus habitantes estão rangers, artistas, meio-elfos e druidas. Além disso, costuma-se dizer que nessa localidade existe um posto avançado dos Harpistas e que a maioria dos habitantes segue a filosofia desse grupo.

Grande parte das construções da cidade baseia-se na arquitetura élfica. Esse é um lugar de trilhas e florestas, de casas montadas em pequenas cavernas ou em árvores ocas, e iluminadas por globos incandescentes de cores claras. Árvore Élfica não possui prédios de porte ou clareiras, fato que, juntamente com a presença da Corte Élfica, serviu no passado como proteção contra invasores.

A comunidade não tem líderes, mas possui regras que têm como base a filosofia dos Harpistas, dos elfos e de deuses da natureza, como Silvanus, Eldath e Mielikki. Em períodos de dificuldade, Árvore Élfica é defendida pelo seu próprio povo, além de magos poderosos e clérigos dos templos de Mielikki e Mystra.

O Palácio do Unicórnio, formado com os troncos ocas de inúmeras e gigantescas árvores caídas, é o templo de Mielikki, comandado pelo Sumo Sacerdote Chandler Hummerspoon (B hm S12), assessorado por cinco seguidores leais. No templo de Mystra encontra-se um dos grandes mistérios de Árvore Élfica: seu grande altar é oco, totalmente negro e guarda grandes maravilhas. O templo é administrado por um mago misterioso que sempre se apresenta com uma máscara (J? hm A17+?).

## Colina Distante

Localizada na margem sul do Mar da Lua, Colina Distante é uma das cidades que tentam competir com Forte Zenthil pelo controle da região. Assim como a maioria das colônias humanas da área, essa comunidade é defendida por um muro circular, dotado de um único portão que se abre para o mar. O acesso à cidade é restrito e só podem entrar os que forem autorizados pelo governo atual.

Colina Distante, outrora a cidade mais aberta do Mar da Lua, mudou radicalmente de perfil — mudança ligada direta-





## Os Plumas Vermelhas

Os Plumas Vermelhas de Colina Distante surgiram como um típico grupo de mercenários, usando suas próprias insígnias e elmos com plumas vermelhas para demonstrar sua fidelidade a Maalthiir. Nos anos que se seguiram à ascensão desse lorde, o conjunto foi transformado numa força unificada de combate extremamente leal a seu líder — principalmente se as possibilidades de saque continuarem.

No total, existem 10 mil Espadas a serviço dos Plumas Vermelhas, mas a maioria deles se encontra em missões além das fronteiras da cidade. Um típico destacamento encontrado fora de Colina Distante é formado por vinte guerreiros de 2º nível montados em cavalos de batalha médios, liderados por um guerreiro de 6º nível ou superior. Na cidade, os Plumas Vermelhas formam a milícia local. Se encontradas, as patrulhas consistem em quatro guerreiros de 2º nível. Dentro dos portões de Colina Distante, os Plumas são responsáveis por um regime seguro e ordeiro; fora, eles são simples mercenários que procuram por aquilo que precisam ou querem, desde que isso não traga prejuízos para a cidade.

mente ao desaparecimento dos elfos. Local onde antes se encontravam elfos e humanos para tratar de assuntos diplomáticos e comerciais, hoje é uma cidade-estado ambiciosa e guerreira, que compete com Forte Zhentil pela supremacia econômica da região, e que agora está pronta para enfrentar qualquer ameaça no campo de batalha.

Até pouco tempo, a comunidade era governada por um conselho — alterado a cada dez invernos — de humanos, meio-elfos e representantes da Corte Élfica. Atualmente, a cidade é governada por Maalthiir, Primeiro Lorde de Colina Distante, um mago e mercador independente, perspicaz e inescrupuloso (N hm A15). Existem rumores de que o ditador planeja conquistar Árvore Élfica e outras localidades próximas, aumentando sua área de influência na região sul, talvez abrindo um porto no litoral do Mar Interno. Sua guarda de mercenários, também conhecida como Plumas Vermelhas, tem um esquadrão no Vale da Cicatriz e outras patrulhas que andam como Cormanthor, chegando até a região sul, em Essembrá. Maalthiir garantiu a enviados de Sembia que essas tropas têm como única função proteger as rotas comerciais, principalmente após os incidentes ocorridos no Tempo das Perturbações.

O novo governo de Maalthiir é expansionista por natureza, mas suas ações têm sido barradas por Forte Zhentil. Forças de Plumas Vermelhas e de Zhentil têm se chocado regularmente na região da fronteira, principalmente nas ruínas da cidade de Yulash.

Há três grandes templos em Colina Distante. O mais poderoso deles é Câmara das Espadas, complexo dedicado a Tempus, cujo grande líder é o General Sagrado Dounalis Guff (I hm S18), também capelão oficial dos Plumas Vermelhas. A Casa da Felicidade, templo de Liira, é muito popular e supervisionado por Barand Hithkin (H hm S15). O Lastholme, pequeno templo de Chauntea, é gerido pelo Sumo Sacerdote Borm Hlast (N hm D13). Há também grandes santuários públicos dedicados a Umberlee, Malar e Torm.

Colina Distante também é conhecida por três outros aspectos.

Primeiro: Maalthiir coordena e encoraja as atividades da arena, um local de duelos entre gladiadores, também usado para punir os descontentes com as medidas tomadas pelo governo. Segundo: a cidade abriga uma das poucas lojas honestas de itens e componentes mágicos existentes nos Reinos, a Curiosa Loja de Colina Distante, cujo proprietário é Laris (O hm G10), um homem rude e temperamental, ciente de que seus fregueses precisam mais dele do que o contrário. Dois golens de pedra reforçam sua segurança.

O terceiro aspecto, e o mais perigoso para os aventureiros não-humanos, é o fato de que Maalthiir é extremamente antropocêntrico e xenófobo. Elfos, anões, halflings e até mesmo meio-elfos foram banidos da cidade; se lá forem encontrados, serão colocados na arena para um espetáculo — um combate desarmado com um minotauro. As atrocidades praticadas pelos Plumas Vermelhas contra os não-humanos já atingiram o status de lenda. Por esse motivo, os Plumas Vermelhas são odiados por todos os inumanos que vivem nessa região, qualquer que seja a sua tendência.

Colina Distante oferece grandes oportunidades e grandes perigos para os aventureiros. O maior deles é violar as leis impostas por Maalthiir e seus capangas. O mago e mercador já se mostrou capaz de governar a cidade-estado, observando a tudo e a todos por trás das muralhas de seu castelo, o Ninho do Abutre, e jamais subestimando possíveis adversários.

## Hulburg e Sulasspryn

Essas duas cidades são pouco mais do que ruínas, tendo sofrido depredações por parte de seus vizinhos, saques de tribos orcs e ataques impiedosos de dragões. No passado foram cidades tão prósperas quanto Phlan, mas agora estão destruídas, com algumas construções abandonadas e cobertas por limo. Apenas clãs isolados ainda vivem na área, desconfiando de qualquer estranho e hostilizando todos os que pareçam perigosos.

Hulburg e Sulasspryn servem como lembrete para os habitantes do Mar da Lua, mostrando-lhes que os progressos da humanidade, que podem ser tidos como conquistas seguras nas terras do sul, não estão tão seguros assim.

Como em todas as terras devastadas, existem lendas de reis desaparecidos e grandes tesouros enterrados. Por esse motivo, a cada ano, pelo menos um grupo de aventureiros é atraído pelos mistérios das duas cidades destruídas. Se esses grupos não retornam, outros se sentem encorajados a fazer uma tentativa, pressupondo que eles não voltaram porque certamente encontraram “alguma coisa” — ou alguma coisa os encontrou.

## Sortaleza Barra de Ferro

Essa ameaçadora fortaleza de pedra negra situa-se num desfiladeiro sobre a foz do Rio Branco, local onde o curso d'água transforma-se em uma bela cachoeira, desaguando no Mar da Lua. A Fortaleza é uma cidadela assustadora, aparentemente sem entradas. Ninguém sabe quando ela foi construída; no entanto, nos mais antigos contos dos habitantes dos Vales, a estrutura já é citada como um lugar ancestral e misterioso.





Dizem que Garra de Ferro é o lar de uma família, escola ou comunidade de magos detentores de um poder maligno tão grande que nem mesmo os Arcanos Vermelhos se atrevem a perturbá-la. Às vezes, algum rei inconseqüente ou barão curioso manda um grupo de aventureiros para investigar a Fortaleza — tempos depois, o governante descobre os restos do grupo, amarrados em suas camas. Patrulhas maiores tiveram destinos semelhantes. Uma vez, um exército enviado de Mulmaster nada descobriu, e ainda conseguiu incitar a fúria da população de gnolls existente na região, gerando cinquenta anos de ataques e invasões.

Os Magos da Garra de Ferro estão envolvidos com seus próprios projetos e mistérios, e não parecem interessados em permitir que outras pessoas os incomodem.

## Melvaunt

Melvaunt é uma grande comunidade protegida por muralhas, localizada ao norte do Mar da Lua, nas fronteiras sulistas das terras de Thar. Trata-se de um local frio e austero, coberto pela fumaça vinda das forjas, sempre ativas. Em geral, sua população é rude e hostil.

Melvaunt e Colina Distante uniram-se, formando uma fronteira oriental na tentativa de minimizar as agressões de Forte Zhentil na costa do Mar da Lua. Melvaunt e a cidadela têm se enfrentado em guerras e escaramuças desde que os Zhentarim assumiram o comando do Forte, e diversas batalhas navais têm tingido de vermelho as águas púrpuras do Mar da Lua. Dizem que as três maiores famílias de Melvaunt uniram-se devido ao ódio que possuem pela Rede Negra.

Melvaunt é uma cidade de intrigas, primeiramente entre as famílias nobres: os Leiyraghons, os Nanthers e os Bruils. Todas buscam controlar o Conselho dos Lordes que governa a comunidade, domina o comércio e a produção de manufaturas. Brigas de rua entre os membros mais radicais das famílias são comuns. Os Nanthers sustentam uma reivindicação pelo governo do Vale das Sombras. Uma facção do clã, com o apoio de agentes e tropas de Forte Zhentil, orquestrou uma tentativa fracassada de conquistar os Vales. Por fazer acordos com as forças da cidadela, essa ramificação da família foi banida — supõe-se que seu jovem lorde tenha morrido durante uma dessas tentativas.

O governo é controlado pelo Conselho dos Lordes, grupo composto pelos mais ricos mercadores da cidade. Só é possível fazer parte dele substituindo um antigo lorde, ou pagando 2 milhões de peças de ouro para a criação de uma nova vaga. Há 39 membros no Conselho — dos quais oito são Leiyraghons, sete são Nanthers e seis são Bruils. Seu líder é o Lorde Enviado Dundeld Nanther (O hm G6), que já está ficando velho. Esse grupo se reúne mensalmente e governa de forma branda, evitando interferir nos negócios da maioria de seus membros.

O exército de Melvaunt conta com 5 mil homens alistados e contrata mercenários quando necessário. O general do exército é o Lorde das Chaves, um homem incrivelmente forte e maligno chamado Halmuth Bruil (E hm G11 - F 18/32). As forças de Melvaunt vestem capas e brasões púrpuras com o símbolo de uma espada prateada cruzando uma âncora.

A marinha de Melvaunt é formada por doze navios, e quatro novas embarcações de classe Corvo estão sendo preparadas. A construção de navios é uma atividade contínua em Melvaunt, tanto para o comércio como para as defesas da cidade. O responsável por isso é o Lorde das Ondas, Meldonder Nuiran (O hm A11), que também organiza a inspeção de cada barco que passa pelo porto da cidade.

Melvaunt possui três grandes templos. O Portal Púrpura é o santuário de Gond, no qual o Alto Artífice Hlessen Muragh (N hm S12) coordena outros oito clérigos. O Salão do Riso é a igreja de Liira, administrado por Shandar Lyrindtar (H hf S9). Ela é auxiliada por sete subclérigos. O Palácio do Chicote é o grande e assustador templo de Loviatar, que tem muitos seguidores nas cruéis Terras Gélidas do Norte. Sua matriarca é Suzildara Sharranen (V hf S14). Ela conta com os serviços de dezesseis subclérigos. Além desses templos, há santuários dedicados a Tempus, Tymora e ao semideus Sharess.

Melvaunt é uma terra de mercadores e o paraíso dos ferreiros. O céu é negro devido ao trabalho incessante das forjas; o ambiente é barulhento graças às construções contínuas. O comércio determina a lei, principalmente no mercado livre do centro da cidade. Todas as mercadorias estão disponíveis em algum lugar por um certo preço. Sabe-se, que os melvauntianos são grandes traficantes de escravos e que os embarcam para os Impérios Antigos e para as Ilhas dos Piratas.

## Mulmaster

Mulmaster é uma grande cidade construída sobre a face norte de uma cadeia de montanhas. A cidade é protegida, ao norte, pelo mar; ao sul, a estrada é guardada pelo próprio maciço, o que faz de Mulmaster uma fortaleza natural e um dos bastiões mais fortes da região, rivalizando até Forte Zhentil.

No ponto mais alto da montanhosa Mulmaster localizam-se as Torres do Cavaleiro, onde vivem as famílias que governam a cidade, lideradas pelo Grande Cavaleiro de Mulmaster, Selfaril Uoumdolphin (E hm G20). Selfaril é um homem ardiloso que passa a maior parte do tempo tentando encontrar formas de bloquear o domínio que Forte Zhentil exerce sobre a parte oriental do Mar da Lua. Ele planeja, por meio de alianças e estratégias militares, tornar-se o líder hegemônico da região. Essa sede de poder sempre esteve presente entre os habitantes de Mulmaster e seus governantes, mesmo após vários anos de derrotas esmagadoras.

Selfaril é um governante conivente, conspirador e perigoso que se garante no poder matando ou incriminando seus adversários. Há algum tempo, um fato novo alterou definitivamente o cotidiano da cidade. Após longo namoro, a Primeira Princesa de Thay, a tharquionesa de Tharch de Eltabbar, aceitou casar-se com o cavaleiro. Ela mantém um lar e uma corte em sua terra natal, mas visita seu amado três vezes por ano, viajando magicamente. A princesa é uma mulher de rara beleza e habilidades (V hm A13). As atividades dos Arcanos Vermelhos cresceram incrivelmente em Mulmaster durante os anos de namoro do casal mais famoso da região.

Mulmaster tem uma força de combate permanente de 6 mil





homens e quinze navios. No entanto, a maioria das belonaves está muito velha e só é utilizada para transportar tropas.

Muito mais perigosos são os Encapuzados de Mulmaster, um grupo de magos que tem a função de defender o trono — nem sempre seu ocupante —, bem como os Magos de Guerra de Cormyr. Qualquer mago do 4º nível em diante é “convidado” a se unir ao grupo; se recusar, deve deixar a cidade. Há cerca de 200 Encapuzados, sendo 29 deles de 12º ou de nível mais alto. Thurndan Tallwand (C hm A17) é o líder da tropa. Todos os magos que não pertençam à ordem estão proibidos de praticar magia, sob pena de tortura, mutilação ou morte. Essa lei não se aplica a membros de missões diplomáticas e de cortes reais, devido ao grande número de Arcanos Vermelhos que atuam na área como conselheiros da tarquionesa de Thay.

O mais poderoso templo da cidade é o Altar do Lorde Negro, administrado com mão de ferro pelo Grande Enviado de Cyric, Szchulan Darkoon (V hm S19), um antigo fiel da Banita que se converteu em um devoto e vigilante seguidor do Príncipe das Mentiras. Em sua busca pela glória divina, ele é auxiliado por 22 clérigos.

Mulmaster abriga outros inúmeros templos. A Grande Casa da Dor, dedicada a Loviatar, é coordenada com pulso firme por Milauteera Argauthiir (V hf S9) e outras 24 sacerdotisas. O Grande Salão das Espadas venera Tempus e é ocupado pelo Sumo Sacerdote e Capitão Ghallas “Destruidor” Khenistar (I hm S14) com dezesseis clérigos assistentes. A Torre dos Mistérios é o templo de Azuth, cujo Sumo Sacerdote é Ghondomeir Hazathal (O hm S11/A11 — Classe Dupla). Ghondomeir e seus dezesseis clérigos e magos subalternos servem quase que exclusivamente aos Encapuzados e são tidos como “seus olhos e ouvidos”, sempre à procura de novos magos na cidade. Finalmente, há os Portões da Boa Sorte, templo de Tymora, controlado por Naneetha Danchul (H hf C11). Dentre os templos principais, este é o menor, contando apenas com nove clérigos e sacerdotisas que se esforçam para auxiliar Danchul.

A Casa Feita de Ouro, templo de Waukeen, foi abandonada após a morte de sua divindade. A tarquionesa de Thay pediu ao Grande Cavaleiro que reabrisse a Casa, agora sob a forma de um santuário dedicado aos deuses de Thay. O Grande Cavaleiro, seu esposo, está estudando o pedido. Tanto o Grande Enviado quanto os Encapuzados são contra uma influência ainda maior de Thay sobre a cidade.

Além dos templos, a cidade possui santuários dedicados a Lathander, Malar, Mask, Talos e Umberlee.

## Phlan

Cidade arruinada, mas nunca completamente destruída, por guerras, invasões e ataques de dragões, Phlan só agora está começando a recuperar o semblante que ostentava em seus tempos de glória. A cidade murada ainda precisa prosperar muito para conseguir alcançar o nível de desenvolvimento já atingido por Mulmaster, Forte Zhentil ou Colina Distante, mas a década passada assistiu a um grande processo de reconstrução dos alicerces da humanidade na região ao norte do Mar da Lua.

Situada na foz do Rio Stojanow, Phlan tornou-se um conhe-

cido ponto de parada para caravelas e caravanas que cruzam o norte, principalmente agora, que Colina Distante passou a adotar uma política mais fechada e expansionista. Gemas e outros tesouros têm chegado das regiões de Thar e Glister, e Phlan é o entreposto ideal para os que pretendem atravessar o Mar da Lua carregados de bens valiosos. O comércio atrai aventureiros, fazendeiros, trabalhadores e, acima de tudo, ouro.

Phlan é governada pelo Conselho dos Dez, que se renova de tempos em tempos, composto exclusivamente por juizes e dotado de plenos poderes judiciais. O líder do conselho desempenha o papel de prefeito. Convocam-se eleições sempre que algum problema ou um herói carismático surge na região.

Apesar de seu recente crescimento, a maior parte de Phlan continua arruinada e abandonada. A reconstrução da cidade é a meta prioritária. Prisioneiros são designados para tarefas de reedificação. Ultimamente, estranhos segredos — e as criaturas encarregadas de preservá-los — têm sido descobertos no coração das ruínas.

A corporação dos ladrões de Phlan funcionava abertamente, apesar de não ter o consentimento do líder do Conselho dos Dez. Os Ladrões de Phlan são reconhecidos por ter a ponta da orelha esquerda cortada, sinal de lealdade ao grupo. Dizem que um mercador que possua um anel de regeneração pode fazer grandes negócios com os ex-integrantes desse grupo.

Atualmente, Phlan tem apenas um templo, A Espera, dedicado a Tyr. Seu patriarca, Holondos Stimpriir (O hm S12), é servido por seis clérigos de diferentes níveis. Há também um templo abandonado e destruído, o de Bane, no centro das ruínas, e que até hoje não foi reivindicado.

## Ruínas de Tesh

A antiga cidade mais produtiva do Vale de Tesh, Ruínas de Tesh, serve hoje aos Zhentarim e a Forte Zhentil como base militar e ponto de partida para caravanas e expedições que rumam para Vale da Adaga. É aí que a Rede Negra e as forças de Forte Zhentil abrigam unidades mercenárias e tribos não-humanas a seu serviço. As unidades não-humanas raramente são pagas, mas estão autorizadas a pilhar tudo aquilo que encontrarem durante a missão.

Ruínas de Tesh não possui governo permanente, apenas uma junta militar liderada pelo comandante da mais forte unidade presente. Geralmente, esse líder é um guerreiro entre o 8º e o 12º nível, apoiado por diversas unidades mercenárias, por um pequeno grupo de clérigos de Cyric, por um mago de 6º nível, ou mais graduado, e por algumas tribos de orcs, gnolls ou ogros.

## Thentia

Thentia é a mais independente das cidades da costa norte do Mar da Lua, porém a mais fraca do ponto de vista militar. Trata-se da colônia mais aberta da região, mais até que Colina Distante nos seus tempos de cordialidade.

Thentia é governada por um lorde eleito pela nobreza local. O lorde atual é Gelduth Blackturret (O hm G9). Ele tem pouco controle sobre a cidade, já que sua autoridade é apenas simbólica. O poder de fato está nas mãos dos nobres locais, de famílias





tradicionais como Swifthands, Khodoils, Mamarrathen, Birneir, Casplardann. A nobreza é auxiliada por diversos magos independentes — geralmente os de tendência *caótica*.

Thentia conta com o maior número de magos da região do Mar da Lua. Eles vivem em relativa paz, já que muitos foram a Thentia para fugir de organizações como a dos Encapuzados de Mulmaster e a dos Magos de Guerra de Cormyr. Entre os mais importantes estão Phourkyn Caolho (B hm A21), Flammuldinath “Dedos de Fogo” Thuldoum (H hm A18), Rilitar Sombra-d’água (H hm A15) e um misterioso mago conhecido apenas por Manto (I? hm? A16?). São esses que persuadem os tiranos de Mulmaster, os invasores de Forte Zhentil e os piratas do Mar da Lua a pensar duas vezes antes de atacarem os navios e os cidadãos de Thentia.

O poderio militar da cidade é muito reduzido: Os Cavaleiros de Thentia compõem-se de sessenta integrantes, trajados de bruneas, que constituem uma força de lanceiros montados. Diferentemente das outras unidades montadas, cavalgam bois de tamanho médio, chamados rothé, que caminham com mais firmeza pelas ladeiras de pedra que circundam a cidade. Thentia também possui uma companhia de sentinelas — força policial — composta por oito homens.

O único grande templo existente em Thentia é a Casa da Lua, coordenado por Sureene Aumratha (H hf S12) e outros seis clérigos. Sureene tem duas assistentes — arcanas (A10 e A9) treinadas pelo próprio Dedos de Fogo. Havia um Templo de Waukeen em Melvaunt, mas ele foi desativado há doze anos (1345 CV).

Thentia também abriga um culto de veneração a uma arma mágica, a Espada Brilhante, que dizem ser capaz de voar através da mais completa escuridão para atacar um agressor. Muitos habitantes da cidade sabem que, caso exista, esse item não passa de uma arma feita pelo homem, mas a crença é poderosa. A Espada Brilhante absorve magia e irá perseguir e matar todos que possuírem conhecimentos mágicos. Dizem que os magos que vivem em Thentia descobriram alguma forma de abjuração capaz de evitar as ações da Espada, mas visitantes devem se manter atentos.

## Voonlar

Voonlar é uma grande cidade ao nordeste do Vale das Sombras, e considerada uma das maiores forças da região. A Trilha Norte, que leva ao Vale das Sombras, e a Estrada Shind, que vai para as Ruínas de Tesh, encontram-se em Voonlar. Neste cruzamento localizam-se as mais importantes construções da cidade, incluindo os templos de Cyric e Chauntea.

Voonlar é nominalmente independente, governada por um xerife que pode requisitar seis ajudantes diretos, além de contar com a milícia formada por moradores locais, convocada sempre que necessário. Em teoria, todos os habitantes da comunidade votam nas eleições anuais para escolher o xerife.

Na realidade, a cidade é controlada por Forte Zhentil e seu xerife é apenas um testa-de-ferro. Seu nome é Buorstag Hlammythyl (V hm G8), um guerreiro robusto, devoto de Cyric, que conquistou uma formidável reputação como mercenário

antes de chegar a Voonlar. Ele é um agente direto de Forte Zhentil e faz parte dos Zhentarim.

Voonlar é uma cidade relativamente pacífica. O povo é manipulado pelos interesses de seu lorde, preferindo pagar impostos para que grupos de mercenários ataquem o Vale das Sombras a mandar seus próprios cidadãos fazerem o serviço. Os nativos das Terras dos Vales são vistos pelos habitantes de Voonlar como agentes subversivos e embusteiros. De resto, esse povo vive calma e pacificamente.

A vila é conhecida por abrigar a Companhia de Comércio Escudo, uma pequena casa mercantil que serve às regiões do Mar da Lua e dos Vales. Com uma boa reputação, a companhia é considerada livre das influências dos Zhentarim.

Voonlar possui dois templos em atividade. O Santuário de Cyric, rebatizado de Deus Negro Reformado (V hm S14), servido por quatorze clérigos subalternos de diferentes níveis. Gormstadd também coordena um grupo de elite de quatorze guerreiros de 4º nível, voltado para a defesa do templo, que já foi destruído e reconstruído várias vezes ao longo dos anos, principalmente por terroristas vindos do Vale das Sombras. De fato, Gormstadd já estipulou uma grande recompensa — 10 mil po — pela cabeça do líder dos terroristas assassinos, Mourngrym Amcathra.

Voonlar também abriga a Dádiva da Deusa, um grande templo de Chauntea. A Senhora Shrae (H hf S12) controla o templo juntamente com quatorze clérigos inferiores. Ela possui sua própria milícia, de vinte guardiões, todos de 2º nível — uma proteção contra os devotos de Cyric. Shrae mantém boas relações com o líder do Vale das Sombras — e, sabe-se, aventureiros de boa índole costumam se esconder no complexo para poderem descansar com segurança. A igreja de Chauntea é a mais popular e imponente da cidade, com vastos jardins e diversos salões.

Além disso, existem santuários de Lathander e Tempus nos arredores da vila.

## Yulash

Há algum tempo, Yulash era uma grande cidade fortificada, no entanto, as inúmeras guerras ocorridas nessa área transformaram metade das construções em ruínas. A cidade tornou-se um dos palcos da guerra entre as forças de Forte Zhentil — os Zhentilar — e os Plumas Vermelhas, de Colina Distante. Durante a guerra entre eles, a maior parte da cidade foi destruída. Os nativos de Yulash fugiram para locais mais seguros ou juntaram-se a uma das duas forças. Com isso, além da violência trazida pelos estrangeiros, os cidadãos que restaram se viram divididos em facções inimigas.

O que sobrou da cidade tem sido guardado em abrigos de emergência ou utilizado na construção de áreas fortificadas. O maior desses abrigos foi montado sobre as ruínas da fortaleza principal, onde adeja a bandeira de Forte Zhentil. A fortaleza dos Zhentarim diz estar oferecendo “proteção” a Yulash, assim como Cormyr fez com Tilverton. As tropas de Colina Distante afirmam liderar uma força de resistência popular contra a ação de Forte Zhentil.

A importância de Yulash não está no povo nem na economia, mas sim na localização. A cidade situa-se em uma enorme





## As Forças Ocupantes de Yulash

A guarnição atual de Forte Zhentil é formada por 120 guerreiros, montados e bem-armados — armaduras completas para os homens e para os cavalos, lanças e espadas longas —, 320 guardas levemente armados — lorigas segmentadas, espadas longas e cajados — e 52 arqueiros. A guarnição possui três clérigos de Cyric de 6º nível e três magos de Forte Zhentil. O líder desses magos e atual comandante das forças em Yulash é Szamaeril (V hm A10). Seus assistentes são dois outros magos (6º e 8º níveis).

As forças de Colina Distante consistem em 300 Plumas Vermelhas, divididos em trinta destacamentos. Cada um deles é liderado por um guerreiro de 6º nível. Todos montam cavalos médios, vestem cotas de talas e usam espadas longas. Além disso, há três magos de 8º nível sob o comando de Maalthiir e quatro clérigos de Tempus de 5º nível. Todo o exército é liderado por Haliator Mendara (V hm G12), um guerreiro que complementa a ajuda enviada de Colina Distante com constantes saques.

A maioria dos nativos tomou posição a favor de uma das duas facções principais, formando vinte ou mais subfacções. A facção Yulash Rebelde opõe-se à ocupação de Forte Zhentil. Já a organização Yulash Purificada é contrária à rebelião promovida por Colina Distante. Ambos os lados contam com um grande número de milícias, que agem em grupos de dez a vinte homens e mulheres, vestidos em corseletes de couro e armados com espadas curtas. As diversas subfacções parecem se odiar tanto quanto odeiam as forças ocupantes. Traições e emboscadas são comuns.

plataforma de pedra, localização que permite às tropas ocupantes controlar a região em torno de Yulash e todo o comércio circundante. Esse aspecto do terreno é o principal motivo para que forças das duas principais cidades do Mar da Lua lutem por Yulash.

A combinação de facções internas, Zhentilar e Plumas Vermelhas, e os constantes conflitos praticamente arruinaram Yulash, fazendo com que apenas os nativos mais desesperados permanecessem na área. Não existem estalagens para viajantes no local e tanto as tavernas como as igrejas são controladas por forças ocupantes.

Dizem que o monte sobre o qual Yulash se situa é cheio de passagens secretas, galerias escondidas e cavernas que possuem portais extradimensionais, conduzindo a outros planos de existência. Por essa razão, as ruínas continuam a ser um grande atrativo, especialmente para aventureiros. Ambos os lados executam saqueadores — entenda-se por “saqueadores que não estejam do nosso lado” — e os Plumas Vermelhas são particularmente brutais ao capturar não-humanos.

## Sorte Zhentil

Situada a oeste do Mar da Lua, Forte Zhentil é uma grande cidade murada, do mesmo tamanho, inclusive populacional, que Suzail, em Cormyr. Possui um dos maiores portos do Mar da Lua e é dominada por um vasto complexo religioso dedicado a Cyric.

Essa cidadela é oficialmente governada apenas por Lorde Chess, um homem gordo, vaidoso e glutão (I hm G3/A3/S3 — classe tripla, atualmente guerreiro). Chess é um linguarudo de

sajeitado e, apesar de já ter sido usado como aliado pelos Zhentarim no passado, eles não o consideram mais um membro da organização. O lorde está sob a constante proteção de seis guerreiros de 6º nível que agem como guarda-costas.

Forte Zhentil é a casa dos Zhentarim, apesar de a cidade e população não estarem completamente sob o controle da Rede Negra. Os Zhentarim são descritos na seção do capítulo “Grupos do Poder Secreto”, no livro *Conquistando os Reinos*.

O Círculo das Trevas, templo de Cyric na cidade, é um dos maiores da região do Mar da Lua. Seu patriarca é Xeno Mirrormane (E hm S18), responsável pela Morte de Bane Lorde da Perdição. Na mesma época seguidores de Cyric destruíram todos os símbolos de Bane existentes na cidade, incluindo os dois templos rivais, o Altar Negro e o Santuário da Escuridão. Depois disso, Xeno matou seu irmão Maskul, antigo líder da igreja de Cyric, e assumiu o poder. Todos os clérigos de Bane de baixo nível tiveram a chance de se converter, oficial ou postumamente. A igreja de Xeno se fortaleceu e, hoje, é servida por quarenta clérigos, com níveis que variam entre 1º e 15º. O Grande Inquisidor do antigo Grupo Ortodoxo de Bane, Ginali, está desaparecido; presume-se que esteja morto. O antigo líder da outra igreja de Bane, Fzoul Chembryl (V hm S13), continua vivo devido à sua relação especial com Cyric e aos seus contatos com os Zhentarim. Fzoul age com considerável poder dentro de Forte Zhentil. Cyric governa, e se alguém na cidade duvida disso, é melhor manter tais pensamentos em segredo.

Forte Zhentil também abriga um grande templo de Malar, a Grande Casa de Caça, controlado pelo Mestre de Caça Daerdeth Malagar (C hm S16) e por onze subclérigos. A Torre da Dor Exaltada venera Loviatar sob o olhar ferino de seu patriarca Ulamyth Quantor (V hm S17), auxiliado por quatorze sacerdotes. Há também templos de Auril, Tempus, Tymora e Umberlee.

Esta cidade é o berço dos Zhentarim, a Rede Negra que hoje é a mais poderosa força maligna independente das Terras Centrais. Ela tem se concentrado em monopolizar o comércio, controlar pequenas vilas e cidades e conspirar contra uma crescente lista de inimigos, que inclui os Vales, Cormyr, Sembia, Waterdeep, os Harpistas, o Culto do Dragão, várias tribos de orcs, ogros e gigantes e um grande número de grupos de aventureiros. Surpreendentemente, os Zhentarim perderam poder dentro de Forte Zhentil na década passada, especialmente após a destruição dos templos de Bane pelos seguidores de Cyric. As operações dos Zhentarim passaram a se concentrar em outras bases, mais remotas e fáceis de defender, como a Fortaleza Negra e a Cidadela do Corvo.

A noite é bastante perigosa em Forte Zhentil, por causa das quadrilhas e grupos de criminosos locais contratados pelos Zhentarim. Esses marginais armam-se com maças e bastões de metal e seus níveis variam entre o 1º e o 4º. Tais grupos caminham silenciosamente pelas ruas da cidade, com o intuito de capturar pessoas desatentas. Os que forem presos podem ser encontrados no dia seguinte dentro de um navio de escravos, rumando para Thay, remando em uma galera no Mar da Lua ou como parte de um grupo de trabalhos forçados, reconstruindo edifícios em Yulash ou na Cidadela do Corvo.





# A Vastidão

**E**ssa grande região de campo aberto forma a fronteira oriental das Terras Centrais. Dentro dela ainda são encontrados, em diferentes intensidades, hábitos e traços raciais familiares aos habitantes de Cormyr e Waterdeep. Mais a leste encontram-se as terras de Impiltur, Aglarond e Thay, lugares estranhos, de nomes incomuns e com pessoas desconhecidas — o Oriente Distante e os Reinos Antigos. Algumas áreas da Vastidão estão entre as primeiras terras a serem colonizadas por humanos em tempos modernos, mas a região continua selvagem e inexplorada em vários pontos. Trata-se de uma terra de aventura e deslumbramento.

A Vastidão começa na parte mais oriental da Orla do Dragão e engloba as terras em que seus rios — o Lis, o Dalton, o Véspera e o Fogo — alimentam a grande baía. Seu limite oriental é definido pelas Montanhas do Espigão e pela Floresta Cinzenta.

A população local é composta por uma mistura de imigrantes do sul e do oeste. A região tem laços hereditários com um grupo humano que cresceu em diferentes direções e, mais tarde, deu origem a cormyrianos, sembianos e habitantes dos Vales. Não é por acaso que os povos da Vastidão têm relações mais fortes e amigáveis com seus vizinhos de Orla do Dragão do que com os do Oriente.

Essas terras têm sido lar de aventureiros e só recentemente é que começaram a organizar-se em torno de um sistema mais civilizado. Algumas de suas cidades, como Procampur, são extremamente antigas, mas certas regiões do interior só se viram livres dos ataques orcs nas últimas gerações — alguns nativos, com suas propriedades ardendo em chamas, discordam nesse ponto.

## História

**H**á 2 mil anos, Vastidão chamava-se Vastidar, as terras orcs. Era a região de onde vinham as hordas de goblins que transbordavam do leste ou através da Orla do Dragão, em esquadrões de barcos de abaloamento para atacar elfos. Os orcs foram sobrepujados por anões invasores, que estabeleceram o Reino das Espadas Resplandcentes. Foi durante essa época que os primeiros humanos chegaram a Vastidão, incluindo o mago Maskyr.

A supremacia dos anões permaneceu durante constantes guerras — o Reino das Espadas Resplandcentes conheceu apenas quarenta anos de verdadeira paz. Os orcs então imperaram os anões, que só escaparam da extinção pela ajuda de aliados elfos e humanos. Os sobreviventes do Reino das Espadas deixaram a região para os recém-chegados humanos e recuaram para leste, sul e para comunidades isoladas e ocultas dentro da Vastidão.

Os humanos mais bem-sucedidos eram aventureiros, cuja fome só podia ser saciada com ouro e cuja sede, com grandes feitos. Esse foi o Tempo dos Tolos Gloriosos, e muitos acreditam que ainda se vive naquela época, uma vez que aventureiros dominam cidades como Calaunt e Ravens Bluff. Os orcs foram contidos, senão conquistados, e o comércio tem florescido nas terras da Vastidão. Entretanto, para muitos indivíduos com o espírito da aventura no sangue, essa ainda é a fronteira selvagem, o lugar onde uma pessoa pode mostrar seu valor.

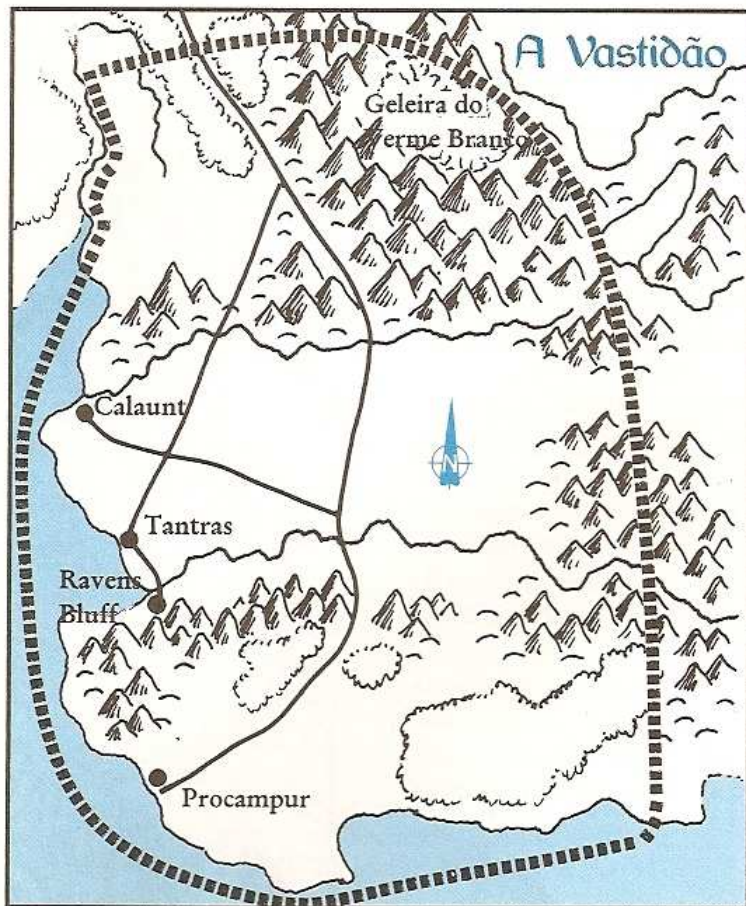
## A Mentalidade da Vastidão

**A** população da área é heterogênea, variando desde as antigas famílias de Procampur até os recém-chegados de Ravens Bluff. Todos compartilham de um espírito de aventura e deslumbramento que não é visto em nenhum outro lugar dos Reinos, nem mesmo nas Terras Centrais do Ocidente ou no Norte Selvagem. Existem tantos inimigos aqui quanto no Mar da Lua, mas em Vastidão parece ser possível derrotá-los, e os mocinhos — ou seja, os aventureiros, os mercados e todas as pessoas civilizadas — parecem vencer mais do que perder.

Isso leva ao otimismo e à simpatia entre as pessoas da Vastidão. Aventureiros são bem-vindos pois trazem ouro, histórias e magia dos covis ocultos e passagens secretas que exploram.







É improvável que o guarda de mercadorias esfomeado deste ano venha a ser o herói do ano que vem, ou o chefe do Conselho da Cidade na próxima década. Há um espírito de oportunidade, de desenvolvimento e de crescimento nas terras da Vastidão.

Os habitantes de Vastidão vêem a si mesmos como parentes dos cormyrianos, dos sembianos e dos Homens dos Vales, e encaram-nos com bons olhos, tanto como aliados quanto como bons parceiros comerciais. Azoun de Cormyr é conhecido por suas ações durante a invasão tuigan.

Os territórios do Mar da Lua não são tão bem-vistos. O povo de Vastidão encara Mulmaster do mesmo modo que os nativos do Vale das Sombras vêem Forte Zenthil. O Mar da Lua é o lar de trapaças e espiões ardilosos. Já as cidades da Costa do Dragão são desprovidas de lei, uma vez que os piratas que saqueiam a Vastidão vêm de lá.

Esses pontos de vista são comuns entre a população urbana, e os homens do campo também pensam assim, apesar de se mostrarem ainda mais desconfiados em relação aos aventureiros bem-vestidos e potencialmente perigosos que cruzam suas terras. Os agricultores encaram as cidades como lugares perigosos e malignos. Tantras é dominada por clérigos, Calaunt por ladrões, Ravens Bluff por clérigos e ladrões, e Procampur por famílias antigas. Como todos os camponeses de Faerun, eles ficam felizes se deixados em paz para fazer sua colheita.

## Pontos Interessantes

Aqui estão as localidades interessantes e notáveis da Vastidão, apresentadas em ordem alfabética.

### Calaunt

Calaunt é uma cidade de porte médio, na face leste da Orla do Dragão, onde o rio Véspera deságua na Orla, abrindo-se num amplo delta. É uma comunidade depressiva e miserável, com construções decadentes e apenas algumas mansões bem-cuidadas, que ficam ao longo da muralha externa e pertencem aos comerciantes e aventureiros ricos. Sua principal atividade econômica é o curtume — o cheiro das peles é tão forte que encobre todos os outros odores durante os meses quentes do verão, quando os marinheiros conseguem chegar a Calaunt apenas pelo olfato.

A cidade é governada pelo Cetro Supremo Bellas Thanatar (E hm G12). Seu regime é apoiado pelos Duques Mercadores, seis ex-aventureiros conhecidos como Bando de Bella, que se tornaram ricos seguindo as ordens de Thanatar.

Calaunt é um local de magia, mas de uma maneira pesada, depressiva, sem a graça e as maravilhas de outras regiões que têm forte presença mística. A guarda do portão da cidade é formada por seis golens de pedra, gigantescos monstros cuja função é tanto intimidar a população como protegê-la. O Cetro Supremo e os Duques Mercadores possuem grandes quantidades de itens mágicos e estão sempre à procura de mais. Esses itens raramente são usados em benefício de Calaunt.

A cidade tem um efetivo de 6 mil soldados, comandados por vinte capitães — guerreiros de 5º nível —, cada um com um mago ajudante — ilusionistas de 4º nível. Além disso, a cidade possui uma marinha de seis navios, usados principalmente para manter os piratas à distância.

Dois grandes templos dominam Calaunt. A Casa dos Ganchos Escarlates é um templo de Loviatar, chefiado por Shaleen Beijo Mortal Omreen (V hf S14), que conta com o apoio de 24 sacerdotes. Para quem é de natureza mais benevolente, Calaunt é também contemplada pela Casa Lua Prateada, santuário de Selune, guiado pela Suma Sacerdotisa Wyndra Syrylstone (H hf S19) e 22 seguidores. Também são adorados Auril, Malar, Talos, Tempus e Liira.

Calaunt tem uma grande e ativa guilda de ladrões chamada Mantos Sombrios, uma misteriosa aglutinação de marginais inexperientes sob o comando de Capuz da Noite (habilidades e identidade não-revelados). O amplo espectro das atividades dos Mantos Sombrios é uma indicação de que o grupo possui alguma forma de relacionamento com os Duques Mercadores.

