



# Netheril

## Império da Magia



Por Slade e Jim Butler







# NETHERIL:

## IMPÉRIO DA MAGIA

(Era Arcana)

por Slade e Jim Butler

### Suplemento para Advanced Dungeons & Dragons

Este material, uma versão do livro *Netheril: Império da Magia*, o Apêndice III: Adaptações para D&D 3.5, o capítulo Segredos Ancestrais e o capítulo O Círculo Arcanista são apenas uma cortesia de suplementos da Wizards of the Coast concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória®, portanto não é autorizada sua comercialização. Somente reprodução para uso pessoal. Advanced Dungeons & Dragons, Dungeons & Dragons, D&D, Forgotten Realms e D20 são marcas registradas da Wizards of the Coast assim como personagens, cenários e outras características.

*Netheril: Império da Magia* foi uma publicação da TSR® ao qual se tornou um material gratuito no site da Wizards of the Coast sendo disponibilizado na seção de downloads <<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/dnd/downloads>> estando seu conteúdo disponível para republicações segundo o FAQ<<http://www.candlekeep.com/bookshelf/downloads.htm#faq>> destes downloads. O texto apresentado aqui é uma tradução fiel ao original e as estatísticas das regras de AD&D foram padronizadas segundo os três livros básicos lançados pela Editora Abril.

O Apêndice III: Adaptações para D&D 3.5 e os capítulos Segredos Ancestrais e O Círculo Arcanista tem conteúdo protegido pela Open Game License ao qual pode ser visto no final deste livro.

1147

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas pertencentes à TSR, Inc. O logo da TSR é uma marca registrada pertencente à TSR, Inc. Todos os personagens, nomes de personagens e seus aspectos distintivos são propriedades da TSR, Inc. essa é uma obra de ficção. qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, é mera coincidência. Random House e suas afiliadas tem os direitos mundiais de distribuição deste livro para a língua inglesa. Distribuído para as casas de livros e de hobbies no Reino Unido pela TSR Ltd. Distribuído para as lojas de brinquedos e livros regionais pelos distribuidores regionais. Este livro é protegido pelas leis de direito autoral dos Estados Unidos da América. qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou arte interna é proibido, sem que haja permissão expressa escrita da TSR, Inc. Copyright ©1996 TSR, Inc. todos os direitos reservados. Impresso nos E.U.A.

ISBN 0-7869-0437-2

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake  
Geneva,  
WI 53147  
U.S.A.



TSR Ltd.  
120 Church End,  
Cherry Hinton  
Cambridge CB1  
3LB  
Reino Unido

U.S. CANADA,  
ASIA, PACIFIC, &  
LATIN AMERICA  
Wizards of the  
Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-  
0707



EUROPEAN  
HEADQUARTERS  
wizards of the  
Coast, Belgium  
P.B. 2031  
2600 Berchem  
Belgium  
+32-70-23-32-77



# CRÉDITOS

## EDIÇÃO ORIGINAL

### AUTOR

SLADE E JIM BUTLER

### PROJETO ORIGINAL DOS REINOS

ED GREENWOOD

### DESIGN ADICIONAL

JULIA MARTIN E CINDI M. RICE

### EDIÇÃO

JIM BUTLER

### COORDENAÇÃO DO PROJETO

THOMAS M. REID

### REVISORES

ERIC L. BOYD, STEVEN COX, LEONARD MCGILLIS E DENEEN

OLSEN

### ARTE DA CAPA

CIRUELO CABRAL

### ARTE INTERIOR

JESUS REDONDO

### DESIGN GRÁFICO

DEE BARNETT

### TIPOGRAFIA

TRACEY L. ISLER

### COORDENAÇÃO DE ARTE & GRÁFICA

DAWN MURIN E PAUL HANCHETTE

### COORDENAÇÃO DE PRÉ-IMPRESSÃO

DAVE CONANT

### CARTOGRAFIA

ROB LAZZARETTI

### TIPOGRAFIA

TRACEY L. ISLER

### CARTOGRAFIA

ROY BOHOLST, DAVID C. SUTHERLAND III E DEE BARNETT

### COORDENAÇÃO DE ARTE

BOB GALICA

### COORDENAÇÃO DE IMPRENSA

DAVE CONANT

### AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A:

RICH BAKER, ED GREENWOOD, JON PICKENS, ROGER E. MOORE,  
STEVEN SCHEND E SKIP WILLIAMS

**BASEADO NAS REGRAS ORIGINAIS DE DUNGEONS & DRAGONS® CRIADAS POR GARY GYGAX E DAVE ARNESON.**

## EDIÇÃO BRASILEIRA

### COPYRIGHT ©

WIZARDS OF THE COAST

### TÍTULO ORIGINAL

NETHERIL: EMPIRE OF MAGIC

### TRADUÇÃO

AIRTON ALVES MEDINA, BENJAMIN CONSTANT, FELIPE PERINI,  
FERNANDO CRUZ, GUILHERME BIANCHI, HUGO LIMA [REDE  
RPG], JC GODOY, JONATHAS BECCON, LINCOLN, RICARDO  
COSTA, PATRICK PIRES, OTÁVIO TAVARES E YURE CALDAS

### REVISÃO

IVAN LIRA, DANIEL BARTOLOMEI VIEIRA E RICARDO COSTA

### ARTE DA CAPA

ENRICO TOMASETTI

### ARTE INTERIOR

ENRICO TOMASETTI E OLIVER BORGES

### DESENVOLVIMENTO DO APÊNDICE DE ADAPTAÇÕES PARA D&D 3.5

DANIEL BARTOLOMEI VIEIRA, IVAN LIRA, JC GODOY, MARCUS  
VINICIUS FACIN BRISOLA, PATRICK PIRES E YURE CALDAS

### DESIGN GRÁFICO

ENRICO TOMASETTI, RICARDO COSTA E OLIVER BORGES

### COORDENAÇÃO

IVAN LIRA

### EDITORACÃO ELETRÔNICA

IVAN LIRA

Netheril evoca imagens de um território místico de beleza resplandecente e extravagância refinada – de dias isentos de preocupação e noites intocadas pela mão das trevas. A maioria pensa em Netheril como a terra da abundância – do sonho mágico que se realizou. Paraíso.

Tudo era tão perfeito? Netheril foi a era que deveria ter sido ao invés da era que deixou de ser? Netheril foi realmente o ápice da humanidade? Neste caso, por que o reinado ruuiu tão abruptamente, deixando tão poucos sobreviventes? Nas páginas deste livro, mistérios são revelados. Aqui, você e seu personagem experimentarão – em primeira mão – o impressionante poder e prodigalidade que foi Netheril.

Muitas regras foram alteradas para comportar o ambiente peculiar de Netheril, mas, com um pouco de ajuste, o jogo pode começar imediatamente. Tanto Mestres quanto jogadores encontrarão facilmente as regras necessárias para jogar nesse ambiente. Particularmente, os arcanistas, sacerdotes, divindades, feitiços e itens mágicos foram levemente alterados para adaptarem-se à “magia primitiva” que permeia Netheril.

Então, seja bem-vindo ao paraíso, e viva em extravagância refinada por tanto tempo quanto perdurar o sonho mágico.

Slade

31 de Dezembro de 1995

Para o mestre usufruir deste livro são necessários o *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre*, *Livro dos Monstros* e o *Faiths & Avatars* de Advanced Dungeons & Dragons® (alguns com versão em português publicada pela Editora Abril). Para o Apêndice III: Adaptações para D&D 3.5 é necessário a aquisição do *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre*, *Livro dos Monstros*, *Forgotten Realms Cenário de Campanha*, *Magia de Faerûn*, *Livro do Jogador Para Faerûn* e outros relacionados no Apêndice de DUNGEONS & DRAGONS® Edição 3.5, alguns publicados pela Devir Livraria <[www.devir.com.br](http://www.devir.com.br)>.





# Sumário

<b>NETHERIL.....07</b>	ENTRADAS.....74	Floresta Oculta.....85
HISTÓRIA.....07	Abadia da Lua.....74	Floresta Oriental.....85
A Primeira Era.....08	Água Espumante.....74	Fluvion.....86
A Era de Nether.....09	Âlgido.....75	Fronteira Ártica.....86
A Era do Mythallar.....10	Ascore.....75	Glorificador, O.....86
A Era de Prata.....11	Baía Annagoth.....75	Grande Geleira, A.....86
A Era de Ouro.....12	Baía de Ascore.....75	Grande Tributário, O.....86
A Era da Descoberta.....13	Banhado de Karsus.....75	Grogue.....86
A Era Sombria.....13	Base Gélida.....75	Ilhas da Pata.....86
A Queda.....16	Blister.....76	Insignificante, O.....87
<b>A CAMPANHA.....18</b>	Brejeiro.....76	Ioulaum.....87
VIAJANDO PELO TEMPO.....18	Burgo da Copa de Sombra.....77	Lago Cilada Cruel.....87
Canal do Tempo.....19	Buoyance.....77	Lago da Enseada.....87
Portais do Tempo.....19	Cadeia da Demência, A.....78	Lago da Moenda.....88
CAMPANHA NATIVA.....20	Campos, Os.....78	Lago do Jugo.....88
RAÇAS.....20	Canal Têmpera.....78	Lago Friedrich.....88
Anões.....20	Canivete.....78	Lago Glacial.....88
Elfos.....20	Canlespiere.....78	Lago Heip.....88
Gnomos.....21	Cantus.....79	Lago Macht.....88
Meio-Elfos.....21	Cascata Hairald.....79	Lago Nyanza.....88
Halflings.....21	Cidade do Rio Dahla.....79	Lago Oculto.....88
Humanóides.....21	Colina dos Ossos.....79	Lago Porto.....88
Humanos.....22	Colunas do Céu.....79	Lago Sentinela Vermelha.....88
CLASSES.....23	Comporta do Canal, A.....80	Legião dos Deuses.....89
Arcanistas.....23	Concha.....80	Lembrança.....89
Sacerdotes.....24	Coniféria.....80	Montanha Enviuvadora.....89
Psiônicos.....26	Contracorrenteza, A.....81	Montanhas da Abadia.....89
Ladinos.....26	Córrego Cede.....81	Montanhas do Canal.....89
Guerreiros.....27	Córrego do Chacal.....81	Montanhas Estéreis.....90
Paladinos.....27	Córrego Gracioso.....81	Montanhas Shinantra.....90
Rangers.....27	Córrego Kraal.....81	Ponta da Adaga.....90
MAGIAS.....28	Corrente Perigosa.....81	Riacho da Escalada.....91
Nomes Originais das Magias.....28	Curso d'Água.....81	Rio Alegro.....91
Conjuradores Comuns.....34	Curso Finick.....81	Rio Bodensee.....91
<b>EQUIPAMENTO.....36</b>	Curso Nauseef.....81	Rio Concha.....91
<b>OS DEUSES.....38</b>	Delia.....81	Rio Dahla.....91
MEMBROS DO CLERO.....38	Distrito dos Ladrões.....82	Rio Dienere.....91
VIAJANTES DO TEMPO E SEUS DEUSES.....38	Doubloon.....82	Rio Divisor.....91
AMAUNATOR.....41	Engodo.....83	Karsus.....91
JANNATH.....44	Entrança.....83	Mácula.....91
JERGAL.....47	Enseada da Pata.....83	Mar Estreito, O.....92
KOZAH.....50	Escalada Perigosa, A.....83	Monikar.....92
MOANDER.....53	Espumante.....84	Montanha da Machadinha.....92
MYSTRYL.....57	Estuário do Pomo.....84	Montanha Descanso Solar.....93
SELÛNE.....60	Extremo Norte.....84	Montanha Estádio.....93
SHAR.....64	Flagelo.....84	Montanhas Estrela-Guia.....93
TARGUS.....67	Floresta Gelada.....85	Montanhas Púrpura.....93
TYCHE.....70	Floresta dos Chifres Distantes.....85	Montanha Sanguínea.....93
<b>LOCALIZAÇÕES.....74</b>	Floresta Miconid.....85	Musgo, O.....93

Obscura.....93	Sulco.....102	MAGIAS ARCANISTAS.....150
Onda Costumeira.....94	Syke.....102	Avatar de Karsus.....150
Opus.....94	Terras Ancestrais dos Rengarth.....102	Mythal da Trama de Lefeber.....150
Pântano da Anistia.....94	Trindade.....102	Criar Vulcão de Mavin.....151
Pântano da Enganação.....94	Trocado.....103	Terra Firme de Mavin.....151
Pântano da Simplicidade.....94	Tundra Rengarth.....103	Trama Mundial de Mavin.....151
Patagélida.....95	Umasorelhas.....103	Abrir Esfera de Cristal de Proctiv.....151
Pegada de Moander.....95	Unidade.....103	Mover Montanhas de Proctiv.....152
Pico do Trovão.....95	Vale, O.....104	Vento Caústico de Tolodine.....152
Pico Patrício.....95	Viel, A.....104	Esferonavegação de Valdick.....152
Picos Agressivos.....95	Vila de Extremoeste.....104	MAGIAS DIVINAS.....153
Planalto Inundado.....96	Vila dos Vândalos.....104	1º NÍVEL.....153
Rebuliço.....96	Vilarejo de Bandor.....105	Detectar Vida.....153
Refúgio.....96	Xanth.....105	Precipitação.....153
Reserva dos Dois Rios.....97	Zênite.....105	2º NÍVEL.....153
Rio Água Veloz.....97	<b>ENCLAVE DE KARSUS.....106</b>	Incerteza de Amaunator.....153
Rio Augúrio.....97	ARQUITETURA.....106	Determinar Descanso Final.....154
Rio Braço de Mar.....97	LEI E ORDEM.....106	Favor da Deusa.....154
Rio da Paisagem Oeste.....97	<b>PDMS.....120</b>	Palma da Serpente.....154
Rio Divisa.....97	<b>APÓS A QUEDA.....131</b>	Toque de Tyche.....154
Rio do Último Momento.....97	CONJURAÇÃO DE MAGIAS.....131	Chicote de Vento.....155
Rio Enguia.....97	ITENS MÁGICOS.....131	3º NÍVEL.....155
Rio Esslin.....97	O QUE RESTOU?.....131	Armadura das Trevas.....155
Rio Fenwick.....97	DAQUI PARA ONDE?.....131	Explosão de Nuvens.....155
Rio Filibeng.....97	MONSTROS.....132	Lâmina da Lua.....156
Rio Flux.....97	PHAERIMM.....132	Arado Fantasma.....156
Rio Fria.....98	SHARN.....133	Acelerar Apodrecimento.....156
Rio Gers.....98	LACRA-TUMBAS.....134	Voo Estelar.....157
Rio Gillan.....98	APÊNDICE I: MAGIAS ARCANISTAS POR	Escudo de Tempestade.....157
Rio Gustaf.....98	ESPECIALIZAÇÃO.....136	Chicote de Shar.....157
Rio Faminto.....98	APÊNDICE II: MAGIAS DE CLÉRIGO POR	4º NÍVEL.....158
Rio Fartura Austral.....98	ASPIRAÇÃO.....140	Raio Solar Aprimorado.....158
Rio Hadely.....98	<b>ENCICLOPÉDIA ARCANA.....143</b>	Manto de Sangue.....158
Rio Iceberg dos Lobos.....98	<b>ITENS MÁGICOS.....143</b>	Fúria Sangrenta.....158
Rio Ischlome.....98	CRIANDO ITENS.....143	Criatura de Escuridão.....159
Rio Janick.....98	ITENS SEMIMÁGICOS.....143	Raio Negro.....159
Rio Meiter.....98	Amuleto do Arquimago.....143	Proeza.....160
Rio Mero.....98	Bastão da Consciência de Fjord.....143	Fogo Arcano.....160
Rio Moran.....98	Mantos.....144	Sonda Mental.....160
Rio Nascente d'Água.....98	Máscara da Senhora.....144	Tiro Falho.....161
Rio Netheril.....98	Anel do Arquimago.....144	Simulação Arcana Mystrylana.....161
Rio Pequeno.....99	Robe do Arquimago.....145	Lança de Planta.....161
Rio Variola.....99	Bastão do Multitransporte.....145	Muralha de Luz da Lua.....162
Rio Vigor.....99	ITENS MÁGICOS.....145	Furacão de Aço.....162
Rio Weimar.....99	Chardalyn.....145	5º NÍVEL.....162
Rio Zeig.....99	Pedras de Congenio.....145	Iluminação.....162
Rio Zweihaus.....99	Pantógrafo Universal de Halavar.....147	Azar.....163
Santuário.....99	Encantador de Lefeber.....147	Caminho da Lua.....163
Sepulcro.....100	Mythallar.....147	Teia da Lua.....163
Setevilas.....100	Pergaminhos Nether.....147	Podridão Progressiva.....164
Sina.....101	Lançador Nether.....148	Semente de Moander.....164
Sótão do Diácono.....101	Deslizadores.....149	Buscar Descanso Eterno.....165
Spiel.....101	Estrela da Tempestade.....149	Armadilha Espiritual do
Spirogardt.....101	<b>MAGIAS.....150</b>	Portador da Escuridão.....165





Tempestade Cônica.....166	Código dos Planos Infinitos.....240	<b>TABELAS</b>
6º NÍVEL.....166	Coroa da Metamorfose.....241	Tabela 1: Acesso do Arcanista À Trama.....23
Conjurar Elemental da Água.....166	Diadema Mental.....242	Tabela 2: Aspiraões Permitidas Por
Raio da Sorte.....166	Espada de Kas.....242	Deuses e Classe.....24
Raízes do Assassino.....167	Fluxus.....243	Tabela 3: Progressão das
Cetro Solar.....168	Limiar da Entropia.....244	Aspiraões do Sacerdote.....25
Tentáculo Definhador.....168	Livro das Magias Infinitas.....244	Tabela 4: Magias de Busca Por Divindade.....25
7º NÍVEL.....168	Maça de Cuthbert.....245	Tabela 5: Bônus de Sabedoria.....26
Conjurar Elemental do Ar.....168	Machado dos Senhores Anões.....245	Tabela 6: Progressão da Canção do Bardo.....26
Portal da Destruição.....169	Martelo dos Trovões.....246	Tabela 7: Progressão de
Proteção à Magia.....169	Pedra Filosofal.....246	Aspiraões do Paladino.....27
<b>APÊNDICE III: ADAPTAÇÕES PARA</b>	Taça e Talismã de Al'Akbar.....246	Tabela 8: Progressão de
<b>D&amp;D 3.5.....170</b>	Tempus Mobila.....247	Aspiraões do Ranger.....27
<b>MAGIAS.....170</b>	<b>O CÍRCULO ARCANISTA.....249</b>	Tabela 9: Magias Introduzidas Por Ano.....31
Magias Já Atualizadas.....170	<b>A HISTÓRIA.....249</b>	Tabela 10: Cantras.....34
Magias Convertidas.....171	Chegando em Netheril.....250	Tabela 11: Cantras Iniciais.....35
Magias Genuínas Acima do Nível 9º.....179	Os Pergaminhos que Criaram	Tabela 12: Equipamentos em Netheril.....36
<b>ITENS MÁGICOS.....182</b>	uma Nação de Magia.....250	Tabela 13: Construções Aleatórias.....108
Itens Já Atualizados.....182	Dois Grandes Magos Surgem.....250	Tabela 13a: Construções Vazias.....108
Itens Convertidos.....182	Cronomante e a Viagem no Tempo.....251	Tabela 13b: Loja de Magia.....108
<b>CLASSES DE PRESTÍGIO.....187</b>	O Círculo Arcanista.....251	Tabela 13c: Oficinas.....109
Classes de Prestígio Já Atualizadas.....187	Em Busca dos Fragmentos Divinos.....252	Tabela 13d: Colégios Arcanistas.....109
Classes de Prestígio Convertidas.....187	O Círculo Perde Um Membro.....252	Tabela 13e: Negócios Baseados em
Escriba do Destino.....187	Horus-Re Clama por Vingança.....253	Animais.....109
Sanguinário.....191	Larloch Retorna.....253	Tabela 13f: Serviços.....109
Portador da Escuridão.....194	As Previsões de Arthindol e	Tabela 14: Efeitos da Refração.....112
PDMS.....198	uma Nova Traição no Grupo.....253	
EXPERIMENTO MÁGICO.....223	Thultanthar é Removida.....254	<b>ADAPTAÇÕES PARA D&amp;D 3.5</b>
<b>SEGREDOS ANCESTRAIS.....225</b>	Arthindol Vive.....255	Tabela 1—1: Pedras Lônicas.....186
UTILIZANDO REGRAS PARA A CONSTRUÇÃO DE	O Império Cai.....255	Tabela 1—2: Escriba do Destino.....189
ARTEFATOS NUMA CAMPANHA.....225	Logo Após a Queda.....256	Tabela 1—3: Sanguinário.....193
Usando as Regras em Ganchos	Um Retorno.....256	Tabela 1—4: Portador da Escuridão.....196
de Aventura.....225	Uma Despedida.....256	Tabela 2—1: Diferenças Entre os
O CONCEITO DA CRIAÇÃO DE ARTEFATOS.....226	Uma Nova Aparência.....256	Itens Mágicos.....227
CONSTRUINDO ARTEFATOS.....227	No Mundo Contemporâneo.....257	Tabela 2—2: Fragmento Divino.....228
Preço Base.....228	Nasce o Deus do Tempo.....258	Tabela 2—3: Efeito Adverso Provocado Pela
Fragmento de Divindades.....229	ESTATÍSTICAS.....258	Explosão de um Artefato.....237
Criação de Artefatos Pelas Divindades.....229	Arthindol Terraseer.....259	
<b>TIPOS DE ARTEFATOS.....229</b>	Cronomante.....260	
<b>PODERES DO ITEM.....230</b>	Ioulaum.....262	
Poderes Comuns.....230	Ioulaum (Cérebro Anciã).....263	
Poderes Épicos.....230	Karsus.....265	
Poderes Incríveis.....230	Larloch.....267	
Poderes Fantásticos.....232	Telamont Tanthul.....269	
Poderes Primordiais.....234	<b>NOVOS MODELOS.....270</b>	
<b>REQUISITOS ESPECIAIS.....235</b>	Canalizador da Magia Pesada.....270	
<b>CUSTOS.....236</b>	Escolhido de Shar.....271	
<b>DESTRUINDO ARTEFATOS.....236</b>	<b>NOVOS ITENS MÁGICOS.....271</b>	
<b>EXEMPLOS DE ARTEFATOS.....237</b>	Anel do Arcanista.....271	
Armadura Dracônica das Sombras.....237	Robe do Arcanista.....271	
Bolsa da Fartura.....238	<b>OPEN GAME LICENSE.....273</b>	
Cajado das Sombras.....238		
Cajado do Mago.....238		
Cajado Dracônico das Sombras.....239		

# Netheril

**B**em vindo à expansão de campanha *Netheril: Império da Magia* para o Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS®. Esse livro contém todas as informações que um Mestre precisa para iniciar uma série de aventuras épicas no passado de Faerûn. Do nascimento da sociedade Netherese até milhões de anos mais tarde. Essa expansão de campanha contém todos os fatos relevantes sobre um dos reinados mais mágicos dos Reinos.

É importante para o Mestre ler todo esse material antes de começar a jogar ou permitir que os jogadores criem personagens para o cenário. Isso permite ao Mestre uma melhor resposta às perguntas sobre eventos sobre os quais seus personagens poderiam ter conhecimento. Os jogadores deveriam ler o capítulo **Campanha** para que possam se familiarizar com as mudanças que Netheril outorga nas classes de personagens, confiando no Mestre para responder outras questões que os seus personagens possam ter sobre Netheril.

## História

Os corredores empoeirados da Cripta do Bruxo levam a todos os lugares e a lugar nenhum ao mesmo tempo, mas Szass Tam sabia para onde estava indo. Andando através de paredes aparentemente sólidas, o Zulkir da Necromancia de Thay sentia seu corpo sendo atraído magicamente para os locais mais negros e profundos da Cripta. O lich observou os salões enquanto andava, notando as várias armadilhas que matariam uma forma mortal que os percorressem.

“Larloch!” Szass chamou, entrando numa biblioteca antiga. “Eu trago parte do pagamento que lhe foi prometido. Mostre-se”.

“Ashrath” entoou uma voz estrondosa à distância. A biblioteca lentamente se iluminou em um trêmulo brilho vermelho, lançando uma iluminação de chamas sobre os tomos reunidos. “Eu estava lhe aguardando, Tam”. A voz entoou. “Mas você ainda está atrasado com o pagamento três semanas”.

Szass Tam caminhou em direção ao som da voz, circulando o final de uma estante de livros em direção a um trono de ouro ornamentado empurrado a um canto da sala. Larloch, o lich ancião de Netheril, sentava-se entre uma desordem de livros e braseiros.

O corpo do Rei das Sombras estava em um contraste rígido com

o de Tam. Enquanto o Zulkir da Necromancia esforçava-se para manter uma aparência humana, Larloch não era mais do que uma pilha de ossos parcialmente encobertos por uma fina vestimenta. Os ossos do lich de Netheril eram brancos em cor, e trilhas de uma energia esmeralda viajavam através de sua forma. Mais de duas dúzias de pedras iônicas circulavam seu crânio, e globos de luz vermelha iluminaram Szass Tam quando este se aproximou.

“Como eu esperava; estamos enfrentando uma resistência dos Harpistas”, Tam respondeu, tomando um assento diante do Rei das Sombras. “Eles não entregariam o manto sem uma luta”. “Se eles tivessem uma mínima noção, não teriam entregado, mesmo na morte”, rosnou Larloch. Com um aceno de mão, uma coleção inteira de livros que descansava diante dele voou de volta a seus devidos lugares nas prateleiras. Sua mão esquelética voltou-se para Tam. “O manto?”, Larloch perguntou.

Szass tocou uma sacola e retirou de seus confins mágicos uma vestimenta de metal envolta em uma luz púrpura. Os olhos vermelhos de Larloch encheram-se brevemente por um momento, determinando o invólucro mágico que encobria o manto como sendo uma forma de preservação mágica. Ele então pegou o manto de Szass e colocou-o sobre a mesa. Um momento depois, Larloch olhou Szass Tam de soslaio.

“Por que você ainda está aqui, Tam?”, questionou o lich ancião. “Esta parte de seu pagamento está completa”.

“A busca por esta magia antiga despertou minha curiosidade”, replicou o Zulkir. “Eu desejo saber mais sobre o que Netheril realmente foi”.

Um longo momento de silêncio recaiu sobre as duas criaturas morto-vivas, seus olhares se fixaram um no outro. Se Szass tivesse um coração, ele estaria correndo. Finalmente Larloch respondeu.

“Você é tanto vão quanto impetuoso”, disse o Rei das Sombras. “Todos aqueles que me visitaram no passado foram destruídos, independe de suas alianças”.

“Isso é por que os que vieram antes de mim eram ineptos”, disse Szass.

“Verdade”, replicou Larloch. “Você não falhou comigo”, ele entoou. “Não ainda”.

Outro momento de silêncio preencheu a biblioteca. Anos poderiam ter se passado sem que nenhum dos morto-vivos se importasse. O tempo não tinha significado. Finalmente, sem nenhum aviso ou premissa, Larloch, o Rei das Sombras, revelou o passado secreto de Netheril.





## A Primeira Era

A história de Netheril começa a aproximadamente 5.000 anos atrás, no local de sete vilas pesqueiras durante o tempo das Primeiras Florações. Aqueles que seguem o Cômputo dos Vales colocariam a data em -3.859 CV, mas para os netherese, era a aurora de uma nova era. Dentro de poucas décadas, os aldeões das vilas pesqueiras de Fenwick, Gers, Gilan, Gustaf, Moran, Nauseef e Janick referir-se-iam aos anos como AN, que se deriva de Anos de Netheril (a menos quando dito de outra forma, todos os anos após este ponto serão chamado de Anos de Netheril). O Nascimento de Netheril foi conhecido como a Primeira Era, durando até o ano de 326 AN.

Os aldeões tomaram a decisão de ficarem juntos para proteção mútua contra os bandos saqueadores de orcs. O rei xamã de Gers, chamado de Nether, o Ancião, criou um calendário para celebrar a união. A coalizão das vilas foi chamada de Setevilas, o povo celebrava tanto seus primeiros passos em direção à civilização quanto à sabedoria de seus líderes.

Poucos anos depois, entretanto, o Rei Nether renomeou o reino para Netheril, que significa Terra de Nether. Ele demandou mais e mais tributos às vilas unidas, e muitos temeram que Setevilas colapsasse. Os aldeões das vilas unidas gritaram em protesto, e o futuro do reino começou a parecer bastante obscuro.

Um punhal envenenado sinalizou o fim do reinado de Nether, o Ancião, entretanto, um justo e forte sucessor – Nether, o Jovem – adiantou-se para tomar o controle. Ninguém nunca soube quem empunhou a lâmina mortal, e francamente, ninguém teve nenhuma pressa em descobrir. O estresse de viver sob um líder tirânico e egoísta feneceu, e os aldeões viveram em paz uma vez mais, livres para se concentrarem nas trocas. O nome da nação, entretanto, estava sobre o teste do tempo.

Os netherese escolheram uma nova forma de governo – uma levemente baseada na democracia. Eles tinham um único rei cujo primogênito sobrevivente estava destinado a tomar o lugar do ancião, porém o líder de cada vila tinha direito a um único voto. O voto do rei valia cinco votos, então, dando-lhe mais poder político do que qualquer líder sozinho.

Quatorze anos antes da formação de Netheril, os elfos Earlanni aproximaram-se das vilas, quando estas ainda eram pouco unidas. Até esses tempos, elfos eram simplesmente um mito – criaturas imaginárias enviadas pelos deuses para darem uma mão aos humanos e redirecionar os errôneos ao caminho correto. Netheril curvou sua cabeça em reverência a esses “espíritos mensageiros da terra” e os veneraram. Os elfos levaram muitos anos para convencerem esses humanos escassamente civilizados de que eles também eram mortais. Com isso completo, os elfos estabeleceram comércio com Netheril e uma amizade que perdurou séculos.

Uma das muitas coisas que os elfos comercializaram foi a magia. Um amigo de Nether, o Jovem, Therion Gers, foi o primeiro netherese a aprender esse novo comércio. Após um ano

de tutela nos caminhos do cantras (magias de nível 0), ele conjurou uma magia que iniciou uma fogueira em um acampamento. Dois anos mais tarde, a comunidade o considerava o primeiro arcanista humano (o nome netherese para um mago) a terceira pessoa mais importante na sua sociedade, abaixo de Nether, o Jovem e de Invocador-de-Espíritos, o xamã. O povo mudou o nome do mago para Therion, o Primeiro de Gers, sendo ele o primeiro arcanista de Netheril.

Pelos próximos séculos, o comércio com os elfos continuou, e o uso da magia nessa pequena nação cresceu em um salto e expandiu suas fronteiras. Diferente de muitas outras culturas, o uso da magia era considerado essencial, e todos que atingiam o ano da ascensão (13 verões) eram ensinados nos caminhos da magia. Aqueles que demonstravam aptidão eram ensinados mais do que aqueles que tinham uma atitude preguiçosa e descuidada. A importância representada pela magia ajudou Netheril a ficar no topo das nações mágicas de Toril.

Notícias sobre uma nação “de criaturas de rocha parecidas com humanos que tinham uma morada nas entranhas das montanhas e colinas” chegaram até Netheril em torno do ano 132 AN. Os bravos viajaram para o sul e oeste distante em busca dessas estranhas criaturas de pedra. Ao sul, as trilhas se tornaram frias e os batedores regressaram de mãos vazias. Os batedores que seguiram para o oeste rumaram longe e mais longe com cada expedição, e cada vez a trilha parecia ficar mais quente.

Em 204 AN, as escoltas que rumaram para o oeste encontraram um grupo caçador de Rengardt e fizeram amizade com eles. Esses humanos bárbaros contaram lendas sobre o povo que residia no subterrâneo, e revelaram a localização dessas criaturas de pedra para os Netherese. As escoltas retornaram a Setevilas reportando sua recém descoberta informação e imediatamente rumaram para as montanhas ao norte.

Enquanto se aproximavam das Montanhas Estéreis, ao sul da Floresta Gelada, os aventureiros foram sitiados por uma das maiores hordas de orcs que jamais atingiram essa área. Ninguém sobreviveu para alertar aos povos de Rengardt ou aos Netherese da aproximação da horda.

À medida que os orcs perfaziam o percurso de 32 quilômetros de extensão de morte e carnificina através das terras ancestrais dos Rengardt e davam golpes decisivos em direção aos elfos no sul e no leste, as nações Eaelanni e Illefarni preparavam-se para a guerra. Com a ajuda de Netheril (um singelo – porém sincero – gesto comparado à glória dos elfos, considerando a pequena população de Setevilas e sua inaptidão mágica), os elfos começaram uma longa campanha para eliminar a ameaça orc.

Os elfos de Eaelann foram a maior ameaça para a invasão orc, e seus guerreiros e arcanistas lutaram com tamanho fervor que inspiraram respeito nos Netherese. Atrás de Netheril, os elfos de Illefarn batalharam contra os orcs. Acreditava-se que Illefarn só teve importância em apenas duas batalhas, a sua presença em outros lugares careceu de resultados.



## A Era de Nether

O ano de 326 AN foi marcado como uma das mais importantes datas na história de Netheril – O descobrimento dos *Pergaminhos Nether* (esses pergaminhos estão detalhados no suplemento *Enciclopédia Arcana*). Essa coleção de 100 pergaminhos deu aos Netherese um incrível salto no conhecimento de magias jamais visto na história de Toril. Essa foi uma era de tremendo aprendizado em Netheril que durou até o nascimento de seus maiores arquimagos.

A pessoa responsável pelo descobrimento dessas peças vitais para o conhecimento mágico é desconhecida, ela é referida apenas como Descobridor. Enquanto procurava na área a oeste da Floresta dos Chifres Distantes, o Descobridor atravessou algumas ruínas de uma construção antiga que aparentava ter sido utilizada por alguma raça que usava tanto o chão quanto as paredes. As cadeiras e mobília utilizáveis pareciam indicar que a espécie possuía mais de duas pernas – possivelmente quatro.

O Descobridor procurou em cada canto e fenda nessa velha e dilapidada estrutura, na esperança de encontrar alguma coisa de valor quando regressasse para casa. Quando encontrou os pergaminhos dourados, percebeu que encontrara algo que valia mais do que simplesmente o valor monetário dos pergaminhos. Ele regressou com os pergaminhos para Netheril e os estudou incessantemente. O Descobridor percebeu que as 100

páginas de ouro eram na verdade duas coleções de 50 pergaminhos. Uma coleção parecia muito mais velha e gasta que a outra. Ele chamou os pergaminhos dourados de *Pergaminhos Nether*, nomeando-os em homenagem a sua nação mátria, e compartilhando sua nova informação com os arcanistas de Setevidas e Zenith alguns anos mais tarde. Em poucas décadas, todos em Netheril foram abençoados com o conhecimento contido nos pergaminhos.

## As Pedras de Congenio

Poucos foram os usuários de magia que existiram e mereceram o respeito de seus companheiros, e muito menos foram aqueles cujos nomes sobreviveram por milênios após suas mortes. Congenio Ioun foi um deles, seu nome ainda é conhecido 4.000 anos após sua morte na forma das *pedras iônicas*. Essas pedras mágicas flutuavam acima da cabeça de seus possuidores, dando-lhes uma variedade de poderes especiais, e foram altamente estimadas pelos arcanistas de Netheril.

Congenio nasceu no ano de 364 AN e, em uma amostra sem precedentes talento e perícia, criou seu primeiro item mágico aos 33 anos: As *Pedras de Congenio*. Durante sua vida, ele criou mais de 30 *Pedras de Congenio* que faziam de tudo, desde permitir uma criatura a ver no escuro como providenciar um aumento temporário em seu nível.

No ano de 451 AN, ele mudou o nome das pedras para



Ilustração por Enrico Tomasetti





*Pedras Iônicas*, e em 1.319 AN, ele se foi para os reinos dos deuses, vivendo abundantes 955 anos. Congenio foi considerado o primeiro dos grandes arcanistas a surgir em Netheril e sempre foi visto como um gênio antes de sua época.

## Delzoun

No ano de 401 AN – após 269 anos de buscas – os Netherese finalmente descobriram o reino das criaturas humanóides baixas e fortes que residiam dentro das colinas e montanhas. As criaturas não eram nada menos que os anões de Delzoun. Entretanto, a longa busca pelos anões não fez com que o estabelecimento de laços fosse mais fácil.

Levaram-se anos até que fosse descoberto o que cada cultura queria uma da outra. Os Netherese descobriram que não seria nada fácil vender seus itens mágicos recém descobertos e novas técnicas de pesquisa de magias para os anões, já que os dispositivos falharam em funcionar algumas vezes (os Netherese acreditavam que isso se devia a proximidade dos anões com Jannath, a quem os sábios Netherese viam como um ser não-mágico). Por outro lado, os anões viram nos Netherese um sólido consumidor de armas de metal finamente construídas, e essa comodidade singular consumava a maioria das trocas entre Delzoun e Netheril.

Os Netherese estabeleceram rotas de comércio através do Mar Estreito entre os anões da cidade portuária de Ascore e as cidades Netherese de Refúgio e Zênite. Eles também criaram a Estrada Baixa, que atravessava uma passagem fortemente guardada pelo Subterrâneo. De volta aos dias anteriores aos phaerimm, esse caminho era uma área ativamente patrulhada pelos anões com o intuito de mantê-la livre de ilithides, drows e outros habitantes malignos do Subterrâneo.

## A Era do Mythallar

Com a descoberta dos *Pergaminhos Nether* por trás dos Netherese, eles se concentraram na conjuração de magias. A Era Mythallar providenciou uma invenção que daria forma a Netheril no futuro, de uma maneira que ninguém poderia prever. Ela levou seus criadores a incríveis alturas de poderes.

## Ioulaum

Um dos maiores arquiimagos humanos a andar pelas terras de Toril – e é bem provável que este seja o ser de maior longevidade conhecido – nasceu em 544 AN. Ioulaum foi o maior catalisador do conhecimento mágico dos netherese, treinando mais de 3.000 arcanistas. Sem sua presença majestosa, o *mythallar* mágico (discutido mais adiante e detalhado no suplemento *Encyclopedia Arcana*) que permitiu que as cidades de Netheril fossem projetadas no ar provavelmente jamais tivesse sido criado.

Ioulaum comandou uma grande batalha em 714 AN, trazendo consigo milhares de usuários de magia e guerreiros para montar um ataque contra a maior concentração de orcs nas terras de Netheril na época – liderando-os aos Picos Agressivos. Quatorze dias depois os orcs recuaram, mas não

antes de deixarem mais de 18.000 corpos apodrecendo nos declives e vales dos Picos Agressivos, sendo 10.000 deles corpos de orcs.

Ioulaum, entretanto, não havia terminado. Ele queria encontrar o local onde os orcs estavam se escondendo e queria remover esta ameaça para sempre. Ele estava cansado das inúmeras perdas de pessoas, comidas e caravanas de carga para as bestas, e nada pararia esse conflito até que cada orc fosse exterminado. Após anos de explorações, rastreios e previsões, os batedores e videntes de Ioulaum encontraram seus maiores habitats: os morros ao redor das cabeceiras do Rio Divisor.

Com mais de 50.000 tropas, Ioulaum começou sua maior campanha – uma guerra que durou 16 meses. Chamada de “Expedição de Extinção”, Ioulaum levou 32.000 tropas para a morte, porém obteve sucesso. Nenhum orc conseguiu escapar das mãos de Ioulaum, uma vez que a área inteira estava cercada e *portais* mágicos foram preparados ao longo dos morros e permitiram o transporte instantâneo das tropas de uma localização para outra de maneira a impedir qualquer ponto de deserção. Mais de 14.000 orcs foram massacrados, seus corpos dilacerados nas neves de dois picos que ficariam conhecidos como a Colina dos Ossos e o Pico do Trovão.

## A Primeira Perda

No ano de 764 AN, uma tragédia ocorreu em Netheril: Metade dos *Pergaminhos Nether* – um conjunto completo – foi roubado. As duas cópias, por sorte, foram separadas com o intuito de garantir que uma das cópias permaneceria em caso de incêndio ou outra perda qualquer. O conjunto de aparência mais nova foi roubado e nunca foi encontrado. Os cofres de armazenamentos costumavam conter os pergaminhos lacrados, com alarmes e com armadilhas utilizando o melhor das habilidades mágicas de Netheril, mas os pergaminhos foram, inexplicavelmente, removidos sem disparar os alarmes e sem quebrar o selo do cofre ou ativar quaisquer das armadilhas.

## O Mythallar

Ioulaum provou sua importância em 845 AN, quando criou o *mythallar*. Esse objeto mágico cavou fundo a trama da magia (controlada pela deusa Mysteryl) e deu acesso à magia crua e não filtrada. Isso permitiu aos arcanistas de Netheril criar objetos mágicos sem o uso da magia *permanência* e providenciou magia para permitir que montanhas inteiras planassem nos céus.

Antes desse artefato ter sido criado, arcanistas Netherese só podiam colocar apenas simples dispositivos em pequenos objetos com habilidades limitadas – ao custo supremo da vitalidade do mago. Em tempos anteriores ao *mythallar*, arcanistas que fizessem vários itens permanentemente mágicos se destacavam entre o povo devido a aparência: seus corpos pareciam muito mais velhos e mais vergados que suas idades. O processo de fazer um item com efeitos permanentes tomava as forças do corpo do mago, processo ao qual poucos magos



estavam dispostos a sucumbir.

Com o advento do *mythalar*, os arcanistas estavam aptos a criar itens que estariam, em efeito, permanentemente encantados enquanto permanecessem a cerca de um raio de 1,5 km de distância do efeito do *mythalar*. O primeiro desses itens quase mágicos foi criado pelo próprio Ioulaum no ano de 848 AN. Ele criou um manto elaborado que permitiria seu usuário ver no escuro e ouvir os pensamentos de todos aqueles dentro de um raio de 6 metros.

Uma vez que esse artefato mágico foi criado, os portais estavam abertos, e a nação de Netheril se viu, repentinamente, cheia de itens mágicos. Os preços desses itens quase mágicos caíram para quase um décimo do preço de itens da casta de itens mágicos “verdadeiros”. O custo da criação de itens mágicos tradicionais – aqueles que necessitavam da magia *permanência* – cresceu para três vezes o preço, já que apenas aqueles que deixavam a área de influência de um *mythallar* requisitavam tais itens.

## Cidades Flutuantes

Ioulaum provou seu valor uma vez mais quando criou a primeira cidade flutuante no ano de 866 AN. Cansado de enfrentar orcs, goblins e outros que quisessem se alimentar dos trabalhos dos Netherese. Ioulaum levou um de seus *mythallares* para a seção mais ao sul dos Picos Agressivos e arrancou o pico de uma montanha com uma magia de 11º nível. Usando uma forma de *levitação de Yturn* e *inversão de gravidade de Cronomante*, ele colocou o *mythallar* no centro do lado plano (efetivamente de cabeça para baixo) e girou o topo da montanha para baixo, dando-lhe uma superfície larga, circular e plana sobre a qual uma cidade poderia ser construída. Ele chamou a nova estrutura de Enclave de Ioulaum, e logo essa virou uma cidade voadora, pois pessoas de toda Netheril vinham a ele, querendo viver nas nuvens, muito acima da ameaça daqueles que “não entendem e temem a magia”.

Como líder e criador do Enclave de Ioulaum, o arquimago tinha controle absoluto. Ele permitia que as pessoas tivessem algo a dizer – e ele, algumas vezes, pedia um conselho e perguntava seus desejos – mas quando era a hora de tomar uma decisão difícil Ioulaum as fazia, todas.

Enquanto Netheril se concentrava em aumentar o número de cidades voadoras (que em 1048 NA havia crescido para 13) os orcs estavam sentindo a pressão da extinção. Eles sentiam que o único meio de continuar como uma raça era livrar as terras dos netherese. Naquele ano uma grande empreitada foi armada contra as cidades de Zênite e Concha; a ameaça dos orcs começou a se mover em direção à região de Setevilas.

As sete cidades enviaram seus melhores guerreiros em direção ao oeste para combater os orcs, apenas para retornar quando uma notícia sobre um ataque furtivo dos orcs a leste de Setevilas chegou a seus ouvidos. Setevilas nunca havia lutado em uma guerra de duas frentes antes, e sem a ajuda do Enclave de Ioulaum a região teria sido reduzida a um local de espólios ante a pressão dos orcs.

## A Era de Prata

Seramente em necessidade de recursos, os netherese começaram a enviar escoltas através das regiões em busca de oportunidades de mineração. Sua principal fonte de matéria-prima foi descoberta quando Dekanter, um minerador netherese, desenterrou um grande veio de ouro, ferro, mercúrio, prata e platina em 1.101 AN. Por mais de 1.000 anos essa mina forneceu a Netheril mais riqueza mineral que qualquer outro lugar.

Durante esses 550 anos gastos para encontrar recursos naturais, os netherese também começaram a estabelecer colônias e postos avançados na região que se tornaria as Fronteiras Selvagens. Esses postos avançados serviam como portos seguros para a longa jornada nas Fronteiras, locais onde comida, água, cavalos e outros suprimentos estavam à disposição de exploradores e caravanas adentrando a área.

Durante a expansão territorial de Netheril, os netherese em casa estavam em afinação para outra expansão por conta própria. A magia constante garantida pelos *mythallars* permitia que arcanistas de níveis relativamente baixos criassem itens quase mágicos para si próprios, e esses arcanistas estavam em busca da invenção mágica que os permitiria aposentar. Muitos desses itens estavam designados às pessoas comuns (a classe média). Esses arcanos possuíam a mentalidade correta: fazer um item barato, simples de usar e fazer com que parecesse inestimável – basicamente transformar uma delicadeza em algo necessário.

Os primeiros itens a entrarem no mercado foram as simples *luzes de sala*, globos que continuamente emanavam luz para a sala. Estes itens terminaram sendo aperfeiçoados em globos que iluminavam ambientes com um simples comando de ativação ou som (dependendo no desejo do comprador). Logo, todas as casas flutuando em um enclave tinham um em cada quarto.

Depois veio a água corrente, providenciada através da abertura permanente de uma fissura para o Plano Elemental da Água, controlando-se o fluxo com uma simples torneira. Uma vez isso concluído e vendido para cada casa, um encanamento interno e banheiros com água corrente foram o próximo passo óbvio.

## Postos Avançados

Os arquimagos de Netheril começaram a se sentir um pouco impedidos. Enquanto mais e mais cidades eram elevadas aos céus, eles temiam que seus números crescessem até que suas presenças tampariam o sol. Eles sentiram que a expansão estava em ordem. Expandiram suas esferas de adivinhação ao leste e ao oeste, mas descobriram que as terras a oeste eram mais de seu gosto. As terras a oeste eram lar de nações que estavam em desenvolvimento, embora não estivessem seguindo os caminhos mágicos traçados por Netheril.

Alguns poucos arquimagos, entretanto, debateram sobre subjugar as nações do leste sob seu comando. Todos os planos de infiltração das nações do leste foram deixadas de lado quando as terras do oeste, controladas livremente por tribos





bárbaras que foram “geradas pela consumação da Mãe-terra (um aspecto de Jannath) e um lobo”, foram consideradas alvos mais fáceis. Terraseer, um oráculo misterioso, foi provavelmente a principal razão pela qual Netheril não expandiu suas terras para o leste. Ele e uma companhia de arcanistas poderosos lideraram uma expedição à Fronteira para investigar a terra por faixas de mineração e exploração em geral.

Após 22 meses de viagem, ele retornou com relatórios que impressionaram os Netherese. “Permitir que essa terra seja dominada por selvagens sem mente incapazes de compreender o significado de construção da imagem (poderosos surrealismos ou ilusões manipulados pela mente subconsciente três ou mais leitores de mentes que poderiam torna-las realidade com um simples pensamento) seria um crime contra o progresso e o enriquecimento”, disse Terraseer. Ele exigiu que Netheril estabelecesse postos avançados imediatamente nas novas fronteiras.

Em 1.491 AN, Terraseer encontrou um local ideal para postos avançados que poderiam fornecer água para as caravanas e escoltas encaminhando-se para as montanhas ricas em mineral, mas eles teriam que remover as criaturas que consideravam a terra seu lar: os ursos-coruja. Naquilo que estava prestes a ser conhecido como a Guerra das Caravanas, escoltas Netherese destruíram os 3.000 ursos-coruja, criaturas que foram criadas pelas Raças Criadoras milhões de anos atrás. Uma vez que a segurança foi estabelecida pelos guerreiros, os arcanistas vieram até a vila e estabeleceram o mais avançado sistema de encanamento disponível. Penetrando em mais de oito quilômetros na crosta de Toril, os arcanistas providenciaram o Poço da Velha Coruja com um suprimento eterno de água.

O Poço da Velha Coruja foi protegido por uma companhia de guerreiros e vários videntes que usavam magias e *bolos de cristal* para espiar as atividades dos elfos Illefarn, que naqueles tempos viam os Netherese como possíveis adversários. Tirando as tensões com os elfos, o Poço da Velha Coruja se tornou um importante ponto para caravanas sedentas dentro de apenas cinco anos.

Dois outros postos avançados, estações de abastecimento de água e espionagem, foram criados na nova fronteira. O primeiro estava localizado na área florestal a noroeste do futuro local de Criptasul. Desde que os Netherese começaram a ter que abandonar seus postos avançados com frequência – onde os *mythallar* não funcionavam – eles começaram uma longa e árdua campanha de criação de itens mágicos verdadeiros com o poder dos itens quase mágicos – um processo que não foi fácil. Após várias gerações, eles tiveram sucesso. Alguns desses itens estão detalhados no suplemento *Encyclopedia Arcana*. O segundo posto avançado estava ao longo do limite norte do Bosque Oeste, escondido nos pés das colinas Espirais da Costa da Espada.

## A Era de Ouro

A época do nascimento do Cronomante em 1.652 AN marca o começo da Era de Ouro de Netheril, quando a nação esta-

va no ápice de seu poder. Netheril começou a elevar aos céus um enclave por ano. Logo, dúzias desses magníficos monólitos de magia cavalgavam correntes e ar ou moviam-se em órbitas ao redor dos limites das fronteiras do império Netheril. Cada arquimago que criava seu enclave considerava o exemplo de Ioulaum, inserindo suas próprias leis ou guias que cada residente deveria obedecer. Com o passar do tempo as pessoas tinham menos e menos palavras e sua voz em relação a mudanças no governo, os valores das taxas e afins eram afogados pela ambição dos arquimagos em busca de mais poder. Os enclaves logo se tornaram um veículo para proverem fundos para as pesquisas mágicas dos arquimagos, palcos de campanha contra outros arquimagos, e excursões dentro dos planos quase e paraelementais.

O Cronomante estava preocupado com as outras civilizações humanas em Faetia. Ele achava que a presunção de Netheril perante outras civilizações menos desenvolvidas magicamente era um erro que se voltaria e assombraria o império. Enquanto o Cronomante compartilhava muita das fraquezas de outros arquimagos (tais como a crença de que os deuses eram apenas poderosos arquimagos que poderiam ser desafiados), ele também se preocupava com o bem estar dos vizinhos de Netheril. Isso incluía os elfos, os anões e os povos bárbaros.

Quando uma notícia sobre uma horda orc assolando a nação de Illusk em 1.756 AN chegou a seus ouvidos, ele entrou em combate, ajudando os acampamentos humanos a defenderem-se dos ataques. Desafortunadamente, mesmo o incrível poder do Cronomante não pode salvar a nação, e ele caiu vítima de uma ferida degenerativa que o matou oito anos mais tarde. Ele poderia muito bem ter se curado através de medicamentos ou cura mágica, mas como todos os arquimagos de Netheril, ele acreditava que os deuses eram simplesmente arquimagos como ele próprio que tinham encontrado a “magia elemental”. Seu orgulho não os deixaria colocar sua fé nesses deuses por medo que sua crença nesses arquimagos avançados os impedisse de atingir a “magia elemental”.

Netheril nunca estava sem alguma ameaça, e os arquimagos sempre tinham que gastar muito tempo cuidando de seus inimigos tanto na superfície quanto dentro de suas próprias filas. Isso incluía atos destrutivos dos cidadãos Netherese bem como os não-humanos que infestavam em torno e dentro das fronteiras de Netheril. No ano de 1.963 AN, Netheril foi testemunha de uma ameaça interna: cidadãos que tinham pouca aptidão ou respeito pela magia.

Nove homens invadiram a “Mais Sagrada e Mágica Câmara de Ioulaum, o semidivino”, matando nove guardas no processo e perdendo sete de seu número, para roubar 24 partes dos *Pergaminhos Nether*. Quando os ladrões escaparam para a superfície do mundo, uma caça aos homens começou. Os ladrões, tementes da retribuição dos arquimagos, esmagaram os inestimáveis pergaminhos dourados, transformando-os em bugangas irreconhecíveis. Eles então venderam essas pepitas douradas, recebendo aproximadamente 260 PO em moedas.



Em 2.201 AN, as Minas de Dekanter foram exauridas em seu máximo. Nada mais poderia ser minerado desse sítio, e Netheril o abandonou. Entretanto, as Minas de Dekanter foram reabertas três anos mais tarde para acomodar a criação e a pesquisa de magias perigosas – tudo em função de um incidente: a queda de uma cidade voadora.

## A Primeira Queda

O primeiro enclave caiu em 2.202 AN, quando a cidade fluante de Descanso Solar, sujeitou-se aos efeitos de uma mal planejada pesquisa de magia. A cidade saudou o acontecimento da criação de uma magia chamada *choque solar de Descanso Solar* (que era uma tentativa precoce de uma magia *chuva de meteoros* ultrapoderosa), porém um acidente ocorreu. A magia provavelmente funcionou corretamente, especialmente quando testemunhas da cidade de Lembrança reportaram um ofuscante brilho de luz vindo do oeste, com um rugido ensurdecedor que se seguiu nos minutos seguintes. Aqueles que assistiram ficaram horrorizados ao ver o enclave cair no chão em uma pilha gigantesca de cascalhos e pedras. Ninguém sobreviveu ao acidente.

## A Divisão Bárbara

Em uma ação sem precedentes, as tribos Angardt que viviam próximas de Patagélida fizeram amizade com um arcanista de Netheril que começou a ensiná-los o básico da magia em 2.477 AN. O arcanista queria ajudá-los a se defender de invasões de grupos de orcs, e os homens da tribo estavam ansiosos para aprenderem novas técnicas para se livrarem dos orcs assassinos. Desafortunadamente, a tribo de Rengarth, temerosa quanto à magia, expulsou os Angardt de sua terra natal. Por sete anos os Rengarth batalharam contra os tribais homens de Angardt que haviam escolhido ficar até que todas as tribos seguidoras de magia estivessem bem longe de suas terras.

## A Era da Descoberta

Em 2.654 AN, mineradores encontraram alguma coisa que mudaria suas vidas para sempre – gemas conhecidas como *chardalyns* (detalhadas no suplemento *Encyclopedia Arcana*). Uma arcanista conhecida como Elorian examinou as gemas que os mineiros traziam a ela como “pedras inúteis”. Ela ficou impressionada com o grau de magia que as pedras demonstravam possuir. Logo ela descobriu que as gemas poderiam armazenar uma única magia que fosse conjurada sobre elas, mais tarde liberando-a quando a frágil gema fosse esmigalhada. Essa descoberta lançou o império em uma expedição frenética que durou mais de 500 anos.

A descoberta das gemas *chardalyn* fez com que muitos enclaves Netherese intensificassem seus esforços em minerar as montanhas e colinas em volta. Muitos arquiماغos acreditavam que prêmios ainda maiores aguardavam serem descobertos, e eles investiram grandes somas de dinheiro em um esforço de serem os primeiros a os encontrar.

## Espaço dos Reinos

Próximo na escala de importância, após os *chardalyns*, foi a motriz mágica, ou os navios voadores dentro do Espaço dos Reinos. Os Reinos das Alturas, como os marinheiros espaciais de Sótão do Diácono chamavam o Espaço dos Reinos, acreditava-se ser a próxima grande fronteira de matérias primas, tais como minérios, criação de magias e a “descoberta” de itens mágicos. Os exploradores do Sótão do Diácono, entretanto, também eram responsáveis por “experimentos” raciais, basicamente dissecando qualquer coisa com que cruzassem. Isso deu aos Netherese, os únicos humanos a terem se aventurado no Espaço dos Reinos até 2.795 AN, um nome muito ruim e uma reputação horrível, parecido com o medo gerado quando uma nave de motriz mágica ilithid foi vista.

Essa reputação não fez nada mais a não ser separar os Netherese da comunidade de motriz mágica já no espaço e tornando a troca entre elas quase impossível. De fato, naves Netherese eram atacadas quando vistas. Oberon, um arcano nascido durante esse tempo na história Netheril, tentou seu melhor para reparar a reputação de sua nação no espaço, mas de nada valeu. Cem anos depois que a primeira nave se aventurasse na superfície de Toril, Netheril chamou novamente a sua última. O tremendo gasto de armamento e defesa de suas naves excederam de longe qualquer lucro que fosse feito no Espaço dos Reinos. E já que os Netherese foram incapazes de criarem seus próprios controles e outros itens para motriz mágica – sendo forçados à utilização de magia para tais materiais – eles decidiram desistir do Espaço dos Reinos.

Oberon, quase enlouquecido pela perda de seu amor, mudou-se para o Sótão do Diácono para manter uma presença no Espaço dos Reinos. Mesmo sua morte 10 anos mais tarde não dificultou a presença de Netheril, pois outros que sentiam e compartilhavam da mesma dedicação continuaram em seu rastro.

## A Era Sombria

A Era Sombria de Netheril trouxe as primeiras idéias do que viria a cair sobre os Netherese – foi um tempo em que as sombras do destino caíram lentamente sobre o reino Netherese. Começando com o nascimento de Karsus em 3.163 AN, essa era sinalizou a chegada dos phaerimm, o nascimento de Olostin e a descoberta de magias ainda mais poderosas. A conclusão foi marcada com a finalização de uma única magia: *avatar de Karsus*.

Muitos grandes arcanistas nasceram em Netheril, e muitos deles sobreviveram além de sua civilização por séculos, tipicamente pelo método de se transformar em lich. Embora muitos dos mais poderosos de Netheril eram arquiماغos, isso não era necessariamente uma condição essencial. Dentre todos que sobreviveram à queda de Netheril, entretanto, nenhum foi maior que Karsus.

## Karsus

A primeira conjuração mágica por Karsus foi na precoce idade





de dois anos, quando ele instintivamente lançou um cantra. O jovem Karsus descobriu-se aprendendo magias quase que instintivamente, como se sempre as soubesse. O clero local de Mystryl teve um interesse imediato sobre o jovem e o treinou. Eles tentaram convertê-lo à hierarquia da igreja, porém ele não estava interessado. Ele não acreditava que depositar sua fé em uma estrutura politeísta lhe faria algum bem – ele próprio acreditava estar na altura de um deus. Isso, é claro, fez dele um perfeito candidato a arquimago, uma vez que todos os arquimagos acreditavam apenas em si mesmos.

Assim como Ioulaum, que aperfeiçoou sua maior magia *longevidade de Ioulaum*, Karsus, na idade de 22 anos, foi o mais jovem arquimago que jamais existiu. Para ganhar seu título, o candidato deveria criar seu próprio *mythallar*, criar um enclave de uma montanha, erguer uma cidade sobre ela e então clamá-la como sua própria. Por vários meses após sua façanha, Karsus estava impossibilitado de atrair negócios e residências, primariamente por sua juventude. Ele decidiu que, se somente o poder da magia não atraía cidadãos para o seu enclave, talvez uma imagem de sucesso pudesse.

Karsus contratou alguns dos melhores arquitetos na terra para criarem construções que desafiassem as leis da gravidade e da física. Essas estruturas ficaram eventualmente conhecidas como as maiores escolas e universidades em Netheril. A exclusividade das estruturas e a esperança de terem tais dessas estruturas para si, atraíram pessoas para o enclave de Karsus, e a cidade se tornou bem sucedida.

De modo a assegurar um sucesso ainda maior, Karsus persuadiu o conselho de Setevilas a permitir o empréstimo do restante dos *Pergaminhos Nether* para que fossem estudados e então descobrir se havia uma conexão entre todos os pergaminhos para que se pudessem encontrar os que estavam desaparecidos. Infelizmente, quando os pergaminhos estavam a caminho das mãos de Karsus, a caravana (guardada por mais de 100 soldados e arcanistas) foi saqueada e os pergaminhos roubados. Uma intensa busca pelos ladrões começou em 3.195 AN, mas terminou sete anos mais tarde em um fracasso e com a perda de 125 vidas. Netheril agora não tinha nenhum pergaminho Nether em posse, e seu paradeiro deixavam perplexos até mesmo grandes arcanistas e adivinhos.

## Sombra

Um estudante da academia de Karsus para estudos de magia, Sombra, publicou um trabalho altamente criticado sobre os planos. Seu trabalho lhe rendeu a hostilidade das autoridades, e ele foi enviado ao exílio. Todo o estudo sobre os planos e os quase-planos foi banido em várias cidades. Por Karsus, entretanto, Sombra foi pedido para que permanecesse e continuasse seus estudos; Karsus sentiu que ele estava lidando com algo importante. Sombra convidou outros pesquisadores que trabalhavam em segredo para ajudá-lo em sua investigação, e Karsus financiou a operação inteira. Onze anos depois, com a permissão do próprio Karsus, Sombra publicou outro trabalho, desta vez sobre o Semiplano das Sombras, intitula-

do *Sombras: A Coesão Palpável de Realidades Corporais Sem Formas*.

Outros arquimagos através da nação repentinamente perceberam a importância dessa descoberta e viram o Semiplano das Sombras como um local perfeito de exploração – uma fonte ilimitada de servos das sombras e a fonte de toda a magia das sombras de Sombra. Eles imediatamente suspenderam a proibição da exploração do plano das sombras e encorajaram a exploração de novos planos. Desafortunadamente eles descobriram também o Semiplano do Aprisionamento, e no fim perderam vários arcanistas nos confinamentos nebuloso. Entretanto, essa perda foi mantida no mais estrito segredo.

## Olostin

Arquimagos e pesquisas não foram os únicos a deixar uma impressão na história. Muitos indivíduos também forçaram seu caminho nos anais da história. Um desses indivíduos foi o humano Olostin.

Olostin nunca recebeu as oportunidades que sentia que lhe deveriam ser dadas, e começou a se enfurecer com isso. Ele odiava os outros, mas efetivamente sentia certa quantidade de compaixão para com as raças subjugadas não-humanas – aqueles goblinóides contra os quais Netheril e os elfos lutavam desde o começo dos tempos. Seu ódio o consumiu por dentro e ele finalmente foi rejeitado pelos Netherese, enviado a vagar pelas vastidões de Netheril.

Enquanto andava, Olostin encontrou uma besta cruel que se parecia um cone vivo com quatro braços – um phaerimm. Olostin temeu por sua vida, preparou-se para se defender contra a morte certa, porém a besta só queria conversar. O phaerimm clamou que alguma força desconhecida da superfície estava matando suas crianças e fazendo com que os velhos e enfermos morressem precocemente; ele gostaria de saber quem sobre a superfície estava usando magia.

Olostin sentou e contou à criatura tudo que sabia sobre a cultura Netherese. O phaerimm escutou cada palavra que Olostin pronunciava sobre os Netherese. Após dar ao renegado um item mágico poderoso e dizer-lhe onde poderia encontrar um refúgio seguro longe da ameaça dos malignos Netherese, a besta retornou a sua terra natal. Olostin nunca mais viu seu amigo monstruoso novamente, mas sempre sentiu como se ele estivesse próximo, ajudando-lhe a concluir suas tarefas. Aquelas ações foram exatamente o que preservou o nome de Olostin. Ele e seu bando se tornaram os assassinos mais impiedosos da história de Netheril. No ano de 3.348 AN, ele começou um reinado de 33 anos de terror com um ataque bem sucedido contra a cidade de Unidade, onde foi nomeado Barão do Medo. O Barão e seu bando mataram mais de 28.000 – humanos, elfos, orcs, goblins, anões, halflings e gnomos; isso não fazia diferença – e roubaram um resgate do rei. No fim de sua carreira, ele e seu bando foram incinerados por uma magia *bola de fogo de Noanar* conjurada por um arcanista acima do 34º nível. O forte foi queimado e tudo dentro foi destruído. O item mágico que Olostin recebeu de



seu companheiro cônico, entretanto, nunca foi recuperado.

## Os Phaerimm

Após estudar as informações dadas por Olostin e pesquisar os métodos de enfraquecer o poder da nação humana, os phaerimm – um dos “amigos cônicos” de Olostin – começaram a conjurar suas magias de *dreno mágico* através da terra no ano de 3.398 AN. As magias permanentes de *dreno mágico* começaram a drenar a energia vital também, lentamente matando tudo dentro de sua esfera de efeito. Eles começaram a conjurar essa magia poderosa em todos os locais das terras de Netheril.

Felizmente para os Netherese, os efeitos do *dreno mágico* eram visíveis. Próximo à maior cidade flutuante, a terra começou a virar um deserto arenoso. A princípio os arqui-magos estavam despreocupados, e simplesmente conduziram a cidade para um lugar diferente. Mas como as “pragas da terra” continuaram a seguir as cidades, entretanto, os arqui-magos desconfiaram que houvesse algo errado. Mas movimentando as cidades, eles ajudaram a estabelecer o deserto que um dia seria conhecido como Anauroch.

Como essa praga continuava a progredir, os arqui-magos lentamente discerniram uma inteligência operando contra eles: os phaerimm. De tempos em tempos, poderosos arqui-magos criavam novas magias ainda mais poderosas, apenas para serem subitamente atacados por uma onda destruidora criada pelos phaerimm para intentarem sua ruína. Entretanto, notícias sobre o ataque aberto contra os Netherese se espalhavam lentamente, pois os phaerimm raramente deixavam sobreviventes, e suas magias bloqueavam a maioria das tentativas de adivinhações para se descobrir a verdade sobre o desaparecimento desse ou daquele arqui-mago.

O poder combinado das magias *dreno mágico* e *dreno vital* causaram a falha de itens quase mágicos nos enclaves, e tendiam a negar outros efeitos mágicos que não fossem permanentemente imbuídos em um item com o uso da magia *permanência*. A magia *longevidade de Ioulaum* era outra que falhava frequentemente, fazendo a verdadeira idade da criatura rapidamente alcançar o ser. Entretanto, as magias ainda podiam ser conjuradas normalmente.

## Magia Pesada

Karsus descobriu que o *dreno mágico* dos phaerimm estava começando a enfraquecer as magias de duração vitalícia que havia construído em torno de si próprio, e determinou que havia de encontrar a fonte desse dreno ou descobrir outra forma de se manter vivo. Ele voltou-se ao dom do lich e começou experimentos com *magia pesada*. Esse amálgama de física, química e magia era tão instável que Karsus sentiu que poderia ser tanto o fim de Netheril – e possivelmente toda Toril – quanto um impulso para a magia que parecia estar sendo drenada. Sua principal razão para estudar a *magia pesada* era destruir os habitantes do submundo que ele acreditava serem responsáveis pelo contínuo declínio da magia disponível.

*Magia pesada* era uma força tangível, diferente das outras formas de magia. Era como uma esfera de mel puro que não deixava nenhum resíduo após o contato, mas ao invés disso, desenredava-se de qualquer objeto que vinha a entrar em contato consigo. Movendo uma mão ou andando através da *magia pesada* criava efeitos similares a mover-se através de águas profundas.

Karsus descobriu que a *magia pesada* poderia ser encantada com outras magias. Ele também determinou que a *magia pesada* poderia ser “pintada” ou “untada” em qualquer superfície (como uma parede, porta ou mecanismo), e a superfície ganharia seus efeitos. Karsus achou muito conveniente incrementar a *magia pesada* em uma fechadura encantada com *dissipar magia*, especialmente quando isto desabilitava o uso de *detectar armadilhas* e desativava um kit mágico de desabilitar o arrombamento de fechaduras.

Meio metro cúbico de *magia pesada* (pesando meio quilo) poderia ser criado por um arcanista para cada nível de experiência, então quando Karsus conjurasse o feitiço *magia pesada*, ele criaria 12,5 m³ da matéria. Ele encantou a massa gelatinosa e espessa com uma magia *dreno de Vollbm*, que era projetada para transferir poder mágico para uma fonte maior de poder dentro de um raio de 762 metros, ela começou a enfraquecer as energias liberadas pelo *mythallar*. A magia *dreno de Vollbm* coletava e enviava o poder de volta para o *mythallar*, roubando o poder mágico do enclave.