Calaunt é uma cidade grande — a terceira da Vastidão, embora Procampur seja mais rica —, porém é um lugar esquecido, cheio de ruas vazias, estreitas e escuras. É um refúgio para os fora-da-lei e renegados, para os esquecidos e excluídos. Lendas locais que falam de monstros nos esgotos e caçadores de escravos tanto podem ser histórias de pescador como a mais absoluta verdade.





## Cataratas do Dragão

A maior colônia entre Orla do Rei e Tsurlagol é uma pequena vila estabelecida acima das furiosas cataratas do Rio do Fogo. Uma balsa puxada por cordas, opera 1 quilômetro ao norte, para transportar caravanas mercantes.

A vila é dominada por uma estalagem fortificada, a Estalagem do Dragão, feita de madeira de pinheiro e pedras. Diz a lenda que antigamente as cataratas eram o lar de um poderoso dragão vermelho que aterrorizava toda a Vastidão ao sul do Rio da Véspera. Um bando de aventureiros humanos liquidou o monstro e fundou o estabelecimento. Embora a estalagem tenha passado por várias mãos desde então, um dos aventureiros fundadores, um sacerdote de Silvanus chamado Keldar da Floresta (N hm S13), ainda mora no local. Keldar é uma figura importante, principalmente porque é o único sacerdote permanente da cidade. Ele administra — ou melhor, negligencia — um altar acima das cataratas.

## Floresta Inundada

A Floresta Inundada é um braço da velha Cormanthor, que cruzava o Rio Lis, mas que acabou desaparecendo no último século, tornando-se um terreno côncavo e transformando a mata em um pântano fétido. Árvores centenárias estão mortas, musgo e cogumelos existem por toda parte na podridão do pântano. Os aventureiros são ameaçados tanto por quedas de árvores como por monstros.

Criaturas errantes são frequentemente encontradas dentro da floresta, incluindo homens-lagartos e dragões negros, além de seres do fungo e plantas carnívoras. Parte dessas criaturas não são nativas da área, por isso suspeita-se de que alguém ou alguma coisa está sustentando o pântano para manter as pessoas afastadas.

## Geleira do Verme Branco

Essa geleira é um rio congelado que fica a cerca de 650 quilômetros ao sul da Grande Geleira, estendendo-se entre os mais altos picos das Montanhas do Espigão. Ele segue a leste de Mulmaster em direção ao Mar da Lua, de um lado, e em direção ao Lago do Gelo Derretido, do outro.

A Geleira do Verme Branco é o lar de diversas criaturas polares, inclusive dos dweomers, que têm exercido algum tipo de atividade no local.

A área deve seu nome aos remorhazes albinos. É dito que o rei dessas criaturas tem seu covil bem no centro da geleira.

Humanos vivem na região em tribos de bárbaros nas montanhas. Sabe-se que um grupo de bárbaros nobres conhecido como a Tribo do Verme Branco serviu no exército de Zhengyi, o rei feiticeiro de Vaasa. Esses bárbaros se redimiram ao enfrentar o próprio Zengyi, quando então a malignidade do feiticeiro tornou-se clara.

## Haspur Alta

Essa vila alpina está localizada nas montanhas que separam

Ravens Bluff de Procampur. A maior parte da vila foi construída sobre pequenas escarpas que dão uma ótima vista dos arredores, oferecendo aos moradores excelentes chances de defesa contra os constantes ataques de orcs — ou goblins.

Haspur Alta é governada pela família Aurora, um clã de gnomos. Os membros dessa família provaram ser excelentes diplomatas tanto em relação aos humanos como em relação aos anões da área, mantendo a paz entre as duas raças. O chefe da família atualmente é Fankolin Aurora (B gm A17/L10).

A vila possui uma excelente estalagem, a Armadura Élfica. O estabelecimento foi assim batizado após a morte do herói elfo Beluar, que perdeu a vida numa batalha contra orcs ao norte da vila. A trilha que passa através das montanhas chama-se Passagem do Sangue Élfico, em sua memória. O herói está enterrado na pequena fortaleza de Sabreenar, entre Haspur Alta e a trilha.

A comunidade tem altares dedicados a Tymora e a Tyr, entre vários outros deuses de elfos, anões e gnomos.

## Hlinter

A cidade de Hlinter situa-se na interseção da Estrada Hlinter, que vai para Dalaunt e Cataratas do Dragão, e da Estrada Cruzada, que vai para Ravens Bluff e Kurth. Os moradores do local praticam o comércio com todas essas comunidades. Hlinter é governada por um mestre mercador, o chefe do conselho de mercadores. Sua política permite que as leis sejam bastante flexíveis quando algum dispositivo atrapalha ou ameaça o comércio da cidade. Hlinter é conhecida por suas criações de suínos e de equinos.

A cidade também é lembrada pelo ódio que inspira no coração dos anões. Há mais de 100 invernos, um corrupto e malévolo mestre mercador passou a cobiçar as terras a leste da cidade, habitadas por anões. Os chefes dessas comunidades foram convidados a se encontrarem com o mestre e acabaram assassinados. Os anões sobreviventes vingaram a morte dos companheiros, capturando o mercador em sua própria cama, quebrando, um a um, todos os ossos de seu corpo. Desde esse dia, nenhum anão nativo de Hlinter entra na cidade.

O local tem boas estalagens, sendo a Ossos Quebrados de Beindold a mais popular. Trata-se de um ponto de encontro regular para quem não quer ser visto em Calaunt ou em Ravens Bluff.

Hlinter tem um pequeno templo a Chauntea, dirigido por Gosmani Hagaris (N hm D7), e um a Liira, controlado pela Portadora do Júbilo Halira Chessman (N hf S6). Também existem altares dedicados a Waukeen, abandonados, a Selune, a Talos e a várias divindades cultuadas pelos anões dos arredores.

## Kurth

O nome Kurth foi dado em homenagem a seu fundador, um aventureiro temerário e hábil com o machado, amado pelos





## O Teto de Procampur

Os limites de Procampur são os que mais se aproximam de um sistema de castas na Vastidão, organizado segundo profissões e tarefas. Como legado dos primeiros dias de existência da cidade, Procampur divide-se, a partir do porto, em oito distritos. Cada um deles é fortemente defendido e fortificado, e sua natureza é indicada pela cor dos telhados:

- Distrito dos Pobres: cinza
- Distrito dos Templos: negros resplandecentes
- Distrito dos Mercadores: verdes
- Distrito dos Aventureiros: vermelhos
- Distrito dos Marinheiros: azuis
- Distrito dos Funcionários Públicos: amarelos
- Distrito dos Nobres: prateados
- Alta Corte e Palácio: dourados

anões e que recebia a alcunha de “Mata Bandidos”. Afora isso, a cidade tem a reputação de ser um lugar escuro e mal-assombrado. Boatos afirmam que o local é procurado por piratas aposentados. Dizem que há tesouros escondidos em cada porão de Kurth e que pactos secretos e contratos de contrabando são fechados nos fundos das tavernas. São persistentes os rumores acerca de um casarão abandonado no extremo oeste da cidade. O Salão de Feljack, construído por um aventureiro vinte anos atrás, foi destruído pelo fogo há dez invernos. Desde então, comenta-se que esqueletos empunhando armas são vistos perambulando por entre os escombros em noites de lua cheia.

Kurth é uma vila muito grande, e vem prosperando com os bons negócios que realiza: ao norte, com Ravens Bluff e Orla do Rei; ao sul, com Mulmaster e Olho de Maskyr. A cidade está crescendo e tem um bom número de estalagens e tavernas de qualidade, incluindo Manopla e Arreio, As Cabeças Decapitadas e Caçada de Beluar. As duas últimas foram assim denominadas após a vitória do herói elfo sobre os orcs no Vau das Línguas de Víbora. As colinas ao redor de Kurth são conhecidas como As Caçadas de Beluar, em comemoração às buscas do herói atrás dos orcs que fugiam do Vau, logo ao norte.

Kurth possui altares dedicados a Eldath, Chauntea e Clangeddin. O santuário de Tymora é regularmente visitado por um sacerdote de Mulmaster.

## Olho de Maskyr

Olho de Maskyr é uma vila composta de vinte prédios centrais localizados ao pé das Montanhas do Espigão, sob a sombra da Geleira do Verme Branco.

Essa pequena comunidade é conhecida principalmente pela prática da agricultura e criação de cavalos. Atualmente, não possui nenhum cidadão de alto nível. Olho de Maskyr justifica seu nome pela história:

*Tempos atrás, o Grande Mago Maskyr explorava estas terras ainda desconhecidas da humanidade. Quando chegou ao vale, que muito lhe agradou, Maskyr pensou em fazer dele sua morada. Naquela época, a terra era dominada pelos anões, e seu rei, Tuir Sangue de Helban, ergueu seu trono abaixo do Monte Grimmerfang — conquista do povo anão ao rei orc Grimmerfang. Tuir, que não tencionava ceder suas terras aos humanos recém-chegados, disse ao Grande Mago que só entregaria o vale em troca do olho direito deste. No mesmo instante, e para surpresa da corte de Tuir, Maskyr concordou. O acordo foi mantido, e Maskyr viveu feliz no vale que hoje leva seu nome.*

Maskyr há muito desapareceu, provavelmente morto em alguma viagem interplanar. Da fortaleza, nada restou além do nome e da lenda. Olho de Maskyr possui uma das melhores estalagens de toda a Vastidão, a Mão do Mago, comparável apenas ao Wyvern, de Sevenecho.

## Orla do Rei

Orla do Rei é uma cidade rica e fortificada que prosperou com a comercialização de metais, preciosos ou não. A fundição é prática comum nessa região montanhosa, e os mineiros que exploram as Montanhas do Espigão há muito usam a cidade como base para suas operações. Orla do Rei é o ponto navegável mais distante da desembocadura do Rio Véspera.

O nome que recebe deve-se à proclamação feita pelo rei anão Tuir, de que os humanos não poderiam avançar além desse ponto, dentro do território anão. O posterior colapso do reino de Tuir anulou o decreto, mas o nome ficou.

A cidade possui inúmeras tavernas e estalagens, nenhuma de grande reputação fora das muralhas. Os estabelecimentos trocam de donos tão rapidamente quanto o desejo de um estalajadeiro tentar a sorte nas montanhas ou de um mineiro optar por uma vida mais sossegada. A cidade abriga ainda um local para a adoração de Tymora, o qual é regularmente visitado por um sacerdote de Mulmaster — geralmente de 8º nível.

## Procampur

Procampur é uma cidade-estado rica e independente, localizada na costa leste da Orla do Dragão. É uma grande cidade composta de distritos separados por altas muralhas. Cada um deles é caracterizado pela cor dos telhados.

Procampur é a mais rica das cidades independentes da Vastidão. Tal condição só pode ser disputada por Ravens Bluff e Tantras. Procampur já foi conhecida como Proeskampalar, uma grande cidade antes mesmo do lançamento da Pedra do Acordo ou do reconhecimento dos Vales.

A comunidade tem exército e marinha poderosos para proteger as valiosas cargas obtidas do escambo com piratas do Mar Interno. Essas forças venceram Mulmaster e Sembia de modo decisivo em conflitos passados, e Procampur é agora aliada da cidade vizinha Tsurlagol.





Desde os primórdios, a cidade é conhecida por seus hábeis joalheiros e ourives. É governada por um Grande Lorde — título conferido de pai para filho —, na prática conhecida como “thultyrl”. O atual thultyrl é o jovem Rendath Sangue Azul (B hm G11). A família real de Procampur não possui sobrenomes, apenas títulos.

Os distritos são delimitados por paredes de 4,5 metros. Postos de guarda, rondas e os quartéis têm telhados caiados que os distinguem do resto das construções do distrito. As ordens reais são severas quanto às atividades que podem ser executadas em cada distrito. Por exemplo, se um aventureiro que obteve um título de nobreza quiser estabelecer-se no Distrito dos Nobres, ele precisa jurar, diante de seu rei, nunca mais entrar em aventuras, além de garantir que jamais ajudará ou dará abrigo a antigos companheiros.

O Distrito dos Templos, caracterizados pelos telhados negros resplandcentes, é composto basicamente por quatro enormes complexos de igrejas maiores, pelas casas dos clérigos e pelos templos das divindades menores. Torm é adorado na Casa da Mão, dirigida pelo Sumo Sacerdote, Pallar o Obediente, (J hm S15), mais 26 sacerdotes subalternos. Helm é venerado na Torre do Olho, sob a administração da Grande Guardiã Endra “Vigilante” Mathlyn (BO hf S16) e dezoito sacerdotes subordinados. O Templo do Sucesso era dedicado a Waukeen, mas foi reconsagrado a Liira. A Suma Sacerdotisa é Baniya Dolester (Hhf S12), que além de suas obrigações com o culto toma conta do antigo Sumo Sacerdote de Waukeen, que enlouqueceu após a morte de sua deusa. O Salão Feliz da Senhora é o templo de Tymora, supervisionado pelo Sumo Sacerdote Orn Thavil (H hm S14) mais 24 outros clérigos. Existem ainda cultos a Mystra e a Deneir. A casa do ex-patriarca de Oghma, que desapareceu durante o Tempo das Perturbações, também é um santuário.

## Ravens Bluff, a Cidade Viva

Construída sobre as ruínas da antiga Sarbreen, Ravens Bluff é uma das cidades que mais prosperam na Vastidão. Trata-se de um grande e movimentado centro comercial localizado na Orla do Dragão, onde o Rio do Fogo corre entre duas grandes colinas, e por onde passam as caravanas vindas de Procampur com destino ao Mar da Lua.

Sarbreen foi uma cidade colonial, semelhante a Selgaunt e Saerloon. Porém, enquanto estas metrópoles prosperavam, Sarbreen definhava, contando apenas com alguns empórios e fortificações privadas, além da população indigente. Por muitos anos a cidade não foi nada mais que um ponto de parada para caravanas e esconderijo de piratas. Sob coação de corsários e orcs vizinhos, Ravens Bluff — hoje conhecida devido aos corvos que fazem seus ninhos nas montanhas próximas — passou por grandes dificuldades.

Trinta anos atrás (1337 CV), os Jogos dos Campeões foram patrocinados pelos lordes locais, objetivando encontrar alguém capaz de salvar a cidade dos saqueadores. O vencedor desses jogos foi um aventureiro aposentado chamado Charles Oliver

## Ravens Bluff e a RPGA®

A cidade Ravens Bluff foi concedida para a RPGA a associação de fãs da TSR, nos Estados Unidos. Até agora, essa associação produziu 64 páginas de acessórios para a Cidade Viva, difundindo a cidade através de seu fanzine *Polyhedron*®, com a criação de novos personagens e lugares e apresentando novos desafios para os heróis.

Recomenda-se aos interessados em conhecer mais sobre Ravens Bluff, ou a quem esteja procurando um modo diferente de conduzir suas campanhas, que procurem esses produtos como um ponto de partida.

O’Kane. Lorde Prefeito O’Kane (O hm G15) reestruturou as forças armadas, expulsou as tribos goblins, protegeu as rotas de caravanas, reorganizou o governo local, fez pactos com os piratas e governa até hoje.

O Senhor Prefeito O’Kane é apoiado pelo Conselho dos Lordes — os mesmos que patrocinaram os Jogos dos Campeões. O conselho, por sua vez, supervisiona a economia, a justiça, as igrejas e as instituições militares. A força militar de Ravens Bluff é formada basicamente pelas milícias dos lordes locais, por recrutas da população e tropas contratadas. À exceção de ataques goblins e surtos de banditismo, não têm ocorrido ações militares no local nas últimas duas décadas.

O crescimento da cidade tem propiciado a proliferação de cultos, uma vez que quanto maior o saldo (em ouro), maiores os ganhos, materiais e espirituais. Sabe-se que na cidade existem templos de Chauntea, Gond, Helm, Lathander, Selune, Tempus, Tymora e Tyr. Há um templo ativo de Waukeen, mas seguidores de Liira são bem-vindos também. Existem cultos a praticamente todas as forças conhecidas — e várias esquecidas — na parte norte da cidade.

Todos os cultos maiores pertencem ao Conselho Clerical, um braço do governo que se dedica a harmonizar as diferentes crenças da população. Essa organização é liderada pelo Sumo Sacerdote Sirrus Melandor (J hm S15), que tem servido Tyr por mais de uma década.

Ravens Bluff é uma comunidade de comerciantes e aventureiros. Os mercadores e as guildas de artesãos estão sempre precisando de um braço armado ou de uma inteligência competente para dispor de magias. O êxito da cidade ao usar os talentos desses aventureiros encoraja as outras da região. Por exemplo, enquanto os nobres cormyrianos consideram aventureiros como novos-ricos e os nativos do Mar da Lua vêem-nos como presas, Ravens Bluff recebe-os de braços abertos, reconhecendo neles uma utilidade potencial. Como resultado, a cidade é repleta de jovens corajosos, semi-humanos desbravadores, lordes e senhoras banidos de suas terras, filhos bastardos da nobreza e outros seres em busca de um lugar ao sol. Tal





situação traz alguns problemas, como emboscadas ou um ocasional corpo no beco, mas esse é o preço que se paga por uma cidade vibrante e uma comunidade florescente.

## Sevenecho

Sevenecho é uma pequena cidade que sobrevive como um mercado para os agricultores da região, devido aos lagos e poços próximos, como ponto de parada para caravanas. É uma aldeia que deve seu nome à família dona da estalagem local, a Wyvern Preocupado, uma das melhores de toda a Vastidão.

Esse estabelecimento foi criado em 1338 CV e cresceu para se tornar uma grande mansão sobre uma ampla colina, com quartos, alas, câmaras secretas e outras curiosidades se espalhando desordenadamente. A taverna possui água potável de poço e produz carnes defumadas de alta qualidade, cerveja regular e um queijo picante. O patriarca da família e atual dono da Wyvern é Beliot Seveneche (O hm G5).

Os Sevenechos são os mais proeminentes dentre as várias famílias da cidade, que incluem os Scantshars, vistos com certa suspeita. Isso acontece porque a matriarca da família, uma doce senhora conhecida como Riliyyr, é uma maga competente (H hf A7).

Duas lendas locais correm Seveneche. A primeira diz que um fantasma aparece regularmente em um dos poços próximos à cidade. Comenta-se que A Dama Afogada era uma viajante que foi morta por um garoto que a cobiçava, mas que se viu rejeitado. O nome da família a qual o garoto pertencia varia, dependendo de quem conta a história.

De maior interesse para aventureiros, há uma lenda que afirma que nos últimos dias do reinado de Tuir, nove anões, cada um carregando uma arca com gemas, foram surpreendidos por orcs. Eles enterraram as jóias e atacaram as criaturas, lutando até a morte. Considerando as circunstâncias em que o reino anão foi destruído nessa área, a lenda pode até ser verdadeira.

### A Guarda de Tantras

A guarda de Tantras consiste em unidades de quatorze guerreiros de 1º nível, usando armadura simples grafada com as armas da cidade. Manejam espadas curtas, lanças e adagas. Cada unidade é liderada por um sargento de 3º nível, portando uma espada longa e maça. Se mais de uma unidade de guarda é chamada, um oficial de 5º nível, com maça-estrela, também estará presente. Arqueiros e magos podem ser chamados em caso de emergência.

Uma característica da guarda de Tantras é tentar resolver os conflitos pacificamente, pedindo para que todos abaiem suas armas à abordagem "Qual é o problema?". No entanto, em situações críticas, onde vidas de tantranianos correm perigo, os soldados atacarão antes e "falarão com mortos" depois. O grande número de templos — logo, de sacerdotes — em Tantras torna essa abordagem possível.

## Tantras

Tantras é uma comunidade murada ao norte de Ravens Bluff, que também se beneficia do comércio e das caravanas vindas de Procampur. Trata-se de uma grande cidade, que se recuperou bem e até prosperou após o Tempo das Perturbações. Uma batalha divina travada naquela época resultou na destruição de uma grande porção da cidade, deixando uma ampla área de magia morta na parte norte do local.

Tantras é governada por seu Alto Conselho, um grupo de nobres comerciantes e o alto clero de Torm. O conselho age como um governo invisível, concentrando-se principalmente em tarifas e leis de comércio, gastando pouco tempo com as guildas de ladrões e aventureiros — a não ser que esses grupos comecem a atrapalhar o comércio. Como resultado Tantras é uma cidade aberta, onde apenas as mais graves ofensas à corte ou à lei atrairão a guarda.

A comunidade é dominada pelo Templo da Vinda de Torm, o centro das atividades tormitas no Mar das Estrelas Cadentes e o maior templo desse culto. Foi em Tantras que Torm morreu, defendendo sua fé contra Bane e criando a grande área de magia morta na cidade. O Sumo Sacerdote de Torm, Barriltar Bhandraddon (J hm S19), é auxiliado por 49 sacerdotes menores. O culto de Torm é o mais influente da cidade, e Bhandraddon tem um lugar no Alto Conselho.

No entanto, a fé em Torm é bastante tolerante para com outras religiões, e existem templos de muitos outros deuses na área, incluindo Tempus, Lathander, Gond, Selune, Milil e Tymora, todos com sacerdotes de no mínimo 13º nível. Além disso, altares a Lathander, Loviatar, Umberlee e Cyric espalham-se pela região.

Tantras tem uma ativa guilda de ladrões, os Garras Cinzentas, uma organização de contrabandistas e ladinos que procuram suas presas entre os recém-chegados e os que tenham ficado extremamente ricos, esnobes ou inescrupulosos. Essa organização mantém um olhar vigilante sobre as atividades de seus membros, para que o crime não atraia a atenção do Alto Conselho. Os membros da guilda já defenderam seu território contra ataques dos Arcanos Vermelhos, dos Zhentarim, dos caçadores de escravos, dos Harpistas e do Culto do Dragão.

A combinação da política mercantil, governo moderado, muitos sacerdotes, guilda de ladrões e uma grande área de magia morta fez de Tantras um porto seguro para inúmeros aventureiros, incluindo os que não são bem-vindos nas proximidades de Calaunt e Ravens Bluff. A zona de magia morta é especialmente útil para os que fogem de magos, sendo que muitos dos que se opuseram a grupos como os Zhentarim ou os Arcanos Vermelhos de Thay usam Tantras como refúgio.

## Tsurlagol

Tsurlagol, a porta de entrada para o Oriente Distante, é uma grande e próspera cidade a leste de Procampur. Nesse local, comerciantes da Vastidão se encontram com os de Impiltur e com marinheiros da Orla de Vilhon e dos Impérios Antigos.





Em Tsurlagol encontram-se anões levando mensagens, metais e espadas de seus parentes a algum destino desconhecido.

A cidade é velha como Procampur, sua aliada. No entanto, ela já foi destruída completamente várias vezes em sua longa história, mas sempre reconstruída pelas gerações seguintes. Em consequência desses fatos, toda a área está sobre uma pequena elevação — na verdade, os restos das cidades anteriores.

A posição administrativa mais alta em Tsurlagol é a de Ven, um título dado pelos nobres e lordes mercadores mais influentes a alguns escolhidos. A identidade do Ven é mantida em segredo por um período de dez anos, enquanto sua palavra é a lei. Vens impopulares, no entanto, têm morrido prematuramente.

Menos misteriosa é a Voz de Ven, o porta-voz do conselho e o conselheiro do Ven, um cargo, em alguns casos, muito mais poderoso que o do próprio Ven. O atual porta-voz é Conoptora Billon (B hm A13), um mago ambicioso e de instinto aventureiro, que tem planos de levar Tsurlagol a uma posição dominante em suas relações com as demais cidades da Vastidão. Se esse desejo é compartilhado pelo Ven, trata-se de assunto desconhecido.

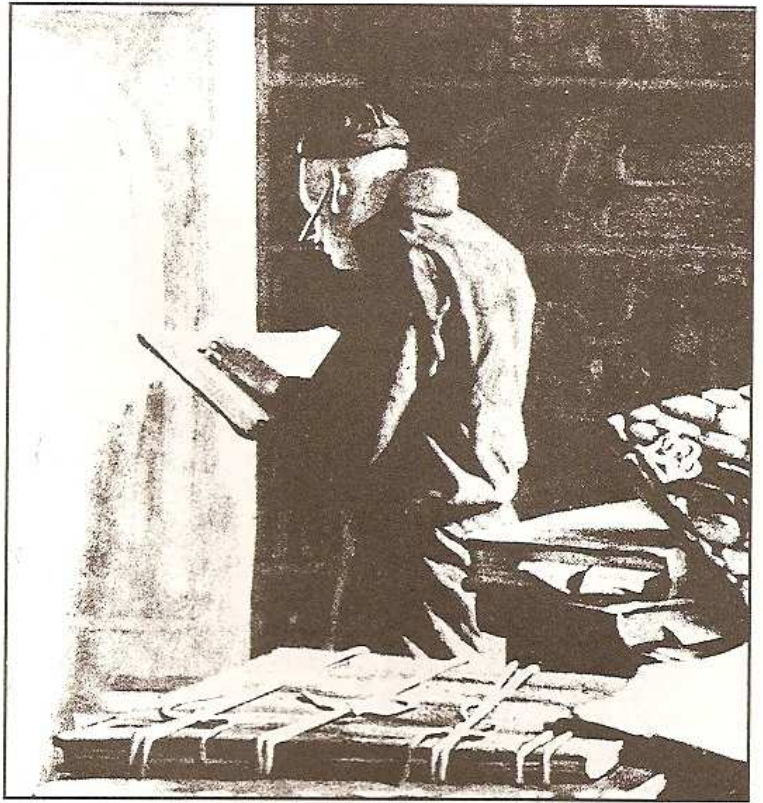
Tsurlagol tem servido como um porto seguro a piratas e contrabandistas há muitos anos, sendo que muitos nativos das Ilhas dos Piratas têm casas pela cidade, que usam como esconderijo. A metrópole é considerada um local adequado para o comércio ilegal e negócios escusos. Muitos dos mais influentes comerciantes da cidade fizeram negócios no Mercado Livre, como é chamada, eufemisticamente, a pirataria. Nesse aspecto, Tsurlagol tem muito em comum com as cidades da Costa do Dragão.

A comunidade possui três templos. A Lua Crescente é o santuário de Selune e o mais rico de todos. Seu patriarca é o Sumo Sacerdote Orlathon Lunemast (J hm S13), que é ajudado por nove sacerdotes menores, de níveis variados. A Onda Bate é a igreja de Umberlee, que está sob o comando de Thogonia Grim (V hf S12) e seis sacerdotes fanáticos subordinados.

O terceiro templo, o Culto das Sombras, é dedicado a Shar, e é também o quartel-general da guilda de ladrões locais, as Seguidoras de Shar. Originalmente aberta apenas a mulheres, a organização agora é livre para ambos os sexos, devido à destruição da guilda paralela, que congregava os ladrões masculinos. Apesar dessa aparente democracia entre os sexos, o trabalho duro é executado pelos homens, e a maior parte da glória e do ouro vai para as mulheres.

## Vau das Línguas de Víbora

O Vau das Línguas de Víbora é uma passagem estratégica sobre o Rio Véspera. Esse ponto, no entanto, é mais que um Vau do Véspera; o lugar também coincide com uma passagem nas Montanhas do Espigão, formando uma das portas para o nordeste da Vastidão — a outra passagem é o Passo das Três Árvores. Nenhuma colônia ou construção se manteve por muito



tempo nessa passagem, devido às inúmeras batalhas que aconteceram na região.

Foi no Vau que os orcs e goblins venceram o exército anão do Rei Tuir, iniciando uma retirada que terminou na batalha subterrânea de Fogo Profundo. Foi também no Vau que o herói elfo Beluar venceu os orcs, adiando a morte dos antigos impérios não-humanos da Vastidão.

## Ylraphon

Ylraphon é uma pequena comunidade situada na parte mais setentrional da Orla do Dragão, muito parecida com as cidades dos Vales — inclusive nos traços e ocupações do povo. Na verdade, talvez o local tenha sido um antigo assentamento dos ancestrais dos Homens dos Vales, que não cruzaram o Rio Lis e preferiram se estabelecer nos limites das florestas da Corte Élfica. Ylraphon foi o berço de inúmeros magos poderosos e ricos mercadores, mas nenhum deles decidiu ficar na cidade, preferindo correr atrás de aventuras em outras terras.

Nos seus primórdios, Ylraphon foi uma comunidade de elfos, depois uma fortificação orc, mais tarde uma cidade anã, novamente uma fortificação orc, até ser finalmente conquistada e colonizada por humanos. Agora, ela contém um pequeno porto e muitas ruínas a leste. A cidade atrai aventureiros em busca de tumbas antigas e ruínas de templos dedicados a deuses esquecidos.

Ylraphon tem um pequeno templo de Selune, a Água da Lua, presidido por Catalan Bree (J hm S8) e quatro clérigos. Existem ainda cultos a Chauntea, Umberlee e Tymora. Rumores falam de santuários destruídos de Bane, Moander e Gruunsh na Floresta Inundada, ao norte.





# A Costa do Dragão



nome Costa do Dragão refere-se a um conjunto de cidades independentes localizado na margem sul do Lago dos Dragões e do Mar das Estrelas Cadentes. Num sentido mais amplo, a expressão serve para deixar claras as inclinações predatórias e oportunistas dessas várias cidades, incluindo os reinos piratas que se espalham de forma irregular através do Mar das Estrelas Cadentes, surgindo e desaparecendo ao longo do tempo.

A presente descrição não despreza as Ilhas dos Piratas, pois elas e suas atividades estão entre as principais razões que levaram à existência da Costa do Dragão. Embora um grande comboio desça diretamente até Cormyr a partir do Mar da Lua, outra leva de mercadorias vem através do Mar das Estrelas Cadentes até os portos da Costa do Dragão, ultrapassando Cormyr e Sembia, dirigindo-se diretamente para as Terras Centrais do Ocidente. Esses carregamentos trazem especiarias — e magias — raras de Thay, estranhos bálsamos — e deuses — dos Reinos Antigos e armas de ótima qualidade — bem como venenos — da Orla de Vilhon. Resumindo, tudo que é lucrativo e ilegal passa pela Costa do Dragão.

Existem pelo menos três cidades importantes na região: Elversult, Teziir e Portão Ocidental. Apenas esta última realmente vive à altura da reputação da área, proporcionando um festival pecaminoso de intriga e rivalidades obscuras; porém, ela é a maior e a mais antiga comunidade dentre as três. As outras cidades da região são meros entrepostos, se comparadas às principais.

Os mercadores ditam as regras ao longo da Costa do Dragão. Mas, ao contrário de Sembia, existe pouco esforço de cooperação para se atingir qualquer tipo de objetivo comum. Na Costa, cada mercador parece valorizar suas propriedades e a própria pele acima de tudo. Por essa razão, as guildas de ladrões, há muito banidas de Cormyr e Waterdeep, têm florescido ao longo da linha costeira. Ainda assim, alguns comerciantes rejeitam a idéia de ter autoridades sembianas e cormyrianas fuçando em seus pertences.

Existe uma grande demanda por aventureiros na Costa do Dragão, mas geralmente eles são contratados por figuras que permanecem nas sombras, através de intermediários. Respeitabilidade e honestidade são palavras-chave nas terras da Costa do Dragão, isso, no entanto, não significa que todos devam ser honestos e respeitáveis, mas apenas parecer honestos e respeitáveis. Os viajantes ficam avisados de que, se estiverem lidando com um mercador — ou um nobre — da Costa, é melhor contar os anéis, os dedos e os cavalos após cada aperto de mão.

## História

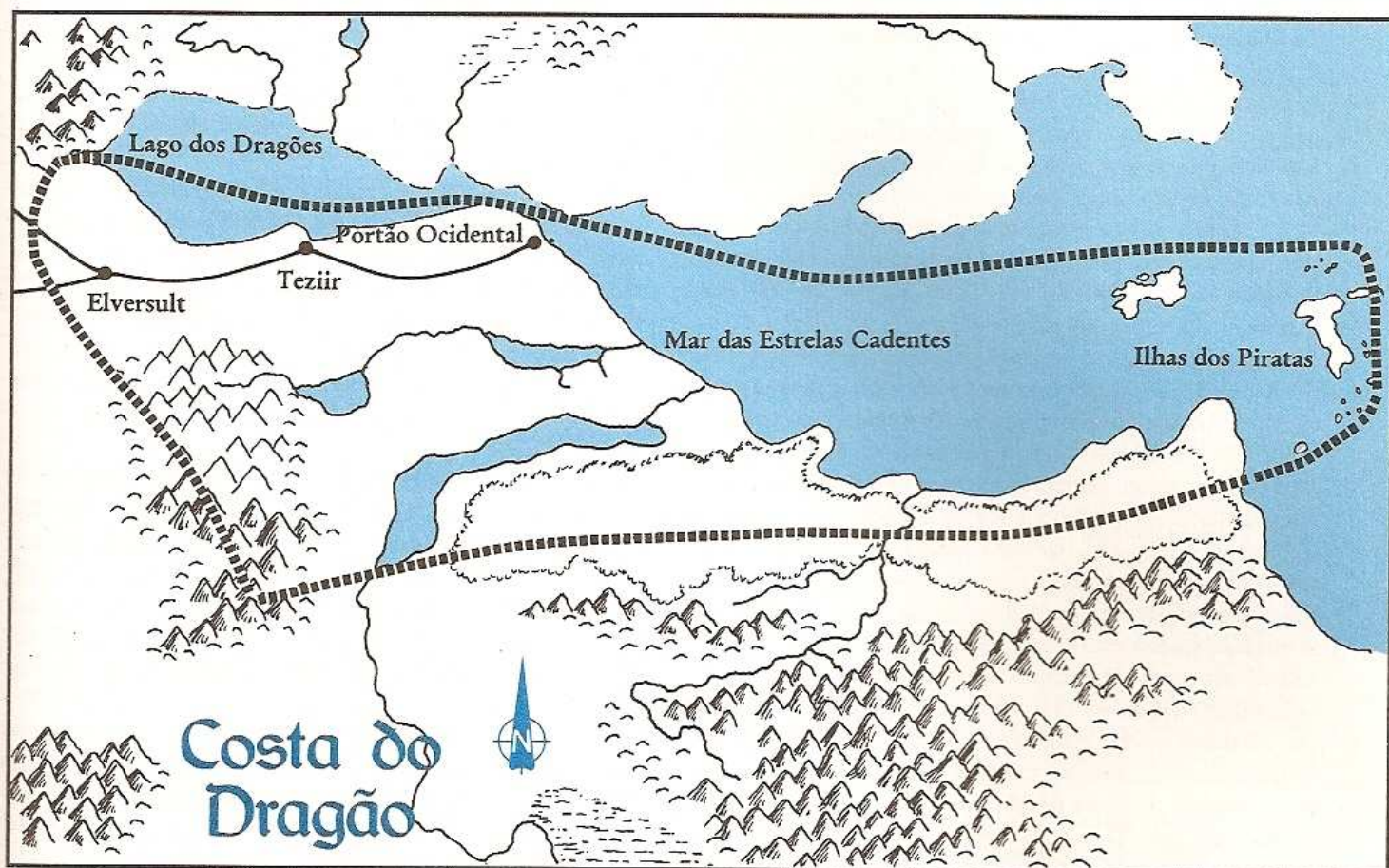
A Costa do Dragão tem uma história que privilegia o lado negro da moeda. Situadas ao longo das principais rotas de comércio entre o Mar Interno e a Costa da Espada, essas terras nunca se agregaram numa nação única, sólida e coerente, como Cormyr ou Sembia. Em vez disso, pequenas cidades-estados têm sido erguidas e derrubadas, sustentadas pela ganância e pelo grupo de mercadores ou piratas mais poderoso do momento.

Como consequência disso, esse conjunto de cidades tem sido o lar de contrabandistas, piratas, ladinos e assassinos de aluguel. Esse tem sido o lugar onde as pessoas dispostas a viver à margem das leis das terras mais civilizadas, ao norte, fazem morada. É a partir desse local que os Arcanos Vermelhos ganham acesso às Terras Centrais do Ocidente e de onde o Culto do Dragão lança seus planos contra o sul. É na Costa do Dragão também que sociedades secretas independentes e guildas de assassinos alcançam grande poder.

A última tentativa daquilo que poderíamos chamar de combate organizado a essas tendências foi o reinado de Verovan, último dos reis de Portão Ocidental. A monarquia da Costa já vinha trabalhando há tempos em conjunto com várias facções de piratas e mercadores, mas Verovan tentou estancar o crescimento do poder das casas mercantis e da pequena nobreza. Sua morte, súbita e misteriosa, ocorrida em 1248 CV, abriu as portas para o que a Costa é hoje — um local de corrupção e traição.







Deve-se notar que, embora o nome de Verovan seja reverenciado nessas terras, o mais conhecido é Immurk, o maior dos piratas do Mar Interno, um ladino impetuoso e arrogante que unificou uma frota de piratas sob seu comando e governou de 1164 CV até a morte, em 1201 CV. Assim é que as coisas funcionam na Costa do Dragão: as pessoas boas são veneradas, mas o poder dos ladinos malignos que é imitado.

## A Mentalidade da Costa do Dragão

O nativo típico da Costa do Dragão não pensa em si mesmo como um “dragão costeiro” ou coisa parecida, em oposição aos cormyrianos e aos Homens dos Vales. Cada homem, mulher e outras formas de vida inteligente constituem-se em nações independentes de um único indivíduo em busca de proteção contra os perigos do mundo externo. Como resultado, a maioria dos filhos dessa região é bastante egoísta, na melhor das hipóteses, e gananciosos e vorazes, na pior.

Os nativos, é claro, vêem a si mesmos como pessoas sensíveis e razoáveis. As terras onde vivem são o palco de uma contínua progressão das caravanas terrestres e comboios marítimos, um comércio que traz itens assombrosos de terras longínquas. Um pouco dessa riqueza permanece na área, mas a maior parte vai para Waterdeep ou Thay.

Imaginar a Costa do Dragão como uma convenção de ladrões e abutres não é exatamente verdade. Imaginar os nativos da região como intermediários e alcoviteiros, pessoas que fa-

zem coisas acontecerem, é muito mais correto. Todo homem tem seu preço, diz o ditado, mas na Costa do Dragão o preço sai mais em conta.

Esse povo encara os cormyrianos e sembianos como ruínas vulgares — talvez até malignos —, quadrilhas organizadas que algum dia podem tentar impor à Costa as mesmas leis que as nações “civilizadas” usam para controlar a própria população. As Terras Centrais do Ocidente são um lugar de oportunidade, por isso muitos nativos pegaram a caravana para o oeste e foram viver em Berdusk ou Soubar.

Nem todos os filhos da Costa do Dragão são manipuladores gananciosos e avarentos, ou criaturas cheias de segredos. A governante de Elversult tem lutado para tornar a cidade merecedora do respeito dos cidadãos. Mercadores corretos e companhias de mercenários honestos também vivem no local, mas são superados — em número — de forma esmagadora pelo resto da sociedade cínica da Costa.

## Pontos Interessantes

As páginas seguintes tratam de locais e pontos de interesse dentro da Costa do Dragão, apresentados em ordem alfabética — com exceção de Portão Ocidental, que, por ser a maior cidade, será apresentada por último.

### Elversult

Elversult é uma rica cidade mercantil, localizada onde a Tri-





Iha Overmoor encontra-se com a Estrada do Mercador, ao sul do Lago dos Dragões. Normalmente, é aqui que os carregamentos destinados a Cormyr são separados das mercadorias que seguem a oeste, para a Costa da Espada. A partir de Elversult, a carga é enviada pela Estrada Alta para o norte até Ala Alta, ou para os portos lacustres de Ilipur e Pros.

A cidade localiza-se numa área agradável e levemente arborizada, cercada por pequenos lagos e fontes de água quente. Boa parte da mata nativa ainda existe, uma vez que Elversult sempre esteve sob o controle de governantes poderosos, e até o mais maligno e corrupto deles valorizou a natureza. O centro da cidade é dominado por um outeiro alto e sem vegetação chamado Colina dos Templos, já que é onde os templos de Lathander e Waukeen foram erguidos.

Elversult tem uma antiga fama como antro de contrabando e intriga, uma reputação que a atual governante, Yanseldara (B mef G11/A12), está tentando apagar, com a ajuda de sua companheira de aventuras Vaerana Hawklyn (H hf R19), com graus variáveis de sucesso. Embora brigas não aconteçam mais abertamente pelas ruas, as atividades ilegais do local ocorrem nos subterrâneos, sob proteção de magia e com a cobertura da escuridão. Yanseldara subiu ao poder após liderar a rebelião que derrubou o regime anterior, mais ditatorial.

Dois dos três principais templos da cidade ficam na Colina dos Templos. A Torre da Manhã, Templo de Lathander, é controlado pela Dama do Amanhecer Hathala Orndeir (B hf S14), que pretende espalhar a palavra do Portador da Aurora por toda a Costa do Dragão. Ela conta com a ajuda de 26 sacerdotes inferiores.

A Casa das Moedas é o único templo conhecido de Waukeen que ainda funciona no mesmo nível de antes do Tempo das Perturbações. Seu mestre, o Sumo Sacerdote Malakar Ghondar (N hm S11), e seus nove sacerdotes juram que as falhas dos outros templos dos Amigos dos Mercadores são devidas à falta de fé, e que apenas mantendo-a firme no coração — e na bolsa de moedas — é que alguém pode continuar a receber a bênção da deusa. Observadores mais céticos têm notado que Malakar sente um forte interesse por itens mágicos trazidos de locais distantes, por isso imaginam que talvez essa seja a verdadeira fonte da graça divina.

### Os Maças de Elversult

**A**guarda dessa cidade, os Maças, também compõe o núcleo do exército local, com cerca de 3,5 mil membros prontos para enfrentar qualquer coisa menor que uma grande invasão bárbara.

Durante as operações cotidianas, os Maças serão encontrados em grupos de cinco, andando pelas ruas com apitos que podem ser usados para comunicação ou para pedir ajuda — eles dispõem de um código sonoro para indicar o tamanho e a natureza da ameaça: um silvo longo e crescente indica um mago ou criatura capaz de usar magia em combate. Essa polícia carrega as maças que definem o nome da corporação e veste brunea para proteção. O comandante é Pierstar Hallowhand (O hm G10).

Localizada junto à Colina dos Templos fica a Casa da Mão, o templo de Gond. O santuário é comandado pelo Alto Artífice Daragath Morliir (N mem S13). Daragath é um homem brilhante e um maquinador que pretende descobrir os segredos de todo mundo.

Elversult é o campo de batalha de uma guerra secreta entre os Harpistas e o Culto do Dragão. O Culto controla os negócios envolvendo drogas, venenos e assassinatos através de uma rede de sacerdotes, ladrões e uns poucos monstros aliados. Os Harpistas têm amigos em altas posições, o que, dizem os boatos, inclui Vaerana Hawklyn em pessoa. No meio desse confronto, um pequeno grupo, conhecido como Máscara Púrpura, tenta ganhar a vida de forma perversa.

### Ilhas dos Piratas do Mar Interno

As Ilhas dos Piratas, no Mar das Estrelas Cadentes, são um grande grupo de formações rochosas que surge acima d'água cerca de 160 quilômetros ao longo da costa de Sembia. Grande parte dessas ilhas sequer tem um nome, embora as maiores sejam conhecidas como covis de piratas e paraísos de carneiros. Quase todos os seus habitantes vivem diretamente da pirataria.

As Ilhas dos Piratas estão num ponto estratégico, de onde se pode controlar todo o tráfego marítimo que chega ou parte da Orla do Dragão e do Portão Ocidental para todas as outras áreas do Mar Interno. As ilhas praticamente não foram mapeadas — exceto pelos piratas — e corsários espreitam entre elas.

Draconilha, a maior de todas elas, também é conhecida como Espora, nome da montanha que domina a face sul daquele local. Essa grande ilha é fortificada com dois portos de alta segurança, defendidos por fortins, além de três ancoradouros de segurança. Ela pode abrigar de 160 a 170 navios de guerra dentro dos portos fortalecidos, que têm correntes, obstáculos submersos de pedra e barcos com aríetes para evitar uma atracagem não-autorizada. Além disso, as entradas são guarnecidas por muros resistentes. O fortim do porto norte fica num desfiladeiro que acompanha a face oeste do estreito caminho que conduz aos locais de atracagem. O do porto sul está localizado diretamente na entrada. Cada um deles conta com uma bateria de Artilharia Thayviana, uma rara e poderosa arma mística trazida tempos atrás de Thay.

Os sinais e códigos dos piratas mudam constantemente. Algumas velhas senhas, reunidas de diversas fontes, incluem: "Obold", "No Estilo de Immurk" e "Rolt-Ro!". Falhar no uso da senha no momento correto frequentemente leva à morte.

Os piratas não têm conseguido reunir força suficiente para desafiar e resistir ou mesmo para atacar os portos de Sembia há pelo menos 200 invernos. No entanto, pelo menos 200 navios piratas ativos — e provavelmente muitos outros cascos e destroços, talvez mais de 600 — espreitam ou estão escondidos nas Ilhas dos Piratas e ao longo da costa do Mar das Estrelas Cadentes.

### Ilipur e Pros

Os pequenos portos de Ilipur e Pros são conhecidos como os olhos e ouvidos de Elversult, pois é através deles que a carga





dos navios alcança essa cidade mercantil, se seus capitães decidirem evitar as guildas de ladrões de Teziir e o Portão Ocidental. Esses portos são pouco mais que vilarejos com ancoradouros rasos e nenhuma doca realmente digna do nome. As cargas dos navios são descarregadas em barças chatas e levadas à terra firme, e novos barcos são construídos e levados até o mar. Pros tem tantos problemas com seu porto, cheio de bancos de areia e lama, que pilotos nativos devem ser embarcados nos navios que chegam para conduzi-los com segurança. Muitas embarcações ignoram Pros e vão direto para Ilipur, que é um pouco maior e mais corrupta.

As duas cidades são ideais para pequenas cargas, como documentos místicos trazidos à Costa do Dragão, bens contrabandeados que atrairiam muita atenção em outro lugar e indivíduos que preferem passar incógnitos. Como resultado, essas cidades abrigam agentes do Culto do Dragão, Harpistas, Astorianos (de Teziir) e os Máscaras Noturnas. Além disso, uma companhia de aventureiros malignos, os Homens do Basilisco, atua pela área, saqueando pequenos fortes e capturando e torturando viajantes.

As duas cidades são governadas pelo Conselho dos Burgos e por um lorde prefeito. Esse lorde conta com um grupo de xerifes, coletores de impostos, inspetores e contadores — geralmente, todos da família. Algumas estalagens, variando das regulares às decentes, podem ser encontradas na região; mas não há templo algum — apenas oratórios dedicados a Umberlee, Liira, Tymora e Tyr.

## Priapurl

Esse pequeno e sossegado entreposto fica à margem da Estrada do Mercador. Ele tem um pequeno lago ao norte que serve como fonte de água potável para caravanas e viajantes. Priapurl possui um conjunto de estalagens de boa reputação e relativamente seguras. A mais próspera de todas é a Perdição de Lorde Cyric, dirigida por um ex-sacerdote — que se diz aposentado — que fugiu de Forte Zhentil quando as guerras religiosas tornaram-se um incômodo na região. A Perdição serve uma comida excelente, e o ex-sacerdote Ghazzar (N hm S13) impõe uma rígida regra de “sem religião” na sala de convivência.

O governante de Priapurl, por direito hereditário, usa o título de Tar. O Tar era, originalmente, o líder do grupo de criminosos locais, mas ao longo das gerações o sangue violento da família foi se amainando com a infusão de elementos mais civilizados. O líder atual, Tar Hurara (O hf G4), é pouco mais que um pródigo que passa a maior parte do ano freqüentando a corte de Cormyr, deixando a administração da cidade para seu preposto, Ghazzar.

Priapurl é notável pela fortaleza independente que fica ao sul, onde vive a Companhia Mercenária Mindulgulph — uma unidade especializada de seres inumanos e de monstros sob o comando de Gayrlana, também conhecida como Lady Espada Sanguinária (O hf G12). Os Mindulgulphs incluem wemics, centauros, giffs, gripplis, kenkus, thri kreens e outros monstros específicos, como beholders e entes. O grosso da companhia foi enviado para o sul para uma longa empreitada junto com os anões da Grande Fenda, mas uma parte do núcleo do grupo

## Faja Pirataria!

A frota pirata contém toda a gama de barcos encontrada no Mar Interno, o que inclui belonaves sembianas, navios mercantes impilturianos modificados, veleiros cormyrianos e birremes e trirremes de Chondath e Chessenta. Essas últimas galés funcionam bem nas águas relativamente calmas do Mar Interno e são tripuladas por escravos capturados em ataques anteriores.

O armamento dessas naves depende do proprietário do barco, mas geralmente é o seguinte:

**Pequena galé e mercante:** 1-2 balistas.

**Grande galé e mercante:** 2-6 balistas e uma catapulta.

**Belonaves:** 4-8 balistas, 1-2 catapultas e, às vezes (25% de chance), um trabuco. Apenas galés podem implementar táticas de aríete, pois são as únicas embarcações equipadas com essa arma.

Tripulações piratas contêm o dobro da tripulação normal de um navio, uma vez que tendem a transportar menos carga que navios mercantes. Alguns piratas utilizam-se de companhias de arqueiros, feras aquáticas e recitadores de magia, e o procedimento padrão é que todos os arqueiros a bordo mirem, prioritariamente, qualquer adversário que pareça capaz de utilizar magias. Como resultado disso, elfos, meio-elfos e outros recitadores de magia que usem armadura são valorizados no Mar Interno tanto pelos navios piratas como pelos mercantes, por serem alvos menos óbvios e menos vulneráveis.

ainda permanece no local. Ghazzar mantém os membros da companhia a seu serviço para garantir o policiamento local.

## Proskur

Proskur é um entreposto comercial localizado na junção da Trilha Overmoor com a Estrada Alta, que chega de Cormyr. É a última parada no leste antes da Cordilheira dos Picos da Tempestade e está localizado imediatamente ao sul da Ponte dos Vencidos — palco de uma heróica defesa do passado lendário.

Como a maioria das cidades da Costa do Dragão, Proskur é governada por um conselho de mercadores — formado quase que exclusivamente por ex-ladrões que descobriram que o comércio honesto pode dar mais dinheiro e ser menos arriscado que o crime. Como resultado, Proskur tem um dos governos mais honestos da região da Costa, uma vez que a maioria dos conselheiros conhece todos os truques, golpes e esquemas que aventureiros e ladinos normalmente utilizam. Eles próprios já tentaram esses esquemas quando Azoun estava contando sua história de Vangerdahast. A líder do conselho é uma radiante trapaceira chamada Leonara Obarstal (B hf L14), que se diz uma parente distante do próprio Rei Azoun e que é conhecida pela frase “A vantagem de fundir a guilda de ladrões com o governo é que você elimina a burocracia e o balanço sempre fecha equilibrado”.

Proskur tem um templo dedicado a Tempus sob o comando de Dologar Nathan (J hm S13), auxiliado por seis de seus seguidores. A cidade também é a sede de uma versão popular da igreja de Máscara, Ladino Redimido, sob os auspícios de Milo Hallysper (N hm S5/ex-L10). Ladino Redimido prega uma variação da doutrina ensinada pelas igrejas ortodoxas de





## A Guarda de Teziir

Os aventureiros que estiverem procurando por guardas que sejam idênticos aos encontrados em histórias de aventura — ineficientes, obesos e geralmente atrasados — podem se dar bem em Teziir. Aqui, os impopulares e pessimamente remunerados guardas são guerreiros de 1º nível, protegidos por corseletes de couro e armados com clavas (cassetetes) de madeira, espadas curtas e adagas. Há cerca de 500 dessas pessoas servindo à comunidade sob o comando de Alton Mertlin (O hm G7), um guerreiro habilidoso mas um mau administrador, acentuando a péssima performance da guarda. As patrulhas geralmente são compostas por quatro soldados — a menos que alguém resolva ficar doente naquele dia.

Máscara e tem causado alguma controvérsia entre os fiéis — o rito próskuriano ensina que roubo, ladinice e estelionato são admissíveis, desde que o autor desses atos esteja aprendendo algo no processo. Quando o aprendizado termina, o ladino pode se afastar do crime com consciência e alma limpas, aprendendo com a própria experiência e sem nenhum tipo de preço ou punição. Essa fé é muito comum entre a população local, mas não se sabe exatamente quem ou o que concede os poderes divinos de Hallysyr e de seus sete assistentes.

## Reddansyr

Essa pequena cidade, localizada entre Teziir e Portão Ocidental, é o ponto de partida das caravanas que rumam para o sul, bem como um terreno neutro para encontros entre rivais, e para agentes de praticamente todos os grupos de poder das Terras Centrais. A cidade é uma mina de ouro de informações

e de ofertas de trabalho. Correm soltos boatos de toda espécie, alguns envolvendo oportunidades de serviço e até ocasionais mapas de tesouro.

Os boatos nascem no Desatino do Gigante, uma taverna com salão de festas construída num barco emborcado, carregado até terra firme por um gigante do fogo numa aposta — pelo menos, é o que dizem. O proprietário atual, Gandios Laffabar (N halfm L12), perdeu uma primeira aposta, mas ganhou o barco numa segunda, e nele estabeleceu sua base. Os negócios andam tão bem que ele está procurando por outro gigante que traga um novo barco do Portão Ocidental. Gandios geralmente tira um ou dois boatos da manga, mas é famoso por contar histórias malucas aos incrédulos e por mandar aventureiros novatos à morte em missões impossíveis.

Reddansyr abriga um templo de Oghma, administrado por Thyrius Jorman (B hm S14) e quatorze assistentes. O templo guarda muitas informações, mas parece não querer compartilhá-las com terceiros.

## Teziir

Essa é a maior cidade independente às margens do Lago dos Dragões e adversária comercial de Portão Ocidental. Trata-se de uma cidade sem muralhas situada num penhasco sobre o Lago. As cidades erguidas nesse mesmo local anteriormente foram invadidas, saqueadas e queimadas várias vezes ao longo da história.

Teziir foi fundada em 1312 CV por um conselho de mercadores — a maioria, de tendência *ordeira* — como uma alternativa a Portão Ocidental. Esse conselho de mercadores, relativamente anônimos e educados, ainda governa a cidade com

## A Chave para o Mapa de Portão Ocidental

1. Vale Dhostar (parque particular)
2. Castelo Dhostar
3. O Homem Inclinado (estalagem)
4. Terras de Dhostar
5. O Olho Cego (fachada para recepção de roubo; ostensivamente, é uma loja de equipamentos para montaria e viagem)
6. Casa de Thessar o Guerreiro (O hm G10)
7. Lilda (salão de festas)
8. Portão do Mar
9. O Litoral (bairro de viajantes, andarilhos e tropeiros)
10. Galpões da Companhia Dhostar (armazéns da companhia mercantil)
11. O Guerreiro Alegre (estalagem)
12. Portão Ocidental
13. Galpões da Companhia Thorsar (armazéns da companhia mercantil)
14. Galpões da Companhia Thalavar (armazém)
15. Castelo Semm
16. Terras de Thalavar
17. O Cocatriz Cuspidor (estalagem)
18. O Peixe Vazio (taverna)
19. O Olho do Oeste (estalagem)
20. Perto do Portão (estalagem de boa qualidade)
21. Galpões Semm (armazém)
22. A Dama Púrpura (taverna e salão de festas)
23. Galpões da Companhia Guldar (armazéns da companhia mercantil)
24. Templo da Máscara
25. Portão Sul
26. Quartel dos Vigilantes
27. A Água do Lorde (lago)
28. Castelo Thorsar
29. Castelo Urdo
30. A Casa das Sedas (roupas finas e jóias caras)
31. Bandeira Azul (estalagem de boa qualidade)
32. A Torre (serve como escritório de registros para importações/exportações, quartel-general da guarda e cadeia com masmorras no subsolo)
33. O Mercado
34. Castelo Guldar
35. Castelo Vhammos
36. Galpões da Companhia Vhammos (armazéns da companhia mercantil)
37. Portão do Rio
38. A Bota Preta (estalagem)
39. A Ponte do Rio
40. Terras de Vhammos
41. O Corvo Ascendente (estalagem)
42. Terras de Guldar
43. Terras de Semm
44. Portão Oriental
45. A Velha Barba (taverna)
46. A Torre do Porto (marinheiros chamam-na de Luz D'Oeste, um farol e sede das defesas do porto)
47. A Lua Gentil (estalagem)
48. Loja de Shalush Myrkeer (a maior loja de Portão Ocidental; compra e vende de tudo)
49. O Olho Negro (taverna e salão de festas)
50. Galpão de Urdo
51. Portão de Mulsantir
52. Terras de Thorsar
53. Castelo Athagdal
54. Castelo Thalavar
55. Castelo Malavhan
56. Terras de Malavhan
57. Galpões da Companhia Malavhan (armazéns da companhia mercantil)
58. Docas de Dhostar
59. Docas de Thorsar
60. Docas de Malavhan
61. Docas de Urdo
62. Docas de Thalavar
63. Docas de Guldar
64. Docas da guarda (onde são mantidos bens confiscados, navios-piratas, navios sob inspeção, etc.)
65. Docas e estaleiros de Athagdal
66. Docas de Vhammos
67. Docas de Semm
68. Docas de Semm
69. Templo de Umberlee
70. Templo de Tymora
71. Templo de Gond
72. Templo de Lathander
73. Alojamentos da guarda
74. Guarda da cidade (salas de reunião, alojamentos)





# Portão Ocidental







base em um lema simples: “Traga resultados ou caia fora”. Qualquer contratado pelo conselho será julgado por essa medida.

Teziir tem mantido uma campanha bastante ativa para atrair novas religiões à Costa do Dragão, e graças a essa política a cidade está cheia de pequenos templos dedicados a Azuth, Chauntea, Helm, Torm, Tymora e Tyr. Desses, o de Helm, controlado por Thyxlys Jon (J hm S12), é o mais poderoso. Os outros não contam com sacerdotes acima de 8º nível em suas hierarquias.

Teziir também é o lar de uma poderosa guilda de ladrões em ascensão, a dos Astorianos. Boatos afirmam que essa organização conta com cerca de 700 membros ativos e que se especializou em acobertar maracutaias e nos pequenos furtos. Os Astorianos sonham em superar o poder dos Máscaras Noturnas em Portão Ocidental, mas isso ainda não aconteceu.

Teziir nunca participou oficialmente de uma guerra e, portanto, seus mercadores não apreciam muito os mercenários. De qualquer forma, a crescente ousadia dos Astorianos, somada ao aumento dos ataques piratas ao longo da costa, tem levado o conselho a rever suas posições e a contratar aventureiros para um pouco de trabalho sujo. A maior parte da orientação de que o conselho dispõe sobre novos contratados vem do jovem Cydarin (N hm A8), cuja principal virtude como mestre arcano de Teziir é ser filho de um conselheiro.

## Portão Ocidental

Portão Ocidental tem um importante porto para transferência de cargas na rota terrestre que une o Mar Interno às terras do oeste — Amn, Tethyr, o Norte e a Costa da Espada — e ao sul distan-

te. É a maior das cidades da Costa do Dragão e sozinha rivaliza com Cormyr e Sembia. O mapa pode ser visto na página 85.

Portão Ocidental fica na face sul do longo braço oeste do Mar das Estrelas Cadentes, ou seja, diametralmente oposta a Cormyr. A cidade é independente em relação a todos os outros reinos e suas autoridades, e está aberta a variadas formas de comércio. Desde que a espécie humana se estabeleceu ao longo do Mar Interno, Portão Ocidental vem desempenhando o papel de elo comercial entre o Mar, no leste, e a Costa da Espada, no oeste. Inicialmente um simples entreposto e depósito de cargas muito semelhante a Scornubel ou Iriaebor, hoje a cidade cresceu em importância junto com o aumento do fluxo comercial, diversificando-se nas atividades de construção e reparo de navios, fabricação de carroças e outras indústrias de apoio ao comércio: a produção local de potes e vasilhames — de regular a razoável qualidade —, perfumaria — excelentes fragrâncias — e vinho — variando bastante do superior ao aceitável.

Portão Ocidental é governada por um conselho de famílias ricas e nobres que assumiram o poder logo após a morte do último rei da cidade, Verovan, em 1248 CV. Esse conselho elege o cromarca, que cumpre mandato de quatro anos. O atual é Lansdal Semm (N hm G3), neto do patriarca da família Semm, Orgule Semm. Lansdal foi um candidato por concessão, e seu mandato, até o momento, tem sido marcado por um aumento na violência entre as famílias e por vinganças escusas.

Na cidade também atua uma facção secreta, constituída por assassinos, chantagistas, capangas e ladrões profissionais, conhecida como Os Máscaras Noturnas. Eles são contratados por qualquer pessoa e estão totalmente alijados das disputas entre os nobres, trocando de aliados conforme a situação. Os Máscaras Noturnas controlam a maior parte dos negócios ilegais em Portão Ocidental e pretendem estender seus domínios ao norte e a oeste, até outras terras civilizadas.

Essa organização não faz segredo de sua existência, e seu símbolo, estampado em estabelecimentos comerciais como marca de proteção — ou deixado nas casas de aventureiros como um aviso —, é uma máscara.

Os Máscaras são compostos basicamente por ladrões, mas podem incluir guerreiros, sacerdotes ou magos, conforme a missão exigir. Normalmente, essa quadrilha opera em equipes de cinco indivíduos nas quais apenas um deles conhece o papel dos outros quatro, além do seu. Assim sendo, se um criminoso for capturado, apenas o seu grupo corre perigo. Os níveis vão do 1º ao 10º — os níveis mais altos estão disponíveis apenas para as missões mais perigosas. O líder dos Máscaras Noturnas mantém sua identidade oculta e é conhecido apenas como o Sem Face.

Portão Ocidental tem um grande número de templos e pequenas igrejas, privilégio de seu estatuto de centro cosmopolita de comércio. Atrás dos muros da cidade há templos consagrados a Loviatar, Gond, Máscara, Ilmater e Talos — a maioria conta com altos sacerdotes do 10º ao 15º nível prontos para realizar quase todas as tarefas clericais. O templo de Leira foi completamente queimado e abandonado. A existência de um templo de Talona é um pretense segredo conhecido por todos na cidade. A metrópole também abriga altares em honra de Beshaba, Liira, Malar e Shar.

## Os Lordes do Portão Ocidental

A nobreza local está à frente de importantes famílias de mercadores. Todas essas famílias têm tradições e rivalidades há tempos. Dirigem companhias de caravanas e de frotas mercantes no Mar Interno e perseguem diversos interesses comerciais. As famílias, seus lordes e símbolos são:

**Família Athagdal:** Liderada por Lorde Urlyvl Athagdal. Insignia comercial da família: balanças de comerciantes castanho-avermelhadas.

**Família Dhostar:** Liderada por Lorde Luer Dhostar. Insignia comercial da família: roda de carroça castanha, encimada por três estrelas.

**Família Guldar:** Liderada por Lorde Dathguld Guldar. Insignia comercial da família: gavião negro.

**Família Malavhan:** Liderada por Lorde Thamdro Malavhan. Insignia comercial da família: sol vermelho.

**Família Semm:** Liderada por Lorde Orgule Semm. Insignia comercial da família: garra de pássaro esculpida em marfim.

**Família Thalavar:** Liderada por Lady Nettel Thalavar (matriarca viúva). Insignia comercial da família: folha verde.

**Família Thorsar:** Liderada por Lorde Maergyrm Thorsar. Insignia comercial da família: mão azul segurando trombeta.

**Família Urdo:** Liderada por Lorde Sentar Urdo. Insignia comercial da família: olho amarelo.

**Família Vhammos:** Liderada por Lorde Thontal Vhammos. Insignia comercial da família: mão aberta da cor do aço.





# As Terras Centrais do Ocidente



Essas terras são responsáveis por grande parte das aventuras e da atividade mercantil de Faerun. Elas se estendem da Costa da Espada e do leste de Waterdeep até as Montanhas Espinha do Dragão e as fronteiras de Impiltur, passando por Cormyr e outros territórios importantes. Anauroch e a cadeia de montanhas conhecida por Picos da Tempestade dividem as Terras Centrais em duas partes: de um lado estão as Terras Centrais do Oriente, compostas por Cormyr, Sembia, Vastidão, Mar da Lua, os Vales e a Costa do Dragão; do outro, localizam-se as Terras Centrais do Ocidente, que reúnem todas as terras situadas entre os Picos da Tempestade e a Costa da Espada.

As Terras Centrais do Ocidente já foram brilhantemente descritas por um sábio como “quilômetros, quilômetros e mais quilômetros”. Formaram-se num vasto terreno aberto, entrecortado por terras áridas e desgastadas, colinas encrespadas e pântanos ameaçadores. O local é uma grande rota de inúmeros viajantes — mercadores rumando para Cormyr ou Waterdeep, aventureiros indo para o Mar Interno ou para a Fronteira Selvagem e, ainda, exércitos e mercenários seguindo para Amn ou Tethyr. Desse modo, a vida e a civilização surgiram nesse local na forma de várias cidades-estados mercantis e algumas vilas muradas.

## História

A história das Terras Centrais do Ocidente está repleta de batalhas intermináveis e impérios destruídos. Em tempos passados, essas eram as terras do Reino Arruinado de Illefarn, do Reino Perdido do Homem e da lendária Netheril. Na história recente, a região tem sido lavada com o sangue derramado nas constantes lutas, ocorridas entre as forças do Império das Areias, dos povos malignos do Castelo Lança do Dragão, da Fronteira Goblin e das companhias mercenárias, apoiadas pelos generais que pagam o melhor preço. Recentes batalhas chegaram a destruir parte da Estalagem do Meio do Caminho e ameaçaram Vau da Adaga. Nem mesmo o Tempo das Perturbações deixou intacta essa terra desolada. O próprio Bhaal foi destruído sobre a Ponte Boareskyr, envenenando para sempre as águas que passam por ali.

As cidades das Terras Centrais do Ocidente são fortes, independentes e variadas. Elas recebem grande impulso do comércio e conseguem imaginar todas as formas possíveis de obter ouro. Além disso, há também duas coisas que prosperam nessa terra vasta: liberdade e oportunidades. Nenhuma nação clama pelo controle de terras além das que seu exército pode proteger e nenhum general pode avançar além de seus domínios. Em geral, pequenas fortalezas e castelos surgem para, logo depois, serem tomados por forças invasoras ou abandonados após uma ou duas gerações. Masmorras perdidas e fortificações secretas estão disseminadas nessa fronteira agreste que propicia muitas oportunidades para aventureiros.

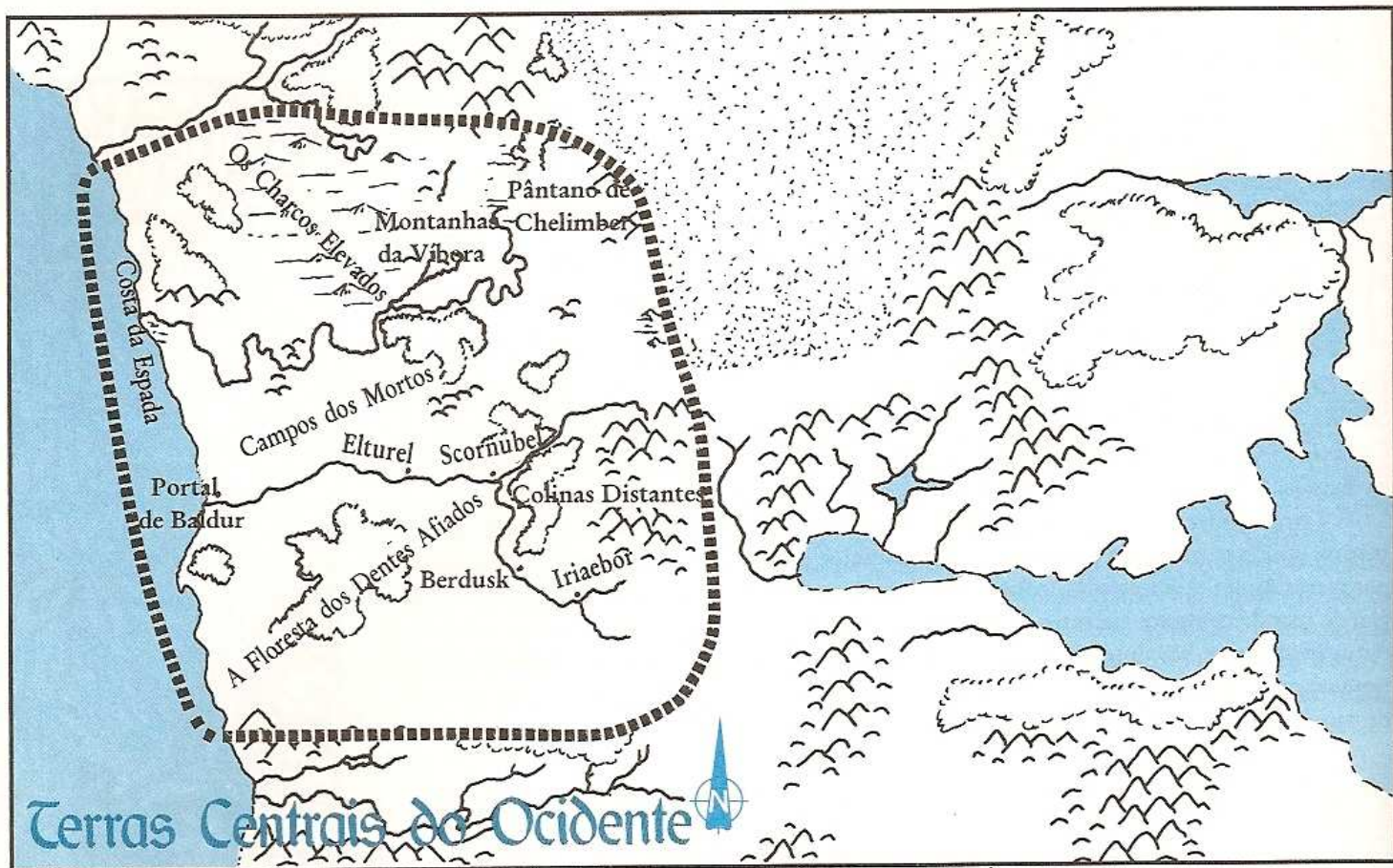
## A Mentalidade das Terras Centrais do Ocidente

Os habitantes dessa região vivem em locais que variam desde pequenas comunidades protegidas por fortes às cidades mercantis fortificadas, como Soubar e Scornubel. Mesmo vivendo em lugares bastante diferentes, algumas características comuns unem toda a população.

O povo dessas terras é independente e prescindem de governos e reis que não sejam de caráter estritamente local. Uma patrulha estabelecida para garantir a segurança de uma área é uma coisa, mas impostos elevados, inspeções constantes, emissão de recibos e controle sobre as mercadorias negociadas é outra, bastante diferente. Registros cuidadosos são necessários para o bom funciona-







mento de um empreendimento comercial, mas só existem por se tratar de uma prioridade.

Os Homens do Oeste geralmente são amigáveis e abertos, pelo menos num primeiro contato. Inúmeras pessoas de comportamentos e linhas de pensamento diferentes chegaram à conclusão de que um conflito por motivos políticos, religiosos ou ideológicos só elevaria o número de guerras pelas quais essa região já passou. Os indivíduos sempre têm a oportunidade de tentar provar quem são através de suas habilidades — mas então podem ser mortos em discussões banais.

O povo é obstinado. Advertências, argumentos e fatos concretos não são capazes de fazê-lo desistir de qualquer dos seus objetivos. Considerando o fato de que tais pessoas vivem em terras desordenadas, essa obstinação pode ser considerada uma virtude.

### Patrulhas dos Mantos Vermelhos

Uma típica patrulha dos Mantos Vermelhos é formada por doze guerreiros de 1º nível, comandados por um líder de 3º ou 4º nível. Eles montam cavalos médios de batalha, vestem cota de malha e usam lanças e espadas longas. Essa é a composição normal de uma patrulha, mas em períodos de dificuldade o número pode ser triplicado pelo recrutamento, além da contratação de magos e clérigos adicionais. O pagamento é igual a 10 po para cada nível do contratado por semana, mais uma parte, igual ao nível do contratado, de qualquer tesouro recuperado.

Os habitantes das Terras Centrais do Ocidente vêm a si mesmos como o último povo independente, sem levar em consideração os pobres povos bárbaros que vivem além da Fronteira Selvagem. Os waterdhavianos, cormyrianos, sembianos e todos os demais habitantes do sul são fracos, mesmo quando unidos em enormes exércitos para defender territórios. A região dos Vales conseguiu prosperar, mas provavelmente sucumbirá ante os grupos mais poderosos das Terras Centrais do Oriente — o que não acontecerá, porque as Terras Centrais do Ocidente são o verdadeiro coração de Faerun.

## Pontos Interessantes

As cidades cheias de intrigas, as vilas em conflito e as demais localizações importantes das Terras Centrais do Ocidente são descritas nessa seção.

### Asbravn

Asbravn é uma pequena vila, com cerca de cinquenta construções centrais, localizada em uma planície ao norte de Iriaebor, onde a Estrada Sombria e a Trilha Uldoon se encontram. A vila de Asbravn situa-se no centro de uma próspera área de fazendas, que abastecem as cidades próximas de Berdusk e Iriaebor com comida, e produzem lã para uso local e exportação. Os depósitos de lã são em Berdusk,





mas o lar da maioria dos fazendeiros é em Asbravn, onde pequenos comerciantes controlam um concorrido comércio que liga a vila às cidades vizinhas. É nessa vila que o mercado dos fazendeiros da região funciona, e onde a Patrulha dos Mantos Vermelhos tem sua base.

Eles recebem esse nome devido às capas coloridas que usam, são voluntários locais comandados por guerreiros experientes e ganham uma pequena ajuda de custo de Iriaebor para cobrir os gastos operacionais. Os patrulheiros completam suas despesas com os objetos pilhados em batalhas vencidas, e, em retribuição, guardam a área ao redor da vila — especialmente os arredores das montanhas do leste — e expulsam bandidos, orcs, bugbears e outros monstros predadores, mantendo as fazendas seguras.

O templo de Ilmater, em Asbravn, precisa de muitos reparos. O clérigo que o coordena, Asgar Tellendar (N hm S5), está tentando manter o santuário em pé até que surja um benfeitor disposto a financiar as reformas; porém, se isso não acontecer logo, o templo terá que ser fechado. A vila também tem igrejas de Liira, Lathander e Waukeen, cujo altar está abandonado e desfigurado.

## Portal de Baldur

Localizada na parte sul da Costa da Espada, 80 quilômetros acima do Rio Chionthar, que desemboca no Mar Insondável, essa cidade se situa na margem norte do rio, no centro da Rota Costeira que vai de Amn até Waterdeep. É conhecida por ser “o meio do caminho para qualquer lugar”.

Importante cidade independente, também é conhecida por ser um dos lugares mais tolerantes e bem-policiados dos Reinos do ocidente, abrigando um grande número de aventureiros e empreendedores. Ela é governada pelos Quatro Grandes Duques, que compõem o Conselho dos Quatro. O título de duque independe do sexo e é provisório, durando apenas o tempo em que se mantiver no poder.

Atualmente, Portal de Baldur divide-se em duas cidades. A primeira era murada originalmente, com portões ao norte, que davam na Rota Costeira, e ao sul, que levavam para as docas. Com a fundação de Amn, o comércio tornou-se bastante rentável para Baldur, fazendo-a crescer e ultrapassar seus limites originais, além dos muros. No entanto, a presença de invasores fez com que novos muros fossem construídos. A parte alta é mais antiga e de natureza permanente, e é nela que os nobres, os grandes mercadores e as companhias de aventureiros muito ricos se instalam. A cidade baixa, que chega às margens do Chionthar, é maior que a original, mas suas construções são feitas de madeira, em geral armazéns e depósitos.

Os atuais grandes duques do Portal de Baldur são: Entar Silvershield (J hm G21), Liia Jannath (H hm A16), Belt (I hm G19) e Eltan (O hm G20). Eltan é o comandante da Companhia Mercenária Punhos Flamejantes, uma das mais poderosas de Faerun, que mantém sua base em Baldur e atua como exército permanente da cidade.

Portal possui próspera guilda de ladrões, controlada pelo Mestre Ravenscar (E hm L19). Essa guilda possui um acordo com o governo local para manter as destruições e pilhagens num nível mínimo suportável e esmaga implacavelmente qualquer um que se oponha ao controle absoluto que exerce sobre as atividades ilegais praticadas na cidade.

Baldur abriga três templos principais. A Grande Casa dos Milagres é dedicada a Gond e controlada pelo Artífice Thalamond Albaier (N hm S17) e outros 21 clérigos subordinados. A Galeria da Dama é o templo local de Tymora e é administrado por Chanthalas Ulbright (H hm S15) com a ajuda de 24 clérigos. A Casa da Rainha da Água, um dos poucos templos verdadeiros de Umberlee, é controlado pela Clériga das Tempestades Janatha Mistmyr (E hf S16) e por outros oito seguidores fervorosos. Apenas o espírito de liberdade e a tolerância de Portal de Baldur permitem sua existência. A cidade também contém santuários para Helm, Ilmater, Lathander, Oghma e Liira — originalmente Waukeen.

## A Batalha dos Ossos

Os viajantes que passam por esse local encontram uma terra seca com apenas alguns pequenos arbustos e o solo coberto por um pó branco. Nas proximidades do campo da batalha, pedaços de ossos surgem do chão cobrindo a cidade.

Nesse local, em um vale, há 300 invernos (1090 CV), ocorreu uma batalha titânica entre forças humanas e as várias raças de goblinóides. As nações goblins, ao lado dos orcs, robgoblins e outros aliados separaram-se da decadente Fronteira Goblin e invadiram o Norte. A ação combinada de humanos e elfos, com o auxílio dos últimos sobreviventes dos inúmeros reinos anões, bloqueou a invasão exatamente nesse vale. Após quase uma semana de luta contínua, o bem finalmente triunfou e apenas um décimo da grande horda goblin foi mandado de volta para as suas terras. Entretanto, a vitória veio a um custo terrível. O número de mortos era tão grande que até hoje seus ossos cobrem essa região, formando camadas que chegam a ter quase 2 metros de altura.

A maioria dos aventureiros evita essa região devido aos boatos de que existe um grande número de mortos-vivos no

### Combates nos Campos de Batalha

Os combates na área da Batalha dos Ossos abrangem um raio de 48 quilômetros e incluem todos os tipos de criaturas mortas-vivas: esqueletos, zumbis, vultos, aparições e espectros. Geralmente, os mortos-vivos são encontrados em grupos mistos, sendo liderados por um morto-vivo superior. Os mortos-vivos inferiores possuem a mesma capacidade de resistência ao *poder da fé* que seus mestres. Os que estiverem no local exato de Batalha dos Ossos tornam-se extremamente resistentes a esse poder (passam a fazer parte da coluna “Especial” da Tabela 61 — Usando o Poder da Fé — do *Livro do Jogador*). A força misteriosa que sustenta o surgimento de todos esses mortos-vivos deve ter, pelo menos, o poder de um lich; se for maior ainda, é provável que seja servida por muitos lichs ou mortos-vivos ainda mais poderosos.





lugar. Os que utilizam esse caminho — procurando por uma rota às margens do deserto — falam da existência de algum poder misterioso que organiza os mortos-vivos em patrulhas e controla a área. Até hoje, ninguém teve coragem de investigar tais rumores.

## Beregost

Essa pequena cidade, localizada ao sul de Forte da Vela, na Rota Costeira, comporta cerca de quarenta construções centrais e muitas fazendas que se situam ao redor da cidade. Na parte leste da cidade ficam as ruínas de um antigo castelo abandonado. Beregost é acima de tudo um centro comercial, um ponto de partida, e de reunião, para expedições que vão para os reinos sulinos de Amn, Tethyr e Calimshan.

Beregost também é o lar de um grande templo dedicado a Lathander, o Deus da Manhã, administrado por Kelddath Ormlyr (O hm S16), que outrora fora um respeitável mercador que operava por toda a Costa da Espada. No templo, ele é auxiliado por três clérigos de 8º nível, seis de 4º nível e nove noviços de 2º nível, além de um número variável de coroinhas. O complexo é defendido por 200 homens de armas que também atuam como guardas da cidade. Kelddath é tratado como o governante, apesar de as tarefas cotidianas serem supervisionadas por um conselho local de cinco integrantes.

Em uma colina, ao leste de Beregost, ficam as ruínas queimadas de uma escola de magia fundada há 300 anos pelo mago Ulcaster. Ela foi destruída oitenta anos depois por magos

calishitas, que temiam que o crescente poder da escola pudesse se transformar em uma força inimiga.

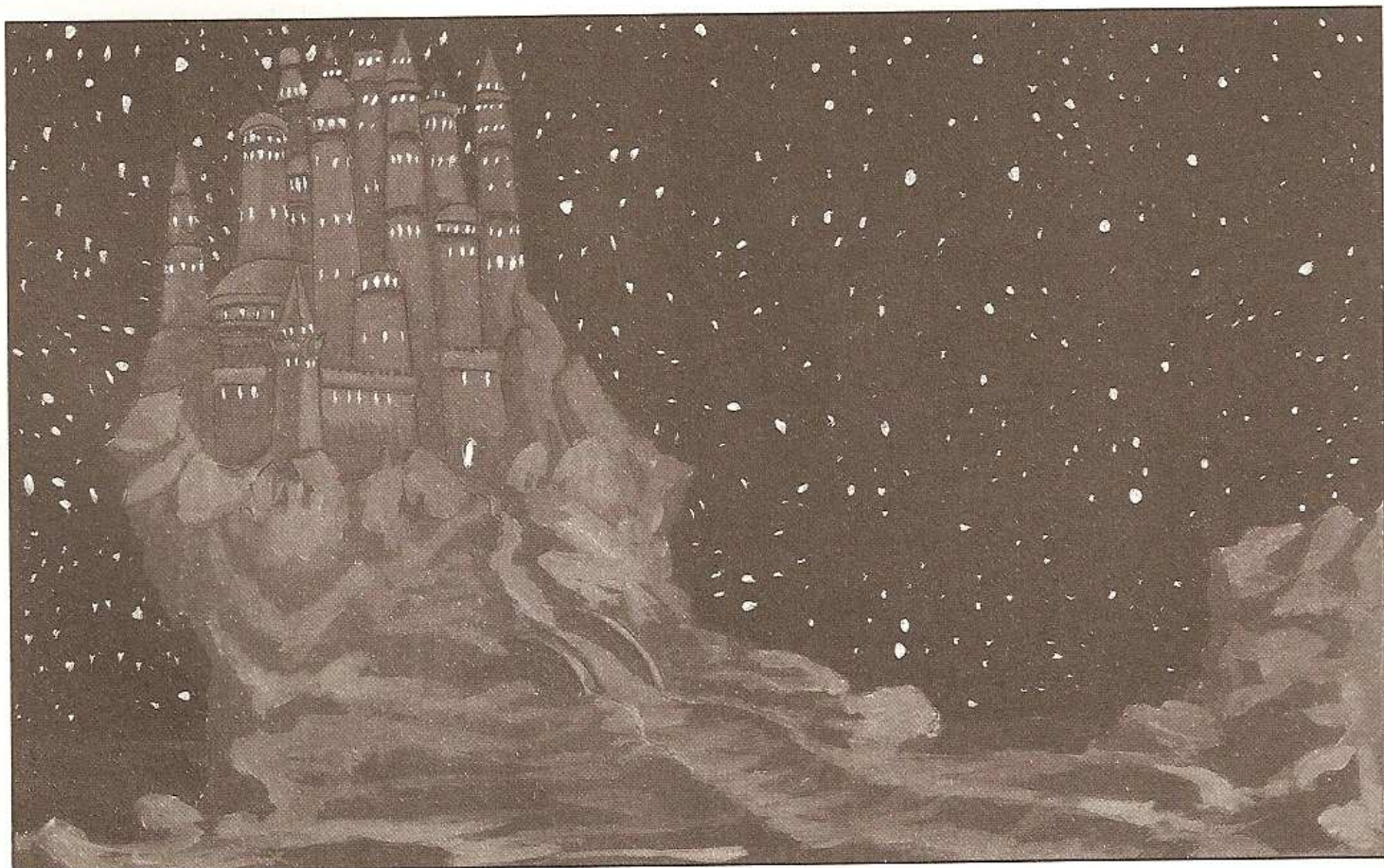
Beregost também é o lar de várias pessoas notáveis. Um dos mais famosos ferreiros de toda a região da Costa da Espada, Taerom “Martelo de Trovão” Fuiruim, tem uma fazenda e uma loja. Taerom (N hm G1, mas com 25 pv) é capaz de forjar conjuntos completos de armaduras metálicas e armas ornamentadas utilizando minérios raros e exóticos.

Outra pessoa notável que reside nessa comunidade é o mago Thalantyr, um conjurador de grande reputação (N hm A C 15). Curiosamente, a escola ulcasteriana era também uma escola de conjuradores e convocadores, e foi nela que Thalantyr aprendeu seus conhecimentos mágicos. Atualmente, ele está sendo ajudado por Taerom em um processo de criação de itens mágicos.

Beregost tem mantido sua independência para atender os caprichos de um exército grande o bastante para ocupá-la, esperando que esse exército seja atacado por outros que também visem a ocupação. Historicamente, todas as tentativas de proteger a cidade acabaram atraindo ataques de outros grupos.

## Ponte Boareskyr

A ponte é uma estrutura resistente que cruza o Águas Sinuosas, ao longo dos Caminhos de Comércio de Waterdeep para Scornubel. Ela é feita de pedra, e é larga o suficiente para poder suportar duas carroças lado a lado em qualquer direção. Na







parte sul da ponte há um grande acampamento de barracas e carroças.

O nome da ponte homenageia um famoso aventureiro que viveu no início do povoamento humano, no Norte. Boareskyr construiu uma ponte provisória nesse local para poder atravessar o rio com seu exército e atacar de surpresa uma tribo orc — a tribo, chamada Presas Sanguinárias, foi destruída com essa tática.