O enclave inteiro começou a se aproximar do chão, e as luzes e todos os itens quase mágicos utilizados na cidade voadora começaram a piscar e pulsar. Em uma tentativa desesperada, Karsus levitou a *magia pesada* e usou *lufada de vento de Tolodine* para força-la para a lateral da cidade. Ela caiu na direção da Floresta Alta. Wulgreth, um arcano renegado vivendo na área, foi aniquilado e transformado em lich quando a *magia pesada* de Karsus absorveu suas energias vitais.

Karsus passou os próximos poucos anos estudando esse novo conceito em magia e tentou fazê-lo funcionar. Ele gostou da idéia de encantar uma massa de *magia pesada* e livremente pintar os efeitos mágicos onde quisesse. Ele pintou um *terreno ilusório de Tosculdo* nas paredes e no teto da sala toda, criando uma espécie de reino dos sonhos desorientado. Ele estava apto a fazer um pódio judicial que notificava a todos na sala da corte quando alguém estava mentindo enquanto estivesse nela.

Enquanto tentava descobrir outras utilidades para a *magia pesada*, Unidade, uma cidade na fronteira norte da Floresta dos Chifres Distantes, foi infiltrada por demônios dos planos inferiores que procuravam uma cidade como um posto avançado para uma eventual ataque à Karsus. Eles teriam obtido sucesso, porém Karsus e seus mais confiáveis conselheiros e “amigos” usaram *magia pesada* imbuída com *expulsão de Oberon* e *desintegração de Aksa* para banir e aniquilar as bestas em um período de três anos.

Pelo ano de 3.505 AN, a estranha interação da magia (devido às magias *dreno mágico* dos phaerimm) começou a preocu-





par os arquiماغos e muitos migraram para os pontos norte e oeste. Um arcano viajou para oeste para fundar a nação chamada de Illusk, nomeada em função de uma civilização que uma vez lá viveu. Ele usou seus poderes mágicos para construir uma cidade inteira. Ele morreu no processo, mas os seus seguidores viveram nos frutos de seu trabalho.

Aqueles que permaneceram para trás tentaram descobrir uma fraqueza que pudessem explorar nos phaerimm, e receberam alguma ajuda misteriosa de uma raça de criaturas conhecidas como os sharn. Os sharn conjuravam magias que alteravam a própria geografia da terra quando entrava em contato com as magias *dreno mágico* e *dreno vital* dos phaerimm, transformando montanhas inteiras em colinas planas ou aumentando o tamanho do deserto. Os phaerimm estavam subitamente enfrentando uma guerra de duas frentes.

## A Queda

Em 3.520 AN, o arquiماغo Ioulaum desapareceu. Vários de seus amigos, incluindo Karsus, acreditavam que ele deixara Netheril por que dependia pesadamente da magia para manter sua vida (afinal, ele estava próximo dos 3.000 anos de idade). Seu destino final permaneceu desconhecido.

O pânico surgiu rapidamente através de Netheril quando chegou ao conhecimento das cidades o desaparecimento de Ioulaum, e os arquiماغos que permaneceram temeram que houvesse uma revolta. Karsus, sentindo a responsabilidade pelo futuro de Netheril em seus ombros, sentiu que seria seu dever manter a nação unida. Ele finalizou uma magia em que vinha trabalhando há anos e então a conjurou sobre si mesmo.

Essa magia, chamada *avatar de Karsus*, foi a única magia de 12º nível jamais criada. Ela era projetada para roubar temporariamente os poderes de uma divindade. Quando conjurou a magia, escolheu Mysteryl, a deusa da magia, no processo, mudando para sempre os meios em que a magia funcionava. Conhecimento sempre pesou mais que sabedoria, e Karsus não era uma exceção.

Seu corpo inflou com o fluxo repentino de poder divino e sua mente encheu-se com conhecimento inimaginável. Karsus instantaneamente percebeu o erro que havia cometido: Ele roubou o poder da divindade da qual não deveria ter feito. A posição de Mysteryl exigia que um dos aspectos de sua mente trabalhasse constantemente a trama da magia – a trama que Netheril e sua fatura mágica e os phaerimm com suas magias de *dreno mágico* constantemente ameaçavam desfazer. Quando Mysteryl perdeu sua habilidade de manter a trama da magia essencialmente intacta (magia na sua forma mais incompreensível e intangível), a inundação de magia surgiu e oscilou, e os efeitos mágicos de todas as coisas mágicas entraram em colapso por um tempo – um curto tempo.

Mysteryl se sacrificou para salvar a trama antes que o dano se tornasse irreparável. Isso quebrou a conexão mágica de Karsus com sua magia e obstruiu a trama, fazendo com que toda a magia cessasse brevemente. Sem a infusão mágica, as

cidades flutuantes de Netheril caíram, e Karsus foi morto instantaneamente. Seu corpo inchado petrificou-se e caiu de seu planalto em sua cidade flutuante e foi em direção a terra. Enquanto seu corpo caía, seus olhos petrificados, ainda brilhando com o último brilho da presença divina, captaram uma imagem das cidades de Netheril esmagando-se no chão, matando todos os seus habitantes. Seu coração quebrou – a ganância pelo poder dos próprios deuses causou a destruição de seu lar, sua família, seus amigos e seu povo.

Quando Mysteryl reencarnou – dessa vez como Mystra – ela usou a forma de uma bela garota fazendeira aprendendo os básicos da magia cantra, mas com as capacidades de uma arquiماغa. Sua primeira prioridade foi recriar a trama da magia. Dessa vez ela fez a magia seguir algumas regras a mais, e nenhuma magia acima do 10º nível funcionaria. Quando estava completa, estava apta a salvar apenas três cidades flutuantes de Netheril; o resto foi inevitavelmente destruído. Essas três – Anauria, Asram e Hlondath – estavam alto demais acima do solo para sobreviverem. As cidades pousaram seguramente e os sobreviventes cambalearam em choque para longe da cidade.

Clérigos e clérigas da nova deusa da magia tiveram conhecimento da história de Karsus em sonhos e visões quando oravam por suas magias. Era uma tentativa de Mystra de ter certeza de que nada desse tipo acontecesse novamente. Entretanto, Karsus foi creditado como o único humano a alcançar o status de divindade através da conjuração de magia, mesmo que por um breve instante.

Dentro de alguns meses, os habitantes das três cidades sobreviventes restantes debandaram, temerosos dos phaerimm, dos deuses e dos orcs. Aproximadamente um terço migrou para o norte, com o restante viajando para o sul para criar as sombras – ou “estados sobreviventes”, para os otimistas – de Netheril; Anauria, Asram e Hlondath.

Alguns deles que viajaram para o norte seguiram “visões de sonhos” construíram uma cidade próxima da pedra vermelho sangue que era o corpo de Karsus, confundindo o corpo petrificado do ex arquiماغo com o de um “deus” moribundo. Entretanto, sua adoração por Karsus enervou outros habitantes das proximidades, e foi amplamente confirmado que o lich Wulgreth destruiu a cidade em 3533 AN em retribuição ao que Karsus havia feito com ele. Outros sábios, entretanto, acreditam que Wulgreth estava ocupado em Chifre Ascal tentando destruir o que restou de Netheril, pedaço por pedaço, pacientemente efetuando sua vingança, tornando-se cada vez mais e mais vil com o passar do tempo.

Wulgreth abriu um portal para Baator em segredo, procurando ajuda por sua busca e recebendo-a. Chifre Ascal foi lentamente infiltrada por baatezus enquanto os séculos passavam lentamente. Os demônios serviram primeiro como servidores, mas rapidamente começaram a agir como estrategistas e agentes duplos para os poderosos arcanistas da cidade, encorajando rivalidades, desentendimentos e gerando caos e medo. Dentro de um milênio Chifre Ascal se tornou o Forte do





Portão do Inferno.

## O Fim do Fim

No que foi conhecido como o *Fim do Fim*, tudo que remanesceu de Netheril foi destruído em 300 anos. Tudo começou no ano de 3.826 NA quando Asram foi atingida pela pior praga da história de Toril, dizimando a população inteira em apenas um mês. Mesmo aqueles que escaparam da área de flagelo morreram.

Acreditava-se que Kiputyttu (um deus tentando tomar o aspecto de Talona) tentou sobressair na influencia de Talona em Toril nesse tempo, e foi morto no processo. Talona praguejou os desafortunados de Asram de modo a receber as preces por salvação dos habitantes da cidade, que esperavam apaziguar a divindade e diminuir os efeitos da doença. Com esse repentino aumento de adoradores, Talona ganhou o poder necessário para matar o deus Kiputyttu e absorver seus poderes.

Em 3.970 AN, Anauria caiu. Ela sucumbiu ao peso de um ataque orc. Quando caiu, entretanto, desferiu um golpe contra as bestas saqueadoras que necessitaram de um milênio inteiro para se recuperar.

As Guerras da Coroa Contra o Cetro começaram em 4.058 AN e finalmente terminaram em 4.167 AN. As guerras entre Cormanthyr e Hlondath não foram de longa duração em quaisquer sentidos, e poucas mortes incorreram de ambos os lados. Majoritariamente, foi uma demonstração de força e poderes mágicos e Myth Drannor venceu a maioria delas.

Não foi nenhuma surpresa Myth Drannor prevaleceu a maioria dos conflitos, pois Hlondath foi rápida na queda. Seu ultimo suspiro foi liberado em 4.188 AN quando o deserto de Anauroch consumiu seus campos, deixando o povo faminto e lançando-os às pressas ao coração de Faerûn.

## Os Sharn

Era improvável que Anauroch cessasse sua expansão com a queda de Hlondath. Muitos suspeitaram que os sharn – conjuradores poderosos, cuja magia transformou a terra ao redor enquanto lançavam seus feitiços – eram a fonte do fim das magias *dreno mágico* dos phaerimm. Mesmo assim, outros acreditavam que a falta de magia na área causou o colapso da magia dos phaerimm para dentro de si mesmas. Poderia ser a combinação de ambos ou talvez algo inteiramente diferente.

Qualquer que fosse a verdade, sabia-se que a magia dos sharn causava distúrbios geológicos através de todo Anauroch cada vez que sua magia encontrava a magia dos phaerimm. Montanhas cujos picos colaboraram para serem as plataformas para as cidades flutuantes das cidades Netherese mudaram com o despertar da magia dos sharn. Novas cadeias de montanhas foram formadas, algumas desapareciam, e mesmo a Grande Geleira cresceu e se expandiu como resultado da magia que colidia.

É improvável que as motivações dos sharn estivessem conectadas com a salvação dos Netherese. Os sharn não fizeram

esforços para contatar os arquimagos Netherese, preferindo agir por conta própria ao lidar com os phaerimm. De várias formas os Netherese descobriram-se pegos no meio da rivalidade de duas raças.





# A Campanha

**J**ogar uma campanha em Netheril é como jogar uma campanha normal localizada em qualquer lugar nos Reinos. O problema, é claro, está no fato de que todos sabem como a história vai terminar. Bons jogadores ajudam a tornar a campanha em Netheril prazerosa também, mas e quanto àqueles jogadores que querem trazer de volta seus personagens favoritos dos dias modernos nos Reinos (1370 CV) para os tempos de Netheril? Aqueles personagens já sabem o que aconteceu com os Netherese, e eles podem ser encorajados a tentarem impedir o cataclismo (como todo bom aventureiro).

O material apresentado nesse capítulo prepara tanto o Mestre quanto os jogadores para a vida nesse reino mágico. Ele detalha as várias raças e classes disponíveis para os personagens jogadores, e também providencia informações de como lidar com personagens e viagens pelo tempo. Uma vez que a magia funciona de modo diferente em Netheril do que a descrita no *Livro do Jogador*, o novo sistema de magia também está incluso.

## Viajando Pelo Tempo

Uma campanha em Netheril na qual os personagens dos tempos modernos viajam de volta no tempo para a era de Netheril está carregada com mais conhecimento do que os personagens jogadores trazem consigo. Felizmente, a viagem no tempo em Faerûn é ciumentamente guardada pelo deus que carrega o aspecto do tempo. No caso de Netheril, Mystryl mantinha a guarda sobre o canal do tempo que levava a terra dos Netherese.

Mystryl compreendia que a viagem através do tempo seria do interesse de conjuradores em um certo ponto. Ao invés de permitir aos conjuradores que inventassem seu próprio método para viagens temporais, Mystryl encarregou-se de estabelecer como a magia e a viagem pelo tempo trabalhariam juntas. Para isso ela criou a magia *canal do tempo*. Magias do suplemento *Cronomante* não permitem que o personagem acesse o período de tempo de Netheril.

### Canal do Tempo

Mystryl criou a magia *canal do tempo* para permitir viagens através do tempo em seus termos. Magos que tentassem criar

magias que se desviavam das regras de viagem temporal inevitavelmente falhavam e suas pesquisas levavam à conclusão que a magia *canal do tempo* era o único modo de viajar através do tempo. Sua desvantagem, entretanto, fazia com que fosse quase impossível para os viajantes do tempo mudarem a história (o qual, para muitos conjuradores, era a única razão para viajar no tempo).

A decisão de permitir que os personagens tenham a habilidade de alterar a linha do tempo está nas mãos do Mestre. A linha de tempo oficial permanece como detalhada aqui, assumindo que os personagens não foram capazes de fazerem mudanças que prevenissem a queda de Netheril e a reforma da magia. A aventura que dá seqüência à expansão de campanha *Netheril: Império da Magia é Como os Poderosos Caem* que detalha os últimos dias de Netheril baseada nas informações descritas nessas páginas.

Mystryl estabeleceu conexões com cada ano da existência de Netheril. Conjuradores e seus companheiros que viajam de volta sempre chegariam no ano novo, e eles sempre retornariam no final da última noite daquele mesmo ano. Nada, nem mesmo *esfera antimagia* e *esferas prismáticas* poderiam prevenir a magia de puxar o viajante do tempo de volta a seu tempo original.

Essa limitação não incomodava muito os magos quanto aos efeitos colaterais da viagem pelo tempo. Itens mágicos não poderiam ser levados com os viajantes e magias memorizadas eram apagadas da memória (muitos teorizavam que essa energia mental armazenada era efetivamente o que deixava a magia poderosa). Armaduras e armas que não existissem no destino eram também impedidas de ir com os viajantes (então uma armadura de batalha e uma armadura de campo jamais poderiam voltar no tempo de Netheril).

Livros de magias e pergaminhos poderiam viajar de volta a Netheril, porém magias que não existissem no tempo destinado simplesmente apareciam como páginas em branco (tais magias reapareceriam depois quando o viajante do tempo retornasse para seu próprio tempo). Habilidades inatas garantidas por um deus em um tempo podem não existir no período de tempo destinado, mas isso é detalhado no capítulo **Deuses de Netheril**.

A magia *canal do tempo*, detalhada abaixo, é extremamente difícil de se obter; pesquisar a magia poderia levar vários anos. Jogadores de níveis mais altos podem acabar encontrando um





mago que tenha vivido bastante (como Larloch, o Lich, Simbul, Elminster do Vale das Sombras, Khelben “Cajado Negro” Arunsun e outros) poderiam estar interessados em compartilhar a magia em troca de algo que os PJ prezam muito, como um pequeno “favor”. PJ extremamente sortudos talvez encontrem uma cópia em uma tumba antiga em algum lugar do Norte.

## Canal do Tempo

(Alteração, Cronomancia)

**Nível:** 9º Arcana

**Alcance:** 9 metros

**Duração:** Especial

**Área de Efeito:** Especial

**Componentes:** V, S, M

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Teste de Resistência:** Nenhum

Ao conjurar essa magia, um portal dourado tremeluzente aparece em algum lugar próximo ao conjurador (entretanto, o usuário não faz a menor idéia de onde o portal aparecerá). A abertura circular de 3 metros de diâmetro parece levar a um longo túnel preenchido com uma luz azul prateada e lampejante. Criaturas que fitem o túnel por mais de uma rodada começam a ver aparições do passado passando através das paredes do túnel. No entanto, essas imagens não causam dano. O portal permanece aberto durante uma rodada por nível do conjurador ou até que o conjurador entre no canal, o que ocorrer primeiro.

Durante a conjuração o mago deve anunciar a data e o ano que *canal do tempo* deve levar aqueles que irão adentrá-lo. Por exemplo, um mago que quisesse visitar Netheril perto do tempo em que Karsus nasceu deveria dizer: “Durante a Era Sombria de Netheril, no ano de 3163 AN”.

Criaturas que entrem no *canal do tempo* são imediatamente despojadas de quaisquer itens mágicos e magias memorizadas (entretanto, livros de magia e pergaminhos permanecem; psíquicos também são esgotados, porém retornam no mesmo padrão). Além disso, itens que ainda não existam no tempo são removidos, tais como armadura completa, arcabuzes e invenções gnomas. Itens despojados são guardados no *canal* e retornam durante a viagem de volta dos aventureiros (mas a viagem de volta também despoja os aventureiros de seus itens coletados durante a estada, criando um armazém em cada fim do canal onde os aventureiros podem deixar seus pertences).

Magias que não existiam no passado aparecem como páginas em branco no livro de magias de um conjurador. Pergaminhos que ainda não existiam no passado também tornam-se em brancos. Páginas em branco retornam ao normal quando o viajante do tempo retorna a seu próprio tempo ou quando a magia se torna disponível durante sua estada no novo tempo (tais como a magia sendo criada durante o ano em que eles estão no passado)

Não há uma forma de determinar com precisão o local de

destino correto quando se usa um *canal do tempo*. A única coisa certa é que os viajantes do tempo aparecem em algum lugar nas terras que eles buscam. Por exemplo, viajantes que busquem Netheril talvez apareçam na cidade sulista de Guarda Ladina ou talvez apareçam longe, no norte, como em Base Gélida. Eles talvez até apareçam no Gelo Alto ou algo profundo na Floresta Leste.

Viajantes do tempo sempre chegam durante as festividades celebrando o novo ano; eles sempre retornam para o seu próprio tempo durante a noite final do ano. Esses são os momentos em que as forças do tempo são mais poderosas em Toril. Nada pode prevenir de um viajante do tempo de ser tragado pelo *canal do tempo* no fechar do ano, mesmo magias que neguem efeitos mágicos ou protejam contra outros efeitos. Após retornarem para seu tempo eles descobrem que um mês inteiro se passou desde que partiram (entretanto eles envelheceram um ano inteiro)

Também, aventureiros não podem coexistir mais de uma vez em um mesmo tempo em uma viagem de tempo – uma vez que tenham viajado para um ano em particular, não podem jamais retornar naquele ano novamente. Qualquer tentativa de fazê-lo simplesmente falha, e o usuário é lançado a 1d100 anos de diferença do tempo desejado e em um local aleatório.

Os componentes materiais para essa magia são três escamas de três dragões anciões de tendências distintas (uma de cada), a poeira de um elemental do tempo morto, o solo da terra de destino para a magia *canal do tempo* (no caso de Netheril, areia de Anauroch funciona bem) e o conhecimento da era e do tempo a serem visitados. Os componentes físicos são consumidos durante a conjuração (o conhecimento permanece).

## Portais do Tempo

Existem *portais do tempo* em Faerûm, mas suas localizações permanecem um mistério. Textos antigos da fê de Mystryl falam de três portais que foram criados através de acidentes ou por uma grande casualidade. Mesmo que os *portais do tempo* não requeiram componentes materiais, eles funcionam exatamente como a magia *canal do tempo*, permitindo a viagem pelo tempo para qualquer ponto do passado de Faerûm. Descobrir a localização de um desses portais é uma aventura por si só, e aventureiros os procuraram muito e por muito tempo, porém sem nada a encontrar, jamais voltaram a procurar. Acredita-se que a última expedição arquivada foi em 404 CV.

A primeira passagem que revela uma dica para a localização de um *portal do tempo* diz “... jaz nas costas das montanhas, onde gelo e rochas tocam o céu de verão do cinto de Amaunator”. Isso é na verdade uma referencia a antiga constelação de Amaunator que aparecia nos meses de verão sobre a Espinha do Mundo. Um grupo de aventureiros poderia passar vários meses nas vastidões da Espinha procurando pela caverna profunda que mantém o portal. O *portal do tempo* também acontece no lar de um antigo dragão branco (que é





ganancioso demais para permitir que os aventureiros usem seu portal sem que eles lhe paguem algo).

O segundo *portal do tempo* é "... norte de Novularond, brilhando sobre o Pico de Miskén no Solstício de Verão". Mesmo com toda a área de Novularond sendo vasculhada repetidamente, os aventureiros falharam em encontrar o *portal do tempo*, pois o Pico de Miskén foi consumido pela Grande Geleira muitos séculos atrás. O portal mágico existe, porém está enterrado de baixo de milhares de metros de gelo, e é lentamente carregado junto com a geleira.

O portal final está listado como existindo em "... Pico de Andrio, próximo do jardim de Eldath". Um escriba, na verdade, errou o nome original do lugar, que era Adrus, e o jardim é uma dica para a cidade de Eixo de Cedro na floresta de Gulthmere nas Orlas de Vilhon. O *portal do tempo* sobreviveu dentro do Monte Andrus apesar das erupções vulcânicas, protegido pelo intenso calor da magia de Mysteryl.

## Campanha Nativa

A maneira mais fácil de começar uma campanha em Netheril é simplesmente criar novos personagens e começar a aventura na época. O Mestre e os jogadores devem decidir em qual Era seus personagens vão começar a se aventurar. A aventura *Como os Poderosos Caem* detalha os eventos que levam até a queda de Netehril, portanto os jogadores e o Mestre podem querer começar a jogar na Era Dourada (e usarem a magia *Longevidade de Ioulaum* para seus personagens atingirem níveis altos antes da Queda) ou simplesmente usar a informação apresentada naquela aventura para começarem a sua campanha.

## Raças

As raças disponíveis para os PJ são idênticas àquelas disponíveis na campanha normal. Os detalhes abaixo explicam o relacionamento com os Netherese, como eles se sentiam quanto aos humanos em suas cidades flutuantes e o que os humanos pensavam deles.

### Anões

Netheril amava os anões de Delzoun e comercializavam com eles o tanto quanto fosse possível. O relacionamento entre Netheril e anões anteriores ajudou a forjar uma amizade cativante entre as duas raças.

Netheril trocava itens mágicos e bugigangas que ajudavam na mineração e fundição, enquanto ganhavam em troca gemas, metais preciosos, armas e trabalhos em pedra. Em um ponto da história de Netheril, uma *porta extra de Oberon* permanente, de incríveis poderes e alcance, foi criada no intuito de facilitar e acomodar o intenso comércio, mas esse portal foi sabotado por facções virulentas da cidade que tentavam destronar o arquimago governante.

Os Delzoun criaram uma rota de troca com os Netherese

no Mar Estreito através da cidade portuária de Ascore. Ali eles velejavam em suas imensas embarcações de pedra para a Baía de Ascore em rota de localizações como Zênite, Refúgio e Base Gélida.

### Elfos

"Nós os ensinamos a usar a magia, mas eles nunca levaram nossas precauções ao coração", um elfo ancião disse uma vez, referindo-se aos Netherese. Todas as contas mostram a confirmação dessa afirmação élfica, mas se alguém perguntar a um Netherese quem os ensinou os caminhos da magia, uma história diferente surgiria. "Não. Os elfos *não* nos ensinaram magia. Nós nos ensinamos. Apenas observe as diferenças em como manipulamos o poder. Nós temos acesso a partes da formação que os elfos nunca entraram em contato. Se houver qualquer relação, nós que os ensinamos a aproveitar a magia, e, como você pode dizer, eles não levaram suas lições para o coração".

Os elfos não odiavam os Netherese, porém também não tinham uma grande apreciação por eles. Eles viam esses humanos como descuidados e libertinos quanto à magia que utilizavam. O fato era que os Netherese não tomavam as precauções para moldarem e controlarem suas conjurações (uso de componentes gestuais) provando aos elfos sua natureza apática. Os elfos ficaram impressionados com as cidades flutuantes dos Netherese e o salto no seu conhecimento de magia, mas ainda assim se sentiam desconfortáveis dentro ou próximos das cidades de Netheril.

Sempre que um elfo estiver dentro ou embaixo de uma cidade flutuante ele perde várias de suas habilidades inatas, incluindo sua resistência a *sono* e 50% de sua resistência a encantamentos.

### Elfos de Cormanthyr

Essa nação de elfos eventualmente se tornou conhecida pela criação da cidade de Myth Drannor. Essa era uma sociedade altamente mágica que impunha a maioria de seus encantamentos em coroas e diademas. Sua maior fonte de poder, entretanto, era o conhecimento de magias. Eles preferiam usar o poder da conjuração a guardá-lo em itens mágicos.

Durante o tempo de Netheril, a maioria dos elfos de Cormanthyr eram elfos dourados que ainda não haviam desenvolvido sua desconfiança pelos humanos (o que ocorreu com a queda de Netheril e a subsequente reforma na magia). Espalhados, alguns elfos da lua e alguns elfos selvagens também pertenciam a Cormanthyr, mas os drow eram cada vez mais odiados (as feridas das Guerras da Coroa entre os elfos eram muito mais visíveis).

Os elfos de Cormanthyr eram inicialmente afeiçoados pelos Netherese, providenciando ajuda e assistência durante os primeiros anos de Netheril. Enquanto a força mágica de Netheril aumentava, entretanto, os elfos começaram a se afastar, contentes de deixarem os humanos descobrirem os poderes e os perigos do uso da magia. Cormanthyr se preocupou pouco





com suas cidades flutuantes, considerando-as flagrantes demonstrações da força mágica que estava ligada a trazer problemas no futuro.

Enquanto os arcanistas Netherese criavam volumosos cetros e mantos para utilizar a força mágica, os elfos de Cormanthyr criavam cajados delgados e outras “refinamentos” mágicos que utilizavam o poder da formação mágica de Mysteryl. Enquanto todos os cidadãos de Netheril conjuravam cantras, conjuradores elfos eram apenas aqueles que possuíam aptidão para a magia. Havia portanto apenas uma diferença na filosofia e na acuidade, mas ambos, Netheril e os elfos, eram poderosas nações mágicas.

### Elfos Earlanni

Os Earlanni eram os mais desgastados sobreviventes das Guerras da Coroa milhões de anos atrás. Mesmo sendo uma das maiores forças em Netheril, sua presença foi majoritariamente ignorada pelos outros elfos, uma vez que sua população nunca se recuperou das guerras que reduziram sua população. Até 882 CV, quando Chifre Ascal caiu, os Earlanni mantiveram as poucas coisas que restaram. A maioria dos Earlanni era de descendência de elfos da lua, embora alguns elfos dourados e poucos elfos selvagens estivessem presentes.

### Elfos Illefarni

Os elfos Illefarni foram provavelmente os elfos mais ligados à natureza de todas as sub-raças élficas. Eles viviam exclusivamente para a segurança das árvores, construindo cidades-complexos, e cidades-pontes entre os galhos das árvores em seu santuário florestal. Eles viam os Netherese como bárbaros que destruíam tudo em seu caminho.

Virtualmente todos os Illefarni eram elfos selvagens, e eles desenvolveram uma desconfiança pela rápida e prematura expansão de Netheril. Eles eram amistosos com arcanistas individuais, porém viram Netheril, da Era Prateada em diante, como pecaminosa, esbanjadora e decadente. Sua proximidade com as ruínas de Mieyritar apenas fortaleceu sua resolução.

### Gnomos

Os Netherese viam os gnomos mais como escravos úteis até que eles asseguraram sua independência durante a segunda metade da Era Prateada. Antes desse tempo, gnomos eram “pagos” com brinquedos, ferramentas e jóias sem valor que pretendiam aumentar a produtividade gnomia na sociedade Netherese.

Ironicamente, foi quando os gnomos começaram a se recusar a trabalhar que os Netherese garantiram sua liberdade. Revoltas após revoltas por parte dos gnomos foram rudemente reprimidas, mas sua recusa ao trabalho foi algo com que os arquimagos não puderam lidar. Magias de controle de mente – mesmo bem sucedidas ao manter os gnomos na linha – provaram-se ineficientes para produção de invenções de qualidade, então os arquimagos relutaram e libertaram os gnomos em 1472 AN. Uma vez livres, muitos gnomos migraram para o

sul, para quão longe dos Netherese pudessem.

### Meio-Elfos

Assim como os elfos, os meio-elfos se sentiam incomodados nas cidades de Netheril. Por alguma estranha razão, sempre que estivessem em uma cidade flutuante ou diretamente embaixo dela, eles perdiam suas habilidades inatas, incluindo resistência a *encantamentos*, *sono* e visão no escuro.

Meio-elfos geralmente admiravam os Netherese, ou ao menos gostariam de tê-lo feito. Os Netherese viam os meio-elfos como humanos corrompidos que não pertenciam a nenhum dos lados, mas eles permitiam que os meio-elfos vivessem em suas cidades flutuantes em função de suas habilidades mágicas. Eles eram encaminhados a distritos inferiores que não possuíam tamanho acesso ao *mythallar* colocado, mas possuíam uma alta taxa de criminalidade. Na tentativa de prevenir que os meio-elfos se mudassem para áreas mais caras e de elite da cidade, a eles eram pagos uma soma menor. Os desamparados da sociedade eram encaminhados aos distritos mais baixos, e esses parasitas se alimentavam das propriedades e ganhos dos meio-elfos.

### Halflings

Durante o primeiro milênio da existência de Netheril, os halflings compartilhavam as cidades Netherese, mas foram deixados como cidadãos de segunda classe. Os halflings escolheram mergulhar em culturas de outras sociedades e civilizações humanas, votando em jamais retornar enquanto as cidades Netherese flutuassem sobre a terra.

Elfos acreditavam que os halflings foram espertos ao evitarem Netheril, mas ao mesmo tempo ligaram as duas raças. Eles acreditavam que a superabundância de magia corrompeu a vida em Netheril. Divergências na raça humana, acreditavam os elfos, criaram os halflings. Uma vez que os halflings eram vistos como cidadãos de classe baixa, eram segregados a distritos inferiores com os meio-elfos. Os halflings negam essas alegações, e em retrospecto isso provavelmente explica porque os halflings nunca tiveram muita apreciação pela nação élfica.

### Humanóides

As raças humanóides, como detalhadas no *Livro Completo dos Humanóides*, não estão disponíveis como PJs. Com algumas poucas exceções, os humanos de Netheril chacinavam *todos* os humanóides que entravam em suas cidades. Fora das cidades (mas ainda dentro de seus perímetros territoriais), um humanóide tinha melhor chance de sobreviver, mas não muita. Abaixo estão detalhadas algumas das tribos orcs para ocasião de referência.

### Orcs do Refúgio Verde

Esses corsários brutais permaneciam primariamente dentro da Floresta dos Chifres Distantes, invadindo as cidade e vilas nas proximidades. Eles foram majoritariamente aniquilados durante a Idade de Prata por um clã inteiro de trolls que tomaram





a ofensiva a despeito das táticas de flechas flamejantes adotada pelos orcs.

### Orcs Besta Gelada

Esses orcs selvagens vivem no Gelo Alto, descendo as terras de Netheril para tomar o que os humanos reunidos não podiam defender. Sua terra natal era uma acumulação de gelo dentro de uma terra de remorhazes, trolls do gelo, gigantes do gelo e mamutes. Os orcs besta gelada tinham uma afinidade com esses membros das terras congeladas, freqüentemente (25% das vezes) estavam aptos a serem companheiros de longa duração de animais e monstros de inteligência menor. Cinquenta por cento das vezes eles se uniam com animais que poderiam ser treinados para atacarem inimigos.

### Orcs da Pedra Troll

Os Pedra Troll eram um grupo de orcs sujos que valorizavam a si mesmos por sua habilidade de instigar medo em seus oponentes. Eles eram maiores que orcs normais (+1 Dado de Vida) e freqüentemente tentavam se associar com os trolls para aumentarem o medo que os outros sentiam por eles. Durante muitas gerações esses orcs foram até mesmo liderados por um chefe troll.

### Orcs dos Mil Punhos

Talvez a mais avançada tribo de orcs, os Mil Punhos amavam desfigurar seus inimigos, literalmente despedaçando-os, mas eles também amavam “a caça”. A caça envolvia ataques do tipo bater e correr em inimigos desprevenidos através de árvores, pilhas de pedras e outros escudos naturais. De fato, a tribo Mil Punhos causou aos Netherese mais problemas que qualquer outra tribo, civilização, cultura ou nação na história de Netheril.

### Humanos

Os humanos de Netheril – os Netherese – acreditavam que eram a raça escolhida. A magia que controlavam não era como nenhuma outra na face do mundo – nem mesmo a arte mágica dos elfos era comparada com o volume claro e a potência da feitiçaria de Netheril.

Seu uso extravagante da magia levou os humanos na direção a um caminho de dependência, mas eles não viam isso como um efeito colateral ruim – afinal, magia era uma comodidade abundante que jamais poderia ser depauperada. Ao invés disso, eles olhavam as culturas e raças ao seu redor e comparavam seu uso de magia com a deles. Se não usassem magia eram considerados uma raça inferior e tratados como tais. Portanto, os Netherese só possuíam um mínimo de respeito pelos elfos e gnomos, vendo todos os outros como bárbaros e não civilizados (algumas vezes até com um pouco de orgulho e pena pela sua superioridade). Eles até viam os anões com simpatia, mas suas habilidades com mineração, trabalho em pedra e refinamento de minérios eram vistas como nobres alternativas para o uso da magia.

### Bárbaros

Bárbaros perturbavam as áreas ao longo do norte e do sudoeste das terras de Netheril. A maioria dos habitantes de Netheril nunca encontrou esses guerreiros selvagens, já que eles raramente deixavam os enclaves voadores dos arquimagos. Aqueles que não eram afortunados o suficiente para viver nas nuvens eram reduzidos às cidades terrestres, e esses Netherese tinham contato constante com os bárbaros. A maioria era de apenas dois tipos de bárbaros na região de Netheril – os Rengardt e os Angardt.

**Bárbaros Angardt:** Ao sul, distante da terra natal dos Rengardt, ficava o território dos Angardt. Parentes próximos dos mais selvagens ao norte, as tribos Angardt, originalmente próximos de Patagélida, deixaram pra trás os grilhões da superstição do uso da magia e começaram a usar a magia de maneira rudimentar. Os Rengardt viam isso como uma afronta à sociedade bárbara, e exilaram a tribo inteira. Os membros tribais que não deixaram as terras dos Rengardt imediatamente foram ritualmente massacrados aos milhares.

As tribos Angardt não existiam até 2477 AN; antes deles, havia simplesmente uma facção de bárbaros dentro dos Rengardt que não eram supersticiosos quanto ao uso da magia. A matança dos homens de sua tribo causou uma divisão entre as duas tribos bárbaras, e foram rápidos em atacarem-se ao menor sinal de vista, começando aproximadamente em 2500 AN.

**Bárbaros Rengardt:** Os Rengardt eram uma nação de bárbaros humanos que viviam exclusivamente no norte da cidade de Zênite. A maioria deles era do norte do Mar Estreito, subsistindo nas tundras com alces, caribus, camundongos, mamutes e bois almíscares. Os Rengardt eram adeptos do uso de mamutes como bestas de montaria e de carga, e possuíam uma estranha afinidade com os animais monstruosos, que era similar a uma magia *amizade aos animais* (ou assim acreditavam os Netherese).

Os Rengardt possuíam um ódio fanático pela magia em qualquer forma (exceto conjuração xamanística, que eles viam como sendo sacrossanta). Isso incluía o uso ou posse de itens mágicos não-clericais (o que era sempre definido pelo xamã, a maioria dos quais possuíam uma visão estreita sobre magia). Para muitos, itens não-clericais incluía aqueles que o xamã atual não podia criar.

Cada pessoa que atingia a maturidade e era estabelecido como guerreiro recebia um totem. O guerreiro era embebido com um estranho e secreto pó e então caminhava dormindo até que uma criatura viesse a ele e lhe mostrasse o caminho para fora do sonho (75% de chances). Doravante este animal era considerado o guia espiritual do bárbaro. Se após três dias o novo adulto não visse um animal para conduzi-lo pelo sonho ele jamais teria um, perdendo para sempre os benefícios.

Para aqueles que ganhassem um guia, os seguintes benefícios eram ganhos: o equivalente à proficiência desarmada senso de direção e o uso de uma habilidade natural de um ani-



mal durante uma hora (ou parte disso) uma vez por semana. Por exemplo, um guerreiro que tivesse uma libélula como espírito guia seria capaz de voar durante um turno ou enxergar em um ângulo de 360° em torno si.

Os Rengardt ganhavam os seguintes benefícios e penalidades: sobrevivência (ártico) e adestrar animais (montarias mamutes), proficiências desarmadas: eles não podiam usar magias arcanas ou usar itens mágicos.

## Classes

As classes de personagem descritas no *Livro do Jogador* são todas permitidas nos tempos de Netheril. Algumas delas mudaram sutilmente de suas originais no *LdJ* para que melhor se adaptassem ao estilo de uso de magia de Netheril.

Além disso, nenhum dos kits opcionais descritos em qualquer um dos vários “*Livros Completos*” é aplicáveis no cenário de Netheril. Os livros *Warriors and Priests of the Realms* e *Wizards and Rogues of the Realms* (*Guerreiros e Clérigos dos Reinos* e *Magos e Ladrões dos Reinos*) também são inaplicáveis, uma vez que os países em que esses kits são baseados sequer existem ainda.

### Arcanistas

Arcanistas eram os principais usuários de magia em Netheril. Considerada uma das profissões mais prestigiosas, os arcanistas eram os equivalentes aos magos da era moderna de Faerûn. Mas com o alto prestígio vinha um preço.

Arcanistas eram renomados pela sua altivez ao considerar assuntos de cura mágica através de magia sacra. Eles acreditavam que aceitar a cura mágica de um sacerdote era “entregar” as chances que tinham de jamais atingir o estado divino. Eles consumiam pesadamente *poções de cura* e curativos similares, acreditando que eram criações que não interferiam em sua ascensão ao posto divino.

Existiam três tipos de arcanistas em Netheril, cada um especializado em uma forma de magia: Inventivos, Mentalistas ou Variativos. O Inventivo conjurava magias que criavam ou destruíam algo; o Mentalista conjurava magias que afetavam a mente; os Variativos conjuravam magias que alteravam alguma coisa, incluindo a própria magia. Não havia magos “generalistas” em Netheril. Uma listagem completa das magias por especialidade está inclusa no **Apêndice I**.

Cada arcanista escolhia um campo principal e um campo menor. O terceiro campo continha magias que o arcanista jamais aprenderia. Por exemplo, um arcanista poderia escolher variativo como principal e inventivo como secundário, dando-lhe nenhum acesso ao mentalismo. O arcanista estava apto a pesquisar e criar magias – até o máximo permitido por nível e Inteligência – em seu campo principal, mas estava limitado a somente conjurar magias de seu campo secundário, não podendo criar magias. A terceira escola – qualquer que seja a selecionada pelo arcanista – era inacessível. Algumas magias existiam em todas as três escolas, como *ler magia*.

TABELA 1: ACESSO DO ARCANISTA À TRAMA

Nível do Arcanista	Nº de Arcos	Profundidade da Trama
1	1	1
2	2	1
3	4	2
4	7	2
5	11	3
6	14	3
7	20	4
8	27	4
9	32	5
10	39	5
11	51	6
12	66	6
13	78	7
14	85	7
15	94	8
16	115	8
17	130	9
18	140	9
19	155	10
20	170	10
21	185	10
22	200	10
23	215	10
24	230	10
25	245	10
26	260	10
27	275	10
28	290	10
29	310	10
30	330	10
31	345	10
32	360	10
33	375	10
34	390	10
35	400	11
36	410	11
37	420	11
38	430	11
39	440	11
40	450	12
41	460	12
42	470	12
43	480	12
44	490	12
45	500	12

Por exemplo, Aksa era um arcanista de 7º nível. Ele possuía 20 arcos que poderia conjurar, e fazê-lo com magias maiores do que 4º nível. Se ele conjurasse *missil do General Matick*, ele ainda teria 19 arcos restantes pelo dia. Se mais tarde ele conjurasse uma *bola de fogo de Noanar* ele ainda teria 16 arcos remanescentes pelo resto do dia.





Uma das diferenças entre os usuários de magia de Netheril e seus irmãos dos tempos mais modernos era o aspecto da memorização. Arcanistas não memorizavam magias, eles simplesmente alcançavam a trama – a fonte de toda magia – e tiravam dela as energias místicas procuradas. Eles ainda se lembravam das magias que conheciam através de grimórios para revisão de tempos em tempos, mas não precisavam passar horas e horas estudando a magia. Entretanto, eles ainda assim só podiam conjurar magias que conhecessem, e seu recanto de conhecimento ainda requeria uma boa noite de sono para se recuperar.

Havia uma grande desvantagem para arcanistas lidarem com o aprendizado de uma magia. Se um arcanista tentasse aprender uma magia para escrevê-la em seu grimório (usando a *tabela chance de aprender magia* do *Livro do Jogador*), uma tentativa falha indicava que a magia em questão estava além do alcance do arcanista – para sempre. Ele nunca poderia aprender aquela magia em particular no futuro, independente de seu nível, *desejo* ou outros métodos.

Quando os arcanistas avançavam de nível, ganhavam acesso a um número maior de *arcos*. Esses *arcos* eram iguais ao número de níveis de magia que um usuário poderia conjurar em um único dia. Além disso, o nível de um arcanista ditava o quão fundo ele poderia ir à trama para conseguir magias (o nível máximo de magias que ele poderia conjurar ou aprender).

A **Tabela 1** mostra o número de *arcos* e o nível máximo de magias disponíveis para o arcanista por nível. Cada magia que um arcanista conjurar custa um número de *arcos* igual ao nível de magia. Um usuário deveria ter o número requerido de *arcos*

para poder conjurar a magia. Se ele não possuísse a magia, falhava e os *arcos* eram consumidos.

## Criando um Enclave

Uma vez que um arcanista alcançasse poder o suficiente, geralmente no 20º nível ou mais, ele poderia batalhar pelo posto de arquimago. Os arquimagos eram os regentes das cidades flutuantes, enclaves de poder mágico que dariam forma ao curso de Netheril. Enquanto alguns arcanistas se tornavam arquimagos tomando a cidade estabelecida por outro arquimago que tivesse encontrado uma morte repentina, a maioria seguia o proscrito curso de ação que seus rivais requeriam: a criação de uma cidade flutuante.

Entretanto, criar um enclave era uma tarefa tremenda. Isso requeria a criação de um *mythallar*, cortar e arrancar o topo de uma montanha com magia poderosa, contratar arquitetos e construtores para criar um ambiente único que permitisse ao arquimago fazer frente aos seus rivais, e, finalmente, atrair pessoas para seu enclave. É claro, uma vez que tudo isso fosse completado, as taxas diárias para se manter um enclave eram exorbitantes.

## Sacerdotes

Sacerdotes e xamãs eram a ligação entre os mortais e as divindades. Nos tempos remotos (antes da queda de Netheril e da subsequente reconstituição da magia), devotos acreditavam que os próprios deuses sopravam vida nos encantamentos e invocações de seus seguidores mais amados, permitindo a eles usarem um pouco do poder que os deuses possuíam. Por essa

**TABELA 2: ASPIRAÇÕES PERMITIDAS POR DEUSES E CLASSE**

Divindade	Nome do Sacerdote	Aspirações
Amaunator	Senhor/Senhora do Sol	Transcendente, eficaz, perpétua, previsível
	Paladino	Transcendente, eficaz, protetora
Jannath	Druída	Terrestre, itinerante, protetora
	Ranger	Terrestre, itinerante
Jergal	Escriba do Destino	Transcendente, perpétua, eficaz, previsível, zefírica
Kozah	Senhor da Tempestade	Transcendente, esporádica, itinerante
Moander	Portador da Escuridão	Terrestre, esporádica, itinerante
Mystryl	Guardião da Magia	Transcendente, protetora, perpétua, previsível, esporádica, itinerante, zefírica
	Ranger	Terrestre, itinerante
Selúne	Estrela de prata	Transcendente, esporádica, protetora, itinerante
	Paladino	Transcendente, eficaz, protetora
	Ranger	Terrestre, itinerante
Shar	Portador da Noite	Transcendente, eficaz ou esporádica (escolha um), zefírica, protetora
Targus	Sanguinário	Transcendente, esporádica, itinerante (sacerdotes de Targus também recebem aspirações de inclemente [magias da esfera da guerra] caso o Mestre esteja usando regras do Battlesystem®)
	Ranger	Terrestre, itinerante
Tyche	Quismético	Transcendente, esporádica, itinerante, previsível, protetora
	Ranger	Terrestre, itinerante

Assim como os arcanistas, o sacerdote não precisava passar horas rezando para poder conjurar magias – mas ele ainda gastava tempo rezando a cada manhã. Cada sacerdote ganhava acesso a certo número de aspirações e possuía a habilidade de invocar *aspirações* mais poderosas (magias de nível elevado) quando avançava de nível. Quando invocava o poder de seu deus, ele perdia um número de *aspirações* igual ao nível da magia.



TABELA 3: PROGRESSÃO DAS ASPIRAÇÕES DO SACERDOTE

Nível do Sacerdote	Nº de Aspiraões	Profundidade da Aspiração
1	1	1
2	2	1
3	4	2
4	9	2
5	12	3
6	15	3
7	19	4
8	26	4
9	34	5
10	44	5
11	54	6
12	66	6
13	75	6
14	91	7
15	100	7
16	115	7
17	130	7
18	145	7
19	160	7
20	175	7
21	190	7
22	205	7
23	220	7
24	235	7
25	250	7
26	265	7
27	280	7
28	295	7
29	310	7
30	320	7
31	330	7
32	340	7
33	350	7
34	360	7
35	370	7
36	380	7
37	390	7
38	400	7
39	410	7
40	425	Busca
41	440	Busca
42	455	Busca
43	470	Busca
44	485	Busca
45	500	Busca

Magias de busca são detalhadas no *Tomo de Magias*. Um sacerdote Netherese podia recorrer a qualquer magia de busca disponível para seu deus (como detalhado na Tabela 4), mas conjurar a magia removia 50 aspirações do total disponível do sacerdote. Se a conjuração de uma magia de busca reduzisse o total do sacerdote abaixo de zero, este morria devido à tentativa. Magias de busca podiam ser conjuradas uma vez por dia por sacerdotes de 40º nível ou superior.

Por exemplo: Sarinar, um sacerdote de 12º nível, tinha 66 aspirações e podia conjurar magias de até 6º nível. No início do dia, ele conjurou uma magia de *cura* em um companheiro, reduzindo suas aspirações disponíveis para 60. Mais tarde, naquele mesmo dia, ele conjurou *neutralizar veneno* para salvar um guerreiro envenenado. Ele teria 56 aspirações restantes para o dia.

TABELA 4: MAGIAS DE BUSCA POR DIVINDADE

Divindade	Magias de Busca
Amaunator	busca planar, conformidade, grupo de elementais (somente versão de fogo), esfera de segurança, estrelas cadentes, halo de partículas solares, interdição, interrogar imago, medo contagioso, implosão/inversão, passeio etéreo, preservação, revelação, reversão, robe do aquecimento, transformação.
Jannath	abundância, benção da saúde, caçador, grupo de elementais (versões de ar, terra ou água), esfera de segurança, espíritos lupinos, estrada, estrelas cadentes, halo de partículas solares, horda animal, interdição, matriz de vigilância, preservação, revelação, robe da cura, tempestade de vingança.
Jergal	busca planar, conformidade, esfera de segurança, espiral de degeneração, implosão/inversão, interdição, interrogar imago, medo contagioso, passeio etéreo, praga morta-viva, rede mental, revelação, transformação.
Kozah	busca do bando de guerra, busca planar, grupo de elementais (somente versão de fogo), espiral de degeneração, espíritos lupinos, estrada, estrelas cadentes, implosão/inversão, interdição, medo contagioso, passeio etéreo, revelação, tempestade de vingança.
Moander	caçador, grupo de elementais (versões de ar, terra ou água), espiral de degeneração, espíritos lupinos, estrada, estrelas cadentes, horda animal, interdição, medo contagioso, passeio etéreo, revelação, tempestade de vingança.
Mystryl	abundância, benção da saúde, busca planar, esfera de segurança, espiral de degeneração, estrelas cadentes, halo de partículas solares, horda animal, implosão/inversão, interdição, interrogar imago, passeio etéreo, rede mental, revelação, reversão, transformação.
Selûne	abundância, benção da saúde, busca do bando de guerra, busca planar, esfera de segurança, espíritos lupinos, estrada, interrogar imago, estrelas cadentes, halo de partículas solares, interdição, matriz de vigilância, passeio etéreo, preservação, revelação, robe da cura.
Shar	busca do bando de guerra, busca planar, conformidade, esfera de segurança, espiral de degeneração, estrelas cadentes, interdição, interrogar imago, matriz de vigilância, medo contagioso, passeio etéreo, praga morta-viva, rede mental, revelação, robe da cura.
Targus	busca do bando de guerra, busca planar, esfera de segurança, estrada, estrelas cadentes, horda animal, implosão/inversão, interdição, medo contagioso, muralha de cerco*, passeio etéreo, revelação, robe do aquecimento, tempestade de vingança, transformação.
Tyche	abundância, benção da saúde, busca planar, conformidade, esfera de segurança, espiral de degeneração, espíritos lupinos, estrada, halo de partículas solares, interdição, matriz de vigilância, passeio etéreo, preservação, revelação, transformação.

\*Esta magia está disponível apenas se o Mestre estiver utilizando as regras do BATTLESYSTEM®.

Além do número de aspirações listadas, um sacerdote também adquire aspirações adicionais de acordo com seu valor de Sabedoria.





TABELA 5: BÔNUS DE SABEDORIA

Valor de Sabedoria	Aspirações Adicionais
13-14	1
15-16	2
17	3
18	4
19	5
20	6
21	7
22	8
23	10
24	11
25	12

crença, magias clericais eram referidas no tempo de Netheril como “aspirações”.

Existiam dez tipos de sacerdotes especializados – um para cada uma das divindades humanas. Todos esses sacerdócios compartilhavam acessos limitados às esferas de magias, chamadas doravante de Aspiração dos Deuses. Sacerdotes poderiam conjurar apenas aquelas magias dentro das aspirações garantidas pelos deuses; não existiam sacerdotes que tinham acesso a todas as magias – todos os clérigos de Netheril eram sacerdotes especializados.

Sacerdotes tinham acesso às aspirações garantidas por seus deuses, perdendo acesso a todas as outras. Sacerdotes ainda deviam possuir um valor de 17 em Sabedoria para conjurar magias de 6º nível e 18 de Sabedoria para conjurar o 7º nível ou magias de busca. Para uma lista completa de magias de sacerdotes por aspirações, confira o **Apêndice 2**.

## Psiônicos

Em Netheril, as magias de abjuração (as magias que protegem, banem e fornecem segurança) eram tão poderosas que se uma magia protegia contra um ataque mágico, encantamento, fascínio ou adivinhação, também protegia contra habilidades psíquicas que produzissem efeitos semelhantes. Em outras palavras, se uma defesa mágica protegia contra *telepatia* ou *observação*, a habilidade psíquica de criar um *elo telepático* falhava automaticamente. Por isso, o Mestre deve tratar ataques e poderes psíquicos como funções mágicas a fim de determinar sucesso ou falha.

Psiônicos eram desconhecidos em Netheril. Acreditava-se que a dependência mágica de Netheril forçou a porção de suas mentes que concedia tais proezas fantásticas a atrofiar. Contudo, o psiquismo era conhecido no resto do mundo. Embora um psiônico pudesse chegar a Netheril com seus companheiros de aventura, o material presente aqui não os inclui.

## Ladinos

O personagem ladrão – mesmo estando milhares de anos no passado – não mudou muito. A lei já tinha certo interesse em

TABELA 6: PROGRESSÃO DA CANÇÃO DO BARDO

Nível do Bardo	Nº de Canções	Profundidade da Trama
1	0	0
2	1	1
3	2	1
4	3	2
5	5	2
6	7	2
7	10	3
8	12	3
9	15	3
10	19	4
11	22	4
12	26	4
13	31	5
14	35	5
15	40	5
16	47	6
17	54	6
18	63	6
19	67	6
20	75	6
21	80	6
22	85	6
23	90	6
24	95	6
25	100	7
26	105	7
27	110	7
28	115	7
29	120	7
30	125	7
31	130	7
32	135	7
33	140	7
34	145	7
35	150	7
36	155	7
37	160	7
38	165	7
39	170	7
40	175	8
41	180	8
42	185	8
43	190	8
44	195	8
45	200	8

Por exemplo, Ilinar era um bardo de 12º nível que conjurou *dardo de Volhm*, uma magia de 3º nível. Isso o deixou com 23 canções restantes para o dia. Contudo, ele não poderia conjurar magias de 5º nível ou maiores.



TABELA 7: PROGRESSÃO DE ASPIRAÇÕES DO PALADINO

Nível do Paladino	Nº de Aspiraões	Profundidade da Trama
8	1	1
9	2	1
10	4	2
11	6	2
12	10	3
13	12	3
14	15	3
15	20	4
16	25	4
17	30	4
18	35	4
19	40	4
20	45	4
21	50	5
22	55	5
23	60	5
24	65	5
25	70	5
26	72	5
27	75	5
28	77	5
29	80	5
30	85*	5

\* Número máximo de *aspiraões* disponíveis para um paladino, embora o personagem ainda seja capaz de elevar seu nível de conjuração. Por exemplo, Lorde Alagar, um paladino de 11º nível, conjura a magia *curar ferimentos leves*. Ele ainda tinha 5 *aspiraões* restantes, mas não poderia conjurar magias de 3º nível ou maiores. Ele conjura magias como um conjurador de 4º nível.

suas atividades, mas elas tendiam a ser um pouco mais severas – isso é abordado no capítulo **Campanha**. A área do Distrito dos Ladrões era um bom lar para os ladrões aventureiros.

Bardos nunca foram considerados arcanistas verdadeiros em Netheril, pois sua intromissão nas artes místicas era vista mais como um meio de entreter as multidões quando contavam histórias sobre os elfos, anões, gnomos e as Raças Criadoras. Mais tarde, quando as notícias dos phaerimm tornaram-se mais difundidas, suas histórias se transformaram em relatos horrendos e fictícios sobre o que acontecera com este ou aquele arcanista que cruzara o caminho dos phaerimm.

Bardos adquiriam magias casualmente, negociando sua habilidade de canto e narração de histórias com um arquimago generoso em troca de uma magia para adicionar à sua coleção. Primeiro, os bardos decidiam-se por uma única área de habilidade (assim como os arcanistas) antes de aprenderem suas magias. Eles podiam ser mentalistas, inventores ou variadores (como um arcanista), mas podiam somente conjurar magias do campo de estudo escolhido e não podiam criar novas magias por iniciativa própria. Exceto por isso, eles conjuravam magias exatamente como um arcanista.

Os bardos referiam-se ao número de *arcos* que possuíam

TABELA 8: PROGRESSÃO DE ASPIRAÇÕES DO RANGER

Nível do Ranger	Nº de Aspiraões	Profundidade da Trama
9	1	1
10	2	2
11	4	2
12	6	2
13	10	3
14	13	3
15	16	3
16	20	3
17	22	3
18	25	3
19	28	3
20	30	4
21	32	4
22	35	4
23	37	4
24	40	4
25	42	4
26	45	4
27	47	4
28	50	4
29	55	4
30	60*	4

\* Número máximo de *aspiraões* disponíveis para um ranger, embora o personagem ainda seja capaz de elevar seu nível de conjuração.

como suas *canções*. Eles tinham uma compreensão inferior da maneira de como a trama funcionava e isso afetava diretamente sua habilidade de extrair magias mais poderosas dela. A **Tabela 6** detalha sua habilidade de conjurar magias e o nível máximo de magia.

## Guerreiros

Guerreiros eram o apoio principal no combate normal corpo a corpo, mesmo no mundo de intensa magia de Netheril. Os guerreiros eram as atrações principais em combates gladiatórios e heróis depois de uma guerra ou contenda ter findado. Paladinos e rangers (que eram bem raros nas terras de Netheril) também tinham uma boa reputação, mas sua importância por trás dos arquimagos era secundária até que uma guerra efetiva eclodisse e suas perícias fossem necessárias.

## Paladinos

Paladinos tinham acesso à magias de sacerdote das *aspiraões transcendente, eficaz e protetora* ao alcançarem o 8º nível. Paladinos sempre conjuravam magias como se tivessem 7 níveis a menos para propósitos de duração, área de efeito, dano e outros modificadores da magia baseados no nível.

## Rangers

Rangers podiam conjurar magias apenas das *aspiraões terres-*





tre e *Itinerante* de seu deus. Suas habilidades de conjuração não se iniciavam até que tivessem alcançado o 9º nível, e todas as magias que conjuravam eram tratadas como se eles tivessem 8 níveis a menos para propósitos de duração, área de efeito, dano e outros modificadores da magia baseados no nível.

## Magias

As magias Netherese eram semelhantes àqueles fornecidas pelo *Livro do Jogador*, com alguns ajustes menores. Algumas magias não existiam, já que não haviam sido criadas até depois da queda de Netheril (pelo menos não do ponto de vista dos Netherese). Outras magias existiram em Netheril, mas estas eram guardadas zelosamente por seus criadores ou apenas não eram fáceis de se localizar. O Mestre é encorajado a adicionar magias a sua campanha em Netheril de acordo com a necessidade.

A maioria dos nomes de magias de mago mudou. De acordo como os Netherese, algumas magias eram, de fato, reduzidas de sua apresentação original. Outras raças conjuradoras (e até mesmo habitantes do interior de outras esferas de cristal) disputavam muitas das reivindicações feitas pelos Netherese a respeito de quem criou qual magia primeiro (ou de quem roubou o conhecimento deles e reivindicou como seu).

Talvez a maior mudança na conjuração de magias tenha a ver com os limites de dano para as mesmas: não há nenhum. Uma *bola de fogo de Noanar* conjurada por um arcanista de 40º nível distribui devastadores 40d6 pontos de dano (com um teste de resistência contra metade ainda aplicável). Um *míssil do General Matick* conjurado por um arcanista de 30º nível produz 15 mísseis que infligem 1d4+1 pontos de dano cada um. A remoção de dano máximo aplica-se a todas as magias, incluindo a magia sacerdotal.

### Os Três Campos do Mythal (Magias Arcanistas)

Inventivos

Mentalismos

Variações

### As Aspiraões dos Deuses (Magias de Sacerdote)

Transcendente (disponível para todos os sacerdotes)

Terrestre (disponível para todos os druidas)

Protetora

Esporádica

Perpétua

Itinerante

Previsível

Zefrica

Eficaz

## Nomes Originais das Magias

Embora os nomes das magias fossem diferentes em Netheril, seus efeitos eram idênticos aos de suas correlativas de denominação moderna. A lista abaixo fornece o nome da magia Netherese junto com o nome da magia cujos efeitos são detalhados no *Livro do Jogador*.

### Magias em Netheril

### Contemporâneas

1ª Convocação de Criaturas de Lucke	Convocar Criaturas I
1ª Criação de Lefeber	Criar Itens Efêmeros
1ª Extensão de Zwei	Extensão I
2ª Convocação de Criaturas de Lucke	Convocar Criaturas II
2ª Criação de Lefeber	Criar Itens Temporários
2ª Extensão de Zwei	Extensão II
3ª Convocação de Criaturas de Lucke	Convocar Criaturas III
3ª Extensão de Zwei	Extensão III
4ª Convocação de Criaturas de Lucke	Convocar Criaturas IV
5ª Convocação de Criaturas de Lucke	Convocar Criaturas V
6ª Convocação de Criaturas de Lucke	Convocar Criaturas VI
7ª Convocação de Criaturas de Lucke	Convocar Criaturas VII
Abandono de Fjord	Abandono
Aço Vítreo de Aksa	Vitrificação
Aço Vítreo de Proctiv	Aço Vítreo
Alarme de Decampus	Alarme
Alterar-se de Quantoul	Alterar-se
Amizade de Keonid	Amizade
Animação de Fjord	Animar os Mortos
Animação Ilusória de Berthot	Animação Ilusória
Antimagia de Trebbe	Concha Antimagia
Antipatia/Simpatia de Kutson	Antipatia/Simpatia
Apagar de Raliteff	Apagar
Aprisionamento de Yong	Aprisionamento
Aprisionar de Dethed	Aprisionar a Alma
Ar Líquido de Fjord	Ar Líquido
Arco-íris de Nalevac	Padrão Prismático
Ardil de Valdick	Aprisionamento
Arma Encantada de Quatrodedos	Arma Encantada
Armadilha de Noanar	Armadilha de Fogo
Armadura do General Matick	Armadura Arcana
Arrombar de Ptack	Arrombar
Asas de Stoca	Vôo
Assassino de Carbury	Assassino Fantasmagórico
Assassino de Xanad	Palavra de Poder, Matar
Atordoamento de Xanad	Palavra de Poder, Atordoar
Audição de Zahn	Claraudiência
Auxílio Imediato de Oberon	Auxílio Imediato
Avatar de Karsus	Avatar de Karsus
Banimento de Oberon	Banimento
Boca de Carbury	Boca Encantada
Bola de Fogo Controlável de Noanar	Bola de Fogo Controlável
Bola de Fogo de Noanar	Bola de Fogo
Bolso do Espaço de Undine	Bolsos Arcanos
Caçador de Carbury	Caçador Invisível
Cegueira de Smolyn	Cegueira
Cegueira de Xanad	Palavra de Poder, Cegar
Cerrar Portas de Undine	Cerrar Portas
Clone de Dethed	Clone
Comando Visual de Smolyn	Comando Visual
Compreensão de Dace	Compreensão de Linguagem



## Magias em Netheril

Concepção de Aksa	Compor
Cone de Veridon	Cone Glacial
Confusão de Keonid	Confusão
Conjuração de Animais de Lucke	Conjurar Animais
Conjuração de Sombra	Convocar Sombras
Conjuração de Tipald	Conjurar Elemental
Contágio de Lucke	Praga
Contato Extraplanar de Chever	Contato Extraplanar
Contingência de Lefeber	Contingência
Controlar Mortos-vivos de Sadebreth	Controlar Mortos-Vivos
Controlar o Clima de Quatrodedos	Controlar o Clima
Controlar Plantas de Prug	Enfeitiçar Plantas
Convocar Enxames de Jarm	Convocar Enxames
Corcel de Carbury	Montaria Fantasmagórica
Corda de Undine	Truque de Corda
Corpo Plano de Quantoul	Forma Plana
Corrente de Volhm	Corrente de Relâmpagos
Crescimento de Aksa	Expandir
Criar Vulcão de Mavin	Criar Vulcão de Mavin
Cubo de Força de Valdick	Cubo de Força
Dançarinos de Dedobrilhante	Globos de Luz
Dedo da Morte de Dethed	Dedo da Morte
Desilusão de Enollar	Logro
Desintegrar de Aksa	Desintegração
Desordem de Berthot	Caos
Despedaçar de Aksa	Despedaçar
Despistar de Enollar	Despistar
Despropósito de Enollar	Confundir Detecção
Detectar Invisibilidade de Trebbe	Detectar Invisibilidade
Detectar Mortos-vivos de Trebbe	Detectar Mortos-Vivos
Detectar o Mal de Trebbe	Detectar Maldade
Detectar Observação de Trebbe	Detectar Observação
Detectar Tendência de Trebbe	Revelar Tendência
Devaneio de Xanad	Som Ilusório
Dissipação de Yong	Desvanecimento
Dissipar Maldição de Enollar	Remover Maldição
Dissipar o Mal de M'Dahl	Proteção ao Mal
Dissipar o Mal II de M'Dahl	Proteção Contra o Mal 3 metros
Distorção de Fjord	Distorção de Distância
Dominação de Prug	Dominação
Dominação de Tosculdo	Ordem
Dreno de Vohlm	Drenar Energia
Efeito Ígneo de Nobrow	Manipular Chamas
Emoção de Keonid	Emoção
Encarnação do Medo de Trebbe	Encarnação do Medo
Enfeitiçar Monstro de Pockall	Enfeitiçar Monstros
Enfeitiçar Multidões de Keonid	Enfeitiçar Multidões
Enfeitiçar Humanos de Keonid	Enfeitiçar Pessoas
Enfraquecer o Intelecto de Hamring	Enfraquecer o Intelecto
Enfraquecimento de Hamring	Raio do Enfraquecimento
Enigma de Valdick	Labirinto

## Magias em Netheril

Escalador de Quantoul	Patas de Aranha
Escavação de Proctiv	Escavar
Escrita Ilusória de Raliteff	Escrita Ilusória
Escudo de Noanar	Escudo de Fogo
Escudo de Projéteis de M'dhal	Proteção Contra Projéteis
Escudo do General Matick	Escudo Arcano
Escuridão de Fahren	Escuridão 4,5 metros
Esfera de Anglin	Esfera Prismática
Esfera de Primidon	Esfera Flamejante
Esferonavegação de Valdick	Esferonavegação de Valdick
Espelho de Anglin	Espelho Encantado
Esquecimento de Keonid	Esquecimento
Estase de Cronomante	Êxtase Temporal
Estátua de Quantoul	Estátua
Expulsão de Oberon	Expulsão
Familiar de Zahn	Conjurar Familiar
Fauna Crescente de Stoca	Ampliar Animais
Feitiço de Nobrow	Fogo da Contemplação
Fiasco de Berthot	Fiasco
Flecha de Primidon	Flecha de Chamas
Flora Crescente de Stoca	Ampliar Plantas
Força Aprimorada de Carbury	Criação Fantasmagórica
Força de Carbury	Força Fantasmagórica
Força de Quantoul	Força
Força Espectral de Carbury	Força Espectral
Forma Astral de Valdick	Magia Astral
Fragilidade de Ptack	Cristalização
Gande Salto de Yturn	Salto
Grito de Xanad	Grito
Hipnose em Massa de Hamring	Sugestionar Multidões
Hipnotismo de Hamring	Hipnotismo
Identificar de Trebbe	Identificação
Iluminação de Polybeus	Luz Contínua
Ilusão Avançada de Tosculdo	Ilusão Independente
Ilusão Permanente de Tosculdo	Ilusão Permanente
Ilusão Programada de Kutson	Ilusão Programada
Imersão de Valdick	Afundar
Imobilizar Humanos de Prug	Imobilizar Pessoas
Imobilizar os Mortos de Prug	Imobilizar Mortos-vivos
Imobilizar Seres de Prug	Imobilizar Monstros
Indetecção de Ptack	Esconder Itens
Inversão da Gravidade de Cronomante	Inverter a Gravidade
Invisibilidade Ampla de Pockall	Invisibilidade 3 metros
Invisibilidade Aprimorada de Pockall	Invisibilidade Melhorada
Invisibilidade de Pockall	Invisibilidade
Invisibilidade em Massa de Tosculdo	Invisibilidade em Massa
Invulnerabilidade de Trebbe	Globo de Invulnerabilidade
Invulnerabilidade Menor de Trebbe	Pequeno Globo de Invulnerabilidade
Irritação de Jarm	Irritação
Isolamento de Enollar	Refugiar Itens
Lacrar Esfera de Cristal de Proctiv	Lacrar Esfera de Cristal de Proctiv





Magias em Netheril	Contemporâneas
Leque de Nalevac	Leque Cromático
Levitação de Yturn	Levitação
Limpar a Mente de Kutson	Limpar a Mente
Localizar de Zahn	Localizar Objetos
Logro de Smolyn	Enganar Visão
Lufada de Vento de Tolodine	Lufada de Vento
Luz de Dedobrilhante	Luz
Magia de Dethed	Magia da Morte
Magia de Sombra	Magia de Sombras
Magia Sombria de Sombra	Magia Sombria
Manto de M'dhal	Proteger Fortalezas
Manuscrito Secreto de Ptask	Página Secreta
Mão Espectral de Jarm	Mão Espectral
Medo de Keonid	Medo
Mensagem de Enollar	Enviar Mensagem
Mensagem de Xanad	Mensagem
Metamorfose Acelerada de Quantoul	Velocidade
Metamorfose de Aksa	Metamorfosear Objetos
Metamorfose Fantasmagórica de Quantoul	Forma Ectoplásmica
Metamorfose Lenta de Quantoul	Lentidão
Metamorfose Múltipla de Quantoul	Metamorfose Vegetal
Metamorfosear Outro de Quantoul	Metamorfose
Metamorfosear-se de Quantoul	Metamorfosear-se
Meteoros de Mavin	Chuva de Meteoros
Miragem de Zahn	Miragem Arcana
Missil do General Matick	Dardos Místicos
Modelos de Idiomas de Dace	Compreender Idiomas
Moldar Rochas de Proctiv	Moldar Rochas
Monstro de Sombra	Monstros de Sombra
Montaria de Jarm	Montaria Arcana
Morte Simulada de Gwynn	Morte Aparente
Mover Montanhas de Proctiv	Mover Montanhas de Proctiv
Mover Terra de Proctiv	Mover Terra
Mudar a Forma de Stoca	Alterar Forma
Muralha de Anglin	Muralha Prismática
Muralha de Energia de Shan	Muralha de Energia
Muralha de Ferro de Mavin	Muralha de Ferro
Muralha de Gelo de Veridon	Muralha de Gelo
Muralha de Noanar	Muralha de Fogo
Muralha de Pedra de Mavin	Muralha de Pedra
Muralha de Vento de Tolodine	Muralha de Vento
Muralha de Veridon	Muralha de Névoas
Mythal da Trama de Lefeber	Mythal da Trama de Lefeber
Neblina da Morte de Tolodine	Neblina da Morte
Névoa Fétida de Tolodine	Névoa Fétida
Névoa Mortal de Tolodine	Névoa Mortal
Nuvem de Primidon	Nuvem Incendiária
Nuvem de Veridon	Névoa
Objeto de Aksa	Item
Obscurecência de Smolyn	Borrar a Visão
Obstrução de Yong	Obstrução

Magias em Netheril	Contemporâneas
Olho de Trebbe	Olho Arcano
Ouro dos Tolos de Purnia	Ouro dos Tolos
Padrão Hipnótico de Hamring	Padrão Hipnótico
Parar o Tempo de Cronomante	Parar o Tempo
Parede Ilusória de Tosculdo	Parede Ilusória
Partir Água de Quatrodedos	Partir Água
Passagem de Aksa	Criar Passagens
Passagem de Sombra	Andar nas Sombras
PES de Zahn	Percepção Extra-sensorial
Pirotecnias de Primidon	Pirotecnia
Piscar de Oberon	Piscar
Poeira Ofuscante de Fahren	Poeira Ofuscante
Porta de Sombra	Portal Ilusório
Porta de Undine	Passagem Invisível
Porta Extra de Oberon	Portal Dimensional
Portal de Valdick	Portal
Previsor de Smolyn	Sexto Sentido
Projetar Imagem de Tosculdo	Projetar Imagem
Provocação de Dace	Provocação
Queda Suave de Yturn	Queda Suave
Queimadores de Primidon	Mãos Flamejantes
Raio de Vohlm	Relâmpago
Rajada de Anglin	Rajada Prismática
Recipiente Arcano de Jarm	Recipiente Arcano
Reencarnação de Sadebreth	Reencarnação
Reflexão de Niquie	Reflexão do Olhar
Reparo de Aksa	Consertar
Réplica de Smolyn	Reflexos
Repulsão de Prug	Repulsão
Repulsão de Undine	Repulsão
Resfriador de Veridon	Toque Macabro
Respirar na Água de Stoca	Respirar na Água
Restrição de Vilate	Nó
Reverter de Trebbe	Reverter Magia
Runas de Tipald	Runas Explosivas
Saga de Jarm	Lendas e Histórias
Sebo de Shan	Área Escorregadia
Selo de Hersent	Selo da Serpente Sépia, O
Semi-Monstro de Sombra	Monstros Sombrios
Servo de Carbury	Servo Invisível
Símbolo de Hersent	Símbolo
Simulação de Stoca	Dreno Temporário
Simulacro de Chever	Simulacrum
Solidificação de Veridon	Névoa Sólida
Sombras de Sombra	Sombras
Sonho de Efteran	Sonho
Sono de Efteran	Sono
Sugestão de Keonid	Sugestão
Surdez de Cragh	Surdez
Sussurro de Vilate	Vento Sussurante
Susto de Carbury	Susto



## Magias em Netheril

Tarefa de Keonid	Tarefa
Teia de Shan	Teia
Telecinésia de Oberon	Telecinésia
Teleportação de Oberon	Teleportação
Teleporte Infalível de Oberon	Teleportação Exata
Tempestade de Veridon	Tempestade Glacial
Terra Firme de Mavin	Terra Firme de Mavin
Terreno Ilusório de Tosculdo	Terreno Ilusório
Terror de Hamring	Aterrorizar
Toque de Volhm	Toque Chocante
Tornar Raso de Quatrodedos	Tornar Raso
Trama Mundial de Mavin	Trama Mundial de Mavin
Trancar de Ptack <sup>1</sup>	Fechadura Arcana
Transformar-se de Quantoul	Transformação Momentânea
Transmutação de Água em Pó de Proctiv	Água em Pó
Transmutação de Pedra em Carne de Mavin	Pedra em Carne
Transmutação de Rocha em Lama de Proctiv	Pedra em Lama
Vampirismo de Gwynn	Toque Vampírico
Vento Caústico de Tolodine	Vento Caústico de Tolodine
Ventriloquismo de Dace	Ventriloquismo
Véu de Smolyn	Véu
Vidência Mágica de Trebbe	Detectar Magia
Visão de Smolyn	Visão da Verdade
Visão de Zahn	Clarividência
Visão de Zahn	Visão
Visão Profunda de Nalevac	Infravisão

\*Essas magias estão detalhadas no suplemento *Enciclopédia Arcana*.

<sup>1</sup>Trancar de Ptack funciona de forma diferente da magia tradicional fechadura arcana. Ela foi usada para aprimorar uma fechadura para o próximo grau de qualidade — de péssima para ruim, ou excelente para superior.

**TABELA 9: MAGIAS INTRODUZIDAS POR ANO**

Ano	Magia
1280:	1ª Extensão de Zwei
1285:	2ª Extensão de Zwei
1300:	3ª Extensão de Zwei
1384:	Reencarnação de Sadebreth
1395:	Controlar Mortos-vivos de Sadebreth
1473:	Lufada de Vento de Tolodine
1481:	Muralha de Vento de Tolodine
1485:	Névoa Mortal de Tolodine
1496:	Neblina da Morte de Tolodine Névoa Fétida de Tolodine
1500:	Vento Caústico de Tolodine
1540:	Armadilha de Noanar
1548:	Muralha de Noanar
1552:	Escudo de Noanar
1554:	Bola de Fogo Controlável de Noanar
1556:	Bola de Fogo de Noanar
1579:	Olho de Trebbe

## Ano Magia

1582:	Detectar Mortos-vivos de Trebbe
1588:	Identificar de Trebbe
1589:	Vidência Mágica de Trebbe
1597:	Reverter de Trebbe
1598:	Antimagia de Trebbe Invulnerabilidade Menor de Trebbe
1617:	Invulnerabilidade de Trebbe
1618:	Detectar Invisibilidade de Trebbe
1619:	Encarnação do Medo de Trebbe
1620:	Detectar Observação de Trebbe
1621:	Detectar o Mal de Trebbe
1622:	Detectar Tendência de Trebbe
1661:	Sussurro de Vilate
1664:	Restrição de Vilate
1691:	Reparo de Aksa
1701:	1ª Criação de Lefeber Inversão da Gravidade de Cronomante
1702:	2ª Criação de Lefeber
1718:	Objeto de Aksa
1720:	Parar o Tempo de Cronomante
1724:	Contingência de Lefeber Crescimento de Aksa
1725:	Marca de Lefeber
1728:	Concepção de Aksa Despedaçar de Aksa
1740:	Êxtase de Cronomante
1741:	Mythal da Trama de Lefeber
1746:	Mover Montanhas de Proctiv
1749:	Moldar Rochas de Proctiv
1764:	Desintegrar de Aksa
1764:	Mover Terra de Proctiv
1766:	Aço Vítreo de Aksa
1769:	Aço Vítreo de Proctiv
1774:	Transmutação de Rocha em Lama de Proctiv
1796:	Transmutação de Água em Pó de Proctiv
1799:	Escavação de Proctiv
1801:	Passagem de Aksa
1802:	Leque de Nalevac
1808:	Lacrar Esfera de Cristal de Proctiv
1820:	Metamorfose de Aksa
1831:	Alterar-se de Quantoul
1832:	Escalador de Quantoul
1833:	Metamorfose Lenta de Quantoul
1834:	Corpo Plano de Quantoul
1835:	Força de Quantoul
1836:	Metamorfose Múltipla de Quantoul
1837:	Metamorfose Acelerada de Quantoul
1838:	Metamorfosear-se de Quantoul
1839:	Estátua de Quantoul
1840:	Metamorfose Fantasmagórica de Quantoul
1841:	Transformar-se de Quantoul



Ano	Magia
1842:	Metamorfosar Outro de Quantoul
1850:	Arma Encantada de Quatrodedos
1854:	Visão Profunda de Nalevac
1855:	Tornar Raso de Quatrodedos
1859:	Partir Água de Quatrodedos
1860:	Surdez de Cragh
1862:	Controlar o Clima de Quatrodedos
1865:	1ª Convocação de Criaturas de Lucke
1875:	2ª Convocação de Criaturas de Lucke
1886:	3ª Convocação de Criaturas de Lucke
1889:	Toque de Volhm
1891:	Raio de Vohlm
1892:	Esfera de Primidon
1894:	Dreno de Vohlm
1895:	Cegueira de Smolyn Corrente de Volhm Montaria de Jarm Arco-íris de Nalevac Previsor de Smolyn
1900:	Flecha de Primidon
1901:	Visão de Smolyn
1912:	Nuvem de Primidon
1917:	Obscurecência de Smolyn
1918:	Pirotecnias de Primidon
1920:	Espelho de Anglin
1925:	Véu de Smolyn
1930:	Rajada de Anglin
1935:	Comando Visual de Smolyn
1936:	Muralha de Anglin
1938:	Esfera de Anglin
1940:	Logro de Smolyn
1943:	Réplica de Smolyn
1944:	Convocar Enxames de Jarm Recipiente Arcano de Jarm
1945:	Contato Extraplanar de Chever
1950:	Queimadores de Primidon
1956:	Simulacro de Chever
1958:	Mão Espectral de Jarm Tarefa de Keonid
1959:	Confusão de Keonid
1962:	Clone de Dethed
1965:	Irritação de Jarm
1969:	Amizade de Keonid
1976:	Aprisionar de Dethed Emoção de Keonid
1978:	Magia de Dethed
1984:	Medo de Keonid
1985:	Dominação de Prug Saga de Jarm
1992:	Esquecimento de Keonid
1995:	Compreensão de Dace

Ano	Magia
1995:	Dedo da Morte de Dethed Imobilizar Seres de Prug
1998:	4ª Convocação de Criaturas de Lucke
2000:	Ventriloquismo de Dace
2001:	Modelos de Idiomas de Dace
2004:	Enfeitiçar Humanos de Keonid
2007:	Imersão de Valdick
2009:	Enfeitiçar Multidões de Keonid
2010:	Sugestão de Keonid
2020:	Provocação de Dace
2025:	5ª Convocação de Criaturas de Lucke
2028:	Esferonavegação de Valdick
2037:	Portal de Valdick
2044:	Repulsão de Prug
2047:	6ª Convocação de Criaturas de Lucke
2048:	Cubo de Força de Valdick
2059:	Ardil de Valdick Enigma de Valdick
2061:	Mudar a Forma de Stoca
2062:	Flora Crescente de Stoca
2065:	Fauna Crescente de Stoca Asas de Stoca
2067:	Respirar na Água de Stoca
2068:	Forma Astral de Valdick
2069:	Simulação de Stoca
2080:	7ª Convocação de Criaturas de Lucke
2087:	Reflexão de Niquie Sono de Efteran
2090:	Sonho de Efteran
2095:	Conjuração de Animais de Lucke
2108:	Runas de Tipald
2114:	Controlar Plantas de Prug Contágio de Lucke
2131:	Conjuração de Tipald
2154:	Imobilizar Humanos de Prug
2165:	Ouro dos Tolos de Purnia
2185:	Aprisionamento de Yong
2188:	Imobilizar os Mortos de Prug
2190:	Obstrução de Yong
2192:	Dissipação de Yong
2207:	Luz de Dedobrilhante
2212:	Dançarinos de Dedobrilhante
2240:	Alarme de Decampus
2245:	Isolamento de Enollar
2259:	Despropósito de Enollar
2266:	Mensagem de Enollar
2268:	Míssil do General Matick
2279:	Escudo do General Matick
2284:	Armadura do General Matick
2285:	Desilusão de Enollar
2296:	Despistar de Enollar





## A CAMPANHA

### Ano Magia

2298:	Dissipar Maldição de Enollar
2309:	Parede Ilusória de Tosculdo
2315:	Terreno Ilusório de Tosculdo
2338:	Projetar Imagem de Tosculdo
2359:	Ilusão Avançada de Tosculdo
2380:	Escuridão de Fahren
2381:	Invisibilidade Aprimorada de Pockall
2384:	Dominação de Tosculdo
2385:	Ilusão Permanente de Tosculdo Invisibilidade de Pockall
2387:	Poeira Ofuscante de Fahren
2388:	Invisibilidade Ampla de Pockall
2392:	Enfeitiçar Monstro de Pockall
2396:	Invisibilidade em Massa de Tosculdo
2565:	Terror de Hamring Enfraquecimento de Hamring
2566:	Enfraquecer o Intelecto de Hamring Hipnotismo de Hamring Hipnose em Massa de Hamring
2567:	Padrão Hipnótico de Hamring
2618:	Ilusão Programada de Kutson
2645:	Antipatia/Simpatia de Kutson
2685:	Limpar a Mente de Kutson
2695:	Iluminação de Polybeus Manto de M'dhal
2699:	Levitação de Yturn
2700:	Grande Salto de Yturn
2701:	Queda Suave de Yturn
2710:	Fiasco de Berthot
2730:	Animação Ilusória de Berthot
2745:	Dissipar o Mal de M'Dhal
2749:	Símbolo de Hersent
2754:	Desordem de Berthot
2819:	Dissipar o Mal II de M'Dhal
2850:	Selo de Hersent
2869:	Porta Extra de Oberon
2876:	Auxílio Imediato de Oberon Teleporte Infalível de Oberon
2879:	Banimento de Oberon
2892:	Piscar de Oberon
2900:	Teleportação de Oberon
2904:	Expulsão de Oberon
2905:	Telecinésia de Oberon
2915:	Grito de Xanad
2931:	Audição de Zahn
2932:	Miragem de Zahn Escudo de Projéteis de M'dhal
2933:	Visão de Zahn
2934:	Familiar de Zahn
2935:	PES de Zahn
2936:	Localizar de Zahn

### Ano Magia

2937:	Visão de Zahn
2938:	Cerrar Portas de Undine Repulsão de Undine
2939:	Corda de Undine
2940:	Porta de Undine
2941:	Bolso do Espaço de Undine
2950:	Força de Carbury Morte Simulada de Gwynn
2956:	Assassino de Carbury
2987:	Corcel de Carbury
2988:	Boca de Carbury Força Espectral de Carbury
2996:	Susto de Carbury
3002:	Caçador de Carbury
3012:	Força Aprimorada de Carbury
3015:	Servo de Carbury
3055:	Vampirismo de Gwynn
3085:	Cegueira de Xanad
3095:	Devaneio de Xanad
3124:	Feitiço de Nobrow
3130:	Efeito Ígneo de Nobrow
3144:	Mensagem de Xanad
3155:	Atordoamento de Xanad
3176:	Assassino de Xanad
3184:	Apagar de Raliteff
3185:	Escrita Ilusória de Raliteff
3205:	Teia de Shan Trama Mundial de Mavin
3215:	Sebo de Shan
3218:	Muralha de Pedra de Mavin
3235:	Muralha de Energia de Shan
3258:	Criar Vulcão de Mavin
3259:	Porta de Sombra
3262:	Sombras de Sombra
3265:	Conjuração de Sombra Magia Sombria de Sombra
3266:	Magia de Sombra
3267:	Passagem de Sombra
3271:	Monstro de Sombra
3272:	Semi-Monstro de Sombra
3272:	Muralha de Ferro de Mavin
3327:	Abandono de Fjord
3328:	Ar Líquido de Fjord
3340:	Distorção de Fjord
3345:	Animação de Fjord
3349:	Terra Firme de Mavin
3356:	Arrombar de Ptask Fragilidade de Ptask Manuscrito Secreto de Ptask
3357:	Indetecção de Ptask Trancar de Ptask



Ano	Magia
3369:	<i>Muralha de Gelo de Veridon</i>
3375:	<i>Nuvem de Veridon</i>
3384:	<i>Meteoros de Mavin</i>
3394:	<i>Transmutação de Pedra em Carne de Mavin</i>
3396:	<i>Resfriador de Veridon</i>
3399:	<i>Muralha de Veridon</i>
3408:	<i>Solidificação de Veridon</i>
3415:	<i>Tempestade de Veridon</i>
3419:	<i>Cone de Veridon</i>
3519:	<i>Avatar de Karsus</i>

## Conjuradores Comuns

A magia era uma força dominante no estilo de vida Netherese. Embora suas formas mais poderosas fossem manuseadas apenas pelos arcanistas, até mesmo varredores de rua e fabricantes de vela podiam conjurar magias simples. Tais magias de nível 0, conhecidos como *cantras*, utilizavam apenas quantidades minúsculas de energia mágica.

*Cantras* eram magias fracas, muitas vezes estudadas por arcanistas aprendizes como uma introdução à magia mais poderosa. Truques comuns com *cantras* incluíam limpar objetos extremamente encardidos, revigorar flores murchas, causar uma coceira, criar ilusões menores, temperar comidas sem graça e abrir trancas simples. *Cantras* eram utilizados principalmente para tornar a vida um pouco mais fácil ao realizar tarefas simples.

*Cantras*, assim como magias mais poderosas, requeriam concentração. Por esta razão, o número de *cantras* que uma pessoa podia aprender era baseado em seu valor de Inteligência. Uma pessoa muito inteligente sabia mais *cantras* e era capaz de conjurá-los mais vezes por dia do que uma pessoa com inteligência média.

A **Tabela 10** indica a quantidade total de *cantras* que uma pessoa podia aprender, a quantidade destes que podia conjurar por dia, e seu percentual de chance de fracasso. Uma vez que uma pessoa tivesse aprendido seu número máximo de *cantras*, ela não podia mais aprender novos *cantras*, a menos que sua Inteligência aumentasse. Por exemplo, se Josephine tinha Inteligência 12, ela sabia três diferentes *cantras*, que podia conjurar um total de seis vezes por dia. Assim, ela poderia conjurar um mesmo *cantra* seis vezes, cada um duas vezes, ou alguma combinação semelhante todo dia.

Toda vez que um personagem conjurar um *cantra*, jogue o dado de porcentagem. Se o resultado for menor ou igual à chance de fracasso, o personagem perde o controle da magia. Isso não é tão ruim quanto parece, visto que os *cantras* não são fortes o bastante para criar oscilações perceptíveis. Quando alguém fracassava em controlar corretamente a energia mágica de um *cantra*, esta meramente se dissipava. Contudo, o fracasso ainda é tratado como uma conjuração de *cantra*.

TABELA 10: CANTRAS

Valor de INT	Nº Máximo de Cantras	Cantras por Dia	Chance de Falha
3	1	1	55%
4	1	2	50%
5	1	2	45%
6	2	3	40%
7	2	3	35%
8	2	4	30%
9	2	4	25%
10	2	5	20%
11	3	5	15%
12	3	6	10/o
13	3	6	5%
14	3	7	0%
15	3	7	0%
16	4	8	0%
17	4	8	0%
18	4	9	0%
19	4	9	0%
20	4	10	0%
21	5	10	0%
22	5	11	0%
23	5	11	0%
24	5	12	0%
25	5	12	0%

## Aprendendo Cantras

As pessoas muitas vezes aprendiam *cantras* com seus pais ou instrutores. Para dizer a verdade, a maioria dos pais começava a ensinar seus filhos os segredos da magia à idade da ascensão (13 verões). Contudo, a destreza na manipulação da magia geralmente não se desenvolvia completamente até a maturidade.

*Cantras* também eram ensinados como parte do treinamento rigoroso de um indivíduo em uma área de trabalho específico. Como a maioria dos aventureiros aprendia uma ocupação diferente antes de seguirem o próprio rumo, os *cantras* que conheciam nem sempre refletiam suas classes. Se um guerreiro, inicialmente, treinou para se tornar um alfaiate, ele provavelmente sabia ao menos um *cantra* relativo a esta ocupação.

Os *cantras* requeriam uma grande parcela de tempo para serem aprendidos. Muitas vezes, uma pessoa levava anos para aperfeiçoar um *cantra*. Ainda assim, a maioria das pessoas aprendia seu número máximo de *cantras* ao atingirem a maioridade. Assim que um *cantra* era aprendido, este não poderia ser esquecido, e por isso os *cantras* de uma pessoa geralmente refletiam seus interesses e estudos quando adolescente. Por exemplo, um bardo cujos pais possuíam um pequeno restaurante provavelmente sabia não apenas como afinar sua harpa, mas também como esquentar pequenas quantidades de comida.

Para determinar que tipos de *cantras* um personagem aprende-



TABELA 11: CANTRAS INICIAIS

% da Jogada	Cantra	% da Jogada	Cantra
jan/25	Profissão Atual	67-68	Caçador
26-36	Ainda Não Instruído	69-70	Joalheiro
37-38	Armoeiro	71-72	Tecedor de Couro
39-40	Garçom	73-74	Ilustrador /Pintor
41-42	Ferreiro	75-76	Pedreiro
43-44	Fabricante de Arcos	77-78	Mineiro
45-46	Carpinteiro	70-80	Navegador
47-48	Balconista	81-82	Marinheiro
49-50	Sapateiro	83-84	Estudante
51-52	Cozinheiro	85-86	Batedor
53-54	Dançarino	87-88	Escriba
55-56	Médico	89-90	Costureiro /Alfaiate
57-58	Fazendeiro	91-92	Construtor Naval
59-60	Pescador	93-94	Comerciante /Cambista
61-62	Silvicultor	95-96	Armadilheiro /Peleiro
63-64	Apostador	97-98	Armeiro
65-66	Cavalição	99-00	Tecelão

deu, use a **Tabela 11**. Embora esta tabela liste possíveis ocupações e perícias relativas aos *cantras* que o personagem possa saber, ela não é, de modo algum, completa. Muitas outras ocupações poderiam ser usadas. Se o Mestre permitir, os jogadores podem escolher a história do treinamento de seus personagens sem a tabela. Se a tabela for utilizada, jogue o dado de porcentagem para cada *cantra* que o personagem pode conhecer. Se o resultado estiver entre 26-36, o personagem ainda não aprendeu nenhum dos seus *cantras* possíveis. Neste caso, um *cantra* pode ser ensinado para aquele personagem no futuro, a critério do Mestre.

### Determinando Efeitos de Cantra

A **Tabela 11** pode determinar o treinamento prévio de um personagem a fim de definir seus *cantras*. A título de exemplo, caso 23%, 52% e 99% tenham sido tirados para um guerreiro, ele pode saber *cantras* que lustrarão sua armadura, picarão vegetais e tingirão pequenas quantidades de fibra.

Ainda que uma pessoa aprenda um *cantra* de outrem, os efeitos reais podem variar. Cada pessoa manipula a magia de um modo diferente, resultando em métodos e resultados diversos. Por exemplo, Johann e Wanda são os proprietários de uma padaria, portanto cada um deles aprendeu um *cantra* para fazer o pão crescer mais rápido. Enquanto Johann recita uma rima curta que faz com que o fermento em todos os pães

aja dez vezes mais rápido que o normal, Wanda deve salpicar uma pitada de polvilho sobre cada um dos pães, o que resulta no crescimento instantâneo da massa.

Os efeitos de um *cantra* deveriam ser determinados pelo jogador, com o consentimento do Mestre, é claro, ou quando o *cantra* for aprendido ou quando o personagem for criado. Uma vez que os efeitos estejam definidos, estes não podem mais ser alterados.

Quando determinar os *cantras* de um personagem, tenha em mente as seguintes regras:

- De algum modo, um *cantra* deveria estar relacionado ao treinamento profissional do personagem (incluindo o treinamento dado pelos pais).
- *Cantras* nunca podem causar dano diretamente.
- Exceto em casos muito específicos e limitados, um *cantra* não pode ser utilizado para anular uma conjuração.
- *Cantras* podem criar somente materiais pequenos, que são extremamente frágeis e não podem ser utilizados como ferramentas de qualquer tipo.
- *Cantras* não têm o poder de duplicar exatamente qualquer outro efeito mágico.
- Todos os *cantras* permitem testes de resistência.

# Equipamento

**O** surgimento de equipamentos e outros suprimentos “padrão” para o procedimento das aventuras se deu de uma forma lenta e regular. Para os Netherese, alguns avanços eram mais fáceis do que outros. Nem todos os equipamentos no Capítulo 6 do *Livro do Jogador* de AD&D estavam disponíveis durante o reino de Netheril. Alguém teria que inventá-los, emprestá-los ou roubar de idéias de outras culturas. A despeito do progresso feito por Netheril, houve equipamentos que jamais foram inventados.

**Armadura:** Enquanto os Netherese adquiriam armas de metal dos anões e elfos, armaduras de metal anteriores à cota de malha eram difíceis de se obter. Anões faziam armaduras que serviam para anões e outros não humanos, e uma vez que os anões estavam sempre lutando com essa ou aquela tribo de orcs, seus armeiros eram mantidos ocupados produzindo suas melhores armaduras. Eles tinham pouco tempo (ou interesse) em criar armaduras “inúteis” para um humano.

**Lança:** Pelo fato de o estribo nunca ter sido inventado, os Netherese nunca viram uso para as lanças. A milícia utilizava armas de haste e piques, mas estas eram utilizadas por soldados a pé. A lança estava disponível para outras culturas a partir de 1.300 AN.

**Trancas:** Dependendo do tempo em que os personagens entrem em Netheril, trancas podem ser de quase qualquer qualidade. A tabela abaixo define a qualidade das trancas, o bônus de *abrir fechaduras* ou penalidades para os ladrões arrombarem-nas, além do ano de lançamento de uso delas em Netheril.

**Fechaduras em Netheril**

Qualidade	Ano	Modificador
Péssima	0-2854 AN	+30%
Pobre	2085-3189 AN	+15%
Normal	2635-3520 AN	+0%
Boa	3125-3520 AN	-
Excelente	3503-3520 AN	-20%
Superior	-	-40%
Perfeita	-	-60%

**Metais:** O afiado corte de uma espada Netherese feita de aço jamais alcançou o de seus inimigos. Ao invés de se con-

centrarem em criar armas e armaduras melhores, os Netherese trabalhavam na criação de itens mágicos e magias da trama. Personagens se aventurando em Netheril estão limitados na sua seleção de armas e armaduras.

Os reinos anões e élficos que cercavam Netheril forneciam todas as armas de metal que o reino usou durante sua existência. Ao mesmo tempo em que o comércio e a informação passavam livremente pelas diferentes nações (com uma interrupção grande durante as guerras élficas de 240 anos de duração), mestres ferreiros que não eram elfos ou anões, eram de rara ocorrência. Armas de metal ainda assim eram bastante caras.

A **Tabela 12** mostra quando alguns itens que estavam disponíveis em Netheril. Ao menos que dito o contrário, o Mestre pode assumir que qualquer item que não esteja na lista abaixo seja disponível. O Mestre pode escolher permitir aos PJs nascidos em Netheril possuírem itens não disponíveis para eles através da obtenção de outras culturas.

**TABELA 12: EQUIPAMENTOS EM NETHERIL**

Equipamento	Ano
<b>Armadura</b>	
Armadura Completa	N/D
Armadura de Batalha	N/D
Armadura de Bronze	2001 AN
Armadura Simples	2471 AN
Brigandina	N/D
Brunea	1040 AN
Cota de Malha	1333 AN
Cota de Talas	1524 AN
Gibão de Peles	192 AN
Loriga	1285 AN
Loriga Segmentada	1774 AN
<b>Flechas</b>	
Flecha de caça	501 AN
Flecha de guerra	N/D
<b>Armadura de Montaria</b>	
Armadura Simples de montaria	3205 AN
Brigandina de montaria	N/D
Brunea de montaria	1080 AN
Cota de Malha de montaria	1373 AN
Carruagem, qualquer	1124 AN





## EQUIPAMENTO

### Arcos

Curto	501 AN
Curto composto	N/D
Longo	1463 AN
Longo composto	N/D

### Bestas

De mão	2987 AN
Leve	2171 AN
Pesada	2503 AN

### Cavalos

De passeio	N/A
Leve de guerra	1164 AN
Médio de guerra	1543 AN
Pesado de guerra	N/A
Selado (sem estribo)	890 AN

### Lanternas

Coberta	2204 AN
Farolete	2061 AN
Furta-fogo	2571 AN

### Fechaduras

Boa	3125 AN
Excelente	3503 AN
Muito simples	1342-2854 AN
Padrão	2635 AN
Pobre	2085-3189 AN

### Equipamentos variados

Ampulheta	2108 AN
Balança	525 AN
Barco a remo, grande	1614 AN
Barco a remo, pequena	786 AN
Caixa de virotes	2174 AN
Corrente, leve	1424 AN
Corrente, pesada	1629 AN
Elmo, basinete	2744 AN
Elmo, grande	2975 AN
Espelho de vidro	1985 AN
Fogo grego	N/D
Frasco de vidro	1524 AN
Garrafa de vidro	1800 AN
Lente de aumento	2984 AN
Mochila	1721 AN
Papel	1572 AN
Papiro	254 AN
Perdeneira e aço	1284 AN
Pergaminho (de pele de cordeiro)	785 AN
Telescópio	N/A

### Armas

Alabarda	2584 AN
Arcabuz	N/D
Armas de haste (maioria)	2312 AN
Besta	1410 AN
Boleadeira	N/D
Cimitarra (primariamente uma arma drow)	1800 AN
Espada bastarda	2254 AN
Espada de duas mãos	3095 AN
Espada khopesh	754-1963 AN
Espada Longa (disponível mais cedo aos elfos)	1608 AN
Glaive	2171 AN
Maça estrela	1354 AN
Mangual, qualquer	1265 AN



# Os Deuses

**S**acerdotes de Netheril ainda eram os intermediários entre os deuses e o povo comum. Sacerdotes ganhavam o poder de conjurar magias diretamente de suas divindades, bem como os paladinos e rangers que serviam aos interesses de suas divindades como sua função secundária. O fornecimento de magias aumentava a glória dos deuses e ajudava a espalhar a fé. Sacerdotes Netherese eram limitados na seleção de magias pelas aspirações que lhes eram acessíveis.

As magias dos sacerdotes eram divididas em aspirações, como mostrado na **Tabela 2**. As aspirações que existiam eram: transcendente, terrestre, esporádico, eficaz, previsível, zefírico, perpétuo, protetor e itinerante. Sacerdotes escolhiam suas magias de com as aspirações indicadas abaixo da descrição de deuses, suas igrejas e seus sacerdotes. Magias que não apareçam na tabela abaixo não estavam disponíveis ou estavam disponíveis apenas para sacerdotes de uma fé em particular. Magias de fé específica são dadas no suplemento *Enciclopédia Arcana* e na **Tabela 4**. Magias disponíveis para uma fé em particular possuem apenas o nome daquela divindade listada sob sua notação "Aspiração" no sumário de descrição de magias.

**Rangers e Paladinos:** Rangers seguem Jannath, Mysteryl, Selûne, Targus ou Tyche. Rangers escolhem magias das aspirações itinerante e terrestre. Paladinos seguem Amaunator ou Selûne. Paladinos podem escolher magias das aspirações protetora, transcendente ou eficaz. Note que restrições de tendência para rangers e paladinos não mudaram, apenas tais personagens não necessitam ser compatíveis precisamente com a tendência de suas divindades.

## Membros do Clero

Membros clericais não precisavam ser sacerdotes em Netheril. Eles podiam ser de qualquer classe; eles simplesmente trabalhavam para uma igreja e serviam seus interesses, e isso também significava que eles eram parte da hierarquia da igreja.

Sacerdote era uma classificação de grupo. Sacerdotes especializados, clérigos, druidas, monges e xamãs são sacerdotes no jogo *ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®* e no *Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS®*. Sacerdotes Netherese eram primariamente sacerdotes especializados em termos de

jogo do *ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS*. Netheril não conhecia outros sacerdotes além dos citados a baixo, e o clérigo genérico não existia; entretanto, eles freqüentemente referiam a *si mesmos* como *clérigos*. Para preservar a clareza do jogo, entretanto, eles são referidos abaixo como sacerdotes especializados e referências ao clérigo genérico são encontradas no *Livro do Jogador*.

Dois outros tipos de sacerdotes – xamãs e monges – também serviam no clero de certas divindades Netherese. Quaisquer xamãs ou monges nessas igrejas são considerados personagens não jogadores a não ser que o Mestre decida permitir xamãs e monges como personagens jogadores, conquanto a menção das divindades que os contratavam seja feita abaixo. Se o Mestre desejar o uso de xamãs e monges como personagens jogadores, as regras para essas classes são dadas nos suplementos *Faiths and Avatars* ou *PLAYER'S OPTION™: Spells & Magic*.

## Viajantes do Tempo e Seus Deuses

As divindades humanas disponíveis no tempo de Netheril eram poucas, comparadas àquelas existentes nos dias modernos de Faerûn. Sacerdotes, paladinos e rangers que chegam a Netheril vindos do futuro distante encontram-se em uma das duas posições. A primeira possibilidade é que a sua divindade patrona seja uma das 10 existentes em Netheril. Se este for o caso, o seguidor perde apenas as magias que ainda não existiam em Netheril. Magias que estão fora do aspecto atual também são perdidas.

Personagens do sacerdócio que chegam durante um tempo em que sua divindade ainda não existia, perdem todas as suas magias e a capacidade de conjurá-las até que encontre uma divindade similar ao deus que adorem. Uma vez que eles são viajantes do tempo, Mysteryl estará pronta para providenciar magia para eles (uma vez que os viajantes do tempo são parte do seu aspecto). Amaunator seria outra divindade igualmente candidata, sendo que ele tecnicamente também tem controle sobre o tempo.

Após a morte de Mysteryl, as divindades de Faerûn encurtaram severamente o uso da magia. Aos sacerdotes era necessário que orassem pelas magias, recebendo apenas um certo





número de magias de um certo nível por dia, e não mais poderiam solicitar as magias durante as demandas. Aspectos transcendentais viraram (para a maioria) magias disponíveis para os clérigos; aspirações terrestres viraram (para a maioria) magias disponíveis a druidas. Algumas *poucas* magias desapareceram de uma lista ou se moveram para outra. Todos os sacerdotes especializados deixaram de existir; sacerdotes viraram clérigos e perderam as habilidades notificadas nos pontos da descrição do sacerdote. Os “druidas” de Moander se tornaram clérigos com alguns ideais realmente deturpados e afinidades com algumas tradições estranhas, e usavam a lista de magias do clérigo (aspiração transcendente). Paladinos recebiam magias da lista de magias do clérigo; rangers recebiam magias da lista de magias do druida (do jogo original de *AD&D*®, ou simplesmente use as esferas disponíveis para os druidas no *Livro do Jogador*).

## Descrição dos Deuses

As descrições para os poderes detalhados aqui seguem um formato padrão. Notas no formato são dadas aqui em um formato mimetizando o utilizado no texto:

### Nome da Divindade

#### Classificação de Poder do Nome do Plano Tendência

Abreviações de tendências usadas nos registros de cada divindade são: LB = leal e bom, NB = neutro e bom, CG = caótico e bom, LN = leal e neutro, CN = caótico e neutro, N = neutro, LE = leal e mau, NE = neutro e mau, CE = caótico e mau.

#### Aspectos:

Estes são os tópicos, coisas, idéias ou emoções sobre os quais a divindade tem domínio, poder ou controle, e sobre os quais a divindade se interessa.

#### Nome do Domínio:

Outros nomes e títulos pelo qual o poder é conhecido são dados nesta parte. Estes podem ser nomes regionais, nomes mais antigos, nomes alternativos ou formas poéticas de se dirigir à divindade. A camada do plano do domínio da divindade pode ser encontrada é listada aqui, seguida do nome do domínio. Se o plano do domínio não é dividido, o nome do plano é repetido (note que existem planos com camadas com o mesmo nome do plano de que fazem parte). Aliados tradicionais são mostrados aqui. Inimigos tradicionais são mostrados aqui. Deuses

rivais ou competidores não são inimigos. Estes serão discutidos no texto, não aqui. Uma breve descrição do símbolo da divindade é apresentada aqui. As tendências requeridas para devotos dedicados das divindades serão informadas aqui. As forças divinas tentam ser as mais liberais possíveis para atrair o maior número de adoradores que puderem.

Aliados tradicionais são mostrados aqui.

Inimigos tradicionais são mostrados aqui. Poderes de deuses rivais ou competidores não são inimigos. Estes são discutidos no texto, não aqui.

Uma breve descrição do símbolo da divindade é apresentada aqui.

#### Aliados:

#### Inimigos:

#### Símbolo:

**Tendência dos Devotos:** As tendências requeridas para devotos dedicados das divindades serão informadas aqui. As forças divinas tentam ser as mais liberais possíveis para atraírem o maior número de adoradores que puderem.

Esta seção introdutória descreve a maneira que um poder é mostrado na arte religiosa. Detalha títulos adicionais e termos pelos quais o poder é conhecido, os adoradores comuns do poder, as qualidades atribuídas à divindade, tais como seu comportamento geral, conduta e personalidade, e quaisquer habilidades que era dito que a divindade possuía. Também discute os relacionamentos do poder com outros poderes não cobertos pelas apresentações sobre “Aliados” e “Inimigos”, acima.

## Manifestações

Esta seção discute como o poder tipicamente se manifesta. Estas manifestações freqüentemente transmitem benefícios para o fiel ou indicam um favorecimento, direção, perigo, concordância ou desacordo da divindade. Às vezes, elas eram meramente usadas para confortar e assegurar aos devotos que estavam a par de uma situação ou que apreciava a devoção dos seguidores.

## A Igreja

Nos cabeçalhos desta seção, as seguintes abreviações são usadas para as classes de personagens: CE = clérigo especialista, D = druida, Mon = monge, Xa = Xamã, A = arcanista/arquimago, B = bardo.

#### Clero:

As diferentes classes de personagens abertas para os membros do



clero estão listadas aqui. Sempre se lembre de que a religião pode possuir membros leigos do clero que não possuem classe de personagem. Eles são tratados como guerreiros de 1º nível, a menos que haja algo em contrário especificado.

**Tendência do Clero:** Membros de qualquer classe que pertencem ao clero devem possuir uma destas tendências (com as limitações de que cada classe está restrita.) As tendências permitidas aos clérigos especialistas estão também anotadas nesta seção.

**Expulsar mortos-vivos:** Abreviaturas para todas as classes do clero e se eles podem expulsar mortos vivos.

**Comandar mortos-vivos:** Abreviaturas para todas as classes do clero e se eles podem comandar mortos vivos.

Perícias adicionais ou outro material de jogo relevante aplicável para todos os sacerdotes do clero da religião são apresentados neste parágrafo introdutório. Isto, se houver.

Os seguintes parágrafos nesta visão geral da igreja discutem o conceito que o público faz da religião, detalhes típicos do prédio do templo ou santuário, nomes ou formas diferentes que o clero utiliza para ser chamado, desdobramentos da distribuição dos tipos de classes de personagens no clero, hierarquia e títulos de diferentes patentes do clero. Mais informações sobre a igreja estão espalhadas nos subtítulos:

**Dogma:** Aqui estão detalhadas as crenças, princípios, doutrinas e dizeres da religião.

**Atividades Cotidianas:** As atividades típicas da igreja estão descritas aqui. Este tópico cobre o que a igreja faz, ao contrário do que a religião acredita. Este tópico também discute o que se esperava dos fiéis e clérigos da religião para ser dado como dízimo, donativo ou sacrifício para a divindade.

**Cerimônias Importantes/Dias Sagrados:** Cerimônias importantes e os dias mais sagrados da religião são discutidos neste tópico.

**Maiores Centros de Devoção:** Este tópico descreve os maiores centros de devoção da divindade. Estes podem ser os maiores templos do deus, aqueles com maior alcance de influência ou aqueles de importância histórica para a religião.

**Ordens Afiliadas:** Ordens de cavalaria ou militares, ordens honorárias e outros grupos afiliados à igreja são brevemente discutidos neste tópico. As funções e deveres destas ordens e outras informações pertinentes ao seu relacionamento com a igreja também são abordadas brevemente.

**Vestimentas Clericais:** Este tópico descreve as vestimentas cerimoniais dos clérigos da divindade. Diferenças no traje de acordo com a hierarquia ou regiões diferentes também são

discutidas aqui. Coloração típica ou materiais que constituem os símbolos e os símbolos sagrados do deus são mencionados aqui se forem importantes.

**Traje de Aventureiro:** Este tópico descreve o traje de aventura típico do clérigo.

## Clérigos Especialistas

**Requisitos:** Requerimentos mínimos de habilidade para este tipo de clérigo especialista.

**Principais Requisitos:** Habilidades que devem ter um valor de 16 ou superior para o personagem receber 10% de pontos de experiência extra.

**Tendência:** Clérigos especialistas devem ter uma das tendências notadas aqui.

**Armas:** Tipos de armas às quais os clérigos especialistas têm permissão para usar.

**Armadura:** Tipos de armaduras às quais os clérigos especialistas têm permissão para usar.

**Aspirações:** Aspirações às quais clérigos especialistas têm acesso.

**Itens Mágicos:** Os tipos de itens mágicos que os clérigos especialistas têm permissão para usar.

**Perícias Requeridas:** Perícias gerais ou com armas que os clérigos especialistas devem possuir usando as graduações de perícias no primeiro nível.

**Perícias Adicionais:** Perícias sem armas ou com armas que os clérigos especialistas recebem sem gastar uma graduação de perícia. Clérigos especialistas podem gastar graduações adicionais como se fossem normais para aprimorar suas habilidades.

- Esta seção contém uma lista de poderes especiais concedidos para o clérigo especialista deste deus (mudanças para outras classes de clérigo da divindade são anotadas no primeiro parágrafo de descrição da igreja).
- Habilidades similares à magia são sempre expressas nos termos dos feitiços aos quais são similares. Quando clérigos especialistas recebem uma destas habilidades – sempre expressas em termos como “o clérigo é capaz de invocar *luz* (como uma magia de clérigo de 1º nível) uma vez por dia” – se ela for usada em adição à sua quantidade normal de magias. Isto não deve ser lido como uma restrição ao número de vezes que o clérigo pode conjurar a magia em comparação por dia ou semana. Tais habilidades similares à magia não requerem componentes verbais, gestuais ou





materiais para serem usadas, e funcionam como as habilidades inatas (discutidas na sub-seção Habilidades Inatas da seção Ataques Especiais, do capítulo de combate do *Livro do Mestre*). Elas possuem um modificador de iniciativa de +3, não importa o tempo de invocação da magia a qual ela é similar.

### Amaunator

**Poder Maior de Mecânos LN**

<b>Aspectos:</b>	Burocracia, contratos, lei, ordem, o sol, liderança
<b>Títulos:</b>	O Deus Amarelo, o Guardião do Sol Eterno, Guardião da Lei
<b>Nome do Domínio:</b>	Mechanus/Fortaleza do Sol Eterno
<b>Aliados:</b>	Jergal
<b>Inimigos:</b>	Kozah, Shar
<b>Símbolo:</b>	Sol com uma face no disco solar
<b>Tendência dos Devotos:</b>	LB, NB, LN, N, LM, NM

Amaunator (Ah-MAWN-ah-tor) era o deus da lei e do sol. Ele era reverenciado como patrono da lei e (muito menos vigorosamente) como guardião do tempo. Sua justiça era legítima, mas dura. Ele era homenageado por muitos governantes, soldados e magos poderosos.

Ele era descrito como um homem magricelo com um cabelo branco-prateado, uma barba curta de uma semana por fazer e uma pele que brilhava constantemente com uma irradiação dourada. Ele carregava um cetro em uma mão e um grande tomo de leis na outra, e vestia a roupa de magistrado: uma longa e esvoaçante toga púrpura ou negra, enfeitada em prata ou dourado. Estar em sua presença era sentir o impressionante poder da verdadeira lei. Seu cetro, o *cetro do sol eterno*, era devastador contra criaturas caóticas e golens. O toque de Amaunator, diziam, poderia destruir todas as criaturas mortovivas, e sua visão podia iluminar uma área por quilômetros quando desejasse.

Um deus muito cuidadoso, Amaunator se certificava que tudo estava escrito, contratado, assinado, selado e contabilizado. Um deus extremamente leal, ele seguia a letra da lei, não necessariamente o seu espírito – a menos que o espírito fosse extremamente de acordo com sua inclinação. Ele esperava o mesmo de seus seguidores.

Amaunator era também ocasionalmente reverenciado como guardião do tempo. Esta “adição” artificial aos seus aspectos se deveu a uma pontuação duvidosa em um contrato entre ele e outra divindade que dizia: “... Amaunator deverá ser responsável, por todo o tempo, por qualquer má representação dele e de seus seguidores, se julgada a culpa de Amaunator...”. Esta falta de clareza causada pelas vírgulas levou Amaunator a considerar-se responsável “por todo o tempo”. Felizmente, ele nunca tentou oficialmente tomar este aspecto, já que não desejava desentender-se com Mystryl, quem era a real e verda-

deira guardiã da linha do tempo.

### Manifestações

Amaunator frequentemente aparecia como uma mulher de aura brilhante vestida em um vestido opalescente e esvoaçante, segurando uma balança feita de ouro puro – um ouro quase translúcido. Diziam que se um dos pratos da balança pendesse para a direita, aquele que visse sua aparição teria um desfavor. O observador poderia esperar perder todo o lucro e suportar o peso de sete anos de pobreza, débitos e servidão. Se a balança pendesse para esquerda, o observador seria favorecido. Ele poderia esperar recompensas e contratos garantidos para encher seus bolsos com os lucros do mundo. Aqueles que vissem a aparição com os pratos em perfeito equilíbrio eram agraciados com o que se considerava o maior dos benefícios: ser convidado a unir-se ao clero de Amaunator. O clero foi aparentemente indicado pelo próprio Amaunator, dentre os seus devotos favorecidos, quando os sacerdotes aproximavam-se destas pessoas, levando-as em uma semana para o templo de Amaunator, na cidade de Unidade, para rigorosos estudos e instruções.

Amaunator levava a vingança àqueles que a mereciam, consentando erros, punindo os maus e vingando todos aqueles que não podiam se vingar por si mesmos. Ele fazia isto enviando um grupo de 13 hienas gigantes com o máximo de pontos de vida e uma Moral de 20, que apareciam do ar para abrir e rasgar a carne dos condenados, até que seus corpos fossem espalhados por um acre de terra.

Finalmente, Amaunator às vezes agia ou mostrava seu favoritismo ou desfavorecimento através de dragões de esmeralda, de safira ou de aço, golens, aves de rapina (especialmente falcões do sol), girassóis, margaridas amarelas, lírios dourados, gemas vermelhas ou cor de fogo de todos os tipos, cães marmons, gatos cor de creme, lobos puros brancos e garanhões brancos.

### A Igreja

<b>Clero:</b>	Clérigos especialistas, monges.
<b>Tendência do Clero:</b>	LB, LN, LM
<b>Expulsar morto-vivos:</b>	CE: Sim, começando no 2º nível, Mon: Não
<b>Comandar mortos-vivos:</b>	CE: Não, Mon: Não

Todos os monges de Amaunator recebiam religião (Faerûniana) como uma perícia geral adicional.

Clérigos de Amaunator eram figuras políticas importantes. Muitos serviam como governantes regionais e conselheiros políticos. O clero de Amaunator era extremamente hierarquizado e regulamentado. Cada Potentado da Retidão (alto clérigo de um templo, chamado “Corte”) supervisionava todos os aspectos das funções da igreja. Ninguém poderia fazer ou ser dispensado de seus deveres sem o consentimento do Potentado da Retidão ou um dos seus sete Abades



Monásticos. Abaixo de cada um dos sete Abades Monásticos, existiam sete Altos Juristas (clérigos) adicionais, que serviam sem descanso, executando quaisquer obrigações que lhes fossem designadas. Postos mais baixos do clero serviam abaixo dos Altos Juristas, e eram conhecidos (em ordem decrescente) como: Juristas, Altos Magistrados, Magistrados, Defensores da Lei, Leões da Ordem, Servos Radiantes, Escriturários. Os clérigos especialistas de Amaunator eram conhecidos como senhores ou damas do sol.

O Potentado da Retidão era encarregado de ensinar às massas que se reuniam no templo de maneira regular e supervisionar a preparação dos membros da Corte (noviços) para moverem-se para posições de poder na igreja. Os sete Abades Monásticos tendiam a diferentes deveres suplementares, incluindo a manutenção de terrenos e fazendas do templo, manutenção do interior e do exterior da igreja, atendimento das necessidades do espírito e da carne (suprimentos de comida etc.), manutenção e expansão da biblioteca legal e o cultivo e supervisão de missionários monges que andavam pelo mundo, pregando que a paz poderia ser encontrada através do entendimento da lei. Estes monges de Amaunator eram os únicos membros do clero que não estavam intimamente ligados aos deveres do templo, ao menos por algum tempo, quando eram solicitados para se reportarem ao templo ou ao santuário a que pertenciam, ao menos uma vez por ano.

**Dogma:** Os amaunatorianos eram ensinados que a lei era a lei. A lei mantinha a ordem na sociedade, e sem ela a civilização poderia se desagregar e o caos reinaria. Amaunator representa a clara função da lei, pela qual, tão certo como o sol que se ergue toda manhã, poderia lidar justamente com qualquer disputa ou crime.

Amaunatorianos noviços eram encarregados do que se segue: “Aprenda a lei e a viva; obedeça cada letra e cláusula, no conhecimento das complexidades da lei está a liberdade para agir justamente contra a impunidade. Mantenha a trilha das decisões de seus superiores, cujo corpo de exemplos continua a crescer. A unidade do propósito das decisões de Amaunator é manifestada a todos. Sirva seus superiores fielmente, e eles o recompensarão fielmente, esquivando-se de seu dever e encontrará a mão dura da reprovação”.

**Atividades Cotidianas:** Todo o membro do clero tinha que aprender, entender e saber como tirar proveito das leis da terra, cidade e província onde viviam. Na intenção de entender as nuances da lei e legislatura, o clero constantemente treinava uns aos outros, praticando lei em cortes sempre que possível, e ensaiando em tribunais práticos. Eles não podiam resistir a investigar uma cena de um crime ou tomar parte na construção de novas leis nas suas localidades, e faziam tudo isto com grande intensidade e fervor.

Os amaunatorianos serviram freqüentemente nas cortes como juizes, para apresentar casos, e ouvir argumentos legais e disputas. Eles eram bem pagos por mercadores que possuíam disputas relativas a contratos, acordos e práticas comerciais, e fizeram uma vida confortável para si próprios e sua

igreja como árbitros de todo o tipo de reivindicação comercial ou pessoal que não estava à altura de figuras poderosas da última linha de autoridade.

**Dias Sagrados/Cerimônias Importantes:** O mais sagrado dos dias da igreja de Amaunator era a celebração do aniversário de assinatura do Contorno do Panteão, um acordo entre os poderes, arbitrado por Amaunator. Este aniversário era celebrado na terceira lua cheia do ano. As festividades eram marcadas pelos seguidores de Amaunator entregando insígnias magistrais e levando em parada o símbolo sagrado de Amaunator diante de cada corte e pelas ruas.

O mais longo dia do ano, o solstício de verão, era outro importante dia sagrado. Os seguidores de Amaunator gastavam o dia relaxando, tomando banhos de sol e rezando para o seu deus, agradecendo-o pelo presente que são os raios de sol que se derramam no mundo. Os amaunatorianos acreditavam que se este dia não fosse apropriadamente celebrado, Amaunator poderia retirar a luz do sol da face Toril durante um ano.

Cada vez que um devoto seguidor de Amaunator tornava-se capaz de tirar vantagem de alguém em um contrato, debatia-se com sucesso o seu caso na corte, ou efetivamente se sancionava uma nova lei, o clérigo de Amaunator dava graças ao Guardião do Sol, queimando folhas de carvalho magicamente preservadas e incenso em sua honra.

**Maiores Centros de Devoção:** Unidade, uma cidade Netherese de tamanho razoável era o lar do maior templo de Amaunator, o Enclave Florestal da Face do Sol. A torre deste prédio monstruoso, de três pavimentos, pentagonal e de teto em forma de domo, alcançava 17 andares acima da superfície, permitindo que o disco solar de Amaunator fosse visto acima das árvores ao redor.

Por toda a história do templo, os Potentados da Retidão que o supervisionavam tinham uma preferência em conjurar *luz continua* nos cabelos curtos de sua cabeça. Com a descoloração ou a coloração dos fios, no entanto, o encantamento tinha que ser aplicado mensalmente para afetar o cabelo novo. Como um efeito colateral benéfico desta estranha prática, gnolls do entorno da Floresta Acessível faziam mensalmente peregrinações ao templo de Amaunator para louvar os “iluminados”. Os clérigos adaptaram-se a esta prática, já que ela encorajava os gnolls a respeitarem o Enclave Florestal e focarem seus ataques em outras partes da floresta.

**Ordens Afiliadas:** A igreja de Amaunator tinha várias ordens afiliadas com representantes que podiam ser encontrados na maioria das comunidades Netherese. A primeira era uma associação de escribas unidos chamada de A Mais Transcendente Afiliação das Penas Paradisiacas. Estes indivíduos indiferentes e arrogantes viajavam o mundo pregando a santidade da lei e da ordem. Sua missão na vida era construir prédios do tamanho de anfiteatros dedicados à preservação da lei. Estes edifícios monstruosos e feitos com muros de pedra continham livros e pergaminhos detalhando as leis de cada terra e cidade que os seguidores de Amaunator haviam encon-





trado.

O Sindicato dos Justos e Celestiais Legisladores era um grupo de 70 paladinos que adoravam Amaunator por causa de seu amor à lei. Estes guerreiros sagrados ensinavam o lado leal de Amaunator, interpretando qualquer tendência que não fosse boa como recomendações da divindade que poderiam ser ignoradas com segurança ou suavizadas para um tom mais humanitário. Estes guerreiros encantavam o lado externo de seus escudos com variações extremamente potentes de *luz contínua* para cegar os fora-da-lei que encontravam. Isto lhes dava uma durável fonte de luz na escuridão e uma vantagem em algumas situações estratégicas, onde poderiam quase cegar seus inimigos com a intensidade da luz que vinha de seus escudos.

Os monges de Amaunator pertenciam à Irmandade do Sol, uma associação de monges itinerantes que serviam aos fiéis em campo, levando palavras de conforto de Amaunator aos camponeses e ao povo comum e preservando a ordem pela terra. Seu símbolo era um sol radiante.

**Vestimentas Clericais:** Clérigos de Amaunator se vestiam com robes amarelos, vermelhos e laranja, brilhantes, de mangas longas e ornados, que eram cobertos com bordados de símbolos arcanos do sol ou que mostravam o sol se pondo artisticamente, ou com decorações douradas e incrustações de gemas formando a face do sol. Os clérigos com seus próprios templos tinham seus robes trabalhados com tramas de ouro. Um adorno para cabeça em forma de um sol radiante completava a veste cerimonial. Símbolos sagrados de Amaunator eram sempre feitos de ouro, metal folheado a ouro ou madeira pintada em dourado.

**Traje de Aventureiro:** Clérigos aventureiros geralmente vestiam trajes mais utilitários, mas preferencialmente de cores vermelha e laranja para mantos, capotes e acessórios que não faziam parte de sua armadura. Quando possível, vestiam armadura, que era banhada ou laminada a ouro.

### Clérigos Especialistas (Senhores do Sol/Damas do Sol)

<b>Requisitos:</b>	Constituição 11, Inteligência 12, Sabedoria 15, Carisma 12
<b>Principais Requisitos:</b>	Sabedoria, Carisma
<b>Tendência:</b>	LN, LM
<b>Armas:</b>	Todas as armas de concussão (todas do Tipo B)
<b>Armadura:</b>	Qualquer uma
<b>Aspirações:</b>	Transcendente, eficaz, perpétua, previsível
<b>Itens Mágicos:</b>	Os mesmos dos clérigos no <i>Livro do Jogador</i>
<b>Perícias Requeridas:</b>	Leitura/Escrita
<b>Perícias Adicionais:</b>	Etiqueta, leitura labial, religião (Faerûniana)

- Senhores do sol e damas do sol conjuravam todas as suas aspirações favoritas como se tivessem três níveis adicionais de experiência. Eles também conjuravam *aquecimento abençoado*, *cativar*, *comando*, *o grande círculo*, *imobilizar pessoas*, *luz contínua* e *luz* como se tivessem três níveis adicionais de experiência.

- Senhores do sol e damas do sol conjuravam as seguintes magias que não se chocavam com as aspirações que lhes eram normalmente permitidas: *armadilha de fogo*, *carruagem flamejante*, *conjurárexpulsar elemental do fogo*, *esquentar metal*, *lâmina flamejante*, *muralha de fogo*, *orbe ardente de Sol*, *pirotecnia*, *criar chamas*, *criar/extingüir fogo*, *proteção contra o fogo*, *raio de sol*, *sementes de fogo*, *tempestade/extingüir fogo* e *tora que sempre queima*. Eles podiam conjurar estas magias como se tivessem três níveis adicionais de experiência.

- Senhores do sol ou damas do sol conheciam as leis e códigos legais da terra, cidade e província em que haviam crescido (que poderiam ser dois lugares diferentes). Eles conheciam automaticamente todas as informações e conhecimentos comuns e incomuns sobre o corpo legal e seus procedimentos naquelas regiões. Se lhes fossem pedidos para lembrar de um ponto incrivelmente obscuro da lei de sua terra lar ou nativa, eles fariam um teste de habilidade contra suas pontuações em Sabedoria ou Inteligência, o que fosse mais alto, para relembrar o ponto em questão. Eles realizavam um teste de habilidade similar para saber sobre leis comuns de outras terras; para relembrar as práticas legais incomuns ou pontos legais obscuros de terras estrangeiras, realizavam o teste de habilidade com uma penalidade de -3 ou -6, respectivamente.

- Senhores do sol ou damas do sol eram capazes de *detectar mentiras* uma vez por dia. Eles também eram capazes de fazê-lo uma vez adicional para cada quatro níveis de experiência que recebiam além do 1º nível (duas vezes no 5º nível, três no 9º nível, etc).

- No 2º nível, senhores do sol ou damas do sol ganhavam a habilidade de expulsar mortos vivos. Eles afetavam as criaturas como se fossem um clérigo de metade de seu nível real (arredondando para baixo) pelo resto de suas carreiras. Em outras palavras, no 3º nível eles expulsavam criaturas morto-vivas como se fossem clérigos do 1º nível. Senhores do sol ou damas do sol de tendência leal e má, assim como aqueles de tendência leal e neutra, nunca comandavam criaturas morto-vivas por causa de uma combinação de aversão ao sol, representado pela divindade, que a maioria das criaturas morto-vivas possuem, além de ser fato que as criaturas morto-vivas violam as “leis da natureza” – algo que Amaunator, seguidor das leis, desaprovava intensamente.

- No 3º nível, senhores do sol ou damas do sol estavam aptos



a impor *pensamento rígido* (como a magia de 3º nível de clérigo) uma vez por dia.

- No 5º nível, senhores do sol ou damas do sol estavam aptos a conjurar *ordem compulsiva* (como a magia de 4º nível de clérigo) uma vez por dia e *impedir permissão* (como a magia de 5º nível de clérigo) uma vez a cada três dias.
- No 7º nível, senhores do sol ou damas do sol estavam aptos a impor *conceitos legais* (como a magia de 6º nível de clérigo) uma vez por dia.
- No 10º nível, senhores do sol ou damas do sol eram capazes de conjurar *orbe ardente de Sol* (como a magia de 6º nível de clérigo) uma vez por dia. A habilidade resultava em um efeito como se o senhor do sol ou dama do sol possuísem três níveis a mais em experiência.
- No 13º nível, senhores do sol ou damas do sol instintivamente determinavam o componente ético (leal, caótico ou neutro) da tendência de qualquer um que viam quando invocavam esta habilidade (eles não podiam fazer isto constantemente, mas esta habilidade não lhes custava uma ação durante o combate).
- No 15º nível, senhores do sol ou damas do sol eram capazes de conjurar *raio de sol* (como a magia de 7º nível de clérigo) duas vezes por dia. A habilidade tomava efeito como se o senhor do sol ou dama do sol possuísem três níveis a mais em experiência.

## Jannath

Poder Maior do Elysium NB

<b>Aspectos:</b>	Natureza selvagem, florestas, animais selvagens, o mar e as criaturas marinhas, agricultura, cultivo, fazendeiros, jardineiros, os elementos fundamentais, verão
<b>Títulos:</b>	A Grande Mãe, a Deusa dos Grãos, a Deusa Dourada, Aquela Que Dá Forma a Tudo, a Mãe da Floresta, Guardiã dos Ermos e Profundezas, Mãe Terra, Protetora Silvestre
<b>Nome do Domínio:</b>	Eronia/Jardim da Grande Mãe
<b>Aliados:</b>	Selûne, Tyche
<b>Inimigos:</b>	Jergal, Kozah, Moander
<b>Símbolo:</b>	Um feixe de trigo dourado em um campo verde
<b>Tendência dos Devotos:</b>	LB, NB, CB, LN, N, CN

A mão de Jannath (JANN-nuth) estava em todo lugar onde as coisas cresciam, fossem elas animais, colheitas, florestas ou

peças. Ela não era uma deusa dada a espetáculos ou pompa, mas, ao invés disso, preferia chamar seus seguidores a pequenos atos de devoção. Ela era imensamente popular entre jardineiros, fazendeiros e o povo comum de muitas nações. Pela sua bênção, Toril frutificava e a vida selvagem era saudável e abundante. Ela era sábia e quieta, mas não passiva, e não era dada a ações apressadas.

Jannath era retratada como uma mulher de meia idade, de cabelos brancos, e gentil e sábia em virtude de sua longa e bem vivida vida. Ela possuía uma beleza viçosa, pele bronzeada e morena, e uma constituição poderosa. Ela geralmente estava vestida em robes brancos do mais fino linho ou seda pesada cilhada por uma cinta entrelaçada à maneira das plantas que crescem. Folhas, vinhas e flores emaranhavam-se em seu cabelo e sobre seu corpo, algumas até mesmo parecendo crescer de sua cabeça. O toque de Jannath tinha o poder de banir a doença e a aridez, fornecendo vida instantânea e fertilidade, ou para transformar inimigos que a atacavam em arbustos errantes ou entes. Feridas infligidas a ela faziam jorrar a curativa *água doce* e seiva dos vinhedos floridos ao invés de sangue. Animais normais, seus similares gigantes, plantas, seres similares a plantas, fungos, a terra, ar e água não podiam feri-la.

Jannath protegia o povo civilizado, que trabalhava na terra, dos perigos das florestas e as florestas dos perigos do povo civilizado. Jannath era dura em sua defesa da natureza, especialmente da vida das plantas e dos animais dos lugares selvagens de Toril. Enquanto lançava sua bênção sobre as plantas e animais que tinham sido domesticados, concedendo-lhes fertilidade e abundância, ela protegia as florestas, planícies, pântanos, vastidões árticas e até mesmo as profundezas do oceano com a mesma generosidade de espírito. Qualquer um que queimava florestas ou gramados, cortava madeira em excesso, pescava desnecessariamente, caçava baleias ou tentava matar e vender indiscriminadamente a pele de animais de Faerûn, encontrava seus esforços “recompensados” por visitas agressivas dos mais espertos ladrões e indóceis predadores dos reinos animal e vegetal, que arruinavam seus lucros – ou, em casos mais extremos, suas vidas.

## Manifestações

Jannath frequentemente se manifestava como uma flor que aparecia sem ser semeada e que crescia e florescia com a velocidade da luz. Tal flor poderia aparecer como um simples sinal de aprovação da deusa ou uma resposta de “sim” para algo perguntado em prece. O desabrochar de tal flor poderia também ser acompanhado do aparecimento súbito de sementes, uma ferramenta de jardim ou foice, ou plantas e ervas úteis. Sua assinatura floral também dividia as coisas vivas para revelar um caminho, porta ou outra coisa que estivesse oculta.

Jannath às vezes usava fadas, brownies, estrelas de fogo e espíritos mensageiros para executar suas ordens. Estes espíritos mensageiros tomavam a forma de cotovias, tordos, gansos ver-





melhos, árvores ambulantes ou pó que dançava no ar. Ela também podia enviar qualquer animal ou planta para transmitir suas ordens, mais freqüentemente favorecendo aqueles de coloração natural, e que por isso passariam normalmente despercebidos, ao invés de criaturas de tons distintivos ou sobre-naturais. Entretanto, animais que apareciam segurando uma rosa vermelha em suas bocas eram quase que universalmente considerados ao seu serviço.

## A Igreja

**Clero:** Clérigos especialistas, xamãs  
**Tendência:** LB, NB, CB, LN, N, CN  
**Expulsar mortos-vivos:** CE: Não, Xa: Sim, se bom  
**Comandar mortos-vivos:** CE: Não, Xa: Sim, se neutro

Jannath possuía xamãs entre muitas tribos primitivas e isoladas. Todos os xamãs de Jannath recebiam religião (Faerûniana) como uma perícia geral adicional. Xamãs de Jannath eram imunes a venenos encontrados nas plantas e cogumelos. Xamãs eram encorajados a ter a perícia geral herbalismo e recebiam a perícia geral agricultura como bônus.

Clérigos de Jannath tendiam a um profundo amor pela terra e a apreciação pelos caminhos e equilíbrio da natureza, vendo os humanos e outras criaturas inteligentes como parte de um círculo contínuo. Eles tendiam a ser jardineiros, fazendeiros, silvícolas, herbalistas, rastreadores e exploradores, vivendo pelo comércio e treinamento, e apreciando as belezas das plantas e animais que eram trazidos até eles ao menos durante a veneração Daquela Que Dá Forma a Tudo.

Jannath era mencionada como a “Nossa Mãe” ou “a Mãe de Todos” pelo seu clero. Eles sabiam que ela era muito poderosa em sua maneira quieta – e gostavam disso, tendendo a serem quietos e pacientes em suas maneiras também. Muitos membros do seu clero eram mulheres. Nas comunidades em que habitavam, eram conhecidos pela sua sabedoria e apreciados pela sua boa vontade em trabalhar intensamente (sem salário ou obrigação) quando o trabalho na agricultura necessitava ser feito. Muitos clérigos de Jannath também viviam em lugares reclusos, nas profundezas das florestas, zelando das necessidades das criaturas da floresta, pântanos e planícies. Eles protegiam a natureza das excessivas incursões da civilização e também devolviam pessoas perdidas e aqueles que, levados pela simples curiosidade, caíam vítimas de predadores naturais, para suas casas quando possível.

Ainda que a crença em Jannath tivesse alguns templos e santuários grandes e impressionantes, cujos silos garantiam que a comida fosse abundante em sua vizinhança, o núcleo central da fé da Mãe Terra era composto de pequenos templos locais e pomares de druidas. Frequentemente estes templos locais eram cavernas que armazenavam sementes, próximos de poços de água pura, ou disfarçados como habitações de pessoas sábias locais, conhecedoras dos caminhos das ervas, dos cuidados com os animais e agricultura, e do parto de crianças.

As cerimônias a Jannathan também eram prestadas em campos abertos e em belas ou inspiradoras paisagens naturais.

Clérigos de Jannath usavam títulos como (em ordem crescente de hierarquia) O Próximo, Irmão/Irmã Vigilante da Terra, Semente da Verdade, Mestre/Mestra da Colheita; Alto(a) Mestre/Mestra da Colheita, e Onum. Clérigos especialistas de Jannath eram conhecidos como druidas.