Desde então, várias pontes têm sido construídas e destruídas no lugar da original através dos tempos. A ponte anterior, feita de pedra cinzenta, foi derrubada durante o Tempo das Perturbações em uma batalha entre Cyric e Bhaal, conflito que envenenou o Águas Sinuosas. Uma nova ponte foi erguida, com pedra negra, ostentando a estátua de Bhaal, na entrada norte, e a de Cyric, na entrada sul, para guardar a passagem.

A Ponte Boareskyr não possui um povoamento permanente, mas aqui há quase uma cidade de barracas, onde as caravanas param para trocar mercadorias e comprar montarias, carroças e provisões necessárias para as viagens. A Ponte é o último posto organizado nos Caminhos de Comércio que vai até Scornubel, antes da Estalagem do Meio do Caminho.

A manutenção da ordem é um problema sério na Ponte, mas há um grupo de aventureiros poderosos que respeitam a lei e se encarregam de fazer cumpri-la — um guerreiro chamado Barim Stagwinter (B hm G7), o clérigo Theskul Mirroreye de Tyr (B hm S6) e a maga Aluena Halacanter (N hf A9). Barim e Theskul viajam constantemente, porém pelo menos um deles sempre estará por perto. Aluena mantém uma pequena fazenda, chamada Coração Alado, na parte superior do rio — onde a água não foi envenenada. Nessa fazenda, cria pégasos como montarias, cada um custando 5 000 po, e quem quiser comprar um tem que passar por uma série de entrevistas e testes, feitos pela própria maga, com o intuito de averiguar se o comprador é capaz de cuidar e guiar um pégaso. No contrato de venda há uma cláusula dizendo que se o animal for maltratado por seu novo dono e retornar para Coração Alado, o dinheiro da compra não será devolvido. Acredita-se que Aluena faça parte dos Harpistas.

## Sorte da Vela

Esse complexo de torres agrupadas está incrustado em um grande bloco de rocha vulcânica que dá vista para o mar. O Rastro do Leão é a única estrada que chega até esse lugar. Luzes brilham continuamente nas janelas da fortaleza e viajantes que se aproximam da estrutura conseguem ouvir cânticos que se misturam com o barulho do vento.

As torres são um dos grandes centros de aprendizagem existente em Faerun. Os monges do Forte da Vela também seguem as previsões de Alaundo o Vidente, um sábio singular cujas profecias têm se provado corretas ao longo dos anos. Muitas dessas previsões eram vagas — “Um unicórnio dourado irá atravessar a cidade de Waterdeep sem ser molestado.” —, porém outras eram verdadeiras dicas sobre o futuro — “Pássaros brancos irão desaparecer no Norte e um grande mal morrerá e

## Serviços em Sorte da Vela

**F**orte da Vela atrai grupos de aventureiros que buscam conselhos, respostas e previsões, assim como os que procuram cópias de mapas, registros e informações gerais que ajudem a encontrar tesouros escondidos. Os preços descritos abaixo devem ser utilizados como um guia para as negociações feitas entre os monges e os aventureiros:

- Conselhos do sábio custam o dobro dos preços normais, 2 000 po, porém pesquisas completas feitas por escribas podem ser consideradas como um trabalho de sábio de habilidade 18 em qualquer assunto.
- Cópias de livros custam 100 po por texto ou 10 000 po por texto mágico — incluindo livros de magia, mas excluindo tomos mágicos, como o Tomo das Idéias Claras. Um texto é considerado algo único quando se trata de um mapa ou uma obra muito importante. A cópia é reconhecida como tal por possuir o símbolo de Forte da Vela — um castelo com chamas de velas no topo das torres.
- Pesquisas são toleradas sob regras específicas:
  1. Todos os pesquisadores devem portar o brasão ou o símbolo de um mago reconhecidamente poderoso, que será totalmente responsável pelas ações do pesquisador. Elminster e Khelben estão em observação já que recentemente, agentes portando seus símbolos travaram um duelo de magia no salão principal de leitura.
  2. Cada pesquisador deve doar, permanentemente, um livro no valor de 10 000 po para a biblioteca de Forte da Vela.
  3. As pesquisas podem durar até nove dias e noites, se as duas primeiras condições tiverem sido atendidas. Na décima manhã, os pesquisadores podem escolher entre ir embora — podendo voltar um mês depois — ou juntar-se à ordem dos acólitos. Durante as pesquisas, os viajantes podem ler e pesquisar com uma habilidade de sábio igual às suas respectivas Inteligências (habilidade de sábio de, no máximo, 15), sem qualquer custo adicional.

Livros mágicos e outros itens perigosos são guardados nas salas centrais da fortaleza. Apenas o Protetor, líder da ordem, e os Grandes Leitores, seu grupo de apoio, podem entrar nessas salas. Qualquer informação que possa se encontrar nessa área deve ser requerida junto aos escribas — pesquisas não são permitidas.

renascerá.” Dizem que essa previsão estava relacionada com o Tempo das Perturbações.

Após a morte do vidente, sua cidadela em Forte da Vela tornou-se um santuário para a veneração de suas profecias e para a acumulação de todo o conhecimento. Os acólitos da fortaleza continuamente recitam as profecias remanescentes de Alaundo, que declinam com o passar dos séculos conforme são confirmadas ou renegadas.

Forte da Vela também abriga uma das melhores bibliotecas dos Reinos, um pequeno templo de Oghma e santuários dedicados a Deneir, Gond e Milil, mas os monges dizem não ser adeptos de qualquer religião.

A fortaleza tem a maior parte de sua renda voltada para manutenção e cópia das informações presentes nos seus livros de conhecimento, magia e filosofia, que são preservados a pedido de clientes de todas as partes dos Reinos. Além disso,





a biblioteca lança livros manuscritos, criados da reunião de passagens de antigos textos, os quais são vendidos em Waterdeep e Portal de Baldur. Os escribas do Forte da Vela também fazem cópias adicionais de livros, porém existem outras pessoas nos Reinos que realizam esse serviço por um preço mais acessível.

## Floresta Traiçoeira

Essa floresta, localizada ao norte do Forte da Vela e ao sul de Baldur, é antiga e densamente recoberta de olmos, faias e outras grandes árvores. Ela marca a extremidade sul da Costa da Espada. A Floresta Traiçoeira é um lugar perigoso, lar de gremlins, mites, grigs, sátiros, stirges, árvores dos enforcados e outros monstros pouco comuns. Esse número elevado de criaturas agressivas e dominadoras transformou a floresta em um campo de batalha entre raças rivais.

Os sábios do Forte da Vela têm evidências suficientes para indicar que existe pelo menos um portal na floresta, mas o local exato e o seu destino são desconhecidos. Ele pode levar a outras partes dos Reinos, para um Plano Primordial da Matéria alternativo, onde criaturas como as encontradas nas florestas são comuns, ou para outros planos, como as Terras Bestiais — Terras das Caçadas Alegres. Poucos são aqueles que investigaram o assunto e conseguiram retornar para relatar o que descobriram.

## Corm Orp

A vila de Corm Orp possui cerca de quinze construções permanentes e fica próxima à Estrada Sombria, entre Hluthvar e Borda do Morro. Entretanto, as colinas existentes a leste da vila apresentam um grande número de tocas de halflings e uma grande construção que tem uma margarida como símbolo.

A numerosa população relaciona-se muito bem com os poucos humanos que vivem no local, incluindo o lorde da vila, Dundast Hultel (B hm G4), e sua milícia, composta por trinta homens armados com espadas longas e protegidos com cotas de malhas. Os membros da milícia usam tiras de pano verde amarradas no braço esquerdo e na coxa direita, para que possam ser identificados. Os halflings nativos, que preferem ver outras pessoas lutando no lugar deles, sentem-se extremamente confortáveis com essa situação; porém, se a vila estiver correndo grande perigo, uma horda de halflings sairá de suas casas subterrâneas pronta para o combate.

Halflings clérigos poderosos vivem em Corm Orp, transformando a área em um conhecido ponto de reunião para essa raça diminuta. Nesses encontros, eles aproveitam para fazer negócios, trocar objetos e contar suas mirabolantes histórias, duplicando ou triplicando a população não-humana local.

Um grande templo dedicado à divindade Sheela Peryroyal foi construído nas colinas ao redor de Corm Orp. Sua matriarca é Alliya Macanester (J halff S12, com Sabedoria 20), uma halfling bastante amada e venerada por seus seguidores. Ela é servida no templo por quatro clérigos de 6º nível, oito clérigos de 3º nível e dezesseis acólitos de 1º nível.

O principal produto de exportação de Corm Orp — além de halflings — são potes feitos com um tipo escuro de cerâmica, em tamanho grande, funcionais, famosos por sua resistência e usados em larga escala para atividades cotidianas nas mais diversas regiões de Faerun.

O oleiro mais conhecido da vila é Ilvn Pacificador, cujo trabalho supera em qualidade até mesmo os demais potes produzidos na vila. Sua loja possui um grupo de seis halflings aprendizes. Os potes que fabrica são vendidos por quantias que variam entre 1 e 5 pp — valor dez vezes maior que as demais peças de cerâmica comercializadas na cidade.

## Vau da Adaga

Situada nas planícies baixas do Rio Delimbiyr, Vau da Adaga é uma pequena comunidade murada com cerca de quarenta construções feitas de pedra, das quais se destaca o pequeno castelo do duque de Vau da Adaga. A cidade localiza-se na parte sul do vau, em uma posição estratégica, onde os Caminhos de Comércio — principal estrada de Waterdeep — cruzam o Rio Delimbiyr, também conhecido como Rio Brilhante.

Vau da Adaga possui esse nome devido a um incidente que dizem ter ocorrido há 400 anos: um mercador, viajando por essa região, procurava por uma passagem segura para atravessar o Rio Brilhante. Já cansado, mandou que seu filho fosse sozinho, guiando uma carroça, à procura da passagem. O garoto encontrou o vau, mas foi surpreendido pelo ataque de um grupo de homens-lagartos. Defendendo-se com uma única arma, uma adaga antiga, o rapaz matou seis inimigos antes que seu pai chegasse e o ajudasse a espantar as criaturas. A história espalhou-se pelas redondezas ao longo dos anos, de modo que o vau e a cidade que foi erguida sobre ele ficaram conhecidos como Vau da Adaga. Essa pode ser apenas uma lenda local, mas todos crêem que exista um fundo de verdade. O atual autoproclamado duque, Pwyll Greatshout (J hm G5), diz ser descendente desse jovem mercador.

Vau da Adaga possui templos de Chauntea e Lathander e um santuário dedicado a Tempus dentro das muralhas da cidade, que atendem às necessidades do comércio exterior. A clériga de Chauntea, que controla o templo dessa deusa, é Maerovyna (J hf S8), que é servida por até oito clérigas, cujos níveis variam entre 2º e 5º. O templo da Ressurreição de Lathander é administrado por Liam Sunmist (J hm C9) e é protegido pelo Duque Pwyll. O santuário de Tempus é supervisionado por um único missionário, Baergon Espada Azul (I mem G5/S5), totalmente zeloso ao seu deus, e passa a maior parte do tempo pregando a palavra do Deus das Batalhas. Ele se tornou insuportável após uma grande batalha, ocorrida próxima da cidade, entre as forças locais e hordas da Lança do Dragão (1363 CV).

## Sortaleza Negra

Esse forte é feito de pedra negra e se ergue sobre uma plataforma rochosa em um dos lados da montanha conhecida como Observador Cinzento. As pedras utilizadas na construção





dessa antiga torre são de origem desconhecida, gerando grandes dúvidas sobre a criação desta. Alguns dizem que ela foi criada por um elemental durante o reinado de Netheril; outros falam que foi erguida por gigantes como uma cidadela durante o Império dos Gigantes. Sua estrutura é imensa para os padrões humanos, com salões e pátios capazes de abrigar grandes batalhas. A Fortaleza já teve vários nomes através dos anos, incluindo Torre das Colinas Distantes, Fortaleza Selvagem e Prisão do Crepúsculo. Ela foi tomada pelos Zhentarim em 1312 e transformada em uma importante base para a Rede Negra, rivalizando com a Cidadela do Corvo.

Patrulhas da Fortaleza Negra perambulam pelas Colinas Distantes chegando até o Passo da Cobra Amarela e à Garganta do Crânio, no norte, e à Asbravn, no sul, muitas vezes enfrentando os Mantos Vermelhos de Asbravn e a milícia de Corm Orp. Caravanas controladas ou guardadas pelas forças dos Zentharrim fazem desse local uma parada regular quando estão viajando pela Costa da Espada. Representantes da Fortaleza Negra podem ser encontrados em caravanas de mercadores que vão até Mirabar, ao norte, Calimshan, ao sul e Forte Zhentil, ao leste.

Atualmente, a Fortaleza Negra abriga mil homens de armas sob o comando do mago Sememmon (V hm A15) e grandes grupos de ladrões, guerreiros, magos e clérigos malignos.

## Castelo Lança do Dragão

Esse grande castelo arruinado, de muros altos e torres tombadas, que pode ser visto dos distantes Caminhos de Comércio, tem apenas 100 anos de existência. Originalmente, ele era o lar de Daeros Lança do Dragão, que construiu a fortaleza no auge da sua carreira de aventureiro e foi assassinado há setenta invernos (1290 CV) em uma batalha contra as hordas do mago *mau* Casalia. A companhia de habilidosos guerreiros de Daeros repeliu inúmeros ataques, mas toda a companhia acabou sendo morta ou expulsa e a cidadela, saqueada. Desde então, o Castelo Lança do Dragão foi assaltado por outros aventureiros malignos à procura de tesouros que ali estariam escondidos.

A fortaleza ficou abandonada por uns tempos e depois serviu de abrigo temporário para pequenos grupos de bandidos ou, magos foragidos. Esses bandidos usavam a fortaleza para atacar de surpresa as caravanas que passassem pelos Caminhos de Comércio, até que companhias mercenárias de Waterdeep e de magos a serviço de Khelben expulsassem-nos.

Nos últimos anos, um agente maligno aliou-se aos orcs, trolls e bugbears dos Charcos Elevados e conseguiu abrir um portal para os planos inferiores dentro do castelo. Auxiliadas por um grande exército de demônios, as forças combinadas das tribos dos Charcos devastaram a área desde a Estalagem do Meio do Caminho até a Ponte Boareskyr de tal forma que até hoje aquela parte dos Caminhos de Comércio é considerada insegura.

Para barrar a invasão extraplanar, exércitos foram convocados em Waterdeep e em outras cidades para limpar os

## Patrulhas da Sortealeza Negra

Essas patrulhas normalmente reúnem vinte homens, liderados por um guerreiro de 2º nível, que vestem lorigas segmentadas e armam-se com bestas pequenas e espadas longas. As patrulhas que vigiam a área de 15 quilômetros ao redor da fortaleza, fazem-no a pé; já os grupos que cobrem áreas mais distantes recebem cavalos de batalha e carregam lanças, além das outras armas já descritas. Há 30% de chance de que qualquer patrulha encontrada inclua um mago de 3º nível.

Caminhos e destruir o mal na Lança do Dragão. A tentativa de esvaziar o castelo encontrou forte resistência, e a batalha durou cerca de dois anos até que as tropas malignas fossem vencidas. Nesse confronto, a maior parte do castelo foi queimada, restando apenas o lado da antiga estrutura, vazia, abandonada nos charcos.

As ruínas do castelo estão isoladas, apesar de alguns clérigos de Tempus terem erguido ali um pequeno santuário na esperança de evitar que criaturas malignas voltassem a usá-las como base. Alguns habitantes da Costa da Espada têm acampado nas proximidades do castelo e rumores informam da existência de um portal que funciona no local. Recentemente, os números de tropas não-humanas e malignas cresceu na região e já se admite a presença de demônios na área.

## Torre de Durlag

Ao sul da Floresta dos Dentes Afiados um monte de rochas sobressaem-se nas planícies. No topo do monte ergue-se uma única torre, que está em bom estado, mas parece desocupada. Essa construção, uma das marcas da região, pertence a Durlag Matador de Troll, filho de Bolhur, um herói anão conhecido por ter uma grande fortuna, de proporções lendárias, guardada aqui e em outros esconderijos. Esse tesouro é protegido por diversas formas de trancas mágicas e armadilhas mecânicas, desenvolvidas pelo próprio Durlag.

A torre, inteiramente construída com rocha vulcânica, em condições favoráveis devido ao tempo gasto e ao número de pessoas envolvidas, foi erguida sobre um monte que se destaca das terras da região. Dizem que Durlag, ajudado por outros anões contratados, retirou toda a rocha do interior do monte, construiu a torre e ainda utilizou o espaço criado para esconder seu tesouro. Durlag morreu há muito tempo, e várias pessoas já vieram procurar seu tesouro durante décadas, com relativo sucesso. Nos últimos cinquenta anos, uma nova força ameaçadora ocupou a torre e usou as defesas criadas por Durlag para se proteger ao lado do tesouro que era do anão.

## Easting

Easting é uma típica comunidade pequena localizada ao leste de Iriaebor. Três coisas a destacam das demais. Enquanto outras comunidades conseguem ter um produto importante de exportação, ou uma população não-humana significativa ou





## Os Cavaleiros Infernais de Eturel

Eles formam uma organização bastante unida cujos membros são extremamente leais aos seus líderes. Seu nome tem origem em uma antiga história, na qual uma companhia de Cavaleiros invadiu Avernus, primeiro nível dos Nove Infernos, para resgatar um companheiro. Juntos, os Cavaleiros somam cerca de 2 mil integrantes, entre homens e mulheres.

Os Infernais geralmente são encontrados em patrulhas de trinta guerreiros. Os níveis variam entre 1° e 6°, e sempre há entre eles pelo menos um clérigo de Helm de 2° a 8° nível. Cada patrulha é liderada por um marechal de 6° nível. Esse Cavaleiros vestem armaduras simples, vermelhas e brancas, marcadas com o símbolo de uma lua crescente voltada para cima.

Expedições importantes, invasões e ações punitivas contra semi-humanos agressivos são lideradas pelo próprio Dhelt ou pelo Grande Observador de Helm.

Um décimo de todos os ganhos dos Cavaleiros Infernais vão diretamente para os cofres de Eturel.

um habitante famoso, Easting é uma das poucas que conseguem ter essas três coisas ao mesmo tempo.

A localização e o tamanho reduzido da comunidade fazem dela um ponto de encontro para mercadores anões vindos das cavernas escondidas das Colinas Distantes. Seus trabalhos com metais têm qualidade superior aos feitos por humanos, e os indivíduos que querem comprar esses trabalhos ou contatar a comunidade anã geralmente começam a procurar em Easting.

Easting é o lar de Rulthaven, um sábio (habilidade 19) cuja principal área de conhecimento abrange o estudo das plantas e suas formas de uso, incluindo ervas e venenos. Rulthaven é neutro, mas consultado tanto por clérigos de bem quanto por representantes da Fortaleza Negra.

Finalmente, Easting é o lar de pelo menos quatro famosos criadores de cavalos, com cujos estábulos geram um ativo

## O Tratado de Evereska

O Tratado é mais uma declaração unilateral dos elfos da lua de Evereska do que um verdadeiro acordo entre nações. Em 1335 CV, os elfos declararam que os elfos da lua estavam reivindicando o controle das Colinas da Tumba — rebatizadas como Colinas do Manto Cinzento — não só para poder colonizar a área, mas também para exterminar o grande número de mortos-vivos de origem élfica que estava infestando a região. Em princípio, Evereska concordou que os mortos-vivos fossem de responsabilidade dos elfos vivos e que eles deveriam expulsar os banshees das Terras Centrais e do Norte. Esse sinal de ajuda, permitiu que as primeiras caravanas dos elfos da lua partissem.

Pelo Tratado, qualquer violador de tumbas encontrado dentro das fronteiras das Colinas será submetido a julgamento élfico. Já que a definição de violação de tumba é determinada por esse povo, a maioria dos imprudentes invasores humanos é acusada de desrespeitar essa lei. Algumas das pessoas que viajaram perto das Colinas dizem ter visto cadeias de ferro enferrujadas cheias de esqueletos humanos, dando uma idéia de como são os julgamentos élficos.

comércio que fornece animais a viajantes que vão da Costa da Espada até o Mar Interno. Seus preços são bastante competitivos.

## Eturel

Situada numa costa íngreme próxima ao Rio Chiontar, Eturel divide-se em cidade baixa, chamada Distrito do Cais, e cidade alta, chamada Distrito Alto. Em tamanho e características gerais, ela é semelhante à sua rival localizada rio acima, Scornubel. Eturel foi fundada por dois motivos: primeiro, porque a costa onde a cidade se situa fornece boas condições de segurança; segundo, porque nesse ponto o Rio Chiontar é mais estreito e raso, podendo ser atravessado até por canoas.

Eturel é conhecida por suas fortes e bem-equipadas tropas montadas, os Cavaleiros Infernais, que patrulham e escoltam caravanas de Waterdeep até Iriaebor. A cidade também é um posto central dos Negociantes do Olho do Dragão.

É governada pelo Cavaleiro Lorde Dhelt (J hm P16), antigo líder dos Infernais. Dhelt também compartilha da natureza protetora existente em suas tropas. Paladino dedicado à causa de Helm, ele é visto como um homem tolerante e respeitável, cujas atividades encorajam o comércio e permitem que os mercadores locais trabalhem com pouca interferência, possuindo também interesse em transformar Eturel na maior cidade comercial entre Waterdeep e Iriaebor.

Eturel possui dois templos principais e uma grande variedade de santuários. O Salão do Escudo de Helm é a igreja mais poderosa da cidade e um dos mais poderosos templos de Helm em todo o Norte, principalmente devido ao protetorado exercido pelo Lorde Dhelt. O Salão do Escudo é administrado com mão de ferro pelo vigilante Supremo Berelduin Shondar (O hm S18), um agressivo defensor da fé servido por 21 clérigos de níveis diferentes. O outro templo importante é a Grande Casa da Colheita, o templo de Chauntea. Ela é supervisionada por Raulauvin Oregh (B hm S20) e dezoito dos seus seguidores religiosos. Eturel também abriga santuários de Ilmater, Tempus, Tymora e Liira — antigo santuário de Waukeen.

## Evereska

Evereska, que significa fortaleza do lar na linguagem élfica, é um vale rico e misterioso, situado em montanhas supostamente intransponíveis e comprimido contra as fronteiras de Anauroch. É uma das últimas concentrações de elfos da lua, no Norte, e possivelmente em toda a Faerun.

Evereska é um grande vale cercado por montanhas, cujas entradas são muito bem-guardadas, de difícil acesso e pouco conhecidas. Qualquer elfo benigno é bem-vindo nesse vale, onde as histórias élficas e toda sua sabedoria são preservadas e transmitidas através dos séculos.

Esse vale tem sido um refúgio para todo o povo élfico há mais de 7 mil anos e nunca sucumbiu perante qualquer ataque externo. Dizem que o local é protegido pelas magias de grande poder élfico de Corellon Larethian. Muitas vezes, em sua longa história, a fortaleza da montanha sofreu ataques de exér-





bitos de orcs e goblins, mas essas forças sempre foram dizimadas por relâmpagos mágicos vindos do céu.

O Grande Vale de Evereska mantém-se isolado do mundo normal devido à sua altitude, e esse pode ser o motivo pelo qual a região continua sendo um grande pólo de concentração da raça, mesmo após o Êxodo, quando a maioria das nações élficas abandonou o continente. Postos de observação espalham-se pelas montanhas, onde guardas mantêm constante vigilância, de tal forma que viajantes à procura de Evereska costumam ser descobertos cerca de 15 quilômetros antes de chegar ao vale.

Aqueles que tentam sobrevoar a área encontram um problema semelhante, já que os elfos de Evereska possuem criações de águias gigantes usadas como montaria para os mais hábeis membros da raça. Os que tentam entrar magicamente — de outro plano ou fazendo uma *Teleportação* — vêem todas as suas tentativas frustradas, talvez por algum tipo de proteção criada por Corellon. A melhor forma de tentar entrar nessa região é sendo um elfo ou estar acompanhando um deles.

Em relação ao próprio vale, seus recursos são ricos e abundantes, contrastando com a aridez existente nos desertos localizados além das montanhas. Templos de todas as divindades élficas podem ser encontrados nesse local, com matriarcas e patriarcas de nível muito alto, além de escola de magia para elfos e meio-elfos selecionados que centram seus estudos nos planos Etéreo e Astral.

## As Colinas Distantes

Ameaçadoras e incrustadas entre as duas partes das Montanhas do Crepúsculo, as Colinas Distantes só podem ser chamadas de colinas quando comparadas com os picos que as cercam. Formam um planalto rochoso, entrecortado por vales escondidos e pequenas matas fechadas.

Tais colinas são dominadas pela Fortaleza Negra e estão denegrindo, com o passar dos anos, devido ao poder maligno dos Zhentarim. A região é patrulhada regularmente por eles, desde o extremo norte do Passo da Cobra Amarela até o extremo sul das Montanhas do Crepúsculo. Essas patrulhas são formadas por cavaleiros de diferentes regiões, mais fortes que os que patrulham as redondezas da Fortaleza Negra.

## Campos dos Mortos

Essas vastas planícies, localizadas entre o Águas Sinuosas e o Rio Chiontar, formam uma área repleta de fazendas dos mais diferentes tipos, cujas atividades variam entre a agricultura e a pecuária. Apesar da aparência pacífica atual, essa região já foi, há menos de 500 anos, o campo de batalha favorito daqueles que lutavam pelo controle das terras ao norte de Calimshan — antes da fundação de Amn — e do lendário Reino dos Homens. Com o contínuo derramamento de sangue durante séculos de conflito, os campos foram cobertos com os corpos e os pertences dos que pereceram. Até hoje, o número de ossos presentes na terra é muito grande, e constantemente os arados dos fazendeiros encontram esqueletos em armaduras enferru-

## Patrulhas Zhentarim

Essas patrulhas, na área das Colinas Distantes e no Passo da Cobra Amarela, são compostas por pelo menos quarenta guerreiros de 2º nível, além de um mago de 1º-6º nível e um clérigo de Cyric de nível semelhante. As patrulhas geralmente montam cavalos médios de batalha, vestem bruneas e usam arcos e espadas curtas. O mago ou o clérigo do grupo possui alguma forma de se comunicar com a Fortaleza Negra — por exemplo, um pergaminho mágico contendo *Palavra de Recordação* ou *Auxílio Imediato* —, caso as tropas tenham algum problema.

jadas, alguns escudos mágicos ou tubos de metal contendo pergaminhos ou mapas de tesouro.

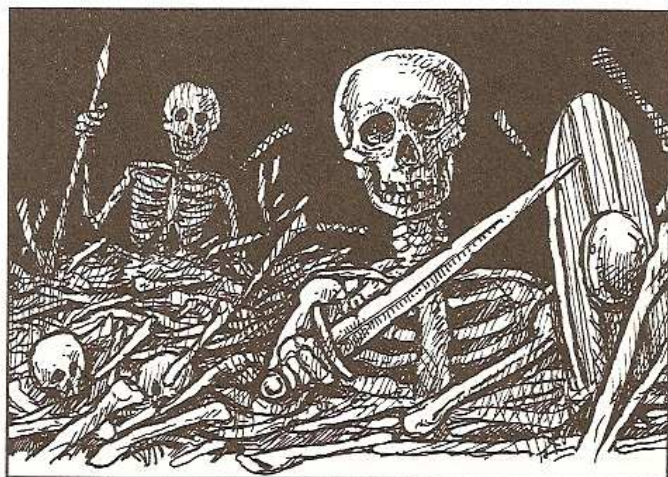
## A Floresta dos Dragões

Essa mata fechada com grandes árvores, incluindo pinheiros e sequóias, é famosa pela grande variedade de cobras e pelo número elevado de dragões verdes que fazem seus covis nas cavernas da floresta.

A Floresta dos Dragões abriga o Forte de Lyran, que um dia foi torre de um poderoso mago que se tornou um arquilich mais poderoso ainda. Em 1357 CV, uma companhia de aventureiros entrou nas ruínas, separando-se durante as investigações. Apenas três aventureiros sobreviveram às buscas. Dois deles, um clérigo e um ladrão, juraram ter combatido e assassinado o arquilich, pegando o seu tesouro. O terceiro sobrevivente, uma guerreira, não teve tanta certeza. Entretanto, quando percebeu que sua vida estava sendo ameaçada por seus antigos companheiros, ela fugiu para o sul. Os dois outros sobreviventes chegaram a reivindicar a posse da torre para usos futuros, mas ninguém que a tinha investigado conseguiu voltar para dizer como ela era.

## A Floresta Esquecida

Rica em vegetação, essa floresta é formada por carvalhos, nogueiras e vários outros tipos de árvores. A folhagem é tão densa que seu interior está sempre às escuras. Essa floresta é o que restou de uma anterior, maior, que foi desaparecendo







com o passar dos anos e com o avanço de Anauroch. Essa mata misteriosa é coberta por árvores enormes; os viajantes que se atreveram a ultrapassar os seus limites dizem ter visto sprites, korreds e unicórnios.

Dizem que a Floresta Esquecida possui a maior população de entes em todo o Norte governados por Fuorn — se encontrado, trate Fuorn como se ele tivesse 24 DV, o dobro da quantidade normal, e gerasse 5-30 pontos de dano com seu golpe. Além dos entes, o Druida Hierofante Phezeltan (N hm D16) vive em algum lugar nas profundezas da floresta. Os viajantes que passam pela área recebem conselhos para não atravessá-la e fazer suas fogueiras utilizando lenha extraída de árvores mortas.

## O Braço Amigo

Essa pequena comunidade murada é dominada por um antigo castelo, hoje usado como estalagem, assim como a Estalagem do Meio do Caminho. O Braço Amigo é usado como ponto de parada para caravanas que saem de Beregost rumando para o Portal de Baldur.

O Braço foi, por muito tempo, uma fortaleza controlada pelo clérigo maligno Mericor de Bhaal, morto em sua forma humana e, mais tarde, destruído como morto-vivo; esse processo dizimou grande parte do interior da fortaleza — além de alguns outros lugares próximos. Depois disso, a cidade tornou-se esse ponto de parada para caravanas e exércitos vindos do norte, sem que haja qualquer lorde ou governante controlando a área.

Há vinte anos (1346 CV), a fortaleza arruinada foi ocupada por uma companhia de aventureiros sob a liderança de um ilusionista chamado Bentley Mirrorshade (H gm AI 10/L10), jovem e astuto gnomo. Bentley e seus seguidores expulsaram as criaturas que ainda viviam na fortaleza, iniciaram um processo de restauração e transformaram o Braço Amigo em uma estalagem e ponto de encontro. Desde então, ela tem crescido cada vez mais em prestígio e importância como um local relativamente seguro, sendo usada por aventureiros e mercadores tanto da parte norte quanto da parte sul do continente. Bentley fez um acordo com as forças mais importantes do Sul: elas têm permissão para entrar na estalagem com suas tropas desde que não criem confusão. Em troca, Bentley promete não admitir qualquer um que diga ser descendente da família real de Tethyriana.

Para conseguir cumprir suas obrigações, Bentley é ajudado por sua esposa Gellana Mirrorshade (B gf S10 — devido à sua sabedoria), uma clériga de Garl Glittergold. O Templo da Sabedoria — chamado por alguns humanos de Santuário dos Baixinhos — é um dos poucos templos de gnomos que regularmente acolhem desabrigados humanos.

Bentley e Gellana administram uma estalagem limpa e segura, onde as armas são checadas na entrada e os polegares esquerdos dos magos são amarrados aos seus cintos. Além disso, dizem que as belas mulheres que atendem no bar da estalagem são golens de ferro sob ilusões fortíssimas.

## Colinas do Manto Cinzento

O Manto Cinzento, um pequeno grupo de colinas altas e isoladas localizadas ao norte de Evereska, é considerado um importante ponto de concentração de elfos, tendo sido povoado há mais de trinta anos por esse seres.

As vestes cinzentas utilizadas pelos elfos foi o que determinou o nome das colinas, assim como a neblina que passou a cercar o Manto após a imigração dos elfos. Antigamente, as colinas chamavam-se Colinas da Tumba, pois essa região abriga até hoje os túmulos dos reis guerreiros do período do Reino Arruinado, época em que essa região era assombrada por banshees. Décadas atrás, companhias de aventureiros invadiam a área para saquear as tumbas antigas; porém, com o povoamento élfico implantado a partir do Tratado de Evereska, essas atividades cessaram — ou pelo menos tornaram-se mais discretas.

Os elfos e meio-elfos do Manto Cinzento têm sangue de elfos da lua, mas alguns elfos selvagens podem ser encontrados entre eles. São amigáveis com os Harpistas, mas cuidadosos com os Zhentarim e seus aliados — ataques provenientes de Fortaleza Negra têm sido vistos na região.

Os elfos das Colinas do Manto Cinzento são conhecidos por fazerem instrumentos musicais para negociar com humanos, apesar de eles manterem negócios exclusivamente com alguns mercadores de Borda do Morro. O povoado é governado por Erlan Duirsar (B em G9/A11), que, segundo as mulheres de Borda do Morro, é muito alto e gentil.

A razão do povoamento do Manto Cinzento é desconhecida e a presença de elfos na região é um verdadeiro enigma, principalmente se considerarmos a postura dos demais elfos dos Reinos, cuja preocupação maior é a retirada. Apenas os elfos governantes sabem as razões verdadeiras do povoamento, mas desconfia-se que haja algo nas Colinas do Manto Cinzento que os elfos de Evereska não querem que caia em mãos alheias.

## Casa do Martelo e os Salões do Martelo

Os Salões do Martelo compõem uma fortaleza abandonada, situada à leste do Monte Hlim, cujo período de atividades é anterior ao reinado de Illefarn, no Norte. Atualmente, os Salões estão destruídos, abandonados e ignorados.

A Casa do Martelo é uma fazenda isolada, com uma casa e estábulos cercados por uma paliçada de madeira resistente, construída por uma companhia de aventureiros, os Homens da Casa do Martelo, que visa explorar os mistérios da fortaleza abandonada. Por trabalhar durante um longo período em uma mesma área, essa companhia usava a fazenda como um local de descanso entre as explorações realizadas na fortaleza.

Após explorarem as ruínas por alguns anos, eles foram vistos rumando para o Norte; desde então, não se teve mais notícias. O destino do tesouro que eles encontraram, e o que ainda pode existir nas ruínas dos Salões, é desconhecido. Essa área é uma verdadeira incógnita, que gera dúvidas e





questionamentos entre as pessoas que por lá passam, mas nunca ficam.

## Os Charcos Elevados

Essa terra, grande e pedregosa, é o topo de um platô escarpado coberto de grama e pequenas árvores. Os Charcos são quase sempre envoltos por névoas e são o lar de muitos trolls, bugbears e também raças de goblins. Os monstruosos habitantes locais freqüentemente assaltam as estradas, forçando os mercadores a se agruparem em grandes caravanas e contratar guardas extras quando passam perto dali. A Estalagem do Meio do Caminho mantém uma força permanente de defensores bem-armados. Em antiqüíssimos tempos, essa era uma região de fazendas e de pequenas e mágicas cidades que se estendiam por muitos morros. Mas agora o que resta é uma desolação de campos de batalha e terras cavernosas.

O solo dos Charcos é muito fino para agricultura e as pedras — quase sempre granito — têm pouco valor comercial para suprir comunidades permanentes. Os humanos bárbaros encontrados nessas terras dependem de suas criações de carneiros e cabras e do comércio com regiões exteriores.

Nessa região há vários locais de intensa atividade subterrânea, e inúmeras pequenas ou desconhecidas ruínas. O Castelo Lança do Dragão, o Labirinto das Espadas e os Salões do Martelo podem ser encontrados nas estéreis e finas terras dos Charcos Elevados.

## Monte das Almas Perdidas

Certa vez, antes mesmo de os elfos viverem no Norte, o Monte era um vulcão ativo, mas, com o tempo, tornou-se pouco mais que um morro com um topo abaulado. Suas laterais são recobertas de grama e as poucas formações de lava endurecida revelam sua verdadeira origem.

As curvas do topo recoberto de grama formavam um campo na época da Batalha dos Ossos (1090 CV), no qual os exércitos humanos hastearam suas bandeiras e cuidaram de seus feridos. Em tempos mais recentes, o pico tem sido usado como ponto de encontro para criadores de magia, ladinos e para o Druida Hierofante Pheszeltan praticar suas poderosas magias de controle do clima. Atualmente no Monte existem covis e algumas tribos goblin.

Em algum lugar das Almas Perdidas está a tumba de Thelarn Swifthammer, filho de Mongoth. É dito que esse aventureiro anão foi enterrado com um martelo mjolnir, uma enorme quantidade de ouro e uma arma chamada skysplitter, um martelo de guerra que tem a habilidade de *Convocar Relâmpagos*. A Tumba de Thelarn ainda não foi descoberta, e pelo menos um grupo de aventureiros, os Lâminas Turquesas, encontraram seu fim nas mãos de bandos orcs enquanto procuravam a tumba.

## Borda do Morro

Essa pequena, mas próspera comunidade, está localizada na Estrada Sombria entre Triel e Corm Orp, aos pés das Colinas Distantes. A Borda é uma cidade aberta onde assaltantes são

tão comuns quanto comerciantes, às vezes indistinguíveis. Próxima à entrada ocidental do Passo da Cobra Amarela, a cidade tem muito comércio e abriga muitos agentes dos Zentharrim e suas forças da Fortaleza Negra.

Borda do Morro é o lar de dois modestos templos, um dedicado a Liira, outro a Cyric. O Grito de Alegria é o templo de Liira, controlado pela Portadora do Júbilo Caseldown (H hf S7). O Punho do Futuro é o templo de Cyric guiado por Emana Gortho (E hf S6), uma estrategista cuidadosa que procura atrair a atenção — e os favores — de seu deus trazendo toda Borda para o lado do mal. Emana tem agrupado assassinos, ladinos e fanáticos para ajudá-la em sua missão.

A comunidade é governada por um prefeito, eleito anualmente. Nos últimos tempos, inúmeros possíveis — e interessados — candidatos têm morrido e os patriarcas da cidade estão procurando por algum aventureiro ou mercador, corajoso o suficiente, para assumir o lugar de prefeito. A Borda não tem milícias ou polícia, e os líderes da cidade não apreciam a idéia de tomar qualquer atitude que possa desviar o comércio da cidade para outro lugar.

## Hluthvar

Essa cidade de uma centena de construções é contornada por uma muralha de pedra, com 3 metros de altura. Três portões permitem a passagem, e o topo da muralha é patrulhado. A comunidade é circular e a sua maior construção é um templo no centro dela.

Hluthvar foi batizada por um herói nativo que lutou e morreu na Batalha dos Ossos (1090 CV). Localizada aos pés das Colinas Distantes, a cidade é vista da Fortaleza Negra e está armada para se proteger. Patrulhas da Fortaleza não são bem-vindas nesse local.

As ruas de Hluthvar irradiam-se do mercado aberto central, sendo a maior a Estrada do Crepúsculo, que leva outro nome na cidade. Ao norte do mercado está um templo a Helm e um grande estábulo; ao sul, uma loja de peças para carroças e a taverna local, o Olho Vigilante.

A cidade é dominada pelo templo de Helm, cujo Sumo Sacerdote é Maurandyr (O hm S16). Além de patriarca, Maurandyr é magistrado e prefeito. A força militar do local consiste de setenta guerreiros de 2º nível de ambos os sexos, com armaduras simples, espadas e bestas. Essa milícia é organizada pelo templo.

Nos últimos tempos, Maurandyr tem se comportado de maneira estranha e desordenada. Alguns dizem que é o descontentamento de seu deus que causa esse mal-estar, enquanto outros acham que a pressão de tantas atividades é demais. Alguns ainda dizem que o contínuo crescimento da Fortaleza Negra é direta ou indiretamente responsável por isso.

## Illefarn

Essa nação élfica, antes tão poderosa, não aparece mais no mapa moderno. Ela controlava a Costa da Espada antes de Waterdeep ser fundada. Illefarn é também conhecida como o





Reino Arruinado, sendo um lugar lendário, quase mitológico. Localizado no centro da grande floresta que circundava o Rio Delimbiyr, sabe-se que rivalizava com a própria Myth Drannor em poder mágico.

No tempo devido, as incursões de goblins e tribos de não-humanos, junto com o crescimento de comerciantes, piratas e bárbaros humanos, forçaram os elfos ao Êxodo. Alguns fugiram para Evereska, muitos para Evermeet. As florestas de Illefarn há muito desapareceram, e suas cidades foram abandonadas e reduzidas a pó. O Reinò era composto basicamente de elfos da lua e dourados, com uma respeitável minoria de elfos selvagens e anões.

As terras de Illefarn foram por pouco tempo, reunidas sob um império humano chamado Reino dos Homens. Como Illefarn caiu, deixou apenas ruínas e tesouros escondidos.

## Iriaebor

Iriaebor, cidade de muitas torres, ocupa um vasto recife acima da bifurcação norte do Rio Chionthar. É o mais longe que as embarcações conseguem chegar rio acima. Isso e o fato da cidade ser o ponto final de estradas que vêm de Cormyr e do Mar Interno, faz com que ela se torne uma das mais populosas e economicamente poderosas cidades da região.

É conhecida como Cidade do Interno, onde muitas caravanas se formam para seguir viagem por terra para Scornubel ou serem transportadas rio abaixo, antes de fazerem caminho através dos Charcos Elevados. A escarpa sobre a qual a cidade foi construída é uma impressionante e adequada defesa contra a maioria dos ataques, mas o espaço é escasso no plano recife, fazendo com que Iriaebor tenha mais torres do que qualquer outra cidade de seu tamanho. Na verdade, as várias casas de comércio mantêm uma descarada competição entre si para ter a torre mais alta, com vários desmoronamentos de prédios quando uma magia em particular, usada na construção, perde o efeito ou quando materiais inadequados são usados.

As planícies que cercam Iriaebor fazem a cidade ser um centro para criadores de finos animais de montaria e de bestas de carga. Além de torres, os artesões da cidade são conhecidos pelos seus finos barris e embarcações, ambos de melhor qualidade que a maioria das torres.

O governante da cidade é Bron (O hm G10), um aventureiro que ascendeu à essa posição durante o auge de uma guerra entre famílias de comerciantes. Um paladino caído que venerava Eldath, Bron sente que Iriaebor tem tudo para ser a segunda Waterdeep, em força e poder, caso ele consiga manter as famílias comerciantes rivais longe de sabotagens, excesso de construção de torres e encomendas de assassinatos. Porém ele tem falhado até mesmo em atenuar as rixas.

Iriaebor possui três templos. A Sala do Silêncio é o maior de Eldath nas Terras Centrais do Ocidente. Sua matriarca é Luaqqa Absalassrin (N hf S13) que controla uma equipe de nove sacerdotes de nível mais baixo. A Taça Dourada é dedicada a Chauntea e seus 42 sacerdotes são guiados pela

Alta Seguidora Nalva Imthree (B hf S11). Por último, o Grande Altar da Lua, também chamado de Torre da Lua, o templo de Selune. Sua alta sacerdotisa é Astyaril Hulemene (H hf S17), que preside 36 sacerdotes de menor habilidade.

Ao sul da escarpa há um grande e abandonado templo de Waukeen, a Torre de Ouro. Seu sacerdote, Hathon Ormliir, ficou louco com a morte de sua deusa e desapareceu numa explosão de fúria mágica. A Torre e seus arredores mantêm-se fechados desde aquela época, mas o templo de Liira está em negociação com a cidade para reabrir o templo, reconstruindo-o em nome da Senhora da Alegria e da Liberdade. Para complicar a situação, o lugar do templo é conhecido como a torre de um poderoso — e desaparecido — arqui-mago, Taskor o Terrível.

## O Poço das Bargalhadas

Esse poço é uma contração no curso do Rio Brilhante (Rio Delimbiyr), acima de Vau da Adaga. É contornado por picos e foi provavelmente uma antiga pedreira anã. Há uma abundância de flora e fauna no vale, com paredões traçados por suas pedras. A área é considerada estranha e perigosa por mortais, mas é o lar de tribos de elfos selvagens (verdes), pixies e outros tipos de fadas. Persistem rumores de um antigo tesouro que ali pode ser encontrado.

## O Charco dos Homens-Lagartos

Esse grande pântano é formado no delta do Rio Delimbiyr (o Rio Brilhante), que desaparece em um charco de canais, mangues gelados e lagoas fétidas. A presença desse pântano é a única razão pela qual nenhuma grande cidade cresceu no delta daquele rio.

O Charco não congela no inverno, mas a água corrente é transformada em gelo corrente. Se isso é devido à proximidade com o mar ou a alguma característica mágica ou natural, ninguém sabe.

Esse é o lar de uma grande colônia de homens-lagartos, que assaltam as áreas próximas. Eles trocam os bens roubados e escravos aprisionados com as raças estabelecidas pela costa. Tais criaturas usam armas de metal e são altamente desenvolvidas. A maioria dos homens-lagartos jura lealdade ao seu antigo membro, conhecido pelos comerciantes como Redeye. É dito que ele possui habilidades e poderes mágicos.

O Charco também é o lar de alguns pequenos e médios dinossauros, alguns domesticados pelo bando de Redeye. Essas criaturas não são tão grandes quanto os behemotes que habitam as selvas de Chult, mais ao sul, mas são suficientes para dar grandes dores de cabeça a aventureiros que procurarem a base de Redeye.

## Charcos Solitários

Em tempos antigos, essa terra suja e poeirenta foi a gloriosa Netheril, que está entre os maiores e mais mágicos dos reinos humanos no Norte. É agora um desolado monte de escombros que vai da borda do deserto até os Montes Cinzentos. Essa





terra de criaturas selvagens é habitada por leucrottas, e seres ainda mais mortíferos são bastante comuns. Em outras eras, Zhentarim havia feito dos Charcos um ponto de parada regular para caravanas que iam para a distante Lorkh, contratando os gnolls locais como guardas — na verdade, os subornavam para atormentar outras pessoas.

Onde os Charcos encontram a Floresta Esquecida, sob a sombra dos Montes Cinzentos, estão as ruínas de Dekanter. Essas ornamentadas e entrelaçadas cavernas foram minas anãs, e depois, quando tornaram-se escassas, foram usadas como área de estudo e recreação para os poderosos magos de Netheril. No mais alto ponto daquele grande império, as minas e as torres dos magos foram novamente abandonadas para serem ocupadas por raças mais selvagens.

Hoje, abrigam uma poderosa tribo goblin sob o comando do Supremo Lorde Ghistpok, e também várias tribos de gárgulas. Mais tenebrosas são as notícias de que uma criatura conhecida como o Lorde dos Monstros fez das ruínas o seu lar, e cria bestas mágicas como perytons, bulettes e párias, usando-os para assaltar as terras ao redor.

## O Pântano de Chelimber

Esse Pântano é um terreno baixo de 1,6 mil quilômetros quadrados na nascente do Rio Águas Sinuosas. É um enorme brejo coberto de neblina com alguns pequenos morros e um grande número de ruínas.

Esse amplo lodaçal é conhecido por ser habitado por homens-lagartos e outras criaturas hostis para humanos. É dito que os homens-lagartos são liderados por um gigante da espécie, chamado Kront, e usam forças e qualquer arma que adquirem de suas vítimas para patrulhar o Pântano.

## A Floresta das Brumas

Essa floresta de pinheiros, abetos e outros sempre-verdes cobre as elevações ocidentais dos Charcos Elevados. Tem esse nome devido às brumas e névoas que descem dos Charcos através das árvores, tornando as viagens, no mínimo, confusas.

A Floresta das Brumas é ocupada por um certo número de tribos de elfos selvagens (verdes) que têm boas relações com humanos — como com os da Estalagem do Meio do Caminho —, desde que respeitem sua solidão. A floresta é regularmente patrulhada por rangers e druidas, e existem, pela floresta, alguns cultos a Eldath, Mielikki e Silvanus.

A floresta é comumente usada por humanos bárbaros e orcs selvagens para tentarem emboscadas sobre os Caminhos de Comércio ou a Estalagem do Meio do Caminho. Até hoje, porém, a vigilância dos elfos selvagens e dos humanos que vivem na floresta tem impedido ataques surpresa.

## A Floresta Próxima

Essa floresta, formada por uma jovem e densa vegetação, está localizada em Chionthar e se divide em dois principais ramos (norte e sul), tendo como extremo sul a Borda do Morro. O ramo norte vai até a Estrada do Crepúsculo, e continua numa

## A Criação de Chelimber

Essa é a lenda que os bardos contam sobre a criação do Pântano de Chelimber:

Nos primeiros dias de Waterdeep, antes das florestas do ocidente terem sido destruídas para servirem como grandes barcos a Orumbor, a terra, que agora é um pântano, era governada por Chelimber o Orgulhoso. Ele era rico, mas decadente, gastando seus dias nas matas ocidentais, caçando porcos selvagens e embebedando-se em festas no seu enorme salão. Quando fala-se da riqueza de Chelimber, tem-se que ressaltar que ele era muito mais rico do que a maioria dos reis em termos de prata, tapeçarias e ouro. Ainda assim, o milionário desdenhava todas essas coisas em favor do prazer e de seu paladar exótico.

Naqueles dias, o Rio Águas Sinuosas emergiu do coração de uma fenda numa pedra a sudeste dos domínios de Chelimber. Certa primavera, um mago construiu, em poucos dias, sua torre sobre aquela fenda, usando ajuda de elementais. O deslumbramento de Chelimber foi igualado por sua fúria, pegando em armas para expulsar o invasor de suas terras. O Mago da Fenda — pois ele não deu outro nome — transformou os guerreiros de Chelimber em estátuas de pedra e enviou bolas de fogo ao forte do príncipe. Desesperado, Chelimber convocou um arqui-mago de Iriaebor, Taskor o Terrível, que havia se especializado em resolver problemas mágicos por uma taxa — em outras palavras, ele matava magos.

Taskor e o Mago da Fenda competiram no solstício de verão, cada um conjurando poderosas magias e contratacando com forças e feitiços elementais, causando grande destruição. A fenda foi destruída, Taskor e o Mago desapareceram — e nunca mais foram vistos. Os elementais da água, que o Mago mantinha em sua torre, fugiram do controle, provocando uma enchente que destruiu grande parte dos domínios do príncipe, causando sua morte.

Esse é o pântano que foi criado e batizado pelo Príncipe Chelimber. O lugar do castelo de Chelimber, chamado agora de Forte do Príncipe Afogado, não pode mais ser encontrado, pois muitas árvores e montes de lodo surgem nas águas do pântano. Dizem que o Príncipe ainda vive num modo arcano e que guarda os tesouros de seu castelo.

subdivisão para o lado mais longínquo da estrada. A floresta é composta de vários tipos de bordos, olmos e faias que dão ao lugar uma atmosfera de calma e serenidade.

A Floresta Próxima é reconhecidamente o lar de vários poderosos druidas, e vários templos dedicados a Eldath foram erigidos entre suas plácidas lagoas. Algumas regiões foram invadidas por goblinóides, que escravizaram centauros e sátiros nativos.

Essa vegetação é também o lar da Torre Ambulante, que lembra uma grande estátua, com vários andares, tida como uma relíquia dos dias de Netheril. Essa Torre foi propriedade





do ranger Alomystia, há 100 anos, mas nada se sabe sobre ele. Ela já foi avistada em certos pontos da floresta, geralmente movendo-se aleatoriamente de lugar a lugar, como se procurasse por alguma coisa.

## Scornubel

Scornubel, a Cidade das Caravanas, é uma cidade aberta — sem muralhas — localizada na costa norte da confluência de Chionthar com o Rio Próximo. É vibrante, de contínua atividade, com um grande número de animais de carga, carroças e símbolos de mercadores e companhias de comércio que podem ser vistas quando se entra na cidade. A maioria das construções é baixa — um ou dois andares — com uma pequena aglutinação de construções maiores no centro da cidade.

Scornubel é uma das cidades-chave do Caminhos de Comércio que vai de Waterdeep às cidades do Mar Interno. Como suas rivais, Elturel e Iriaebor, é uma região de mercadores com seus negócios: empórios, transportes e proteção — geralmente contra outros mercadores. A população chega a aumentar seis vezes durante a estação de comércio, no verão.

A Cidade das Caravanas é governada pela perspicaz, idosa e magnânima Senhora Rhessajan Manto Âmbar (B hf B14), que, em sua época, foi uma interessada exploradora e mercadora, e ainda é famosa em conversas de taverna. Ela é apoiada por três altos lordes conselheiros chamados Burdan (O hm G12), Deep (E hm L9) e Phantar (B hm G13), todos ex-aventureiros e mercadores de meia-idade. A Senhora Rhessajan e seus conselheiros fazem seus julgamentos baseados em um elemento-chave: o que é mais lucrativo para a cidade e seus mercadores. A milícia da cidade e as escoltas são mantidos através de um acordo com a companhia mercante Escudos Vermelhos.

Scornubel tem apenas um templo permanente, a Casa de Repouso de Lathander. Sua mais alta sacerdotisa é Josura Hlammel (B hf S14), ajudada em seus cultos por outros doze sacerdotes. O nome do templo revela como é vista a fé pelos mercadores — útil para recompor seus companheiros e ajudantes feridos. Josura administra cultos para todo tipo de pessoas, sem considerar sua origem. Além desse, existem cultos a todas as outras divindades existentes no panteão de Faerun e a alguns semideuses de terras longínquas.

Scornubel é também assombrada, mas o que surpreende é o fato de os habitantes conhecerem a assombração. O mago Oebelar foi transformado, através de ataque ou acidente mágico, em um olho brilhante e uma mão e braço enegrecidos que flutuam. Oebelar ainda vagueia livremente pela cidade, olhando, observando e espionando todas as atividades. Ele não consegue falar, mas ainda pode fazer sinais e escrever. Seus restos mortais não são afetados por magia, e todas as tentativas para desconjurá-lo ou bani-lo têm falhado.

## Montanhas da Víbora

Essa grande cadeia de montanhas e altas terras pedregosas

estende-se no centro e um pouco no oeste até se tornar os Charcos Elevados. Melhor providas de água que os Charcos, as Montanhas têm mais matas e são cobertas com pequenas árvores e arbustos.

As Montanhas da Víbora são conhecidas por sua enorme quantidade de cobras, dragões e outros répteis que vivem na sua extensão. Dragões de zinco ou vermelhos são os mais comuns, juntamente com os de cobre e de bronze.

Nessa cadeia está o Labirinto das Espadas, muito provavelmente uma relíquia dos tempos de Netheril. O Labirinto é uma pequena cripta de um herói de guerra esquecido, que viveu durante o reino de Netheril ou no século após sua queda. O herói criou ou juntou um enorme número de espadas mágicas que estão ao seu lado na cripta. Uma companhia de aventureiros disse que há um grande abismo e fantasmas guerreiros protegendo a cripta e seus tesouros, e não tentaram obter esses tesouros depois que souberam dos perigos.

## Garganta do Crânio

A Garganta está situada no alto do Rio Próximo. É uma garganta fina, no terreno circundante, e suas paredes vão íngremes até quase a margem do rio. As paredes dessa garganta são feitas de uma pedra cinza, cheias de cavernas.

Foi nesse vale íngreme que se agruparam os chefes e xamãs sobreviventes dos orcs e robgoblins após a Batalha dos Ossos para tentar resistir aos exércitos humanos. As raças goblinóides convocaram ajuda extraplanar, uma vez que grupos exploradores encontraram, mais tarde, muitos fiends e tanar'ris. Uma enorme caveira sem corpo, que brilhava com chamas vermelhas, foi vista flutuando acima da garganta quando as tropas humanas fizeram seu último assalto. Orcs e robgoblins foram expulsos do desfiladeiro e, muito provavelmente, ele está deserto.

É dito que criaturas esconderam pilhagens nas cavernas espalhadas pelos paredões da garganta e, depois, foram vistas por ali, procurando essas riquezas e atacando viajantes no desfiladeiro.

## Soubar

Soubar é uma pequena cidade estabelecida nos Caminhos de Comércio, ao norte de Triel, usada como ponto de parada para mercadores que passam por aquela estrada. Tem cerca de trinta construções-semi-permanentes, restos de estruturas, ou suportes das cidades de tenda que aparecem em torno da área. Poucos habitantes passam o inverno nesse local, preferindo retirar-se para lugares mais aconchegantes em Elturel ou Scornubel.

Essa cidade é selvagem e violenta, sem leis, exceto a do mais forte e a do ouro. Durante o inverno é desolada, e no verão recebe um enorme fluxo de caravanas e de todos os tipos de viajantes que suprem as necessidades da comunidade.

A única construção permanente é a Caminho do Vento, uma taverna localizada sobre as ruínas do que fora uma vez um templo de Bane. É dirigida por Mag, uma suposta ex-sacerdo-





## Chave para Scornubel

1. Quartel-general dos Senhores dos Caminhos (companhia mercante); escritório e armazém (A), armazém (B-E)
2. Armazém (C-J), escritório e fortaleza (A) e dormitórios (B, K, L) dos membros dos Costeiros da Lua Cheia (companhia mercante)
3. Estábulos e pasto dos Costeiros da Lua Cheia
4. Currais e estábulos com pasto dos Senhores dos Caminhos
5. Currais e estábulos com pasto da Companhia Caravana de Cervos
6. Ancoradouro e rota da Balsa Via Sul, uma grande embarcação operada por Burlin (N hm G6) e dois guerreiros de 3º nível
7. Arkaras o Construtor de Navios
8. Estábulos e currais dos Escudos Vermelhos; escritório em (A)
9. Tallahabur o Fabricante de Carroças (oficinas A-D, casa E)
10. O Passeio (mercado e ponto de encontro público)
11. Currais e estábulos (com pasto) da Casa Mercantil dos Cavaleiros do Vento
12. Estábulos com pasto dos Mestres Mercadores Passo Certo
13. Estábulos com pasto e currais dos Costeiros do Sol Púrpura
14. Quartel-general, escritório (F) e armazéns (A-E) dos Cavalgadores do Vento
15. Casa Mercantil dos Costeiros do Sol Púrpura (A-D)
16. Quartel-general, escritório e fortaleza (D) dos Mestres Mercadores Passo Certo; armazéns (A-C)
17. Armazéns dos Escudos Vermelhos (A-C e D-F)
18. Quartel-general da Companhia Caravana de Cervos; armazéns (A-H)
19. Ao Velho Unicórnio (taverna e estalagem de péssima qualidade)
20. O Monstro do Trovão Sedento (taverna)
21. O Peregrino Empoeirado (taverna e estalagem)
22. Descanso do Viajante (estalagem)
23. O Peixe Defumado (taverna e estalagem de péssima qualidade)
24. As Trevas Noturnas (salão de festas e clube noturno)
25. O Ferreiro de Kaerus Thambadar (ferreiro e sucateiro)
26. Peixaria
27. Campo (área para agrupamento e assentamento de caravanas)
28. Campo Norte (ver 27)
29. Campo Leste (ver 27)
30. Empório Vinho & Tempero; propriedade de Ulder Mooroo (N hm A3)
31. Malikhar o Costureiro (peças de couro, malas, casacos, capas da estação, arreios, botas, etc.)
32. Escritório dos Costeiros do Sol Púrpura (companhia mercante)
33. Quartel dos mercenários dos Costeiros do Sol Púrpura
34. Angah Lalla (receptor de bens roubados; um ostensivo comerciante de relíquias de terras exóticas)
35. Escritórios dos Comerciantes Livres de Scornubel (administrado pela cidade); fortaleza, registro de desempregados, empregados *free-lancer*, guardas, adestradores de animais, etc.
36. Mercado público dos Comerciantes Livres (espaço alugado, vigiado pela guarda)
37. Mercado público dos Comerciantes Livres (espaço alugado, vigiado pela guarda)
38. Quartel-general da guarda (D) com quartéis (A-C) e estábulos fechados (E)
39. A Donzela (taverna e salões de jogos)
40. Os Guizos do Rufião (taverna, salão de festas e banhos perfumados)
41. Estalagem Pelo Caminho (quartos e restaurante)
42. Casa de Scornubel (salões de conferência para alugar, aposentos para membros do conselho local e visitantes, silo e poço de água de emergência da cidade)
43. O Leão Furioso (estalagem, taverna e quartos em A, estábulo em B)
44. A Mãe da Extrovertida (salão de festas)
45. Antiquário Thyumdar & Eremosckh (loja bem diversificada, grande e próspera; Thyumdar (N hm A7) freqüentemente usa a magia *Olho Arcano* em suas negociações)
46. O Cântaro Cheio (loja de vinhos e outras bebidas)
47. Salões de Beleza de Ehaevaera (cabeleireiras, banhos perfumados, massagens, manicures, pintura corporal e tatuagens femininas)
48. Roupas Finas de Simbar
49. Preszmyr, o Herbalista (ervas, drogas, filactérios, perfumes e pós-de-cheiro)
50. Âncora Distante (estalagem)







## Mercadores dos Reinos

Por questões de segurança, a maioria dos mercadores viaja em caravanas, dirigidas por mestres independentes que, geralmente, não carregam bandeiras ou cores. Algumas, no entanto, são ligadas ou comandadas por uma cidade ou aliança, ostentando o seu próprio símbolo — como as caravanas de Amn e as dos Zhentarim. Além desses tipos, existe um crescente número de grandes companhias supra-regionais que fazem do comércio seu negócio, particularmente na lucrativa viagem de Waterdeep ao Mar da Lua.

Grandes companhias, que geralmente se formam pelo agrupamento permanente de caravanas menores, controlam uma rota ou uma área estratégica. Elas são conhecidas como priakos. Alianças de pequenas e independentes companhias, unidas por motivos de segurança, são conhecidas como costeiras. Existem ainda, as alianças temporárias, associações, companhias de aventureiros e muitos grupos que controlam e buscam o comércio nos Reinos.



Bandeira

**Negociantes Costeiros do Olho do Dragão:** Originalmente localizados na área da Orla de Vilhon, o Olho do Dragão tem agido, atualmente, em Iriaebor e Elturel. Os mais antigos desses comerciantes são dois irmãos mercadores, Iltravan e Chethar. Viviam cansados de descarregar seus navios para evitar os piratas do Mar Interno, mas

acabavam sendo roubados pelos bandidos ao longo das rotas terrestres, a oeste do Portão Ocidental. Relutavam em pagar exorbitantes taxas às casas de comércio do Portão para terem suas cargas acompanhadas pelas bem-guardadas caravanas daquela cidade. Esses dois irmãos ainda administram seus negócios, mas têm dois sócios minoritários: Mhalogh de Mordulkin — um nobre de uma estirpe menor — e Bezenttar de Suzail.



Símbolo

**Grupo das Mãos Ardentes:** Fundado há aproximadamente uma década em Daerlun, esse grupo tem trabalhado duro para estabelecer-se em um mercado com várias companhias concorrentes. Concentrando-se unicamente na viagem de Waterdeep a Sembia, seu representante é Dhellart o Lâmina Azul (O hm G11). Os preços são competitivos, mas há assaltos e sabotagens constantes, e o Trono de Ferro geralmente é responsabilizado por eles.

**Casa Mercantil da Lua Cheia:** Comandados por Guldeph Maremmon (N hm G9), essa próspera companhia domina as rotas terrestres da Costa da Espada de suas bases em Scornubel e Waterdeep — por incrível que pareça, não alcança as Terras dos Vales. Negocia qualquer coisa, mas tem direitos exclusivos de comércio de kaorph — vinho azul — e de algumas especiarias — arispeg, marka e delph — nativas de lugares ao sul e a leste. Sua bandeira é uma lua branca crescente sobre um fundo oval negro, pontilhado de estrelas.



Bandeira

Trono de Ferro: Essa organização misteriosa, com origens nas Terras Centrais do Oriente — possivelmente Sembia —, é conhecida por chegar a uma área e, através de seus porta-vozes, declarar que todas as companhias são iguais. Algumas vezes os pronunciamentos do Trono foram declarações comuns, mas geralmente a companhia afronta lordes locais e outras casas de comércio. Nada é sabido dos mestres dessa operação, que podem ser lordes anões destronados, agentes de Thay, ou elfos banidos. Foi certificado de que o Trono de Ferro não é manipulado por Zhentarim, apesar de já terem feito negócios antes.

**Liga dos Mercadores:** Localizada no Portal de Baldur, a Liga garante segurança através de boas estradas, patrulhas regulares, pontos de parada fortificados, fortes e bem-guardadas caravanas. Irlentree, Zorl Miyar e Aldeth Sashenstar são membros eminentes da Liga. Embora composta de pessoas bem-sucedidas, a liga está em declínio; o crescimento de outros grupos tem diminuído seu terreno e apoio tradicionais.

**Escudos Vermelhos:** Essa ex-companhia de mercenários — que, segundo alguns, ainda realiza tais serviços —, é formada por guerreiros altamente treinados (1º-3º nível), e bem-equipados, que carregam estranhos escudos vermelhos. Eles geralmente andam em grupos de 25, cinquenta ou 75 homens para guardar vias regulares de Neverwinter a Amn, e fazem periódicas viagens de Scornubel a Waterdeep, carregando muitas mensagens e cargas. Comandados por Bronthar Helmbrind (N hm G6) e seus tenentes Mifatt (I hm G5) e Vuldán (N hm G4), os Escudos Vermelhos patrulham de modo eficaz (embora de maneira pouco organizada) as ruas de Scornubel, vigiando o perímetro da cidade para afugentar bandidos — e para manterem-se bem-informados sobre os acontecimentos.



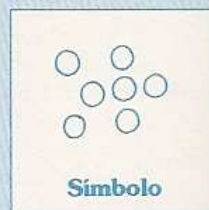
Bandeira

Ormpetarr, Dzunn de Sheirtalar e Nammna de Milvarune. Esse grupo geralmente fornece os mais preguiçosos guardas e as piores carroças, o que implica em lentidão e maior número de assaltos; entretanto, os preços são menores.

**Casa Mercantil dos Sete Sóis:** O nome desse grupo se refere aos membros que o formam e que converteram suas pequenas companhias mercantes em bases regionais, providenciando cavalos, bois de carga e carroças. Os sete parceiros são Jhasso do Portal de Baldur, Shield de Everlund, Pomphur de Almraiven, Chond de Calaunt, Alvund de



Símbolo



Símbolo

tisa que se aposentou e fez da taverna seu lar. Mag usa um anel de confundir direções, portanto sua tendência e habilidades são desconhecidas, e, além de alguns aventureiros que atestam que ela curou os doentes quando necessário, não há outra prova de suas habilidades. Ela permite que aventureiros durmam no antigo altar do sótão, onde antigos e inúteis instrumentos de tortura estão colocados.

Soubar foi assaltada e destruída inúmeras vezes na história recente, geralmente por tribos goblins.

## Montanhas do Crepúsculo

As Montanhas do Crepúsculo são dois grupos de montanhas separadas pelas Colinas Distantes que, literalmente, fazem parte de sua cadeia. Elas formam uma alta e quase impenetrável barreira entre as Terras Centrais do Ocidente e do Oriente e abrigam um grande número de tribos malévolas e inumanos selvagens que infestam a área.

Lá também vivem pequenas e ativas comunidades de nações



anãs que exploram minérios do mesmo modo que seus ancestrais faziam há mil anos. Eles mantêm segredo sobre a localização exata de seus lares, para evitar que suas maravilhas sejam novamente sitiadas. A maioria dos anões comercia no Oriente.

## Costa da Espada

A Costa da Espada é a costa oeste de Faerun, indo do Forte da Vela e Floresta Traiçoeira, ao sul, até Luskan, ao norte. Essa área, selvagem e violenta, é dominada pela Cidade dos Esplendores, Waterdeep. A costa propriamente dita é perigosa, cheia de recifes submersos, afloramentos rochosos e lodosos bancos de areia que se estendem por quilômetros. Nesse lugar

há alguns portos, o que transformou Waterdeep e Portal de Baldur em grandes cidades.

Estudiosos e habitantes locais não concordam sobre a dimensão verdadeira da Costa da Espada. Alguns a estendem, ao norte, até Amn, Tethyr, Calimshan e Porto de Calim. Os reinos do sul não apreciam isto, porque consideram que essas terras perigosas são habitadas por bárbaros.

Além da perigosa natureza física da Costa da Espada, um grande número de raças hostis também vive nessa região, incluindo sahuagins, locathahs, tritões, sereias selvagens, além dos elfos aquáticos. A Costa da Espada é muito parecida com os Charcos Elevados, na medida em que ambos são lugares

## Mercadores dos Reinos, continuação



Bandeira

**Priakos dos Seis Mercadores:** Batizada assim devido aos seis ricos mercadores que a controlam, esta priakos é dirigida por Thelwe Baruinheld de Berdusk e localiza-se nessa cidade, e também em Waterdeep, Lua Prateada, Priapurl e em Selgaunt. É grande,

eficiente e próspera, mas apenas quatro dos seis membros originais ainda vivem — Ultramm de Selgaunt, Syntel de Iriaebor, Maftan de Waterdeep e Szwentil de Marsember.

**Companhia Caravana de Cervos:** A antiga e ligeiramente decadente, outrora e grandiosa companhia — cuja maioria de aventureiros está morta ou em outra aventura — foi tomada por mercadores que estão sempre negociando todo tipo de carga em qualquer lugar. O chefe da companhia, o idoso Black Tomm Bharhinn, perdeu o controle efetivo das operações em Scorm, Hlevell e sobre todos os jovens e ambiciosos mercadores em Dindar Pel, desesperados em fazer fortuna dentro desse reino de poderosos comerciantes.

**Mestres Mercadores Passo Certo:** Guiada por um conselho — os mercadores Pheng Thelombur, Aramma Dulve e Prist Thelmip — e sediada em Scornubel, o Passo Certo se especializou em providenciar guias, batedores e guardas experientes para todo tipo de atividade — para suas próprias caravanas ou as de qualquer um que viaje por terra. Suas taxas são altas, seus empregados, bons — é dito que conseguiram muita riqueza dos escombros de tumbas e templos que seus membros encontraram.



Bandeira

**Casa Mercantil Mil Cabeças:** Dirigida pelo ex-aventureiro Bharavan Bhaerkantos (N hm L9), de sua fortaleza, a leste de Riatavin, esse grupo opera em uma única rota: de Waterdeep a Colina Distante através de Scornubel, Berdusk, Iriaebor, Proskur, Arabel e Essembrá. Seu nome refere-se às muitas caravanas pequenas

de que se beneficiam dessa costeira — Bharavan recruta aventureiros aposentados para guardar suas caravanas, e oferece taxas mais baixas a pequenos mercadores. Seus guardas são fortes, corajosos e incansáveis. Eles têm ordens de ir atrás e matar qualquer assaltante mal-intencionado.



Símbolo



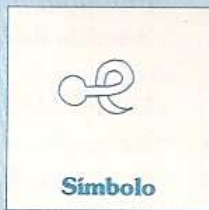
Bandeira

**Senhores dos Caminhos:** Uma congregação misteriosa e pomposa — alguns dizem que é administrada por Thay ou outra força maligna das terras orientais —, reconhecida por contratar meio-orcs ou seres piores como guardas. Aparentemente, porém, eles têm maiores recursos econômicos e podem montar um ou dois pequenos exércitos para proteger clientes ou cargas especialmente valiosas por pouco tempo. Há também rumores de que os Senhores dos Caminhos são reis mercadores — ninguém até hoje os viu. Eles controlam suas operações através de seu representante, o gordo e mascarado ilusionista Mherog Sar (N hm A I 6).

**Priakos do Escudo Verdadeiro:** Sediados em Telpir, na Costa do Dragão, esta organização profissional constrói suas próprias carroças, treina e equipa seus próprios guardas, fazendo tudo isso muito bem. Poucos bandidos ousam abordar suas caravanas e até mesmo orcs sentem-se intimidados. Suas taxas são caras, mas geralmente entregam a carga, e o dinheiro sempre entra durante as oito estações de sua existência. O mestre-mercador do Escudo Verdadeiro, Dzentraven Thiomtul, é tido como o pai da idéia de carroças seladas nas quais os bens de pequenos comerciantes — que têm destino comum — são colocados juntos, em vez do tradicional carregamento em que as cargas são distribuídas conforme peso e volume.

**Casa Mercantil dos Cavaleiros do Vento:** Esse grupo é formado por jovens e aventureiros relativamente inexperientes — que adoram uma boa competição —, viajantes corajosos e grandes farristas. Todos usam escudos adornados com um pégaso branco, de asas abertas, e são muito usados para rápidas e discretas entregas, pela parte norte. Existem aproximadamente sessenta Cavaleiros do Vento. Eles preferem se manter anônimos e são representados por seu líder, Torshilm Firetel (I hm G6), outrora de Portão Ocidental.

Além dessas operações existe um grande número de outras organizações de comércio, variando de operações de uma única viagem a operações familiares, mercadores independentes e especialistas em comércio de pequeno volume (contrabando). Todos procuram, regularmente, fortes braços armados ou sábios portadores de varinhas para aumentar suas chances de conseguir passar através das Terras Centrais do Ocidente. Um aspirante a aventureiro que tem tempo para gastar pode, geralmente, encontrar emprego associando-se a uma dessas organizações.



Símbolo



Símbolo





perigosos cuja flora, fauna e habitantes são hostis àqueles que passam por ali.

## Triel

Triel é o ponto de parada nos Caminhos de Comércio no trecho de Scornubel a Waterdeep, e é nele que a Estrada do Crepúsculo — vinda de Elturel para Borda do Morro — encontra os Caminhos de Comércio. Triel é uma pequena comunidade permanente que se esconde atrás de um tapume de paus e pedras e que, à noite, tranca seus portões. A maioria dos viajantes não é bem-vinda após o entardecer, sendo que, durante o verão, grande parte das caravanas comerciais acampa em círculos nos campos próximos. Triel tem poucas fazendas na área, mas a maioria de suas necessidades é suprida por mercadores viajantes.

O líder local é Elvar o Lorde dos Grãos, que mora no tapume. Ele é considerado insano, mas se torna razoável quando o assunto é comércio. Sua loucura apresenta-se em duas formas. Primeiro ele tem um medo — não tão irracional — de que a comunidade fique sem comida durante o inverno, quando ninguém passa pela região. Ele faz de seu espaço um grande depósito de grãos e vegetais secos, lacrados e seguros. Elvar está continuamente preocupado com o bom estado de seus grãos, e aqueles que convida à sua mesa já sabem que esse será o assunto durante a refeição.

A outra mania de Elvar é a religião. Seu interesse muda constantemente e ele entra de cabeça numa nova fé com a devoção de um convertido, porém, logo encontra erros na teologia, no dogma ou prática e, então, troca de fé. Elvar já adorou a maioria das grandes divindades e, também, várias divindades superiores. Atualmente, é um Cyrista praticante — não, não, ele já mudou de idéia novamente!

## Colinas de Trielta

Os morros ao norte e leste de Triel são amplos e bucólicos, ocupados por pequenas comunidades de halflings e gnomos. Essas raças mantêm-se quietas e provinciais, uma vez que aquele que atrai atenção acaba atraindo goblins e outros predadores também perigosos.

De vez em quando ouro ou prata é descoberto — ou redescoberto — em algum lugar das Colinas de Trielta, provocando uma febre do ouro em alguns humanos, com todos os seus problemas e conflitos. Os halflings e os gnomos podem trabalhar com eles — com uma tolerância caridosa e um deslumbramento controlado — ou retirar-se até que o perigo passe.

Não existem reinos perdidos, torres de magos, fortificações arruinadas, ou grandes arquiliches nos morros acima de Triel, tornando-os únicos nos Reinos, devido à sua normalidade.

## Vau Garra de Troll

Essa vala que passa pelo Rio Águas Sinuosas é escondida por bancos altos e encobertos de árvores e cercada por montanhas em ambos os lados. Essa ampla cobertura, providenciada pela vegetação circundante, torna fácil montar emboscadas, pois

as plantas e o terreno podem facilmente esconder um grande número de assaltantes. Pilhas de ossos roídos e queimados acumulam-se nos dois lados do rio por cerca de 1,6 quilômetros a partir do Vau. Como precaução, a maioria das caravanas, quando tem de passar por ali, contrata vinte guardas armados.

A água no Vau é negra e de mau-cheiro — herança da batalha divina na Ponte Boareskyr —, mas potável, embora com um gosto excessivamente azedo. Viajantes que querem encher seus estoques de água têm de procurar alguma mina nos morros próximos, dando aos monstruosos habitantes mais uma chance de atacar.

## As Colinas dos Trolls e a Floresta da Pele de Troll

Como pode se deduzir pelos nomes, essas colinas são infestadas de trolls de todos os tipos e tamanhos. Nesse lugar, encontra-se uma comunidade que se assemelha a uma verdadeira nação troll, com língua troll comum, embora o império faça uma típica tribo orc parecer a corte do Rei Azoun!

A Floresta da Pele de Troll é um grande e escuro bosque de árvores emaranhadas, como carvalhos, freixos cinzentos e pinheiros de pântano. O chão da floresta é coberto de plantas rasteiras, incluindo tanto variedades venenosas como carnívoras. Pequenos vales dentro da floresta estão cheios de lamaçais e pântanos, ou seja, o tipo de lugar que apenas trolls gostariam de habitar.

As Colinas dos Trolls não são muito melhores. Os carvalhos predominam e são usados como material de construção, e seus cumes arredondados, cobertos de grossas camadas de grama-navalha. Aqui os trolls e seus aliados vivem em cavernas abaixo desses cumes. É dito que, em tempos passados, caravanas de drows moviam-se livremente na região, até uma cidade escondida, mas que, quando a área foi tomada pelos trolls, os drows destruíram todos os acessos subterrâneos à cidade.

Os trolls dessa região viajam e assaltam, ao norte, o Charco dos-Homens-Lagartos e, a oeste, os Charcos Elevados e o Vau da Garra de Troll. Uma colônia de trolls no Vau se mantém em contato regular com os trolls da floresta.

Abaixo das Colinas dos Trolls, está o lar da Cripta do Bruxo, onde acredita-se que tenha sido o local do último repouso de Larloch, um grande arcano de Netheril, protegido por seus devotados e imortais servos, assim como por uma tropa de trolls, que guarda grandes magias. A Cripta do Bruxo deve estar em algum lugar na parte oeste das colinas — a posição no mapa não é exata. Foi descoberta em 1351 CV, o Ano da Coroa. Porém, o descobridor, que sozinho conseguiu voltar à civilização, trouxe consigo uma praga virulenta que dizimou o Portal de Baldur naquele ano.

## A Estalagem do Meio do Caminho

Nessa vila, com menos de vinte construções, está a Estalagem do Meio do Caminho, uma grande casa senhorial dirigida por Dauravyn Barba Vermelha, um vigoroso espadachim de meia-idade (J hm G5).





Uma alta muralha, à volta da vila, é a única proteção. Ao sul da cidade, um grande terreno baldio foi usado como ponto de parada por forças militares ao longo dos anos.

Essa estalagem geralmente é usada por caçadores, aventureiros e militares que vão aos Charcos Elevados. Waterdeep paga, anualmente, uma pequena taxa para ter a permissão de usar o terreno baldio como acampamento quando está em guerra. Como resultado do constante movimento, Dauravyn é sempre bem-informado sobre os boatos e lendas locais. Ele está disposto a compartilhar seu conhecimento por um certo preço, se o ouvinte lhe assegurar que ele (Dauravyn) não será responsabilizado caso a informação seja inexata ou incompleta.

A Estalagem do Meio do Caminho tem um pequeno culto de Mielikki realizado por Artemus Collin, o sacerdote solitário dessa deusa na cidade (B hm S12). Irritação e resmungão, não suporta o fato de que as pessoas só querem falar com um sacerdote quando estão feridas.

O estabelecimento mantém uma força de arqueiros e lanceiros para repelir os assaltos irregulares de trolls e de outras criaturas. A força normal usa loriga segmentada e carrega lanças, arcos pequenos e potes flamejantes — a última palavra em armas contra trolls.

A Estalagem do Meio do Caminho foi destruída pela última vez por forças de Lança do Dragão em 1363 CV. Barba Vermelha reconstruiu o muro e as construções com o apoio de Lorde Piergeiron de Waterdeep e Mirt o Agiota, também de Waterdeep.

A comunidade fica protegida no verão, pois permanece cercada por mercadores, soldados e aventureiros, e, no inverno, porque não há o que valha a pena roubar.

É dito que Dauravyn possui uma forma arcana de comunicação imediata com os Lordes de Waterdeep, e, se ameaçado, ajudas arcana e militar estarão a caminho. Dauravyn é conhecido por usar *braceletes de defesa CA 2*, e uma espada de duas mãos, pendurada atrás do balcão, que dizem ser mágica.

## Águas Sinuosas

Esse amplo e suave fluxo de água corre do Pântano de Chelimber para o mar, impulsionado pelo Rio Rabo-da-Serpente — que parece um ribeirão. Um lento e turvo rio, Águas Sinuosas faz seu caminho através de uma terra ampla, freqüentemente alterando seu curso, deixando pântanos e lagos em sua passagem.

Entre a Ponte Boareskyr e o Vau Garra de Troll, a água do rio é venenosa, consequência da batalha entre Cyric e o decadente Bhaal. Na ponte, a água lamacenta, mas potável, torna-se negra e resplandecente, com um odor estranho e putrefato. O rio se mantém assim até o Vau, quando perde suas propriedades venenosas — apesar de continuar sujo até a foz. Durante o trecho entre a Ponte e o Vau, a água é um veneno de contato tipo K e tipo G, se ingerida. O veneno é divino por natureza, e perde seu potencial — sem perder o cheiro — se afastado do rio.

## A Floresta dos Dentes Afiaços

Essa ampla floresta, chamada assim por ser completamente selvagem, cheia de criaturas silvícolas, perigosas para os seres humanos, é um verdadeiro labirinto de plantas pequenas emaranhadas com urtigas e arbustos espinhentos.

Sátiros habitam essa região em grande número, assim como dríades. Mas a floresta é temida, realmente, por seus habitantes menos inteligentes, numerosos e selvagens o suficiente para desencorajar o corte de madeira e a caça dos cidadãos de Portal de Baldur. Não se acredita que qualquer tipo de elfo possa fazer dessa mata seu lar, mas viajantes devem ser avisados de que pouco se sabe sobre a floresta.

Valiosas árvores de madeira escura podem ser vistas por quem passa, mas ninguém tem coragem de cortá-las, pois a morte vem rapidamente para aqueles que ousam atravessar as fronteiras.

Uma lenda local diz que há ruínas de uma cidade perdida dentro da floresta.

## Passo da Cobra Amarela

Essa passagem através das Montanhas do Crepúsculo é uma das poucas trilhas utilizadas ao norte das Colinas Distantes e ao sul de Anauroch.

Esse caminho remoto e montanhoso é um longo e amplo vale natural que forma uma passagem terrestre estratégica nas montanhas ao norte de Cormyr. É assim chamado devido a uma estranha e perigosa criatura draconiana que lembra uma víbora alada de cor amarelo-marfim. Fez seu lar nessa região há alguns séculos e foi morta pelo aventureiro Tuirilagh “Martelo Inimigo” Nundass, de Lua Prateada.

O Passo é atualmente controlado pelos Zhentarim, que não permitem a passagem de quem não é membro, aliado ou cliente de sua Rede Negra. Os Zhentarim têm resistido a inúmeras tentativas de Cormyr, Iriaebor, Scornubel e Borda do Morro de expulsá-los.

Na passagem, forças são desconhecidas, apesar de se saber da existência de várias tribos de gárgulas e, pelo menos, um golem de pedra.

As patrulhas Zhentarim, no Passo da Cobra Amarela, são aquarteladas em alguns pequenos pontos de parada através da passagem. Esses pontos, geralmente fortificações de dois andares, são construídos dentro ou na entrada de cavernas. Se as tropas estiverem em desvantagem numérica, podem recuar ao Underdark e esperar por reforços.

## Potes Flamejantes

Esses pequenos potes de barro, cheios de óleo inflamável e carregados em atiradeiras de couro, são acesos, impulsionados acima da cabeça e atirados por até 30 metros. Se atingirem uma superfície dura, os potes se quebram, infligindo de 1-6 pontos de vida como dano de fogo a todos que estiverem a até 1,5 metro de distância do ponto de impacto. O óleo continua a queimar durante 1-10 rodadas ou até ser extinto, provocando de 1-4 pontos de vida de dano por rodada.





# Waterdeep



aterdeep, a Cidade dos Esplendores, a mais importante e influente comunidade do Norte e, talvez, de toda a Faerun, é considerada parte das Terras Centrais, mesmo estando a 240 quilômetros ao norte do Vau da Adaga. A estrada para Waterdeep é pavimentada e bem-patrolhada. A região é o centro comercial das ricas civilizações mineradoras dos reinos mercantes de Amn e Calimshan, dos reinos do Mar Interno, e dos reinos marítimos e mercadores do oeste.

As águas de seus portos são bastante profundas e a cidade que cresceu ao seu redor tornou-se o ponto de encontro das civilizações mercantes dos Reinos do norte. Mais de 100 mil pessoas moram em Waterdeep, que se estende, ao norte, ao longo do Monte Waterdeep, uma grande montanha bastante peculiar. Antigamente, dizia-se que essa elevação já foi o lar de uma civilização de anões e que toda a extensão da montanha é recortada por passagens e túneis, alguns ainda ocupados por criaturas que precedem a fundação da própria cidade. Uma das razões de Waterdeep ser um lugar tão atrativo para aventureiros é a existência de um enorme complexo subterrâneo — Undermountain —, confortavelmente situado próximo a templos e outros locais de repouso.

## História

A cidade de Waterdeep já foi usada como um ponto comercial para as negociações entre as tribos do norte e mercadores do sul há dois milênios. Faz mil anos que surgiram as primeiras fazendas na região. Waterdeep foi mencionada — não como uma cidade, mas como um aglomerado de feudos — há mais de 400 anos. A comunidade estabeleceu-se como tal apenas em 1032 CV, o ano em que Ahghairon tornou-se o primeiro Lorde de Waterdeep e quando o Cômputo do Norte começou a ser contado.