**Dogma:** A fé de Jannath era do cultivo, crescimento e proteção da ordem natural. Sermões agrícolas e a sabedoria popular pontuavam seus ensinamentos. Crescer e colher, o ciclo eterno, era a linha comum na crença de Jannath. A destruição por si só, ou arrasar sem reconstruir, era um sacrilégio para a igreja. Os clérigos de Jannath eram incumbidos de nutrir, zelar e plantar sempre que fosse possível; proteger árvores e plantas, e economizar suas sementes para o que fosse destruído pudessem ser recolocado; zelavam pelos animais, tanto domésticos quanto selvagens; cuidavam da fertilidade da terra, mas deixavam os humanos cuidarem das suas próprias; e evitavam o uso do fogo quando possível.

**Práticas Cotidianas:** Clérigos de Jannath eram encarregados de aprender e passar para os outros, tanto para seus companheiros de clero quanto para todos os leigos, tudo o que pudessem sobre horticultura, conhecimento sobre ervas, tipos de planta, pragas, criação de animais e conhecimento sobre a vida selvagem. Eles encorajavam todo o povo civilizado a enriquecer a terra replantando, adubando e irrigando, não meramente usando-a como pasto ou arando-a de maneira crua para seus propósitos para em seguida abandoná-la. Eles replantavam árvores onde quer que fossem, retiravam ervas que estrangulavam ou sufocavam as plantas de cultivo, replantavam mudas no solo, cuidavam de criaturas doentes ou machucadas, e trabalhavam para prevenir a disseminação de doenças. Eles esforçavam-se para que não se passasse um dia sem que não ajudassem uma coisa viva a florescer.

Eles, às vezes, contratavam não fiéis para ajudá-los a queimar plantas doentes ou corpos de animais de criação mortos por doenças para prevenir a disseminação de enfermidades. Mantinham vigilância sobre as chamas, já que se estas ficassem incontroláveis poderiam causar a destruição da terra. Não proibiam o uso do fogo, mas eram especialmente cuidadosos ao usá-lo.

Jannath encorajava seus fiéis a fazerem oferendas de comida para estranhos e para aqueles em necessidade, dividindo livremente a generosidade da terra. Por isto também se dizia que o dinheiro dado a um de seus templos era devolvido ao doador em valor dez vezes maior. Esperava-se dos devotos que plantassem ao menos uma semente ou realizassem uma poda por semana, o que faziam fielmente pelo tempo que fosse possível, e também cuidavam para que seus rejeitos voltassem novamente ao solo para alimentar novas vidas. Algumas sementes extras cedidas pelas plantas eram levadas para o templo da deusa para uma distribuição entre os menos afortunados. Devotos eram também advertidos a nunca se esquivarem da obrigação de cuidar dos animais com os quais tinham feito



uma relação de confiança, como animais de estimação, montarias ou animais domésticos.

**Dias Sagrados/Cerimônias Importantes:** Esperava-se que todos os dias comessem com sussurros de agradecimentos a Jannath pela continuidade da vida e que terminasse com uma prece para as montanhas, de onde (acreditavam os jannathanos) a Grande Mãe enviava seu poder. Preces à Grande Mãe eram feitas sempre que coisas vivas eram plantadas ou nasciam, mas, de outra forma, as orações ocorriam quando os devotos se sentiam movidos a fazê-las pela beleza da natureza ao redor deles, coisas que eram sempre encorajados a perceber. Os melhores lugares para preces a Grande Mãe eram a terra recém arada, fazendas ou jardins, ou, na ausência destes, ao menos em um poço ou lugares alagados. Jannath ouvia melhor aqueles que enriqueciam o solo, então, antes de rezar, muitos clérigos enterravam resíduos, descartavam o lixo da civilização ou plantavam sementes.

Algumas cerimônias de devoção aconteciam em determinados períodos. Passar a noite de núpcias em um campo recém arado era certeza de fertilidade no casamento. O Festival do Plantio era um festival de fertilidade, onde o comportamento desinibido e o consumo de comida e bebida eram encorajados. Muito mais solenes eram as Altas Preces da Colheita, que celebravam a generosidade que Jannath oferecia para a comunidade e eram realizadas em diferentes períodos em cada comunidade para coincidir com a verdadeira colheita das plantações, ao invés de serem realizadas precisamente no Festival da Colheita.

**Maiores Centros de Devoção:** Uma abadia construída no Glorificador, uma montanha próxima de Lembrança, foi erguida em 2298 AN e permaneceu como um dos mais importantes locais para a crença, até que o deserto de Anauroch sufocou a floresta e a vida que nela existia. A cidade de Lembrança tornou-se uma importante ligação entre a montanha e os seguidores que queriam escalar suas escarpas para tocar o solo abençoado pelos passos da deusa.

A abadia, conhecida como Abrigo do Solo, era um edifício grande de apenas um andar, feito de madeira e que ocupava cerca de 1.115 m². Um pequeno córrego fluía sob a parede norte e saía no canto sudeste do edifício. Somente árvores mortas foram retiradas do chão para construir a abadia e nenhuma foi morta para criar espaço para ela – ao invés disto, o edifício foi construído em volta dos carvalhos vivos e sempre verdes, e usava estas árvores para sustentar o teto (cada sala construída na abadia tinha pelo menos uma delas sustentando um dos cantos). O edifício também seguia o contorno do piso da floresta. Construído próximo do pico da montanha, o solo era relativamente plano, apesar de algumas partes se inclinarem severamente, forçando os clérigos que o construíram a acomodar as mudanças de nível com escadas.

**Ordens Afiliadas:** Uma ordem afiliada de rangers militantes, chamada Brigada de Resistência dos Bosques, que era um dos mais temidos grupos dentro de 160 km dos limites do monastério (A Brigada de Resistência dos Bosques não chama-

va a si própria assim: seus membros chamavam-se de Defensores de Jannath). Eles eram temidos em Grog e em Mácula como “assassinos que indiscriminadamente massacravam os empreendedores”. De fato, o governo de Fluvion certa vez colocou o preço de 600 PO por cabeça de cada membro da Brigada de Resistência dos Bosques. Eles eram firmes defensores da vida selvagem, mas não eram maus, ao contrário do que o governo de Fluvion proclamava em voz alta.

Outra ordem supostamente afiliada a religião de Jannath, apesar de não estar no monastério do Glorificador, era uma secto de druidas que eram frequentemente chamados de druidas cinzentos, apesar de preferirem o nome que escolheram para si: Represália da Natureza. Estes druidas, especialistas em feitiços de *metamorfose* de todos os tipos, eram também, acreditava-se, magos. Histórias da Represália da Natureza contavam que seus membros alteravam as formas de seus oponentes para a de árvores, arbustos, grama ou inofensivos animais herbívoros. Os monges de Abrigo do Solo não afirmavam formar uma liga com a Represália da Natureza e acreditavam que o grupo era, na verdade, aliado de Moander. Os moanderitas nem afirmavam a aliança com o grupo e nem negavam a afiliação deles com seu deus.

**Vestimentas Clericais:** Clérigos de alta hierarquia de todos os tipos a serviço de Jannath tendiam a preferir robes cerimoniais de um branco sujo ou cor de milho, enfeitados com um profundo verde florestal, e utilizavam bastões lisos de tanto uso, ou de aparência natural. Alguns bastões eram encantados para purificar ou promover o crescimento das coisas que tocavam.

**Traje de Aventura:** Os clérigos de Jannath vestiam-se de forma simples e sem pretensão na maior parte do tempo. Seus tons preferidos eram o verde e o marrom da natureza. Os trajes mais comuns eram simples robes marrons, com a hierarquia mais alta mostrada somente por um cinto feito com uma trama dourada ou outra decoração preciosa similar.

## Clérigos Especialistas (Druidas)

<b>Requisitos:</b>	Sabedoria 12, Carisma 15
<b>Principais Requisitos:</b>	Sabedoria, Carisma.
<b>Tendência:</b>	N, NB
<b>Armas:</b>	Clava, foice, dardo, lança, adaga, cimitarra, funda, bordão
<b>Armadura:</b>	Acolchoada, couro, ou brunea e madeira, ossos, concha (carapaça) ou outro escudo não metálico.
<b>Aspirações:</b>	Terrestre, itinerante, protetora.
<b>Itens Mágicos:</b>	Como druida no <i>Livro do Jogador</i> .
<b>Perícias Requeridas:</b>	Agricultura, herbalismo.
<b>Perícias Adicionais:</b>	Conhecimento animal, sobrevivência (determinar o tipo); linguagens modernas (determinar duas entre: brownie, driade, élfico, korred, ninfa, pixie, sátiro, fada, silfo, ente,





unicórnio); religião (faeruniana).

- Druidas de Jannath eram imunes a venenos encontrados em plantas e cogumelos.

Todos os clérigos especialistas de Jannath eram druidas. Suas habilidades e restrições, ao lado das mudanças notadas acima, são completamente detalhadas no *Livro do Jogador*.

## Jergal

**Poder Maior do Ermo Cinzento, LM**

<b>Aspectos:</b>	Morte, os mortos, encarregado da morte, funerais e túmulos, mortos-vivos, devastação, velhice, exaustão, tirania, crepúsculo.
<b>Títulos:</b>	Senhor do Fim de Todas as Coisas, Senhor dos Ossos, Lorde da Morte, Protetor dos Nomes da Morte, Guardião dos Túmulos, Escriba do Destino, O Impiedoso, Rei da Morte Andante, Nakasr.
<b>Nome do Domínio:</b>	Oinos/Castelo dos Ossos.
<b>Aliados:</b>	Amaunator, Shar, Tyche.
<b>Inimigos:</b>	Jannath, Moander
<b>Símbolo:</b>	Caveira, pergaminho e pena.
<b>Tendência dos Devotos:</b>	LB, NB, LN, N, LM, NM

Jergal (JER-gal), Senhor do Fim de Todas as Coisas, tinha o poder de presidir a morte, os mortos, e os mortos-vivos. Ele era responsável por manter registro sobre o local de descanso final de todos os mortos, e esforça-se para determinar a morte, antecipando a contínua transgressão do fim de todas as coisas vivas. Como Juiz dos Condenados e o Ceifador Severo, era dito que apenas Jergal conhecia a disposição final de cada espírito e o dia da morte final de todos os seres, e que ele nunca errava. Sendo o tirano final, ninguém involuntariamente escapou ao abraço de Jergal, uma vez tendo caído sob a égide de seu aspecto. Ele era muito zeloso de sua posição, e mesmo aqueles de outras crenças que procurassem ressuscitar companheiros tinham que aplacá-lo ou correr o risco de sua retribuição.

Jergal nunca foi visto irado e sempre falava como uma voz fria e desencarnada que ecoava como um murmúrio seco de uma cripta há muito esquecida. Seu tom era enganosamente suave e seu comportamento excessivamente formal, mesmo se suas palavras prognosticassem horrores inimagináveis. Totalmente concentrado na morte, ele percebia a vida como uma existência momentânea antes da eternidade da morte.

O Lorde da Morte foi descrito como uma múmia insubstancial e seca de alguma antiga raça alienígena. Sua pele era cinza e tesamente esticada sobre o esqueleto. Seus bulbosos olhos amarelos e sem vida e mandíbula insectóide assemelhava-se a algo entre o humanóide e o louva-deus. Suas orelhas e

nariz eram pouco distinguíveis de seu crânio alongado. A maior parte de seu corpo era coberta com um manto completamente escuro que parecia absorver a pura atmosfera que o envolvia. Ele usava luvas brancas que cobriam antebraços e mãos alongados como garras, e um manto repleto de sombra que se erguia e caía com se tremulasse a um vento invisível. Ele segurava um pergaminho grosso coberto com uma escrita intrincada e incompreensível e uma pena recentemente molhada de tinta e suas mãos.

Dizia-se que Jergal era uma sinistra figura sombria que deixava um vago sentimento de inquietação e fraqueza em seu despertar. Ele possuía total controle sobre os mortos-vivos; animando-os, criando, invocando-os ou dispensando-os à vontade. Dizia-se que, com seu fitar, Jergal podia conhecer toda a vida do ser, alegrias, medos, atos e o designio final, e simplesmente escrevendo o nome do mortal em seu volumoso pergaminho, ele podia infligir o fim ao ser imediatamente. Seu toque instilava medo, dreno da força vital, ou banir a vítima para o reino da morte.

Jergal possuía uma relação cordial com Amaunator, valorizando a adesão do antigo deus do sol à lei e a ordem e seu domínio geral sobre a esfera de governo, e ele trabalhou de má vontade com Tyche, à medida que a sorte às vezes dava uma mão na hora da morte de um mortal. Ele admirava o mal infame e Poder sedutor de Shar e foi formalmente cortejado por ela em diversas ocasiões, ainda que estivesse bem ciente das diversas tentativas dela em manipulá-lo.

## Manifestações

Jergal podia se manifestar como qualquer criatura morta-viva, ganhando todas suas habilidades inatas ao fazê-lo. Ele também às vezes tomava a forma de um homem com uma grande barba branca, curvado pela idade, mas que mantinha a inteligência e uma potente energia em seus olhos fundos. Jergal preferia se manifestar como o som de um grande tomo sendo fechado com finalidade deprimente. Essa manifestação frequentemente ocorria à morte de um mortal de vida excepcionalmente longa, particularmente aqueles que estenderam suas vidas com *poções da longevidade* e como manipulações mágicas — como a magia de um arquimago.

Jergal era servido por uma vasta variedade de criaturas vistas como precursoras da morte em várias culturas. Por exemplo, grandes abutres de barbas brancas, conhecidos como Filhos de Naskasr conduziam espíritos para pós-vida para seus reinos predeterminados ao legado de Jergal. O Senhor do Fim de Todas as Coisas também estendia sua influência a uma variedade de mortos-vivos ligados ao Plano de Energia Negativa, como as sombras, espectros e aparições assim como trillochs, refugos e xeg-yi.

## A Igreja

<b>Clero:</b>	Clérigos especialistas, monges
<b>Tendência do Clero:</b>	LN, LM



**Expulsar Mortos-Vivos:** CE: Sim, como clérigos de nível +2; Mon: Não

**Comandar Mortos-Vivos:** CE: Sim, como clérigos de nível +2, Mon: Não

Sacerdotes de Jergal serviam como escribas, trabalhadores funerários, e agentes funerários. A igreja de Jergal era temida e respeitada, ainda que não automaticamente odiada pelas pessoas comuns. Ele era percebido como um impiedoso administrador da morte que visitava mortais em seu tempo fixado e levava-os para o reino apropriado no pós-vida. Os arquimagos, mais que qualquer outra criatura existente, temiam Jergal, porque sua chegada significava que os esforços para alcançar a imortalidade e divindade tinham finalmente chegado a uma fracassada conclusão (Certamente, em publico, eles argumentavam que ele não era um deus, mas sim um necromante muito poderoso).

Os poucos templos de Jergal eram tipicamente mausoléus de pedra sem vida, mortuários, ou criptas secas e empoeiradas. Animais e plantas nunca viviam muito nessas lúgubres e frias casas de enfado sem fim. Sensitivos que trabalhavam diariamente nesses empoeirados templos de Jergal envelheciam rapidamente e se tornavam fracos, ainda que nunca morressem antes de seu tempo determinado. Raros visitantes destes santuários encontraram longas filas de escribas obedientes registrando as ocupações e destinos da vida curta dos mortais das terras vizinhas.

O clero de Jergal era conhecido como Escrivães do Destino. Em suas fileiras, o alto sacerdote de cada templo era conhecido como Primeiro Escrivão do Destino, mas por outro lado a crença evitava títulos ou graduações. Monges de Jergal serviam no templo para fornecer suporte adicional aos sacerdotes, mantendo registros de tarefas e como guardiões de itens, pessoas e áreas importantes.

**Dogma:** A igreja ensinava que as pessoas possuíam um local de descanso eterno que era escolhido por eles no momento de sua criação. A vida era o processo de procura desse local de descanso eterno. A existência era nada mais que uma breve aberração na eternidade da morte. Poder, sucesso e alegria eram tão transitórias quanto as fraquezas, falhas e miséria. Apenas a morte era absoluta, e então somente na hora determinada. Os seguidores deviam trazer ordem ao caos da vida, para que em morte houvesse finalidade e firmeza de estado. Estar preparado para a morte quando ela estiver próximo é algo inflexível. A vida devia ser prolongada apenas quando isso servia à causa da morte do mundo. A não-vida não era uma fuga ou uma recompensa; era simplesmente um dever de uns poucos escolhidos que serviam ao Senhor do Fim de Todas as Coisas.

**Atividades Cotidianas:** Os Escrivães do Destino passavam seus dias mantendo e estendendo vastos arquivos de pergaminhos listando como sensitivos sob sua jurisdição morreram e seu destino no pós-vida. A despeito de sua desesperada tarefa, eles não trabalhavam com desanimo, sabendo que teriam eras

para completar a tarefa designada. Eles também registravam officios e serviços funerais conquanto que o alto sacerdote concordasse em realizá-los para diferentes grupos ou indivíduos. Eles possuíam também listas de impostos registrando nascimentos, mortes, genealogias de linhagens nobres, embalsamados, mumificados, cremados e mortos enterrados; eliminavam criaturas mortas-vivas descontroladas ou animadas e controlavam forças de trabalho morto-vivo para realizar tarefas contratadas para beneficiar o templo (estrategicamente ou financeiramente). Muitos sacerdotes de Jergal eram primariamente agentes funerários e preparavam o morto para o enterro; aqueles que não possuíam condições financeiras para pagar um funeral apropriado, ou os parentes destes, eram às vezes usados como força bruta de trabalho por um período de tempo após o falecimento para reembolsar a igreja por seu funeral e os futuros cuidados com seus restos (dizem também que aqueles que ofendiam a igreja eram também transformados em força de trabalho zumbi e de esqueletos).

Os Escrivães do Destino também aceitavam acordos pré-arranjados, em certos casos conjurando *reviver mortos* ou *ressurreição* em indivíduos que tenham pago antecipadamente e contratado o serviço para a ocasião de sua morte. O preço por tal contrato era fixado a critério do alto sacerdote do templo, mas nunca era menos que 5000 po e mais freqüentemente excedendo 25000 po. Eles constantemente viajavam para lugares distantes para recuperar corpos se um contrato de revivificação havia sido fixado, ainda que reembolsos por custos incomuns eram realizados em moeda ou serviços no templo, após a ressurreição. Clérigos jergálicos não reviviam aqueles os quais tinham seu final terminado de acordo com o julgamento de Jergal. Eles eram informados por Jergal quando um evento acontecia e eles já tinham um contrato de ressurreição para a criatura; eles recusavam o pré-pagamento por parte dos herdeiros da criatura.

**Dias Sagrados/Cerimônias Importantes:** A religião de Jergal tinha pouca paciência ou necessidade por dias sagrados ou cerimônias religiosas que não os ritos fúnebres formais e apropriados, os viam como uma distração desnecessária. O rito funeral que eles requeriam era conhecido como o Selar. Nele eles colocavam os restos mortais (estando ele mumificado, cremado, embalsamado ou de outra forma preparado) em seu local de descanso e gravavam um grande selo de cera com o sinal de Jergal sobre a tampa do esquife, pedra que bloqueava a câmara mortuária, urna contendo as cinzas, etc. Eles espalhavam cinzas e ossos em pó nesses selos enquanto ainda quente e entoavam uma oração a Jergal.

No ultimo dia do ano, o 30º de Nightal, o clero de Jergal cessava seu trabalho sem fim por uma noite completa. Nessa noite sagrada conhecida como a Noite de Outro Ano, eles passavam em procissão por uma cripta, mausoléu, ou cemitério carregando todos os pergaminhos e livros contendo todos os nomes daqueles mortos que tiveram o nome anotado no ano que findava. À meia noite cada sacerdote começava a ler em voz alta todos os nomes de mortos por ele anotado no





ultimo ano. Quando o ultimo nome era entoado, todos os sacerdotes invocavam Jergal, clamando “Um ano findado; um ano fechado” três vezes, curvavam suas cabeças, e retornavam aos seus afazeres, tomando os pergaminhos e livros a serem devidamente arquivados.

**Maiores Centros de Devção:** O maior e mais antigo templo de Jergal localizava-se em Setevilas. Ele era uma grande estrutura de granito perfeitamente geométrica consistindo de um grande necrotério, um templo, um imenso cemitério e muitas pequenas construções de vida comunal ligadas, nas quais aquelas pessoas que ganhavam a vida como pranteadores profissionais viviam. Dizia-se que era guardada por mortos-vivos em espantoso número e poder que atacava apenas ao comando de um Escrivão do Destino. Seu alto sacerdote era uma múmia ancestral de tremendo poder, que ninguém, exceto outros sacerdotes de Jergal, via. No templo, conhecido como as Catacumbas da Ruína, dizia-se guardar a riqueza de centenas de milhares de sepulcros nobres.

**Ordens Afiliadas:** A igreja jergálica possuía dois grupos afiliados: os Companheiros da Máscara Pálida e a Mão de Jergal. Os Companheiros da Máscara Pálida eram um grupo de sacerdotes de Jergal especializados em combater e comandar mortos-vivos. Eles eliminavam criaturas mortas-vivas de existência não autorizada pela igreja ou que haviam se provado ser inoportunas. Eles também eram os supervisores das forças de trabalho de esqueletos e zumbis que a igreja às vezes operava em proveito próprio. A Mão de Jergal era um grupo de elite de sacerdotes fanáticos que lideravam outros sob seu comando para se vingar de desrespeitos à igreja de Jergal sob a direção de um alto sacerdote. Eles atuavam contra aqueles de outras crenças que levantavam mortos-vivos ou ressuscitavam alguém sem pagar o devido tributo a Jergal ou que violavam ou pilhavam túmulos sob a proteção da igreja.

**Vestimentas Clericais:** O clero de Jergal raspavam suas cabeças suavemente e vestiam-se com um longo manto cinza não adornado, com luvas. Nas cerimônias importantes ou quando sentiam a necessidade de impressionar os sacerdotes de alto nível favoreciam máscaras com faces pálidas e lustrosas e olhos bulbosos que lembravam os de louva-deus. Em todas as ocasiões eles carregavam uma mochila de pergaminhos, tintas e penas. Cada sacerdote carregava uma caveira polida emoldurada em um recipiente. A caveira retinha uma mistura simples de cinzas e ossos em pó para uso durante os rituais de Selar. A caveira ou uma representação dela também serviam como símbolo sagrado de Jergal.

**Vestimenta de Aventura:** os sacerdotes de Jergal vestiam qualquer armadura que desejassem para se protegerem. Tal proteção era irrelevante para o Senhor do Fim de Todas as Coisas, uma vez que todos os seres morrem a seu tempo, independentemente de quais proteções eles tenham para o contrário. Sacerdotes de Jergal favoreciam volumosos mantos cinza e luvas ou manoplas cinzas e decoravam seus escudos e peitorais com a caveira de Jergal ou bordavam-na em seus mantos.

## Clérigos Especialistas (Escribas do Destino)

<b>Requisitos:</b>	Sabedoria 9, Inteligência 11
<b>Principais Requisitos:</b>	Sabedoria, Inteligência
<b>Tendência:</b>	LN, LM
<b>Armas:</b>	todas de concussão (todas de Tipo B)
<b>Armaduras:</b>	qualquer
<b>Aspirações:</b>	Transcedência, perpétua, eficaz, previsível, zefrica
<b>Perícias Requeridas:</b>	Ler/escrever (comum)
<b>Perícias Adicionais:</b>	Ler/escrever (Thorass), religião (Faerúniana)

- Quando escribas do destino expulsavam ou comandavam mortos-vivos com sucesso, eles podiam dobrar o número de criaturas que eles afetavam até três vezes por dia.
- Escribas do destino conheciam muito sobre mortos-vivos e os destinos finais dos espíritos de criaturas vivas após a morte. Este conhecimento era dividido em dois campos: necrologia e conhecimento do mundo inferior (Esses campos de conhecimento eram idênticos às perícias de necrologia e conhecimento do mundo inferior do *Livro Completo dos Necromantes*).

**Necrologia:** Escribas do Destino eram bem versados em necrologia, o conhecimento de criaturas mortas-vivas. Quando testando seu conhecimento necrologia, escribas do destino fazem um teste de habilidade contra o valor de Sabedoria. Seu conhecimento podia ser usado para ajudar a determinar os prováveis covis, hábitos alimentares, e história de tais criaturas (nenhum teste de habilidade era necessário). Sempre que um escriba do destino confrontava uma criatura morta viva, ele podia especificamente identificar a criatura (discernindo entre um lívido e um carniçal comum à distância) com um teste bem sucedido de habilidade. Além disso, um escriba do destino preparado com outro teste bem sucedido de habilidade, ele podia recordar fraquezas específicas das criaturas e defesas naturais ou imunidades. Um teste de habilidade falho (em qualquer dos casos) revelava um engano ou mesmo uma informação completamente errada que podia efetivamente fortalecer ou de outra forma beneficiar o morto-vivo.

**Conhecimento do Mundo Inferior:** Escribas do Destino firmemente serviam a Jergal, para o qual zelavam pela condição dos mortos, e por isto obtinham grande quantidade de conhecimento arcano. Quando testam seu conhecimento do mundo inferior, escribas do destino realizam um teste de habilidade contra seu valor de Sabedoria menos três. Escribas do Destino aprendiam sobre cosmologia e organização dos Planos Exteriores e mais especificamente sobre aqueles relacionados com os Reinos, focalizando-se primariamente na destinação



final dos espíritos após a morte. Além disso, Escribas do Destino aprendiam sobre os comportamentos perigosos das criaturas que habitavam as regiões inferiores, incluindo demônios como os tanar'ri e os baatezu. Com um teste de habilidade bem sucedido contra o valor modificado de Sabedoria, o conhecimento do mundo inferior podia ser usado também para classificar o exato tipo de extra-planar encontrado.

- Alguns escribas do destino conservavam suas habilidades para mortos-vivos como múmias e grandes múmias. No momento da morte, Jergal decidia de algum modo inescrutável para os mortais se os serviços de um escriba do destino continuaria a serem necessários no Plano Material Primário.
- Todas as aspirações do tipo eficaz e perpétua conjuradas por escribas do destino possuíam o dobro da força em todos os aspectos.
- Escribas do destino recebiam um teste de resistência contra petrificação contra qualquer forma de ataque de dreno de energia que pudesse lhes drenar níveis de experiência ou pontos de vida.
- Escribas do destino podiam conjurar *morte aparente* (como a magia arcana de 3º círculo) ou um *raio do enfraquecimento* (como a magia arcana de 2º círculo) uma vez por dia.
- No 3º nível, escribas do destino podiam conjurar toque da múmia ou *crânio vigilante* (como as magias arcanas de 3º círculo do *Pages From The Mages*) uma vez por dia.
- No 5º nível, um escriba do destino era capaz de conjurar *prevenção contra mortos-vivos* (como a magia divina de 5º círculo) uma vez por dia. A prevenção criada expulsa os mortos-vivos de acordo com o nível do escriba do destino usando essa habilidade, ao invés de dois níveis abaixo.
- No 5º nível, escribas do destino se tornam imunes a um nível de dano por dreno de energia por dia. Assim se ele fosse atingido por uma criatura que lhes causasse a perda de dois níveis de experiência e falhassem no teste de resistência contra petrificação, eles perdiam apenas um nível de experiência. Eles recebiam outro nível de imunidade no 10º nível, e outro (para um total de três) no 15º nível.
- No 7º nível, os escribas do destino podiam conjurar *dreno temporário* pelo toque (como a magia arcana de 4º círculo) três vezes por dia.
- No 10º nível, escribas do destino podiam conjurar *animar os mortos* (como a magia arcana de 5º círculo) uma vez por dia.

- No 13º nível, os escribas do destino podiam conjurar *envelhecer criatura* (como a magia divina de 6º círculo) duas vezes por dia. Essa habilidade não possuía efeito dobrado.
- No 20º nível, os escribas do destino podiam conjurar *drenar energia* (como a magia arcana de 9º círculo de mesmo nome) por meio de toque uma vez por dia.

## Kozah

### Poder Maior de Pandemônio, CM

#### Aspectos:

Tempestades, destruição, rebelião, contenda, bestas raivosas e monstros, furacões, tempestades oceânicas, nevascas, vórtices, conflagrações, terremotos.

#### Títulos:

O Destruidor, o Feroz, a Estrela da Tempestade, O Senhor da Tempestade, o Fogo Selvagem, Bhaelros.

#### Nome do Domínio:

Pandesmos/Torres da Ruína

#### Aliados:

Moander, Shar

#### Inimigos:

Amaunator, Jannath, Mysteryl, Selûne, Tyche

#### Símbolo:

Um raio estilizado em um campo vermelho entre duas barras brancas horizontais.

#### Tendência dos Devotos: LN, N, CN, LM, NM, CM

Kozah (KOH-zah) era a força destrutiva da natureza. Ele era o deus das tempestades, incêndios florestais, terremotos, tornados, furacões, e destruição em geral. Ele atraía os destruidores, os invasores, saqueadores, salteadores e agitadores entre seus seguidores. Suas ações freqüentemente pareciam mesquinhas e vingativas e eram geralmente motivadas pela raiva, ódio, e o desejo de não parecer fraco ou transigente de qualquer modo. Ele exultava ao ver o que ele ou seus seguidores podiam queimar, quebrar, inundar, matar ou de algum outro modo destruir. Ele era como uma criança maliciosa e perversa cujo poder e a fúria não possuíam freios e que provava o próprio valor e posição continuamente espalhando devastação e arruinando aqueles que pouco podiam se opor a ele.

Quando Kozah era retratado na arte religiosa, ele era representado como um jovem de ombros largos, cabelo negro e olhos em chamas amarelas crepitando com uma luz incontida. Ele vestia um meio-traje de armadura de batalha gasta (sem capacete) por cima de uma suave armadura e luvas negras, ambos de couro. Ele carregava três bastões, um do primeiro ferro forjado em Faerûn, um da primeira prata fundida em Faerûn, e um esculpido da primeira árvore derrubada em Faerûn (dizem ser uma *copa de sombra* [NT: espécie de árvore que cresce em Faerûn]). Com eles ele erguia e projetava os ventos, criando tempestades de imensa força, agitava as águas de Toril para formar trombas d'água, redemoinhos, e maremo-





tos, erguer e abaixar os mares, fender a terra e invocar terremotos ao longe. Seu olhar dizia-se ser capaz de enviar uma intensa cortina de eletricidade para atingir seus inimigos ao seu capricho.

Kozah possuía entre seus inimigos todos aqueles que se atreviam a trabalhar magias para tentar controlar os ventos e o tempo de forma ampla ou progressiva, incluindo os mortais arcanistas de Netheril.

### Manifestações

Kozah era normalmente encontrado como uma titânica e vociferante risada no coração de uma ventania. Às vezes o riso era acompanhado por dois olhos como carvões incandescentes gigantes, que eram envoltos por redemoinhos de ar. No Mar Estreito, suas manifestações sempre significaram a perda de pelo menos um navio.

Em áreas urbanas, Kozah muitas vezes se manifestava como duas nuvens de tempestade como redemoinhos do tamanho de um punho. Havia um estrondo de trovão e o raio arqueava-se entre as nuvens. Se Kozah estivesse insatisfeito, um raio causando 9d6 pontos de dano (geralmente bifurcado) saltava de cada uma das nuvens para atingir o ser ou objeto que o havia ofendido. Se o deus estivesse cedendo um favor, um relâmpago avermelhado crepitava e dirigia-se diretamente de ambas (não um raio em zigue-zague) para o ser ou item que Kozah estava agradando e conferia-lhe cura ou magias. O golpe do raio vermelho podia também conferir temporariamente poderes como infravisão, a habilidade de *vôo*, ou visão de *raio X*.

Kozah às vezes trabalhava por meio da presença ou ação de vargouilles, cães yeth, quasites, andarilhos do vento, e espíritos elementais conhecidos como temporais.

### A Igreja

**Clero:** Clérigos especialistas

**Tendência dos clérigos:** NM, CM

**Expulsar Mortos-Vivos:** CE: Sim

**Comandar Mortos-Vivos:** CE: Sim

O nome Kozah foi muitas vezes invocado por indivíduos que desejavam escapar de sua atenção, não a sofrendo; de qualquer forma, ele tinha mais do que uns poucos seguidores diretos que apoiavam e encorajavam suas depredações. Seu clero estabilizado era itinerante pela maior parte do tempo e pregavam através de avisos de morte e desastres vindouros. Frequentemente seus sacerdotes estavam certos em suas predições já que também eles ou Kozah asseguravam que iriam se realizar. Isto não fez os membros do seu clero terrivelmente populares —uma outra razão do porquê de tenderem a viajar frequentemente. A mais favorável recepção que os sacerdotes Kozahinos receberam foi com os oprimidos Nethereses, que foram muitas vezes encorajados a motins e rebeliões através das palavras dos clérigos de Kozah.

A igreja de Kozah se exultava na destruição selvagem da natureza em seu modo mais brutal. O clero e os fiéis tendiam a ser fatalistas por natureza e, como resultado — quase autodestrutivos. De qualquer forma, sacerdotes de Kozah geralmente desejavam levar muitos outros com eles como fosse possível. As proteções que o Senhor da Tempestade conferia sobre seu clero tornou o sacerdócio do Destruidor popular entre muitas pessoas que se exultam com a sensação de poder — ou que apenas gostavam de destruir coisas. Todos pretendentes a sacerdotes do Senhor da Tempestade foram confirmados a seu serviço através da manifestação de Kozah como duas pequenas nuvens tempestuosas. As nuvens atingiam um suplicante com a descarga de um relâmpago vermelho que não causava dano, e ela revelava na mente do suplicante que ele ou ela era de fato escolhido para servir a Estrela da Tempestade. Este era referido como sendo “Tocado por Kozah”.

Clérigos especialistas de Kozah eram conhecidos como Senhores das Tempestades. (um título usado independente de gênero). Típicos títulos usados pelo clero de Kozah, em ordem crescente de posto, foram: Suplicante da Tempestade, Sábio do Clima, Garra (sacerdote confirmado, completo), Senhor/Senhora da Fúria, Olho da Tempestade, Saqueador, Arauto da Tempestade (grande sacerdote), Grande Arauto da Tempestade, e Mestre do Clima/Mestra do Clima. As magias de um Arauto da Tempestade eram relacionadas diretamente a forças naturais (tais como *convocar relâmpagos* e *coluna de chamas*) causavam o dobro do dano normal, e assim os três títulos mais elevados nesta lista eram honras concedidas e confirmadas por Kozah, e não postos que sacerdotes ousassem assumir por si mesmos — já que Kozah destruía aqueles que se expressassem contra sua vontade.

Muitos templos e santuários Kozahinos eram secretos por causa da reputação da igreja; a adoração de Kozah era ilegal para muitos arquimagos. Onde havia templos públicos a Kozah, muitos deles tinham a forma de castelos ou áreas delimitadas por muralhas já que eles muitas vezes serviam como fortalezas que os fiéis de Kozah podiam usar para se defender contra povos revoltosos.

**Dogma:** Kozah o Destruidor era o lado negro da natureza, a despreocupada e destrutiva força que fica a espera para atingir a qualquer momento. Kozahinos eram instruídos que a vida era uma combinação de efeitos aleatórios e caos, então os devotos deveriam pegar o que eles pudessem, quando pudessem, já que quem poderia dizer quando Kozah iria atingi-los e os levaria para a vida pós-morte?

O clero Kozahino pregava para todos do poder de Kozah, alertando-lhes sempre das forças que somente ele podia comandar — a fúria de toda Faerûn. Eles nunca cessaram em tal discurso, assim que todos podiam saber que Kozah era para ser venerado por todos, e que o momento de ir à ele era *necessário*, ou ele iria destruir toda a vida com as forças ao seu comando. Seu clero iria caminhar sem medo em todas as tempestades, queimadas, terremotos, e outros desastres, pois o poder de Kozah os protegeria. Era-lhes permitido deixar que



outros vissem isso a qualquer hora que possível, para que então descrentes pudessem vir a acreditar no verdadeiro poder do onipotente Kozah.

O clero Kozahino fez todos temerem Kozah pela demonstração da destruição que ele e todos os seus servos podiam causar. Para evitar provocar sua fúria, deviam orar para ele energeticamente e contar a todas as pessoas que tais costumes – e *somente* tais costumes – podiam proteger-lhes da fúria de ventanias, tempestades de granizo, ventos, dilúvios, secas, nevascas, furacões, e outras perdições naturais. Tais forças podiam também ser lançadas na forma de uma horda orc inimiga em avanço, por exemplo – se Kozah considerasse um local ou uma pessoa digna de sua defesa. Portanto ninguém podia se permitir ignorar Kozah, apenas se curvar e venerá-lo. O clero de Kozah proclamava esta mensagem para todos e demonstrava a todos a destruição que mesmo o menor dos servos de Kozah podia infligir.

**Atividades Cotidianas:** Kozah sempre tinha muitos poucos adoradores para seu gosto, então seu clero era enviado mundo à fora para espalhar a palavra de seu poder e recrutar outros para sua adoração – seja pelo medo ou porque tais pessoas gostavam da manipulação do poder bruto. Como exemplos para todos, os fatalistas sacerdotes de Kozah tendiam a entregar-se em atitudes sem sentido ou malévolas destruições enquanto viajavam e se tornavam exemplos para todas as pessoas que estivessem em seu caminho ou que tentassem preveni-los de entrar em uma comunidade ou passar ao longo de uma estrada. Alguns sacerdotes saqueavam, queimavam, e roubavam tão entusiasmadamente como qualquer bandido, e vilarejos que os combatiam tendiam a ser visitados em uma estação ou após por um grupo de sacerdotes Kozahinos que tentavam assassinar a todos e devastar o local.

Kozah não aparentava se importar que os sacerdotes se entregassem a buscar desejos pessoais por riqueza, comida, itens de luxúria, e conduta devassa contanto que convocassem uma tempestade ou se engajassem em atos de violência espetaculares e aleatórios, uma vez a cada semana ou algo assim (tombar torres era sempre eficaz). Como resultado, alguns do clero levavam uma vida de banditismo. Eles se colocavam como lunáticos com o intuito de espalhar a palavra de Kozah como ordenado, e no restante do tempo adotavam disfarces para observar fartas riquezas para atacá-las.

**Dias Sagrados/Cerimônias Importantes:** Kozahinos marcavam todos os festivais anuais (Festival da Colheita, Festival de Verão, e assim por diante) com rituais que convocavam relâmpagos ou tempestades. O Chamado do Trovão era o mais sagrado destes rituais e envolvia a morte de uma criatura inteligente por um relâmpago em troca do Senhor da Tempestade garantir uma bênção especial. Esta bênção era geralmente a concessão de uma magia normalmente além da habilidade do sacerdote Kozahino receber e empunhar, mas ela era algumas vezes uma façanha tal como enviar uma tempestade em uma localização particular ou criatura nomeada pelo clérigo.

Um ritual visto com mais frequência era a Fúria, que era simplesmente um ataque furioso a uma pessoa e itens feito enquanto se clamava o nome de Kozah repetidamente. Ele começava e terminava com uma oração (se o sacerdote sobrevivesse) e geralmente envolvia o arremesso de magias e de acender tochas carregadas, em um esforço para espalhar considerável destruição em um local ou acampamento dentro de um breve período. Isso era considerado mais sagrado quando executado por um solitário sacerdote Kozahino – porém contra adversários formidáveis, o clero de Kozah geralmente atacava unido ou distraía os defensores criando atacantes ilusórios em uma direção e montando seu verdadeiro ataque em uma outra.

**Maiores Centros de Devoção:** O maior templo de Kozah podia ser encontrado na fundamentalista cidade de Monikar. O povo que vivia nesta cidade abraçava as crenças de Kozah, na esperança que o deus pudesse trazer pouco a pouco a destruição da magia, e com isso, a queda da decadente Netheril e um retorno a um estilo de vida feudal mais pastoral e tradicional. O templo foi construído para parecer-se um redemoinho de vento. As muralhas externas possuíam aproximadamente nove andares de altura, e os saguões espiralados rumo ao centro e para baixo, criando uma escura antecâmara que era usada para propósitos conhecidos somente pelo sacerdócio. Era dito que uma nuvem de escuridão contínua pairava sobre a construção, ricocheteando relâmpagos e chuvas turbulentas através de suas muralhas de madeira e suportes metálicos, ainda que nenhum dano real fosse de algum modo infligido sobre a estrutura.

**Ordens Afiliadas:** Muitos grupos de bandidos, saqueadores, e agressores pagavam tributo a Kozah e seu sacerdócio, mas nenhum era organizado o bastante para realmente ser chamado de ordem afiliada. Kozah possuía uma ordem de poderosos e odiosamente dispostos magos que chamavam a si mesmos de Ditadores da Morte. Eles gostavam de conjurar as magias mais destrutivas no meio de cidades a qualquer hora que possível e sem razão aparente, somente por prazer pessoal. Dizia-se que o número de membros desta ordem excedia a 70, mas atuais números são difíceis de julgar, pois os seus afiliados tendiam a ter vidas curtas, de qualquer forma, já que eram cruelmente caçados. O último conhecido Ditador da Morte foi morto em 3189 AN através do trabalho de uma extensiva aliança de criaturas benignas.

**Vestimentas Clericais:** Grandes sacerdotes de Kozah usavam robes cerimoniais de azul escuro e branco listrado com carmesim que aparentavam crepitar como relâmpago devido a uma magia ilusória menor, porém todos os outros sacerdotes vestiam robes e mantos negros, coloridos lado a lado com lágrimas e salientes linhas de ouro ou prata. Os robes possuíam bordas salientes e ásperas, e mangas irregulares.

**Vestimenta de Aventura:** Notava-se que o clero de Kozah gostava da destruição e armavam a si próprios pesadamente o tempo todo para levá-la onde a magia pudesse falhar. Quando não envolvidos em cerimônias, Kozahinos tendiam a ir a um





de dois extremos: Eles vestiam armaduras que cobrissem todas as partes do corpo com a mais ameaçadora aparência que pudessem obter, ou não usavam quase nenhuma armadura, usando ao invés magias de proteção, para que parecessem quase suicidas em seu fervor para causar abundante destruição, aos olhos da média dos observadores. Kozahinos tendiam uma predileção a azagaia, bordões, e maças de aparência maligna.

## Clérigos Especialistas (Senhores das Tempestades)

<b>Requisitos:</b>	Força 13, Sabedoria 14
<b>Principais Requisitos:</b>	Força, Sabedoria
<b>Tendência:</b>	NM, CM
<b>Armas:</b>	Todas as armas de contusão (completamente Tipo B) e azagaia
<b>Armadura:</b>	Qualquer
<b>Aspirações:</b>	Transcendência, esporádica, itinerante
<b>Itens Mágicos:</b>	Idêntico como os clérigos no LdJ, mais azagaia mágica
<b>Perícias Requeridas:</b>	Senso do clima, religião (Faerûniana)
<b>Perícias Adicionais:</b>	Nenhuma

- Senhores das Tempestades podiam suportar extremos de calor e frio em seus arredores sem sofrer dano. Eles nunca iriam morrer de exposição, mesmo se despidos e molhados, e podiam caminhar através de fogos de origem natural sem sofrer dano, ainda que sua roupa e equipamento pudessem ser danificados. Eles sofriam o dano normal causado por todas as magias baseadas em frio e fogo e habilidade sopro de criaturas.
- Senhores das Tempestades eram imunes a todas as formas de relâmpago e dano elétrico.
- Senhores das Tempestades eram capazes de conjurar *toque chocante* (como a magia arcana de 1º círculo) uma vez por dia.
- No 3º nível, Senhores das Tempestades podiam conjurar *convocar relâmpagos* (como a magia divina de 3º círculo) ou *flutuar no vento* (como a magia arcana de 2º círculo) uma vez por dia.
- No 5º nível, Senhores das Tempestades podiam conjurar *caminhar na água* (como a magia divina de 3º círculo) à vontade.
- No 5º nível, Senhores das Tempestades eram capazes de conjurar *controlar os ventos* (como a magia divina de 5º círculo) uma vez por dia.

- No 7º nível, Senhores das Tempestades podiam conjurar um *relâmpago* (como a magia arcana de 3º círculo) uma vez por dia. Eles não podiam conjurar o *relâmpago* se estivessem usando qualquer armadura metálica (incluindo corselete de couro batido). Eles ganhavam um *relâmpago* adicional para cada três níveis de experiência (um outro no 10º, um terceiro no 13º, etc.).
- No 10º nível, Senhores das Tempestades podiam *controlar o clima* (como a magia divina de 7º círculo) uma vez por dia. Senhores das Tempestades mudavam as condições para qualquer condição pior sob a mesmo clima predominante (como pela tabela na descrição da magia). Senhores das Tempestades nunca usavam suas habilidades para melhorar as condições climáticas.
- No 15º nível, Senhores das Tempestades podiam causar um *terremoto* (como a magia divina de 7º círculo) uma vez por semana.

## Moander

Poder Menor do Abismo. CM

<b>Aspectos:</b>	Morte pútrida, decadência, corrupção, parasitas
<b>Títulos:</b>	Deus, o Grande Deus do Medo, O Portador da Escuridão, o Deus Difamado, o Apodrecido
<b>Nome do Domínio:</b>	Rarandeth/Monte Offal
<b>Aliados:</b>	Kozah, Shar
<b>Inimigos:</b>	Jannath, Jergal, Selûne, Tyche
<b>Símbolo:</b>	Uma mão esquerda humana masculina perpendicular, com os dedos estendidos, com uma boca humana feminina aberta cheia de presas, lábios separados como se estivesse falando, posicionada em sua palma
<b>Tendência dos Devotos:</b>	LM, NM, CM

Moander (Moe-AN-der) era o deus da podridão, corrupção, e decadência. Não era conhecido se Moander era masculino, feminino, ou totalmente além do gênero, e visto que a maioria dos textos se referia ao deus pelo neutro “ele”. Ele era uma corrupta separação de uma parte do completo ciclo de nascimento, morte, e renovação, um foco obsessivo na margem descendente do círculo da vida. Moander atraía aqueles que temiam a decadência sobre si mesmos ou o mundo ao redor deles e tinham esperança de apaziguar Moander para deixá-los de fora; também atraía os anarquistas que viam toda a existência como uma constante decadência rumo a morte.

O Portador da Escuridão era um cruel e insignificante tirano que se deleitava em atormentar criaturas menores e fazen-



do-as destruir o que elas possuíam de mais amado. Moander mentia freqüentemente, particularmente quando tais mentiras causavam grande sofrimento emocional em suas vítimas. O Portador da Escuridão procurava controlar cada aspecto da vida de seus adoradores, os vendo somente como fantoches. Ele procurava corromper e destruir todos que não se curvassem ante ele.

Moander era mais comumente descrito como uma imensa massa de vegetação pútrida de forma vagamente humanóide e cadavérica coberta com tentáculos que finalizavam em patas com garras que balbuciavam em uma eterna cacofonia de milhares de vozes diferentes cantando o nome do deus ou em serpenteantes olhos cinza e branco que fitavam cegamente. Moander era dito ser capaz de infligir doença, podridão, e corrupção a todos que ele tocasse e varria o solo sobre o qual passava de toda a vida, deixando nada nele para renovar-se por si próprio. Ele podia atacar e consumir aqueles que o provocasse ou implantava dentro deles uma *semente de Moander* que lhes causava apodrecimento interno enquanto se tornavam um fantoche do deus. Ele era mesmo dito ser capaz de tomar o controle das mentes daqueles que tocava e invadia suas memórias atrás de conhecimento ou operava seus corpos por curtos períodos de tempo contra suas vontades.

## Manifestações

Moander se manifestava como uma imagem intangível de podridão massiva que relembra uma gigante, flutuante, cabeça humana incorpórea com 6 metros de comprimento, tenazes tentáculos como cabelo, uma boca com muitas presas, e dois olhos vermelhos maliciosamente brilhantes. Nessa forma, o deus podia falar, assinalar e gesticular com seus tentáculos, e estabilizar um vínculo mental com qualquer criatura “tocada” com estes tentáculos intangíveis – de modo que podia sussurrar-lhes após em seus sonhos através de vozes ou visões. (O vínculo pode ser quebrado através do uso de uma magia *remover maldição* ou *curar doenças*).

Moander pode também se manifestar em qualquer substância decadente em Toril, crescendo dela como um tentáculo semelhante a uma videira com 6 metros de comprimento, terminando em uma pata com garras que balbuciam e mordem ou em um olho serpenteante cinza e branco que fita cegamente. Tais tentáculos tinham CA 0, com 20 pontos de vida, MV 6, e TAC0 7, e capaz de infligir 2d4+4 pontos de dano com uma mordida. Se os movimentos do tentáculo trouxessem a ele qualquer substância decadente (folha mofada, que está presente no solo em qualquer lugar em uma floresta, é o suficiente), isto poderia transferir sua “base” para essa nova massa decadente, se distanciando de sua localização inicial.

Em adicional aos seus ataques normais, tais tentáculos podiam também possuir criaturas vivas imobilizadas, entrando por um orifício do corpo e controlando a criatura como um fantoche desde então. Frequentemente a vítima do tentáculo estava dormindo, porém algumas vezes elas eram confinadas pelos Servos do Portador da Escuridão. Se um tentácu-

lo devorar (não possuísse) um total cumulativo de vítimas de sangue quente (mamíferos) que tivessem mais do que 77 pontos de vida quando vivos, elas germinavam um broto que, em 1d4 dias, se dividia em um tentáculo ou vinha secundária separada, que podia operar independente de seu parente. Tentáculos sem alimento ou substância decadente dentro do alcance podiam ficar dormentes por 1d8 meses, porém murchavam e morriam se nenhuma substância chegasse a eles após esse período.

Moander era servido por uma variedade de criaturas planta e abominações peculiares incluindo algóides, árvores das trevas, abocanhadores matraqueantes, arbustos errantes, e vegepigmeus nascidos de maçãs mofadas. Ele algumas vezes enviava dragões negros ou verdes para servir como uma montaria para a Boca de Moander (o líder de sua igreja).

O Portador da Escuridão também se manifestava através de uma variedade de criaturas possuídas, incluindo animais, humanos, entes, e vários monstros, que eram reconhecíveis como sendo enviados ou controlados por ele através das vinhas crescendo em seus corpos. O Grande Deus do Medo particularmente se deleitava em corromper beholders e sua espécie para servir a sua vontade. Aqueles que eram mortos enquanto resistiam à posseção do Portador da Escuridão eram transformados em pútridos tiranos da morte (beholders mortos-vivos) após suas mortes.

## A Igreja

**Clero:** Clérigos especialistas

**Tendência do Clero:** LM, NM, CM

**Expulsar Mortos-Vivos:** CE: Não

**Comandar Mortos-Vivos:** CE: Não

Servos de Moander tinham que se submeter a uma cerimônia em sua iniciação ao culto, na qual uma *semente de Moander* era absorvida pelo iniciado. A semente cresce lentamente por todo o corpo até que toda a estrutura interna do receptor seja composta de matéria vegetal pútrida. A única manifestação exterior era um pequeno tentáculo florido emergindo de um ouvido e se enrolando através do cabelo. A todo instante o receptor estava sob o controle direto, mental e físico, de Moander, a qualquer hora que ele assim desejasse, e ele iria sempre agir de acordo com as instruções de Moander e do culto.

Os sacerdotes de Moander tendem a serem pessoas solitárias desorientadas que tinham encontrado nas visões do deus uma direção firme na vida. Uma vez que Moander possuísse o corpo diretamente, o controle do deus sobre esta criatura se tornava absoluto, porém o processo de devorar-lhes por dentro também começava. No caso de servos extremamente capazes, o Portador da Escuridão garantia sua lealdade através de seu poder com o intuito de rapidamente matá-los caso se mostrassem traidores, porém os mantinha vivos por anos através do acesso a magias que inibissem o apodrecimento interno





(tais como *retardar apodrecimento*).

Todos os sacerdotes eram conhecidos como Servos de Moander. Os membros do clero sênior de um templo eram conhecidos como Grandes Servos, e o líder ou alto sacerdote de um templo era o Servo Mestre. O supremo sacerdote Faerúniano do Portador da Escuridão era conhecido como a Boca de Moander, ela era geralmente uma sacerdotisa humana. Em troca por servi-lo, Moander garantia a sua jovem Boca exuberante beleza que aumentava sem descanso, e ela podia então se aventurar em cidades humanas próximas para desfrutar a satisfatória (se passageira) companhia humana. Os membros do clero de Moander não utilizavam outros títulos, já que eram todos simplesmente escravos e fantoches do Portador da Escuridão. Há quase 1% de chance que qualquer grande sacerdote de Moander possa ser transformado em um skuz após a morte. Tais mortos-vivos eram conhecidos como Servos Eternos.

Templos de Moander tendiam a estarem localizados em colinas rígidas em ambientes selvagens ou em complexos subterrâneos em ambientes urbanos. Aqueles em ambientes selvagens eram marcados por círculos vermelhos no topo dos montes, colunas na forma de presas dispostas para se assemelharem a uma sangrenta boca com presas quando vistas de cima e tipicamente continham um altar no centro do círculo. Aqueles templos localizados nos complexos subterrâneos eram muitas vezes constituídos de túneis de esgotos esquecidos e se enxergava muito lixo e esgoto da cidade acima passando através de seus salões. As muralhas de tais templos eram esculpidas com minúsculos, intrincados, e harmoniosos desenhos que relembram gravuras de árvores crescendo e sendo moldadas por elfos, mas que descrevem imagens horríveis de heróis sofrendo torturas mortais nas mãos de humanóides com olhares maliciosos, sendo rasgados em pedaços por bestas caóticas, e sendo fritos, congelados, dissolvidos, e envenenados por dragões, beholders, e outras criaturas mortíferas. Santuários temporários ao Portador da Escuridão eram construídos em pântanos fétidos, selvas verdejantes, e séries de esgotos e consistiam de pilhas maciças de adubos destinados a abrigar a Abominação.

**Dogma:** Servos do Portador da Escuridão eram encarregados de alimentar o Grande Moander com corpos frescos através de seus próprios meios. Eles derrubavam vigorosas plantas e árvores para alimentá-lo. Sacerdotes de Moander eram encarregados de proteger as terras em que ele se manifestava e manter a energia tão quente como possível. Quando um novato era iniciado no sacerdócio e possuído por uma *semente de Moander*, o Portador da Escuridão o instrua através de horríveis sonhos como segue: “Procure não questionar os caminhos e palavras de Moander, para que você não seja surpreendido quando Devorado por Dentro. Vá e possua criaturas de poder e influência para mim. Destrua, e deixe a podridão cobrir todos. Lute contra o frio e fogo com mágica. Tema-me, e obedeça”.

**Atividades Cotidianas:** Os Servos de Moander eram um

secreto e orgulhoso clero que procurava pela terra por vidas deformadas (tais como párias e plantas e bestas doentes) e brutais, criaturas destrutivas (orcs e assemelhados) para alimentar Moander. Cultistas de Moander se esforçavam para espalhar vida vegetal inteligente por todos os Reinos, incluindo algóides, homens vegetais, abocanhadores matraqueantes, e vegepigmeus (maças mofadas).

Servos de Moander existiam para alimentar as manifestações do deus, cujos decadentes poderes rapidamente destruíam qualquer corpo que eles animassem (sempre como uma emaranhada massa de plantas putrefatas, mortas ou doentes, algo do tipo). Servos eram, entretanto, sempre mantidos ocupados construindo novos corpos, e levando os antigos para tonarem-se alimento fresco, ou infectando outros mortais para tornarem-se novos Servos. Nos rituais e conjurações em isoladas ravinas selvagens e cavernas, eles construíram para o Grande Deus do Medo infinitos novos corpos para serem possuídos em sua manifestação como a Abominação: pirâmides triangulares de vegetação decadente, estrume, e corpos pútridos. Moander animava o “corpo” como a Abominação em um ritual sagrado exigindo, porém, uma única gota de sangue de uma semente viva que garantia ao sacerdote conjurador um favor imediato e promoção. Para iniciar o ritual, o sacerdote conduzia uma das sementes vivas de Moander para o novo corpo. Sementes vivas eram mamíferos ou répteis de grande inteligência e tendência benigna que tinham sido possuídos por uma *semente de Moander* e que tenham (no mínimo temporariamente) sobrevivido ao processo.

**Dias Sagrados/Cerimônias Importantes:** A igreja de Moander não possuía calendários relacionados aos grandes dias sagrados, exceto o Sofrimento Ardente. Sempre presidido no primeiro dia de Martelo, o Sofrimento Ardente celebrava a vontade dos servos de Moander em espantar o frio através da confecção de imensas fogueiras em seu fogo honroso na qual o deus sempre se manifestava para agradecê-los, para dar-lhes sermões de inspiração, e encarregá-los com missões para promover seu poder durante os meses frios.

Em uma base diária, fiéis de Moander tinham que matar alguma coisa ou reunir matéria vegetal em nome do deus e promover suas reuniões para construir um corpo para ele ou para encorajar apodrecimento e decadência. A cada mês os Servos de Moander tinham que procurar estender a influência do deus através de rumores espalhados sobre seu poder e fazer uma *semente de Moander* entrar em contato com no mínimo uma nova criatura (enquanto sussurrava o nome de Moander).

Rituais eram simples, e Moander dava benefícios a seus sacerdotes de um modo especial: Servos de Moander nunca pegavam uma doença (incluindo apodrecimento de múmia e licantria) nem sofriam de envenenamento não importando o que fizessem. Eles podiam comer todos os tipos de alimentos putrefatos, mofados, e o tipo, e beber água que tenha sido deliberadamente envenenada ou contaminada por algo decadente e não receber dano.



**Maiores Centros de Devoção:** O maior templo a Moander existia em um vale secreto nas nascentes do Rio Pox, profundamente dentro da parte mais ao sul da cadeia de montanhas conhecidas como Pegadas de Moander. Estes eram os montes em que se acreditava terem sido pisados pelos pés do deus durante eras passadas. Os seguidores de Moander acreditavam que o deus colocou o pé neste lugar com o intuito de trazer o fim do poder de uma antiga raça. Envenenando sua água e comida, Moander a fez tornar-se extinta.

O templo de Moander, a Raiz do Deus, tinha a forma aproximada de uma lágrima e era coberto externamente em uma camada de éter negro que absorvia toda a luz de um jeito profano. Nenhuma arma, mágica ou mundana, podia causar dano à construção e nenhum instrumento para abrir fechaduras, dissipar armadilhas, ou *arrombar* funcionava nas portas ou janelas.

**Ordens Afiliadas:** A igreja de Moander possuía uma associação de magos afiliada que se especializaram em magias e itens mágicos que causavam aflições, furúnculos, e o enfraquecimento de corpos, chamada de Contágio de Moander. Os Contágios eram especialistas em descobrir novas e virulentas doenças para atormentar os principais inimigos no mundo.

**Vestimentas Clericais:** Sacerdotes de Moander usavam robes encapuzados de verde e marrom matizado com vinhas naturais, simbolizando o crescimento de Moander da decadência, e máscaras brancas sem face com um único olho pintado na testa e rodeado por dentes. Todo o clero sênior usava robes de cor cobre encantados para então poder dar alimento ao crescimento de fungos rastejantes que se moviam lentamente e continuamente sobre eles; somente o Servo Mestre possuía um robe cobre “vazio”. A Boca de Moander usava um robe branco claro portando o decorado artifício de um olho rodeado por uma boca com presas aberta em seu peito. Como fantoches do Portador da Escuridão, todos os Servos de Moander ostentavam um tentáculo florido emergindo de um ouvido e envolto por todo seu cabelo.

**Vestimenta de Aventura:** Quando se aventuravam, Servos de Moander vestiam praticamente a melhor armadura que eles podiam encontrar. A maioria vestia o máximo possível de suas vestimentas cerimoniais sem chamar a atenção para si próprios. Alguns se divertiam fingindo ser druidas vestindo-se apropriadamente, empunhando cimitarras. Outros preferiam vestimentas marrons e verdes e empunhavam clavas ornadas com fragmentos modelados para parecer-se com presas. (Clavas estilhçadas infligem 1d8+2 pontos de dano contra criaturas de tamanho P e M, e 1d6+2 pontos de dano contra criaturas de tamanho G. Elas são de qualquer forma tratadas como clavas). Se possível, Servos carregavam uma pequena colônia de maçãs mofadas com eles no intento de semear novas áreas com a essência de Moander.

## Clérigos especialistas (Portadores da Escuridão)

<b>Requisitos:</b>	Constituição 13, Sabedoria 10
<b>Principais Requisitos:</b>	Constituição, Sabedoria
<b>Tendência:</b>	LM, NM, CM
<b>Armas:</b>	Qualquer
<b>Armadura:</b>	Qualquer
<b>Aspirações:</b>	Transcendência, esporádica, itinerante
<b>Itens Mágicos:</b>	Idêntico como os clérigos no <i>Livro do Jogador</i>
<b>Perícias Requeridas:</b>	Clava estilhçada (tratada como maça de cavalaria) ou cimitarra
<b>Perícias Adicionais:</b>	Herbalismo, religião (Faerûniana)

- Portadores da Escuridão conjuravam *construção*, *localizar animais ou plantas* (quando aplicado a plantas), *tora que sempre queima*, *passos sem pegadas*, *arma abençoada*, *pele de árvore*, *bom fruto* (quando usando a forma inversa, *mau fruto*), *imobilização*, *torcer madeira*, *ampliar plantas*, *retardar apodrecimento*, *armadilha*, *crescer espinhos*, *árvore*, *floresta ilusória*, *imobilizar planta*, *esconderijo vegetal*, *falar com plantas*, *bastões em serpentes/serpentes em bastões*, *cúpula de proteção contra vegetais*, *portal vegetal*, *carvalho vivo*, *teleporte por árvores*, *afugentar plantas*, *muralha de espinhos*, e *cajado vivo* com a área de efeito e duração o dobro do normal.
- Quando Portadores da Escuridão conjuravam *ampliar plantas* seja como poder similar à magia ou magia normal, a magia diferia de seu efeito normal. Se a primeira forma de *ampliar plantas* for conjurada por um portador da escuridão, o normal crescimento desordenado da vegetação acontece, mas todas as plantas afetadas imediatamente começavam a apodrecer e morrer após uma semana, a menos que um *dissipar magia* conjurada com sucesso fosse lançado antes deste prazo passar. Se a segunda forma de *ampliar plantas* fosse conjurada e o teste de resistência inicial obtivesse sucesso, qualquer efeito da magia era negado. Se o teste de resistência falhasse, todas as plantas dentro de uma área de 2,5 Km<sup>2</sup> ficavam apodrecidas e doentes e morreriam dentro de um mês, a menos que uma magia *benção* seguida por um sucesso em *dissipar magia* fosse conjurada em parte da área de 2,5 Km<sup>2</sup> em um curto período de tempo, nomeando a benção para toda a área afetada. Se tal combinação de magias fosse lançada, os efeitos prejudiciais em toda a área serão negados.
- Portadores da Escuridão eram capazes em conjurar *construção* (como a magia divina de 1º círculo) ou, se o Mestre permitir, *fungo esférico* (como a magia divina de 1º círculo descrita no *Livro Completo do Druida*) uma vez por dia.
- No 3º nível, Portadores da Escuridão eram capazes de conjurar *palma da serpente* (como a magia divina de 2º círculo) uma vez por dia.





- No 5º nível, Portadores da Escuridão eram capazes de conjurar *acelerar apodrecimento* (como a magia divina de 3º círculo) ou *ampliar plantas* (como a variação acima da magia divina de 3º círculo) uma vez por dia.
- No 9º nível, Portadores da Escuridão eram capazes de conjurar *podridão progressiva* ou *armadilha espiritual do Portador da Escuridão* (como as magias divinas do 5º círculo) uma vez por dia.
- No 11º nível, Portadores da Escuridão eram capazes de conjurar *raízes do assassino* ou *tentáculo definhador* (como as magias divinas de 6º círculo) uma vez por dia.

## Mystryl

Grande Poder do Limbo, CN

<b>Aspectos:</b>	Magia, feitiços, a trama, magos, conjuradores, energia, criatividade, conhecimento, invenção, canção, tempo, primavera
<b>Títulos:</b>	A Senhora dos Mistérios, a Musa, a Mãe de Toda a Magia, Nossa Senhora das Magias, a Oculta
<b>Nome do Domínio:</b>	Limbo/Dweomertor
<b>Aliados:</b>	Selûne, Tyche
<b>Inimigos:</b>	Kozah, Moander
<b>Simbolo:</b>	Uma única estrela azul clara
<b>Tendência dos Devotos:</b>	Qualquer

Mystryl (MISS-trihl) era a deusa da magia, feitiço, criatividade, invenção e conhecimento. Dizia-se ter ensinado o primeiro conjurador dos Reinos. Todas as magias de todos os tipos eram conhecidas por ela quando seus criadores as inventavam, e seu generoso espírito criativo dizia-se ter imbuído todos os inventores, autores, compositores e artistas. Ela era mais venerada por magos e por aqueles que utilizavam magia ou itens mágicos em seu cotidiano. Era a deusa da energia essencial que tornava todas as conjurações possíveis. Ela concedia e administrava a Trama, o conduto que habilita conjuradores mortais e artesões mágicos, de forma segura, acessar a energia bruta que é a magia.

Mystryl era descrita como uma bela mulher humana com cabelos da cor do arco-íris, pele radiante e ardentes olhos azuis. Ela usava simples, porém elegantes, robes azul claro da mais magnífica seda. Em outros tempos ela foi descrita vagamente com a forma física de uma fêmea humanóide composta inteiramente de fogos fátuos de cor prismática. Ela tinha controle total sobre toda a magia e podia moldá-la à sua vontade, conjurando muitas magias ou tipos de magias conforme desejasse a qualquer momento que desejasse e em qualquer nível de poder ou em qualquer forma que assim escolhesse. Ela não podia ser afetada por menos do que as principais magias mais poderosas – que alcançavam além da Trama para

tentar drenar sua absoluta natureza, a própria matéria da magia – a menos que desejasse ser afetada. Ela podia negar o acesso de uma criatura à Trama e privá-la de usar magias de qualquer tipo, e na mesma rígida restrição ela também podia evitar uma criatura de usar qualquer tipo de magia, seja qual fosse, se ela assim decretasse. Estas condições persistiam até que as removesse. Mystryl podia até negar para as divindades o acesso à Trama, mas não podia negar aos outros deuses a habilidade de garantir aos seus adoradores magias através da oração.

Mystryl era encantadora e audaz, caprichosa e persistente, jovial e muito pensativa. Seu temperamento e estado mental variavam de instante para instante, mas ela geralmente tentava fazer o que imaginava estar certo. Ela aparentava ser confiante e inocente de vez em quando, e tendia a reagir de forma exagerada quando sentia que tinha sido ludibriada. Desconfiava, mas não odiava Shar, que tem tentado tomar o controle sobre ela durante séculos, e ela também se rebelou ocasionalmente contra as bem intencionadas sugestões de Selûne, que considerava sufocantemente maternal às vezes. Kozah e Moander, que aparentavam sempre intencionados a arruinar o que ela criava ou inspirava, eram seus inimigos mortais.

## Outras Manifestações

As manifestações típicas de Mystryl eram um brilho pulsante azul claro em itens, criaturas ou lugares para os quais deusa desejava atrair atenção, tais como uma porta oculta ou item. Ela também se manifestava como uma solitária partícula azul clara de luz que indicava uma direção, inscrição ou magias liberadas no local.

Mystryl também era conhecida por usar agathinons (em formas naturais e de objetos mágicos); devas; maruts; aasimons da luz; einheriar (antigos magos e outros proeminentes usuários de magia); esperança, fé e coragem encarnadas; mephits radiantes; guardinals de todos os tipos; hollyphantes; dragões de gema e metálicos (incluindo dragões de aço e mercúrio); pseudodragões; selkies; pássaros azuis; gaviões; gatos brancos, cachorros, macacos, cavalos, pégasos, unicórnios e mulas (todos com olhos azuis ou que não combinassem); gemas azuis e transparentes de todos os tipos; turmalinas arco-íris; amarathas, pedras comuns; beljurils; e pequenas criaturas compostas de energia mágica translúcida para demonstrar sua aprovação ou desaprovação ou para enviar ajuda a seus fiéis.