A região cresceu espetacularmente, tanto que em 1248 CV a Cidade dos Mortos e as guildas já haviam sido restauradas. Os mestres dessas guildas tomaram o controle pouco tempo depois, durante um período de impunidade e conflitos cruéis conhecido como a Guerra das Guildas, que só terminou quando os dois mestres sobreviventes tiveram o seu período de domínio. Apenas em 1273 CV é que o atual sistema de governo foi instituído. Neste ano estabeleceram-se os Magistérios e os secretos Lordes de Waterdeep. Desde essa época, a cidade tem crescido e prosperado continuamente. Humanos e membros de outras raças vêm de todos os Reinos para comerciar na Cidade dos Esplendores. Ao longo dos anos, esses bem-sucedidos comerciantes instalaram suas próprias guildas, tornando-se parte da nobreza e dando suporte financeiro aos Lordes de Waterdeep. Estes policiam a área, ainda que sutilmente, pois a região também conta com a guarda municipal (soldados), sentinelas urbanos (polícia) e cerca de vinte magistrados, usando mantos negros. Como resultado, Waterdeep abriga diferentes raças, religiões e estilos de vida, o que tem estimulado o comércio, além de tornar a cidade imensa e eclética.

## Governo

Waterdeep é governada por um conselho, cujos membros — os Lordes — são secretos, mantendo-se ocultos atrás de máscaras mágicas — elmos — enquanto que, em público, ninguém sabe suas verdadeiras identidades. As suspeitas a respeito de quem são os Lordes de Waterdeep é um assunto comum entre a nobreza e, muitas vezes, torna-se um jogo confuso, já que os próprios líderes espalham rumores.

É sabido que Piergeiron, o Filho do Paladino, Guardião de Waterdeep e Comandante dos Sentinelas (J hm Pal14), cujo grande palácio domina o centro da cidade, é um membro do governo. Ele é o Senhor Desmascarado e não usa disfarces para encobrir o rosto ou o coração. Comenta-se que o grande mago Khelben “Cetro Negro” Arunsun (O hm A27)







também é um dos Lordes, talvez o líder, estando acima, até mesmo, de Piergeiron. As identidades dos demais membros não são de conhecimento público. Os nomes de Mirt o Mercador (H hm G9), a cortesã Larissa (B hf G4) e Texter o Paladino (J hm P17) já foram relacionados com os Lordes; no entanto, nenhuma evidência comprova ou desmente tal fato. Eles aparecem em público apenas na Corte dos Lordes, ouvindo todos os casos de assassinatos, traições, mau uso de magias e apelos de cortes menores. Nessas ocasiões há pelo menos quatro Lordes presentes, às vezes, seis ou sete. Piergeiron lidera a Corte e faz todas as perguntas para que os Lordes falem através dele. Em câmaras eles aparecem mascarados e cobertos por mantos negros. As máscaras representam rostos sem expressões, com cristais cobrindo os olhos. Piergeiron usa uma proteção diferente, que permite às pessoas da Corte verem o seu rosto.

## Defesa e Justiça

A cidade de Waterdeep possui duas forças armadas distintas, a guarda e os sentinelas. A guarda municipal são os soldados de Waterdeep, que contam com guarnições, patrulhas de estradas, postos avançados e também servem como guarda-costas e guardiões de portais. Os sentinelas são a força policial local e, além de capturarem criminosos, também resolvem pequenas disputas domésticas, informam direções, buscam auxílio médico e sacerdotal, além de promoverem a idéia de que Waterdeep é uma cidade aberta a todos aqueles que saibam como se comportar. Os membros da guarda vestem bruneas negras, prateadas e douradas. Suas armas são espadas curtas e arcos. Eles normalmente são encontrados em patrulhas de doze homens. Caso estejam vigiando uma estrada, estarão montados em cavalos médios, acompanhados de um líder, guerreiro de 5º nível.

Os sentinelas são equipados com corseletes de couro reforçados com cotas de malhas verdes, negras e douradas. Os membros dos sentinelas armam-se com pequenas clavas, adagas e espadas curtas. Eles geralmente saem a pé, em patrulhas de quatro homens. Carregam cornetas que usam para chamar reforços.

A cidade é rodeada por fortes muralhas, além de ser parcialmente protegida pelo Monte Waterdeep, no lado oposto ao mar. Tal elevação possui torres de observação e locais protegidos, além de ser patrulhada por uma guarda especial composta por uma frota de hipogrifos. Waterdeep também conta com um grande número de aventureiros nativos, incluindo poderosos magos, sacerdotes e homens de armas, que estão sempre prontos a defender sua cidade natal. Sob vários aspectos, esta é a melhor das defesas.

A justiça de Waterdeep é responsabilidade dos Magistrados, que dirigem as cortes comuns da cidade. Esses Mantos Negros, como às vezes são chamados, têm permissão para

## Os Elmos de Waterdeep

Os elmos dos Lordes de Waterdeep possuem uma forma indetectável de encanto que previne o uso de magias de adivinhação — incluindo *Percepção Extra-Sensorial* e *Detectar Mentiras* — na pessoa que o estiver usando. É impossível determinar pensamentos, tendência ou identidade do usuário. Boatos a respeito dos elmos dizem que eles não só escondem a identidade da pessoa, como também distorcem a percepção do peso, altura e voz, através de poderosas ilusões. Logo, tentar reconhecer as curvas de Larissa — ou as formas rústicas de Mirt — é pura perda de tempo. Um halfling ladino uma vez declarou fazer parte dos Lordes de Waterdeep; no entanto, o seu desaparecimento repentino, dificultou a confirmação ou não das suas declarações.

Além de elmos, muitos dos poderosos da Cidade dos Esplendores possui um ou outro tipo de proteção para manter conjuradores de magia, curiosos e indiscretos fora de seus caminhos.

infligir sentenças. Eles são sempre acompanhados por seis membros da guarda. Qualquer indivíduo que for julgado como culpado poderá apelar para a Corte dos Lordes, composta pelos Lordes de Waterdeep, onde casos sérios são analisados. Indivíduos que tragam casos banais até a Corte geralmente sofrem penas mais duras do que as impostas pelo magistrado.

## Outras Facções Importantes

É costume dizer que os Lordes de Waterdeep governam a cidade, mas não a controlam. Isso não deixa de ser verdade, haja visto o grande número de outras facções existentes na área. As mais notáveis são as guildas, poderosas organizações de comerciantes e outros profissionais, que controlam as diversas classes, governando a cidade e quase destruindo-a em uma série de guerras comerciais internas.







A segunda facção mais importante é a nobreza local. Ela consiste em 76 respeitáveis famílias de diversos graus de poder, cuja maioria tem influências além de Waterdeep. Alguns nomes, sinônimos de poder, vêm de Waterdeep, como os Amcathras — um de seus rebentos é hoje o Lorde do Vale das Sombras —, os Cassalanter, ricos agiotas, e os Wands, uma família de nobres e poderosos arcanos.

Em terceiro, vem uma próspera classe de comerciantes, sem ligação com as guildas. Eles são, em sua maioria, membros de caravanas ou comerciantes marítimos e usam Waterdeep como o destino de seus bens importados. A cada dia, mais lojas de diferentes mercadorias aparecem devido à prosperidade desse grupo. A mulher mais famosa entre esses comerciantes é Aurora, uma arcana aposentada, que criou uma grande organização varejista, atendendo a um enorme número de filiais espalhadas por todo o Norte com itens especializados.

Por último, deve-se levar em consideração o elevado número de aventureiros que vem aumentando constantemente. Alguns assumem a cidadania e ficam permanentemente, enquanto outros migram para diferentes lugares ou encontram o seu destino em alguma briga. Sociedades secretas, como os Harpistas e os Cintas Vermelhas, são as que mais se aproximam de uma organização nesse grupo.

Essas quatro facções são apenas rudes estimativas e podem se sobrepor: um harpista pode ser descendente de uma família nobre que trabalhava para uma guilda, ou um representante de uma companhia de mercadores de Amn. O governo atual tenta manter os melhores de cada uma dessas organizações como lorde, para que nenhuma seja prejudicada.

## A Mentalidade de Waterdeep

Os nativos de Waterdeep são uma mistura de diferentes povos. Grande parte deles é recém-chegada de uma ou outra região do mundo, todos com pontos de vista, deuses e atitudes diversos. Como resultado, Waterdeep é aberta às mais diferentes nacionalidades e raças dos Reinos. O seu valor, no entanto, não está na mistura, mas sim nas qualidades de seus habitantes.

O povo de Waterdeep pode ser tão honesto quanto um habitante dos Vales, tão calculista quanto um sembiano, tão honrado quanto um cormyriano, tão independente quanto os povos do oeste ou tão astuto quanto os nativos do Mar da Lua. Essas qualidades podem, inclusive, serem encontradas em uma única pessoa. Procura, também, ser compreensivo e aberto, apesar de não levar essa conduta a níveis extremos.

Esses nobres, mercadores, aventureiros, comerciantes e imigrantes possuem o seu lugar na sociedade, o que não significa, de forma alguma, que sejam solícitos uns com os outros. Se há algo que Waterdeep nunca foi, é uma sociedade homo-

gênea. Esse nível de tolerância por parte dos nativos da cidade os faz bastante difíceis de se impressionar, seja com invasões de deuses, estátuas que andam ou tapetes voadores. Afinal, eles já viram tudo isso.

## Religiões em Waterdeep

Waterdeep tem uma boa variedade de crenças. Havendo um culto a algum deus em qualquer parte de Faerun, há pelo menos um seguidor — ou mesmo um sacerdote ou dois, ou talvez até um santuário — na Cidade dos Esplendores. No entanto, existem apenas sete grandes templos na comunidade, dedicados a Gond, Lathander, Mystra, Selune, Sune, Tempus e Tymora.

Há também santuários a Silvanus, Mielikki, Chauntea, Liira, Sharness e Siamorphe — as duas últimas são divindades locais. Existem, ainda, templos e santuários erguidos a deuses negros, nos subterrâneos. Entre eles estão as igrejas de Cyric, Talona, Umberlee, Shar, Auril e uma grande variedade de cultos pagãos, incluindo o Culto do Dragão. Nos anos que se seguiram ao Tempo das Perturbações, Waterdeep tinha o Culto de Ao. No entanto, ele foi desaparecendo.

No Distrito Comercial, há uma construção conhecida como o Pedestal, uma capela ecumênica. Muitos deuses mortos ou esquecidos podem ouvir os seus devotos dentro dessa construção, que quase sempre está coberta com flores e outros tipos de oferendas. No local pode-se achar fiéis das mais curiosas e obscuras religiões e constantes discussões teológicas. Alguns destacamentos de sentinelas estão sempre atentos, próximos à região, para evitar que essas discussões incomodem terceiros.

## Guildas de Ladrões em Waterdeep

A última guilda oficial de ladrões da cidade foi destruída em 1300 CV e, mesmo com o surgimento de vários outros grupos que reclamaram a posição e o título ao longo dos anos, nenhum deles tinha poder suficiente para desafiar os Lordes de Waterdeep. Devido à identidade secreta dos Lordes, nenhum criminoso pode adivinhar se tem ao seu lado um parceiro realmente confiável.

Isso não significa que não há ladrões ou crimes nas ruas de Waterdeep. No entanto, os crimes aqui são aleatórios e dispersos, sem nenhum líder ou organização comandando-os. A tentativa mais recente de se criar um grupo de fora-da-lei foi feita por um Lorde do Crime, conhecido como Xanathar, um beholder líder de uma rede secreta. Essa rede foi destruída e Xanathar derrotado por aventureiros sob o comando do Lorde Piergeiron. Desde então, não se teve nenhuma notícia de outro ousado Lorde do Crime.



## Distritos de Waterdeep

Waterdeep é dividida em distritos, originariamente separados por muros, ao estilo de Procampur e outras antigas cidades. Porém, o constante progresso tem chegado antes das muralhas e apenas as situadas ao redor da Cidade dos Mortos é que foram mantidas.

Os distritos de Waterdeep são:

**Distrito do Castelo:** Essa área central abrange o Monte Waterdeep e a parte em que fica o governo da cidade. O Castelo Waterdeep localiza-se nessa região e é o centro do governo, bem como o Palácio de Waterdeep — também conhecido como o Palácio de Piergeiron —, o lar de Lorde Piergeiron. Esse distrito está na parte onde também vivem aventureiros aposentados como Mirt o Agiota.

**Cidade dos Mortos:** Essa região, que mais parece um parque, é cercada por altos muros, e freqüentemente visitada durante o dia por andarilhos e pessoas que fazem estranhos piqueniques. Durante a noite, os portões da Cidade dos Mortos são fechados, já que lá é o cemitério de Waterdeep. As pessoas mais importantes têm os seus próprios jazigos ou túmulos de família, enquanto outras confinam-se em grandes criptas. A razão da guarda não é proteger os túmulos, mas, sim, proteger a cidade dos ocasionais mortos-vivos que talvez não apreciem as suas acomodações.

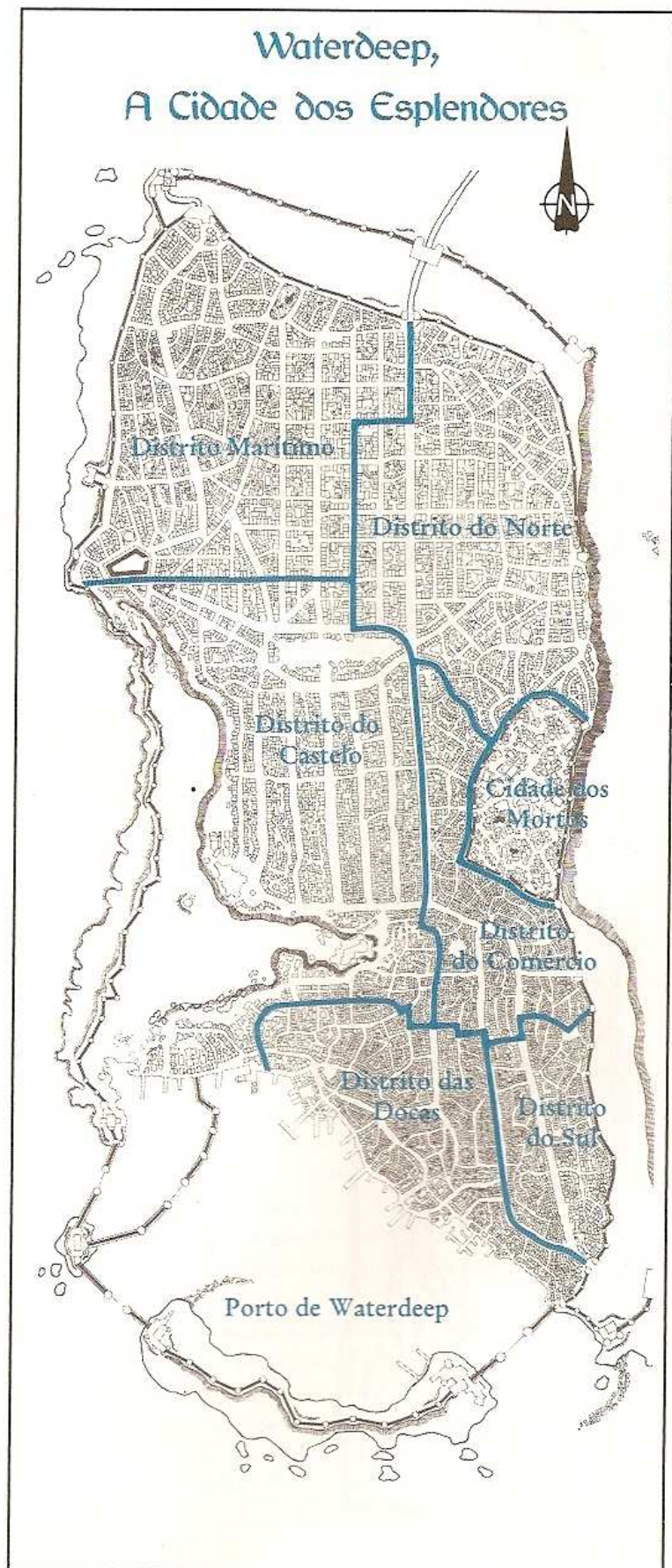
**Distrito das Docas:** Como se pode presumir, essa área situa-se no grande porto de Waterdeep, abrangendo docas, estaleiros e armazéns. O porto também é habitado por sereias que mantêm a paz de sua própria cidade submarina.

**Distrito do Norte:** No noroeste da cidade, fica o Distrito do Norte, o lar da nobreza. As classes mais abastadas fazem suas casas nesse local, onde mantêm-se distantes das classes inferiores, das docas e do Distrito do Sul.

**Distrito Marítimo:** Nesse mais recente dos distritos fica a maior parte dos templos de Waterdeep, ao longo do qual algumas famílias nobres e aventureiros aposentados fixaram seus lares. O Campo do Triunfo, a arena de Waterdeep, está situada ali.

**Distrito do Sul:** O Distrito Sul — apenas os forasteiros referem-se a ele pelo nome oficial de Distrito do Sul — é um lugar de caravanas e comerciantes, por ser a guarda mais próxima ao Portal Sul, a saída para os Caminhos de Comércio. Nessa área pode-se encontrar um grande número de ferreiros, estábulos e uma boa variedade de estalagens e tavernas.

**Distrito do Comércio:** Tendo o Rio Portal como fronteira norte e cruzando o coração de Waterdeep, esse é o local de trabalho de muitos artífices e artesãos, e o quartel-general das mais poderosas guildas de Waterdeep.







# Além das Terras Centrais

**A**lém das Terras Centrais do Ocidente e do Oriente, existem muitos lugares exóticos e misteriosos. No espaço limitado que temos aqui não é possível detalhar completamente as outras regiões ou terras isoladas de Faerun. Para passar a maior quantidade possível de informações sobre a imensidão e variedade do continente, as principais nações das regiões restantes dos Reinos são explicadas a seguir. Numa tentativa de transmitir sua natureza, detalhes essenciais e instigantes serão fornecidos.

## Os Reinos Insulares

A costa oeste de Faerun faz fronteira com um grande oceano conhecido como o Mar Insondável, embora pedaços dele sejam chamados de Mar das Espadas — ao longo da Costa da Espada — e Mar Reluzente — o braço do oceano que se estende até a região ao sul de Amn e Calimshan.

O Mar Insondável comporta várias nações insulares poderosas, diferentes e diversificadas entre si, desde o refúgio élfico de Evermeet às ascendentes Moonshaes, aos reinos mágicos de Lantan e Nimbral, ao sul.

### Evermeet

Essa grande ilha, de milhares de quilômetros, está a oeste das Moonshaes. Apesar da grande distância que a separa de Faerun, a ilha de Evermeet é bem conhecida pela maioria dos Reinos como a última morada das nações élficas. É um lugar feliz, com profundas e majestosas florestas preenchidas de alegria e satisfação, onde os elfos dourados, sob a liderança da Casa Real dos Elfos da Lua, vivem em meio ao esplendor. A Rainha Amlaruil governa sozinha desde a morte de seu marido, o Rei Zaor, quarenta invernos atrás.

A arte, a música e as pesquisas sobre magia de Evermeet estão muito acima daquelas encontradas nos reinos humanos, mesmo em Waterdeep. Todos os elfos, com exceção dos drows e dos meio-elfos, são bem-vindos em Evermeet, e muitos elfos marinhos moram nas águas que a cercam.

Para proteger esse maravilhoso reino dos humanos, especialmente os agressivos invasores de Ruathym e as Ilhas dos Piratas, Evermeet possui a mais poderosa armada nesse hemisfério — a mais numerosa e bem-armada Marinha de todos os Reinos conhecidos. Com base na fortaleza de Sumbrar, com postos menores em Elion e Nimplith, as embarcações das frotas de Evermeet realizam patrulhas desde os Recifes das Ondas aos Recifes das Gaivotas e os Dentes, em uma vasta área do oceano. Alguns destes navios chegam até a navegar pelos céus.

Os barcos são construídos e consertados em Siiluth e atracam em apenas alguns portos nas terras dos humanos: as Moonshaes, Neverwinter, Waterdeep e talvez um ou dois outros portos. No passado, os navios de Evermeet travaram muitas batalhas com Ruathym, os ladrões das Ilhas dos Piratas e Calimshan, afastando todas as tentativas de conquistar a ilha ou seus tesouros.

Muitas das nações élficas dos Reinos já procuraram um abrigo seguro em Evermeet, e a armada desta ilha assegurou-lhes que fizessem seus lares na Costa da Espada, dando passagem livre para a ilha. Como as nações élficas no coração do continente chegaram a Evermeet ainda não se sabe, pois, apesar da Corte Élfica ter desaparecido de Cormanthor, não há registro algum de uma migração em massa por parte dos elfos.

### Lantan

Lantan é uma nação meridional, a milhares de quilômetros das Moonshaes, conhecida por seus mercadores e comerciantes, encontrados por toda a Costa da Espada. Lantan é famosa por seus







navios com velas marrons e triangulares que cortam as águas cristalinas e esverdeadas dos mares do sul dos Reinos.

Essa terra é preenchida por selvas exuberantes e pináculos rochosos, no topo dos quais encontram-se as torres dos lares aéreos dos lantanas. Tais casas são, muitas vezes, ligadas às moradas vizinhas por pontes de cordas. Lantan tem um povo satisfeito que venera Gond, deus dos artífices. Os lantanas realizam um forte comércio marítimo independente e conseguem dinheiro para encher seus lares com majestosos ornamentos, enfeites e novas idéias ou invenções, as quais sempre tentam aperfeiçoar.

O povo de Lantan prefere evitar conflitos, considerando combates caros e dispendiosos. Entretanto, isso não os impediu de introduzir para o resto do mundo o arcabuz, um mosquete primitivo que usa pólvora de magia — que Lantan parece possuir em abundância.

As duas ilhas dessa nação, Lantan e Suj, são governadas da capital Sambar pelo Ayrorch, um conselho de doze membros com cargos vitalícios e que escolhem, por conta própria, seus substitutos. O líder do Ayrorch, o ayrar, fala por todo o conselho, enquanto outro membro, o lantar, é o enviado especial que viaja para as outras terras. Nenhuma dessas posições é, por tradição, dada por idade ou merecimento. O Ayrorch parece dividir suas tarefas de uma maneira pragmática — aqueles que demonstram talento ou interesse por uma determinada tarefa ficam encarregados dela. O lantar atual é Blenin (N hm S24), um clérigo de Gond que se delicia com a interação dos sistemas políticos e econômicos, principalmente dos humanos. Aqueles felizardos que conseguem encontrar esse homem acham-no reservado e distante em suas conversas, como se houvessem engrenagens rodando por trás de seus olhos verdes.

Os lantanas preferem tonalidades de amarelo para suas roupas. Possuem olhos grandes e negros, cabelos no tom do cobre e pele semelhante a marfim envelhecido. Eles usam robes folgados e grandes chapéus de sol quando estão em suas ilhas, e qualquer coisa prática quando navegam ou realizam seus negócios em outros lugares.

Os nativos dessa cidade muitas vezes fazem comércio à base de trocas, mas entre eles usam moedas, principalmente peças de electrum e platina. Os mercadores levam-nas consigo, geralmente no padrão de 25 po, marcadas com o símbolo de Gond. Essa moeda é considerada legal universalmente, mas já gerou várias brigas quando oferecidas àqueles que não gostam de Gond.

Os lantanas não entram muito no continente, mas possuem agentes que viajam por toda parte e mantêm-se vigilantes, informados sobre os eventos do interior e as companhias de caravanas — principalmente com base em Amn e Waterdeep —, autorizadas a realizar comércio para e com mercadorias de Lantan. A menos que se faça uma expedição à cidade, os mais prováveis encontros com lantanas serão de mercadores ou agentes. Fora de suas ilhas, esses seres costumam utilizar os serviços de pessoas daquela região sempre que possível, de modo que somente os líderes de um grupo comercial de Lantan realmente são originários dessa nação.

O típico mercador de Lantan também é um clérigo de Gond de 5° a 10° nível, quase sempre acompanhado por um grupo de 3-12 guarda-costas — algumas vezes de Lantan e frequentemente pessoas da região. Tais mercadores preferem lidar com seus assuntos de maneira pacífica, sem usar força bruta, mas quando isso torna-se necessário, contratam aventureiros para agirem no seu lugar.

## Mintarn

Essa ilha de tamanho médio fica cerca de 600 quilômetros a sudoeste de Waterdeep. É mais conhecida como um refúgio seguro para aqueles que fogem das autoridades. Coberta por florestas, Mintarn é um porto livre na Costa da Espada onde não se fazem perguntas e ninguém é marginalizado.

A ilha abriga piratas, desertores, mercenários e outros que desejam fazer suas transações — obscuras ou não —, comprar armas ou se divertir longe dos olhos observadores de governantes estrangeiros e das autoridades. O vinho de suas tavernas é famoso por toda a Costa da Espada.

Mintarn é governada por um autoproclamado tirano, chamado Tarnheel Embuirhan (O hm G15). Apesar do título, ele possui mente, mão e olhos abertos, deixando Mintarn cuidar de si mesma na maioria de seus assuntos cotidianos. Tarnheel mantém a ordem — brutalmente se for necessário —, evita que pessoas usem a força para ganhar poder em sua ilha e impede que piratas, outros reinos ou quaisquer crimonosos assumam o controle de Mintarn.

## As Moonshaes

Esse grande agrupamento de ilhas, dividido em mais de doze pequenos reinos e unificado sob uma rainha suprema, fica a uma boa distância da Costa da Espada. Os reinos, na porção sul das ilhas, são mantidos pelos genttes, fazendeiros e pescadores que eram os habitantes humanos originais das ilhas. Os reinos, na porção norte das Moonshaes, são mantidos pelos descendentes de invasores do Norte.

As Moonshaes são cobertas por várias florestas de carvalhos, nogueiras, bétulas, teixos e pinheiros. A maior parte da costa é rochosa, e fortíssimas tempestades atingem as ilhas durante os meses de inverno.

Os descendentes do Norte são governados por Lordes Guerreiros — intitulados reis —, pessoas fortes e brutais que conseguiram seus postos combinando força e astúcia. Cada um desses reinos produz alimento para sua subsistência — sem excedentes. Os Homens do Norte acham que é muito mais honrado levar uma vida de aventuras do que se preocupar com a agricultura — aventuras essas que, freqüentemente, os leva a saquear embarcações de outras nações, as costas do Norte e até as terras mantidas por não-humanos.

Quanto maior for o exército ou frota naval de um rei dos descendentes do Norte, maior será a sua influência. Thelgaar Mão de Ferro, Grunnarch o Vermelho e Raag Hammerstaad foram poderosos reis dentre os Homens do Norte.

As terras dos genttes também são divididas em vários pe-





quenos reinos. Ao contrário dos Homens do Norte, no entanto, todos os reis dos genttes juram lealdade ao rei ou rainha suprema, que habita sua enorme fortaleza em Caer Callidyrr, na ilha de Alaron.

Os genttes dedicam-se muito mais que os Homens do Norte a assuntos pacíficos, como agricultura, pesca, caça e comércio. As terras que controlam costumam ser muito hospitaleiras e, portanto, possuem uma produção muito maior na agricultura, sendo um eterno chamariz à cobiça dos invasores do Norte. No entanto, os genttes unidos são capazes de se defender de quaisquer invasores.

A maior das Moonshaes, Gwynneth, possui um pequeno povoado de habitantes originais das ilhas, que é um largo vale com um enorme lago de águas frias chamado Myrloch. Toda essa região é conhecida como o Vale Myrloch e boatos entre os genttes e os Homens do Norte falam da natureza mágica desse local. Nele vivem pequenos grupos de anões reclusos, gigantes firbolgs e uma raça conhecida como lewyr, um povo élfico.

Todas as raças dominantes que habitam as Moonshaes, incluindo os genttes, mas excluindo os Homens do Norte, adoram uma deusa tida como a criadora de todas as formas de vida e do próprio mundo. Ela é muitas vezes chamada de Mãe Terra. Os ensinamentos da deusa são espalhados por seus druidas, que se consideram uma espécie diferente daqueles de Faerun. São educados, mas distantes e reservados. A Grande Druida e líder de todos os druidas do Norte é Robyn Kendrick, a antiga rainha suprema dessas ilhas.

Os Homens do Norte adoram o lado mais tempestuoso de Tempus, deus da guerra, através de seus próprios xamãs, que espalham os ensinamentos desse deus, que mostra o mundo como uma vítima à espera das pilhagens dos invasores.

Em um passado recente, clérigos que pregavam a fé de outras religiões dos Reinos chegaram às Moonshaes e tentaram popularizar suas crenças. Esses clérigos geralmente encontraram a morte entre os Homens do Norte e a descrença entre os genttes.

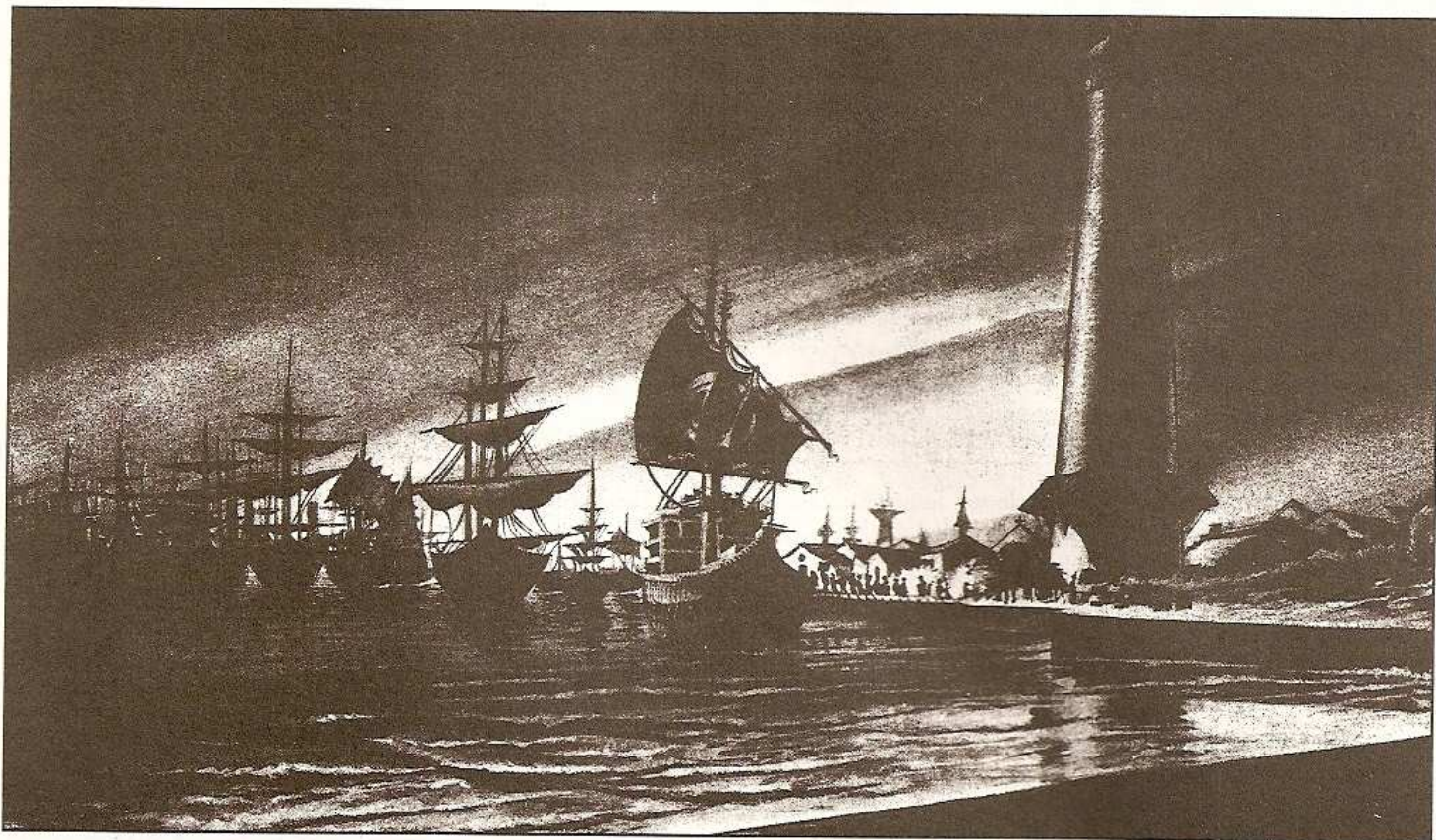
Essas duas raças têm lutado por toda sua história. Somente nesses últimos vinte anos a paz conseguiu reinar entre eles, sob a liderança do Rei Supremo, Tristan Kendrick (B hm R16), dos genttes. Recentemente, eles e os lewyr se uniram para derrotar um plano do deus Talos de dominar as ilhas. Desde então, Tristan abdicou de sua posição para viver com sua esposa Robyn no Vale Myrloch, deixando o comando de seu governo nas mãos de sua filha Alicia (H hf R7) e seu marido, o Rei Keane (J hm A14).

## As Nelanthers

As Nelanthers são ilhas espalhadas que saem da costa de Faerun como uma protuberância de Amn e entram no Mar Insondável. A maioria das ilhas é selvagem, quase sem água, não sendo habitada por humanos. Algumas abrigam os mais brutais ladrões e corsários de toda Faerun.

As Nelanthers também são chamadas de Ilhas dos Piratas, o que gera confusão entre elas e as ilhas de mesmo nome no Mar das Estrelas Cadentes. Entretanto, os piratas da Costa da





Espada são muito diferentes daqueles encontrados no Mar Interno. Enquanto os habitantes das Ilhas dos Piratas nas Terras Centrais são principalmente humanos, os povos das Nelanthers são marinheiros de várias raças de não-humanos — homens-lagartos, orcs, ogros e minotauros, com uma minoria de magos e sacerdotes humanos malignos. Além disso, a selvageria dos piratas das Nelanthers ganha longe das piores atrocidades cometidas pelos piratas do Mar das Estrelas Cadentes. Os de Nelanthers não possuem códigos internos, alianças secretas nem relacionamento amistoso com outras nações para obterem suprimentos.

Uma grande quantidade de nações de piratas encontra-se espalhada nessas ilhas, sendo que a maioria não passa de uma pequena base, com alguns navios. Grande parte das criaturas fortes e saudáveis da região é invasora, enquanto as crianças fracas e doentes permanecem em terra, encarregando-se de causar naufrágios e depois recuperar as cargas dos navios afundados. Muitas tribos que se encontram presas à terra iniciam suas carreiras de pirata atraindo uma caravela de Waterdeep ou Amn para as rochas, transformando-a, logo após, em navio de guerra. Existem poucos portos livres no arquipélago, mas esses duram apenas algumas gerações antes de serem descobertos por outras armadas ou serem destruídos em desentendimentos internos.

As tribos das Nelanthers lutam entre si tanto quanto com navios mercantes — como os de Evermeet, das Moonshaes e de Amn. Dizem que, antigamente, quando Illefarn estava em seu auge, as Nelanthers eram uma poderosa nação de não-humanos. Cada raça afirma que sua própria espécie governava

essa região, mas a verdade permanece oculta. O fato é que as Nelanthers já foram ocupadas por uma raça evoluída. Altas torres estendem-se pelas ilhas, às vezes pelo oceano e por todo o arquipélago. Os habitantes as consideram locais de magia negra e, portanto, as evitam.

Os piratas das Nelanthers detêm apenas uma parte do comércio vinda do norte, dos Impérios das Areias, que segue por estradas ou faz um grande contorno pelo oeste através das Moonshaes, para evitar pilhagens. Assim, esses homens acabam beneficiando tanto as Moonshaes quanto cidades costeiras como Bereghost e Portal de Baldur, uma vez que levam até elas o comércio.

## Nimbral

Nimbral, o Abrigo do Mar, é uma terra lendária que pode nem mesmo ter existido, pois dizem que sua localização é no mais extremo sul dos reinos conhecidos. É uma nação fabulosa e lendária, supostamente o lar de magos de enorme poder.

Bem ao sul das terras da Costa da Espada, dizem que essa ilha solitária projeta-se do Grande Oceano. Comenta-se, também, que Nimbral é o Reino da Caçada Voadora e que desta pequena porção de terra, coberta de florestas e campinas elevadas, guerreiros vestindo armaduras de vidro montam em pégasos e saem pelo ar, atacando embarcações próximas. Nimbral comporta um enclave de arqui-magos extremamente poderosos, mas intelectuais e introvertidos, conhecidos como os Lordes de Nimbral.

Acredita-se que existam cerca de 27 desses lordes que, com mais uma dúzia de aprendizes de algum valor, formam uma família extremamente fechada e leal. Os Lordes de Nimbral





mantêm-se reservados e cuidam de seu reino. Essa aplicação introvertida de seus estudos levou, pelo que dizem, a potentes, mas singulares desenvolvimentos de magias, envolvendo as de ilusões, de deslocamento e que imitam as disciplinas dos psiônicos.

Essas informações podem não passar de um conto de fadas, pois existem muitas histórias vindas do Sul que envolvem fortes magias que excedem os poderes do Norte. Ainda assim, com certa frequência, vê-se um navio voador aparecer no horizonte, levando as maravilhas de uma terra como essa ou talvez Halruaa, assim, essas informações sobre Nimbral foram aqui incluídas.

## Orlumbor

Orlumbor é uma ilha rochosa e desolada, próxima à Costa da Espada, a 480 quilômetros ao sul da cidade de Waterdeep. Nela vivem alguns poucos pescadores, rebanhos de bode e os mais habilidosos construtores de navios de todos os Reinos. As melhores embarcações do Norte têm suas origens nas docas de Orlumbor.

Antigamente, essa ilha era coberta por árvores, que foram cortadas há muito tempo. A maioria dos navios que singram a Costa da Espada foi construída, ou pelo menos consertada, aqui.

Orlumbor possui um bom porto natural formado pelas próprias rochas da ilha, onde se encontram as docas e lares dos construtores de navios. As casas são complexos parecidos com cavernas interligadas por túneis e escadas, e as docas de construção raramente encontram-se vazias ou desertas.

Orlumbor é uma nação que, por várias vezes, manteve sua independência simplesmente por ter um aliado forte como Waterdeep. Essa cidade-estado da Costa da Espada já ajudou Orlumbor em conflitos com Mintarn — antes da ascensão ao poder do tirano —, depois Portal de Baldur e, mais recentemente, Amn. Os Lordes de Waterdeep têm o maior interesse em manter, independente de seus fortes rivais, o mais importante centro estaleiro da Costa da Espada.

Orlumbor é o lar da maga Delshara Windhair (H hf A17), também chamada de Bruxa das Ondas, cujas magias dizem ter repellido navios das Ilhas dos Piratas e de Luskan, que atacavam Orlumbor.

## Ruathym

Lar de invasores e piratas, Ruathym é uma terra de humanos corajosos e orgulhosos e uma raça de anões marinheiros. É, também, o antigo lar dos Homens do Norte que se estabeleceram nas Moonshaes. A ilha trava lutas constantes com a cidade costeira de Luskan.

Ruathym permanece unificada sob a mão de ferro do Machado Supremo Aumark Lithyl (O hm G13), que reuniu quatro pequenos reinos da ilha em uma única nação durante uma guerra com Luskan em 1357 CV.

Essa terra rochosa e inóspita, tem sua costa marcada por profundos fiordes e baías desobstruídas e possui bosques de pinheiros majestosos que são protegidos contra a devastação pela autoridade do Machado Supremo, para evitar a construção indiscriminada de navios. A terra é, em sua maior parte, civilizada, com poucas criaturas selvagens. Seu maior perigo são os próprios Homens do Norte, um povo vigoroso e violento.

## Norte Selvagem

O Norte, conhecido também como Norte Selvagem e Fronteira Selvagem, é uma terra bravia, indomada e perigosa, situada a nordeste de Waterdeep. A própria definição do Norte varia: para um mercador do Porto de Calim, tudo ao norte de Tethyr, inclusive as Terras Centrais, é o Norte Bárbaro, enquanto para um habitante de Lua Prateada, o Norte começa além dos muros daquela cidade.

Essa terra de bárbaros e tribos de goblins, pontilhada por cidades fortificadas e antigos fortes dos anões tem as mais altas montanhas de Faerun, a Espinha do Mundo, que formam a fronteira superior do Norte. A maioria de suas florestas ainda é virgem e desconhecida dos humanos.

Assim, atrai tanto aventureiros como colonos. Aventureiros buscam as ruínas de reinos perdidos, as fortalezas abandonadas dos anões e as torres dos arcanos. Os colonos procuram novas terras para o plantio e novas oportunidades. Assim como nas Terras Centrais do Ocidente, a região está repleta de pequenas fortificações e povoados de um aventureiro aposentado ou um lorde arrogante. Alguns, como Loudwater e Leilon, crescem tornando-se cidades, enquanto outros morrem aos poucos, deixando para trás apenas os sinais de que uma vez o homem passou por ali.

## Os Povos Bárbaros

Quando os primeiros humanos civilizados emigraram para o Norte Selvagem, eles encontraram aquelas terras já povoadas por humanos. Era uma raça de indivíduos de cabelos escuros e olhos azuis, um povo forte e resistente que descendia de selvagens, exilados e fugitivos de Netheril e dos primeiros exploradores. Esse povo recebeu o nome de seu lendário fundador, Uthgar, e chamam a si mesmos de uthgardts.

Os uthgardts vagam pelo Norte, nas terras entre as cidadelas e as cidades fortificadas. A civilização é vista como um sinal de





fraqueza desse povo e a magia arcana — ao contrário da magia divina — um pecado. Eles mantêm um estilo nômade de vida, vivendo da caça — e, entre as tribos malignas, de pilhagens. Vestes de couro e pele são comuns e os guerreiros fazem tatuagens com a imagem de seu totem, o símbolo da tribo.

Os uthgardts veneram Uthgar, seu fundador, que, de acordo com a mitologia local, é o filho de Tempus e o marido de Chauntea (também venerados por eles). Entretanto, o Culto das Feras também é muito forte em meio às tribos do Uthgardt, de modo que cada tribo possui seu próprio totem.

O relacionamento entre os uthgardts e as cidades civilizadas variam de acordo com a estação do ano e os caprichos de ambas as partes. Pessoas civilizadas e caravanas desprotegidas muitas vezes são consideradas presas fáceis por esses bárbaros.

## A Cidadela Adbar

Uma grande e poderosa comunidade de anões no Norte, Adbar — cujo nome completo é Adbarrim — é o último pedaço remanescente do antigo reino de anões de Delzoun. Somente a torre do portão é visível acima da superfície, uma vez que esta é uma cidade subterrânea, com vários quilômetros de corredores de granito que cortam o solo sob as Montanhas de Gelo.

A Cidadela Adbar é governada pelo Rei Harbromm, filho de Thalbromm (O am G13), que mantém essa comunidade unida frente às ameaças das tribos de orcs e o crescente poder do Forte Portal do Inferno.

## Sorte Portal do Inferno

Há muito tempo, o reino élfico de Eaerlann fundou a torre de Ascalhorn em uma saliência rochosa sobre o vale. O objetivo dos elfos era proteger suas terras das invasões dos orcs e dos fugitivos da queda de Netheril. Ascalhorn cumpriu bem seu objetivo, pois conseguiu garantir a paz durante um século, desenvolvendo-se e formando uma cidade fabulosa, cheia de magia e maravilhas, rivalizando até mesmo Myth Drannor em poder e magnificência.