## A Igreja

<b>Clero:</b>	Clérigos Especialistas, arcanistas, bardos
<b>Tendência do Clero:</b>	Qualquer
<b>Expulsar mortos-vivos:</b>	CE: Sim, M: Não, B: Não
<b>Comandar mortos-vivos:</b>	CE: Não, M: Não, B: Não

A maioria dos adoradores da Senhora dos Mistérios era huma-



na, mas todos os nativos de Faerûn que procuravam se tornar poderosos na magia sem benéfico de ajuda divina no mínimo apaziguavam a deusa com sacrifícios (queimar itens que tinham temporariamente sido encantados com uma magia era o modo mais fácil de fazer isso). Aqueles que não aparentavam elevar-se a grandes ápices de conhecimento tinham sua compreensão da Arte eternamente violada e suas metas finais estavam eternamente além do alcance.

Todos os usuários de magia e pesquisadores do conhecimento arcano eram bem vindos a serviço de Mystryl. A hierarquia da fé de Mystryl era amplamente variada, separada em ordens, se concentrando em uma forma de energia mágica ou outra, ainda que todo o corpo do clero fosse pequeno em número, visto que a maioria dos arquimagos acreditava que podiam exceder na Arte sem qualquer ajuda exceto a sua própria. Clérigos Especialistas, arcanistas e bardos podiam todos serem encontrados em suas fileiras. Ainda que a regra geral da fé de Mystryl era que talento e habilidade para a função sobressaíssem o status social ou feitos lendários, Clérigos Especialistas de postos elevados tendiam a preencher os postos de liderança. Somente aqueles membros do clero que obtinham suas magias diretamente de um grande poder ganhavam suas magias diretamente da deusa, mas todos eram bem vindos dentro da hierarquia da igreja.

As relações entre as várias ordens e subgrupos da fé eram muito boas. Os sacerdotes de Mystryl eram conhecidos como Servos do Mistério. Sacerdotes de postos mais elevados, tanto aqueles com títulos e terras quanto os lendários sacerdotes aventureiros, eram chamados de Senhoras ou Senhores do Mistério. Títulos dentro da fé variavam de templo para templo e não seguiam uma forma padronizada através de toda a igreja, ainda que a maioria dos templos fosse internamente auto-consistente.

Templos de Mystryl podiam ser estruturas de quase qualquer tamanho ou estilo, e alguns santuários eram cavernas naturais ou grutas especiais. Através da graça da deusa, os sacerdotes de Mystryl que permaneciam em um local sagrado para Mystryl podiam conjurar magias com o máximo de dano, duração ou extensão de efeito possível (a sua escolha). Tais lugares incluíam todos os templos e santuários de Mystryl e a maioria das câmaras de conjuração particulares.

Todos os sacerdotes de Mystryl podiam fazer sua própria carne – todo o seu corpo ou áreas específicas, tal como a mão – brilhar à vontade com um suave, brilho azul claro através de uma benção de Mystryl. Este brilho, conhecido como *brilho da trama* era o suficiente para poder ler ou para permitir a um sacerdote claramente ver itens e arredores dentro de 1,5 metros. A maioria dos sacerdotes de Mystryl mantinha este sinal da graça da deusa em segredo dos infieis. Como algo misterioso, ele era mais útil, permitindo lhes, por exemplo, fingir aflição ou ataque mágico. O *brilho da trama* era garantido para os sacerdotes após sua iniciação, que era muitas vezes a cerimônia do Vôo das Estrelas.

**Dogma:** Escolha, decisão e conhecimento eram as marcas

da crença de Mystryl. A magia é um grande poder, e traz consigo grande responsabilidade. Ao clero de Mystryl era dada a seguinte declaração para os aspirantes da fé:

“Ame a magia por si própria, não apenas como uma arma preparada para moldar os Reinos à sua vontade. Usufrua da magia e aprenda como melhor utilizá-la, mas lembre-se sempre que a magia é uma Arte, o Dom da Senhora, e que aqueles que podem utilizá-la são privilegiados ao extremo. Conduza a si próprio com dignidade e com premeditação, sendo diligente sobre isto”.

“Procure sempre tanto aprender como criar novas magias, já que experimentando e aprendendo a desenvolver algo por si próprio é melhor do que meramente comprar pergaminhos ou contratar tutores. Exulte mais na criação do que na conjuração de magias, e assegure que suas criações sejam divididas com outros de modo que elas perdurem mais que você. Aqueles que servem à Senhora da melhor maneira e que sejam mais favorecidos a seus olhos vão servi-la além da morte como criaturas que se tornam uno com a magia e continuam a existir nela eternamente”.

**Atividades Cotidianas:** O clero de Mystryl trabalha duro para preservar todo o conhecimento mágico em bibliotecas secretas, locais particulares seguros, laboratórios de pesquisa bem protegidos e em pequenos tesouros ocultos de forma que essa mágica floresça no futuro. Sacerdotes de Mystryl também procuram criaturas experientes no uso da magia, procurando estar atentos às identidades, poderes e comportamentos de indivíduos que provavelmente se tornem conjuradores de valor.

Todo o clero de Mystryl desenvolve suas próprias magias novas para adquirir experiência suficiente, e espera-se que façam isso. Desse modo, o estudo da magia permanece um crescente mundo de maravilhas vibrantes.

**Dias Sagrados/Cerimônias Importantes:** A adoração de Mystryl tende a ser uma coisa pessoal mais do que uma série de rituais no calendário. Alguns arcanistas a quem a deusa contava como devotos fiéis, nunca faziam nada além de uma oração sussurrada de agradecimento a ela por cada magia conjurada. Para Mystryl, era mais que o suficiente. No entanto, a deusa ganhava tanto alegria quanto força quando as criaturas mostravam mais em sua reverência. Duas cerimônias de importância pessoal se sobressaíam: Vôo das Estrelas e Fogo Arcano.

O Vôo das Estrelas era muitas vezes usado como uma iniciação quando um indivíduo se juntava ao clero de Mystryl ou uma celebração quando dois fiéis se casavam. Era uma cerimônia mágica cooperativa especial trabalhada por vários sacerdotes que forneciam poder para um dos fiéis voar por tanto tempo quanto as estrelas fossem visíveis no céu. Este podia fazer longas jornadas facilmente, fornecendo uma alegre mudança de ritmo, servindo como um modo especial de observar sobre a terra, obter privacidade para discussões importantes, colocar um dos fiéis a uma distância segura de coisas preciosas a fim de que este tentasse lançar magias espe-





taculares ou fornecer um começo muito especial para o casamento de alguém.

O Fogo Arcano era uma renovação; era a instigante sensação de grande poder mágico se agitando através do corpo de alguém, resplandecendo como um tremeluzente fogo azul enquanto era emitido, limpando e renovando. Com vários membros do clero fortalecendo o Fogo Arcano, esta cerimônia mágica cooperativa podia curar todos os tipos de condições terríveis. O clero de Mysteryl o descrevia como “o mais feliz sentimento que alguém poderia conhecer”. Era um evento espetacular de se olhar. O sacerdote de Mysteryl que ia ser afetado se deitava no solo e o círculo de celebrantes emanava poder para dentro do adorador – até seu corpo brilhar com um fogo azul e lentamente começar a se erguer para planar em pleno ar acima daqueles que guarneciam a cerimônia, zumbindo e crepitando com o poder da magia agitando-se através dele. O Fogo Arcano muitas vezes terminava em uma cerimônia do Vôo das Estrelas, desde que os celebrantes entoassem o encantamento correto.

O Hino para Senhora era um ritual solene executado em funerais e debates arcanos que convocava visões de arcanistas mortos e do clero de Mysteryl à medida que uma simples canção de lamentação fosse entoada pelo clero vivo presente. Mysteryl muitas vezes usava estas visões para inserir suas próprias imagens de orientação. Uma cerimônia modificada do Fogo Arcano podia ser empregada no final do Hino para erguer o morto honrado para o alto, em uma pira flutuante, a uma grande altura.

**Maiores Centros de Devoção:** Somente um templo para Mysteryl, o Templo de Todos os Mistérios, foi permitido em um enclave, e esta única mesquita era localizada na cidade voadora de Ioulaum. A igreja cresceu rapidamente e seus membros estavam em pouco tempo espremidos contra muralhas. Em menos de um século, a igreja tinha sido mudada de lugar sete vezes, e a cada mudança, a área aproximadamente dobrava. O santuário da igreja foi esculpido de forma a lembrar uma estrela com muitas pontas. No nível do solo, sete pontas da estrela se espalhavam através do chão. Enquanto oito pontas de uma estrela similar erguiam-se no ar em diferentes ângulos. Membros do clero sentavam-se nas pontas elevadas enquanto os fiéis sentavam-se nas pontas no nível do solo. Posicionado no centro da estrela, o sacerdote principal pregava ante o altar de Mysteryl. Magias fascinantes conduzidas pelos sacerdotes assistentes induziam uma excelente música etérea que quase cantava durante grandes rituais.

**Ordens Afiadas:** Algumas poucas guildas de arcanistas, provavelmente tão poucas como um arcanista possui dedos em uma mão, eram fortes aliadas da igreja de Mysteryl. Eles sabiam que a magia era controlada e suplementada pelo seu poder e agrado. Estas guildas eram muito cuidadosas de quem era permitido ser membro, e mesmo assim, somente aqueles com amor por Mysteryl eram permitidos ostentar posições de poder. Eles se afiliavam à igreja de Mysteryl mais próxima e ajudavam o clero como pudessem. Muitas vezes eram usados

como espiões para o templo, e as guildas relatavam desenvolvimentos mágicos e muitas vezes adquiriam exemplares para o uso e registro da igreja.

A igreja também patrocinava uma pequena ordem de rangers e de bardos. Os rangers, conhecidos como os Olhos de Mysteryl, recebiam suas magias da própria Deusa. Eles serviam como batedores de longo alcance e espiões para a igreja, e também lidavam com ameaças mágicas que colocassem em risco a ordem natural das coisas, tais como tanar’ri e os baatezu libertados e criaturas nascidas de irresponsáveis experimentos arcanos. Os bardos, membros do Collegium Mysterium, viajavam de lugar para lugar reunindo e disseminando informações e declarando a glória de Mysteryl através da canção e proeza.

**Vestimentas Clericais:** O traje cerimonial dos sacerdotes de Mysteryl era simples robes azuis que cintilavam e brilhavam misticamente por si próprios ou mostravam-se repletos arcos-íris de cores. Eles eram enfatizados por um manto de azul profundo em climas mais frios. Sacerdotes de Mysteryl andavam com a cabeça descoberta, e geralmente deixavam seus cabelos longos, se masculino ou feminino, ainda que cada gênero frequentemente prendesse seu cabelo atrás do pescoço com um ornamento para cabelo ou laço de qualquer espécie. O uso de mantos e cetros (aqueles usados pelos arqui magos e outros arcanistas) era bastante comum.

**Vestimenta de Aventura:** A serviço, os sacerdotes de Mysteryl utilizavam armadura e ostentavam o símbolo de Mysteryl em seus escudos ou bordados em suas roupas, como uma demonstração de sua fé. Se a armadura era inapropriada, eles se vestiam de acordo com costume da região que estavam.

## Clérigos Especialistas (Guardiões da Magia)

<b>Requisitos:</b>	Inteligência 14, Sabedoria 12
<b>Principais Requisitos:</b>	Inteligência, Sabedoria
<b>Tendência:</b>	NB, LN, N, CN
<b>Armas:</b>	Todas as armas de concussão (todas do Tipo C)
<b>Armadura:</b>	Qualquer
<b>Aspirações:</b>	Transcendência, ocasional, previsão, zefirico, perpetuação, proteção, itinerante
<b>Itens Mágicos:</b>	Idêntico aos clérigos no <i>Livro do Jogador</i> , mais todos os itens normalmente usados por magos, exceto pergaminhos
<b>Perícias Requeridas:</b>	Conhecimento Arcano
<b>Perícias Adicionais:</b>	Astrologia, religião (Faerûniana)

- Aos Guardiões da Magia era concedido o *brilho da trama* como uma benção de Mysteryl em sua iniciação. O *brilho da trama* permitia aos guardiões da magia fazer sua própria



carne – toda ela ou áreas específicas, tal como a mão – brilhar à vontade com um suave brilho azul claro. Este brilho era o suficiente para ler ou para permitir um guardião da magia claramente ver itens e arredores dentro de 1,5 metro. Ele podia ser mantido ou dissipado à vontade.

- Guardiões da Magia recebiam um bônus de +2 em seus testes de resistência contra qualquer tipo de magia e eram imunes aos efeitos das aspirações ocasional ou superação a menos que desejassem ser afetados por estes.
- Guardiões da Magia operavam normalmente tanto em áreas de magia morta quanto de magia selvagem.
- Uma vez por dia, guardiões da Magia podiam *detectar magia*. A habilidade durava um turno, e o guardião da magia tinha uma chance de 10% por nível de reconhecer se certo tipo ou certa aspiração mágica estava presente. A habilidade funcionava de como a magia arcana de 1º círculo *detectar magia*.
- Guardiões da Magia podiam *ler magias* como a magia arcana de 1º círculo e podem também ler qualquer escrita mágica não usual (tais como aquelas de terras ou esferas estranhas). Isso não os capacitava a conjurar magias arcanas, somente a entender todas as escritas mágicas. Note que a escrita do ilusionista conhecida como Ruathlek não tinha ainda sido inventada durante a época de Netheril.
- No 3º nível, guardiões da magia ganhavam a habilidade de conjurar *aura esotérica de Nystul* (como a magia arcana de 1º círculo) uma vez por dia. Os fiéis se referiam a esta habilidade como *toque prolongado de Mystyl*. Guardiões da magia necessitavam somente tocar um objeto apropriado para usar esta habilidade.
- No 5º nível, guardiões da magia eram capazes de conjurar *dissipar magia* (como a magia divina de 3º círculo) uma vez por dia.
- No 5º nível, os guardiões da magia ganhavam um bônus de +1 em suas jogadas para *dissipar magia* quando usavam essa magia ou sua habilidade de *dissipar magia*. Este bônus aumentava em um para cada cinco níveis de experiência que o guardião da magia adquiria (+2 no 10º nível, +3 no 15º nível, etc).
- No 7º nível, guardiões da magia conjuravam magias divinas mais rápidas do que outros sacerdotes. Seu tempo de conjuração em todas as magias divinas com tempo de execução de uma rodada ou menos eram reduzidas por 3 (por exemplo, um tempo de execução de 7 seria reduzido para 4). Magias que levam mais do que uma rodada para serem conjuradas ainda necessitavam da quantidade de tempo normal.

Magias divinas conjuradas por um guardião da magia sempre possuíam o tempo de execução de no mínimo 1.

- No 9º nível, guardiões da magia eram capazes de *andar no ar* (como a magia divina de 5º círculo) ou transferir a habilidade *andar no ar* para uma montaria que estivessem cavalcando, uma vez por dia.
- No 12º nível, guardiões da magia podiam conjurar até duas magias arcanas de 1º a 4º círculo uma vez por dia. O número de aspirações utilizados é o mesmo conforme o número de arcos que um arcanista utilizava para a mesma magia.
- No 15º nível, guardiões da magia se tornavam imunes a efeitos de quaisquer três magias específicas que escolhessem.
- No 20º nível, guardiões da magia ganhavam um bônus de 20% na resistência à magia. Este aumentava em 1% para cada nível de experiência que ganhassem acima do 20º nível.

## Selûne

Grande Poder de Ysgard, CB

### Aspectos:

Lua, luz do luar, estrelas, sonhos, pureza, beleza, amor, matrimônio, navegação, navegadores, rastreamento, viajantes, pesquisadores, profetas, licantropos bons e neutros, outono

### Títulos:

Nossa Senhora de Prata, a Donzela da Lua, a Senhora da Noite Clara, Aquela que Orienta, Elah

### Nome do Domínio:

Ysgard/Portais da Lua

### Aliados:

Jannath, Mystyl, Tyche

### Inimigos:

Kozah, Moander, Shar, Targus

### Símbolo:

Dois olhos negros de uma humana rodeados por um círculo de sete estrelas de prata

**Tendência dos Devotos:** LB, NB, CB, LN, N, CN

Selûne (Seh-LOON-neh) administrava conexões e relacionamentos, guiava pastores até bons pastos, abençoava matrimônios e disseminava amor para dentro das vidas daqueles que a procuravam, ajudando barcos perdidos no mar e criaturas perdidas na selva, e assegurava nascimentos sem perigo. Ela enviava visões para aqueles que lhes procuravam para fins benignos e abençoava todas as coisas que eram belas apenas pelo prazer da beleza. Estar em sua presença era sentir um bem primordial, e ela raramente se irritava e perdoava as muitas falhas de seus seguidores. No entanto, também era protetora e impiedosa no combate ao mal, especialmente aqueles incorporados por Shar, e usava suas místicas *lâminas da lua* e a *Varinha das*





*Quatro Luas* em sua eterna luta contra o mal. Magia de qualquer tipo podia transcorrer de sua presença como raios de luar, suas palavras baniam criaturas malignas de sua presença ou da existência, e qualquer um próximo a ela dizia-se sentir a proteção que irradiava contra as forças do mal e da escuridão.

Ela era descrita nas artes religiosas de várias formas, desde um rosto feminino em um disco lunar, passando por uma mulher de cor escura de membros longos com largos e radiantes olhos verde limão e cabelos brancos marfim cacheados até os joelhos, até uma forma flexível e fantasmagórica com cabelos negros e olhos e robes brancos que deixam rastros de partículas da lua. Em outras épocas, ela se mostrava como uma mulher de idade média, porém bela, cujos cabelos negros estavam marcados com listras cinza. Independente de como era descrita, ela constantemente brilhava com a luz tênue de um luar azul claro em qualquer momento que escurecesse em suas proximidades.

A inimiga de Selûne era a deusa maligna Shar, e ela a combatia incessantemente em muitos planos de existência, tanto através de adoradores mortais quanto de criaturas servidoras. A inimizade eterna entre as duas deusas é anterior à existência de todas as outras divindades Faerûnianas. A inimizade entre Shar e Selûne foi transmitida para dentro de seus cleros, tanto que batalhas abertas muitas vezes ocorreram quando seguidores de cada fê se encontraram.

Selûne era um poder cuidadoso e místico que havia se entristecido por eventos de milênios de idade. Ao mesmo tempo que era normalmente calma e sossegada, sua guerra contra Shar era violenta, com nenhum dos lados concedendo ou aceitando misericórdia. Ela era, às vezes, efervescentemente alegre e ativa, outras vezes era maternal, quieta e quase poética, e em outras ainda, era agressiva e estava sempre pronta para lutar e demonstrava pouca compaixão a seus inimigos.

Selûne era servida pelas Estilhas, um grupo de servidoras brilhantes. As Estilhas podiam fazer crescer asas em suas costas e depois fazê-las desaparecer quando desejassem, e tinham longos e flutuantes cabelos azuis e pele branca perolada (elas eram planetares, na realidade).

## Manifestações

Selûne muitas vezes se manifestava como trilhas de partículas de luzes dançantes conhecidas como “pó da lua” ou “partículas da lua” que lembravam fogos fátuos. Estas orientavam pessoas que estavam perdidas na noite ou que viajavam sobre solo traiçoeiro; elas também apareciam para fornecer a seus fieis a luz necessária para executar uma delicada tarefa. Destas partículas da lua algumas vezes pingavam cintilantes gotas de um líquido perolado – “gotas caídas da lua” – que o clero de Selûne reunia e valorizava muito, usando-as como um ingrediente poderoso em muitas poções de ajuda e ungüentos curativos. Ela também enviava corujas, homens-dragão, certos licantropos e criaturas metamorfos, além das Estilhas, para ajudar os mortais ou para demonstrar seu favor ou presença.

## A Igreja

<b>Clero:</b>	Clérigos Especialistas
<b>Tendência do Clero:</b>	LB, NB, CB
<b>Expulsar mortos-vivos:</b>	CE: Sim
<b>Comandar mortos-vivos:</b>	CE: Não

Selûne era venerada por uma quantidade mista de seguidores: navegadores, marinheiros, mulheres, conjuradoras, adivinhos, licantropos de tendência boa e neutra, aqueles que trabalham honestamente à noite, aqueles que procuram proteção contra Shar, os perdidos, os investigadores e aqueles curiosos sobre o futuro. Casais oravam por Selûne em busca de benção para seus filhos quando eles estivessem preparados, e mulheres oravam para ela em busca de coragem, força e orientação. As exigências que ela estabelecia para seus seguidores eram poucas, e a deusa era conhecida por ser acessível com seus dons e benções para os mortais.

O clero de Selûne era tão diverso quanto seus seguidores. Eles refletiam a caótica e dispersa natureza da igreja de Selûne, sua hierarquia uma mistura de Clérigos Especialistas, indivíduos informados ou indivíduos leigos abençoados, e um pequeno grupo de licantropos de tendência benigna (tanto naturais quanto infectados). Todos cooperavam em relativa – e mesmo descontraída – paz sob o símbolo de Nossa Senhora de Prata. Membros deste grupo totalmente diversificado veneravam a deusa em seus próprios estilos. Suas igrejas variavam como as fases da lua, de ricos templos até simples santuários, de habitações isoladas e círculos irregulares até templos-mansão todos ornamentados. A maioria dos sacerdotes de Selûne tendia a pequenos santuários e venerações individuais, visto que “Em qualquer lugar que a lua cheia brilhe é o lugar para Selûne”. Sacerdotes de Selûne se referiam às condições noturnas como sendo também uma “luz do luar” (a lua estava presente, ainda que talvez não imediatamente visível) ou “noite sombria” (a lua estava escondida ou estava escuro).

Sacerdotes de Selûne utilizavam uma ampla variedade de títulos, mas novatos (não ainda sacerdotes completos) eram sempre conhecidos como os Convocados, e mulheres humanas tendiam a deter os postos mais poderosos no clero. Típicos títulos dos sacerdotes de Selûne (em ordem ascendente) incluíam: Tocados, Estrelados, Banhados pela Lua, Fronte de Prata, Lunar, Iniciado e Grande Iniciado. Todos estes títulos eram acompanhados por “Sacerdotisa/Sacerdote”. Aqueles títulos que se seguiam a estes em hierarquia tendiam a começar com “Sacerdotisa/Sacerdote da” e terminavam em alguma forma tradicional para os indivíduos do templo ou santuário ao qual sacerdote estava afiliado. Clérigos Especialistas da deusa eram conhecidos como estrelas de prata.

**Dogma:** Os etos de Selûne aparentavam ser de aceitação e tolerância sobre qualquer outro princípio imposto. Todos eram bem vindos em sua fê e vistos como iguais, e membros do clero de Selûne deviam ser ajudados livremente, como se fossem amigos mais queridos. “Que Selûne guie vossos passos



durante a noite e o leve a um novo amanhecer” era a benção comum de sacerdotes de Selûne para os fiéis.

Noviços eram instruídos com as palavras da deusa: “A todos aqueles que a minha luz envolva, sejam bem vindos se assim desejarem. A lua de prata cresce e diminui, e assim são todas as vidas. Confie em meu brilho e saiba que todo o amor que vive sob minha luz vai conhecer minha benção. Volte-se para a lua, e Eu vou ser seu verdadeiro guia”.

**Atividades Cotidianas:** Sacerdotes de Selûne passavam seu tempo viajando por Faerûn estendendo a mão para os fiéis e para os potenciais adoradores da deusa da lua, já que Selûne podia ser venerada em qualquer lugar na superfície do mundo. Eles usavam muitas moedas pequenas para lerem a sorte das pessoas, pois os que tentavam ler as estrelas nunca atingiam a mesma taxa de sucesso em predições como faziam os membros do clero que chamavam Selûne por real orientação.

Membros do clero de Selûne também encaravam licanthropos corajosamente e por disso ganham respeito entre fazendeiros e outros membros do povo comum. Eles eram também, por ordem da Senhora, generosos com sua cura, muitas vezes exigindo muito pouco além de uma refeição e um local quente para dormir em troca da cura sincera. Os caminhos de Selûne, entretanto, tornavam a deusa sempre mais popular e mantinham seu clero coeso, bem movimentado e em contato íntimo com o mundo natural.

O clero da Donzela da Lua era encorajado a ser autoconfiante, humilde e ainda ter sucesso na medida do possível, sempre permanecendo prestativos e amigáveis para com os abandonados e com as pessoas decentes. Com esta política a longo prazo, Selûne permitia que os membros de seu clero se tornassem pessoas felizes realizadas e de valor. Autoconfiança e o encontro de si próprio, o caminho prático era mais importante do que detalhes exigentes com sua fé, e por isso Selûne também era popular entre pessoas excêntricas, aventureiros e dissidentes de todos os tipos, incluindo párias.

**Dias Sagrados/Cerimônias Importantes:** O clero de Selûne adornava seus rituais em práticas únicas e absolutamente particulares. Os fundamentos destes rituais era dançar ao ar livre e realizar orações sob a luz do luar com oferendas de leite e vinho derramados sobre um altar central durante todas as noites de lua cheia e lua nova. Estes rituais eram muitas vezes chamados contendas noturnas e durante eles seus sacerdotes reafirmavam a proximidade com a Senhora da Noite Clara e conversavam com ela quando possível.

O mais sagrado ritual de Selûne era o Mistério da Noite. O Mistério da Noite deveria ser executado por cada sacerdote, no mínimo uma vez por ano. Durante o ritual do Mistério, sacerdotes de Selûne conjuravam certas magias secretas e colocavam-se diante o altar da Donzela da Lua, a partir de onde deveriam voar e se mover na forma de espiral pelo céu noturno, em uma espécie de transe, aparentemente circulando a lua, enquanto falavam pessoalmente com Selûne através de visões. Este ritual causava letais 1d12 pontos de dano, pois os sacerdotes eram drenados, mas este dano podia ser curado normal-

mente através de descanso ou do uso de magias de cura.

Quando a deusa estava contente, fazia a luz do luar cobrir o vinho ou o leite derramado em seu altar, o que o transformava em fogo da lua: um líquido opalescente, brilhante e suave como a seda com a consistência de creme de ovos. O *fogo da lua* escorria para baixo do altar até tocar ou envolver criaturas e itens próximos. Seu toque destruía mortos-vivos, encantava objetos para tornarem-se itens mágicos para uso do clero de Selûne, e conferia poderes especiais às criaturas. O *fogo da lua* desaparecia quando Selûne determinasse e concedia poder como ela desejasse. Aqueles que o roubassem não adquiriam nada, e não havia meio conhecido de forçá-lo a produzir um poder específico. O *fogo da lua* podia também conceder poderes mágicos para seguidores mortais de Selûne sob circunstâncias especiais.

**Maiores Centros de Devoção:** O local sagrado de Selûne mais reverenciado era o templo nas Montanhas da Abadia, chamado de Abadia da Lua. A Abadia ficava no topo do Cume de Selûne, o pico mais elevado nesta cadeia de montanhas, e foi destruída pelo fogo em 533 NA (rumores atribuíam sua destruição a sacerdotes de Shar ou Kozah), nunca sendo reconstruída. Demorou 100 anos até que uma visão dada a um dos Oráculos da Lua indicasse a localização do próximo local sagrado para os seguidores de Selûne. O sonho mostrava a lua cheia descendo até o solo e se transformando em uma bela mulher que caminhava ao longo da nascente do Rio Gillan, e um novo templo foi subseqüentemente construído neste local.

**Ordens Afiliadas:** Uma ordem cavaliça muito antiga, constituída de fanáticos seguidores de Selûne conhecidos como Espadas da Senhora; seus membros eram muitas vezes referidos coloquialmente como Lunáticos. Eles tendiam a agir rapidamente em resposta às ameaças de Shar e seu clero, ainda que seu comportamento fosse muitas vezes visto como estranho pelo público em geral. Outras ordens de cavalaria menos fanáticas incluíam o Caminho de Prata, um grupo de rangers, e os Guardiões da Luz, uma ordem de elite constituída de paladinos.

**Vestimentas Clericais:** O traje cerimonial dos sacerdotes de Selûne consistia de uma argola de vinhas ou flores entrelaçadas e robes brancos do branco mais simples, ou decorados com pedras da lua e ornados com prata. Nenhum calçado era usado nas cerimônias. O símbolo de posição de um grande sacerdote era um cajado de madeira coberto com prata e vinha, e flores feitas de prata com uma pedra da lua na extremidade. O símbolo de Selûne era geralmente esculpido em uma pedra da lua e incorporado a uma peça de joalheria para ser usada como um símbolo sagrado.

**Vestimenta de Aventura:** Em campo, os membros do clero da igreja de Selûne se vestiam praticamente para a tarefa que iriam assumir. Eles tendiam a se vestir de acordo com a moda em sua vida cotidiana, mas não de forma barata ou vulgar. A arma preferida do clero de Selûne era uma maça de cabeça lisa chamada mão da lua. A mão da lua possuía esta-





tísticas idênticas a uma maça de infantaria padrão, apesar de ganhar bônus especiais de combate nas mãos de um sacerdote especialista de Selûne.

### Clérigos Especialistas

#### (Estrelas de Prata)

<b>Requisitos:</b>	Constituição 12, Sabedoria 14
<b>Principais Requisitos:</b>	Constituição, Sabedoria
<b>Tendência:</b>	LB, NB, CB
<b>Armas:</b>	Todas as armas de concussão (todas do Tipo C)
<b>Armadura:</b>	Qualquer
<b>Aspirações:</b>	Transcendência, ocasional, proteção, itinerante
<b>Itens Mágicos:</b>	Idêntico aos clérigos
<b>Perícias Requeridas:</b>	Senso de Direção
<b>Perícias Adicionais:</b>	Navegação, astrologia, religião (Faerûniana)

- Estrelas de prata *não* eram imunes a licantrópia; porém, se infectados por licantrópos caóticos e bons (ou se mudassem a tendência para se igualar a do licantrópo que os infectou, com todas as penalidades na experiência), então os estrelas de prata podiam controlar suas transformações licantrópicas à vontade, como uma licantrópia (apesar de ser infectado) natural. Um estrela de prata não podia trocar a tendência para maligna e permanecer como um estrela de prata, ainda que qualquer outra mudança de tendência fosse permitida somente *nestas circunstâncias*. Estrelas de prata licantrópos, através de uma bênção de Selûne, não eram especialmente vulneráveis a armas de prata.
- Estrelas de prata recebiam um bônus de +3 nos testes da perícia senso de direção.
- Estrelas de prata eram imunes a *labirinto*, efeitos que confundissem a direção da magia *proteger fortalezas* e magias similares e efeitos similares a magia que os faziam perder o rumo ou ficarem confusos sobre qual direção devem tomar.
- Estrelas de prata eram dotados de infravisão (9 metros de alcance).
- Nas mãos de um estrela de prata, uma mão da lua (mencionada acima na vestimenta de aventura) atingia o alvo com um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano, e contava como uma arma mágica +1 para propósitos de atingir criaturas capazes de serem atingidas somente por armas mágicas.
- Estrelas de prata eram capazes de conjurar *proteção contra o mal* (como a magia divina de 1º círculo) ou *brilho das estre-*

*las* (como a magia divina de 3º círculo) uma vez por dia. Para cada três níveis adicionais, um guia ganhava a habilidade de conjurar uma destas duas magias novamente no dia.

- No 3º nível, estrelas de prata podiam criar um *raio lunar* (como a magia divina de 5º círculo), *tornar raso* ou *tornar profundo* (como a magia divina de 4º círculo ou seu inverso) ou *localizar objetos* (como a magia divina de 3º círculo) uma vez por dia.
- No 5º nível, guias possuíam a habilidade *localizar criatura* (como a magia arcana de 4º círculo) ou criar uma *lâmina da lua* (como a magia divina de 3º círculo) uma vez por dia.
- No 7º nível, estrelas de prata podiam criar um *caminho da lua* (como a magia divina de 5º círculo), ganhar *visão da verdade* (como a magia divina de 5º círculo) ou *abjurar* (como a magia divina de 4º círculo) uma criatura extraplanar uma vez por dia.
- No 10º nível, estrelas de prata eram capazes de conjurar *encontrar o caminho* (como a magia divina de 6º círculo) ou *sonho* (como a magia arcana de 5º círculo) uma vez por dia.
- No 15º nível, estrelas de prata podiam conjurar ate três meteoros de uma de suas mãos ou de seus olhos a cada semana, simultaneamente ou um de cada vez. Estes projéteis brilhantes com caudas ardentes causavam, a cada impacto, 12 pontos de dano e explodiam em um raio de 3 metros, causando mais 24 pontos de dano. Qualquer criatura atingida recebia todo o dano do impacto mais todo o dano da explosão do meteoro. Às criaturas dentro do raio de explosão era permitido um teste de resistência contra magia para receber somente metade do dano. O alcance era de 21 metros, e no final de cada trajeto a explosão ocorria a menos que um objeto ou criatura fosse atingido antes disso. O meteoro seguia uma linha reta. Para qualquer criatura no caminho era exigido um teste de resistência contra magia ou esta seria atingida pelo projétil. Testes de resistência sofriam uma penalidade de -3 quando a vítima estava a até 6 metros do estrela de prata que estivesse conjurando o projétil, -1 de 6 metros a até 12 metros, e nenhum ajuste além dos 12 metros.
- No 15º nível, estrelas de prata podiam usar uma *palavra sagrada* (como a magia divina de 7º círculo) uma vez por dia.
- No 20º nível, estrelas de prata eram capazes de conjurar *res- tauração* ou *regeneração* (como a magia divina de 7º círculo) uma vez por dia.



## Shar

Grande Poder de Hades, NM

<b>Aspectos:</b>	Escuridão, noite, ódio, perda, esquecimento, sono, pesadelos, ilusões, mentiras, trapaça, segredos não revelados, lugares ocultos, traição, ciladas, sedução, ladrões, roubo, assassinato, inverno
<b>Títulos:</b>	Amante da Noite, a Senhora da Perda, Cantora da Noite, a Senhora Invisível, a Traidora Negra, a Sedutora Sombria
<b>Nome do Domínio:</b>	Niflheim/Palácio da Perda
<b>Aliados:</b>	Jergal, Kozah, Moander, Targus
<b>Inimigos:</b>	Amaunator, Selûne, Tyche
<b>Símbolo:</b>	Um deslumbrante olho púrpura delineado em preto com uma pupila negra ou um manto de caça preto com capuz estendido na horizontal
<b>Tendência dos Devotos:</b>	Qualquer, mas principalmente maligna

Ódio e perda eram as naturezas de Shar (SHAHR). Ela era uma criatura profundamente distorcida e perversa, de inefável maldade e ódio mesquinho e inveja sem fim. Ela governava sobre as dores ocultas, porém não esquecidas, sobre o amargor cuidadosamente nutrido distante da luz e de outros, e silenciosamente vingativa por qualquer desconsideração, não importava quão fosse antiga. Ela possuía domínio sobre a traição, mentiras, ilusões, roubo e sedução. Em sua filosofia, os fins sempre justificam os meios. Ela alegre-se no obscuro, no qual está oculta, nunca sendo revelada. Ela podia sempre perceber claramente cada criatura, objeto e ato executado dentro da escuridão.

Nos templos, as representações da deusa eram um imenso olho feminino de uma cor púrpura consistente e com uma grande pupila negra, ou pinturas de uma bela humana com pele púrpura ou negra e longos cabelos negros como as penas de um corvo usando um manto encapuzado que se une em quaisquer sombras ou escuridão presente. Ela sorria friamente e seus grandes olhos tinham pupilas negras e eram, também, de um púrpura consistente.

Dizia-se que ilusões de todos os tipos eram suas para comandar a seu capricho. Dizia-se que sua voz melodiosa fazia aqueles que a ouvissem ficarem perdidos em desespero ou desejosos de executar o que quer que ela instrísse. Seus olhos podiam liberar magias que feriam ou curavam, e seu toque podia trazer um breve esquecimento e consolo ou a perda total da memória. Ela criou a escuridão com um pensamento, e sempre se move dentro das sombras cuidadosamente esculpidas. Seu beijo causava a morte instantânea ou uma vida longa de servidão a sua causa.

Shar era uma estrategista e manipuladora. Suas filosofias tornaram Moander e Khozah fâceis compatriotas para seus esquemas, e Targus era desesperadamente manipulado pela sua beleza e, dessa forma, facilmente levado a executar qualquer ação que ela desejasse que ele fizesse.

Ela era a inimiga mortal de Selûne e a combatia incessantemente. A inimizade eterna entre as duas deusas é mais antiga do que o tempo possa registrar. E nenhuma das duas divindades perdoaria ou esqueceria a outra. Shar não gosta de Amaunator intensamente, tanto por causa da luz quanto por sua natureza persistente.

## Manifestações

Shar se manifestava como tentáculos amorfos de escuridão onde não deveria haver nada. Estes tentáculos serpenteavam e retorciam constantemente, e eram rodeados por uma aura púrpura. Tal escuridão algumas vezes possuía um único olho púrpura observando constantemente em seu centro, mas mesmo se este olho estivesse ausente, criaturas dentro da escuridão sempre sentiam a incessante observação de uma consciência maligna. Estes tentáculos de escuridão podiam tocar os fiéis e transmitir mensagens de Shar diretamente para dentro de suas mentes, indicando itens de importância ou direção, ou garantindo dormência e a habilidade de ignorar a dor. Os tentáculos não curavam, apenas permitiam aos fiéis continuarem até caírem mortos de fadiga ou por causa dos ferimentos acumulados (a -10 pontos de vida). Shar também agia através de tentáculos negros, tiranos da morte (beholders mortos-vivos) e misteriosos monstros de sombra, usando-os como mensageiros, guardas e executores de sua vontade.

## A Igreja

<b>Clero:</b>	Clérigos Especialistas
<b>Tendência do Clero:</b>	LM, NM, CM
<b>Expulsar mortos-vivos:</b>	CE: Não
<b>Comandar mortos-vivos:</b>	CE: Sim

Shar era venerada por aqueles que desejavam enganar ou controlar os outros através de ilusões, mentira, traição, cilada, sedução ou ameaça de morte, estar no controle de uma situação ou ser alguém que puxava as cordas de todos os outros, o que era muito importante para os sharanos. Ela era venerada por humanos e criaturas aliadas cegas, noturnas ou residentes no subterrâneo e por aqueles que odiavam a luz. Ela também era venerada por muitos que preferiam lugares escuros ou que executavam proezas ou tratavam de assuntos na escuridão, tal como os ladrões. Ela era venerada por aqueles que eram amargos ou estavam sofrendo por uma perda e desejavam encontrar a paz (especialmente através da vingança) e por indivíduos que procuravam ser esquecidos. Ela era também apaziguada por aqueles que conheciam suas sutilezas e que tinham sido prejudicados e procuravam encontrar a paz, ou aqueles que tinham sido mentalmente afetados e procuravam recor-





dar-se completamente ou ter suas mentes restauradas. Muitos em Faerûn temiam o cair da noite, o arremesso do manto de Shar, por causa dos perigos que espreitavam em suas dobras.

A igreja de Shar era amplamente composta de células subterrâneas, mais do que lugares públicos, com grupos uniformizados de sacerdotes trabalhando nos templos. Como tal, seus sectários possuíam uma hierarquia secreta, expandida e complexa, em que cada sacerdote completo servia a um superior direto, um grande sacerdote responsável por uma grande área, e criaturas (tanto humanas quanto de outras raças) que conheciam o Segredo Particular do sacerdote (o nome pessoal era dado por Shar e as proezas malignas que deveriam executar para ela no intuito de demonstrar sua lealdade e ganhar esse nome). Membros do clero celebravam em segredo, e células da igreja eram organizadas ao redor de pequenas congregações de adoradores que sabiam que eram liderados por um único sacerdote. Muitos sacerdotes operavam na mesma área, e ainda que pudessem conhecer e ajudar um ao outro, trabalhavam independentemente. Deste modo, se alguma célula da igreja falhasse, as outras podiam ainda ter sucesso em seu descuido.

A maioria do clero de Shar utilizava tais títulos de tratamento como “Irmão da Noite” ou “Irmã da Noite”. Para superiores, eles diziam “Mãe da Noite” ou “Pai da Noite”, e adoradores de níveis inferiores se dirigiam a eles deste modo. Seus títulos formais incluíam Adepto da Noite (um novato), Observador (o menor sacerdote sênior decretado), Mão de Shar (um sacerdote testado em batalha que liderava uma força de sacerdotes aventureiros ou inspecionavam muitas células), Senhor da Escuridão/Senhora da Escuridão (um sacerdote sênior hábil a proclamar a política local), Vidente da Noite (o administrador de toda a fé em um reino ou outra grande área geográfica) e Chama da Escuridão (arquisacerdote ou servo da deusa pessoalmente confiável). Clérigos Especialistas de Shar eram chamados de arautos da noite.

O ódio de Shar a Selûne se estendia até seu clero e seus relacionamentos com a igreja de Selûne. As duas crenças batalhavam continuamente, e guerras santas e conspirações de assassinatos contra sacerdotes de Selûne eram comuns onde Shar possuía influência. Uma das razões da igreja de Shar permanecer tão pequena era o subproduto desta guerra infinita. Muitas guerras sagradas e vendetas conduzidas por sacerdotes de Shar contra forças mais poderosas de sacerdotes de Selûne resultavam na morte de muitos sacerdotes de Shar.

**Dogma:** Seguidores da Escuridão (os fiéis de Shar) eram instruídos a revelar segredos para somente companheiros da fé e nunca seguirem esperanças ou voltarem-se a promessas de sucesso. Eles eram instruídos a apagar a luz da lua (os fiéis de Selûne e suas propriedades, documentos e magia) onde quer que a encontrasse, e se escondesse dela quando não podiam vencê-la. Acima de tudo, a escuridão era o tempo de agir, não de esperar.

Fiéis de Shar não deveriam ter esperança e eram, por isso, proibidos de tentar melhorar seu destino na vida ou planejar o futuro, exceto em assuntos diretamente inspecionados pelo

clero da Deusa da Escuridão. Aliar-se a criaturas de tendência boa que ativamente serviam suas divindades era uma transgressão, a menos que isso desse alguma vantagem a eles em assuntos puramente comerciais ou para corrompê-los de sua crença e começarem a trabalhar a serviço de Shar. Devotos de Shar não podiam se expressar contra o clero da deusa, nem interromper suas danças religiosas por qualquer motivo. Sacerdotes ingressos deveriam provar sua fé através da obediência ao clero e ao executar, no mínimo, uma proeza maligna ordenada por um sacerdote de Shar a cada ano – ou trazer ao menos uma criatura para a fé e adoração da Deusa Negra.

Os sacerdotes de Shar de postos mais baixos obedeciam a seus superiores em todos os assuntos, exceto nas ordens que levem à sua própria morte – Shar desejava ganhar seguidores, não perdê-los. Para ganhar novos seguidores e manter os fiéis verdadeiramente leais, o clero tinha que observar se alguns dos desejos secretos dos adoradores estavam sendo realizados (tal como a eliminação de rivais).

**Atividades Cotidianas:** O clero de Shar aparentava seguir práticas e metas locais designadas a favorecer o poder do clero e daqueles que veneravam Shar, mais do que abertamente se opor as outras crenças (salvo àquela de Selûne). Shar desejava trazer todos os humanos sob sua influência para promover a corrupção e o conflito em geral. Deste modo, a maioria das pessoas sofreria pelas perdas e se converteria a ela em busca de paz – especialmente através da vingança – e a influência de todas as outras crenças seria diminuída.

Especificamente, o clero de Shar era obrigado a trabalhar secretamente para humilhar e corromper todos os governantes, particularmente dentro de cidades, e para anunciar o apoio de Shar aos vingativos de forma que humanos perigosos e desesperados de outras crenças se convertessem a ela para obterem vingança. O patrocínio de guildas de ladrões e sociedades hedonistas de todos os tipos era uma peça chave desta maquinação da ordem, bem como o encorajamento de intrigas políticas por toda a parte.

O gosto de Shar pela discrição era forte. Seu clero trabalhava para cumprir seu desejo por discrição, por sempre agirem através de manipulação e da intriga por trás de portas fechadas. Eles também trabalhavam por intermédio disso e promoviam cabalas sombrias e organizações que recorriam aos desejos humanos em serem uma parte de alguma coisa importante e de elite, de manterem segredos e estarem envolvidos em mistérios.

**Dias Sagrados/Cerimônias Importantes:** Como muitos devotos de Shar mantinham sua crença em segredo (e esta discrição era encorajada pelo clero sênior), a crença de Shar não tinha um conjunto de dias sagrados, exceto a Festa da Lua. Para os Seguidores da Escuridão (os fiéis de Shar) este dia sagrado era conhecido como Ascensão da Escuridão. Eles se uniam sob a cobertura das mais comuns venerações da morte até testemunhar um sacrifício de sangue e descobrir quaisquer conspirações ou metas que o clero desejava que trabalhassem durante o inverno a seguir.



O mais importante ritual de adoração dos sacerdotes de Shar era o Cair da Noite, a vinda da escuridão. O clero executava este ritual a cada noite. Isso consistia de uma breve invocação, uma dança, uma tarefa ou série de instruções inspiradoras da deusa narradas por alguém do clero, e uma festa celebrada com comida, bebida e dança. Adoradores leigos eram convocado para comparecer no mínimo a um Cair da Noite (ou dançar eles mesmos para a deusa) e tinham que executar – e relatar para seus companheiros – no mínimo um pequeno ato de maldade em respeito à Senhora a cada semana. Em noites sem lua, o Cair da Noite era conhecido com a Vinda da Senhora, e cada congregação realizava algum ato significativo de vingança ou maldade em nome da Senhora da Escuridão.

A mais importante cerimônia do clero de Shar era o Beijo de Shar, uma assustadora festa através da noite, onde eram realizados assassinatos e feitos de proeza maligna em nome da senhora, e que terminava com uma festa ao amanhecer. Debates Osculares eram marcados irregularmente, sempre que as grandes sacerdotisas do Reino da Noite decretassem.

**Maiores Centros de Devoção:** Sepulcros localizados na margem mais ao norte do Mar Estreito, foram escolhidos pelos sacerdotes de Shar como um lugar perfeito para construir um templo para a deusa. Este templo, o Reino da Noite, em pouco tempo se tornou o maior templo em Netheril e era reverenciado como o local mais sagrado da fé de Shar em Netheril. A grande sacerdotisa do Reino da Noite era a líder de toda a fé, ainda que nem todos os fiéis a conhecessem.

**Ordens Afiliadas:** Rumores diziam que sacerdotes da crença de Shar que tivessem matado alguém do clero de Selûne ganhavam acesso a uma respeitada ordem ou sociedade secreta conhecida como os Juizes da Escuridão. Dizia-se que os Juizes da Escuridão eram capazes de conjurar magias de ilusão/fantasma na metade do nível que arautos da noite conjuravam em seu máximo de habilidade. Muitas guildas de ladrões também possuíam fortes conexões com as células de Shar, e tais guildas afiliadas eram usadas pelas células de Shar para conspirações particularmente impiedosas.

**Vestimentas Clericais:** Todos os sacerdotes de Shar tinham cabelos negros ou tingiam ou enfeitavam seus cabelos para que este tivesse uma cor negra. As cores púrpuras e negras eram usadas extensivamente na igreja de Shar e entre seus seguidores. A maioria do clero de Shar se vestia com mantos negros ou vestimentas também negras, de tecido delicado e silencioso, com ornamentos púrpuras, ou acessórios durante rituais. Vestimentas de grandes cerimônias para aqueles de posto elevado ou empregando uma função especial em um ritual eram robes de mangas longas de um púrpura profundo sobre uma camisola de veludo negro ou calças negras e uma camisa negra.

**Vestimenta de Aventura:** O clero de Shar usava roupas práticas adaptadas à região onde estavam enquanto levavam suas vidas cotidianas. Eles eram apreciadores de jóias feitas de

obsidiana, ônix negro, ametista e jade púrpura, mas não eram obrigados a usá-las. Quando entravam em situações onde podiam encontrar hostilidades, usavam armaduras e adotavam medidas defensivas apropriadas.

## Clérigos Especialistas (Portadores da Noite)

<b>Requisitos:</b>	Força 14, Sabedoria 12
<b>Principais Requisitos:</b>	Força, Sabedoria
<b>Tendência:</b>	LM, NM, CM
<b>Armas:</b>	Todas as armas de concussão (todas do Tipo C)
<b>Armaduras:</b>	Todos os tipos de armaduras incluindo até cota de malha e escudos
<b>Aspirações:</b>	Transcendente, zefríca, protetora, eficaz ou esporádica (escolha um no momento de criação caso seja Neutro e Mal; se não, siga a tendência, para eficaz [ordem] ou esporádica [caos])
<b>Itens Mágicos:</b>	Idêntico aos clérigos
<b>Perícias Requeridas:</b>	Dança
<b>Perícias Adicionais:</b>	Lutar no Escuro, Senso de Direção, Religião (Faerûniana)

- Todos os portadores da noite podem ver tão bem na escuridão mágica ou natural quanto em luz; apesar disso, isto não concede a habilidade de detecção de calor da infravisão.
- Portadores da Noite, começando no 2º nível, podem conjurar magias da seguinte seleção de magias arcanas além de suas aspirações de clérigo: *som ilusório, transformação momentânea, força fantasmagórica, susto, ventriloquismo, cegueira, borrar a visão, ouro dos tolos, padrão hipnótico, criação fantasmagórica, reflexos, confundir detecção, vento sussurrante, escrita ilusória, montaria fantasmagórica, força espectral, forma ectoplásmica, medo, terreno ilusório, parede ilusória, criar itens efêmeros, assassino fantasmagórico, padrão prismático, monstros de sombra, abandono, ilusão independente, monstros sombrios, sonho/pesadelo, criar itens temporários, modificar aparência, portal ilusório, magia de sombras, magia sombria, comando visual, miragem arcana, despistar, ilusão permanente, ilusão programada, projetar imagem, sombras, véu, refugiar itens, gato das sombras, andar nas sombras, simulacro, animação ilusória, encarnação fantasmagórica*. Portadores da noite conjuram estas magias arcanas como magos com metade de seu nível (arredondado para baixo). Por exemplo, um portador da noite de 5º nível conjura *som ilusório* como um arcanista de 3º nível e só podem obter níveis de magia que forem disponíveis para um arcanista de 2º nível.





- Portadores da noite podem *alterar-se* (como a magia arcana de 2º círculo) uma vez por dia.
- No 1º nível, portadores da noite podem criar *escuridão* uma vez por dia (como o reverso da magia divina *luz*, de 1º círculo). Para cada dois níveis adicionais (3º, 5º, 7º, etc.), o clérigo ganha a habilidade de criar *escuridão* mais uma vez por dia.
- No 3º nível, portadores da noite podem conjurar *cegueira* uma vez por dia (como a magia arcana de 2º círculo).
- No 5º nível, portadores da noite podem criar *escuridão contínua* uma vez por dia (como o reverso da magia divina *luz contínua* de 3º círculo). Para cada cinco níveis adicionais, o portador da noite ganha a habilidade de criar *escuridão contínua* mais uma vez por dia.
- No 7º nível, portadores da noite podem conjurar *esquecimento* (como a magia arcana de 2º círculo) uma vez por dia.
- No 9º nível, os portadores da noite podem conjurar *pesadelo* (como a forma reversa da magia arcana *sonho*, de 5º círculo) uma vez por dia.
- No 13º nível, portadores da noite podem conjurar *portal ilusório* (como a magia arcana de 5º círculo), *comando visual* (como a magia arcana de 6º círculo) ou *véu* (como a magia arcana de 6º círculo) uma vez por dia.
- Na escuridão (mesmo a criada por eles mesmos), portadores da noite recebem +1 de bônus de ataque, dano e testes de resistência. Isto não é cumulativo com outros modificadores de escuridão, mas os substituem se forem mais benéficos para o sacerdote.
- Na luz de uma lua cheia, portadores da noite sofrem -1 de penalidade para ataque, dano e testes de resistência.

## Targus

Poder Maior do Limbo, CN

<b>Aspecto:</b>	Guerra, habilidade de combate, duelos, fúria, pilhagem
<b>Títulos:</b>	O Matador, Mestre de todas as Armas, Senhor da Guerra
<b>Nome do Domínio:</b>	Limbo/Guarda de Batalha
<b>Aliados:</b>	Shar
<b>Inimigos:</b>	Moander
<b>Símbolo:</b>	Um tentacus de cinco braços (um catavento de cinco braços negros, parecidos com serpentes, girando no sentido anti-horário, cada braço terminando em espadas

idênticas)

**Tendência dos Devotos:** Qualquer

Targus (TAR-guhs) era um deus da Guerra. Ele era mais associado com destruição enlouquecida e guerra de pilhagem do que táticas, estratégias ou exércitos. Ele era uma figura feroz de carnificina aleatória e sem lei, mas sua destruição era mais irracional que intenção maligna. O Matador era ligado à louca sede de sangue que dominam guerreiros, resultando em horrível massacre.

Na arte sacra, Targus era pintado como uma figura rude gigante, marcado por cicatrizes, meio despido, brandindo uma arma diferente em cada uma das cinco ou mais mãos. Ele vestia um manto escarlate feito com o sangue de seus adversários, e era sempre apresentado cruzando um mar de sangue-vermelho, o sangue de seus inimigos mortos.

Era dito que Targus pessoalmente desdenhava do uso de armadura (apesar de não se importar que seus clérigos a usassem) e admirava aqueles que se entregavam a um forte desejo de batalha e se deixavam ser carregados para serem uno com a essência da batalha, o corte e empurrão da briga. Uma vez preparado um método de ação, ele era difícil de dissuadir, especialmente se envolvesse a violência. Irava-se rápido, mas se acalmava muito rapidamente de uma explosão emocional também. Ele era especialmente temido pelo estrago que podia fazer e a natureza incontrolada de sua fúria. Era o mestre de todas as armas, causando o mais potente dano com qualquer arma empunhada em suas mão, batendo sem errar, mas preferir encontrar seus inimigos com suas cimitarras místicas.

Targus era averso à corrupção e a falta de pureza do propósito em Moander. Ele era totalmente excitado por Shar, que ele acreditava ser o mais belo e gracioso ser que existiu. Ele não ouvia palavra nenhuma contra ela, mesmo que toda a lógica provasse o contrário. Enquanto Selûne considerava-o um inimigo por estar do lado de Shar na maioria dos assuntos, Targus considerava Selûne muito linda em espírito e independente para odiar, apesar de Shar trabalhar constantemente para finalmente virá-lo firmemente contra ela.

## Manifestações

Targus se manifestou na maioria das vezes como o Sangue do Deus, uma nuvem do tamanho de um punho de gotas de sangue vermelho que era acompanhado por um pranto enfraquecido e um intenso sentimento de perigo. Essas gotas envenenavam inimigos da fê targana ou proviam cura, magias de proteção ou um aumento na moral e a remoção do medo (similar aos efeitos das magias *remover medo* e *oração*) para os próprios targanos. Ele também se manifestava como o som de muitas espadas brandidas furiosamente se chocando, e essa manifestação algumas vezes era acompanhada de golpes reais de armas invisíveis sobre criaturas ameaçando adoradores favorecidos de Targus ou sobre devotos que se comportaram contra o credo da fê targana. Targus também fazia sua vontade através de bárbaros, vivos ou mortos, e através da inspira-



ção de fúria bárbara num ser.

## A Igreja

**Clero:** Clérigos especialistas, shamans  
**Tendência do Clero:** CB, N, CN, CM  
**Expulsar mortos-vivos:** CE: Não, Sha: Sim, se Bom  
**Comandar mortos-vivos:** CE: Não, Sha: Sim, se neutro ou mau

Targus tinha shamans entre várias tribos isoladas e primitivas. Todos os shamans de Targus recebem a religião (Faerûniana) como uma perícia bonus geral.

Targus atraía para seu clero guerreiros talentosos, especialmente aqueles com passos ligeiros ou que gostavam de duelos individuais. Ele era o deus a quem os guerreiros se voltavam quando iam para a batalha; era a sua loucura que um general esperava ser propriamente acalmada para um confronto ir à sua maneira e não à maneira de seu inimigo.

A fé Targan não era realmente organizada como um todo. Ela existia como um número de igrejas independentes com hierarquias individuais. A maioria dos quartéis tinham uma pequena capela para Targus, e era exigido de todos os regentes que desejavam manter um exército organizado que construíssem algum templo permanente em seu nome (mesmo que eles não fizessem saber publicamente o seu ato ou sua existência)) ou se arrissem à constante derrotas esmagadoras no campo de batalha, baixa moral, altas taxas de deserção e a possibilidade de traição.

Os membros do clero Targan se dirigiam uns aos outros com “Irmão de Sangue” e “Irmã de Sangue”, adicionando “Alto” como uma marca de respeito se estivessem falando com um clérigo de quatro ou mais níveis que eles próprios. Eles evitavam títulos formais além das duras patentes de Suplicante (Novato), Clérigo/Clériga do Sangue (Clérigo completo), Lorde/Senhora do Matador (clérigos anciões) e Favorecido (clero ancião veterano de patente de comando). Este último título era adicionado a qualquer patente imaginária e própria que o clérigo ancião desejasse assumir, como Favorecido Alto Matador Ounadar o Banhado em Sangue ou Favorecido Tempestade das Batalhas Athaghon Mestre dos Matadores. A maioria dos clérigos, quando ligados a uma força militar – como muitos eram – também carregavam uma patente dentro daquela força.

**Dogma:** Targans acreditavam que a paz era para tolos fracos. A guerra faz todos os que lutaram fortes, e apenas em conflito individual a honra era satisfeita. Só covardes evitavam a batalha. Soluções diplomáticas eram para tolos, fracos e desonrados; a única resposta verdadeira era na batalha. Qualquer um que abatesse um inimigo numa emboscada ou por trás eram para serem desdenhados como covardes que eram. Retirada nunca era uma opção, mesmo em face de um inimigo maior, para um coração de guerreiro que fosse puro na intenção e voltado para Targus, e ele proveria a força para

vencer qualquer inimigo. A palavra de um guerreiro era sua obrigação, e ninguém poderia ser mais confiável que um companheiro de escudo. Todos os guerreiros honrados mereciam respeito, mesmo se fosse seu inimigo; porém, mesmo inimigos honrados continuam inimigos. O desejo de batalha era uma bênção de Targus; com ela o fiel encontrava o foco e a força para vencer qualquer inimigo e refugiava-se da confusão e da dor do campo de batalha.

O dever dado aos novos na fé de Targus era “Ajoelhe-se perante mim e triunfe nas armas. Sempre vá armado em prontidão para a luta. Batalhe pelo menos uma vez por semana para a glória maior de Targus, mas o faça honradamente e face a face. Espalhe o medo de Targus, e a mensagem do seu poder que traz vitória para os crentes em cada terra que você entrar. Pelo menos uma vez por ano, desafie e mate um inimigo maior que você para Targus testar sempre os limites de sua habilidade e aplicar-se para melhorá-la”.

**Atividades Cotidianas:** A maioria dos clérigos targanos eram guerreiros numa milícia, exército, ou força de guarda, ou eram atacantes que sustentavam suas vilas, clãs ou tribos se apossando de espólios de outros na guerra. Muitos deles lideravam outros para a batalha, e também eram responsáveis pelo seu treinamento e melhoramento constante das táticas de sua unidade. O código de honra da batalha significava que guerreiros targanos eram extremamente leais aos seus líderes, mas não necessariamente a causa por que lutavam, e seguiam suas ordens mesmo que parecessem suicidas. Em troca, oficiais targanos nunca traíam suas unidades, tentando provê-los de pequenos luxos quando fosse possível, lutando com eles até o final, e fazendo esforços heróicos para protegê-los no meio da luta.

Clérigos de Targus eram encarregados de manter a guerra uma questão de honra. Eles julgavam qualquer guerreiro que fosse acusado de quebrar o duro código de honra de Targus na batalha. Qualquer um considerado culpado de quebrar este código encontrava justiça imediata e sangrenta; quando as circunstâncias não eram claras, era permitido à aqueles que insistiam que eram inocentes determinar o veredicto numa batalha até a morte contra seu acusador.

A maioria dos clérigos Targans tinham a tendência a ter o pavio curto e gostavam de queimar o excesso de energia em atividades físicas. Se achavam entediados, costumavam começar uma briga de taverna “só para manter as mãos em forma” ou iriam caçar – com permissão ou não para caçar um tipo particular de animal ou entrar numa área particular – “para melhorar as suas habilidades”.

**Dias Sagrados/Cerimônias Importantes:** Targus exigia ser adorado de duas maneiras: Um crente que matasse um inimigo em batalha deveria gritar o nome do poder sobre o corpo de sua vítima para dedicar a morte a Targus como oferta. A segunda maneira de adorá-lo era num Altar de Sangue feito de pedra em um de seus santuários ou templos. Oração a Targus num Altar de Sangue começava com pingos de sangue aspergidos dentro dos canais no altar de pedra. Então, o





devoto rogava ao Matador para ouvir, prometia realizar algum tipo de ato de valor de batalha num combate pessoal e de risco ou habilidade com armas, contudo pequeno, e então clamavam ao Mestre de Todas as Armas por ajuda, força ou direção.

Não havia rituais religiosos targanos relacionados ao calendário. Qualquer reunião de sete ou mais clérigos poderia ser chamado de um Festival do Sangue. Um Festival do Sangue envolvia um banquete onde pelo menos alguma comida era despedaçada perto da mesa ou em cima dela e subsequentemente devorada ainda com sangue (isto é, não totalmente cozida). Iniciações de clérigos ao Sangue Total, a cerimônia pela qual noviços eram feitos clérigos completos, precisavam tomar lugar no Festival do Sangue. Iniciações ao Sangue Total envolviam mergulhar as mãos dos suplicantes em sangue fresco e então pintar suas bochechas com o símbolo de Targus com sangue. O sangue usado precisava ser de um ou mais monstros (criaturas perigosas) mortos pelos suplicantes que serão iniciados e clérigos completos de Targus sem nenhuma outra ajuda.

**Maiores Centros de Devoção:** O maior templo de Targus era na cidade voadora de Quagmire. O arquimago que regia o enclave promoveu a adoração a Targus em meio à sua guarda pessoal e seu exército. Era dito que os guerreiros mais ferozes eram do enclave Quagmire, e mais ferozes bandos de bárbaros seguiam num segundo lugar distante.

O templo foi construído para parecer um elmo de batalha gigante com duas lâminas de machado encaixadas no telhado. A construção foi feita em seis andares acima do nível da rua, então todos poderiam contemplar sua assustadora fachada. Os primeiros cinco andares da construção eram dedicados à prática de armas. Quanto mais alto alguém subia, mais poderosos e mais habilidosos aqueles que estudavam no templo ficavam. O sexto andar abrigava 66 clérigos e clérigos inferiores que ensinavam e treinavam seguidores no código e fé de Targus.

**Ordens Afiliadas:** A maioria das unidades militares tinham alguma afiliação, apesar não rígida, com a igreja de Targus. Uns poucos clérigos e guerreiros especialmente dedicados da fé Targan pertenciam aos Irmãos de Sangue, uma ordem dedicada à destruição dos inimigos de Targus. Seus membros tendiam a morrer jovens e violentamente, de qualquer maneira, enquanto faziam ataques constantes sobre adversários, fazendo com que a vida de qualquer um pudesse ser curta e sangrenta. Somado a isso, uma ordem de rangers que perseguiam a excelência marcial, conhecida como os Irmãos do Aço e Honra, serviram algumas unidades militares targanas e garantiram sua fidelidade a Targus.

**Vestimentas Clericais:** Clérigos de Targus usavam a melhor armadura que podiam obter, apesar dela estar normalmente extremamente gasta por combates. Muitos clérigos colocavam botas e luvas vermelhas, e possuíam frequentemente bordaduras ou ornamentos de rubi em seus trajes cerimoniais na forma de lágrimas de sangue. Altos clérigos usualmen-

te vestem sobrepeliz ou tabardo escarlata ou carmesim. Os membros do clero Targan tipicamente têm fivelas de cinto ou alfinetes do manto na forma do tentacus de Targus ou mesmo armas semelhantes a adagas no cinto ostentando uma empunhadura que envolvia a mão na forma de um redemoinho de cinco lâminas.

A maioria do clero de Targus carregava um tentacus como um símbolo de sua fé e eram habilidosos no seu uso como arma. Um tentacus infligia 1d4+2 pontos de dano cortante e perfurante em criaturas pequenas ou médias e 1d3 pontos de dano cortante e perfurante em criaturas grandes ou maiores quando empunhada ou arremessada. Possuía um fator de velocidade de 3, era tamanho P e pesava meio quilo. Tinha alcance de 1/2/3.

**Traje de Aventureiro:** Clérigos de Targus vestiam quase os mesmos trajes no campo como nas funções cerimoniais, armaduras de caça, botas e luvas vermelhas, capas púrpuras e ornamentações decorativas na forma do tentacus. Eles carregavam o tentacus como seu símbolo sagrado.

## Clérigos Especialistas (Sanguinários)

<b>Requisitos:</b>	Força 13, Constituição 11, Sabedoria 9
<b>Principais Requisitos:</b>	Força, Sabedoria
<b>Tendência:</b>	CB, N, CN, CM
<b>Armas:</b>	Qualquer
<b>Armadura:</b>	Qualquer
<b>Aspirações:</b>	Transcendente, esporádica, itinerante (também inclemente [esfera de guerra do livro <i>Tome of Magic</i> {Tomo da Magia}] se o mestre está usando as regras <i>Battlesystem</i> )
<b>Itens Mágicos:</b>	Idêntico ao clérigo
<b>Perícias Requeridas:</b>	Tentacus, vigor
<b>Perícias Adicionais:</b>	Lutar no escuro, religião(faerunia-na), conduzir carruagem

- Sanguinários eram imunes a comandos mágicos menores que um poder divino ou semi-divino (como os concedidos por poderes, avatares, manifestações divinas, tanar'ris e baatezus superiores, lordes ou príncipes baatezu e tanar'ri, intermediários ou mensageiros divinos e outros semelhantes). *Provocação, esquecimento, sugestão, dominação, tarefa, ordem, auxílio imediato, comando, cativar, missão, requisição*, e outras magias utilizavam comandos verbais por um único indivíduo automaticamente falhavam quando usadas contra eles.

- Sanguinários são imunes aos efeitos de grande parte dos itens mágicos que envolvam suas emoções ou lealdades. Eles não são afetados por *bastões da camaradagem*, *bastões da*



*obediência, bastões do esplendor, cajados de comando, anéis da contrariedade, anéis de ilusão, anéis de influenciar humanos ou varinhas do pavor.* Contudo, eles tinham uma penalidade de -4 no teste contra os efeitos de *essências do amor* (ou efeitos mágicos similares) ou *essências da persuasão* usadas contra eles.

- Sanguinários podiam incitar em si mesmos uma fúria bárbara. A fúria durava um turno. Durante esse tempo, o sanguinário tinha um bonus de +2 em ataque, dano e testes de resistência e +1 na jogada de iniciativa. Um sanguinário podia usar essa habilidade uma vez por dia. A fúria bárbara durava 10 rodadas completas. Se o sanguinário não tivesse mais inimigos para lutar, ele atacava o alvo vivo mais próximo (mesmo um aliado).
- Sanguinários recebiam ajustes de pontos de vida por constituição aos seus Dados de Vida como se fossem guerreiros.
- No 5º nível, sanguinários tinham a habilidade de conjurar *combate caótico* (como a magia divina de 4º nível) uma vez por dia.
- No 7º nível, sanguinários podiam fazer três ataques corpo a corpo a cada duas rodadas.
- No 7º nível, sanguinários tinham a habilidade de conjurar *manto de sangue* (como a magia divina de 4º nível) uma vez por dia.
- No 9º nível, sanguinários tinham a habilidade de conjurar *furacão de aço* (como a magia divina de 5º nível) uma vez por dia.
- No 10º nível, sanguinários podiam conjurar *pedra mágica*, *abençoar arma*, *cântico*, *martelo espiritual*, *oração*, *coro sobrenatural*, *coluna de chamas*, *praga de insetos*, *ira espiritual*, e *palavra sagrada/profana* com o dobro de efetividade em todos os aspectos (bônus de ataque, dano, duração, área de efeito, alcance, etc.) e com uma penalidade adicional de -2 nos testes de resistência do alvo, quando forem permitidos.
- No 13º nível, sanguinários podiam realizar dois ataques corpo a corpo por rodada.
- No 15º nível, sanguinários podiam conjurar *barreira de lâminas* (como a magia divina de 6º nível) uma vez por dia.
- No 20º nível, sanguinários ficavam automaticamente sob os efeitos de uma magia *oração* de força dobrada sempre que entravam em combate. Essa condição funcionava como se o sanguinário tivesse conjurado a magia *oração*, mas não levava tempo para entrar em efeito nem contava como ação. Essa habilidade combinada com uma magia *cântico* da

mesma forma que a magia *oração*. Essa habilidade não funcionava se o oponente do sanguinário estivesse distraído, indefeso ou desarmado.