No final, Ascalhorn caiu vitimada por um ataque interno. Um mago tolo e maligno abriu um portal para os planos inferiores e trouxe para dentro dela as forças das trevas. Criaturas do Abismo penetraram na cidade e, em uma noite infernal, mataram a maioria de seus habitantes enquanto dormiam. As pessoas que sobreviveram fugiram para Sundabar, Lua Prateada e a Cidadela Adbar, contando a tragédia acontecida em Ascalhorn. E assim nasceu o demoníaco Forte Portal do Inferno, com suas patrulhas e criaturas bestiais que constantemente ameaçam seus vizinhos. O comandante é Grintharke, um tanar'ri de enorme poder, servido por criaturas parecidas com dinossauros criados magicamente.

## Floresta Alta

A maior floresta do Norte é a Floresta Alta que, por séculos tem permanecido intocada pela lâmina dos machados de lenhadores. É o lar de poderosos druidas, meio-elfos e elfos refugiados. Entes dominam a porção norte, conhecida como Florestas de

Turlang. Dizem que drows e orcs habitam as profundezas do solo da floresta. Arakocra faz seu ninho nas altas montanhas, ao centro, conhecidas como Picos das Estrelas. Uma série de escarpas e gargantas, no Trecho do Unicórnio, chamada de Irmãs, localiza-se ao sul dos Picos das Estrelas.

A Floresta Alta era um pedaço do antigo reino élfico de Eaerlann, mas grande parte dela nunca viu um regente de qualquer raça. As florestas são consideradas mágicas e têm suas condições climáticas alteradas por arcanos — sendo que neve cor de sangue, chuva fervente e granizo explosivo são fenômenos comuns. Dizem que a Floresta Sombria, uma parte encantada dessa mata, que um dia já abrigou a arruinada Karse, é responsável por essas precipitações destrutivas.

## Vale do Vento Gelado

Essa área civilizada, mais ao norte nos Reinos, localiza-se literalmente no fim do mundo, encostada na Espinha do Mundo e ao Mar dos Icebergs. É composta por um conjunto de comunidades conhecidas como as Dez Cidades que comercializam com os bárbaros do norte e com as pessoas da região. O Vale do Vento Gelado também tem a reputação de ser um esconderijo para pessoas querendo despistar seus perseguidores.

Cada cidade possui seu próprio governo, mas todos vêm Cassius como seu porta-voz. O mais conhecido habitante do Vale do Vento Gelado, entretanto, é o herói Wulfgar, filho de Beornegar (H hm G8).

## Lorkh

Inicialmente uma pacata comunidade mineradora, Lorkh transformou-se em uma base para as operações dos Zhentarim, no Norte Selvagem. O antigo lorde da comunidade foi assassinado misteriosamente e o arcano Geildarr (V hm A7) proclamou-se o novo governante.

A maioria dos habitantes aceita o novo regime — apesar de não gostar muito de seu líder — e a cidade é o ponto final de caravanas que vêm da Fortaleza Negra. Geildarr multiplicou várias vezes suas riquezas pessoais. Sabe-se que ele contrata aventureiros para pilhar os restos de Netheril, procurando poderes mágicos capazes de melhorar seu posto na Rede Negra.

Geildarr é servido por uma tropa de 400 Soldados do Lorde, com capas púrpuras, que protegem as cidades dos orcs — e Geildarr dos cidadãos que acham que são capazes de fazer este trabalho melhor que ele. A maior ameaça ao crescimento da Rede Negra na área é outra força maligna na região, o Forte Portal do Inferno.

Lorkh tem um próspero templo de Cyric, guiado por Mythkar Leng (V hm S12) — antigamente devoto de Bane.

## Luskan

A Cidade das Velas é, juntamente com Neverwinter, a cidade costeira dominante, ao norte de Waterdeep. Ela é o lar de Homens do Norte, ferozes, orgulhosos e guerreiros que se envolvem no comércio e em ataques e invasões pelo Mar das





**Espadas.** É um abrigo pirata para saqueadores, sob o controle de seus capitães. Os navios de Luskan já se envolveram em conflitos com Ruathym, Mintarn e Orlumbor. Eles mantêm-se a uma grande distância dos navios de Amn e Waterdeep e já tentaram, várias vezes sem sucesso, saquear navios lantaneses.

Luskan é regida por um conselho de cinco capitães supremos, provavelmente ex-piratas. Existem templos de Auril, Tempus e Umberlee dentro das muralhas dessa cidade.

## Mirabar

Mirabar é o centro minerador da Costa da Espada, enviando, para o sul (Waterdeep) ou para Luskan, suas barras de ferro, finas pedras preciosas e exóticas peças de metal trabalhado. Abriga uma população mista de humanos e anões que convivem com relativa harmonia. A área ao redor de Mirabar é repleta de minas, pedreiras abertas e montes de pedregulhos abandonados.

Mirabar é governada por um marquês, mas o verdadeiro poder é detido pelo Conselho das Pedras Brilhantes, uma assembleia que se reúne a cada outono para planejar a quantidade de metal e pedras que deve ser removida no ano seguinte e — o mais importante — para quem essas mercadorias serão vendidas. Muitos tiranos petulantes, construindo seu império, já descobriram que os estoques se exaurem rapidamente se os mineradores de Mirabar não aprovarem suas idéias e seus atos.

Santuários dedicados a Tymora e Chauntea podem ser encontrados em Mirabar, mas a maioria dos locais religiosos e todos os templos encontram-se em subterrâneos, nas comunidades dos anões, e são dedicados aos poderes venerados por eles.

## Neverwinter

Essa cidade agitada, localiza-se mais ao norte, seguindo a costa de Waterdeep, pela Estrada Alta. É uma cidade amistosa de artesãos que fazem um grande comércio através dos mercadores de Waterdeep. Seus relógios d'água e lampiões multicoloridos podem ser encontrados em todo o Reino.

Neverwinter recebeu esse nome não pelos seus artesãos, mas pela habilidade dos jardineiros locais, que inventaram maneiras de fazer com que as flores continuem a nascer durante os meses de inverno, prática que mantêm com grande orgulho.

“Pelos relógios de Neverwinter!” é uma expressão que indica uma delicada precisão. Os relógios d'água produzidos na cidade têm uma margem de erro de 5 minutos por ano, contanto que exista água suficiente disponível. Tais relógios são vendidos a 150 po cada um, e estão na moda, nas grandes e pequenas cidades das regiões mais civilizadas.

Os lampiões multicoloridos são fabricados com vidros cuidadosamente misturados e soprados, projetados para produzir cores agradáveis à noite. São vendidos em vários lugares pelo Reino e geralmente custam 5 po cada um.

Neverwinter é regida pelo Lorde Nasher (B hm G12), um aventureiro aposentado, conhecido por ter acumulado vários itens mágicos durante sua vida. Ele é amigável e apreciador das novidades do mundo exterior; é protegido pelos seus guar-

da-costas pessoais, os Nove de Neverwinter — guerreiros de 5º nível que usam tanta proteção mágica quanto seu senhor.

Neverwinter abriga templos de Helm, Tyr e Oghma. A Fortaleza de Helm é governada por seu fundador, Dumal Erard (O hm S12) enquanto a Casa da Justiça, templo de Tyr, é controlada pelo Reverendo Juiz Olef Uskar (O hm S10), que auxilia Lorde Nasher nos assuntos civis. Os Salões da Inspiração veneram Oghma, e seu principal sacerdote é Sandrew o Sábio (O hm S11).

## Lua Prateada

A Gema do Norte e sua maior cidade continental, Lua Prateada, é um eco da perdida Myth Drannor. Essa linda cidade possui antigas árvores e magníficas torres situadas na margem norte do Rio Rauvin. É o centro do aprendizado e cultura no Norte. Elfos, anões, humanos e representantes de outras raças vivem em paz e expressam suas idéias livremente.

A cidade é governada pela Suprema Dama Alustriel (H hf A22), uma poderosa força do Norte e uma antiga participante dos Harpistas. Alustriel possui grandes poderes mágicos, mas seus maiores talentos encontram-se em sua bondade natural e grande diplomacia, talentos estes que lhe serviram muito bem para preservar a cidade contra os saques do Norte e, principalmente, contra o crescente poder do Forte Portal do Inferno.

Lua Prateada é protegida por várias magias e armadilhas, incluindo a Ponte da Lua, que atravessa o Rauvin. A ponte é feita de uma força invisível e pode ser desativada isolando a cidade de ataques nessa direção.

Lua Prateada possui templos dedicados a Helm, Lathander, Milil, Oghma e Selune, bem como um santuário de Mielikki. Possui, também, um templo de Shiallia, a Hospedaria e Templo Carvalho Dourado, do qual se encarrega Izolde (H hf S7), proprietária e suma sacerdotisa. Além disso, em Lua Prateada há um conservatório de música e uma escola de taumaturgia.

## Sundabar

Sundabar — uma fortaleza de anões abandonada — foi repovoada por humanos refugiados de Ascalhorn, que hoje é o Forte Portal do Inferno. A cidade é conhecida tanto pelos seus excelentes carpinteiros como por seu intenso comércio com vários clãs de anões. É também o lar da Companhia Mercenária. Sundabar é governada por Helm Amigo dos Anões (B hm G14), um antigo membro dos Mercenários.

Sundabar possui templos dedicados a Helm — sem qualquer ligação com o Amigo dos Anões — e Tyr.

## Anauroch

**A**nauroch, uma terra desolada, é uma vasta faixa de estepes, rochosas terras estereis e verdadeiros desertos que se estende desde o extremo norte até o Lago dos Dragões, ocupando grande parte do Norte.

O Grande Deserto não era tão grande assim, tendo crescido





assustadoramente no último milênio, expulsando selvagens, goblins e outras criaturas malignas para o sul, entrando nas terras dos humanos. Muitos reinos de humanos e elfos foram engolidos por aquelas areias e suas ruínas permanecem enteradas sob elas. Netheril, Asram, Hlondath, Anauria, a cidade de Orolin e os grandes reinos dos goblins estão sob as dunas dessa região estéril.

A área do Grande Deserto é, na verdade, um conjunto de diferentes tipos de desertos, incluindo terras arenosas escaldantes parecidas com o Deserto Arenoso de Raurin, incultos terrenos rochosos com uma rala vegetação rasteira e sem água, depressões repletas de sal e cactos espinhentos, montanhas de arenito esculpidas pelo vento formando bizarras figuras, estepes polares e desertos gelados no norte que chegam a competir com os de Vaasa. Como uma visão geral, pode-se dizer que é um dos lugares mais inóspitos encontrados na superfície de Toril.

A ciência, pelo menos como é vista hoje, não sabe explicar o motivo do crescimento desse deserto, sendo que grandes poderes mágicos ou divinos podem estar envolvidos. O lado bom é que o crescimento do deserto forçou o comércio a passar pelos reinos de Cormyr, Sembia e pelos Vales, tornando essas regiões muito mais ricas, apesar disso ter causado o sacrifício de cidades como Orolin.

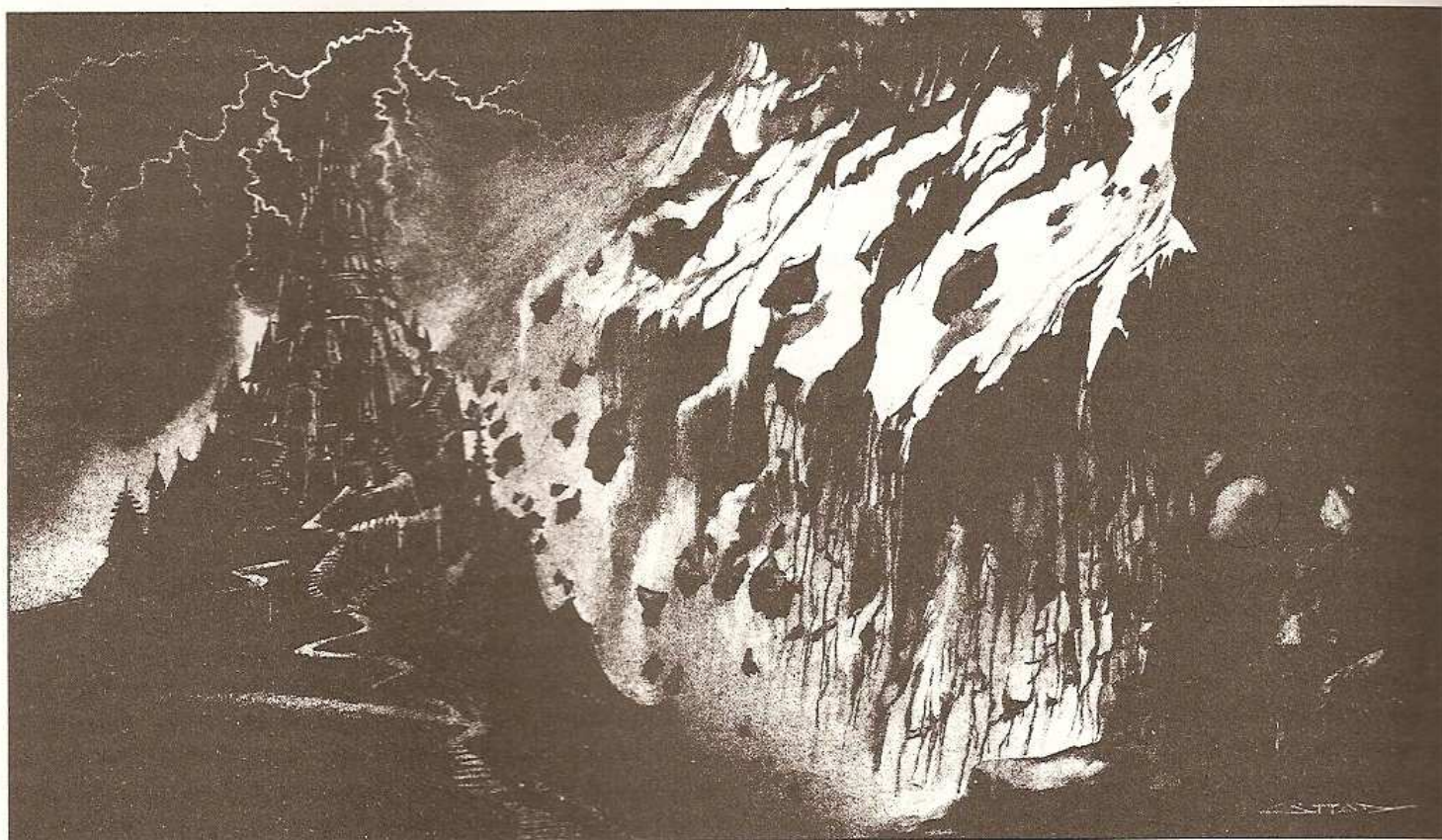
Por muito tempo, os desertos do Grande Mar de Areia foram considerados completamente desabitados. Entretanto, as atividades dos Zhentarim ao longo da beira do deserto — incluindo uma tentativa de criar uma rota de comércio através de Anauroch — trouxeram ao conhecimento vários povos inteligentes que fizeram desse local seu lar. Os humanos bedines são uma raça nômade de cavaleiros e xeques e parecem ser o maior obstáculo aos objetivos da Rede Negra. Os d'tarig formam uma raça semi-humana, semi-anã de ladrões, espiões e bandoleiros que são, às vezes, aliados dos Zhentarim. Dizem que outras raças também vivem em subterrâneos, em seu próprio mundo: lagartos guerreiros chamados laertis, lârnias, beholders, illithids e criaturas mágicas das trevas que não são vistas pelo sul e que sentam-se aos tronos submersos das antigas cidades de Netheril.

## As Terras Bélicas

Essas terras são formadas por um agrupamento irregular de territórios que se localizam entre Anauroch e a Baía Sossar, fazendo fronteira com as Terras da Horda Tuigan, Mar da Lua e nações civilizadas das Terras Centrais do Oriente. Seu nome já define a maior característica: o frio extremo, consequência das grandes altitudes e, principalmente, da pre-







sença da Grande Geleira, Pelvuria, que se estende pelo território. Thar localiza-se dentro dessa região, assim como as Pradarias, Vaasa, Damara e até a distante Sossal.

As Terras Gélidas são repletas de monstros, de descendentes de tribos e clãs empurrados para o norte pelos humanos, e elfos e anões, ao sul. Aqui os dragões reinam absolutos, comandando pequenas nações de não-humanos e humanos selvagens. Existem também hordas de orcs que atacarão as raças mais fracas e mais ricas do sul. Nessas terras estão reinos perdidos, glórias passadas e antigas culturas esperando para serem redescobertas.

## Damara

Damara é uma região ao norte de Impiltur e a leste do Mar da Lua, formada por pequenos reinos e comunidades rurais parecidas com as dos Vales.

Até a mais recente geração da humanidade, Damara era uma nação com a importância e o poder de Impiltur ou Sembia. Ela mantinha fortes relações comerciais com outras nações do Mar da Lua e do Mar Interno. Sua bandeira de comércio e suas barras comerciais de jaspe eram encontradas por todos os Reinos.

Mais recentemente, entretanto, Damara foi invadida por uma tropa de Vaasa, sua vizinha do norte. A guerra entre as duas nações durou dez anos, até que o Rei Bruxo de Vaasa e suas tropas derrotaram o Rei Virdin de Damara, no Vau de Goliad, devastando os últimos remanescentes de resistência organizada de seu caminho e eliminando a nata da nobreza local.

Os invasores de Vaasa capturaram a porção norte dos reinos, enquanto a parte sul se dividiu em pequenos baronatos que vivem

em constantes disputas. Somente as ações de Gareth Dragonsbane (J hm P21) e outros corajosos aventureiros evitaram que o Rei Bruxo de Vaasa adquirisse poder total. Esse poder foi quebrado, mas Gareth, desde então (1359 CV), tem passado a maior parte do tempo eliminando as tropas terrestres de Vaasa do território de Damara e reconstruindo sua terra despedaçada. Seu mais ousado esforço foi a criação dos Portões — duas enormes fortalezas na Passagem do Jaspe que mantêm o lugar livre dos invasores, protegendo valiosas minas.

O povo de Damara é parecido com o dos Vales, tanto em aparência como em comportamento, como se tivessem surgido dos mesmos povos errantes.

Quando Damara estava no apogeu, seus comerciantes usavam barras comerciais feitas de calcedônia, uma pedra verde-escura com manchas de jaspe vermelho, conhecidas como jaspe sanguíneo. Tais barras eram feitas na proporção de 25 po, e o fato de serem usadas em transações comerciais comuns reflete a enorme quantidade dessa pedra que podia ser tirada das minas das Montanhas Galena.

Os jaspes sanguíneos, marcados, de um lado, com o brasão de uma nobre família local e, do outro, com o ano — contado pela data de regência da família atual — são hoje usados pelos Reinos. A maioria dos mercadores, entretanto, os vê como dinheiro amaldiçoado, trazendo aos seus usuários o mesmo mal que atingiu Damara. Pilhas de barras de jaspe sanguíneo podem ser encontradas em várias partes dos Reinos compondo tesouros mais antigos.

As religiões desse povo são parecidas com as encontradas nas Terras Centrais, mas dedicam-se especialmente a Ilmater,





deus da resistência e do sofrimento, e veneram particularmente a memória do patriarca dessa fé, há muito falecido, São Sollers o Duplo Mártir. O símbolo dessa seita de Ilmater é um instrumento de tortura manchado de sangue ou o próprio emblema de Sollers, a rosa amarela.

## Glister

Essa pequena cidade está localizada entre Thar e Vaasa. Bem defendida nos três lados por colinas, Glister é um posto de comércio bem-estruturado, comercializando com tribos de ogros, nômades e comerciantes do Mar da Lua.

Glister era a capital do unificado reino humano de Thar, fundado por Beldoran, em 1288 CV, após a morte do último ogro Tharkul. O reino humano prosperou, apesar dos contínuos ataques dos não-humanos, mas acabou sendo dominado pelos ogros, em 1303 CV.

Apesar de toda destruição, Glister continua sendo uma grande força de civilização no Norte, graças à presença de Thusk Tharmuil (I hm A24), um arquimago que se estabeleceu na área, e à existência de três pequenos templos que resistem desde a época de Beldoran: o Salão da Sorte (Tymora), a Casa das Espadas (Tempus) e a Casa do Sopro de Auril. A Casa das Espadas é especialmente forte, possuindo um mosteiro fortificado fora da cidade com uma tropa de 49 sacerdotes-guerreiros sob o comando de Ghordrimm Sumbar (I hm S17).

## A Grande Geleira

Essa enorme calota glacial localiza-se no centro das Terras Gélidas e é responsável pela natureza inóspita das terras a seu redor. Ela, juntamente com Anauroch, é um dos traços óbvios nos mapas dos Reinos. E, assim como Anauroch, acredita-se que ela seja de origem mágica.

Conta-se que essa geleira era uma sólida região desocupada, mas os estudos de exploradores de Vaasa, juntamente aos de Sharra Frohm (J hf G5), descendente do famoso autor de Gelo e Sangue, Palus Frohm, revelaram um mundo tão estranho quanto aquele encontrado no coração do Grande Mar de Areia. Assim como Anauroch, a Grande Geleira tem habitantes humanos, os ulutiuns, uma pequena e primitiva espécie que se adapta perfeitamente à região gelada em que se estabeleceu.

No centro da geleira encontra-se a surpreendentemente quente cadeia montanhosa de Novularond, com fama de abrigar cidades perdidas e grandes fortunas. Nada foi encontrado nas primeiras buscas, mas os exploradores já aprenderam a não julgar definitivamente as coisas de início. A Grande Geleira já provou ser tão surpreendente quanto Anauroch e tão misteriosa quanto o Sul Brilhante.

## Narfell

Essa região de prados secos e planos, ao pé da Grande Geleira, é separada dela apenas pelo Lago Laço de Gelo. Apenas algumas rochas, parecidas com colunas, projetam-se em pontos do solo, espalhadas de forma irregular, como se colocadas

por uma mão descuidada e preguiçosa. Narfell é uma terra com grandes rebanhos de gado selvagem e renas. Antigamente dizia-se que ela encontrava-se sob o comando de um império mágico, como Netheril ou Illefarn. Agora é apenas o lar dos Cavaleiros Nars, cuja habilidade supera a dos bárbaros das Pradarias ou igualam-se à dos melhores cavaleiros da horda tuigan. Os invasores tuigan que atacaram os nars agiram após sua derrota pelas mãos de Azoun e a morte de seu Khahan. Tendo sofrido muito e estando sem liderança, foram completamente obliterados em Narfell, mas isto não é uma comparação muito justa das habilidades dos dois grupos.

Cerca de vinte tribos de nars principais existem em Narfell. Elas consideram essas terras sua propriedade e lutam para preservá-la e a seus rebanhos. Recentemente, abriu-se o comércio entre os nars e Impiltur e, logo após a derrota da Horda, com o resto do Oriente Distante. A maioria das transações comerciais acontece em uma feira anual, em Bildoobaris.

## As Pradarias

As Pradarias são uma região larga e aberta, coberta por estepe, que se encontra entre Thar e a Floresta da Fronteira. Ela abriga tribos de selvagens e orgulhosos bárbaros. Eles podem ter algum parentesco com a horda tuigan, ser um povo expulso por aquele império do leste ou até mesmo serem nativos daquela região, mas independentemente de suas origens, apropriaram-se completamente das Pradarias.

Esses bárbaros consideram qualquer um e qualquer coisa que entre em suas terras como caça e, apesar de brigarem entre si, reúnem-se para lutar contra um inimigo externo. Forte Zhentil aprendeu essa lição no Ano do Dragão (1352 CV), quando suas tropas, extremamente bem-armadas, tentaram realizar um ataque em Glister, atravessando a terra das Pradarias. As tropas de Zhentil foram emboscadas e quase todos morreram, já que seus líderes escaparam graças ao uso de magia. Os bárbaros ergueram um monólito na fronteira de suas terras, virado para o Forte Zhentil, que simboliza um recado do tipo “nós os aguardamos”.

## Sossal

Muito ao norte, no lado mais distante da Grande Geleira, está o lendário reino de Sossal. Essa nação remota é o lar dos sossrim, uma raça de pessoas muito pálidas e loiras, que se vestem de branco e podem se ocultar no gelo. Não se sabe se as grandes magias dos xamãs nativos da região salvaram Sossal do Grande Gelo ou se foram essas magias que causaram seu surgimento.

Sossal foi alcançada e descrita pela primeira vez por Dabron Sashenstar (N hm G9), em 1357 CV, mas pouco se fez para levar completamente o comércio à região. Parte do motivo da falta de maiores desenvolvimentos nesse sentido vem da invasão dos tuigans, especialmente depois que um grupo de cavaleiros pertencentes às tropas dos invasores alcançou uma das primeiras caravanas de Dabron. Acredita-se que ele esteja morto.





## Thar

As Grandes Terras Cinzentas de Thar estendem-se em direção ao norte a partir do Mar da Lua, em uma região de estepes que termina na Grande Geleira Pelvuria. Essa região desolada, incivilizada e intocada pelas mãos de colonos e fazendeiros é habitada por saqueadores nômades, e lar dos homens-feras (ogros) e de um enorme bando de orcs.

Há muito tempo, Thar era um reino ogro dominado pelos enormes homens-feras, astutos e poderosos, e acredita-se que tenham sido responsáveis por vários atos malignos, como acordar dragões e convocar todos os sacerdotes não-humanos para afundar o Forte Setentrional. Os ogros eram governados por um tharkul (rei ogro) que contava com sua lealdade, além da dos yetis, trolls e outras criaturas assustadoras e perigosas. O último tharkul foi Maulog. Há setenta invernos ele foi morto pelo humano Beldoran, que fundou a Thar dos humanos. Depois de sua morte, os ogros começaram a planejar o dia em que o tharkul voltará a reinar.

A atividade dos humanos em Thar é surpreendentemente comum. Glister é um acampamento altamente armado no coração dessa comunidade e é usado como uma base para garimpeiros, comerciantes e aventureiros. Existe uma grande riqueza mineral nas Montanhas Galena do Oeste, ao norte de Thar, e todo minerador e anão sabe que são parte da mesma cadeia montanhosa que forneceu os jaspes sanguíneos de Damara. Comerciantes freqüentemente encontram comunidades isoladas de anões habilidosos com os quais comercializam as mercadorias do sul em troca de finos objetos feitos de pedra e ferro; e os aventureiros escutam boatos de reinos não-humanos perdidos por essa região, governados por gigantes, orcs e ogros.

## Vaasa

Durante muitos anos, Vaasa foi o nome das terras desérticas e selvagens sem dono, além do alcance das patrulhas ao norte de Damara — assim como Thar que tem início onde terminam as reclamações de posse das cidades do Mar da Lua (e os monstros começam a aparecer). Ela era e ainda é uma terra fria e desagradável de charcos e tundras que se torna um pântano impenetrável durante as poucas semanas de verão intenso.

Há vinte anos, um enorme edifício de pedra negra, o Castelo do Perigo, reforçado com ferro, surgiu da noite para o dia em um penhasco solitário a apenas 96 quilômetros ao norte das Galenas e da fronteira com Damara. Desse castelo, o mestre Zhengyi, o Rei Bruxo, declarou ser o governante de todas as terras de Vaasa.

Zhengyi logo provou que não estava brincando, recrutando um incrível exército de salteadores, tribos de não-humanos e feras místicas e avançou por Vaasa até a terra vizinha de Damara. Com a força bruta e traições, Zhengyi derrotou os exércitos damaranos, no Vau de Goliad, e matou a maioria de seus governantes, incluindo o Rei de Damara, Viridin Bloodflethers. Dizem que Zhengyi conseguiu essa proeza com

a ajuda de um poderoso Ancestral dos Assassinos que age de uma base secreta nas Montanhas Galena.

Através dos esforços de Gareth Dragonsbane e outros heróis, Zhengyi foi derrotado e seu poder, removido. Sua fortaleza mágica ruiu, enquanto seus exércitos fugiam. Desde então, a terra voltou a seu estado original, ou seja, uma terra desértica dominada por tribos hostis de não-humanos.

Entretanto, nem tudo está em paz, mesmo com os grandes Portões controlando as entradas de Damara. Dragões fizeram seus ninhos nos restos do antigo castelo de Zhengyi e surgem relatos sobre um maligno sacerdote, com o olhar de uma criatura insana, que procura unificar as tribos dos não-humanos sob seu próprio comando. Ele se proclama o filho e herdeiro de Zhengyi. Resta apenas esperar para ver o que acontecerá com tudo isso.

## O Oriente Distante

Essa parte leste de Faerun é uma região de grandes contrastes, que se encontra com Impiltur, considerado um país do oeste como Cormyr e Sembia. Entretanto, há, também, a exótica e traiçoeira Thay, a terra dos Arcanos Vermelhos, coberta pelas florestas de Aglarond, sob a regência sábia de sua rainha mágica, Simbul. Existem, também, as terras incultas e inóspitas de Rashemen que abrigam um povo orgulhoso e semibárbaro. É difícil para alguém de fora entender essa região e seus povos, apesar de eles andarem pela maioria das outras cidades de Faerun como viajantes, comerciantes e espiões.

O Oriente Distante sofreu muito durante a invasão dos tuigans, em 1360 CV, enquanto as hordas invasoras passavam por Rashemen, Ashanath e Thesk, só sendo repelida por um exército aliado de nações das Terras Centrais comandado pelo Rei Azoun IV. Muitas dessas terras só agora começam a se recuperar dos efeitos devastadores daquela invasão.

## Aglarond

Esse pequeno reino, que prefere se manter isolado, exerce pouca influência nos assuntos de Estado além de suas fronteiras. Entretanto, é importante no equilíbrio estratégico do Mar Interno, simplesmente pelo fato de sua existência evitar que Thay avance até o Mar das Estrelas Cadentes. A força de Aglarond vem de sua atual regente, uma arquimaga de fabulosos poderes, conhecida apenas como Simbul (I hf A30).

Aglarond situa-se a norte da península que se estende na extremidade leste do Mar Interno, com densas florestas, contendo poucas fazendas e nenhuma grande cidade. Pináculos escarpados localizam-se na extremidade leste e depois desaparecem em enormes e traiçoeiros pântanos que contribuem muito para isolar o reino de Simbul do continente. Viagens em Aglarond são feitas em grifos, navios ou pelas trilhas das florestas. Trocam madeira, gemas e um pouco de cobre por vidro, ferro, tecidos e comida, sempre que embarcações indepen-





dentos chegam a seus portos. Entretanto, Aglarond não envia navios mercantes próprios.

Ela não pode formar um exército de campo de qualquer tamanho nem uma armada, mas dentro de suas florestas os couteiros têm tropas experientes e mortais, habilidosos no combate ao fogo e no uso de barcos costeiros — barcos longos parecidos com canoas, possuindo velas triangulares, remos e mastros — para ataques noturnos. Esses couteiros são igualmente bem-treinados em movimentar-se pelas copas das árvores e para lutar em meio à folhagem. O ameaçador poder de Thay encontra-se perturbadoramente perto e Aglarond tem poucas armas. Nas batalhas das Areias Cantantes (1194 CV) e das Cabeças Rachadas (1197 CV), Aglarond repeliu as tropas invasoras de Thay, pagando um alto preço. Escaramuças com saqueadores tentando conquistar glórias para Thay ou com mercenários contratados por Thay são comuns.

Pouco se sabe dos objetivos e da verdadeira força da Simbul, mas parece que ela constantemente anda pela parte norte dos Reinos, influenciando todo tipo de acontecimento, agindo de forma disfarçada ou oculta. Presume-se que suas ações visem a maior segurança de Aglarond, apesar de dizerem que a Simbul é membro, ou pelo menos aliada, do grupo conhecido como os Harpistas, cujos objetivos são mais generalizados.

## Impiltur

Impiltur é uma nação de cidades-estados unificadas, localizada na área ao sul de Damara na costa do Mar das Estrelas Cadentes, entre as Montanhas do Fastio e a extensão do Mar Interno chamada de Orla Oriental.

É, ainda, uma terra de oportunidades para os corajosos e trabalhadores. Novos e ricos veios de cobre, prata e ferro foram encontrados ao norte de Lyrabar e próximo a Passo Alto. O comércio está aumentando na área e começa a se estender até Rashemen, Sembia, Procampur e Passagem do Jaspe.

Impiltur foi formada há 260 invernos, quando as cidades independentes de Lyrabar, Hlammach, Dilpur e Sarshel foram unificadas por Imphras, capitão de guerra de Lyrabar, para enfrentar a ameaça das hordas e robgoblins que avançavam das Montanhas dos Cumes Gigantes, de onde, até então, haviam apenas realizados ataques esporádicos.

Imphras estabeleceu sua família como a realeza de Impiltur, uma linhagem que continua até hoje. A atual regente é a rainha Sambryl, a viúva de Imphras IV, o tataraneto do fundador.

Sambryl (H hf A17) compreende a necessidade dela parecer liderar Impiltur — e demonstrar interesse nesta tarefa —, mas acha que governar é uma tarefa chata e cansativa, e até mesmo desagradável e ultrajante. Sua preferência é viajar por suas terras, agindo como uma figura representativa para os verdadeiros governantes, um conselho de protetores conhecidos como Lordes de Imphras II.

Os doze Lordes de Imphras II são os verdadeiros protetores dos reinos de Impiltur, com níveis acima de 11º, tendências

quase sempre *justas*. Seu membro mais poderoso é Kyrtraun (J hm P20), conselheiro de maior confiança da Rainha.

Hoje Impiltur é um reino preparado para a guerra, ainda na fronteira de terras civilizadas, mas longe da paz. Tem relações amistosas com seus vizinhos Telflamm, Rashemen, Aglarond e os estados separados de Damara, e não se intromete nos assuntos além de suas fronteiras. Não sofreu diretamente com a invasão dos tuigans, mas ofereceu suas tropas para a aliança. As ondas de refugiados, que foram em direção ao oeste durante e após a invasão, tiveram um efeito mais devastador na região do que a própria Horda. Só agora os lordes e a rainha estão recuperando os antigos níveis de paz e prosperidade, após grandes problemas nas cidades de Impiltur que tem como brasão uma espada e uma varinha cruzadas sobre uma bandeira parda com bordas escarlates.

## O Grande Vale

Situado a nordeste de Impiltur, dizem que esse grande e aberto vale era o lar original do povo dos Vales, fato que não está provado. É parecido com os Vales, mas em uma escala maior — vasto e expansivo, rico tanto no solo como na vegetação. Apesar disso, com exceção de alguns postos comerciais e vilas, o Vale é vazio.

Nele habita Nentyarch, um misterioso mago de grande poder que governa um povo severo e estranhas feras. Sua morada é uma pacífica floresta no norte do Vale, num castelo supostamente feito de árvores vivas. Ele parece exercer pouco efeito no Vale, que está sob seu comando, a menos que entrem na floresta sem serem convidados. Nesse caso os intrusos simplesmente desaparecem.

## Rashemen

Rashemen fica ao norte da misteriosa terra de Thay. A leste existem incontáveis léguas de desertos rochosos com vegetação rasteira, onde está o lar da horda tuigan e — segundo os boatos — outros povos perigosos. A terra de Rashemen abriga uma raça de humanos baixos e musculosos que se preocupam principalmente com seus rebanhos e são habilidosos em esculturas em osso e pedra.

As mercadorias comercializadas por Rashemen são lã, peles e suas esculturas, bem como os apreciados barris de jhuild ou vinho do fogo. Esse vinho é vendido por 2 po o litro em Rashemen e 30 po em outros lugares dos Reinos. Importa madeira, tecidos, objetos de madeira e comida, conseguindo se manter com os metais para suas guerras, além de possuir grandes rebanhos de bodes e gado. Rashemen também é a origem do sjorl, um queijo forte, com gosto de defumado, muito nutritivo, embora seja preciso acostumar-se com seu sabor.

Algumas canções referem-se a Rashemen como a Terra dos Enfurecidos. Tamanha é a selvageria destemida e o vigor de seus guerreiros que pelo menos vinte tropas invasoras de Thay já foram dizimadas e repelidas de incursões a essa terra nos últimos 100 invernos. Até hoje, a Terra Distante permanece livre.





Rashemen é governada por um Huhrong (Lorde de Ferro, ou líder guerreiro mais velho), cujo palácio revestido de aço se estende sobre os telhados das casas de Immilmar. Esse Lorde comanda o exército de Rashemen, conhecido como as Presas de Rashemen, formado por guerreiros vestindo túnicas pesadas de peles e couro, usando armas de mão, arcos curtos e lanças leve, e montados em pôneis monteses.

Os Lordes são escolhidos pelas Bruxas de Rashemen, um grupo de mulheres com habilidades mágicas e grande poder sobre o reino. A simples sobrevivência de Rashemen, situada na fronteira com Thay e no caminho da horda Tuigan, demonstra o poder das magias das Bruxas. Acredita-se que esse grupo contenha cerca de sessenta Bruxas, podendo passar de 100. Os membros da ordem, dentro da nação de Rashemen, usam mantos negros e máscaras cinzas que revelam apenas um rosto passivo. Caso uma Bruxa saia de Rashemen por qualquer motivo, esse membro deixa para trás suas vestes negras e esconde seus poderes, pois nenhuma delas jamais mostrou seus poderes além das fronteiras de Urling, sua terra natal, o principal abrigo das Bruxas. Elas são veneradas e respeitadas, pois a pena prevista nas leis de Rashemen por machucar ou desobedecer uma Bruxa é a morte.

É essa poderosa ordem que fornece os navios sem pilotos conhecidos, como os navios-bruxos, e que liberam feras monstruosas e gases venenosos nas embarcações de sua rival, Thay. Estes navios vagam por todo o grande Lago Ashane, também chamado de Lago das Lágrimas, desde o extremo norte nas Cataratas de Erech até o extremo sul, no Lago Mulsantir e o porto das correntes em Surthay.

O povo de Rashemen é, por natureza, uma raça resistente e briguenta. Ambos os sexos praticam corridas pela neve (uma corrida a pé através do país durante o inverno, usando somente as mais finas roupas de peles) e caçam os gatos da neve. Passatempos bastante populares entre os que têm tempo, incluem colecionar pedras raras e bonitas (incluindo gemas) e explorar as velhas ruínas no norte da cidade. O antigo reino situado no norte era conhecido como Raumathar e agora não passa de um monte de cidadelas destruídas. Antigamente, ele governava Rashemen e competia com o reino mágico, que já não existe mais, de Narfell, a oeste (que ocupava as atuais terras de Narfell e agora não é ocupada por reino algum, somente os nars).

O principal ritual para os rapazes em Rashemen é o dajemma, uma viagem em direção ao estágio adulto que todo homem deste reino precisa realizar na sua juventude. Muitas vezes, esse ritual tem algum objetivo extremamente difícil, como uma expedição ao redor do próprio Mar Interno; mas, se o jovem conseguir retornar, ele recebe grandes honras, é considerado um adulto e lhe são conferidos os direitos de um guerreiro de Rashemen. O dajemma é uma tarefa perigosa, mas tem a vantagem de mostrar aos rapazes a natureza do mundo exterior, de modo a conseguir um conhecimento muito maior do que aquele dos rústicos pastores de rebanhos normais. Os contínuos dajemmas contam com a vantagem adicional de fortalecer os

contatos comerciais com o Oeste e coletar informações sobre as nações do Mar Interno, principalmente informações militares. Com a mesma idade, as jovens são testadas pelas Bruxas, e aquelas que passarem são introduzidas em sua organização.

Sábios, mercadores e capitães mercenários, de modo geral, concordam que Rashemen não se interessa pelas terras a seu redor. Assim como a maioria das nações que faz fronteira com Thay, sua principal preocupação é a sobrevivência ante um vizinho expansionista e hostil e, com a ajuda das Bruxas, realiza essa tarefa muito bem. Os guerreiros de Rashemen, destemidos — e temidos —, raramente são encontrados fora de seu reino e não têm a reputação ou experiência das companhias mercenárias da Costa da Espada.

Na fronteira leste de Rashemen estão as ruínas do Castelo Rashemen, destruído por Yamun Khahan, na invasão Tuigan. Relata-se que tais ruínas encontram-se infestadas de monstros.

O encontro mais comum com um cidadão de Rashemen é com um jovem (ou grupo de jovens) fazendo o dajemma, geralmente aproveitando as paisagens e bebendo licores da região. Para a maioria dos habitantes do Mar Interno e Costa da Espada, a Terra Distante de Rashemen permanecerá uma terra misteriosa, cantada nas histórias de um menestrel, o cenário de tarefas e feitos de grande força, o ponto inicial de viagens épicas e o lar das misteriosas Bruxas capazes de frustrar os Arcanos Vermelhos de Thay.

## Thay

Thay é uma nação poderosa, exótica, mágica e maligna, localizada na parte leste dos Reinos, fazendo fronteira com Aglarond e Thesk a oeste, Rashemen ao norte, o Mar Interno ao sul e as Montanhas do Alvorecer e o Deserto Interminável ao leste. Ela situa-se sobre um conjunto de planaltos e montes, os Platôs de Thay. O reino é mais conhecido por sua grande prosperidade, heranças ancestrais, governo frívolo e sua sociedade baseada na magia.

Thay é controlada por uma confederação não-rígida de pessoas com enormes poderes mágicos chamados de Arcanos Vermelhos de Thay. Malignos e paranóicos ao extremo, eles procuram manter seu próprio poder dentro da nação enquanto enfraquecem outros reinos que vêem sua existência como perigosa. Outros magos que não pertencem a seu culto (e principalmente aqueles magos que se envolvem no governo de nações rivais) são vistos como ameaças a serem eliminadas. O número total de Arcanos Vermelhos é desconhecido.

Thay possui também uma classe nobre: tharchions e tharchionesas governam suas províncias, sob a supervisão dos porta-vozes escolhidos pelos Arcanos Vermelhos, os zulkirs (os mais poderosos de sua fraternidade). Acredita-se que existam atualmente oito deles, dos quais o nome de apenas um é bem conhecido nas terras do Mar Interno: Zulkir Szass Tam (V hm A29).

O conjunto dos Arcanos Vermelhos é dedicado a uma política expansionista e imperialista de sugar os estados vizinhos. Essa política tem sido atrapalhada por lutas internas entre as





várias facções, Arcanos Vermelhos e entre os cultos pessoais, e pelo fato de o culto não confiar nos mercenários nem nos aventureiros de alto nível que não sejam eles mesmos. Das várias invasões de Rashemen, três em cada quatro foram comandadas por um líder de uma facção específica dos arcanos, procurando expandir seus domínios em sua terra natal e trazendo de volta vitórias no campo de batalha.

Os Arcanos Vermelhos vagam pelas terras de Faerun procurando aumentar seu poder. Qualquer Arcano Vermelho encontrado dessa maneira não terá menos do 9º nível, podendo ser de até o 15º nível. Há 50% de chance de que Arcanos Vermelhos errantes tenham guarda-costas (geralmente ogros ou outras criaturas não-humanas) e a mesma chance de terem com eles 1-4 aspirantes às vestes vermelhas de nível baixo (1º a 8º nível). Os Arcanos Vermelhos não são discretos, usando seus robes rubros espalhafatosamente, exceto nas situações em que discrição torna-se absolutamente indispensável.

A fé é uma preocupação secundária nas suas terras, mas muitos poderes malignos prosperam no local. Cyric encontrou novos e entusiasmados seguidores, já que o povo de Thay reconhece um vencedor quando o vê. Shar, Malar, Loviatar e Talos também são venerados e existem vários cultos (incentivados pelos Arcanos Vermelhos) a Kossuth, o Lorde Elemental do Fogo.

Durante a invasão tuigan, os Arcanos Vermelhos combateram os inimigos até chegarem a um empate e então os redirecionaram politicamente em direção ao povo selvagem de Rashemen. Essa é uma típica tática dos Arcanos Vermelhos — uma grande demonstração de força e poder, seguida de habilidosas negociações e conselhos.

## Thesk e Telflamm

Essa pequena nação agrícola no Oriente, do outro lado da baía, saindo de Impiltur, há muito se beneficia de uma próspera rota comercial que vai de Telflamm, no Mar das Estrelas Cadentes, até Rashemen e a parte norte de Thay. Em 1360 CV, essa vantagem transformou-se em um desastre, já que a horda tuigana usou esta rota comercial, a Rua Dourada, como uma trilha para marchar até o coração dos Reinos.

Thesk é agora uma terra desolada. Muitas de suas cidades menores estão em ruínas devido aos saques dos tuigans, e a maioria de sua população teve que fugir para Impiltur, Orla de Vilhon e Vastidão. O comércio ainda impera nessa região e os mercadores de Thesk e Impiltur tentam refazer suas ligações com o Oriente, abrindo novos mercados para os nars de Narfell e outras terras além.

Thesk sofre com saques de não-humanos em seu interior, incluindo uma grande e organizada tribo de orcs, originalmente enviados de Thar pelo Forte Zhentil para servir no exército unificado do oeste lutando contra a horda; eles permaneceram e continuam a ser uma praga para a Rua Dourada e para os territórios a seu redor. Desta maneira, um grupo de arcanos malignos (a Rede Negra) tornou a vida difícil para outro grupo de arcanos (os Arcanos Vermelhos de Thay), enquanto todos os outros sofrem.

Thesk é governada por uma oligarquia de prefeitos-mercadores ao longo da Rua Dourada. Logo após a passagem da horda, isto levou a várias brigas e ameaças entre as cidades.

Telflamm, um porto no Mar das Estrelas Cadentes, não faz parte de Thesk, mas é o ponto inicial das caravanas que se dirigem para o leste e, portanto, é um aliado próximo deles. É governado por um grande príncipe, mas seu poder se estende só até as muralhas da cidade e o resto de Thesk honra seu poder apenas oralmente. Mesmo dentro da cidade, o conselho de mercadores e as guildas parecem ter mais força do que o príncipe e a nobreza.

## Os Impérios Antigos

A referência comum aos Impérios Antigos (também conhecidos como os Velhos ou Sombrios Impérios) refere-se às terras de Chessenta, Unther e Mulhorand, que estavam entre as primeiras nações de Faerun e que sobrevivem até hoje. Eles estão gastos devido à sua idade, mas ostentam uma magnificência que ofusca todas as Terras Centrais e o Norte. Eram antigos antes da Pedra do Acordo ser erigida, antes de Myth Drannor ser criada, antes de Netheril ser fundada. Mas, ao contrário de Netheril e de outros impérios desaparecidos, estes reinos ainda vivem.

Os Impérios Antigos são terras de reis-deuses e estranhas magias, e veneram uma mistura de poderes comuns e divindades desconhecidas pelo resto dos Reinos. Eles costumam permanecer isolados e cuidam de seus próprios assuntos, raramente atravessando suas fronteiras para afetar os Reinos à sua volta. Consideram-se o centro do universo, as nações de maior cultura em Toril, e podem muito bem estar certos.

## O Mar de Alamber

Este braço do Mar Interno é também conhecido como o Mar dos Sahuagins por ser infestado por esses seres, que construíram um grande império submarino nas águas rasas. O reino é conhecido como Aleaztis e sua capital é Vahaxtyl. Seu líder é Krome (V sahuagin xamã 8+8 DV e vários itens mágicos).

Os sahuagins são saqueadores implacáveis e não têm preferência quanto às suas presas. De várias maneiras, sua selvageria foi responsável pela contenção de Unther e Mulhorand em (para o resto dos Reinos) um canto de Faerun.

## Chessenta

Situada na parte mais distante do Mar das Estrelas Cadentes, Chessenta é o mais jovem dos Impérios Antigos. Dizem que é uma terra rica e fértil, habitada por um povo selvagem e louco, muitas vezes denominado de chessentano.

Essa terra de poderosas cidades-estados tem uma fraca noção histórica do que seja um governo nacional. A nação unificou-se para expulsar os opressores de Unther há apenas 400 anos, sob o comando do grande herói de guerra Tchazzar. Com sua morte, o país se dividiu e permanece um conjunto de cidades-estados rivais, cada uma com seus costumes, lealda-





des, governantes e propósitos. O trabalho de mercenário na região de Chessenta é farto e recompensador para aqueles que desejarem se intrometer em sua política inconstante e de mudanças frequentes.

## Mulhorand

Essa antiga nação do Sul, sobre a qual se sabe pouca verdade e muitos boatos, localiza-se na parte distante do Mar das Estrelas Cadentes, na região conhecida como o Mar de Alamber (ou o Mar dos Sahuagins). Mulhorand é a mais velha das nações conhecidas de Faerun, tendo Skuld como capital. Foi fundada há mais de 3 mil anos e é uma das mais velhas cidades de humanos continuamente habitadas.

Mulhorand já foi um império muito maior; suas fronteiras se estendiam para o oeste até Semphar e para o norte até onde agora é Thay e Rashemen. Essa nação é governada por um faraó, a encarnação terrena da divindade suprema de Mulhorand. O verdadeiro poder encontra-se com os sacerdotes dos vários cultos rivais. Quando Horustep III subiu ao trono, com 11 anos, a rivalidade entre as várias crenças aumentou até o ponto em que estava à beira de uma guerra santa interna. As coisas têm permanecido tensas pelos últimos dez anos e alguns acessos de violência surgem frequentemente, enquanto os vários cultos testam os poderes e intenções dos outros.

## Unther

Unther é um antigo reino apenas algumas centenas de anos mais jovem do que seu vizinho, Mulhorand, e, apesar de alguns conflitos iniciais, as duas nações têm coexistido em uma relativa paz, com o império de Mulhorand se estendendo para o norte e para o oeste e Unther, para o sul e leste. Chessenta já foi parte do império de Unther, que alcançava até Shar Oriental e o Lago do Vapor.

Unther é governado por um rei-deus, Gilgeam, filho de Enlil, o fundador de Unther. Gilgeam tem governado pelos últimos dois milênios e, ao contrário das encarnações de Mulhorand, tem mantido a mesma forma mortal durante todo esse tempo. Ao contrário do faraó dos mulhorandis, Gilgeam envolve-se profundamente nas principais decisões do reino. A filosofia em Unther é "A vida é dura e difícil, mas espera-se que você faça a vontade de seu deus porque ele é seu deus.". Esse rei-deus faz com que várias das divindades do oeste, incluindo Loviatar e Talos, pareçam muito bem esclarecidas.

Atualmente, a estrutura política do lugar está se desgastando, devido a desaprovação das pessoas sobre a eterna regência de Gilgeam. Partes do império se separaram com o passar dos anos, mas agora este enfraquecimento ameaça seu coração. Pode levar um século ou dois, mas a revolução está chegando em Unther.

## A Orla de Vilhon

A entrada para a Orla de Vilhon, uma comprida ponta meridional do Mar das Estrelas Cadentes, localiza-se a

uma grande distância das Ilhas dos Piratas, e sua boca é guardada pela ilha Ilighon. É uma terra rica e fértil dividida em cidades-estados que brigam constantemente entre si e com pequenas nações. Assim como seu vizinho Chessenta, Vilhon é uma área excelente para a atividade mercenária, e os deuses guerreiros Tyr, Helm, Tempus e Talos são venerados pela região.

O povo da Orla e de muitas nações mais ao sul tem o hábito de marcar suas testas com pequenas pintas de tinta como sinal de suas habilidades. Se tiverem uma pinta, são capazes de ler. Se usarem duas, conseguem escrever. Se forem três, são capazes de usar magias. Outras variações desse costume são usadas pela parte sul dos Reinos.

As três importantes nações da Orla são Turmish, Chondath e Sespech. Além disso, várias cidades-estados independentes e autoridades locais inventadas ocupam a região. Uma nova nação pode muito bem surgir sob a bandeira de um poderoso aventureiro em uma pequena cidade, atingir seu auge em uma década e então desaparecer com a morte desse herói.

## Floresta Chondal

Essa grande área florestal fica ao sul de Chondath. É um lugar raro nos Reinos, pelo fato de suas bordas estarem em contínua expansão, principalmente em direção ao Norte.

Antigamente, a parte norte da Floresta era grandemente devastada por lenhadores de Chondath. Em um letal conflito mágico entre cidades costeiras e do interior, conhecido como a Guerra Podre, condados e baronatos inteiros foram eliminados por pragas místicas e doenças de apodrecimento (um remanescente desta praga pode ter iniciado a Grande Praga de 1317). Desde aquele tempo, a maior parte dessas terras foi abandonada e a floresta avançou em direção ao Norte, transformando cidades e fortalezas em ruínas.

A Floresta Chondal é o lar de sátiros e centauros, mas também de várias criaturas vegetais e de fungos, como os vegepigmeus e os miconids que reinam no coração magicamente apodrecido da floresta. Visco e outras plantas parasitas são comuns, bem como todo tipo de cogumelos e outros fungos. Dizem que existem druidas no coração da Floresta Chondal, mas eles são dervixes selvagens e furiosos, atacando igualmente paladinos e orcs em sua incessante proteção de um equilíbrio moral e ético.

## Chondath

Olhando para Chondath agora, um grupo espalhado de cidades-estados e pequenas cidades aliadas, é difícil acreditar ser a mesma nação que gerou os mercadores que povoaram Sembia e a tornaram uma das principais nações do Mar das Estrelas Cadentes.

Há 500 anos, Chondath era um dos impérios comerciais supremos de Faerun e a brilhante Arrabar, sua capital. Depois veio o período de declínio e, posteriormente, do desastre. Conflitos com os elfos de Cormanthor convenceram Chondath a abandonar seus territórios do Norte. Então, uma guerra civil aflorou dentro de Chondath, entre as cidades costeiras de





Arrabar, Hlath e Reth e cidades do interior. Foram cinco anos de luta (durante os quais a maioria da força militar saiu completamente de Sembia) que culminaram com a Batalha dos Campos de Nun (902 CV).

A batalha acabou num empate devastador, derramando o sangue dos melhores combatentes de ambos os lados. Mas o pior ainda estava por vir; um duelo mágico entre as alianças rivais liberou muitas magias e antigas artes arcanas trazidas de Netheril e Mulhorand. Como resultado disso, ou pela combinação das antigas artes místicas, uma praga virulenta surgiu em Chondath, destruindo as cidades do interior e tornando-as inabitáveis. As cidades costeiras sobreviveram apenas por terem barrado seus portões e portos para todos que pudessem portar a praga. A praga desapareceu rapidamente, mas os chondathianos estavam temerosos de voltar a seus velhos lares, assim Chondath iniciou sua grande queda.

Hoje, o local é uma faixa de cidades-estados aliadas sob o controle nominal do Lorde de Arrabar e se estende de Arrabar em direção ao Norte até Hlath. Arrabar é uma cidade adormecida, a capital de um império decadente, enquanto Reth é uma cidade-estado independente. Rivalidades entre as várias pequenas comunidades são comuns e tropas mercenárias podem facilmente encontrar serviço por toda a costa chondathiana. No entanto, magias poderosas são fervorosamente repelidas na região, dando-se preferência a lutas com espadas.

## Gulthmere

Gulthmere é uma larga e densa floresta localizada na costa

entre Portão Ocidental e Alaghon, em Turmish. Suas terras íngremes são preenchidas por cedros e pinheiros, cedendo espaço para as Montanhas Orsraun, ao sul, além de ser famosa pelos ricos veios de minérios existentes por toda sua extensão, principalmente topázios e rubis. Prospectores e anões mineiros vagam pelas florestas das colinas e desafiam os monstros e nativos das tribos da região para conseguirem suas riquezas. Aventureiros, pensando nas riquezas que os jaspes sangüíneos trouxeram à distante Damara, sonham com pequenos reinos dentro dos limites da floresta. Na verdade, a floresta realmente engoliu várias fortalezas abandonadas (e destruídas) ao longo dos anos.

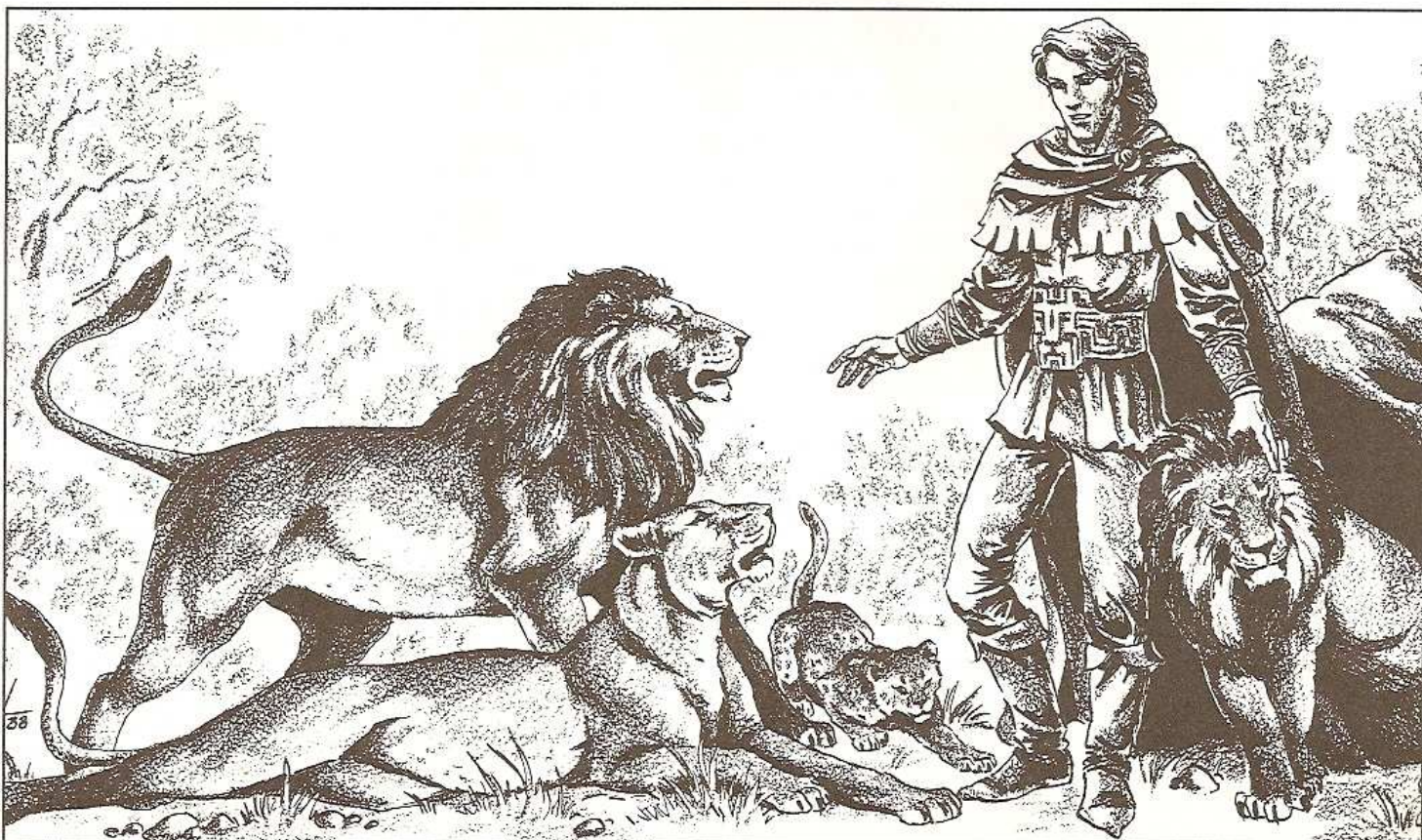
Dizem que Gulthmere é protegida por Nobanion, um deus leão que vaga pelas florestas, venerado por todas as tribos de Gulthmere e que, muitas vezes, recebe apelos para impedir a invasão dos ambiciosos saqueadores do Norte.

## Hlondeth

Hlondeth é uma cidade-estado independente e fortificada que controla a estrada principal (a Holondar) e segue para o oeste, saindo de Turmish. Serve também como um porto localizado no lado oposto a Arrabar, a capital de Chondath.

Ela é chamada de Cidade das Serpentes, antiga e magnífica, em cuja arquitetura predominam desenhos de serpentes e um mármore verde brilhante trazido de Orsraun.

Hlondeth tem sido governada pela família dos Extaminos há séculos. Mesmo a mistura de sua linhagem por aqueles afetados pela maldição dos yuan-tis não abalou o poder que a família possui. Assim, Hlondeth é atualmente governada por







## Impérios Perdidos

Os Reinos de hoje são construídos sobre os restos do passado, antigos impérios extintos, engolidos por guerras, pragas, invasões e natureza. Eram impérios decadentes, antes dos primeiros humanos modernos civilizados se mudarem para o norte do Mar das Estrelas Cadentes. É entre suas ruínas que os aventureiros vagam freqüentemente e os restos de seu passado se tornaram os tesouros (e as magias mortais) de hoje. A seguir, uma lista resumida de impérios e cidades perdidas:

**Anauria:** Uma das nações engolidas por Anauroch, Anauria era um dos estados sobreviventes de Netheril, conhecida por suas magias e habilidades na fabricação de espadas. Foi abandonada há 1200 anos e invadida pelo deserto em seguida.

**Askavar:** Uma comunidade élfica no que hoje é a Floresta dos Dentes Afiados. Foi abandonada pelos elfos há cerca de 800 anos, que seguiram em direção a Evereska ou Evermeet.

**Asram:** A decadente Asram era contemporânea de Anauria e a seguiu em sua queda enquanto o deserto se espalhava por suas terras. É lembrada por Orolin, a Cidade dos Magos, onde o espírito de Netheril (senão, sua sabedoria) foi mantido vivo.

**Cormanthyrr:** É o mais recente dos impérios destruídos e ainda não está completamente abandonado. Situava-se nas florestas élficas cercadas pelos Vales, com comunidades na Corte Élfica, Semberholme e as Árvores Emaranhadas. Com a recente Retirada dos elfos, somente Árvores Emaranhadas ainda é habitada. A mais preciosa localidade do centro da velha Cormanthyrr era Myth Drannor.

**Delzoun:** Uma contemporânea de Netheril, Delzoun era uma grande comunidade de anões no Norte. A Cidadela Adbar é uma das poucas localidades remanescentes daquele império; o

resto de seus grandes fortes estão nas mãos dos orcs.

**Eaerlann:** Situada na parte leste da Floresta Alta, Eaerlann foi um reino élfico que sobreviveu à queda de Netheril. Os elfos desse reino construíram Ascalhorn (posteriormente, o Portal do Inferno). O povo de Eaerlann emigrou para Evermeet ou ajudou a formar o Reino dos Homens.

**Hlondath:** Esse foi o terceiro e último dos estados sobreviventes a cair com o avanço de Anauroch. Era uma nação de lenhadores e pastores. Muito do que se sabe sobre Hlondath veio de seus vizinhos, os anões que fugiram de Tethyamar.

**Illefarn:** Contemporâneo e sobrevivente de Netheril, Illefarn era um reino de elfos e anões que viviam no Norte, incluindo o lugar ocupado por Waterdeep. A grande catacumba de Undermountain era parte do império perdido de Illefarn.

**Imaskar:** Pode-se dizer que Imaskar foi o mais antigo império humano conhecido (e reconhecido) em Faerun. Localizava-se no que agora é o deserto de Raurin e as Planícies da Poeira Púrpura. Também conhecidos como os artífices, o povo de Imaskar deixou para trás incríveis formas arquitetônicas, magias diabólicas e objetos extremamente cruéis. Não se sabe o que causou a queda de Imaskar, mas Mulhorand, Unther e Raumathar têm parte de suas raízes nesse reino.

**Reino dos Homens:** Esse império, liderado por humanos no Norte logo após a queda de Illefarn, esperava manter a glória que os elfos e os anões ostentavam, e era composto por estes e pelos humanos. Ele foi devastado em duas gerações. É conhecido também como o Reino Arruinado, um nome que freqüentemente é usado para denominar outros impérios.

uma mestiça de yuan-ti, Dedian Extaminos (V yuan-ti fêmea 8DV). A parte inferior de seu corpo é uma serpente e a parte superior é humana.

Aparentemente Dedian governa sem severidade, pois a cidade continua a gerar lucros e mantém boas relações com Turmish e Chondath. No momento, as relações com Sespech estão tensas — o filho de Dediara, de sangue puro, está cortejando a filha mais velha do barão. A cidade é lucrativa e o dinheiro corre com facilidade. Lindas construções são erigidas, sendo que o grande aviário de Extaminos é o mais maravilhoso, quase completo em 1367 CV.

### Nimpeth

É outra cidade-estado independente na Orla de Vilhon, mais conhecida por seu vinho (as parreiras que a cercam estão entre as melhores dos Reinos) e por seus mercenários. Essa cidade é, muitas vezes, o ponto inicial para aventureiros que vão em direção ao oeste para as Planícies Reluzentes, para o sul seguindo a Estrada Dourada ou para as cidades-estados de Vilhon em guerra.

Nimpeth, assim como outras cidades-estados (Ormath, Lheshayl, Ormpettar e algumas menores), é extremamente

sensível, diplomaticamente falando. Gerações de guerras mesquinhas e disputas internas tornaram as ofensas inevitáveis, e batalhas surgem até ao se comprar frutas em um mercado local.

### Sespech

Sespech é um pequeno baronato próximo às partes inferiores de Chondath. Declarou sua independência durante a Guerra Podre e desde aquele tempo já foi tomada por vários rebeldes, forças de ocupação, aventureiros e líderes conciliadores.

Seu atual líder é o Barão Thuragar Foesmasher (O hm G10), que assumiu tal posição após uma misteriosa série de assassinatos que convenceram o antigo barão a procurar emprego mais perto da corte do lorde de Chondath, em Arrabar. Thuragar declarou o baronato uma força independente e está recrutando tropas para defesa própria.

O Barão Thuragar também tem se envolvido em um programa de construção de navios, provavelmente com o objetivo de lidar com Hlondath. O embaixador dessa cidade-estado, Dmetiro Extaminos, filho da líder (maligna) da comunidade, começou a cortejar sua filha, Glisena.





## As Planícies Reluzentes

Essa vasta expansão de terra, a oeste de Vilhon, recebe esse nome devido à grama lustrosa que predomina na área, refletindo a luz como se tivesse sido molhada recentemente, criando um efeito brilhante (como um espelho vivo).

As Planícies Reluzentes são o lar de tribos nômades de humanos, centauros, thri kreen e wemics. Formas silvestres de vida são abundantes, incluindo bisões, alces, cavalos selvagens, mamutes, preguiças terrestres, predadores como o tigre dentes-de-sabre, e pássaros incapazes de voar.

## Turmish

Turmish encontra-se ao sul das Ilhas dos Piratas e é uma terra agrícola, rica e fértil que tem pequenas vilas e poucas cidades-estados. É uma região relativamente pacífica e civilizada, bem administrada e com poucos monstros para atacar suas cidades. É um bom lugar para se nascer, pois seus habitantes têm uma excelente reputação de serem comerciantes honestos e justos, e são bem-vindos por todo o Mar Interno.

Os habitantes de Turmish são altos, com a pele castanho-avermelhada e muito bonitos; os comerciantes têm vastas e longas barbas. Além de suas fazendas, Turmish é conhecida por suas armaduras ornamentadas e de ótima qualidade, enfeitadas com trabalhos em relevo e curvas suaves e elevadas, misturando os estilos de elfos e humanos.

Alaghon é a capital de Turmish e também sua maior cidade. É governada por um conselho eleito, e cada cidadão, independen-

dente de sua raça e posição social, tem direito a um único voto. O orador líder é escolhido entre os membros do Conselho Livre. Seus encargos são poucos, o mais difícil é manter as tropas locais e mercenárias em boas condições para defender a nação de piratas e de outros reinos. Turmish não inicia guerras, ao contrário de algumas cidades-estados locais, pois elas prejudicam o comércio.

## Império das Areias

Esse Império são três reinos localizados no sul das Terras Centrais do Ocidente, cuja influência é sentida por todas as partes dos Reinos. São eles: Calimshan, Tethyr e Amn.

O Império das Areias são terras de djinn e efreeti, onde a população e a arquitetura local mostram suas ligações com a distante terra de Zakhara, ao sul. Talvez exista alguma ligação ancestral com esse povo (além dos ocasionais navios mercantes), mas o Império faz parte dos Reinos normais, tanto quanto Cormyr ou Sembia. Divindades unificadas e o poder supremo do destino não fazem parte de suas crenças. “Exóticos, mas não o suficiente para nos prejudicar”, disse um sábio sobre a diferença entre Zakhara e esse Império.

Suas nações são, tradicionalmente, extremamente fortes e, apesar da guerra civil, que quase destruiu Tethyr, ter se tornado parte comum dos contos dos bardos, Amn e Calimshan são grandes forças na política dos Reinos. Amn, em particular, deseja dominar todas as terras que tocam o Mar Insondável. É melhor nem mencionar as opiniões das

## Impérios Perdidos, continuação

**Mulhorand:** Um império antigo que ainda vive. Seu poder se estendeu a leste, até Semphar, e a norte, até Thay, antes dessas terras conseguirem se soltar de seus grilhões. Antigos monumentos e magias aterrorizantes são o legado desse império que já foi extremamente poderoso.

**Narfell:** Ocupando a região na base da Grande Geleira, Narfell era um extenso e cruel império cujos líderes realizavam pactos sombrios com criaturas de outros planos. Seu principal rival era Raumathar, e os dois destruíram um ao outro em uma batalha há milhares de anos. Os cavaleiros que agora ocupam essas terras afirmam ser os descendentes da última batalha com Raumathar.

**Netheril:** Uma antiga e poderosa civilização humana que precede as movimentações modernas naquela região, Netheril era uma sociedade de magos, da mesma maneira que Halruaa (que pode ser descendente, ou pelo menos beneficiária, dos conhecimentos de Netheril). A maior parte dessa sociedade encontra-se sob as areias de Anauroch, mas algumas de suas bases podem ser encontradas nos Charcos Solitários e nas áreas circundantes do Norte. Acredita-se que Netheril caiu há cerca de 2,5 mil anos, mas pedaços da nação e estados sobreviventes permaneceram até mil anos atrás.

**Oghrann:** Foi uma grande nação de anões que cercava o vale do Rio Tun, sobre as Montanhas do Crepúsculo e sob os Picos da Tempestade, onde agora é Cormyr. Sua queda se deu há milhares de anos e hoje os sobreviventes comercializam

nas Colinas Distantes. Os fortes de Oghrann são agora ocupados por orcs e outras criaturas monstruosas.

**Raumathar:** Esse grande império do leste, que já chegou a incorporar Rashemen e Thay, tem dois milênios de existência e pereceu há quase um milênio, em uma batalha com Narfell, seu inimigo. Seu povo era conhecido como poderosos arcanos-guerreiros.

**Shandaular:** Pode ter havido duas ou mais Shandaular, magníficas cidades de comércio e magia. Dizem que uma localizava-se em Shar, nos tempos de Netheril, e a outra em Narfell, 500 anos mais tarde. Cada uma é descrita como uma comunidade comercial de poderes inacreditáveis e magias fabulosas que atraíam os maiores talentos da região e os recompensava com antigas e estranhas moedas. Em cada caso, a destruição da cidade também foi registrada, mas não se sabe o que a causou.

**Shoon:** Agora chamada Iltakar, em Calimshan, a cidade de Shoon floresceu ao mesmo tempo em que a Pedra do Acordo foi erigida na floresta élfica. Recebeu esse nome do poderoso rei-mago, que supostamente criou o Tomo do Unicórnio. Depois de 400 anos de sua fundação, Shoon ficou em ruínas por motivos desconhecidos.

**Unther:** Assim como Mulhorand, outro império antigo que ainda vive, a destruição de Unther pode ser vista por toda Chessenta e Shaar do Leste. Esse império deixou para trás mais templos do que maravilhas, alguns dos quais são usados hoje com outros propósitos.





outras nações e cidades existentes nessas costas quanto a esse assunto.

## Amn

Amn é a nação mais setentrional do Império das Areias. Localiza-se a 320 quilômetros ao sul de Bereghost no Caminho de Comércio. Considera-se que suas fronteiras sejam os Picos Nebulosos, ao norte, a Floresta de Tethyr, ao sul, as Montanhas Floco de Neve, a leste, e o mar, a oeste. Como uma poderosa nação mercantil, entretanto, o alcance e a influência de Amn são muito maiores. É chamada de Reino Mercante e seus cidadãos viajam por toda parte nos Reinos, mais do que os de qualquer outra nação, com exceção, talvez, dos habitantes de Rashemen.

É governada pelo Conselho dos Seis Reis-Mercadores, mestres de intriga e manipulação que possuem mais riquezas do que jamais poderiam gastar. Esse grupo de pessoas com pensamentos semelhantes tem mantido o controle sobre Amn por mais de trinta invernos. Durante esse período, quatro membros do conselho morreram, sendo seus substitutos escolhidos pelos outros membros, dentre os ricos mercadores de Amn. A política amniana não mudou nem um pouco, apesar das substituições no conselho.

Os regentes de Amn são astutos — alguns membros são gordos, preguiçosos e arrogantes. Ao chegar a esse posto, um rei-mercador é conhecido apenas por seu título. Falar, escrever ou usar o nome original de um rei-mercador em Amn tem como punição uma lenta tortura seguida de morte.

O mais proeminente membro do atual conselho é o Meisarch (I hm A13), que nunca anda com menos de quinze servidores/guarda-costas (guerreiros de 6º nível treinados para dar suas vidas para protegê-lo). Ele é o mais velho membro do conselho; uma pessoa corrupta, cansada e pervertida que passa a maior parte de seus dias planejando intrigas (reais ou imaginários) contra seu próprio governo. O restante do conselho é mais isolado e quase nunca sai de Amn. Eles são Tessarch, Namarch, Ittarch, Pommarch e Dahaunarch.

Amn é a região mais rica da Costa da Espada, competindo até com a cidade de Waterdeep. Amn e Waterdeep se vêem como os poderosos rivais comerciais da região, e seus agentes estão sempre viajando, coletando informações sobre o outro e tentando atrapalhá-lo em suas atividades.

Amn recentemente descobriu o Mundo Verdadeiro de Maztica, do outro lado do Mar Insondável, e vários aventureiros e pretensos conquistadores amnianos saíram de sua terra natal procurando novas oportunidades, de modo que Amn tem estado à procura de companhias mercenárias para patrulhar suas fronteiras. A nação tenta expandir-se demasiadamente, tendo interesses em várias terras estrangeiras. Caso consiga consolidar seu poder, irá se tornar o líder econômico dos Reinos.

## Calimshan

Localizadas ao sul de Tethyr, as ricas terras de Calimshan são um foco de transações comerciais e deslealdades. Fundada

antes de Waterdeep e das cidades de Amn, Calimshan, se fosse unida, seria uma das mais poderosas e ricas nações na costa oeste de Faerun, ofuscando as demais. Na realidade, essa nação é um conjunto de cidades-estados briguentas, sendo que cada uma é controlada por suas próprias facções mercantis internas e por lutas pelo poder. Todos devem, teoricamente, obediência ao paxá de Calimshan.

A maior dessas cidades é Porto de Calim, onde um paxá isolado relaxa e cai na libertinagem enquanto seus servos e subordinados burocratas tentam manter o controle do reino. Estrangeiros costumam usar as duas palavras como sinônimos, mas nem todos os calishitas são do Porto de Calim.

Por decreto real, os navios da armada e da frota mercante do Porto devem navegar sob a bandeira de Calimshan: um campo dourado com faixas azuis. Isso, juntamente com a inclinação natural dos mercadores de comentar os problemas de sua nação, dá aos outros a ilusão de uma nação vibrante e unida.

Calimshan considera Amn e Waterdeep seus rivais econômicos e também se envolve em constantes confrontos com os Reinos Fronteiriços ao leste, considerados sob a esfera de influência calishita somente por aqueles que devem obediência ao paxá.

## Tethyr

Localiza-se entre as fronteiras da Floresta de Tethyr e a reunião de cidades-estados de Calimshan. É uma terra de grandes domínios e de lordes em guerra, um lugar ideal para mercenários e espiões.

Essa terra rica, mas cheia de problemas, tem agora um reino cujos governantes mudam constantemente e cujo poder é incerto. O herdeiro de Alemander IV incitou uma pequena revolução para subir ao trono, mas não percebeu o grau de descontentamento do povo. O herdeiro foi assassinado junto com Alemander e, em um período conhecido como os Dez Dias Negros de Eleint, a maioria da corte real foi eliminada.

A família que exercia o poder foi caçada e levada à completa extinção após a morte de Alemander IV, e o caos político reinou. Não-humanos (que não tinham poder algum no antigo regime) formaram seus próprios estados independentes. Nobres (aqueles que sobreviveram) lutaram pelas posições e reclamaram o poder pelo mínimo de sangue real que tinham. Traições, deslealdades e emboscadas são métodos políticos aceitáveis na Tethyr moderna.

Acredita-se que a família real de Tethyr tenha sido completamente destruída, apesar de alguns pretendentes surgirem ocasionalmente tentando juntar forças de algum tipo. Se algum herdeiro direto do trono sobreviveu à chacina de Tethyr, deve estar muito distante da região, usando outro nome e mantendo sua linhagem secreta para evitar ser caçado pelas várias facções.

Tethyr ainda é um reino feudal rico, cheio de famílias nobres, forte tanto nos exércitos como no comércio, mas, até que a situação se estabilize, viajantes devem ser avisados dos perigos que as facções rivais e as patrulhas de fronteira representam. Mercenários e aventureiros, entretanto, sabem muito bem das oportunidades que os aguardam em Tethyr. Tanto o





Conselho dos Seis (em Amn) quanto o paxá de Calimshan observam interessados a interminável guerra, cada um pensando nos possíveis benefícios de colocarem alguém manipulável no trono sob seu comando.

## O Sul Brilhante

Diz o velho ditado “do Sul vem toda a magia”, e, realmente, essas terras tornam-se cada vez mais antigas e com uma natureza mais mágica. Acredita-se que as civilizações humanas originais de Faerun evoluíram do Oeste e do Sul, mas esta afirmação pode simplesmente ter vindo do povo de Mulhorand, tentando se gabar. Sabe-se que o Sul é um lugar estranho e maravilhoso. Quando coisas estranhas acontecem, a resposta muitas vezes é “Ah, deve ser alguma magia do Sul.”, como se os magos de lá usassem *grimoires* totalmente estranhos aos do povo do Norte.

O Sul começa onde termina o resto dos Reinos. Tem início no Lago do Vapor (que forma as fronteiras de Calimshan e das cidades-estados de Vilhon), vai em direção ao leste cortando a parte norte de Shaar, atravessa a base de Unther e Mulhorand e, finalmente, desaparece nas distantes Terras da Horda. Dizem que sua fronteira sul seja o Grande Oceano, que o separa das terras ainda mais exóticas de Zakhara.

Todos esses comentários são meias-verdades e lendas. Os que buscam a completa verdade terão de ir para o Sul e separar os fatos das mentiras.

## A Grande Senda

É a entrada para o Lar Subterrâneo, a maior comunidade de anões conhecida nos Reinos das Profundezas e o fantástico lar dos anões dourados, cavado em Shaar do Leste, com 480 quilômetros de comprimento e 128 quilômetros de largura. O fundo da Senda é marcado por morros isolados, templos e planaltos e é ocupado em grande parte pelo Lago do Despenhadeiro, um mar terrestre, grande e puro.

Este lugar magnífico foi transformado em lar dos anões, onde prosperam, tendo expulsado as raças subterrâneas que poderiam ameaçá-los. Essa é uma localidade nos Reinos onde os anões parecem não estar recuando.

Mais conhecidos do que o Lar Subterrâneo são Coração da Terra e Kholtar, as grandes cidades de humanos e anões que situam-se na fronteira da Senda. Nesse lugar, os anões encontram-se com estrangeiros para fazer suas transações comerciais e enviar seus ricos veios (e lendas) pela Estrada Dourada até o Mar Interno.

## Halruaa

A estranha e mágica terra de Halruaa é uma nação governada pela magia e pelos magos, com palácios voadores, fornos mágicos e grandes torres que desafiam a lógica e a gravidade. Seus mestres são arcanos organizados em grandes escolas e possuem poderes parecidos com Khelben, Elminster ou Simbul, no Norte.







O que a maioria das pessoas sabe sobre Halruaa é através das lendas das maravilhas trazidas por suas grandes embarcações voadoras que viajam sobre Faerun como lordes dos céus. Estes navios pertencem aos mercadores halruaanos, que carregam estranhos objetos e vendem suas mercadorias (e seus conselhos) para os que podem pagar seu preço. Juntam, também, curiosidades e rumores que encontram em seu caminho.

## As Selvas de Chult

Dominada por uma gigantesca selva, a terra de Chult, localizada do outro lado do Mar Reluzente, é o lar de boatos sombrios, antigas civilizações arruinadas, minas de pedras preciosas, deuses ancestrais e magias perdidas. O que se sabe dos que penetraram nessa floresta tropical é que se trata de um lugar repleto de monstros, dinossauros e outras criaturas pré-históricas que existem (em quantidades e tamanhos bem menores) somente nos mais profundos pântanos do Norte.

## Lago do Vapor

O Lago do Vapor é uma grande baía cercada no Mar Reluzente. É uma região de grande atividade vulcânica, cujo vapor e fumarolas fazem com que o mar borbulhe e solte muita fumaça naquela parte. Suas ilhas são de origem vulcânica, sendo Arnrock um vulcão ativo.

O Lago do Vapor possui, em sua extensão, várias cidades, grandes e pequenas, conhecidas em termos gerais como os Reinos Fronteiriços. Pouco se sabe sobre eles, com exceção

de que fazem comércio com a Orla de Vilhon, ao norte, e lutam constantemente contra tropas calishitas, no oeste. Existem boatos de que algumas cidades, como Mintar, são dominadas por insanos e cruéis exilados de Halruaa.

## Luiren

Esse reino dos halflings é uma nação meridional no Grande Oceano, com pequenas comunidades sem um governo centralizado ou um governante geral. Suas maiores cidades, ou tocas, são grandes colinas com túneis escavados pelas famílias que moram dentro deles, tendo poucas construções preparadas para pessoas mais altas.

Viajantes indo em direção a Luiren são aconselhados a mudar seus planos e ir para algum outro lugar, não por causa do perigo, mas porque se um halfling pode ser um aborrecimento, uma nação deles é uma verdadeira ameaça. Esteja preparado para pequenas cadeiras, tetos baixos e ouvir pessoas falando alto e devagar, como se você tivesse algum problema mental só por ser alto.

## Raurin

O quase mitológico Raurin é uma enorme área de desertos arenosos que poderia engolir nações inteiras do Norte. Localiza-se no extremo sudeste, além dos domínios de Mulhorand.

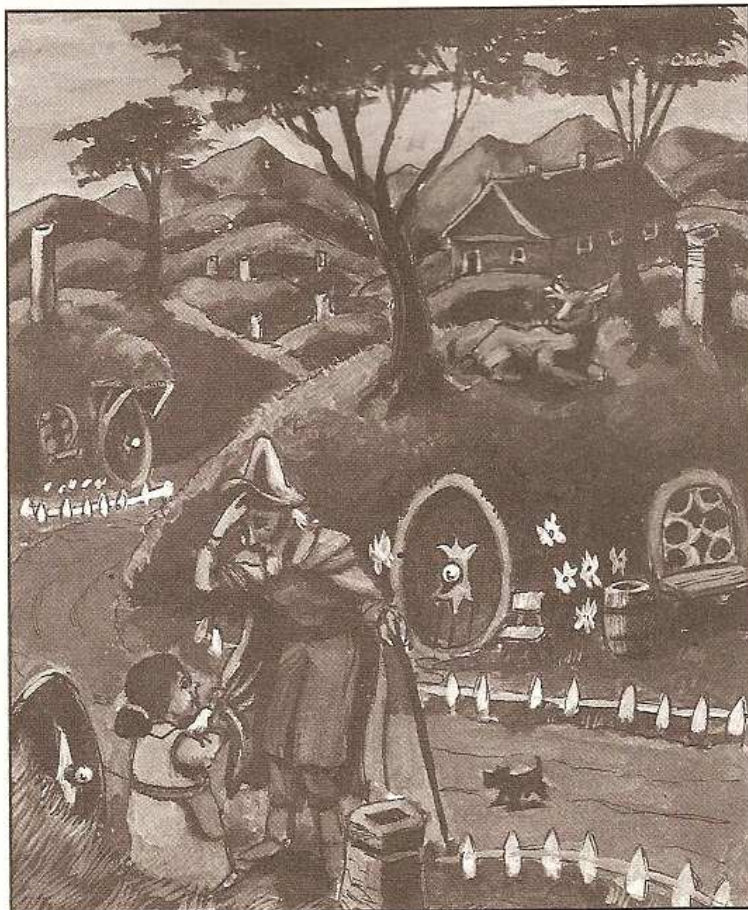
Ao contrário de Anauroch, Raurin contém raros oásis e reinos arruinados. É conhecido, também, como Deserto Arenoso, ou Deserto Rochoso. Dizem que grandes e mágicos reinos controlavam essa terra, e pode ter sido sua queda que levou os primeiros humanos às terras do Mar Interno, em direção à Costa da Espada. O que existe exatamente em Raurin ainda não se sabe, e seus mistérios estão ocultos sob uma grande massa de areia.

Uma extensão do Deserto Arenoso estica-se para o norte em direção a Mulhorand. Chamada de Planícies da Poeira Púrpura, por sua inconfundível areia cor de sangue, essa extensão tem a má reputação de ser o lar de deuses das trevas e criaturas malignas dos planos inferiores.

## Shaar

Shaar é uma barreira extremamente eficiente entre as Terras Centrais e o Sul Brilhante, devido ao seu vazio. Em Shaar predominam vários quilômetros de grossa vegetação rasteira, povoados somente por nômades, pastores e saqueadores. Ainda assim, estranhos templos e santuários abandonados dedicados a deuses esquecidos são encontrados nessas terras. Algumas pessoas que por ali passaram encontraram grandes poderes místicos e fortíssimas ventanias, poderosas o bastante para virar carroças e erguer montarias.

A região conhecida como Shaar do Leste tem menos vegetação e é mais desértica. Com uma área maior e ainda mais árida que Shaar, é separada desta por uma serra conhecida como Landrise. Shaar do Leste não possui pontos de maior importância, com exceção do enorme abismo conhecido como a Grande Fenda.







TM indica marcas registradas de TSR, Inc.  
© 1993, 1995 TSR, Inc.  
Todos os direitos reservados.



ISBN 85-7305-221-X



9 788573 052213