## Tyche

**Poder Menor de Arborea, N**

<b>Aspectos:</b>	Fortuna, sorte, destino, azar, acidentes, exploradores, aventureiros, comerciantes, comércio
<b>Títulos:</b>	Dama do Destino, Dama da Perdição, a Dama que Sorri, Sina Olimpo/Olimpo
<b>Nome do Domínio:</b>	Olimpo/Olimpo
<b>Aliados:</b>	Jannath, Jergal, Mystryl, Selûne
<b>Inimigos:</b>	Kozah, Moander, Shar
<b>Símbolo:</b>	Um disco brilhante de prata ostentando uma estrela vermelha de cinco pontas na frente e um triângulo vermelho atrás.
<b>Tendência dos Devotos:</b>	Qualquer

Tyche (TIE-key) era uma deusa da sorte, destino, vitória e fortuna. Uma vez que ela governava as coisas boas e más que aconteciam na vida, era adorada como também aplacada por seus adoradores, muitos dos quais tinham mais medo que ela permitisse que seus azares caíssem sobre eles do que pretendiam suplicar a ela para que abençoasse com sorte. Ela era vista como um poder instável, facilmente distraída e incansável em suas buscas.

Tyche era retratada como uma mulher alta com corpo esbelto, cabelo loiro pálido, longo e brilhante, e com inclinação por estar vestida em tecidos luxuosos. Ela tinha olhos azuis esverdeados profundos manchados com ouro e as cores favoritas, prata e roxo, em seu vestido. Dizia-se que se movia constantemente e sem descanso, mas com uma graciosa sensualidade. Ela era teimosa e cheia de vontade, sempre achando que sua maneira era a melhor, e se irava e se acalmava de novo rápido. Sua voz era retratada como tranquilizadora como ronronar de um gato quando estava satisfeita e pungente como o grasnar de uma ave com estava irada; também era dito que se ela desejasse, todos num raio de quilômetros ou só uma criatura desejada poderia ouvir sua voz. Ela era geralmente brincalhona, mas não normalmente vingativa ou maliciosa; contudo, ela era os dois quando sentia que era desprezada ou que haviam cometido um grande erro.

Era dito que seu olhar inspirava malícia com luxúria e fazia qualquer um que encontrasse seus olhos desejasse obedecer qualquer capricho dela. Aqueles que recusassem seus avanços eram amaldiçoados com má sorte até que se redimissem com ela. Sua palavra ou olhar podia trazer azar, acidentes, uma incapacidade para golpear com sucesso inimigos, comportamento maníaco, loucura, uma fúria bárbara, ou grande fortuna, a incapacidade de errar inimigos em batalha, exaltação e força e grandes bençãos. Ataques direcionados a ela sempre erravam





ou voltavam contra quem tentou o ataque e eventos sempre conspiraram para favorecer suas ações.

Ela gostava de boas brincadeiras e era conhecida por ocasionalmente pregar peças em alguns dos deuses mais sérios. Ela teve romances com muitas divindades no passado, incluindo Jergal e Targus. Depois de se cansar de Targus, ela começou a divertir-se com a idéia de perseguir Amaunator, que parecia um alvo mais desanimado por causa de sua indiferença e desinteresse.

Ela gostava de divertimento e ocasiões festivas e existiam rumores de que ela visitava salões de jogos, salões de festa e festas e festivais nobres. Ela era sempre convidada formalmente nos discursos de abertura ou cerimônias de funções formais (como casamentos e coroações), competições de esporte e proesa marcial, e no batizado de crianças. Se ela não era assim convidada, podia sentir-se ofendida e gerar azar sem fim sobre os envolvidos.

### Manifestações

Tyche se manifestava diferentemente dependendo se trazia boa sorte ou má sorte. Quando aparecia para trazer prosperidade, ela frequentemente tomava a forma de uma águia prateada ou um pégaso prateado. Ela também enviava servos criaturas para ajudar mortais nessas formas, bem como em forma de einheirar, dragões fada, leões foo, swamnays e unicórnios. Quando mostrava seu favor a um apostador, ela algumas vezes se manifestava com um brilho prateado que era visível somente ao jogador e não aos que estavam a sua volta. Quando isto acontecia, algo favorável iria acontecer em favor da aposta.

Quando aparecia para trazer má sorte, ela preferia aparecer como uma gigante fêmea de 3,5 metros de altura cingida de cabelos branco-neve ondulantes com suas feições torcidas em um sorriso de loucura enquanto gargalhava maniacamente e sua pele uma cor roxa trazida pela histeria. Outras vezes, ela era meramente uma sombra grotesca num lugar onde não deveria haver sombra, acompanhada de gargalhadas opressivas, distantes e maníacas. Se desejasse, sua risada fria podia ter os mesmos efeitos de um grito da banshee. Mesmo ver a manifestação principal de longe trazia azar a quem não adorasse Tyche: Por 1d4 dias esses seres sofriam uma penalidade de -6 em todos os testes de resistência e testes de habilidade. Tyche podia cuspir efeitos de magia de sua boca quando se manifestava assim, mas ela preferia trabalhar mais sutilmente: Quando sua manifestação estava próxima, fortes armas e paredes desfaziam-se de repente, acidentes estranhos aconteciam e cruéis coincidências aconteciam!

### A Igreja

**Clero:** Clérigos Especialistas  
**Tendência do Clero:** NB, CB, N, NM, CM  
**Expulsar mortos-vivos:** CE: Sim  
**Comandar mortos-vivos:** CE: Não

Tyche era uma deusa extremamente popular entre os aventureiros, e sua fé estava aumentando enquanto mais e mais pessoas perseguiam aquela carreira. A Dama do Destino era amada por aqueles que viviam ou trabalhavam em perigo, e recompensava os fiéis e outros que viviam de maneira que ela achava própria – desafiando tudo e confiando na sorte – com sua graça: boa sorte. Os caminhos da dama podiam parecer instáveis para os não iniciados e descrentes, pois, por sua própria natureza, o suporte que ela dava era incerto em todos os detalhes. “A alegria da dúvida e perigo”, também conhecido como a Alegria da Dama ou o Caminho da Dama, era aquilo mais querido pelos seus verdadeiros seguidores.

Igrejas de Tyche tinham uma tendência fortemente independente. Cada templo tycheano tinha sua própria operação independente no seu próprio clero, e cada templo revelava os gostos de sua Alta Sacerdotisa ou Sacerdote. Essa tendência independente aumentou as falhas de muitas das igrejas, que tenderam a ter fortes políticas internas envolvendo mais do que pequenas fofocas escondidas atrás de uma fachada agradável no dia a dia. Os níveis mais baixos do clero eram geralmente felizes, mas os dos postos mais altos que ascendiam no templo eram mais envolvidos em brigas pessoais e conflitos com os líderes do templo, os quais pensavam que sua maneira de fazer as coisas era sempre a melhor maneira.

Ambos os sexos eram iguais perante os olhos de Tyche e seu clero, apesar de na prática as mulheres humanas ocuparem os níveis mais exaltados de sacerdócio e os constantes esforços dos clérigos homens tendiam a ser diminuídos ou negligenciados. Entre os seguidores de Tyche, títulos eram usados e mudados com facilidade e informalidade, mas “Lorde Sacerdote” e “Lady Sacerdotisa” eram formas respeitadas de tratamento aplicados a todos, e “Ancião” era adicionado na frente destas para clérigos experientes em anos ou em poder demonstrado.

**Dogma:** A crença de Tyche ensinava que a pessoa deveria ser arrojada, porque ousar era viver. O brado de batalha dos seguidores de Tyche era “A boa sorte favorece o corajoso”. Aqueles que não tinham direção ou metas logo encontravam a má sorte, pois esses que não traçavam um curso estavam na graça caprichosa da má sorte, que não era definitivamente graciosa. Um coração bravo e desejoso de correr riscos conseguiam sucesso em um plano bem feito nove em dez vezes. Uma pessoa tinha que se colocar nas mãos do destino (significando as mãos de Tyche) e acreditar na própria sorte, e clérigos de Tyche deveriam mostrar sua boa sorte – e a aceitação da má sorte – como uma confiança na Dama e em si mesmos. A Dama do Destino declarava que cada mortal persegue suas próprias metas – enquanto não contrariarem os desejos expressos dela mesma – e era nessa busca que a Dama ajudava seus seguidores.

**Atividades Cotidianas:** O clero da Dama espalhou-se por Faerûn estimulando o povo a aproveitar as chances e perseguir seus sonhos, ao invés de gastar suas vidas planejando e não ousando. Tendo oferecido tal conselho, o clero tycheano era



encarregado de ajudar aqueles que ousavam com magias de cura e outras ajudas mágicas (algumas vezes secretamente) também como um reforço à mensagem de boa sorte que alguém pode ganhar por confiar em Tyche. Contudo, o clero de Tyche não estava acima de divertir-se, agindo misteriosamente para manipular pessoas mais simples para servi-los em grandes e pequenas coisas, para provê-los com alimento, teto luxuoso e companhia, para dar a eles armas para brandir contra seus rivais.

**Dias Sagrados/Cerimônias Importantes:** Qualquer que fossem as diferenças através dos anos, o clero de Tyche sempre aderiu aos rituais de cumprimento, tocando seus discos de prata (os símbolos sagrados de Tyche) um no outro depois que senhas de reconhecimento fossem trocadas. Para pessoas e seres desconhecidos que eles sabiam ser adoradores de Tyche, eles fariam: “A vida é curta. Viva-a como Tyche pretende que ela seja vivida” Isso era respondido por: “Ouse tudo, e veja a vitória através da Dama”. As senhas entre amigos, ou quando ambas as partes sabiam que o outro era do clero de Tyche eram mais simples: “Desafio”, respondido por “Ouse muito”.

O solstício de verão era o mais importante festival de Tyche – uma selvagem festa que durava a noite toda, de atrevimento imprudente e travesso e encontros românticos. Era um tempo para o clero errante se reunir e encontrar aqueles de fés aliadas e parentes. Muitas missões e planos eram feitos nessas ocasiões.

Ambos os seguidores de Tyche e aqueles que não eram de sua fê frequentemente aplacavam-na para evitar invocar sua ira oferecendo algo valioso para ela segurando-o em chamas até ser pelo menos parcialmente consumido. O nome de Tyche deveria ser invocado enquanto isto era feito, e uma oração de louvor e súplica era feita enquanto se ajoelhavam imediatamente após.

**Maiores Centros de Devoção:** Os dois templos proeminentes de Tyche eram em Mácula e Sombra. Os clérigos do templo de Mácula dedicavam a si mesmos e sua igreja para o amor à aleatoriedade e chance. A construção era uma enorme casa de jogos, com mesas de jogos de cartas e rocas, com mármore ao longo de suas bordas, apesar do santuário do templo ser, na sua maior parte, um lugar muito sagrado, livre de jogos de azar. As muitas pessoas que vinham jogar no templo proviam sua maior parte da renda, apesar dos clérigos também pregarem os mandamentos de que Tyche tinha por preciosos os fiéis em sua capela.

A mesquita de Tyche em Sombra era uma construção escura e agourenta com arquitetura gótica agressiva e quartos e corredores obscuros. Era um ninho de intriga, e seus clérigos competiam entre si pela supremacia da congregação. Os habitantes de Sombra, que construíram a mesquita, viam o aplacar a Tyche como um modo de seduzir a boa sorte para eles sem ter que merecer seu destino através da própria ousadia. Essa filosofia não caiu bem na maioria das outras igrejas de Tyche, mas Tyche nunca declarou a igreja ou seus clérigos de blásfemos.

**Ordens Afiliadas:** A igreja patrocinava algumas companhias de aventureiros, e incontáveis grupos de aventureiros independentemente dedicaram a si mesmos para a Dama depois da sorte ter sorrido para eles durante uma situação pegajosa. A ordem cavaleira afiliada a igreja era a Guarda de Honra do Destino, um grupo de rangers que atuavam em missões de recolhimento de informações para a igreja e serviam como guarda-costas para clérigos de alto nível viajando em áreas perigosas ou engajados em missões perigosas para a igreja.

Membros honorários do clero eram introduzidos na Sociedade dos Anciões do Livre Destino, que patrocinava um agrupamento de exploração e expedições comerciais e tentou melhorar as relações netherese com membros de outras raças conscientes de Faerûn. Relações entre muitas comunidades pequenas de halflings e os Anciões eram cordiais.

**Vestimentas Clericais:** Clérigos de Tyche vestiam imponentes robes de diferentes tonalidades de roxo, anil, lilás e malva, acentuados com prata e acessórios prateados. O corte preciso das vestes clericais padrões variavam de templo para templo. O gosto pessoal da matriarca ou patriarca de um templo influenciava o código de vestes, como também o clima (natural e político) e a oferta de boas vestes. O item comum vestido por todos os clérigos era o disco de Tyche, usualmente carregado numa pequena corrente.

**Vestimentas de Aventura:** Todos os clérigos aventureiros ou viajantes vestiam qualquer equipamento que escolhessem, apesar das cores roxo e prata ainda continuarem predominantes. Botas de cano alto também eram um dos elementos favoritos. Todos os clérigos continuaram a vestir o disco de prata de Tyche próximo à sua pele, usualmente como um medalhão usado no pescoço; contudo, muitos também usavam símbolos sagrados menores como tornozzeira, braceletes, ou nos quadris, sob as roupas.

## Clérigos Especialistas (Kisméticos)

<b>Requisitos:</b>	Destreza 9, Sabedoria 12
<b>Principais Requisitos:</b>	Destreza, Sabedoria
<b>Tendência:</b>	NB, CB, N, CN, NM, CM
<b>Armas:</b>	Todas as armas de concussão (todas do tipo Conc)
<b>Armadura:</b>	Todos os tipos incluindo cota de placas e escudo
<b>Aspirações:</b>	Transcendente, esporádica, itinerante, previsível, protetora
<b>Itens Mágicos:</b>	Idêntico aos clérigos no <i>Livro do Jogador</i>
<b>Perícias Requeridas:</b>	Nenhuma
<b>Perícias Adicionais:</b>	Jogo, religião (Faeruniana)

- Uma vez por dia, um kismético podia aumentar ou diminuir





nuir uma rolagem de dado em um ponto (um 19 podia tornar-se um 20, ou um 2 tornar-se um 1, etc). A modificação ocorre imediatamente após o número ser rolado (isto é, antes que qualquer outro dado seja rolado ou outras ações feitas). O resultado modificado era considerado o número verdadeiro rolado. O clérigo usando esse poder brilhava num roxo profundo por uma rodada quando invocava esse poder.

- No 3º nível, kisméticos tinham a habilidade de conjurar *momento* (como a magia divina de 2º círculo) ou *riso histérico de Tasha* (como a magia arcana de 2º círculo) uma vez por dia.
- No 5º nível, kisméticos tinham a habilidade de conjurar *toque de Tyche* (como a magia divina de 2º círculo) uma vez por dia.
- No 7º nível, kisméticos tinham a habilidade de conjurar *proeza* (como a magia divina de 4º círculo), *tiro falho* (como a magia divina de 4º círculo), *controlar probabilidade* (como a magia divina de 4º círculo), ou *reduzir resistência* (como a magia arcana de 5º círculo) uma vez por dia.
- No 10º nível, portadores da sorte tinham a habilidade de conjurar *azar* (como a magia divina de 5º círculo) ou *raio da sorte* (como a magia divina de 6º círculo) uma vez por dia.
- No 15º nível, kisméticos tinham a habilidade de automaticamente ter sucesso numa rolagem de teste de resistência que evitaria um azar ou efeito de dano neles mesmos uma vez por dia. Eles declaravam o uso da habilidade ao invés de rolar o dado. Alternativamente, através do uso dessa habilidade, eles poderiam obter um teste de resistência de 15 para efeitos danosos que normalmente não permitiriam testes de resistência. Sucesso indica meio dano se o efeito gera dano e negação do efeito se não; se o efeito gera dano e efeitos especiais (como 6d6 pontos de dano e paralisia), o dano era cortado à metade e o efeito era negado. Note que, principalmente, isso permite testes de resistência contra magias, efeitos de itens mágicos e efeitos similares à magia que normalmente não permitiriam um teste de resistência. Contudo, isto também pode ser usado para dar ao kismético uma jogada de teste de resistência contra efeitos de dreno de vida num ataque bem-sucedido de uma criatura que drena vida. Se houver sucesso, o dreno não ocorreu.
- No 20º nível, portadores da sorte tinham a habilidade de clamar a Tyche por *inspiração divina* (como a magia divina de 7º círculo) ou criar os mesmos efeitos de uma *disjunção de Mordenkainen* (como a magia arcana de 9º círculo) uma vez a cada semana.



# Localizações

**N**etheril era um império em ascensão, estendendo-se para preencher o que é hoje conhecido como o grande deserto de Anauroch. Suas grandes cidades voadoras atravessavam os céus de um lado ao outro do reino. Procurando novas riquezas, magias poderosas ou simplesmente aquecer o tempo dos invernos de Netheril.

Existem dois mapas para essas entradas. O primeiro, *Netheril nas Alturas*, detalha todas as localizações descritas abaixo com as datas de fundação das cidades, vilas e enclaves.

O mapa *Netheril à Queda* mostra como o reino parecia no ano de 3520.

## Entradas

Cada localização tem suas datas em que foram construídas como também detalhes de suas atividades durante as várias épocas de Netheril. Todas essas localizações são detalhadas nos mapas pôsteres do *Netheril*. Como todas as coisas, o Mestre é encorajado a adicionar cenários para trazer as várias áreas de Netheril de volta a vida.

Se uma localização não está listada, ela pode estar detalhada sob um nome diferente. Localizações para qualquer uma das cidades voadoras são apenas generalizações, uma vez que as cidades se moviam frequentemente. Também tenha em mente que as cidades flutuantes que foram para o norte além da Grande Geleira e ao oeste da Fronteira Selvagem não estão listadas.

### Abadia da Lua

Estabelecida em 12 AN como um templo dedicado a Selûne, essa abadia atraiu seguidores devotos através de Netheril. Ela serviu como um retiro e também um local de aprendizado na base do topo do mais alto pico das Montanhas da Abadia, o Cume de Selûne; ele era um ícone de paz e tranquilidade por centenas de anos.

**A Era de Nether (326-543):** Como a abadia cresceu em popularidade, mais e mais registros genealógicos e religiosos eram guardados lá. Em 533, entretanto, um fogo florestal arrasou as montanhas próximas, engolfando o forte religioso em suas chamas. Enquanto muitas tentativas foram feitas para reconstruí-lo, nenhuma obteve sucesso.

**A Era do Mythallar (644-1100):** Em 988, rumores come-

çaram a circular que aparições tomaram controle dos restos queimados da abadia. Aventureiros e guerreiros sagrados tentaram destruir os fantasmas, mas os mortos-vivos possuíam poderes aterradores e magias poderosas que faziam recuar ou matavam todos que se aproximassem.

**A Era de Prata e Além (1101+):** Enquanto mais algumas expedições haviam sido enviadas para as montanhas para purgar a abadia, nenhuma retornou. Logo, a Abadia da Lua tornou-se um ícone mantido na memória dos Netherese por ter sido um repositório de conhecimento e templo de Selûne.

### Água Espumante

Uma série de pequenos córregos convergia para o rio Faminto, e nesta convergência, uma pequena cidade foi construída em 2714: Água Espumante. A cidade começou com um ranger chamado Samual Água Espumante, que liderou um grupo de rancheiros e fazendeiros para longe da letargia, decadência e o controle rígido dos enclaves e de seus líderes arquimagos. As taxas eram justas e a comida abundante, e os líderes geralmente se preocupavam somente com o bem-estar de sua comunidade.

**A Era Sombria (3163-3519):** Água Espumante foi atacada pelo dragão vermelho Capa de Brasa em 3214. Como eles esquivavam-se de contato com os enclaves dos arquimagos, a cidade foi forçada a defender-se dos cruéis ataques do dragão adulto. Por 20 anos, seus moradores resistiram aos ataques que o dragão infligia contra eles duas vezes por estação do ano.

Em 3234, um grupo de aventureiros finalmente rastreou o dragão de volta ao seu covil. Entrando na toca do dragão, o grupo lutou uma valorosa batalha contra o ancião, mas seus membros foram mortos após infligirem severos ferimentos na criatura. Somente o paladino do grupo Reliaz Marchajusta, conseguiu rastejar de volta a uma trilha próxima para ser encontrado por um mercador que passava por ela.

Na primavera seguinte, o paladino recuperado enfrentou Capa de Brasa quando este se preparava para outro ataque à Água Espumante. Vendo uma das criaturas que o havia ferido tão terrivelmente, Capa de Brasa pousou e lutou contra o paladino em uma batalha terrível que custou a vida de ambos. A cidade, entretanto, estava salva.

**A Queda e Além (3520+):** Água Espumante sobreviveu até as areias de Anauroch finalmente reivindicarem as fazendas próximas, fazendo com que seus residentes fugissem para o





sul, para os estados sobreviventes de Netheril.

### Álgido

Na costa sul do Lago Oculto, a pequena cidade de Álgido se sustentava através da pesca e troca das mercadorias que eles precisavam. Aproximadamente 30 pessoas construíram a cidade em 1222, durante a Era de Prata de Netheril.

**A Era de Ouro (1652-2653):** Álgido não mudou muita no curso da história Netherese, alcançando uma população máxima de 1.000 em 2356 AN. Permaneceu um vilarejo pacato de pescadores durante a Era de Ouro de Netheril.

**Era da Descoberta (2654-3162):** A Senhora Polaris aproximou-se da cidade em 2712 para analisar se ela queria ser elevada ao status de enclave, mas as pessoas recusaram, preferindo manter seus pés e sua cidade firmemente presos ao chão. A segunda escolhida dela, Delia, localizada perto das Montanhas da Legião dos Deuses, aceitou sua proposta.

**A Era Sombria (3163-3519):** Após a decisão da cidade de permanecer atada ao chão, muitos de seus residentes se concentraram em usar magia para completar seus objetivos. Navios mágicos imbuídos pelas magias *levitação de Yturn* e *lufada de vento de Tolodine* logo patrulhavam as águas do Lago Oculto. Em 3374, entretanto, a cidade foi destruída pelos phaerimm. Os poucos que sobreviveram foram levados para cidades ou enclaves vizinhos.

### Ascore

Parte da nação anã Delzoun, essa foi uma cidade portuária e um posto maior de troca entre Netheril e Delzoun. Os anões, com seu amor pela pedra e ofícios, possuíam grandes galés de pedra navegando no Mar Estreito. Usando-as para ambos, troca e guerra, essas embarcações eram quase indestrutíveis.

Em uma certa época na história de Netheril, 20 ou tantas embarcações podiam ser encontradas aportadas, com outras 30 ou mais no mar. Os anões de Ascore também negociavam com as nações élficas Earlann e Cormanthyr.

Ao oeste dessa grande cidade, um caminho antigo levava para as elevações acima de Ascore. Aqui, um par de gigantes estátuas de pedra em forma de grifos permaneciam guardando a escura, assombrosa passagem para a nação Delzoun.

### Baía Annagoth

Sul e oeste da Tundra Rengardt, a Baía Annagoth era um grande ponto para ver narvais e um local maravilhoso de pesca de salmão exatamente antes deles começarem sua viagem rigorosa rio acima para procriarem. O nome da baía proveio do nome de um arcanista Netherese que morreu em suas águas após cair de um barco durante o casamento de seu filho em 397 AN. Antes desse acontecimento as costas noroestes do Mar Estreito não possuíam nome.

### Baía de Ascore

O braço noroeste do Mar Estreito, a Baía de Ascore serviu de porto para a cidade anã de Ascore. As águas eram frias e pro-

fundas, lidando com uma variedade de criaturas de água fria. As barcas de pedra dos anões eram frequentemente vistas sobre a baía, no porto ou patrulhando a água.

Após a queda de Netheril as magias de *dreno mágico* e *vital* dos phaerimm ficaram com força total. O Mar Estreito secou num ritmo notável. Muitos dos grandes barcos de pedra encalharam; dúzias de navios encalharam da mesma forma, e barcos menores foram usados para resgatar a tripulação das barcas maiores. Esses barcos foram abandonados quando os anões voltaram ao seu estilo de vida subterrâneo.

### Banhado de Karsus

Este rio serpenteante atravessava apenas uma pequena parte das terras de Netheril, mas seu apelido costumava lhe prestar mais importância do que realmente tinha. O rio fazia seu caminho por várias cachoeiras borbulhantes e efusivas que eram barulhentas de uma forma distrativa. Viajantes terrenos chamaram o rio dessa forma por causa de sua visão sobre Karsus, quem consideravam uma peste e irritante (embora fosse poderoso suficiente para que ninguém se sentisse tentado a dizer isso pessoalmente). Finalmente, ele se tornou conhecido como Águas Sinuosas.

### Base Gélida

Em uma elevação da terra que submergiu na parte mais ao norte do Mar Estreito, esta pequena cidade em um promontório era banhada em frigiditas chuvas com neve e ventos penetrantes durante o inverno e submersa rapidamente em um pantanal durante o verão. Geralmente habitada por bárbaros Rengarth, os nativos desta terra fria comercializavam peles, gordura de baleia, marfim, e peixe com os Netherese em troca por madeira, grãos, e outros confortos.

Base Gélida foi estabilizada em 1247. Ela podia nunca ter sido criada caso as tribos Rengarth não percebessem que os Netherese eram mais inclinados a estabilizar comércio com comunidades permanentes. Em alguns invernos, comerciantes Netherese perdiam as vilas nômades que eram estabelecidas pelos Rengarth. Com uma base fixa no Mar Estreito, os Rengarth asseguraram um comércio consistente com os Netherese, anões, e outros habitantes da área.

**A Era de Ouro (1652-2653):** Enquanto mais e mais cidades Netherese começavam a pairar no ar, os Rengarth lentamente abriram mão de qualquer ligação com Netheril. Ao invés disso, eles se concentraram no comércio com os anões de Ascore e humanos das cidades baseadas no solo que não fazem tal flagrante uso da magia.

Em 2477, os Rengarth pararam de comercializar com os bárbaros Angarth e procuraram ao invés disso afastar estas pessoas de suas terras por causa de seu uso da magia.

**Era da Descoberta (2645-4162):** Enquanto os Rengarth de Base Gélida se tornavam mais e mais civilizados durante este período, eles continuaram a comercializar suas tradicionais mercadorias. Em 2714, Base Gélida foi atacada por saqueadores orcs. Eles conseguiram repelir o ataque, mas os



orcs causaram uma grande quantidade de danos às docas de Base Gélida.

**A Era Sombria (3163-3519):** Enquanto a magia *dreno vital* dos phaerimm roubava a vitalidade do Mar Estreito, os cidadãos de Base Gélida observavam sua habilidade comercial diminuir. O que foi uma vez uma extensa comunidade de mais de 2.000 habitantes em seu início, foi reduzida a menos do que 500 no final desta era. Ataques de orcs, goblins, e kobolds se tornaram mais e mais comuns.

**A Queda e Além (3520+):** Enquanto muitos dos Rengarth que desprezavam Netheril estavam agradecidos por sua queda, todos eles sabiam que sem Netheril poderia não haver nenhuma vida sobre o mar. Muitos dos cidadãos remanescentes começaram a se movimentar além do oeste, procurando evitar ambos, os phaerimm e os crescentes ataques orcs.

## Blister

Cercada por todos os lados por montanhas escarpadas, esse posto avançado era o ponto de apoio estratégico perfeito para as terras ao sul de Netheril. Era impossível ter um número grande de atacantes na cidade, seguramente por causa da perigosa escalada necessária para a aproximação, a menos que magia ou montarias aladas fossem usadas. Mesmo assim, Blister tinha 60 balestras pequenas, 30 médias e 20 grandes.

Para o caso de transporte mágico, a cidade era construída nos flancos de montanhas, e a vizinhança era interconectada por portões e pontes de madeira e corda, fazendo o transporte seguro quase impossível. Essas pontes eram constantemente movidas para lugares variados e sempre bem guardadas. Orcs e outros inimigos terrestres de Netheril fizeram numerosas tentativas de tomar Blister logo após sua criação em 2573.

**Era da Descoberta (2654-3162):** Os orcs cansaram do esporte. Quando eles chegaram aos portões de Blister, eram presas fáceis para os defensores. Ao invés disso, eles optaram por uma estratégia diferente.

Uma vez que o propósito da cidade era prover acesso às terras ao sul de Netheril, os orcs, kobolds e outras criaturas ignoraram Blister e se concentraram nas tropas tentando entrar e sair da cidade fortificada. Blister se tornou uma base de operações para milhares de lutas com orcs, kobolds, goblins e outros inimigos.

**A Era Sombria (3163-3519):** Enquanto as batalhas contra os goblinóides continuaram, Blister foi inesperadamente atacada por uma força de phaerimm que testaram as defesas da fortaleza em 3417. O ataque foi repellido, mas Blister sofreu algumas perdas pesadas de qual nunca se recuperou.

**A Queda e Além (3520+):** Com a queda de Netheril, os reforços falharam em chegar. Cada homem perdido lutando contra os orcs era um a menos para defender as muralhas de Blister. Durante os minguados meses do verão de 3547, kobolds do clã Rabo de Rato tomaram a precariamente defendida cidadela e a queimaram até sobraarem cinzas, uma vez que completaram os saques. Anauroch finalmente clamou tudo os que os kobolds deixaram.

## Brejeiro

Este enclave levitou sobre o Curso d'Água e sobre o Pântano da Simplicidade a partir de 1.173 AN. As ruas da cidade eram banhadas com uma constante chuva e tornaram-se escorregadias devido ao limo, e as construções estavam sempre cobertas por fungos. O arquimago que controlava a cidade flutuante era extremamente reservado e nem mesmo os outros arquimagos conheciam sua identidade. Alguns pensavam que ele era um homem lagarto xamã do Pântano da Simplicidade que lentamente drenava os recursos da cidade e dava-os a seus camaradas no solo. Outros acreditavam que ele era um vampiro, cuja pele jamais poderia tocar a luz do dia, alimentando-se de tudo o que se aproximasse de Brejeiro vindo do solo, incluindo o povo lagarto que vivia no pântano.

A bordo dessa cidadela flutuante havia um templo do deus Targus. O arquimago forçou seu exército a seguir Targus, que ensinava a sanguinolência, a sincera luxúria da batalha. Dizia-se que os mais ferozes guerreiros saudavam Brejeiro, e os bárbaros saudavam um segundo depois.

O templo, construído para se parecer com um imenso elmo com dois machados sobre o telhado metálico, que sutilmente se pareciam com chifres cruzados. A construção possuía seis andares de altura, permitindo àqueles no enclave a ver de longe seu misterioso exterior. Os cinco primeiros andares eram dedicados à prática de habilidades de combate. Arcanistas e sacerdotes não eram permitidos dentro da escola, a menos que possuíssem um caminho mais místico para as habilidades marciais.

Quanto mais alto na construção alguém subia, mais poderoso e habilidoso se tornava. O primeiro piso ensinava a guerreiros de 1º a 6º nível, o segundo preparava aqueles de 7º a 12º níveis; o terceiro educava os de 13º a 18º; o quarto ensinava aos 19º a 24º níveis; o quinto andar treinava aqueles de 25º nível e superior. O sexto piso da construção abrigava 66 sacerdotes e auxiliares que ensinavam e doutrinavam seguidores a serviço de Targus. Eles eram muito eficazes, contudo parece que não puderam converter todos em Brejeiro à Irmandade de Sangue.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** Sob muitas formas, Brejeiro servia como força armada a Netheril, enviando seus guerreiros para áreas problemáticas de todo o reino. Onde quer que houvesse uma oportunidade de combate, guerreiros e sacerdotes de Targos estavam presentes. Mesmo muitas das cidades terrestres enviaram seus guerreiros para Brejeiro para, dessa forma, estarem preparados para combates com orcs, kobolds e goblins que esperavam por eles.

Em 2.214 AN, Brejeiro lançou ao campo de batalha mais de 20.000 tropas para combater a uma horda orc que alardeava pelas terras ancestrais dos Rengarth e seguiam em direção ao coração de Netheril. Embora mais de 11.000 tropas de Brejeiro tenha morrido na ocasião, eles clamaram a vida de mais de 150.000 orcs, enviando estas criaturas novamente correndo para as Montanhas Estéreis e florestas ocidentais.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Na segunda metade





do século 3.400 e no início do século 3.500 NA (até a queda de Netheril), os guerreiros de Brejeiro encontravam-se combatendo os phaerimm. Cada encontro, contudo, forçava os guerreiros a recuar ante as poderosas criaturas. Os phaerimm estavam preparados para a resistência de Brejeiro, e não apenas testavam as defesas e poder mágico da cidade.

**A Queda (3.520 AN):** Brejeiro mergulhou no Pântano da Simplicidade quando a magia foi interrompida. Seus sobreviventes foram obrigados a lutar para saírem do pântano à medida que os homens lagarto, liderados por Gr'Zhad, invadiram o enclave destruído.

## Burgo da Copa de Sombra

Normalmente encontrada pairando próximo ao Alpe da Copa de Sombra, acima do Rio Janick, este enclave de arcanistas amigáveis era frequentemente inspecionado pelos outros enclaves. O enclave comercializava constantemente com os elfos e outros estrangeiros desde que foi fundado em 1.592 AN pelo arquimago Trebbe.

Trebbe foi morto em um acidente de conjuração em 1.622 AN quando uma coroa mágica, na qual ele estava trabalhando, explodiu destruindo quase todo um quarteirão do enclave. A coroa, que finalmente foi conhecida como a *Coroa dos Chifres*, ficou perdida por centenas de anos.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** Burgo da Copa de Sombra foi um refúgio para uma diversidade de arcanistas que pesquisavam magias e itens mágicos. A criação de itens quase mágicos nunca atraiu realmente a atenção do enclave, ainda que de fato eles usassem esses itens criados em outros enclaves.

Em 2.436 AN, um implacável arquimago chamado Requiar tomou o controle do enclave em um ataque brutal que matou mais de 30 de seus habitantes. Usando a *Coroa de Chifres*, Requiar governou até 2.651 AN, quando a *Coroa* finalmente o deixou insano e um esforço concentrado para removê-lo do poder teve sucesso.

**A Era da Descoberta (2.654-3.162 AN):** O enclave conduziu uma busca em seu próprio território por mais de 150 anos em um esforço para localizar a *Coroa de Chifres* (que desapareceu misteriosamente após a morte de Requiar). Incapaz de localizar o poderoso item na cidade – quando até mesmo adivinhações mágicas provaram-se ineficazes – o arquimago da cidade, Eliam, contratou grupos de aventureiros para explorar a Floresta Oriental em uma tentativa para localizar o item. Contudo, nenhum desses esforços mostrou-se bem sucedido.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Em 3.215 AN, a *Coroa de Chifres* foi encontrada pelo impetuoso arquimago Shadelorn, que estava tentando descobrir a chave para criar o mais poderoso *mythallar* (um projeto que Ioulaum havia abandonado anos antes). Após numerosas tentativas ele finalmente obteve sucesso em 3.517 AN.

Nesse período, a arquimaga Shenandra vinha trabalhando em uma magia para neutralizar as magias *dreno vital* e *dreno mágico* dos phaerimm. Após numerosas tentativas, ela obteve

sucesso ao criar um contra-magia que simplesmente anulava a magia dos phaerimm durante os meses do outono de 3.517 AN.

A pesquisa de Shadelorn havia sido alterada pela *Coroa de Chifres*, que agora desejava vingança por sua derrota anos antes. Ao mesmo tempo que Shenandra chorava de alegria por seu sucesso, Shadelorn ativou seu novo e aperfeiçoado *mythallar*. Sua ativação absorveu todos os itens mágicos, magias memorizadas e efeitos mágicos contínuos dentro de um raio de mais de 30 km de Burgo da Copa de Sombra. Arcanistas que tinham suas vidas estendidas por meios mágicos, foram reduzidos a cinzas pelos efeitos aprimorados do *mythallar*. Então, Burgo da Copa de Sombra mergulhou no Rio Janick.

## Buoyance

A cidade flutuante de Buoyance foi estabelecida em 2212 pelo arquimago de mesmo nome. O líder tirânico do enclave gostou do lugar, e a cidade raramente se moveu do seu local inicial. O arquimago Buoyance também preferia a pouca distância do chão, e a cidade raramente subiu mais que 60 metros da superfície.

A cidade foi desenhada em volta de uma série de círculos concêntricos e torres eram características comuns no seu horizonte. No centro dos círculos haviam as residências privadas de Buoyance. Arquimagos menores e escolas de magia vagarosamente iam se afastando do centro, e a população comum ficava relegada a viver nas bordas externas da cidade voadora.

Buoyance era um arquimago que trabalhava no campo da magia inventivo, valorizando magias que privavam os outros de sua vitalidade acima de todas as outras. Para aquele fim, ele usava magias como *contágio de Lucke*, *recipiente arcano de Jarm*, *prisão de Dethed* e uma gama de magias pessoais que ninguém descobriu com sucesso.

**Era da Descoberta (2664-3162):** Buoyance teve sua porção de inimigos, mas os arquimagos raramente lutavam entre si diretamente. Ao invés disso, eles utilizavam artifícios mágicos para tentar atrair um ao outro em uma posição onde atacar por um lado seria muito arriscado. Buoyance frequentemente atacava os aprendizes de seus inimigos, assegurando que após a morte de seu rival, não haveria ninguém para se vingar.

O arquimago Kartaklys foi destruído por Buoyance enquanto se preparava para criar a sua própria cidade flutuante em 2884. Vários dos arquimagos sentiram que Buoyance conseguiu com sucesso conjurar *prisão de Dethed* enquanto Kartaklys estava cortando uma montanha. Sem uma mente para direcionar a rocha, a montanha desmoronou sobre o arquimago.

Em 3042, Buoyance destruiu o arquimago Lesten em um duelo arcano sobre o qual os outros líderes do enclave falaram até a queda de Netheril. Relâmpagos, fogo e gelo mágicos saltavam de um lado para o outro entre os dois arquimagos até que Lesten foi reduzido a cinzas por Buoyance.

**A Era Sombria (3163-3519):** Enquanto Buoyance era



mais temido do que respeitado através de Netheril, o arquimago tomava o cuidado de não desafiar aqueles que não tinha certeza de que podia derrotar. Assim sendo, ele evitou Ioulaum. Ele tentou secretamente assassinar o jovem Karsus em 3250, mas desistiu imediatamente quando viu o poder de Karsus.

Em 3300, o corpo de Buoyance finalmente se enfraqueceu e ele seguiu o caminho para o dom do lich. Pelos 150 anos seguintes, ele tomou pouca parte nos assuntos urgentes de Netheril enquanto os outros arquimagos tentavam lidar com os phaerimm. Em 3475, ele começou a pesquisar formas para que a mágica desvirtuada de seu corpo pudesse afetar os inimigos de Netheril.

**A Queda (3520):** O fim foi rápido para a cidade de Buoyance enquanto ela mergulhava no Rio Netheril após a morte de Mystril. As torres desabaram sobre suas fundações com o impacto, mas talvez 150 cidadãos tenham sobrevivido à queda. Ninguém sabia ao certo o que aconteceu com Buoyance, mas muitos acreditavam que o lorde Lich sobreviveu ao mergulho nas águas.

## Cadeia da Demência, A

Estas montanhas frígidas do norte ganharam uma reputação de um depósito para a “doença” da hipotermia. Muitos mineiros, caçadores e aventureiros que atravessaram os picos, caíram vítimas do frio intenso. Seus corpos foram encontrados por outros viajantes; estes corpos estavam sem as roupas, o que os classificou como vítimas da demência da hipotermia.

Um punhado de minas de platina e outro foram descobertas pelos exploradores nethereses, mas a extrema distância dos remanescentes da sociedade netherese fizeram-na minas com pouca produção. Os anões de Ascore, dizem, tiveram muito mais sucesso.

## Campos, Os

Os Campos tornaram-se as terras ancestrais angardtianas até que sua imperícia nas magias não xamanísticas os forçaram a fugir da fúria dos bárbaros regarthianos do norte. Eles estabeleceram vários assentamentos errantes nos Campos, onde o único permanente tornou-se a cidade sagrada de Sina.

Esta área era conhecida por ser mais pacífica que a região habitada pelos rengarthianos, mas desde que Angarth passou a ter arcanos, eles tenderam a ser mais letais que seus irmãos de Rengarth quando eram forçados a lutar.

## Canal Têmpera

Esse canal artificial foi usado para irrigar plantações, pomares e pés de noz. Centenas de quilômetros de canais estreitos partiam do rio, irrigando milhares de acres de terras cultivadas vitalmente importantes.

## Canivete

Criado pelo arquimago Quantoul em 1.840 AN, Canivete era um centro de estudos mágicos para as artes variantes.

Infelizmente para seus habitantes, alguns de seus experimentos duravam mais do que outros.

Em 1.927 AN, Quantoul começou a fazer experimentos com o *mythallar* da cidade, num esforço para permitir a si mesmo e a outros arcanistas da cidade a *metamorfosar-se* à vontade. O que aconteceu, contudo, *foi* um efeito de *metamorfosar outro* em massa que mudou para sempre os cidadãos de Canivete. Assim que completou suas modificações no *mythallar*, todos os cidadãos de Canivete foram transformados em gigantes da floresta (voadkyn).

Com medo por sua própria sanidade (e percebendo o perigo de permanecer na forma de voadkyn por tempo demais), Quantoul tentou reverter os efeitos da tentativa de metamorfose, mas sem sucesso. No entanto, por sorte, o conhecimento e as habilidades dos cidadãos de Canivete permaneceram intactos, um efeito colateral curioso da magia do *mythallar*. Claro, quando os cidadãos deixavam a cidade, rapidamente caíam sob a influência dos efeitos nocivos da magia, ou seja, perdiam sua personalidade e se tornavam verdadeiros voadkyn em todos os sentidos.

**A Era da Descoberta (2.654-3.162 AN):** Boa parte desta era foi gasta reconstruindo a cidade flutuante, pois suas moradias atuais – projetadas para habitantes de tamanho humano – não podiam mais acomodar a nova cidade de gigantes. Quantoul, usando magia de longevidade, continuou a governar o enclave e buscar uma “cura” para os efeitos do *mythallar*, mas não obteve sucesso.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Ao passo que o restante de Netheril procurava evitar os gigantes de Canivete, a cidade em si atraiu a atenção de uma variedade de culturas de gigantes. Em 3.217 AN, eles foram visitados pelo clã de gigantes das nuvens, Ventania, que residiam em sua própria fortaleza nas nuvens. Uma delegação de gigantes da tempestade também visitou Canivete em 3.353 AN.

**A Queda (3.520 AN):** Quando a magia de Netheril falhou, o *mythallar* em Canivete explodiu. Curiosamente, enquanto alguns dos cidadãos morreram na explosão, outros foram teletransportados para vários locais por toda Faerûn. Embora suas personalidades fossem lentamente consumidas, rumores existiram por muitos anos de que Quantoul havia sobrevivido à destruição de sua cidade e tinha descoberto uma maneira de se manter lúcido.

## Canlespiere

Originalmente uma comunidade com 3.000 ogros em Chanth, Canlespiere ficou sob controle Netherese após uma sangrenta batalha em 1.004 AN. Aparentemente estes ogros não tinham a intenção de partir da área para que então o arcanista Netherese Miren pudesse tomar o controle do rio da cidade. Sua recusa em sair das terras férteis despertou uma reação armada.

O extermínio, que durava uma semana, dos ogros em Chanth logo se estendeu em uma progressiva batalha que durou sete anos enquanto as forças Netherese procuravam





várias fortalezas da resistência dos ogros. Estes sete anos de purgação ficaram conhecidos como a Resistência dos Ogros. Enquanto 3.000 ogros perderam suas vidas, as criaturas também clamaram aproximadamente 2.000 guerreiros e arcanistas de baixo nível em troca.

**A Era de Prata (1101-1651):** Os cidadãos de Canlespiere passaram a maior parte desta era terminando sua reconstrução desde a Resistência dos Ogros e reconstruíram a cidade com padrões Netherese. Os campos ao redor da cidade rapidamente se desenvolveram com uma abundante generosidade, que alimentava os cidadãos das cidades flutuantes. A população de Canlespiere aumentou para aproximadamente 1.200 habitantes.

**A Era de Ouro (1652-2653):** Em 1804, os ogros da região tentaram exigir sua vingança sobre os Netherese por sua derrota há séculos atrás. O chefe ogro Tempestade desenvolveu uma eficaz estratégia para tratar com os humanos "assassinos" de Netheril: Ele atacou as fazendas.

Enquanto os ataques se intensificavam, Netheril novamente enviou vastos números de tropas para a área. Em 1806, um grupo de caçadores encontrou Tempestade e foram quase mortos até o último homem pelas das táticas engenhosas do ogro e pelo fato de que Tempestade podia conjurar magias; ele era um ogro mago. Os dois sobreviventes relataram o que tinham visto, e os arcanistas começaram a se mesclar com os grupos de caça, para combater magia com magia.

Em 1810, os arcanistas e Tempestade se encontraram em uma ardente confrontação na parte mais ao norte das margens do Rio Fartura Austral. Houve uma grande quantidade de especulação em relação se Tempestade tinha encontrado seu fim nesta batalha, porém os ogros nunca retornaram para causar confusão em Canlespiere.

**A Era da Descoberta e Além (2654+):** Com suas batalhas os atrasando, os cidadãos de Canlespiere voltaram a trabalhar para fornecer alimento para muitos dos cidadãos de Netheril. Cavalos eram criados, treinados, e vendidos nas planícies próximas, e pescadores retiravam um ganho modesto do Rio Fartura Austral. Sua população chegou em torno de 2.000 habitantes em 2914 e então começou a diminuir no ano 3200 enquanto a magia *dreno vital* dos phaerimm roubava a fertilidade de sua terra. Quando Netheril caiu, somente umas poucas centenas ainda faziam de Canlespiere seu lar. Perto do ano 3600, ninguém permanecia na cidade e os uma vez férteis campos lentamente se transformaram em areia.

### Cantus

Esta cidade tentou se tornar uma ligação comercial entre o povo Netherese e as tribos goblins na Floresta Gelada e as Montanhas Estéreis. Quando os comerciantes de Cantus não puderam atrair o interesse Netherese nas mercadorias goblin (que incluíam armaduras de couro miseravelmente construídas, totens malcheirosos e bolsas medicinais, elmos de crânios de répteis, e carne conservada de pardal), os goblins saquearam a cidade em 918 AN. A cidade permaneceu como uma

cidade fantasma até os goblins atacarem repentinamente as ruínas 60 anos depois. Durante a destruição da inexperiente Netheril em 1048, os goblins que sobreviveram fugiram para cá e tiveram uma grande batalha com o goblins que já residiam na vila. Os anões de Ascore e os Netherese do Santuário entraram em ação e dizimaram os remanescentes.

### Cascata Hairald

Este rio captava as águas da chuva e o de gelo da primavera do pico leste dos Picos Agressivos, coletando a água em uma piscina de águas limpas antes que uma série de cataratas a carregassem pelo oeste em direção do Lago Cilada Cruel.

### Cidade do Rio Dahla

Os desbravadores desta pequena cidade na margem do lago e na frente do rio arrancaram pela raiz centenas de árvores da terra ao sul da localização da cidade em 3365 AN e começaram a herança de estabelecer colheitas e trabalharem como rancheiros em parte do tempo. Em 3456, o Rio Dahla inundou suas margens, e quase varreu a cidade para dentro do lago.

**A Queda e Além (3520+):** Esta pequena vila estava totalmente despreparada em relação ao destino de Netheril até os phaerimm irromperem através da vila e começarem a massacrar seus residentes. Enquanto os sobreviventes viajaram para o sul, eles viram as imensas mudanças na terra forjadas pela magia dos sham e a magia *dreno vital* dos phaerimm. Somente um punhado de residentes sobreviveu para se juntar com os estados sobreviventes além do sul, e eles deviam sua sobrevivência a um grupo de aventureiros que os conduziu com segurança.

### Colina dos Ossos

Em 714, a milícia netherese limpou uma pequena montanha de uma infestação de orcs, mas a batalha foi custosa. As tropas envolvidas no combate deram nome ao lugar da batalha da Colinas dos Ossos após uma avalanche revelar os ossos dos mortos dois verões após a batalha.

### Colunas do Céu

Estes eram alguns dos picos das montanhas mais altas de Netheril, expandindo-se a milhares de metros no céu e criando um ponto de referência que podia ser visto por centenas de quilômetros em cada direção. Para as cidades baseadas no solo, estas montanhas eram quase intransponíveis acidentes geográficos de rocha que adicionavam dias a qualquer viagem através da área. Para os Rengarth, no entanto, os delgados picos eram o lar dos deuses.

Muito antes de Netheril se tornar uma nação, as Colunas do Céu eram considerados um local sagrado pelos bárbaros Rengarth. Os Rengarth acreditavam que os deuses viviam nos pináculos de pedra em grandes castelos e olhavam sobre seu povo dos picos. De fato, algumas aversões dos Rengarth as cidades flutuantes de Netheril tinham a ver com a crença que



as cidades bloqueavam a visão de seus deuses do povo Rengarth.

Através de toda a história de Netheril, os Rengarth tinham uma prática de executar qualquer um que eles encontrassem próximo aos picos, especialmente se eles eram encontrados com peles de animais ou gemas tiradas dos “corações de seus deuses”. Rumores de aparições fantasmagóricas e castigo divino oriundos das Colunas do Céu era rotina.

## Comporta do Canal, A

Esta estranha formação era na verdade uma cadeia de montanhas inundada pelo Mar Estreito. A água criou uma série de ilhas correndo através do centro do mar, com águas rasas entre elas. Barcos grandes eram incapazes de passar através do canal sem ficarem encalhados, o qual efetivamente separava as duas metades do mar.

Estas rasas águas frias eram o lar para uma variedade de criaturas de água doce. Cardumes de quippers (piranhas de água doce) freqüentavam as áreas mais ao sul do canal, mas por alguma razão elas nunca se aventuraram em águas mais profundas do Mar Estreito.

As águas mais ao norte era o lar da dragonesa de ametista Gema Resplandecente. Esta dragonesa adulta apareceu pela primeira vez em uma das represas, clamando a terra para si própria, em 1027 AN. Em 3214, alguma coisa afastou Gema Resplandecente — até então uma antiga anciã — de sua ilha, e ela nunca retornou. Com o passar dos anos, uns poucos curiosos arquimagos Netherese fizeram viagens até sua ilha para discutir sobre magia, as atividades dos outros dragões, ou apenas socialização em geral.

## Concha

Esta cidade não era muito popular entre os bárbaros Rengarth devido a sua localização. Construída em 412 AN na base das Colunas do Céu, a cidade de Concha violava o solo sagrado da área aos olhos dos Rengarth. Como tal, Concha era alvo freqüente de ataques pelos grupos de saqueadores Rengarth.

Os Netherese viam a cidade como um lugar de crime e paraíso da morte. Ela era uma cidade fronteira que servia primariamente aos interesses de armadilheiros e mineradores, um lugar onde somente a lei do mais forte é o que importava. As mercadorias produzidas pela cidade consistiam primariamente de madeira retirada da próxima Floresta Miconid, um modesto excedente de peixe do Rio Concha, e uma quantidade pequena de peles, gemas, e minerais.

Infelizmente para os cidadãos de Concha, os Rengarth tornaram conhecido para todos que a cidade era amaldiçoada. Caravanas que entravam e saíam da cidade eram atacadas, seus mercadores mortos e deixados para a terra clamá-los. Grupos invasores Rengarth vagaram na parte mais ao sul da Floresta Miconid, matando todos aqueles que eles encontrassem.

**A Era do Mythallar (544-1100):** Este foi o auge para a cidade de Concha, um período antes das cidades de Netheril começarem a planar no ar em grandes números. Esse foi tam-

bém o período de grande conflito com os Rengarth, e relatos de fantasmas que advertiam os cidadãos de Concha a deixar sua cidade era rotina. As mortes de viajantes e mercadores eram facilmente percebidas na atividade e agitação diária da cidade.

**A Era de Prata (1101-1651):** Com esse alvoroço atrás deles, os cidadãos de Concha começaram a tentar fazer as pazes com os Rengarth, porém sem sucesso. Incontáveis missões para os líderes Rengarth acabaram em derramamento de sangue, e em torno do ano 1500, os líderes de Concha tinham decidido que eles poderiam viver com a fúria dos bárbaros.

**A Era de Ouro (1652-2653):** Concha estava consideravelmente perdida entre as atenções das mais proeminentes cidades Netherese durante a Era de Ouro de Netheril, mas ela possuía seus próprios mistérios para tratar. Mineradores tinham descoberto o que veio a ser conhecido como a Caverna das Almas Perdidas, uma grande câmara nas Colunas do Céu que possuía uma variedade de gemas e outros tesouros. Os Rengarth, naturalmente, consideraram os mineradores ladrões que estavam roubando de seus deuses e um novo ciclo de violência começou em 1932.

Em 1934, os Rengarth erradicaram os mineradores e seus achados e desmoralizaram a maioria dos túneis. Novos exploradores que chegaram para abrir a Caverna das Almas Perdidas foram levados a nunca ter sucesso absoluto, sofrendo de um acidente após outro. Naturalmente, os Rengarth estavam por trás da maioria destas infelizes ocorrências.

**A Era Sombria (2664-3519):** Entre certo período através da Era Sombria, a cidade de Concha esteve sob ataque pelos phaerimm. O ataque destruiu somente o lar do arcanista Tyvern, porém o aparecimento dos phaerimm em 3024 enviou ondas de choque por toda a comunidade.

**A Queda e Além (3520+):** Concha não escapou dos efeitos da queda de Netheril. Enquanto ela primeiramente serviu como um refúgio para os poucos aqueles que sobreviveram, a cidade em si foi destruída por uma avalanche em 3524. Os sobreviventes rumaram para o sul onde eles ouviram que outros refugiados de Netheril tinham se reunido.

## Coniferia

Originalmente iniciada como um campo de extração madeireira por volta de 950, Coniferia tornou-se uma comunidade prospera que fornecia madeira, peles, e outras criações naturais que a extensa Floresta Oriental possuía em abundância. Sua população dobrava a cada década, alcançando um ápice de 15.000 habitantes em 1270 AN.

**A Era de Prata (1101-1651):** Enquanto Coniferia crescia e prosperava, seu aumento de população também atraía predadores para a área, ou seja, orcs e goblins. Lenhadores se tornaram alvos fáceis para grupos errantes destes monstros, e os lenhadores brevemente se organizaram em grupos para melhor se defenderem.

**A Era de Ouro (1652-2653):** Estes eram dias favorecidos para Coniferia também como para Netheril. Comercializar





com o sempre crescente número de cidades flutuantes permitia a cidade madeireira obter sucesso. Cidades tais como Karsus faziam visitas periódicas a Coniféria para mais eficientemente reunir a madeira bruta necessária no enclave.

Em torno do ano 2200, entretanto, Coniféria se tornou o alvo para um crescente número de ataques dos trolls. Estes ataques cresceram em intensidade através de toda a Era de Ouro, porém os cidadãos da cidade madeireira, fortalecidos pela ocasional visita do enclave, repeliram os ataques.

**A Era da Descoberta (2654-3162):** As Guerras da Chama do Troll começaram em 2754 e culminaram em uma horrível batalha entre Coniféria e uma força de mais de 12.000 trolls em 3047. Corpos queimados impregnaram a terra e a cidade sofreu sério dano quando os trolls penetraram as muralhas externas.

**A Era Sombria (3163-3519):** Coniféria resistia ao rompimento de suas muralhas. Levou até 3210 para a cidade madeireira retomar seu ritmo normal. Batalhas com os trolls sobreviventes eram raras, mas era óbvio para todos na área que um outro confronto com os trolls era iminente. Grupos de aventureiros eram frequentemente encarregados de procurar e destruir os covis dos trolls.

**A Queda e Além (3520+):** A queda de Netheril esmagou a economia de Coniféria, porém o golpe de misericórdia veio com um ressurgimento dos trolls em 3524. Refugiados da invadida cidade de Monikar deram um aviso para os residentes das cidades madeireiras, porém desta vez não houve apoio dos enclaves, que estavam todos caídos no solo.

Um paladino chamado Gilomide liderou o povo de Coniféria na batalha contra os trolls que se tornou conhecida como a Excursão Língua de Fogo, nomeada por causa da espada sagrada empunhada por Gilomide. A Excursão durou por oito meses, durante esse tempo Coniféria caiu ante os trolls e os sobreviventes travaram uma lenta retirada a nordeste através das Montanhas Legião dos Deuses e então ao sul para se juntar com os estados sobreviventes de Netheril.

### Contracorrenteza, A

Esse pequeno afluente permanecia congelado por oito meses durante o ano, carregando o gelo glacial derretido para o Lago Nyanza apenas no verão.

### Córrego Cede

Este pequeno rio saía das Montanhas Shinantra para dentro do Lago Oculto. Ele congelava no início de cada estação de inverno, mas descongelava rapidamente antes da primavera. Ainda que tivesse muito pouco peixe, a água que corria através dele era fresca e pura.

No ponto mais alto das Montanhas Shinantra estava o coração do rio, conhecido como Lagoa Cede. Seguidores de Jannath acreditavam que a lagoa servia como um oráculo, e muitos fiéis faziam visitas a ela em todos os verões durante o solstício. O oráculo revelava o futuro para aqueles que aparentavam dignos, através de sonhos e visões ocultas, ainda que

muitos acreditassem que isso era nada mais do que uma ilusão criada pela água maculada (ainda que o resto do rio estivesse imaculado).

### Córrego do Chacal

Pequeno demais para ser usado para irrigação, este pequeno riacho alimentava o Lago da Enseada com o restante das Montanhas da Legião dos Deuses. Pescar era uma atividade útil apenas no ponto onde o rio se juntava ao lago.

### Córrego Gracioso

O rio bifurcado conhecido como Córrego Gracioso foi o objeto da tentativa de irrigar as terras ao redor do Lago da Moenda em 2.974 AN. O lugar, no entanto, ficou alagado permanentemente e se transformou em um pantanal.

### Córrego Kraal

Este rio consistia principalmente de cachoeiras e correntezas, tornando quase impossível a navegação. Em seus quase 30 km de extensão, o rio descia quase 6.000 metros, finalmente se misturando às águas do Lago Oculto.

### Corrente Perigosa

Este rio conectava o Lago Nyanza ao Mar Estreito em uma corredeira cheia de gelo. Os Rengarth da tundra não adentravam este rio, preferindo lançar suas redes ao rio a partir das margens, pois a massa de gelo flutuante rasgava seus botes impiedosamente.

### Curso d'Água

Esse rio foi o sangue vital para as tribos Rengath do sul, que pescavam nele e de onde tiravam a maior parte de sua alimentação.

### Curso Finick

Mesmo com a magia de controle do clima criada pelos arqui-magos nethereses, este manso curso de água permanecia congelado por nove meses por ano. Ursos polares e outras criaturas árticas freqüentemente quebravam o gelo ao longo do curso para obter água fresca.

### Curso Nauseef

Este rio começava nos Picos Chifres de Fogo, descendo pelo leste para se juntar ao Rio Netheril próximo à borda da vasta Floresta Oriental. Embora os Picos Chifres de Fogo fossem conhecidos por seu místico brilho carmesim durante o Solstício de Verão, o Nauseef era simplesmente um rio pacífico.

### Delia

A cidade de Delia foi elevada acima das árvores das Copas de Sombra em 2458 pela feiticeira conhecida como Senhora Polaris. Originalmente conhecida por suas origens druídicas e élficas, a cidade foi rapidamente assimilada na agitada vida



típica dos enclaves. Os druidas e os elfos que fundaram a cidade e concordaram com sua elevação brevemente se desiludiram e a deixaram para viver em arredores mais próximos do solo.

Originalmente uma ilha cuidadosamente trabalhada pelos druidas, Delia foi alterada para se tornar um enclave sob o controle da Senhora Polaris. Sua arquitetura de cidade de copa de árvores foi rapidamente expandida por meios convencionais para ampliar a gama de pesquisas mágicas e os serviços urbanos que a Senhora Polaris demandava.

**Era da Descoberta (2654-3162):** Muitos dos esforços da Senhora Polaris durante este período foram focados em dar forma ao enclave, de maneira que ela o achasse agradável. A cidade foi organizada em círculos concêntricos, com os arqui-magos no centro e os aldeões nos círculos exteriores, leis foram ordenadas e escolas de magia estabelecidas. Mais à frente, no fim desta era, entretanto, a Senhora Polaris cansou-se dos constantes rigores de se manter o enclave, deixando a tarefa para dois de seus estudantes. Candlemas e Sysquemalyn tomaram as rédeas de Delia, deixando à Senhora Polaris concentrada em suas pesquisas sobre magia.

**A Era Sombria (3163-3519):** A população de Delia aumentou rapidamente durante esta era, mas a Senhora Polaris permaneceu distante dos problemas que a cidade começava a enfrentar devido a sua crescente população. Ela estava determinando a ameaça dos phaerimm aos nethereses, informando suas maquinacões diretamente a Karsus e Ioulaum. Entretanto sua intimidade com os phaerimm em nada ajudou Delia, quando ela caiu durante o Fim dos Fins, assim como fizeram os outros enclaves.

## Distrito dos Ladrões

Encontrado ao sul de Netheril, Distrito dos Ladrões era mais um paraíso para ladrões do que uma cidade que os mantinha acuados. Toda a cultura da cidade criou alguns dos melhores ladinos de toda Netheril. Alguns dos melhores pechinheiros, mercadores e mendigos “profissionais” vieram de Distrito dos Ladrões.

Quando Ioulaum criou o *mythallar* em 845 AN, alguns dos mestres de guilda de Setevidas começaram a se preocupar que a habilidade de viver apenas sob magia quando necessário colocasse um fim em suas profissões. Para combater esta ameaça em potencial, eles estabeleceram Distrito dos Ladrões (incluindo seu próprio *mythallar*) para aprimorar as perícias das futuras gerações de ladrões, ensinando-os como sobreviver em uma sociedade baseada em um *mythallar*.

**A Era de Prata (1.101-1.651 AN):** Distrito dos Ladrões se tornou uma cidade que ninguém saudava, pois admitir ter vivido lá marcava a pessoa como um ladrão de certa habilidade. Alguns ladinos/arcanistas dupla-classes vieram à cidade para ajudar a fazer itens quase mágicos que poderiam esconder as atividades desses ladinos nas maiores cidades e enclaves. Um *anel de confundir detecção* se tornou um artigo valorizado entre os ladrões, ainda que funcionassem apenas sob a

influência de um *mythallar*.

**A Era de Ouro e Além (1.652+ AN):** Quando os bárbaros Angardt chegaram tardiamente na segunda metade desta era, os ladinos e bárbaros imediatamente começaram os conflitos. Os bárbaros viam as táticas de Distrito dos Ladrões como “covardia”, acreditando que se um homem desejasse possuir algo ele devia apenas reclamá-lo. Furtividade era inútil para eles.

Os ladinos e arcanistas de Distrito dos Ladrões provaram a capacidade de defesa de sua própria comunidade e os bárbaros finalmente recuaram para a cidade de Sina em 2.612 AN. Embora algumas escaramuças entre patrulhas rivais, os maiores confrontos entre os dois grupos haviam acabado.

Quando Netheril caiu em 3.520 AN, acabou a necessidade por uma comunidade de ladinos para treinar as pessoas contra um império usuário da magia. Com seu *mythallar* inerte, os ladinos migraram para o oeste, sul e leste para estados sobreviventes.

## Doubloon

Originalmente um esconderijo de bandidos ao nível do solo, a cidade de Doubloon foi transplantada para uma cidadela voadora pela arquimaga Tempera de Fenwick em 2214. Tempera estava impressionada com a habilidade dos bandidos em falsificar moedas de ouro das várias cidades nethereses, e empenhou-se em criar mecanismos semi-mágicos para ajudar os bandidos em suas operações de falsificação. Obviamente, isto fez do enclave de Doubloon muito menos popular nas outras cidades.

No final da Era de Ouro, Doubloon era uma cidade errante que flutuava sobre a superfície do império de Netheril, lesando uma cidade atrás da outra. Ioulaum mandou batedores para rastrear a cidade e trazer Tempera até ele, mas os grupos de busca nunca tiveram sucesso em suas tarefas.

**A Era da Descoberta (2654-3162):** Doubloon atraiu alguns dos melhores joalheiros para suas ruas, prometendo-lhes lucros mais altos e melhores condições de trabalho do que encontrariam nas outras cidades. Em breve, algumas das gemas de melhor qualidade seguiram para as ruas da cidade. De lá, elas eram vendidas para outros joalheiros, artesãos e magos ricos.

**A Era Sombria (3163-3519):** Como a falsificação e as operações com gemas de Doubloon cresciam, também crescia o interesse em levar Tempera à justiça. Karsus quase aprisionou a cidade em 3417, mas Doubloon simplesmente desapareceu quando as duas cidades estavam perto uma da outra. Acreditava-se amplamente que Tempera havia descoberto um método para fazer toda a cidade invisível, apesar de que muitos mais acreditavam que Karsus banuiu Doubloon e seus habitantes para algum semiplano demoníaco que o Sombra havia descoberto. A verdade permaneceu desconhecida, mesmo após a queda de Netheril.



## Engodo

Halavar foi um arcanista muito conhecido e que era bem-querido em sua comunidade natal, Engodo, estabelecida em 1.217 AN. Sendo o arquimago que controlava este enclave, Halavar estabeleceu as leis que guiariam a cidade. Uma dessas leis dizia que todos deviam usar magia de uma forma ou de outra. Ele encorajava todos os empreendedores, ferreiros e donos de negócio a treinar seus trabalhadores no uso de truques mágicos. Dessa forma, os habitantes da cidade criaram um dos enclaves mais mágicos. Seu famoso mecanismo, o *pantógrafo universal de Halavar*, ajudou a lançar Engodo para a vanguarda do uso e da disponibilidade mágica, mas também fez com que Halavar ganhasse um grande número de inimigos fora do enclave.

Embora ele fosse um arquimago, deixava a maior parte do governo a cargo dos condestáveis e de um conselho civil de sete membros. Isso permitia que Halavar passasse a maior parte de seu tempo entretendo crianças e jovens com marionetes. Ele deixou sua cidade quando um grupo de arcanistas e sacerdotes (combinando mais de 250 níveis de experiência) entraram em Engodo para matá-lo, e ele escapou da turba conjuradora apenas para ser morto por bandidos que queriam seu mecanismo. O *pantógrafo* nunca foi encontrado, mas foi teorizado que seu paradeiro na época era o oeste de Netheril.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** Acreditava-se que Halavar havia espalhado indícios da localização de seu *pantógrafo* pela cidade, e a Era de Ouro de Netheril foi a era de busca pelo tesouro em Engodo. Tanto arcanistas quanto arquimagos vieram para a cidade em grandes quantidades, comprando edifícios que acreditavam possuir a chave para a localização do *pantógrafo*, e então os demoliam em seus esforços para encontrar os indícios de sua localização. Nenhum obteve êxito.

**A Era da Descoberta e Além (2.654+ AN):** Como se os magos circulando livremente não fossem o suficiente para manter arquitetos, pedreiros e outros trabalhadores ocupados, o dragão azul venerável Relâmpago Dançante invadia a cidade sob o manto da escuridão a cada primavera de 2.714 até 2.976 AN. Relâmpago Dançante nunca parou para destruir da cidade, ao invés disso soprava uma trilha de relâmpagos pelas ruas da cidade a cada visita, destruindo casas e negócios, deixando porções do enclave em chamas. Um grupo de aventureiros defraudou Relâmpago Dançante em 2.976 AN, matando o dragão em meio a um sopro quando ele buscava outro ataque surpresa sobre Engodo.

Quando Netheril caiu, a cidade de Engodo chocou-se contra as rochas ao norte do Rio Netheril. Os poucos sobreviventes arrastaram-se para o sul, onde esperavam estar a salvo. Outros procuraram encontrar os outros enclaves, mas apenas desastres, orcs e monstros famintos os acolheram.

## Entrança

Construída na base das Montanhas Púrpuras e dentro de Floresta dos Chifres Distantes em 1714 AN, a cidade de

Entrança serviu Netheril como um permanente campo de caça. Do local, caçadores montavam grupos de guerreiros inexperientes e os ensinavam como caçar nas vastidões da Chifres Distantes.

Guerreiros mais experientes eram levados até as Montanhas Púrpura para caçadas mais perigosas: dragões, wyverns, mantícoras e outros. Partes do corpo destas criaturas tornaram-se itens de exportação populares para a cidade, que rapidamente se especializou em carne seca de dragão, objetos finos feitos de cauda de mantícora e colares feitos com dentes de wyvern.

**Era da Descoberta (2654-3162 AN):** As Montanhas Púrpuras eram o lar de algumas minas muito lucrativas que auxiliavam a cidade durante a época do desenvolvimento de Netheril. É claro que Entrança continuou suas missões de caça, uma prática que se tornou um problema mais tarde, durante a Era Sombria.

**A Era Sombria (3163-3519 AN):** No final de 2000 AN, um grupo de guerreiros experientes atravessou o caminho da dragonesa azul Ataque Brilhante em seu covil. A violenta batalha terminou com mais de 15 baixas entre os guerreiros (muitos deles foram ressuscitados mais tarde) e a morte da própria Ataque Brilhante. Os guerreiros celebraram, trouxeram consigo restos do tesouro da dragonesa para Entrança, e, então, continuaram sua caça.

Em 3315 AN, a vingança de Ataque Brilhante chegou até a cidade de Entrança. Sua ninhada, que ficou assistindo a batalha que sua mãe e os guerreiros travavam através de uma caverna bloqueada magicamente, surgiu acima da cidade de Entrança durante o final do outono deste ano. A cidade estava totalmente despreparada para lidar com um ataque de três dragões azuis anciões, e os defensores da cidade foram cruelmente aniquilados por repetidos sopros de dragão que duraram mais de duas semanas.

## Enseada da Pata

Embora inicialmente nomeada devido às cinco ilhas que continha e que se assemelhavam a uma pata ou garra, a Enseada da Pata foi um curso de água gelada do Mar Estreito que distribuía exploradores para os baixios da Tundra Rengarth. A partir de lá, aventureiros e outros caçadores de emoções viajavam para o norte, para o interior da Grande Geleira. Focas, morsas e outras formas de vida marinhas de água fria eram comuns na região.

## Escalada Perigosa, A

Esta montanha solitária e irregular era um vulcão ativo até o ano de 2.854 AN, embora nunca tenha tido uma grande erupção e parecia contente em simplesmente lançar cinzas e fumaça intermitentemente durante toda a pré-história de Netheril. Em 2.855 AN, a fumaça parou e o antigo vulcão se transformou em um ponto popular de alpinismo, tanto para exploradores quanto para os bárbaros Rengarth.

Embora seu cume de 8.225 metros de altura nunca tenha sido alcançado, muitos alpinistas atingiram o segundo maior



ponto da escalada (a cerca de 6.100 metros acima das planícies). Era uma escalada perigosa e muitos alpinistas inexperientes despencaram em direção à morte. Nem mesmo o famoso Dienere Falconholfer, um explorador ativo que atravessou muitas montanhas e rios de Netheril durante o fim da Era Sombria, conseguiu atingir o cume.

## Espumante

Elevado à posição de enclave por Veridon em 3.357 AN, a cidade flutuante de Espumante usava a magia de seu *mythallar* para capturar peixes, a fim de exportá-los para outras cidades. Espumante flutuava ao longo da costa do Mar Estreito, teletransportando peixes que nadavam abaixo do enclave para um frigorífico que era afetado pelas magias contínuas de *tempesta de Veridon*. Em 3.400 AN, Veridon aperfeiçoou o teletransporte mágico do *mythallar* da cidade para ser capaz de enviar lagostins e lagostas para um grande tanque e peixes normais para outro.

Infelizmente, o processo não era muito científico. O *mythallar* teletransportava certas criaturas para uma área e todas as outras para outra. Em 3.426 AN, o dragão branco venerável conhecido como Manto Invernal voou por baixo da cidade e foi, subsequentemente, teletransportado para dentro de um de seus frigoríficos. Quando foram destruídas as paredes de sua cela, Veridon e seu enclave de arcanistas enfrentaram a criatura nas ruas de Espumante. Veridon morreu como resultado de um sopro gélido junto com quase uma dúzia de seus arcanistas. Os sobreviventes, contudo, mataram a fera.

**A Queda (3.520 AN):** Espumante caiu nas profundezas geladas do Mar Estreito quando a magia cessou de funcionar, a cidade se chocando primeiro com o mar. Quando a magia voltou a funcionar, os sobreviventes foram teletransportados para os vários frigoríficos dentro da cidade, onde morreram congelados em questão de segundos.

## Estuário do Pomo

Este canal era totalmente composto por corredoiras como as que desciam das Colunas do Céu. Poucos peixes viviam em suas águas, e um explorador teria que pegar cerca seis para fazer uma refeição leve.

## Extremo Norte

Quando Netheril estava se expandindo para o oeste num esforço para encontrar os anões, Extremo Norte foi um dos primeiros vilarejos a serem estabelecidos com o objetivo de trazer suprimentos para os exploradores. Depois de Setevidas, era provavelmente uma das cidades mais antigas de Netheril, construída em 307 NA.

**A Era de Nether (326-543 AN):** Quando os Netherese finalmente travaram contato com os anões, em 401 AN, a importância de Extremo Norte não foi diminuída. Ao invés disso, ela serviu como um porto de proeminência crescente, permitindo o comércio entre os dois reinos.

**A Era do Mythallar (544-1.100 AN):** Com a criação do

*mythallar* em 845 AN e o estabelecimento do vilarejo Rengarth de Vila dos Vândalos em 973 AN, o futuro de Extremo Norte parecia promissor. A população da cidade passava dos 10.000 habitantes quando o clima terrivelmente frio finalmente foi domado por uma magia controladora de clima imbuída em um *mythallar*.

**A Era de Prata (1.101-1.651 AN):** Se os anões atingiram um filão cheio de metais preciosos ou simplesmente decidiram aumentar o comércio é desconhecido, mas Extremo Norte foi praticamente soterrada por navio após navio carregado de ouro, prata, platina e bronze. A população dobrou, apesar do cruel inverno de 1.213 AN que viu os residentes batalharem contra as tribos de orcs que estavam morrendo de fome nas terras ancestrais dos Rengarth.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** Extremo Norte sofreu quando uma grande parte de sua população escolheu viver nos céus com o número sempre crescente de enclaves. O crescimento que Extremo Norte estava vivendo por tanto tempo finalmente terminou, mas seus bens tinham uma demanda tão grande quanto sempre.

**A Era da Descoberta e Além (2.654+ AN):** Quando as Minas de Dekanter começaram a produzir vastas quantidades de riqueza mineral própria, a importância de Extremo Norte rapidamente diminuiu. Embora ainda fosse um porto importante no Mar Estreito, a proeminência das cidades flutuantes agora era essencial para a sobrevivência de Netheril (ou assim parecia na época).

Extremo Norte se tornou lar de criminosos comuns, uma área de testes para magias novas e cada vez mais perigosas e um posto avançado para comércio com as tribos Rengarth. Ela nunca recuperou sua antiga glória e desabou quando Netheril caiu em 3.520 AN, seus sobreviventes tendo se dirigido a oeste, para a Fronteira Selvagem.

## Flagelo

O ar fresco e salgado que soprava do Mar Estreito tinha um peculiar efeito oxidante sobre itens metálicos que entravam na cidade de Flagelo (estabelecida em 1.222 AN) ou dentro de uma área de 16 km no entorno desta. Tudo enferrujava a uma velocidade incrível, e muitas das construções precisavam ser reparadas com o passar dos anos com pregos de madeira para evitar que desmoronassem. Itens de metal (espadas, anéis, punhais, armaduras e outros) que não recebiam o devido cuidado degradavam-se em questão de semanas. Itens mágicos imprópriamente cuidados eram afetados de maneira similar pelos ventos ferruginosos.

Surpreendentemente, ainda assim monstros da ferrugem rondavam os arredores da cidade. Isto surpreendia a maioria dos sábios de Netheril, já que o constante efeito oxidante dos ventos marinhos tornava os metais raros naquele local. Entretanto, outros apontavam que os monstros da ferrugem estavam indo simplesmente para as áreas próximas não habitadas, onde instintivamente sabiam que haveria metal.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** A cidade se tornou o





alvo de um ataque goblin em 1.754 AN. Os goblins do clã Dente Brilhante lançaram-se das montanhas para tentar saquear a cidade portuária. Ao invés de encontrarem um alvo fácil, eles se depararam com os guerreiros de Targus que estavam ansiosos por uma boa luta. Com o conflito continuado, as armas dos goblins começaram a degradar-se. Com mais e mais goblins sendo mortos devido à quebra de espadas durante o ataque, o moral dos goblins foi despedaçada e eles retiraram-se.

**A Era da Descoberta (2.654-3.162 AN):** As Montanhas do Canal eram uma fonte pobre de minério, indubitavelmente o resultado de incontáveis anos de ocupação de monstros da ferrugem. Os poucos veios que foram descobertos eram difíceis de se preservar, uma vez que o cheiro do fluxo de metal diante da entrada de uma mina atraía monstros da ferrugem de todos os recantos da montanha para essa fonte. Magos realizaram algumas magias de proteção para instalar um *mythallar* que repeliriam as criaturas da entrada da mina, mas essa era uma solução muito cara.

**A Era Sombria e Além (3.163+ AN):** Terremotos sacudiram a cidade de Flagelo durante a era final de Netheril, e o Mar Estreito, uma vez cheio de peixes, rapidamente começou a se tornar menos abundante. O comércio diminuiu gradualmente, mas mais de 20.000 dos moradores da cidade permaneceram para trás.

Em 3.523 AN, uma vez que os enclaves haviam caído e comércio fora da área fora virtualmente cessado, a cidade de Flagelo colapsou na terra e foi consumida. Fogo mágico rompeu pelas ruas da cidade à medida que os phaerimm obtiveram sua vingança.

### Floresta Gelada

Muito antes desta floresta aparecer, esta terra era controlada por uma massa glacial em constante movimento que brutalmente cortava qualquer árvore ou coisa viva que tentasse enterrar suas raízes no solo. Enquanto a Grande Geleira gradualmente desaparecia rumo ao norte, o rico solo fornecia a base da qual a floresta podia crescer e prosperar. Naturalmente, as árvores da Floresta Gelada eram o lar para criações não naturais também.

Antes de 1000 AN, a floresta era um paraíso para orcs e goblins. Quando eles empreenderam contra os humanos e anões da área, a floresta foi tomada por mais criaturas naturais; lobos, ursos, carcajus, e outros animais. Monstros ainda existem na Floresta Gelada, mas sua presença era mais solitária e eles raramente formavam grupos organizados para cercar as cidades e vilas próximas.

### Floresta dos Chifres Distantes

Os Chifres Distantes tinham este nome pela sua habilidade em carregar sons a grandes distâncias. Abrigado ao longo das Montanhas dos Picos Cinzentos, um guerreiro tocando um chifre daqueles picos podia fazer a sua presença sentida por todo o caminho dentro dos Campos. O som de uma batalha

na floresta era carregado por quilômetros pelas correntes de ar rodopiantes dos Chifres Distantes.

Esta floresta também era conhecida por seus orcs que se escondiam em suas profundezas. Para o norte estavam os orcs de Chamado do Trovão, famosos por sempre tocarem chifres antes de atacarem para instilar mais medo em suas vítimas. Entretanto, eles eram pegos muitas vezes quando a cidade de Unidade se mantinha vigiando a floresta.

O centro da floresta era um território perigoso, já que os trolls do pântano do Musgo faziam freqüentes incursões ao seu interior. Durante a Era de Prata, os orcs de Refúgio Verde foram aniquilados por uma grande força de trolls do Musgo. Os trolls foram retaliados por uma série de ataques que os orcs batizaram de “excursões de flechas flamejantes” ao Musgo.

Criaturas boas e neutras fizeram sua casa nos Chifres Distantes também, mas a maioria interagia com os elfos, permanecendo em sua grande parte neutra em relação à presença netherese. Sátiros, alguns gnomos da floresta e alguns clãs de gigantes da floresta, e algumas ninfas também fizeram seus lares nas fronteiras dos Chifres Distantes.

### Floresta Miconid

Esta floresta recebeu este nome por causa dos homens-fungo indígenas que viviam em seu interior. Nenhuma animosidade existia entre esta raça e os Netherese, pois a floresta não era muito desmatada e novas árvores eram sempre plantadas. Os miconids sabiam que a floresta precisava de suas bordas para manter a umidade em seu interior, que era exatamente o que os miconids precisavam para continuar sobrevivendo.

### Floresta Oculta

Esta pequena floresta recebeu seu nome devido ao lago que estava em seu centro. Uma clareira silvestre, este bosque estava repleto de pixies e sílfides. Infelizmente, ela também continha alguns poucos clãs orcs que batalhavam continuamente, tanto com as criaturas da floresta quanto com os habitantes de Umasorelhas.

### Floresta Oriental

Esta floresta se formava na borda leste de Netheril. Diziam que ela mantinha os remanescentes das Raças do Criador bem como os seus artefatos, mas nada jamais foi encontrado. Apesar disto, aventureiros viajavam para dentro da floresta esperando encontrar alguma coisa que os fizessem ricos além do que pudessem conceber.

Como as nações élficas gradualmente reduziram-se em força, esta floresta também se tornou a casa para mais e mais criaturas, como orcs, kobolds, goblins e um dragão verde ou dois. As cidades baseadas no solo que sobreviveram a queda de Netheril estavam na sua maioria destruída por criaturas que saíam desta enorme floresta.



## Fluvion

Em 2654, mineiros escavando a procura de minérios na bifurcação do Rio Zweihaus e Onda Costumeira descobriram gemas chardalynas, e sua descoberta forneceu grande quantidade de lucro à outrora pequena comunidade mineira. Sua população oscilava à medida que mineiros empreendedores se fixavam para reclamar áreas próximas, esperando encontrar prosperidade com algumas de suas próprias *chardalynas*.

## Fronteira Ártica

A Fronteira Ártica foi creditada como a cidade Netherese mais ao norte, porém apenas 100 pessoas moravam lá. Alguns clamavam que ela não era uma cidade e sim meramente um posto avançado para a milícia Netherese. Ela foi estabelecida em 1143 para manter uma vista bem próxima à Tundra Rengardt como também ficar alerta para qualquer força maior de orcs ou outros goblinóides.

**A Era de Prata (1101-1651):** Para as poucas centenas de anos, todos os residentes da Fronteira Ártica levavam suas responsabilidades bem a sério. Eles mantinham um contato próximo com os anões de Ascore e enviavam patrulhas frequentemente para a tundra e a Floresta Gelada. Os anões estavam igualmente felizes em ter um olho extra vigiando visitantes indesejados.

Durante a parte mais avançada dessa era, entretanto, a Fronteira Ártica se tornou uma área utilizada como exílio por aqueles com poder político. Irritar um arquimago que poderia garantir uma “designação” para a Fronteira. O mesmo era verdade para as políticas dentre as mais poderosas milícias de Netheril.

**A Era de Ouro (1662-2663):** Quanto mais e mais arquimagos alçavam ao poder, a população d’Fronteira Ártica aumentou para 250. Deserções se tornaram comuns e muitos daqueles que deixaram os “serviço de Netheril” viajaram para perto de Ascore e trabalharam para os anões que não confiavam na magia.

Aqueles que permaneciam continuavam com suas patrulhas, mas tornou-se mais e mais evidente que os orcs estavam em outro lugar. Enquanto patrulhas haviam enfrentado uma variedade de monstros no decorrer dos anos, os orcs não fizeram nenhuma aparição.

**Era da Descoberta (2654-3162):** Como Netheril começava a descobrir mais e mais riquezas no solo, o desejo de estacionar tropas o mais longe das cidades foi diminuindo. Quando Netheril começou a lançar embarcações ao Espaço dos Reinos em 2795. A Fronteira Ártica murchou e morreu. Enquanto alguns durões permaneceram, ela lentamente se transformou numa vila de pescadores e finalmente em ruínas no ano de 2904.

## Glorificador, O

Em reverência a Jannath, esta montanha tornou-se um monumento dedicado àquela deusa. Um monastério foi construído em 2298 AN nas suas escarpas tornando-se um centro de

devoção para seus seguidores em uma questão de poucos anos.

O monastério, um edifício de troncos de madeira de único cômodo que se espalhava por mais de 3.600 metros quadrados, possuía um riacho que corria da parede norte para o canto sudeste da construção. O monastério foi construído em volta da vida vegetal existente, utilizando somente árvores mortas para formar suas paredes externas e teto.

O edifício seguia o contorno do piso da floresta. Construído próximo ao pico da montanha, o solo era relativamente plano, apesar de partes dele declinarem severamente, forçando os monges a acomodar estes desníveis com escadas. Devido à sua construção, tornou-se extremamente difícil selar a estrutura dos ventos do inverno, e os monges se mantinham ocupados com a manutenção do monastério.

## Grande Geleira, A

Esta massa glacial se espalhava mais ao norte do que qualquer pessoa pudesse se aventurar. Até as cidades voadoras com seus arquimagos controladores do clima não se aventuravam mais ao norte do que os rios e lagos que tinham nomes. Esta era uma terra de remorhazes, trolls do gelo, gigantes do gelo, humanos insanos e as tribos de orcs da Besta Gelada.

## Grande Tributário, O

Este longo rio era alimentado por rios tributários, ganhando força e tamanho até que desaguar no Lago Nyanza. Assim como outros rios pequenos da Grande Geleira, ele permanecia congelado na maior parte do ano.

## Grogue

A cidade ganhou este nome por causa de uma horrível cerveja que descansava pacientemente nas linhas de barris das suas adegas e tavernas. A bebida, no entanto, era popular na comunidade naval que a usava como removedor de ferrugem e rito de passagem para a sua guilda. O segredo para a criação do grogue em breve se espalhou para as cidades portuárias por toda Netheril.

Grogue foi fundada em 753 AN, mas uma pequena atividade sempre ocorreu na cidade agrícola. Fazendeiros continuaram trazendo suas colheitas para serem transportadas para outras cidades nethereses até o deserto destruir seus campos no final dos anos 3400. Pelo ano de 3503, Grogue era uma cidade fantasma sobre a qual havia boatos de era assombrada por espíritos de homens mortos enquanto estavam sob a influência do grogue.

## Ilhas da Pata

Também conhecidas como Cincodados, estas cinco ilhas localizavam-se no centro da Enseada da Pata. As ilhas geralmente eram inabitadas, exceto por leões marinhos e outros mamíferos aquáticos.

Nas primeiras semanas do inverno (normalmente após a primeira tempestade de neve), os Rengarth subiam em seus





botes de pele de foca e conduziam-se furiosamente das Garras para realizar a Grande Caçada de Focas. Os caçadores obtinham a maior parte de seus alimentos de inverno dessa importante expedição de caça. Todos os que participavam eram honrados como heróis. Um caçador bem sucedido era visto como um homem de grande virilidade que poderia ter muitos filhos fortes.

Ilhas da Pata em si eram principalmente pedaços quebrados de rocha vulcânica que se sobressaíam às ondas. Pouca vida vegetal existia sobre elas, e os mamíferos marinhos a utilizavam principalmente como território de acasalamento.

## Insignificante, O

Este rio corria da Reserva dos Dois Rios e entrava no Mar Estreito entre as Montanhas do Canal e Base Gélida. Era um ponto popular de pesca entre os Rengarth.

## Ioulaum

Esta cidade, cidadela e enclave flutuante foi, aos olhos de alguns Netherese, a maior de todas as cidades flutuantes. Sem dúvidas, ela foi a primeira delas, estabelecida por Ioulaum em 866 AN. Ela também continha a única mesquita em homenagem a Mystryl permitida em um enclave. Por causa disso, a igreja cresceu rapidamente e seus membros já estavam numerosos demais para o espaço. Em menos de um século, a igreja foi transferida para um edifício sete vezes maior. O próprio Ioulaum era um membro, embora nunca tenha sido oficialmente um integrante do clero.

A igreja, em todas as suas encarnações, tinha o formato de uma estrela. Sete pontas da estrela se estendiam pelo solo, nas ruas, enquanto oito pontas similares se projetavam no ar em ângulos diferentes. Integrantes do clero viviam e trabalhavam nos pontos elevados da estrela, enquanto os fiéis e membros se sentavam nas pontas terrestres para testemunhar os trabalhos semanais. Posicionado no centro da estrela, o sumo-sacerdote pregava e cânticos mágicos faziam com que o fluxo de ar cantasse e quase falasse.

**A Era de Prata (1.101-1.651 AN):** Ioulaum passava a maior parte do seu tempo treinando arcanistas aspirantes até se tornarem arquivagos completos. Muitos de seus estudantes produziram itens quase-mágicos únicos ou elevaram seus próprios enclaves. A disponibilidade de prata, ouro e outros metais preciosos permitiu que a força do *mythallar* original de Ioulaum se tornasse ainda mais poderosa e Ioulaum e outros arquivagos descobriram que metais diferentes eram melhores para armazenar certos tipos de magia.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** O enclave de Ioulaum fazia viagem freqüentes por todo o céu de Netheril, investigando este ou aquele achado mágico, visitando outros enclaves, auxiliando estudantes e outros amigos do governante arquivago a estabelecer suas próprias cidades flutuantes (e transportando cidadãos de Ioulaum para o novo enclave, tanto para lhe dar uma chance de lutar por sobrevivência quanto para diminuir os problemas populacionais do enclave de Ioulaum)

ou apenas se movimento geralmente para amenizar as estações. O arquivago Ioulaum se tornou muito mais recluso, pesquisando um *mythallar* complexo que mais tarde abandonou.

**A Era Sombria (2.654-3.519 AN):** Embora Ioulaum permanecesse no controle de seu enclave, ele passou o controle diário da cidade em si para uma variedade de arquivagos que residiam por lá. No tempo livre que tinha, ele começou a pesquisar as estranhas áreas de magia que pareciam emanar das terras bem abaixo das cidades flutuantes. Seja lá o que ele tenha descoberto sobre as magias de *dreno vital* e *dreno mágico* dos phaerimm, permaneceu um mistério, pois Ioulaum desapareceu antes de revelar qualquer conhecimento que tenha vislumbrado.

**A Queda (3.520 AN):** O enclave de Ioulaum decidiu enfrentar o enclave de Karsus em jogos de guerra esportivos quando as notícias da desapareição de Ioulaum estremeceu o enclave. Quando Karsus conjurou sua magia *avatar*, a cidade arremeteu-se contra o chão, matando praticamente todos os cidadãos do enclave.

## Lago Cilada Cruel

Os orcs dessa região eram especialistas em matar humanos sem que suas vítimas nem mesmo soubessem que os inimigos estavam lá. Os orcs precipitavam-se das árvores, saltavam do chão como aranhas, atacavam a partir de coberturas com dados embebidos com veneno do sono, além de utilizar outras táticas perversas. Os nethereses os consideravam os mais perigosos dos orcs.

Quando os humanos começaram seus primeiros assentamentos na região, os orcs chegaram a envenenar todo o lago. Isso matou não mais do que alguns habitantes, que então puderam avisar o resto de Netheril sobre os orcs. Esse envenenamento criou o primeiro conflito com os orcs na área, e eventualmente levou ao extermínio dos orcs Cilada Cruel.

## Lago da Enseada

Esse lago profundo era antes um exuberante vale cheio de vida selvagem até um terremoto alterar o curso do rio Hale e encher o vale em 743. Em 745, druidas de Jannath começaram a colocar no lago diferentes variedades de peixe. Pelo ano de 750, as águas claras do lago atraíram muitos nethereses para a área, que continuou a ser um local popular até ser finalmente destruído pela magia de *dreno vital* dos phaerimms em 3490.

Em 1246, relatos de uma grande criatura atacando barcos de pesca e outros barcos menores começaram a circular nas redondezas. Grupos de caça eram reunidos para caçar esta besta, mas ela se mostrou muito esperta para se fazer de alvo. O monstro, apelidado de Diemondar, que traduzido significa “mandíbula da morte”, continuou seus ataques até supostamente ser morto pela magia de *dreno vital* dos phaerimms em 3457.



## Lago da Moenda

O Lago da Moenda era a fonte de água do projeto de irrigação fracassado de Trocado que transformou as terras vizinhas no Pântano da Enganação em 2.988 AN. Nunca tendo sido um bom lugar pra pescar, as águas do pântano que rapidamente cercaram o lago mataram a maioria dos peixes que haviam sobrado.

## Lago do Jugo

Este lago do norte era cerca de cinco graus mais quente do que lagos de elevação similar devido a uma chaminé vulcânica que aquecia a água, enviando colunas de vapor em direção ao céu a intervalos regulares.

## Lago Friedrich

Esse era outro lago criado pelo derretimento glacial do verão. Durante o inverno, o lago congelava com mais de 3 metros de camada de gelo. No meio do verão, as frescas espumas de das ondas formadas pelo vento podiam ser vistas novamente.

## Lago Glacial

Este lago era formado somente por derretimento glacial. O lago era mantido livre de congelamento graças a uma abertura para lava que existia na sua parte nordeste. De tempos em tempos, especialmente durante os meses de inverno, um jato de gás quente podia espalhar água a centenas de metros no ar, causando uma chuva de granizos e bolas de gelo e depois recuando para a superfície do lago.

A abertura às vezes abria buracos no gelo que levava para baixo na geleira. Alguns aventureiros até reportaram que outros túneis eram abertos abaixo daqueles criados pelos gases vulcânicos aquecidos: sinais da atividade de remorhazes.

## Lago Heip

Este lago era mais conhecido por sua pesca de percas e trutas. Todas as cidades em sua costa eram capazes de se sustentar da pesca, e ainda exportar toneladas de peixe para Netheril e Delzoun.

As margens noroeste do lago eram um lar conhecido de kuo-toas, mas os homens-peixe fizeram poucas incursões nas terras humanas. Rumores diziam que eles estavam envolvidos em uma terrível rivalidade com drows e illithids, mas nenhuma notícia sobre tal conflito foi confirmada.

## Lago Macht

Quando Netheril atingiu seu primeiro auge mágico, em 1.964 AN, este lago recebeu o nome da palavra Rengartha para "poder". Apesar das terras férteis em volta do lago, contudo, nenhuma vila ou posto avançado ali estabelecido sobreviveu por muito tempo devido à população merrow. Os ogros aquáticos se mostraram impiedosos nas relações com qualquer outra criatura que encontrassem; orcs, humanos ou o que fosse.

## Lago Nyanza

Este foi um dos lagos de vista mais sem igual em Faerûn. O lago era mantido vivo e descongelado através do uso de uma magia controladora de clima. Em 3.520 AN, quando Netheril caiu, o Lago Nyanza e todos os seus habitantes soltaram seus gritos de morte à medida que as águas superiores do lago solidificavam. O processo todo levou cerca de 13 anos, mas o lago se tornou realmente sem vida em apenas nove meses.

## Lago Oculto

As cidades ao redor do Lago Oculto tentaram certa vez ganhar dinheiro exportando madeira, mas uma série de conflitos com as pixies e as sílfides da floresta fizeram os humanos nas cinco cidades pensarem duas vezes antes de seguir com a empreitada. Eles apenas cortavam a madeira que precisavam pra sobreviver e passavam seu tempo pescando e plantando nos campos entre a floresta e o lago.

A margens sudestes do Lago Oculto, compostas de uma série de cavernas, eram o lar de alguns bandos de trolls de água doce que ocasionalmente atacavam pescadores, aventureiros, exploradores e outros na área. Eles foram expulsos algumas vezes, mas sempre retornavam depois de alguns anos. Até a queda de Netheril, quando se acredita que eles haviam morrido devido à falta d'água, os trolls atacavam qualquer criatura que vagasse perto demais de seus lares.

## Lago Porto

Assim como outros lagos nessa região, o Lago Porto nunca congelava durante o verão. Ao invés disso, ele enviava nuvem de vapor ao ar, que rapidamente se transformavam em saraivadas de granizo. Uma pequena tribo de trinta Rengarths viveu solitária dentro de botes no lago, comendo peixes crus para se sustentar e vindo à margem apenas para reparar seus botes-residência. Durante o inverno, estas pessoas nunca eram vistas devido à constante névoa emanada pela superfície do lago.

## Lago Sentinela Vermelha

Muito antes de os Angardt serem forçados a migrar para o distante sul, o Lago Sentinela Vermelha foi cenário de um confronto sangrento envolvendo mais de 50.000 kobolds. Durante uma cerimônia religiosa na área (o lago costumava ser chamado de Poço das Profundezas; um local sagrado para Jannath), homens da tribo Angardt e seu rei, Hunchias Sentinela Vermelha, encontraram-se encurralados pelos rios atrás de si e pelos kobolds à frente.

Os 3.000 Angardt foram massacrados pela vasta horda kobold e seus corpos foram lançados ao lago. Os kobolds pilharam todos os pertences que os interessavam e deixaram a área. Quando retornaram no ano seguinte (esperando por mais Angardt para realizar a cerimônia religiosa), encontraram uma multidão de mortos-vivos andando fora do lago. Milhares de kobolds morreram, e os outros rapidamente retornaram para as planícies, nunca retornando ao Lago Sentinela Vermelha.





Acreditava-se que todos os anos no Solstício de Verão, os mortos-vivos emergiam das águas à procura de kobolds para matar. Os supersticiosos Angardt quase sempre evitavam a área, acreditando ser ela um local “sagrado demais” para se estar.

### Legião dos Deuses

O folclore bárbaro conta a história de montanhas inteiras que se moveram para esmagar um exército de cadáveres doentes e traíçoelas criaturas com tentáculos que buscaram a destruição do povo bárbaro, soterrando-os abaixo de seus picos dentados. Tanto os rengarthianos e os angardtianos reverenciam estas montanhas como salvadores de seu povo. Por conta de histórias parecidas, homens e mulheres particularmente bravos — especialmente aqueles que buscavam posições de elite no poder — faziam viagens de vários anos às montanhas para ficar mais próximos aos deuses responsáveis pela sua liberação das forças de mortos vivos e iltides (um evento que ocorreu muito antes da formação de Netheril).

As montanhas, durante a época que Netheril floresceu, não sofreram intervenções diretas dos deuses, apesar de gigantes, ao menos um dragão, um punhado de anões e outros habitantes das montanhas viverem ao longo de suas escarpas enrugadas.

### Lembrança

Este foi mais um grande monastério dedicado a Jannath do que uma cidade em si, uma vez que os únicos moradores da cidade eram monges e sacerdotes. Estabelecida em 1.073 AN, a “cidade” de Lembrança rapidamente se tornou um grande centro para a religião. Fiéis se reuniam aqui antes de iniciar a jornada ao templo nas escarpas do Glorificador.

**A Era de Prata (1.101-1.651 AN):** Poucos mineradores cansados de competir com outros de seu ofício tentaram estabelecer uma mina na Montanha Descanso Solar, mas os adoradores de Jannath não permitiram. Embora não tenha havido conflito armado devido ao fato de Lembrança não ter permitido a mineração, mais de um minerador foi expulso do monastério por se recusar a mostrar o devido respeito ao druida governante.

**A Era de Ouro e Além (1.652+ AN):** O Onda Costumeira inundou em 1.784 AN, causando vastos danos à cidade e colapsando a muralha do monastério. A fúria da natureza continuou em 2.033 AN com um deslizamento que causou a perda de alguns campos distantes. Contudo, Lembrança concentrou-se no serviço para com Jannath.

Fazendeiros e rancheiros começaram a se reunir fora das muralhas da cidade tardiamente em 2.500 AN, cultivando a terra e criando gado para as sempre crescentes necessidades de Netheril. Os druidas de Jannath os ajudaram da melhor forma que puderam, orientando-os a manter alguns campos sem cultivo e recomendando os cultivos que melhor utilizariam as graças de Jannath.

Quando a terra começou a se tornar areia em idos dos do

século 3.400 AN, muitos dos fiéis de Jannath viajaram para o sul em busca de terras mais hospitaleiras. Uns poucos permaneceram, clamando que a invasão do deserto era simplesmente parte do “ciclo natural” de Jannath. Quando o deserto finalmente engolfou a cidade e enterrou o monastério, apenas alguns druidas errantes permaneceram.

### Montanha Enviuvadora

Essa montanha solitária foi certa vez um vulcão ativo, mas permaneceu em silêncio através da existência de Netheril. Seu pico era coberto permanentemente por neve, e uma obstinada população de cabras vivia em suas encostas íngremes. O topo da montanha era tão alto que estava frequentemente coberto por nuvens ou neblina, tornando seu topo visível apenas alguns dias do ano. Acreditava-se que quando o topo da montanha estava visível, os seguidores de Amaunator tinham que suplicar ao seu deus.

Centenas de pessoas (aventureiros e caçadores de tesouro, principalmente) tentaram escalar o topo, geralmente fazendo sua tentativa no final da primavera. Essa escalada era a resposta para os rumores persistentes da existência de uma vasta quantidade de artefatos e conhecimentos deixados pelas raças criadoras — uma razão mais do que boa para qualquer um subir a maior e mais perigosa montanha de Netheril. Ninguém trouxe nenhum desses conhecimentos ou artefatos do topo — e ninguém foi capaz de usar magia ou portais para trespassar aquelas perigosas encostas.

### Montanhas da Abadia

Chamadas de Montanhas Coração de Dragão antes do estabelecimento da Abadia da Lua em 12 AN, as montanhas possuíam renome tanto por honrar Selûne como por tentar colocar os picos infestados de dragões em uma melhor imagem. Entretanto elas ainda permaneceram um lugar perigoso para os forasteiros que passavam.

### Montanhas do Canal

Estas montanhas efetivamente cortam as terras do extremo norte de Netheril ao meio. Acreditava-se que muitas montanhas eram impossíveis de se escalar, e muitos caçadores de desafios e aventureiros fizeram nada além de provar esta teoria novamente e novamente através da queda de seus picos até uma morte em pedaços.

A parte mais ao norte das Montanhas do Canal era o lar para uma comunidade de gigantes das nuvens liderados pelo clã Amanir. Esta família de conjuradores liderava o conjunto de aproximadamente 40 gigantes das nuvens de 1417 até bem após a queda de Netheril. Eles solidificaram seu relacionamento com Netheril através do comércio com a cidade portuária de Porto, e muitos acreditam que os gigantes das nuvens resgataram esta cidade quando Netheril caiu em 3520 AN. Veja o parágrafo Refúgio para detalhes.



## Montanhas Estéreis

Essas altas montanhas eram assim chamadas por causa das inclinações superiores, que eram quase sem vegetação. Isso levava a numerosos deslizamentos de pedra a cada primavera, e viajar através do alcance das montanhas era geralmente evitado. A falta de viajantes também criou um abrigo para monstros que buscavam solidão, especialmente dragões e alguns gigantes.

Em 2926, circularam rumores de humanos com asas voando no cume das montanhas. Enquanto algumas poucas expedições eram montadas para contactar essa nova raça, nenhuma teve sucesso.

## Montanhas Shinantra

Um evasivo e desconfiado agrupamento de humanoides cabe-ludos chamados Shinantra viveram nessas montanhas por milênios antes mesmo dos primeiros humanos colocarem os pés na região. Eles sempre se livravam de toda observação, incluindo as melhoradas por magias de detecção, e isso os protegeu do contato com os nethereses. Os únicos sinais de sua passagem eram rastros visíveis na neve ou lama, mas ninguém nunca foi bem-sucedido em seguir essas criaturas até seus covis. Sua trilha inevitavelmente parava no meio do caminho, algumas vezes sob uma árvore (com nenhuma evidência de viagem de árvore para árvore), algumas vezes em um profundo e estreito vale (sem qualquer evidência de uma porta escondida no solo), algumas vezes em um córrego (onde a trilha desaparecia). Essas criaturas foram um dos maiores mistérios da região. Uma vez que essas pobres criaturas foram sem dúvida consumidas pelo avanço do deserto, o mistério nunca foi esclarecido.

## Ponta da Adaga

Alocada junto das margens do Rio Iceberg dos Lobos, esta pequena comunidade de fronteiros aparentava tranqüila a primeira vista. Majestoso nascer do sol, um rio brilhante, e a vida selvagem natural fizeram Ponta da Adaga parecer um local muito mais hospitaleiro do que ele realmente era de qualquer forma.

Estabelecida em 893, esta cidade fronteira servia como um paraíso para aqueles que não compartilhavam do sonho de Ioulaum e os avanços prometidos pelo *mythallar*. Enquanto as cidades flutuantes começavam a preencher os céus, Ponta da Adaga se tornava uma sempre crescente atração para os brutais e desordeiros ladinos de Netheril.

**A Era de Prata (1101-1651):** Ponta da Adaga era nada mais do que uma junção de criminosos durante a maior parte desta era, com somente os mais fortes e mais brutais no controle. Violência nas ruas era um modo de vida, e crianças eram também ladrões ou espiões para rivais. Ninguém estava a salvo.

Em 1572, uma poderosa arcanista tomou o controle de uma grande parte da cidade. A vinda de Lashia (NM hf Lad12/Mag25) à Ponta da Adaga anunciou o fim dos peque-

nos senhores das ruas. Em seu local, ela estabeleceu um enclave de arcanistas de classe dupla ou multiclasse que eram também ladrões talentosos. Ela encontrou muitos estudantes dispostos dentro da cidade, à maioria dos quais já eram completos ladinos.

**A Era de Ouro (1652-2653):** Em 1670, Lashia executou dois de seus estudantes pela criação de um *mythallar*. Ela ordenou que os únicos itens mágicos que teriam a existência permitida em Ponta da Adaga seriam itens mágicos reais. Qualquer um pego com itens semi-mágicos fortalecidos por um *mythallar* estava sujeito a severos castigos e até a morte. Durante toda a Era de Ouro, mais do que 12 *mythallares* foram contrabandeados dentro da cidade, porém Lashia e seus estudantes localizaram cada um, quase que no instante que eles chegavam, levando seus proprietários a morte.

Apesar da autoridade férrea de Lashia, de qualquer forma, a cidade era um lugar inóspito. Assassinatos, roubos, e outros crimes eram comuns — isso era para que todos os lucros pelas atividades ilícitas centralizassem somente através de Lashia. Em 1904, de qualquer forma, Lashia foi assassinada por ambiciosos estudantes que mergulharam Ponta da Adaga em uma guerra civil que durou por mais de cinco anos.

Ponta da Adaga então vagou por um período de 500 anos de “governantes” de vida curta na cidade. A maioria eram arcanistas dupla-classe, porém uns poucos ladinos astutos conseguiram tomar o controle por um tempo também. Em 2604, um outro poderoso líder emergiu.

Trothas Helgaras (NM hm Lad16/Mag31) era um estudante de Lashia perto da época de seu assassinato. Mantido vivo através do uso de magias de extensão de longevidade, Trothas mantinha um perfil baixo durante os períodos turbulentos, aguardando pela oportunidade perfeita para tomar o controle e destruir seus adversários enquanto ele aguardava. Trothas representava em grande parte o mesmo tipo de governo que Lashia tinha iniciado, declarando ilegal os *mythallares* e itens semi-mágicos.

**A Era da Descoberta (2654-3162):** Quando notícias da descoberta de riquezas em outras partes de Netheril alcançaram Ponta da Adaga, Trothas começou a contratar mineradores para explorar as montanhas próximas. Um lento, porém estável suprimento de ouro e gemas emergiu das Montanhas da Adaga, mas outros locais em Netheril eram muito mais rentáveis.

**A Era Sombria (3163-3519):** A cidade flutuante de Tanathras, governada pelo arquimago Faliou (NB hm Mag36), decidiu tornar Ponta da Adaga um exemplo em 3212. O arquimago planejou estabelecer sua cidade sobre Ponta da Adaga como um local de veraneio, porém ele procurou erradicar o mal que abundava na cidade antes de fazê-lo então.

Infelizmente para Faliou, Trothas estava preparado para sua aproximação. Enquanto Tanathras iniciava sua jornada até Ponta da Adaga, os “antigos estudantes” de Trothas (que estavam aconselhando Faliou em relação ao melhor curso de ação para tomar o controle de Ponta da Adaga) conjuraram uma





magia *desintegração* no *mythallar* da cidade, afundando Tanathras no lado das Montanhas da Adaga. Os estudantes escaparam através da magia *contingência*.

**A Queda e Além (3520+):** Muitos refugiados de Netheril pararam em Ponta da Adaga por abrigo em seu caminho ao sul até os locais que finalmente tornar-se-iam estados sobreviventes. Havia suspeita que os phaerimm tivessem algum tipo de acordo com Ponta da Adaga, e a cidade sobreviveu até o deserto clama-la muitos anos após a queda de Netheril.

### Riacho da Escalada

Este rio de águas rápidas era repleto de corredeiras e pequenas cascatas, e era considerado o caminho fluvial mais mortal em toda Faerûn. Ninguém atravessou a sua extensão e sobreviveu. Ele era primariamente usado por exploradores, caçadores com armadilhas e aventureiros desesperados.

Um teste de perícia em construção de transporte aquático era requerido a cada 1,5 quilômetro de seus 100 quilômetros para conseguir uma viagem com sucesso da sua nascente até sua foz na Viela. Falhas resultavam em nada mais do que ficar encalhado, acidentalmente cair de uma cachoeira ou ter o barco partido por rochas afiadas.

### Rio Alegro

Para aqueles que podiam suportar o clima da Grande Geleira, o Rio Alegro possuía a melhor pescaria de salmão encontrada na região de Netheril. Infelizmente, quase metade dos pescadores e sobreviventes que se aproximavam da área jamais retornaram devido ao frio, hipotermia, fome ou ataques de ursos e remorhazes.

### Rio Bodensee

Esse rio sulista era um refúgio de lampréias, que habitavam piscinas em vários pontos ao longo do rio. Elas hibernavam no inverno, mas, quando a primavera chegava, elas rapidamente viajavam para todos os pontos do Bodensee num esforço para achar comida. Não ligavam se a comida era humana, gado ou outro peixe, que tendiam a limitar o nado e as atividades de banho nas suas águas.

### Rio Concha

Chamado de Rio Caminho do Céu pelos bárbaros Rengarh, este poderoso rio iniciava-se nas Colunas do Céu e rumava ao sul até o Curso d'Água, eventualmente esvaziando no Lago Heip. Os Rengarh consideram as águas do Concha sagradas, seu curso derramava a força vital dos deuses que caminham nas Colunas do Céu.

### Rio Dahla

Este rio normalmente calmo fluía suavemente e lentamente de suas nascentes nas Montanhas Shinantra até o Lago Oculto. Ele possuía poucos peixes, muito pouco monstros residentes, e geralmente servia como uma fonte de água fresca para viajantes.

Em 3465, uma imensa ponte foi construída sobre o rio. Construída após o Rio Dahla sofrer uma cheia em 3456, a ponte da Água Clara permanecia como uma imensa zombaria do gentil fluxo do rio muito abaixo dela.

### Rio Dienere

Originalmente chamado de rio Fira do Norte, o rio foi renomeado em 3482 AN quando o explorador Dienere Falconholfer tornou-se o primeiro homem a atravessá-lo com sucesso em um caiaque.

### Rio Divisor

Alimentado pela corrente dos Picos Agressivos, o Rio Divisor era um rápido e profundo canal que ribombava no Lago Cilada Cruel. Ele era conhecido por suas 12 cascatas progressivas que marcavam sua jornada até o lago também como por suas trutas Olho de Diamante.

As águas do Rio Divisor começaram a descer de nível durante certo ponto em 2900, e com a queda de Netheril, o rio virtualmente desapareceu.

### Karsus

O enclave de Karsus foi estabelecido em 3.185 AN pelo mais famoso – e infame – arquimago na história de Netheril. Chamado de O Arquimago, o poder mágico de Karsus excedia o de Ioulaum em muitas maneiras, embora ele não tivesse a disciplina de Ioulaum para controlar sua pesquisa mágica e seus desejos.

A ascensão súbita do Arquimago ao poder – na idade de 22, foi o mais jovem arquimago que existiu – lhe rendeu a inimizade de muitos arquimagos. Seu zelo por descobrir segredos mágicos e superar os outros enclaves não ajudava em nada a diminuir esse abismo entre Karsus e seus iguais. Ioulaum se impressionou com as habilidades do jovem, mas se preocupava secretamente com sua impaciência.

Karsus também foi um dos arquimagos que aumentaram o ódio dos terrenos pelas cidades flutuantes. O Arquimago costumava pegar o que queria, preocupando-se com as consequências só depois. Isso levou a uma série de rebeliões no enclave de Karsus perto do final da Era Sombria. O desejo de Karsus de acalmar o povo assim que se deu a notícia da desaparição de Ioulaum fez com que ele conjurasse sua magia *avantar* que derrubou Netheril.

Como muitos dos enclaves, a cidade de Karsus viajava para vários lugares mais favoráveis dependendo da estação. A Floresta Alta era um destino popular durante o verão, enquanto a Floresta dos Chifres Distantes era o lar da cidade durante os meses de inverno.

Informações adicionais sobre o enclave de Karsus podem ser encontrados no capítulo **Enclave de Karsus**.

### Mácula

Uma pequena cidade nas margens do Curso d'Água que foi construída em 1.074 AN, Mácula era o lar de fazendeiros, ran-



cheiros, pescadores e aqueles que colocavam sua fé na sorte. Infelizmente, na maior parte do tempo, a sorte não era bondosa com aqueles que dependiam da terra para seu sustento.

Um grande templo em homenagem a Tyche foi completado em 1.114 AN e o edifício religioso logo se tornou um charmariz para outros fiéis de Tyche que faziam uma peregrinação ao local. Isso permitiu que a cidade estabelecesse algumas ruas cheias de tavernas, casas de apostas, estalagens e mais cadeias do que o normal. Tudo isso gerava um bom lucro.

O templo em si era pouco mais do que uma grande casa de apostas durante a maior parte do tempo, rapidamente esvaziado para abrir caminho para um ou outro serviço religioso. A Casa de Tyche anunciava mesas de carteadado (com cartas feitas de mármore, ossos e outros materiais duráveis – e difíceis de se esconder), roletas, ossos e outros jogos de azar. As apostas eram a única fonte de renda da igreja, visto que dizimos não pareciam estar muito alinhados com a fé de Tyche; era necessário alguma forma de risco.

**A Era de Ouro e Além (1.652+ AN):** As apostas se tornaram uma atração tão grande que torneios de azar foram estabelecidos em 2212 NA e atraíram centenas de “adoradores da sorte” para a Casa de Tyche. O evento anual de apostas da cidade se provou tão popular que até a cidade flutuante de Ioulaum ancorou próximo dali durante alguns anos (até que Ioulaum se cansou da aleatoriedade da atividade e voltou-se para a pesquisa mágica novamente).

A cidade prosperou até que o deserto crescente finalmente dominou os campos pouco produtivos ao redor da cidade e tomou o Rio Curso d'Água e o Lago Heip no final do século 34.

## Mar Estreito, O

Este mar de suma importância fornecia a Netheril a maior parte de seu alimento. Porém, esta dependência do mar para sua sobrevivência fez com que Netheril gastasse uma grande quantidade de recursos para preservá-lo da aproximação da Grande Geleira. À medida que o clima esfriava e as massas glaciais do norte se estendiam em direção ao Mar Estreito, Netheril colocava mais e mais *mythallars* em pontos estratégicos na esperança de reprimir os efeitos congelantes da era do gelo.

Quando Netheril caiu, a maioria dos *mythallars* deixou de funcionar e as geleiras se moveram para o sul, como soldados. Esta aproximação transformou tudo no caminho em uma vastidão frígida – incluindo o Mar Estreito. Este grande volume de água congelou, finalmente se transformando em uma grossa camada glacial em 300 ou 400 anos.

## Monikar

Esta estranha subcultura de Netheril odiava todos os arcanistas e o uso de magia pela escola dos magos. Ao invés de depender da magia, Monikar tinha fortes laços com os anões, ganhando armas de combate corpo a corpo e mecanismos não-mágicos de longo alcance que causavam explosões e per-

mitiam fugas. Utilizar magia dentro da cidade era morte certa. A cidade sequer empregava um *mythallar* com um efeito de magia *antimagia de Trebbe* para eliminar a ameaça dos arcanistas. Monikar permanecia como um farol desdenhoso nas florestas sudestes de Netheril desde sua concepção, em 1.346 AN.

Os habitantes construíram um templo em 1.473 AN dedicado ao deus Kozah que lembrava um redemoinho. As paredes cinzentas tinham nove andares de altura e os corredores eram espiralados em direção ao centro, criando uma câmara subterrânea sombria usada exclusivamente para treinar os iniciados no combate e na conjuração divina (que era permitida na cidade). Uma nuvem negra pairava sobre o edifício, ricocheteando relâmpagos e chuvas túrgidas por suas paredes de madeira e suportes de metal, embora nenhum dano jamais fora causado na estrutura. Dentro de suas paredes, os residentes de Monikar rezavam para o sombrio deus Kozah para derubar a decadente Netheril.

**A Era de Ouro (1.662-2.653 AN):** Servos do Destruidor rapidamente entraram nas Terras de Netheril para auxiliar em sua queda, atacando arcanistas e outros conjuradores no processo. Ponta da Adaga era a parada predileta de viajantes de Monikar, visto que a cidade compartilhava sua visão de mundo.

**A Era da Descoberta (2.664-3.162 AN):** Acredita-se que Tempest Freion Sombromortificante estabeleceu uma relação de trabalho com os phaerimm no final do século 29. Ao compartilhar informações, capturando arcanistas e se auxiliando mutuamente, ele acreditava que a vontade de Kozah seria atendida. As táticas brutais de Tempest Sombromortificante lhe renderam a inimizade de arqui-magos por toda Netheril e acabou morto durante uma invasão em Monikar, em 2.833 AN.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Servos do Destruidor auxiliaram os phaerimm na batalha contra os Netherese atrapalhando a tentativa dos arqui-magos de descobrir a fonte de ameaças a Netheril. Fazendo-se de simples cidadãos Netherese, os fiéis de Kozah chegavam às cidades flutuantes e então organizavam-se em grupos de extermínio e tomavam as ruas. Diziam que suas atividades foram responsáveis por não poucos tumultos que abalaram os enclaves nos últimos dias de Netheril.

**A Queda e Além (3.520+ AN):** Quando Netheril caiu, a cidade de Monikar recebeu os refugiados de braços abertos – e então os matou brutalmente. Milhares de refugiados morreram nas mãos da cidade antes que uma força organizada de Hlondathans saqueasse a cidade em 3.604 AN, destruindo o templo e queimando-a até sobra-rem apenas cinzas.

## Montanha da Machadinha

O pico sul das Montanhas Estrela-Guia levam consigo a lenda de um explorador conhecido como Cachorro Louco. Antes um guerreiro conhecido, ele se estabeleceu com sua esposa e começou uma família antes da Primeira Era de Netheril. Um terrível mal caiu sobre seu lar nas Montanhas Estrela-Guia e



sua família inteira foi assassinada.

Dependendo da versão da história, ou Cachorro Louco matou sua própria família ou testemunhou a morte dela nas garras de demônios extra-planares. Diziam que seu espírito anda pelas encostas da Montanha da Machadinha, atacando bandidos, monstros e outros seres malignos que passam por este pico, em um esforço para procurar a paz consigo mesmo.

*Cachorro Louco perdeu seu olho direito,  
mas ninguém sabe por qual feito.  
Diz que viu os demônios bem alto sobrevoarem  
E de noite na sua casa aportarem.*

*Pelas janelas, eles entraram  
E sua casa e sua família queimaram .  
Enfrentou demônio por demônio, machadinha empunhada  
muitos caíram, mas sua fúria não pôde ser aplacada.*

*Seus filhos morreram enquanto dormiam,  
porque em pesadelos se perdiam.  
O veneno dos monstros lentamente tomou sua mente  
até que a sanidade ele não pôde mais colocar à frente.*

*Ele e sua machadinha vagaram pelas terras e matas,  
para punir as crianças más e roubar mentes insensatas.*

Os bárbaros Angardt que viviam nas seções orientais dos Campos tinham uma reverência por esta montanha em particular e ficam apreensivos quando se aproximavam da região. Eles diziam que viam a aparição de Cachorro Louco em várias ocasiões em sua história, descrita como uma silhueta brilhante de um homem caolho, de armadura de couro e com uma machadinha em uma das mãos.

## Montanha Descanso Solar

Esta montanha era tão alta, ainda que mais baixa que Montanha Enviuvadora, que o sol parecia se por em seu cume. Este era um lugar no qual seguidores de Amaunator vinham para erguer seus braços aos céus em um abraço para com a sua divindade.

## Montanha Estádio

Esta montanha setentrional no alcance das Montanhas Estrela-Guia era assombrada por uma diva com uma voz que se dizia ser tão bela quanto a alvorada e tão forte quanto o vento. Alguns acreditavam que os sons ecoando em suas faces eram o chamado de uma sirene, atraindo homens incautos para a morte em seus braços. Outros acreditavam que as canções ouvidas eram meramente o vento soprando através de uma série de cavernas interconectadas que outrora haviam sido minas das raças criadoras que procuravam por nada mais que cobre, deixando o ouro e a platina para trás.

## Montanhas Estrela-Guia

As Montanhas Estrela-Guia eram uma rica fonte de platina, cobre, latão, aço e minério de mercúrio até 3.456 AN. Depois, as minas foram abandonadas e os monstros as dominaram. Essas montanhas eram um entrave para os estados sobreviventes que freqüentemente enviavam expedições de guerreiros e magos para exterminar as feras, porém poucos dos humanos aventureiros voltavam. Os estados sobreviventes nunca foram capazes de livrar as montanhas da infestação.

## Montanhas Púrpura

Da alvorada até o crepúsculo, estas montanhas cintilavam em uma luz púrpura-violeta que a destacavam do horizonte. Alguns acreditavam que gemas causassem essa coloração, ainda que ninguém tenha se atrevido a entrar naquelas terras, pois temiam o tarasque e as, pelo menos, sete tocas de dragões coloridos (e sua prole) que se dizia possuírem covis nesses picos.

## Montanha Sanguínea

Estas montanhas mantinham uma ninhada de aarakocras que comercializava com os humanos de Netheril e com os anões de Delzoun até que os arquimagos nethereses descobriram que a pluma de um homem-pássaro – juntamente com uma mistura de parte de seus corpos – criava uma *porção de cura-extra*. A ninhada foi eliminada dentro de cinco meses. Evidências da estrutura de seu vasto ninho puderam ser vistas por centenas de anos após a queda de Netheril.

## Musgo, O

Uma série de encanamentos levava água de fontes subterrâneas e mantinha este vale parcialmente inundado, criando bolsões perigosos de areia movediça. Nada, exceto vegetação pantaneira, podia sobreviver nesta região. Alguns aventureiros usavam barcos propelidos por elementais do ar e podiam ser vistos na superfície, à medida que algas saíam do seu caminho. Infelizmente, um perigo muito real era a formação de bolsões de gás do pântano, que podiam matar um humano em questão de instantes (teste de resistência contra veneno ou morte). Por causa deste perigo, passeios a bordo das barcas não eram muito populares.

## Obscura

Na fronteira nordeste do Lago Heip, este enclave foi estabelecido em 2.388 AN como uma comunidade de arcanistas que se especializaram em pesquisa planar. Toda a cidade estava continuamente banhada em sombras – mesmo à luz do dia – pela aplicação de alguma variação da magia *escuridão*. Alguns dos outros enclaves acreditavam que a cidade era habitada unicamente por mortos-vivos sensíveis à luz.

**A Era da Descoberta (2.654-3.162 AN):** Os cidadãos de Obscura construíram uma mesquita dedicada ao traíçoeiro aspecto de Tyche em 2.714 AN. Eles usavam sua natureza vingativa em benefício de seus objetivos enquanto usavam o



aspecto de sorte de Tyche para induzir o resultado em seu favor. A mesquita possuía um grande número de sacerdotes disputando por supremacia sobre uma congregação que brigava por nada mais que por um bolso mais cheio e vingança para qualquer um que os ameaçasse. Uma coisa que os mantinha juntos era o ódio e suspeita contra a igreja de Tyche em Mácula.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Utilizando as anotações do arquimago Sombra, a cidade de Obscura completou com sucesso um experimento que havia começado centenas de anos antes, parcialmente depositando sua cidade no Semi-Plano das Sombras. Negligenciando o pedido de outros arquimagos, Obscura lançou-se na busca por contato com outros planos de existência.

**A Queda (3.520 AN):** Moradores de Mácula, que mantinham um olhar cuidadoso sobre o enclave desde o estabelecimento da igreja de Tyche, noticiaram que o enclave removeu-se para uma dimensão de sombras e brumas no tempo que aproximadamente corresponde à queda dos outros enclaves. Seu destino nunca foi revelado.

## Onda Costumeira

Esse rio navegava duas montanhas antes de tornar-se navegável o suficiente para que qualquer embarcação fosse manobrada com segurança. Perto da encosta das montanhas, onde as correntezas espumantes eram mais comuns, tornou-se o lugar favorito para praticantes de caiaquismo e outros audaciosos que testavam seu físico contra as águas revoltas do Onda Costumeira.

## Opus

Opus era o enclave de maior contraste em relação aos outros de Netheril. Enquanto a maioria dos arquimagos abria escolas para estudo mágico para aumentar o número de conjuradores, Opus abria faculdades, universidades e outros depositórios de conhecimento. Enquanto as outras cidades flutuantes tinham áreas de gladiadores, duelos mágicos e outros atos bárbaros, Opus estabelecia teatros e bibliotecas.

Opus foi estabelecida em 1.933 AN pelo mentalista Chever, que passou a maior parte de sua vida tentando adquirir conhecimento depois de criar sua magia *contato extraplanar*. Finalmente, isso lhe custou a vida, em 1.960 AN, quando repetidos contatos com um extraplanar lhe deixaram insano e ele saltou em uma *esfera de aniquilação*. Outros arcanistas rapidamente assumiram o manto da liderança e Opus continuou a produzir alguns dos melhores bardos, músicos, poetas e estudiosos de toda história de Netheril.

**A Era da Descoberta (2.654-3.162 AN):** Opus logo se tornou um lugar aonde os prósperos de Netheril iam para testemunhar uma peça, ouvir um dos famosos bardos de Netheril falar sobre as tribos bárbaras vivendo nas superfícies ou simplesmente experimentar a verdadeira cultura de Netheril. Enquanto os arquimagos faziam experimentos com vários metais para criar itens mágicos e as pessoas descobriam

novos veios de ouro e prata, a vida em Opus continuava pelo caminho de estudos criado séculos antes por Chever.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** A arquimaga de Opus, Senhora Arilain, descobriu que Karsus estava criando uma magia ultra-poderosa em 3.518 AN. Avisando os outros líderes do Enclave de Opus, ela foi confrontar Karsus sobre sua magia *avatar* e nunca mais se ouviu falar dela.

**A Queda e Além (3.520+ AN):** Acredita-se firmemente que a cidade de Opus foi poupada da destruição das cidades de Netheril adivinhando os efeitos da magia *avatar* de Karsus e evacuando a cidade poucos momentos antes que a magia deixasse de funcionar. A verdade por trás de sua salvação foi meio nebulosa, contudo, e outras fontes afirmavam que a deusa Selûne pessoalmente a salvou da destruição.

## Pântano da Anistia

As terras ao oeste do Lago da Enseada eram tão baixas que a maior parte ficava parcialmente alagada, criando o ambiente perfeito para algas e enguias. Muitos sábios acreditavam que o Lago da Enseada na verdade continha toda esta área, mas sedimentos aterraram a região, permitindo que a vegetação típica de pântanos, musgos e animais a transformassem em seu lar.

Durante a Era de Ouro de Netheril, centenas de nativos fugiram para o pântano, procurando proteção dos Angardt, que estavam caçando-os por esporte. Os nativos sobreviveram por algumas gerações nas terras lodosas do pântano, mas raramente foram avistados no começo da Era Sombria.

## Pântano da Enganação

Em 2.988 AN este pântano foi criado – completamente por acidente. Originalmente projetado para ser um abrangente sistema de irrigação para “alimentar o mundo” em 1.974 AN, a cidade de Trocado esperava ser capaz de usar a terra relativamente árida em volta do Lago da Moenda para fazer mais plantações.

Entretanto, nem tudo foi em vão, pois o dragão negro adulto Presa Acre resolveu habitar o pântano em 3.023 AN. Um sábio entre os dragões, Presa Acre não destruíu tudo que entrasse em seu domínio, embora exigisse um sacrifício de tesouro de qualquer um que desejasse falar com ele. Uma palavra falsa dita pelo visitante geralmente significava morte para o forasteiro, mas Presa Acre normalmente mantinha sua palavra quando lidava com forasteiros (o que era incomum entre os de sua espécie).

## Pântano da Simplicidade

Um dos pântanos mais perigosos de Netheril, o Pântano da Simplicidade era lar de uma tribo de homens-lagarto que viveu na área de meados de 1.150 AN até quando o pântano secou na convergência do Anauroch. Os homens-lagarto foram governados por uma sucessão inteira de poderosos reis lagartos que os mantinham em conflito com as vilas próximas e as tribos Rengarh.

Um xamã que viveu particularmente bastante tomou o con-





trole dos homens-lagarto durante o final do século 25. Conhecido como Gr'Zhad, o xamã comandou pilhagens frequentes contra a vila de Zênite, roubando comidas e outros recursos Netherese. Apesar das numerosas expedições de companhias aventureiras, exploradores e milícias, Gr'Zhad evitou todas as tentativas de remoção.

Muitos em Netheril acreditavam que Gr'Zhad, na verdade, era Ioulaum, agindo de forma que mostrasse às cidades terrenas o quanto elas precisavam da proteção dos arquimagos. Ioulaum negou tais acusações, claro, e ninguém jamais pôde provar o contrário.

### Patagélida

A cidade de Patagélida serviu como porto dos Regarth para o Mar Estreito. Isto foi estabelecido nos primeiros anos de Netheril, a cerca de 315 AN. Os rengarthianos comercializavam peles, roupas rústicas e vários itens feitos de animais que eles mantinham e alimentavam.

Até a Era de Prata, quando os arquimagos nethereses configuraram a magia de controle do clima para fazer as planícies congeladas em volta de Patagélida um pouco mais habitáveis, a cidade podia somente ser alcançada via trenó puxado por cães, navio ou transportes mágicos.

**A Era de Ouro (1652-2653):** Como mais e mais cidades começavam a alcançar os céus nethereses, o comércio com os rengarthianos diminuiu consideravelmente, mas tudo ainda estava bem para os bárbaros, que preferiam comerciar com os anões de Ascore de qualquer maneira. Desconfiados com a magia, uma salva de lanças e flechas normalmente saudava qualquer cidade voadora que descesse muito próxima sobre o solo de Patagélida.

**Era da Descoberta (2654-3162):** Um depósito de pérolas e outros tesouros marinhos foi encontrado poucos quilômetros de distância da costa de Patagélida, e a cidade rengarthiana viu seu comércio com Netheril crescer um pouco – mas somente com aqueles que usavam uma abordagem mais tradicional para lidar com os bárbaros. Cidades voadoras não eram bem vindas; comerciantes individuais que não exibissem magias eram tolerados.

**A Era Sombria (3163-3519):** Como a magia phaerimm *dreno vital* começando a dividir a terra, o clima frio que havia estado ausente por séculos, retornou à área. A maioria dos nethereses que haviam se movido para o local para caçar pérolas e outros tesouros rumaram para o sul para climas mais amenos.

**A Queda e Além (3520+):** A secagem do Mar Estreito e o avanço da Grande Geleira levou os bárbaros para o oeste, dentro da Floresta Alta e das montanhas além.

### Pegada de Moander

Acreditava-se que essas montanhas eram as bordas elevadas de uma pegada do deus Moander. Os picos continham as nascentes do Rio Variola, que diziam ter matado uma civilização inteira de humanos conhecida como Apotecas. Essas monta-

nhas eram vistas normalmente como uma fonte de mal e morte pelo povo de Netheril.

O maior e mais influente templo a Moander foi construído em um vale secreto próximo à nascente do Variola, segregado na seção sudeste da Pegada de Moander, durante o verão de 1.173 AN. Esses eram os montes que sofreram sob o pé do deus durante a era anterior àquela em que os dragões governaram Toril. Os seguidores de Moander acreditavam que seu deus se assentou ali para levar o poder das Raças Criadoras a um fim. Envenenando a comida e a água deles, Moander, junto com as divindades dos dragões, fez com que essas criaturas selvagens morressem, embora não fosse claro se todas as criaturas morreram aqui em Toril ou se simplesmente foram transferidas para outro lugar no multiverso.

A construção tinha o formato de uma lágrima na lateral, com a ponta para o leste, feita de um éter negro que absorvia toda luz. Nenhuma arma ou magia podia danificar os edifícios e nenhum mecanismo de armadilhas ou de arrombamento podiam afetar as portas e janelas. Dentro deste templo profano, três tiranos conduziam um grupo de 40 clérigos. Esses sacerdotes ministravam e proviam mais de 1.000 seguidores humanos e não-humanos. Os fiéis eram conhecidos por seguir todos os éditos e regras ao pé da letra, como se fossem zumbis.

### Pico do Trovão

Era originalmente apenas um pico sem nome entre os Picos Agressivos, o Pico do Trovão foi batizado durante um conflito netherese com orcs em 714 AN. Após essa batalha, a montanha se tornou fonte de todo tipo de rumor.

Em 1.273 AN um grupo de aventureiros desapareceu enquanto viajava pela região, e adivinhações revelaram que uma poderosa criatura morta-viva reclamou suas vidas por sua violação. Outros grupos de exploradores foram enviados para a região para verificar o incidente, mas retornaram após uma longa busca, com nada para mostrar por seus esforços.

### Pico Patrício

Alpinistas e aventureiros, indistintamente clamavam que esta era a montanha mais perigosa em Netheril. Suas ladeiras recortadas, às vezes inversas, tornavam mortais e desafiadoras uma escalada que podia ser realizada com sucesso apenas pelos mais habilidosos montanhistas de Netheril. Muitos sábios acreditavam que um portal que levaria ao futuro de Netheril existia em seu topo, mas se tal portal foi encontrado, sua verdadeira localização nunca foi revelada.

### Picos Agressivos

Os Picos Agressivos foram nomeados após os orcs habitarem essas terras. Para estas bestas vis, as montanhas eram solo sagrado para o culto de Gruumsh Caolho. Eles se reproduziam muito mais rápido que qualquer outra cultura humanoíde que buscavam conquistar, descendo as montanhas para trazer destruição às cidades unidas.



Os Picos Agressivos outrora estendiam-se tão distante para o sul quanto no auge de Netheril. As colinas e planaltos escarpados ficavam ao sul do local onde uma vez existiam também montanhas, mas a partir de 866 AN, Ioulaum cortou o topo de uma montanha e fixou uma cidade flutuante. Depois disso, outros arquimagos que desejavam uma cidade voadora tiraram sua matéria dessa extensão montanhosa.

## Planalto Inundado

Esta era um rio gelado com origem no degelo glacial que corria para o Lago Nyanza e eventualmente seguia para o Mar Estreito.

## Rebuliço

Esta pequena vila de cerca de 250 habitantes conseguiu sobreviver em meio aos bandos guerreiros de orcs por centenas de anos antes que a cidade de Umasorelhas sequer existisse. Estabelecida em 473 pelos elfos que buscavam um fim à rixa entre suas três nações, Rebuliço aproveitou-se de uma existência pacífica com sílides e pixies. Cada um ajudava o outro a lidar com os orcs problemáticos da Floresta Oculta; os orcs, em troca, rapidamente aprenderam a deixar Rebuliço quieta, embora ouvia-se falar de tentativas infreqüentes contra as defesas da vila.

**A Era do Mythallar (544-1.100 AN):** Rebuliço fazia muito pouco comércio com aqueles fora de suas fronteiras imediatas, preferindo se manter reclusa. Aventureiros vagando pela área e outros pequenos bandos de exploradores eram bem-vindos, mas contatos “comerciais” oficiais com outras cidades vizinhas eram evitados. Ao invés disso, a cidade pescou, plantou e fez seus próprios produtos ao longo de toda a história de Netheril, praticamente alheia (e nem um pouco interessada em qualquer) dos eventos se desenrolando à sua volta.

**A Era de Prata (1.101-1.651 AN):** A vila foi uma das primeiras a produzir armas de prata, um avanço devido em boa parte às constantes ameaças dos orcs e à necessidade de se manter um passo à frente deles. Rebuliço, finalmente, procurou outras cidades atrás de seus depósitos de prata, mas o comércio com outras cidades ainda era mínimo.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** Rebuliço continuou com seu avanço nas armas e muitos “solitários” que entravam na cidade eram, na verdade, ferreiros de outras cidades tentando aprender o ofício. Isso não importava muito para Rebuliço, de qualquer forma, visto que nenhuma dessas cidades teria muito a ganhar ao atacar sua vila.

**A Era da Descoberta e Além (2.654+ AN):** A pequena vila permaneceu um passo, mais ou menos, à frente das outras cidades Netherese na criação de armas, mas da mesma forma manteve sua posição desinteressada em relação ao contato com seus vizinhos. Quando a cidade de Álgido foi destruída em 3.374 AN, os habitantes de Rebuliço começaram sua migração para o sul e para o oeste.

## Refúgio

Criada durante a Era de Nether, a cidade de Refúgio servia como entrada de bens que precisavam atravessar de um lado para o outro das Comportas do Canal. Como as águas que cercavam a cidade-ilha eram rasas demais para que os navios passassem, a carga era descarregada em um lado da cidade e então era transportada até o outro, a partir de onde era reconduzida para embarcações com destino a portos distantes. Refúgio prosperou como o porto mais importante de toda Netheril.

**Era do Mythallar (544-1.100 AN):** Com a criação do *mythallar* por Ioulaum, em 845 AN, a cidade rapidamente adaptou esta magia a seu favor. Um *mythallar* foi construído na cidade em 910 AN e a cidade usou seu poder para construir *discos de levitação*, *compartimentos extradimensionais* e outros construtos mágicos, transformando Refúgio no porto mais avançado de toda Netheril. Outras cidades, é claro, desafiaram esse posto, mas a importante localização de Refúgio lhe deu a aparência de superioridade.

**A Era de Prata (1.101-1.651 AN):** A explosão de carregamentos de ouro, prata, gemas e outras preciosidades também viram um aumento de atividade em Refúgio. A população da cidade também passou dos 20.000 habitantes.

Refúgio foi também o primeiro porto a negociar com gigantes; o clã de gigantes das nuvens, Amanir, que vivia ao norte, nas Montanhas do Canal. O comércio começou em 1.417 AN e continuou até a queda de Netheril, em 3520 AN.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** À medida que mais e mais cidades flutuantes surgiam nos céus de Netheril, o futuro para Refúgio parecia sombrio. Afinal de contas, se as cidades podiam simplesmente se encontrar para trocar seus bens, qual uso teria uma cidade presa ao chão? Por sorte, embora alguns residentes de Refúgio tenham se juntado aos enclaves, a maioria permaneceu na cidade portuária e viu seu comércio crescer ligeiramente. Havia simplesmente lugares demais procurando comércio com Netheril e as cidades flutuantes eram grandes demais para ir atrás de todos os portos.

**A Era da Descoberta (2.654-3.162 AN):** Refúgio se tornou um porto conhecido também por seus navios de guerra leves, usados para inibir a pirataria por todo o centro do Mar Estreito. À medida que cargas de gemas, jóias e outras preciosidades se tornaram uma ocorrência mais comum nas ondas do mar, a pirataria aumentou. Para proteger essa posição de comércio, Refúgio teve que deixar claro que os piratas tinham uma razão para temer seus portos.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** À medida que as magias de *dreno vital* dos phaerimm roubavam as águas do Mar Estreito, a cidade de Refúgio viu seu comércio começar a declinar pela primeira vez na história. Embora uma quantidade significativa de negócios ainda existisse, o declínio do nível do Mar Estreito significou a ruína para Refúgio.

**A Queda (3.520 AN):** As magias contínuas de *dreno vital* e *dreno mágico* dos phaerimm finalmente fizeram com que uma fenda vulcânica se formasse próxima à cidade de Refúgio,





e um vulcão surgiu em menos de um dia. Nuvens de gás venenoso foram lançadas em direção ao céu e o Mar Estreito ferveu e espumou em volta da cidade portuária.

Os gigantes das nuvens do clã Amanir acabaram sendo os salvadores de mais de 5.000 residentes restantes de Refúgio. Chegando em um castelo das nuvens, os gigantes permitiram que os habitantes da cidade escapassem antes que o vulcão tomasse a cidade. Praticamente todos fugiram, embora alguns tenham permanecido para testemunhar sua perdição enquanto o vulcão consumia a cidade com um barulho ensurdecedor (que acabou coincidindo com o momento da conjuração da magia *avatar de Karsus*).

### Reserva dos Dois Rios

Os dois braços de rio da margem nordeste do Lago Friedricht fazia fronteira com uma área chamada Reserva dos Dois Rios. Um milênio antes, este foi um cemitério sagrado dos Rengarth. Durante o verão e outono, o solo era facilmente escavável – ainda que os buracos se preenchessem de água três horas após terminado – mas qualquer escavação nessa área era encarado como uma afronta ao povo Rengarth.

Artefatos e tesouros pessoais podiam ser facilmente desenterrados simplesmente procurando por marcas de túmulos Rengarth, normalmente espadas fixas ao solo com placas de madeira em seus cabos ou um escudo parcialmente submerso e pintados com o nome dos mortos e identidades dos membros sobreviventes da família.

### Rio Água Veloz

Descendo veloz pelo canal sem obstáculos que criou a Grande Geleira, o Rio Água Veloz foi um curso d'água enganoso. Sua superfície calma desmentia suas rápidas subcorrentes que arrastavam exploradores incautos e animais para suas mortes.

### Rio Augúrio

Um outro dos muitos que corriam sobre a Grande Geleira, o Rio Augúrio foi um curso de águas lentas que eventualmente desaguava no Lago Nyanza. Alguns consideravam a área em torno do rio um cemitério para remorhaz, mas poucos viajavam a tão longe assim no norte para verificar estes rumores.

### Rio Braço de Mar

Este largo rio cobria a distância entre o Mar Estreito e o Lago Friedricht. Em certos pontos, o rio tinha quase quatro quilômetros e meio de largura, tornando-o o rio mais largo de Netheril. Devido ao volume bruto de seu fluxo, o rio se movia muito lentamente, tornando-o um curso perfeitamente navegável.

### Rio da Paisagem Oeste

Esse era o afluente do Rio Zweihaus, estendendo-se para as planícies ao sul e passando pela cidade de Grogue. Sua extremidade sul funcionava como irrigação para uma série de fazendas que ocupavam os esporões do rio.

### Rio Divisa

Este era um afluente sul do Rio Enguia que desaguava no Lago Sentinela Vermelha. Tratava-se de uma área popular de pesca para os bárbaros Angardt, que preferiam pescar em suas águas profundas a pescar em pequenos rios e córregos da área.

### Rio do Último Momento

A existência deste rio nunca foi comprovada. O famoso explorador Dienere Falconholfer tentou localizar as nascentes mais orientais do Lago Nyanza em 3.543 AN, mas correntes e massas de gelo flutuantes lutaram contra ele o caminho todo. Em um diário encontrado 30 anos mais tarde, ele disse ter visto o rio com um estuário direcionado ao sul e, depois, um tributário em direção ao norte. Acredita-se que Dienere Falconholfer morreu durante sua expedição no rio, mas seu corpo nunca foi encontrado.

### Rio Enguia

Cardumes de enguias de água doce, que tinham a habilidade única de produzir um choque elétrico, eram muito comuns no Rio Enguia. Além desses predadores, salmões, bagres e trutas de todas as variedades imagináveis podiam ser vistos nessas águas cristalinas.

### Rio Esslin

Uma derivação de “essen”, uma palavra angardtiana que significa “comer”, este rio era considerado capaz de alimentar todas as nações dada à abundância de peixes em suas águas.

### Rio Fenwick

Este curto rio foi nomeado por causa de uma das sete cidades que se fundiram para tornarem-se a nação voadora de Netheril. Primariamente um córrego entre o Lago Macht e o Rio Zeig, o Rio Fenwick serviu como fonte de irrigação para alguns fazendeiros que escolheram trabalhar nas margens do pequeno rio.

### Rio Filibeng

Este rio, um afluente do Lago da Moenda, alimentava o Pântano da Enganação, fornecendo uma lenta mas constante fonte de água para manter aquele pântano escuro e da altura dos joelhos um lugar seguro para os homens-lagarto e outras criaturas que lá vivem.

### Rio Flux

As águas velozes do Rio Flux desapareciam em um abismo numa série de colinas rochosas ao longo dos Campos, a cerca de 64 quilômetros da cidade de Entrança. Próximo ao local de sua imensa cascata, alguns fazendeiros e rancheiros construíram um moinho para processar grãos, serrar madeira, e remover lanolina da lã. Era uma pequena atividade que era supervisionada somente pelos residentes de Entrança e alguns ocasionais membros da tribo de Angardt.



### Rio Fria

Alimentado pelo gélido Lago Glacial, o Rio Fria desaguava no Mar Estreito. Era primariamente uma fonte de água doce na tundra e os salmões abundavam em suas águas.

### Rio Gers

Este rio curto ganhou este nome por causa de uma das sete cidades que se uniram para se tornar a nação voadora de Netheril.

### Rio Gillan

Quando a Abadia da Lua foi devastada por um incêndio, levou-se até 641 AN para que um novo local fosse encontrado e consagrado. A nova localização escolhida pelos selûnitas foi a cabeceira do rio Gillan. O edifício foi projetado na forma de uma lua em quarto crescente. Aqui na nova Abadia da Lua, os selûnitas armazenaram cada pedaço de informação sobre sua deusa que pôde ser recuperado de sua antiga abadia e tomara notas detalhadas sobre suas fraquezas e poderes.

### Rio Gustaf

Este rio ganhou este nome por causa de uma das sete cidades que se tornaram a nação voadora de Netheril. Ele era um curso d'água estreito e lento que se esticava pelos campos ao sul da Montanha Patricida antes de juntar-se ao maior rio Netheril que seguia seu caminho ao longo da fronteira leste de Netheril.

### Rio Faminto

A nascente deste rio começa como inúmeros pequenos córregos que se juntam próximo a Água Espumante. Sorrisos astutos de rancheiros experientes receberam viajantes que planejavam pescar nas águas do Faminto, pois poucos conseguiram pescar o suficiente para se sustentarem. Era como se os peixes soubessem o suficiente para se manterem afastados das lanças e dos anzóis que procuravam pegá-los.

### Rio Fartura Austral

Esse rio iniciava sua jornada sinuosa no Lago Oculto, no topo elevado das Montanhas Estrela-Guia. Tortuosamente seguindo seu curso pelas florestas ao sul do Lago Oculto, o rio fornecia água potável para Canlespiere.

### Rio Hadely

Este rio descia das montanhas do norte chamadas de Colunas do Céu e fluía para o rio Ischlome mais distante ao norte. Havia rumores de que as cabeceiras do Hadely eram o lar da bruxa verde chamada Destemperada, uma cruel criatura que controlava os limites superiores do rio durante a Era de Ouro de Netheril.

### Rio Iceberg dos Lobos

O Rio Iceberg dos Lobos foi nomeado assim devido uma grande população de lobos que habitava próxima ao leste da

floresta. Os lobos, assim como quaisquer outros lobos encontrados no continente, raramente atacavam humanos ou semi-humanos, preferindo, ao invés disso, viver nas proximidades da civilização. Primariamente, os humanos do local até imitavam a sociedade lupina, escolhendo seus líderes através de lutas até a submissão e através das habilidades de combate.

### Rio Ischlome

A maior parte deste rio se infiltrava no Pântano da Simplicidade, mas seu curso principal era fundo o suficiente para que barcos com um casco de 2 metros conseguissem navegar suas águas. Suas nascentes ficavam nos cumes das Montanhas do Canal, embora o Rio Hadely também contribuisse para seu tamanho.

### Rio Janick

Este rio estrondoso se originava no Alpe da Copa de Sombra, o pico saliente próximo ao enclave do Burgo da Copa de Sombra. O rio estava cheio de peixes e entes freqüentemente se reuniam próximos às margens dele para obter a água cristalina que borbulhava nos bancos de areia.

### Rio Meiter

Este rio ligava Lago Porto até a Baía de Ascore na parte mais noroeste do Mar Estreito. A tundra selvagem dos dois lados do rio era um refúgio para matilhas de lobos do inverno.

### Rio Mero

O Rio Mero era um córrego que durava apenas algumas semanas por ano, quando o sol elevava a temperatura no topo da Grande Geleira acima do ponto de congelamento. Entretanto, era provavelmente um dos cursos mais perigosos do lugar, pois o gelo que cobria sua superfície era bem fino e nunca congelava completamente.

### Rio Moran

Alimentado pelas águas vindas das Montanhas da Legião dos Deuses, o Rio Moran seguia pelos Campos orientais, juntando-se em uma grande lagoa conhecida como o Mar da Planície. Aqui, bandos viajantes das tribos Angardt davam água para seus cavalos, caçavam e estabeleciam acampamentos.

### Rio Nascente d'Água

Esse rio cortava a região de Delzoun rumo a oeste, para fora de Netheril. Um pequeno afluente desaguava nas regiões subterrâneas do reino anão, trazendo consigo peixes e água fresca.

### Rio Netheril

O Rio Netheril era uma importante ligação no início de Netheril, levando informações, passageiros e bens de um lugar para outro rapidamente e sem muitos problemas. Este sistema hidroviário serviu à maioria das cidades de Netheril por toda





a existência do reino, permitindo a passagem até Ponta da Adaga para um capitão de navio realmente competente.

## Rio Pequeno

O gelo derretido das Montanhas Estrela-Guia dava origem a nascentes que eram alimentadas pelas chuvas de verão e abasteciam esse rio, que cascadeava próximo à cidade de Álgido e no Lago Oculto.

## Rio Varíola

Este rio foi a fonte da doença que viajou das Pegadas de Moander para extinguir a nação humana dos Apotecas. Os Apotecas derivaram do povo Netherese e não possuíam uma cultura governada pela magia, escolhendo confiar na medicina natural preparada a partir de plantas, ervas e outras fontes orgânicas.

Os Netherese mantinham forte comércio com os Apotecas, até que, segundo acreditavam, Moander cansou-se do persistente desejo desses em curar doenças e fustigou as águas do rio que corria a partir das Pegadas com uma doença incurável e inacreditavelmente virulenta em 2.105 AN. Ela extirpou os Apotecas. Depois do fim deste povo, especialistas em medicamentos e todos aqueles que lidavam com curas não mágicas para doenças se auto denominaram apotecários.

## Rio Vigor

Criado pelos córregos vindos das Montanhas Legião dos Deuses, o rio Vigor corria ao oeste para o Lago da Enseada, atravessando a cidade de Opus. Ele ficou renomado por conta de suas boas áreas de pesca e numerosas fazendas alinhadas em suas férteis margens durante as Eras de Prata e de Ouro de Netheril.

## Rio Weimar

O Rio Weimar passou a maior parte de sua vida protegido por uma camada de gelo de quase 1 metro de altura que bloqueava o rápido fluxo de água que se movia por baixo do manto congelado. Durante o último mês do verão e do primeiro mês da metade do outono, o fluxo do rio era visível.

## Rio Zeig

Outro dos muitos rios de Netheril, o Zeig trazia água de sua fonte nos Picos Gêmeos até o Lago Macht. Dois outros rios, o Fenwick e Macht desaguavam no Zeig em sua jornada para o lago ao norte. Entretanto, a despeito da abundância das águas nessa região, o local não atraía fazendeiros ou rancheiros.

## Rio Zweihaus

Este rio foi nomeado depois dos Zweihausen, duas construções que diziam ter mais de 1,5 km de extensão. As casas, similares em estrutura e estilo a uma grande casa Viking, eram extraordinariamente grandes. Havia rumores que haviam sido construídas milênios antes dos primeiros enclaves ocupa-

rem os céus, mas ninguém jamais descobriu a verdade por trás de sua existência.

De acordo com o conhecimento dos eruditos, as duas construções flutuavam sobre os rios e foram a casa de milhares de pessoas. Os habitantes eram supostamente humanóides que possuíam apenas olho, cuja visão era melhor que a de uma águia e que escutavam melhor que todos os mamíferos da floresta. Eles haviam sido grandes patrulheiros, mas quando a reprodução rápida de humanos entrou em seu território, eles recuaram para suas Zweihausen e foram destruídos quando Moander infectou as águas e o ar com doenças.

## Santuário

Uma tabuleta avisava a todos os visitantes que adentrassem o enclave de Santuário quanto às duas leis mais importantes da cidade. Claramente fixada (e sob um efeito do *mythallar* que forçava todas as pessoas a lerem antes de entrarem na cidade, mesmo que por meios mágicos), nela podia-se ler: “Nenhuma arma ou magias ofensivas permitidas”. Santuário se tornou um refúgio de paz em 1.247 AN, pairando sobre a Floresta Gelada.

Aqueles que traziam armas para dentro da cidade eram teletransportados para superfície abaixo do enclave. Aqueles que usavam magias ofensivas ou itens mágicos dentro do enclave eram enviados de maneira similar, mas normalmente para o centro do Mar Estreito ou em plena Grande Geleira. Um grupo de 15 arcanistas com níveis entre 20 e 24 estava sempre caminhando pelas ruas em busca de qualquer um quebrando as leis da cidade. Esses magos levavam consigo poderosos bastões quasimágicos de *multiportal*, que os permitia teletransportar tudo dentro de um raio de 6 metros. Certamente os portadores dos bastões não se viam como transgressores; a palavra de três testemunhas oculares que passassem pelo teste *detectar mentiras* era o suficiente para enviar os condestáveis em uma caçada ou violador.

**A Era de Ouro (1.662-2.653 AN):** Santuário continuou a ser um lugar de paz, concentrando-se na pesquisa mágica, comércio com anões de Ascore, e mantendo a floresta abaixo do enclave livre de orcs. Embora tenham ocorrido alguns acalorados confrontos entre os arcanistas ambiciosos de Santuário, a maioria dos arcanistas que chegava ao enclave escolhia submeter-se às suas leis.

**A Era da Descoberta (2.654-3.162 AN):** Um dragão das nuvens desconhecido atacou Santuário à hora do crepúsculo ao término do verão de 2.754 AN. Pela primeira vez em sua história (ainda que não pela última), magias ofensivas foram permitidas contra o invasor voador que bateu asas antes de ser morto pelo contra-ataque da cidade. Muitas construções foram danificadas (e cerca de 200 pessoas morreram), mas os danos foram facilmente reparados. Contudo, o clamor pela permissão de armas foi completamente ignorado.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Durante a Era Sombria, Santuário encontrou-se atacado por uma variedade de criaturas aéreas e extra-planares: dragões, wyverns, elemen-



tais do ar, tanar'ri e outros. Próximo do fim do século 3.400 AN, as armas foram finalmente permitidas na cidade (mas era necessário um selo da paz).

**A Queda (3.520 AN):** Santuário encontrou-se na mesma situação dos outros enclaves, mergulhando do céu para o chão. Anões nas montanhas próximas registraram a história da queda do enclave de Santuário, mas ficou pouco claro para onde os sobreviventes fugiram.

## Sepulcro

A cidade de Sepulcro foi originalmente uma comunidade madeireira estabelecida em 1.473 AN para extrair árvores da Floresta Gelada e enviá-las a outras cidades e enclaves ao longo do Mar Estreito. Similar à cidade de Fronteira Ártica, os trabalhadores que migraram para este lugar foram aqueles que não puderam encontrar trabalho em nenhum outro.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** Entre 2.000 e 2.500 AN, seguidores da deusa Shar começaram uma calma e sutil migração para a região a fim de desfrutar da escuridão anual do inverno de Sepulcro, e para não experimentarem a perseguição encontrada em outros lugares, devido principalmente à natureza proscria dos habitantes da cidade.

O templo que estes peregrinos religiosos construíram em homenagem a Shar era um estranho, extenso e compartimentado complexo de corredores entrelaçados, passagens secretas, salas escondidas, portas com trancas ocultas, escadas enigmáticas e rampas misteriosas. Até mesmo os sacerdotes da Casa dos Mistérios poderiam se perder entre os corredores do lugar.

**A Era da Descoberta (2.654-3.162 AN):** Quando Fronteira Ártica finalmente mergulhou em ruínas em 2.904 AN, muitos de seus residentes de postos avançados se mudaram para Sepulcro para restabelecer suas vidas em uma área que era familiar para eles. A população de Sepulcro alcançou 18.009 habitantes e, então, diminuiu gradativamente para 15.000 habitantes em 3.165 AN.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Orcs das Montanhas Dementes, próximas ao local, começaram a realizar freqüentes incursões contra Sepulcro a partir de 3.210 AN. Enquanto muitos na cidade estavam cientes das estranhas mudanças na terra (a invasão do deserto de Anauroch), os orcs os mantiveram ocupados na tarefa de se defender ao invés de procurar pelas fontes de seus problemas. Em 3.604 AN, o deserto finalmente tornou a terra inútil para o corte de lenha ou para a pesca.

## Setevidas

Setevidas foi o nome coletivo para as sete originais vilas pesqueiras que se uniram ao longo das praias do Mar Estreito. Sua unificação marcou o início do calendário netherese e o começo da nação que marcaria Faerûn para sempre.

**A Primeira Era (0-325 AN):** A unificação das cidades não havia assegurado a sobrevivência dos netherese. Ataques de orcs, goblins e kobolds eram uma preocupação constante. Felizmente, o estabelecimento do contato com os elfos vizinhos deu a Setevidas um aliado em sua guerra contra os orcs

e sua laia. Ao fim da Primeira Era, os nethereses haviam aprendido os rudimentos da magia e começaram sua busca pelos anões. Finalmente Setevidas estava se expandindo ao invés de somente se defender.

**A Era de Nether (326-543 AN):** A descoberta dos *Pergaminhos Nether* permitiu aos nethereses trabalharem no desenvolvimento de suas habilidades mágicas, uma peculiaridade que finalmente modelaria toda a sua sociedade. Embora os ataques de orcs e goblins ainda fosse uma ameaça, os nethereses estavam finalmente desenvolvendo uma arma para usar contra seus inimigos: a magia.

**A Era do Mythallar (544-1.100 AN):** Ioulaum nasceu em Setevidas, sinalizando o início de uma nova era (em retrospecto, certamente; ninguém sabia a importância de Ioulaum até que tivesse criado o *mythallar*). Ele rapidamente ascendeu à proeminência como arcanista, e em 845 AN ele finalmente criou o *mythallar*. Ele também trabalhou em uma variedade de magias de longevidade em um esforço para preservar-se.

Ioulaum ganhou uma grande quantidade de glória e respeito em Setevidas ao implantar o *mythallar* em todas as cidades, protegendo-as de coisas como as intempéries inesperadas, o fogo e outros desastres, tanto mágicos quanto mundanos.

**A Era de Prata (1.101-1.651 AN):** Não houve uma mina rica que marcasse Setevidas durante a Era de Prata, mas ainda assim as vilas unidas tornaram-se ricas através da pesca no Mar Estreito e do fornecimento de comida para os enclaves que estavam se tornando muito populares. Eles também gastaram vastos recursos para equipar seu exército que permanecia pronto para proteger Setevidas das ameaças não-humanas além de suas fronteiras.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** Com suas fronteiras finalmente seguras contra invasões, Setevidas finalmente começou a estabelecer centros de aprendizado para as artes de ofícios mágicos. Grandes igrejas de pedra, metal e magia foram construídas para prestar respeito aos deuses (mesmo que os arquiagos não necessariamente concordassem, cada um firmemente acreditava que ele ou ela alcançariam similar quantidade de respeito uma vez que o segredo da natureza divina fosse descoberto). Muito da erudição de Netheril começou a emanar a partir de Setevidas.

**A Era da Descoberta (2.654-3.162 AN):** Setevidas começou a estabelecer a alquimia como uma profissão legítima. Ela era uma extensão natural do ofício da magia, de qualquer maneira, mas inesperadamente criações não mágicas e naturais que poderiam ajudar e dar forma à magia (como os *chardalyns*) pareceram possíveis. Infelizmente, Setevidas nunca manteve realmente qualquer de seus conhecimentos devido a uma série de "acidentes" explosivos e ao início da Era Sombria.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Os orcs da vasta Floresta Oriental começaram a realizar ataques mais ousados contra Setevidas a partir de 3.210 AN. Em 3.303 AN eles confrontaram o exército de Setevidas nas planícies a leste. Ao invés de permanecerem e lutarem, eles repentinamente separaram-se e correram ao redor das forças de Setevidas e alcançaram a cida-





de de Janick horas a frente dos defensores. Janick foi queimada e seus 25.000 residentes foram mortos.

Encorajados por sua vitória contra Setevilas, os orcs iniciaram invasões anuais contra as cidades unificadas a partir de 3.222 AN. Por mais de 150 anos os orcs continuaram a fustigar os nethereses, mas o exército de Setevilas não os subestimou novamente. Em 3.372 AN, o exército de Setevilas impôs um golpe fatal aos orcs que fugiram novamente para suas florestas.

**A Queda e Além (3.520+ AN):** Quando os enclaves caíram dos céus e os moradores de Setevilas realmente compreenderam o que havia acontecido, o pânico espalhou-se pelas ruas. Templos e universidades iluminaram as margens do mar em uma dança de quentes chamas durante os meses do verão de 3.522 AN. Eles não viram os orcs chegarem até que sua ruína estivesse sobre si.

### Sina

Depois de anos vivendo uma existência nômade nos Campos, os refugiados Angardt estabeleceram a cidade de Sina em 2.612 AN. Eles sobreviviam criando e treinando cavalos para os guerreiros, exploradores e aventureiros Netherese. Sendo um dos fornecedores principais de cavalos bem-treinados, a maioria dos arquimagos tratava os habitantes de Sina com um certo respeito relutante.

Sina também se tornou um lugar sagrado para os Angardt, um local onde casamentos eram realizados, recém-nascidos abençoados, líderes de tribo estabelecidos e outros eventos tribais importantes ocorriam. Durante a semana do Solstício de Verão, os Campos ficavam quase sem nenhuma tribo Angardt, pois todas elas se congregavam em torno de Sina. A cidade permaneceu como uma cidadela para as tribos Angardt até que o deserto de Anauroch a destruiu depois da queda de Netheril.

### Sótão do Diácono

Quando Netheril começou a investigar o Espaço dos Reinos, em 2795 AN, o Sótão do Diácono tornou-se o principal porto de visita dos cruzadores mágicos Netherese. Um grande número de plataformas foi construído para acomodar o influxo de cruzadores mágicos, sobressaindo-se no céu noturno como braços estendidos.

Grandes riquezas entraram pela porta da frente desta cidade terrestre, mas os cruzadores mágicos mostraram-se cada vez mais caros. Em 2895 AN, os arquimagos decidiram que o risco era muito grande para justificar a tremenda despesa das naus perdidas e das tripulações mortas. Os cruzadores mágicos foram oficialmente abandonados deste ponto em diante, mas Sótão do Diácono permaneceu.

**A Era Sombria (3163-3519 AN):** Sótão do Diácono sofreu uma grande falta de população e comércio. Apenas 20.000 ou menos habitantes permaneceram servindo os cinco negócios privados que continuaram possuindo cruzadores mágicos. Era um trabalho difícil e caro que todos os

outros enclaves e cidades escolheram ignorar.

**A Queda e Além (3520+ AN):** A maciça estrutura de docas que foi construída para os cruzadores mágicos explodiu e colapsou quando Mystryl se sacrificou. Quatro cruzadores mágicos que estavam atracados nas docas suspensas sofreram um destino similar, seus cascos e lemes arruinados. Milhares de pessoas morreram quando a gigantesca estrutura de portos caiu sobre a cidade.

### Spiel

Esse enclave possuía tantos colégios, universidades e organizações que 10 anos após sua criação em 1.349 AN, seu número ultrapassou o de tavernas e salões de festa. Spiel agenciou-se como centro de aprendizado para os enclaves, especializando-se em folclore (desde as tribos bárbaras de Angardt e Rengarh até as culturas mais antigas descobertas no sul), erudição élfica e anã, e grande aptidão para história militar.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** O interesse de Spiel em culturas não humanas adquiriu a tendência de trazer não-humanos para a cidade em troca de informações sobre as várias culturas da fronteira norte de Faerûn. Esse influxo de não-humanos enfureceu grandemente a cidade de Xanth, e Spiel foi forçada a procurar em outro lugar por muitos dos suprimentos que costumava obter da cidade no solo.

**A Era da Descoberta (2.654-3.162 AN):** Spiel começou a trabalhar com alguns clãs de anões que demonstraram sua arte com metal. Numerosos artesões élficos vieram para mostrar como fazer a *cota de malha élfica*, mas os não-humanos não obtiveram sucesso em fazê-los (muitos acreditavam que os elfos omitiram passos essenciais do processo).

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Spiel estava mais preocupada em obter informações sobre culturas e magia do que com a ameaça da “estranha magia” que se espalhava por Netheril. Eles ouviram rumores sobre os sharn e enviaram delegações para encontrá-los, mas acabaram por retornar sem qualquer sucesso. Alguns, inclusive, não retornaram.

**A Queda (3.520 AN):** Facas chocadas eram a regra no enclave quando o *avatar de Karsus* privou o mundo da magia e lançou Spiel ao solo da Floresta Oriental.

### Spirogardt

Esta montanha glacial era um pináculo de gelo ameaçador e resplandecente. Pequenos vermes negros, com meia polegada de tamanho – conhecidos como vermes do gelo – segundo se dizia, viviam no gelo glacial por todo o pico. Essas criaturas da espessura de fios cabelos emergiam apenas ao crepúsculo, assim que o disco solar desaparecia no horizonte, para comer o pólen e formas de vida microscópicas que ficavam presas no gelo durante o dia.

Acreditava-se que a luz do sol tornava o gelo e o ar muito quente para eles, então eles permaneciam dentro da segurança da geleira, procurando por proteção. Um sábio de Janick prometia que o consumo de dez vermes do gelo podia proteger uma pessoa contra os efeitos do frio natural e mágico duran-



te um dia todo. Ninguém além de fantasiosos e sonhadores hipotérmicos jamais viram as criaturas.

## Sulco

O sítio arqueológico de Sulco foi estabelecido em 2.714 AN, quando alguns arquimagos decidiram financiar a busca por “artefatos raros dos primeiros humanos de Toril”. Não querendo perder a oportunidade de uma descoberta, os arquimagos rapidamente gastaram o dinheiro criando a cidade, fortificando-a contra ataques e protegendo os aventureiros enviados para explorar as cavernas dos primeiros humanos de Toril.

Infelizmente, havia muito pouco para ser encontrado nas ruínas, pelo menos, no que interessava aos arquimagos. Não houve nenhuma descoberta como o dos *Pergaminhos Nether*, que era o que procuravam encontrar. Ao invés disso, apenas potes de cerâmica, desenhos e pontas de lança feitas de pedra puderam ser encontrados.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Os arquimagos responsáveis por financiar a expedição nos Vales decidiram que tinham outros interesses a buscar em 3.222 AN. Muitos dos aventureiros e exploradores foram embora, mas alguns permaneceram, protegidos do pior do clima de Netheril e de seu conflito emergente com os phaerimm. As batalhas em Sulco estavam restritas a embates com monstros que eram perturbados por causa das explorações nas ruínas.

**A Queda e Além (3.520+ AN):** Sulco foi uma das últimas cidades a cair e a maioria dos seus sobreviventes se juntaram aos remanescentes de Netheril, à pouca distância ao sul, no ano de 3.589 AN.

## Syke

Os Rios Syke eram afluentes do Rio Água Veloz. O explorador que encontrou os cursos d’água ricos em peixes não se preocupou em nomear todos os 36 afluentes (apenas nove estão visíveis no mapa-pôster). Ao invés disso, ele nomeou a todos com seu próprio nome. Ninguém realmente se preocupou em explorar a região após sua descoberta, apenas tomando ciência que os rios estavam lá.

Syke também reclamou ter descoberto ruínas antigas que outrora devem ter existido em climas mais tropicais. Sua aparência na geleira deixava muitas questões quanto às suas verdadeiras origens.

## Terras Ancestrais dos Rengarth

Os Rengarth eram divididos em dois grupos. O mais numeroso dos dois viveu na Tundra Rengarth e o grupo mais “civilizado” viveu ao sul do Mar Estreito. Em ambos os casos, seus corpos eram muito mais fortes que o de um netherese médio, e olhavam para os humanos refinados com uma combinação de piedade e repugnância. Uma vez por ano as duas tribos Rengarth se reuniam para manter laços fortes e reverenciar seus líderes ancestrais e antepassados. Os Rengarth sulistas ainda voltavam até a Reserva dos Dois Rios para enterrar seus mortos honrados, especialmente seus xamãs e chefes.

Esta vasta extensão de terras foi completamente “clamada” pelos Rengarth, tanto quanto os Rengarth clamariam por algo como sendo “seu”. A terra consistia de uma campina ondulada repleta de cavalos, antílopes, cervos e outras criaturas naturais. Poucos monstros incomodavam suas terras, a menos que estivessem cruzando-a para chegar a outros territórios, ainda que tigres dente-de-sabre e mamutes lanosos não fossem comuns.

## Trindade

Três grupos religiosos que seguiam Amaunator – o Guardião do Tempo e o Sol Eterno – migraram para esta região em 1.244 AN para escapar das perseguições dos devotos de Shar. Eles iniciaram seu primeiro ano decidindo colocar suas diferenças religiosas de lado e se concentrando em suas similaridades – criando uma facção única para servir a seu deus. A burocracia e todas as outras forças controladas por Amaunator (como delineado no capítulo **Poderes e Divindades**) foram completamente ignoradas aqui, tornando-a uma comunidade muito mais relaxada e socialmente consciente do que outras regiões controladas por Amaunator.

**A Era de Ouro (1.652-2.653 AN):** Ironicamente, Trindade existiu à base de um santuário de Jannath, o Rio Cede. Durante a Era de Ouro, Trindade foi inundada com seguidores de Jannath à medida que subiam para o santuário. Contudo, isso foi um empreendimento proveitoso, e os seguidores fora do padrão de Amaunator deram boas-vindas a seus visitantes.

**A Era da Descoberta (2.654-3.163 AN):** A pescaria e pequenos cultivos continuaram a ser o suporte principal da comunidade durante a história de Netheril, apesar de alguns depósitos de minério anteriormente encontrados nas Montanhas Shinantra. Algumas expedições para investigar as criaturas estranhas e peludas que viviam lá se mostram inúteis, e os habitantes de Trindade concentraram-se em construir um grande templo de Amaunator, que foi terminado em 3.022 AN.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Durante toda esta era, estranhos presságios e augúrios atormentaram os sacerdotes regentes do templo de Amaunator, a Sinagoga do Tempo. Sonhos de tempestades, fogo e escuridão afetaram cada portento que tomou controle do ícone religioso.

Em 3.420 AN, a Sinagoga do Tempo, refletiu luz de suas muralhas exteriores, tornando-se um farol que podia ser visto de quilômetros de distância. A luz cegou transeuntes, mas serviu para ilustrar o poder de seu patrono.

Apesar da destruição de Álgido em 3.374 AN, os cidadãos de Trindade escolheram permanecer na cidade. Contudo, à medida que o ano da queda se aproximava, os augúrios e presságios que afligiam os líderes religiosos do templo começaram a se espalhar pela comunidade toda.

**A Queda (3.520 AN):** Enquanto os enclaves de Netheril caíam por terra, a reluzente Sinagoga do Tempo cessou de brilhar. Um eclipse escureceu os céus e trovões e raios tomaram





seu lugar. Em questão de horas Trindade estava deserta, evacuada sob a cobertura da escuridão, seus habitantes indo para as terras ao sul.

### Trocado

Os habitantes de Trocado eram agricultores dedicados a “alimentar o mundo” com seus vastos campos produtivos. Eles chegaram à região em cerca de 1.850 AN, e imediatamente fizeram uso de magias de controle climático (para assegurar chuvas apropriadas e temperaturas favoráveis) para elevar seus lucros. Os fazendeiros e rancheiros dessa comunidade se tornaram os grandes produtores do povo netherese.

**A Era da Descoberta (2.654-3.162 AN):** Trocado empreendeu um projeto de irrigação em torno do Lago da Moenda em 2.974 AN. Por volta de 2.988 AN o projeto estava completo, mas funcionava bem até demais – toda a planície foi inundada e transformou a terra em um brejo. O pântano ficou conhecido como o Pântano da Enganação (pois os moradores de Trocado imaginaram que seria fácil irrigar os campos com o rio).

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** As terras ao redor de Trocado gradualmente começaram a produzir menos e menos. Próximo do fim dos anos 3.400 AN, a cidade havia perdido mais da metade de sua população, com seus fazendeiros desalojados afastando-se para o sul e leste, indo em busca de novas terras.

**A Queda e Além (3.520+ AN):** Quando os enclaves caíram dos céus, a magia dos phaerimm que poluía a terra rapidamente começou a arruinar a região. Trocado foi totalmente abandonado e consumido pelo deserto em 3.564 AN.

### Tundra Rengarth

Estas terras geladas eram completamente cobertas pelo gelo durante o inverno e começo da primavera. Durante o resto da primavera, verão e durante a maior parte do outono o solo era um lamaçal que sugava as botas dos viajantes. O solo era perfeito para a produção de ervas, musgo e fungos de valor. Caribús, alces, raposas, ratos, lobos e bois almiscarados eram comumente avistados na região, e cada um desses animais servia como fontes de comida para os Rengarth tundranos.

### Umasorelhas

Os orcs da Floresta Oculta sempre consideraram os residentes de Umasorelhas como animais para caça durante suas incursões para fora das fronteiras da floresta. Desde a fundação como a cidade de Arisome em 1137, a cidade serviu como alvo para orcs ardilosos da floresta. Batalha após batalha eram travadas nos terrenos da vizinha Córrego Kraal.

Em um esforço para reduzir a população orc, a cidade adotou uma recompensa por orelhas de orcs; duas peças de prata eram pagas para cada par de orelhas de orcs devolvidos na cidade. Esta recompensa provocou ataques maciços contra os orcs por numerosas companhias de aventureiros. Mesmo bandidos, normalmente contentes em pilhar caravanas humanas,

participaram do massacre de orcs. A grande coleção de orelhas, aliada a sua aparência repulsiva, rendeu a cidade o novo nome de Umasorelhas.

**A Era de Ouro (1652-2653):** Enquanto os orcs gradualmente retornavam para recantos mais profundos na Floresta Oculta, a prática de colecionar orelhas de um inimigo morto transformou-se em moda. Com a instalação de *mythallar* em 1723, residentes de Umasorelhas mostravam seus “troféus de orelhas” em mostruários transparentes imbuídos com uma magia de *preservação*. Orelhas de uma variedade de criaturas em breve encontraram seu destino nos mostruários de Umasorelhas.

Em 2317, ouviu-se que uma destas orelhas havia se regenerado em um troll. Uma família inteira foi morta na confusão resultante antes que o monstro pudesse ser reduzido a cinzas. Uma longa investigação sobre o porquê de uma orelha de troll ter sido colocada no mostruário começou depois que uma companhia de aventureiros foi contratada para desvendar a verdade. A investigação terminou em uma grande batalha contra os inimigos da família assassinada.

**A Era da Descoberta (2654-3162):** Uma mina de prata causou uma breve explosão populacional em 2814, mas o veio rapidamente se extinguiu na virada do século e os residentes voltaram-se para o estilo de vida da pesca, caça e captura de animais.

**A Era Sombria (3163-3619):** Cinco grandes batalhas tiveram lugar em Umasorelhas, todas com os orcs que não se pensava que ainda fossem uma ameaça. Em 3170, o Massacre de Córrego Kraal tomou a vida de 2.000 humanos durante um festival religioso. Em 3215, os orcs foram atacados por uma ampla força de humanos enquanto estavam na Floresta Oculta: 12.000 orcs e 4.000 guerreiros humanos pereceram.

Em 3354, a vila orc de Shantraf foi queimada e derrubada por forças de Umasorelhas. Os humanos retornaram à cidade confiantes que os orcs estavam eliminados. Eles estavam errados.

Em 3404, as forças dos orcs da Floresta Oculta atacaram a cidade de Umasorelhas, destruindo todas as fazendas afastadas e vilas pelo caminho. Os portões da cidade foram destruídos junto com o seu *mythallar*, e a fúria da guerra se espalhou por toda Umasorelhas enquanto a cidade era incendiada. Somente a chegada da cidade flutuante de Delia salvou Umasorelhas da completa destruição.

O Massacre de Umasorelhas reduziu a cidade a brasas flamejantes em 3517, com orcs mais uma vez atacando em massa durante a primavera. A fúria da batalha durou por dois meses, mas não houve um salvador para Umasorelhas desta vez.

### Unidade

Essa comunidade foi nomeada após a promessa feita por humanos, elfos e anões de se unirem contra o assalto violento de grupos de invasores goblins e orcs. Estabelecida no começo dos anos 600 AN, Unidade serviu como base de operações contra o hostil povo goblin enquanto as civilizações



élficas e anãs finalmente colapsavam.

**A Era Sombria (3.163-3.519 AN):** Em 3.348 AN, Unidade encarou o terror de Olostin, um barão bandido impossivelmente brutal que apreciava a oportunidade de combater. Ele ganhou sua alcunha de “Barão do Terror” durante seus ataques à cidade, nos quais muitos morreram.

Unidade foi o lar do maior templo de Amaunator. Uma descrição completa do “Enclave Arborizado de Face ao Sol” pode ser encontrado sob a listagem de Amaunator na seção *Viajantes do Tempo e seus Deuses*.

Um ataque de demônios extra-planares em 3.499 AN trouxe destruição à Unidade, com estes tentando tomar o controle da cidade para ter uma base a partir da qual lançar ataques contra o enclave de Karsus. Uma batalha de três anos estourou pelo controle da cidade antes que Karsus finalmente expulsasse os demônios do Plano Material ou os eliminasse por completo.

No começo da primavera de 3.514 AN, Unidade começou a perceber uma infiltração de seres magicamente transformados vindos da Floresta dos Chifres Distantes. Acreditava-se que o uso de *magia pesada* por Karsus e seus conselheiros na guerra de 3.499 AN causara tais anomalias.

**A Queda e Além (3.520+ AN):** Com a revolta contra Amaunator devido à queda de Netheril, os seguidores do Sol Eterno rapidamente diminuíram. O deserto de Anauroch lentamente se moveu para engolfar Unidade, e os poucos moradores remanescentes viajaram para oeste, na direção da Fronteira Selvagem e para o sul, onde estavam os estados sobreviventes.

## Vale, O

Este vale era cercado ao norte e ao sul por grandes montanhas. Os primeiros humanos de Toril viveram aqui, achando que as serras forneceriam alguma proteção contra a natureza e os animais da área. As ruínas desta civilização das cavernas ainda podiam ser vistas na época de Netheril, mas foram soterradas pelas terras do Anauroch quando Netheril caiu. Nada de útil, porém, jamais foi encontrado.

## Viela, A

O rio foi nomeado com o nome de uma tática orc que utilizava o rio como um escudo para se esconder da aproximação de suas tropas. Chamado de ataque da passagem, os orcs mobilizavam uma força que atacava de uma posição enquanto a maior parte de suas forças atacavam pela direção oposta.

## Vila de Extremoeste

A vila mais a oeste de Netheril, essa cidade comerciava intensamente com os elfos de Eartlann e Illefarn. Duas vezes por ano (uma no final da primavera e outra no começo do outono), os maiores comerciantes das duas nações élficas, junto com seus equivalentes em Netheril e Delzoun, encontravam-se para trocar suas mercadorias na Vila de Extremoeste, criando uma enorme feira. Poucos Nethereses prestavam muita

atenção a este grande encontro, exceto por comerciantes dos enclaves e outras cidades, mas os elfos e anões encontravam-se em grande número dentro da Vila de Extremoeste.

**A Era de Prata (1101-1651 AN):** As montanhas que circundavam a Vila de Extremoeste eram excelentes fontes de metais preciosos, e a feira bianual da vila tornou-se um lugar seguro para joalheiros de pedras preciosas ou especialistas em prata. Infelizmente, o aumento do trânsito de pessoas na vila trouxe outros problemas.

**A Era de Ouro (1652-2653 AN):** Orcs, goblins e kobolds foram rápidos em atacar pequenos grupos de elfos, anões ou humanos que faziam seu caminho para ir ou voltar de Extremoeste. Ao pedir a ajuda da cidade de Unidade, a Era de Ouro de Netheril tornou-se a Era da Guerra de Extremoeste contra os goblinóides da Floresta dos Chifres Distantes.

**Era da Descoberta (2654-3126 AN):** Um cruzador mágico caiu perto de Extremoeste em 3023 AN, causando uma explosão que encobriu o céu noturno e iniciou um incêndio florestal que queimou milhares de hectares de floresta. Os primeiros residentes que chegaram até o local da explosão reportaram ter visto espécies parecidas com beholders espalhadas entre as chamas.

**A Era Sombria (3163-3519 AN):** Depois de muitos anos sofrendo ataques de monstros deformados de origem desconhecida, a Vila de Extremoeste foi dizimada em uma única noite durante um ataque de demônios em 3499 AN. O fogo arruinou a vila e os sobreviventes correram para o norte ou oeste em busca de segurança.

## Vila dos Vândalos

Nomeada depois que uma pequena, mas influente, tribo de Rengarths estabeleceu-se no local em 723 AN, essa vila era mais conhecida por seus fortes aventureiros e guerreiros. Essa tribo Rengarth, conhecida como Vândalos, patrulhava as terras ancestrais ao sul da vila, ocasionalmente fazendo ataques repentinos no interior da Floresta Gelada, a oeste.

**A Era de Prata (1101-1651 AN):** A medida em que a insana corrida por metais preciosos atravessava Netheril, os Vândalos se encontraram em conflito com os mineradores que viajavam através das terras ancestrais dos Rengarths à caminho das Montanhas Estéreis, a procura de minérios. Em 1412 AN, os Vândalos mataram uma força de guerreiros e mineradores que estavam profanando cemitérios ancestrais em sua busca por ouro e prata.

**A Era de Ouro (1652-2653 AN):** Em 2328 AN, uma praga vinda do Vilarejo de Bander chegou até a Vila dos Vândalos, dizimando a população. Somente os mais fortes dos Vândalos sobreviveram, mas a população da vila se reduziu a menos de 500 habitantes. Sua habilidade de patrulhar as terras ancestrais de seus antepassados fraquejou, e muitos dos sobreviventes se moveram para Patagélida. Aqueles que permaneceram, continuaram patrulhando as terras ancestrais em grupos pequenos, protegendo os cemitérios que achavam mais importantes dos intrusos.





**A Era da Descoberta (2654-3126 AN):** A Vila dos Vândalos deixou de ser um vilarejo em 2784 AN e tornou-se um grupo desordenado de Vândalos que era por demais teimoso para abandonar sua terra natal. No meio da Era Sombria, os remanescentes da vila foram encontrados encobertos por uma pequena camada de gelo que congelou pessoas e animais onde quer que estivessem. A primavera de 3353 AN trouxe lobos que removeram os corpos do posto de observação e a Vila dos Vândalos desapareceu dos anais da história Netherese.

### Vilarejo de Bandor

Estabelecida em 1423, Bandor servia como uma comunidade mineira para a nação de Netheril. As minas em suas redondezas produziam ouro e prata em abundância que a vila trocava nas próximas cidades de Ascore, Santuário e Vila dos Vândalos. A partir desses pontos, os metais preciosos cruzaram o Mar Estreito para outros enclaves e cidades.

**A Era de Ouro (1662-2328):** A vida era boa em Bandor, mas o trabalho era árduo e perigoso. Enquanto muitos homens e mulheres ficaram fabulosamente ricos por causa das minas, muitos outros morreram em desmoronamentos, monstros despertados ou mesmo ataques de outros mineiros. Em 2328, contudo, uma praga originou-se nessa vila, transmitida por contato com uma raça de humanóides alados. A praga destruiu toda vida de Bandor, se espalhando para Vila dos Vândalos, onde tomou mais 4.000 vidas antes de cessar sua marcha de morte.

### Xanth

Esta pequena vila de pescadores era habitada por xenófobos que tinham medo de culturas não-humanas, especialmente de anões, elfos, gnomos e halfings. Xanth foi fundada em 1273 AN, um pouco antes da cidade flutuante de Spiel, e rapidamente tomou desgosto a todos e tudo que se aproximavam da cidade.

**A Era de Ouro (1652-2653 AN):** Xanth rapidamente desenvolveu uma reputação de hostilidade para os não humanos que visitavam o local. Elfos, anões, gnomos e halfings eram seguidos na cidade pelos condestáveis locais, e a penalidade na infração mínima de qualquer lei era a morte para não-humanos. Esta lei era muito menos severa em seus julgamentos para com humanos.

**A Era da Descoberta e Além (2654+ AN):** Quando uma armada de mais de 12.000 orcs tentou invadir a cidade, em 2837 AN, os defensores de Xanth não somente repeliram-nos, mas fizeram dos sobreviventes que capturaram um exemplo. Usando um item mágico potencializado com um *mythallar*, os defensores removeram os antebraços dos sobreviventes e os mandaram de volta para seu clã.

Mesmo havendo grande alegria nas ruas de Xanth quando a cidade flutuante de Spiel despencou em 3520 AN, a maioria dos residentes sabia que seu tempo naquela área estava chegando a um fim. Sem os outros enclaves para proteger a cida-

de, não haveria nada que pudesse parar os orcs, goblins, kobolds ou outras criaturas de invadirem as cidades que ficavam no solo. Dentro de poucas décadas Xanth foi abandonada.

### Zênite

Acreditava-se que esta pequena vila fosse o local habitado mais ao norte de toda a Netheril, quando foi fundada em 222 AN. Situada no meio de duas ramificações do Mar Estreito, e cercada por ele, parecia o lugar mais lógico para se construir uma grande cidade portuária.

Infelizmente, o comércio estava na sua infância quando Zênite foi fundada. Com o tempo, o comércio tornou-se importante em Netheril, e a cidade de Extremo Norte já havia sido fundada e Refúgio serviu como um ponto de parada para todo o comércio de leste a oeste até o oceano.

Mesmo quando um *mythallar* que controlava os climas foi instalado em 919 AN, o clima feroz continuou sendo um problema para aqueles que escolhiam continuar na vila de pescadores. A cidade começou a ser um destino popular para tribos Angardt e Rengarth, mas sua importância para Netheril reduziu-se até o ponto em que Zênite foi esquecida.



# Enclave de Karsus

**E**nclaves, por sua natureza, eram concentrações mágicas incrivelmente poderosas. Uma inacreditável porção de poder era necessário para mantê-las flutuando – afinal, as cidades pesavam tanto quanto uma montanha. Mas a despeito de seu enorme tamanho, os enclaves serviam como ícones do domínio mágico de Netheril. E nenhum daqueles enclaves era tão grandiosos quanto a cidade flutuante de Karsus.

O enclave de Karsus não foi a primeira cidade flutuante de Netheril – essa honra ficou para o enclave de Ioulaum. No entanto, Karsus excedeu a magnificência de Ioulaum em alguns detalhes.

Primeiro, o enclave foi um dos primeiros criado por dois *mythallars* diferentes que supriam o poder mágico necessário para todas as suas criações únicas. O primeiro *mythallar* deu poder a todos os itens quase mágicos que existiam em Karsus, enquanto o segundo fornecia a energia mágica necessária para vários luxos mágicos e arquiteturas definidas pela gravidade.

Segundo, o Arquimago Karsus rapidamente alcançou o posto de arcanista mais importante de seu tempo, excedendo até o Pai de Netheril, Ioulaum, nas artes mágicas e reconhecimento perante os olhos dos cidadãos de Netheril. Assim como todos arquimagos regentes, sua palavra tornou-se a lei do enclave, e ninguém que desejava permanecer em Karsus se opunha a ele. Esta projeção se estendeu para as leis que o Arquimago desejava promulgar a todos os outros enclaves e cidades de Netheril – ninguém o criticava abertamente.

O local mostrado no mapa *Netheril em seu Ápice* era local de inverno do enclave de Karsus. Assim como as outras cidades flutuantes, a localização da cidade estava sujeita aos caprichos do arquimago. A informação a seguir detalha o Enclave de Karsus durante os dias finais da Era Sombria (no ano de 3520 AN).

## Arquitetura

Os melhores arquitetos do reino criaram numerosas construções que se opunham às leis da gravidade e da física. Mármore, quartzo, granito e outros materiais foram levados de todos os lugares de Netheril para serem usados na fase de construção do enclave. Mesmo com o auxílio da magia, demorou-se mais de uma década para terminarem a construção da cidade.

ção da cidade.

A força da gravidade era distorcida, fazendo com que houvesse diferentes centros de gravidade em uma mesma parede. Estátuas eram suspensas entre os campos de gravidade, dando a aparência de que a obra de arte estivesse levitando em pleno ar, enquanto pessoas passavam em volta ou embaixo dela. Algumas áreas da cidade não possuíam gravidade, e não era incomum ver cidadãos impulsionando seus corpos leves de um prédio para outro. Paredes de energia mágica evitavam que as pessoas fossem arremessadas das bordas do enclave.

Muitas dessas estruturas tornaram-se algumas das maiores escolas arcanistas e universidades de Netheril. A excentricidade dessas construções – e o status de estar trabalhando entre os Arquimagos – atraía pessoas para o enclave, e a cidade encontrou grande sucesso.

## Lei e Ordem

Uma das mais importantes facetas da vida no enclave era a aderência às leis estabelecidas pelos Arquimagos. Enquanto Karsus era um dos poucos, além de Ioulaum, a fazer exigências a outros enclaves, suas leis e regulamentações dentro do Enclave de Karsus eram fatos incontestáveis da vida para os residentes da cidade.

## Leis do Enclave de Karsus

Karsus deixou o trabalho penoso do dia-dia de tratar com os infratores nas mãos dos membros de seu enclave que se preocupavam por estes assuntos. Andoris Derathar (LN humano M33) era o arcanista responsável por cuidar dos assuntos legais do enclave, respondendo apenas para o próprio Karsus. Muitos de seus estudantes também compartilhavam desse interesse legal, e eram frequentemente chamados para julgarem infrações de pequena causa (enquanto Andoris cuidava de casos mais sérios, como espionagem e assassinato). A lista a seguir dispõe de mais informações sobre as leis do enclave de Karsus, concentrando-se principalmente nos assuntos importantes – aqueles que interferiam ou atravessam áreas de pesquisa mística.

## Espionagem

Karsus era extremamente reservado quanto aos segredos de seu enclave, incluindo a técnica de arquitetura utilizada para





dar a Karsus sua aparência única. Para esse fim, ele tinha muitos espões em outros enclaves que o reportavam sobre qualquer tentativa de suborno a arquimagos rivais.

**Pesquisa Mágica:** Qualquer pessoa que fosse culpada de roubar tomos mágicos, anotações de pesquisa ou quaisquer itens de pesquisa mágica era sentenciada à morte em praça pública 24 horas após o veredicto. Em quase todos os casos, era dado ao culpado a opção de escolher como morrer, embora o juiz sempre sentenciasse a morte através de magia.

**Informação Militar:** Aqueles que se opunham aos cidadãos de Karsus e colocavam em perigo a segurança do enclave, eram dados a mais agressiva das sentenças: *captura da essência*. Usando pesquisa das Sombras, Karsus possuía uma arena especial que continha mortos-vivos que drenavam níveis. Para criminosos particularmente perigosos, Karsus os mandava para a cidade de Sótão do Diácono, onde serviam como energia para cruzadores vitais (naves cuja fonte de energia era a vida de suas vítimas).

### Assassinato

Matar qualquer criatura em Karsus impunha uma penalidade dura, normalmente a perda da vida do próprio acusado. Entretanto, diferente da maioria das cidades, até a morte de um gato poderia ser uma ofensa fatal (arquimagos se enfureciam quando seus familiares eram mortos).

**Arcanista/Sacerdote/Conjurador:** As penalidades por assassinar conjuradores eram variadas. Para aqueles que assassinavam um sacerdote, eram tipicamente encaminhados ao templo da vítima para receber a punição. Aqueles que matavam arcanistas eram encaminhados para os colégios para servirem como “teste de magias”, e aqueles que matavam outros conjuradores eram simplesmente mortos em fóruns públicos.

**Arquimago do Conselho:** Esse tipo de assassinato invocava uma morte com torturas e conseqüente *ressurreição* do ofensor. Este ciclo era contínuo (com a morte variando a cada vez) até que o corpo da criatura não pudesse ser mais resgatado dos mortos (uma falha no teste de Sobrevivência à Ressurreição ou no Colapso). Depois disso o criminoso é *reencarnado* em outro corpo e era forçado a atravessar o Plano Elemental do Fogo através de um conduíte planar.

**Condestável/Oficial do Enclave:** Karsus via os ataques contra os condestáveis do enclave como um ataque direto contra o seu enclave. Os acusados eram transformados em animais comuns e, então, caçados para servir de comida.

**Familiar:** Arcanistas que haviam matado um familiar eram frequentemente aprisionados em um amuleto e dados ao arcanista que perdeu o familiar. O destino do arcanista acusado era pouco conhecido. Outros que haviam cometido este crime eram interrogados magicamente (para garantir que não estavam trabalhando para alguém) e, então, sofriam dano em vitalidade (dois pontos de Constituição permanentes).

**Humanos:** Isso excluía matar outro humano durante um duelo ou outra competição (contanto que os termos estivessem de acordo por ambos os lados antes do duelo ter início).

A penalidade deste crime variava, dependendo da importância da vítima e da brutalidade do crime.

**Desobedecer a um Oficial do Governo:** Essa lei incluía editos do oficial feitos na hora (“Esvazie as ruas, algum tolo acabou de conjurar um *tanar’ri*!”). Aqueles que não seguiam as ordens de um oficial eram levados até uma cela para se acalmar durante 1d6+4 dias. Os infratores eram soltos (pela primeira vez) sem ter que pagar uma multa. As multas cresciam em 2 PO por incidente (e um possível encarceramento de mais 10 dias) a cada incidente após o primeiro.

**Humano Proprietário de Comércio:** O ofensor era morto de modo humano e sem dor. Se o culpado fosse um conjurador, era sentenciado a um ano de trabalho duro por cada empregado humano do comerciante morto, mais um a cada nível do comerciante.

**Dignitários Não Humanos:** O criminoso era levado até o reino de origem da vítima para enfrentar as leis desconhecidas do reino em questão. Se o assassino era um arcanista, seus níveis eram drenados por um morto vivo, e a vítima não humana era trazida de volta à vida; o arcanista então é libertado.

**Não Humanos Proprietários de Comércio:** A morte de um comerciante não humano estava ligada diretamente à sua influência no Enclave de Karsus. Para cada empregado humano, o acusado era sentenciado a um ano de trabalho duro nas minas próximas. Muitas dessas sentenças se provavam fatais, pois as minas eram lugares perigosos de se trabalhar.

**Não Humanos:** O assassinato resultava no pagamento de uma multa; o preço dado em parênteses era a quantia por nível da vítima: Anão (750 PO), elfo (500 PO), gnomos (1.000 PO) e halfling (200 PO). Matar todas as outras espécies de não humanos era considerado purificação, e não era abrangido a essa lei. Se o assassino fosse um arcanista, a multa era reduzida pela metade.

**Animais de Estimação e Animais Rurais:** Consulte Roubo de Propriedade Não Mágica para determinar a sentença.

### Roubo

Roubo que envolvia uso de energia ou magia dobrava as penalidades listadas a seguir:

**Propriedade Mágica:** O ladrão devolvia o objeto roubado como detalhado na descrição de Roubo de Propriedade Não Mágica. Além disso, o ladrão perdia membros do corpo, baseados em seu valor particular. Por exemplo, um guerreiro que fosse acusado de roubar uma espada mágica teria o braço da arma amputado, como forma pagamento. Um ladrão poderia perder seus dedos, arcanistas tinham suas línguas cortadas, e outras punições de acordo. Quanto mais valioso o item mágico, mais severa era a perda.

**Propriedade Não Mágica:** Todos os itens roubados eram devolvidos, e o ladrão pagava o preço de todos os itens em dinheiro. Se o dinheiro (ou custo equivalente da propriedade) não estivesse ao alcance do ladrão, ele era obrigado à vassala-



gem até a restituição dos bens (2 PP por dia).

**Pesquisa Mágica/Livros de Magia:** Aqueles culpados de roubar trabalhos mágicos para lucro pessoal (não vendendo-os a outros grupos) eram forçados a 15 anos de servidão ou execução, dependendo da seriedade do crime.

## Crimes Comuns

Essa é uma lista geral de penalidades para criminosos de Karsus. O Mestre pode adicionar outras se desejar.

**Quebra de Contrato:** Se um dos lados que assinaram um contrato desfizesse o acordo, essa pessoa perdia todos os benefícios ganhos pelo contrato, e os lucros e propriedade eram desviados para o outro participante do contrato. Se não houvesse propriedade ou lucros envolvidos, não havia penalidade.

**Dano de Propriedade:** Conjurar magias nas ruas de Karsus não era ilegal, conquanto não houvesse dano à propriedade alheia. Se uma *bola de fogo* descontrolada ou um tocha descartada causasse dano à propriedades ou construções alheias, o culpado tinha que pagar pela restituição, parte da qual incluía a perda de receita do comércio. O culpado deveria consertar o que quebrou ou entregar o dinheiro equivalente para que a vítima mandasse consertar. Caso contrário, o responsável se tornaria endividado para com o proprietário até que o débito fosse pago (2 PP por dia de trabalho). Por exemplo, se uma *bola de fogo de Noanar* causasse 120 PO de dano em uma construção, o arcanista era forçado a 600 dias (cerca de 1 ano e 8 meses) de vassalagem.

**Bebedeira em Lugares Públicos:** A punição dada neste caso era um simples encarceramento na prisão mais próxima, até que os efeitos do álcool passassem, incluindo uma multa de 5 PP.

## Comércios e Construções de Karsus

Abaixo se segue uma lista de muitas das construções do Enclave de Karsus. Como o espaço restringe um detalhe profundo do Enclave de Karsus, a **Tabela 13** pode determinar rapidamente uma construção não classificada.

Construções vazias eram tipicamente encontradas nos piores níveis da cidade, lugares onde gangues e infratores podiam ser abertamente vistos. Exceções existam, e estabelecimentos vazios em classes superiores eram normalmente colocados à venda. Arcanistas freqüentemente se mudavam de cidade em cidade para ampliar seu conhecimento mágico, aprendendo com um mestre, e construções vazias em vizinhanças melhores eram tipicamente ocupadas por arcanistas forasteiros.

Os itens mágicos vendidos em Karsus possuíam preços mais altos que o comum, normalmente dez vezes o preço normal de um item mágico e 5 vezes o preço normal de um item quase mágico. Também, lembre-se que muitos dos itens mágicos padrão do *Livro do Mestre* não haviam sido inventados

**TABELA 13: CONSTRUÇÕES ALEATÓRIAS**

d20	Objetivo da Construção
1	Construção Vazia (Tabela 13A para tipo)
2	Loja de Magia (Tabela 13B para tipo)
3	Oficina (Tabela 13C para tipo)
4	Enfermaria/Farmácia
5	Loja de Roupas
6	Teatro
7	Armazém
8	Loja de Suprimentos para Aventureiros
9	Restaurante
10	Colégio Arcanista Pequeno (Tabela 13D)
11	Estalagem
12	Salão de Festa
13	Taverna
14	Mercearia (varejista de alimentos)
15	Loja de Suprimento de Animais (Tabela 13E)
16	Serviços (Tabela 13F)
17	Vendedor de Armas
18	Moradia (35% de chance de estar vazio)
19-20	Residência Particular

**TABELA 13A: CONSTRUÇÕES VAZIAS**

d20	Tipo
1-2	Construção Condenada
3-6	Construção Vazia: Péssima condição
7-12	Construção Vazia: Pequenos reparos
13-17	Construção Vazia: Boa Condição
18-20	Construção Vazia: Excelente Condição

**TABELA 13B: LOJA DE MAGIA**

d20	Tipo
1-2	Itens quase mágicos
3	Itens mágicos verdadeiros
4-7	Serviços de conjuração
8-11	Componentes mágicos
11	Serviços alquímicos
12-14	Serviços de escriba (pergaminhos)
15-17	Serviços para desenvolvimento de magias
18-20	Serviços para desenvolvimento de itens

ainda. No final das contas, a escolha permanece nas mãos do Mestre sobre quais itens estarão disponíveis no jogo, mas seja cuidadoso ao permitir que os jogadores comprem o que desejarem. A magia era abundante em Netheril, mas arcanistas sempre guardavam para si qualquer magia que descobriam ou inventavam.

Existiam vários negócios que especializados em um único ofício em Karsus. Enquanto alguns dos fabricantes eram verdadeiros mestres, muitos outros eram simples fabricantes competentes que tentavam sobreviver no Enclave. Jogadores que tentarem criar novos itens terão que sair perguntando um pouco para encontrar o melhor artesão para aquilo que pre-



tendem. Mesmo assim, os serviços de um mestre artesão eram difíceis de se obter – todos queriam o seu trabalho, o que o tornava ocupado na maioria das vezes – e bastante caro.

TABELA 13C: OFICINAS

d20	Tipo
1	Funileiro
2	Ourives
3	Serralheiro
4	Armeiro
5	Arsenal
6	Construtor de arcos e flechas
7	Artesão em couro
8	Taxidermista
9	Construtor naval
10	Fabricante de Papel/Papiro
11	Artesão em madeira
12	Insuflador de vidro
13	Joalheiro
14	Pedreiro
15	Mineiro
16	Alfaiate/Tecelão
17	Armador de laços/Peleiro
18	Sapateiro
19	Cervejeiro
20	Oleiro

TABELA 13D: COLÉGIOS ARCANISTAS

d20	Tipo
1-3	Conservatório Alquimista
4-5	Universidade de Adivinhação
6-8	Conservatório Inventivo
9-11	Academia de Estudo Mentalista
12-14	Academia de Conjuração Não Especialista
15-17	Escola de Escriba
18-20	Inteligência Variativa

Esses colégios treinavam arcanistas até aproximadamente o 10º nível, cujo momento ingressavam em uma das maiores universidades ou no escalão enclave. As academias não especialistas instruíam as pessoas para o funcionamento dos cantos, e normalmente tentavam procurar estudantes que possuíam uma aptidão mágica com o intuito de serem “promovidos” a um dos grandes colégios.

TABELA 13E: NEGÓCIOS BASEADOS EM ANIMAIS

d20	Tipo
1-4	Treinador de Animais
5-8	Estábulos
9-12	Lacaio/Tratador
13-16	Criador de Animais
17-20	Vendedor (também compra animais)

Comprar animais em Karsus era bastante caro, pois os animais precisavam ser transportados do nível do solo na maioria dos casos. Cuidar dos animais normais não era caro, mas custava algumas peças de prata a mais do que um viajante de cidades terrestres esperaria. Jogadores devem ser avisados que dar uma gorjeta ao tratador do estábulo poderia fazer a diferença entre uma boa estadia para seu cavalo favorito ou uma corrida louca para adquirir um novo animal pelo enclave (ou tentar encontrar o velho).

**Treinadores de Animais:** Baio (CN hm G10), Cordeiro (LM hm G14), Gaussen (CB hf S9), e Peterneefs (NB hf G13). Todos possuem um pequeno negócio através do enclave de Karsus.

TABELA 13F: SERVIÇOS

d20	Tipo
1	Casa de Banho
2	Carroceiro/Cargueiro
3	Limpador de Armaduras
4	Funerária
5	Menestrel
6	Lavanderia
7	Serviço de Mensagens
8	Guia da Cidade
9	Escriba ou Secretário
10	Conhecedor Arcano
11	Caçador/Guia
12	Pescador
13	Navegador/Marinheiro
14	Artista
15	Comerciante
16	Rastreador
17	Músico
18	Engenheiro
19	Lingüista
20	Astrólogo

Muitos outros serviços também existiam em Karsus; o Mestre deveria apenas adicionar outros serviços quando achar necessário. Assim como nas oficinas, o preço poderia variar consideravelmente entre negócios diferentes, e personagens procurando por um especialista em um campo particular deveriam estar dispostos a pagar a mais por estes serviços. Não era incomum que sábios e outros requisitassem itens mágicos (ou quase mágicos) como forma de pagamento.

**Conversão Monetária (Câmbio):** Aspar (CN hf S9), Ceneu (CB hf L10), Diofante (CM hm A9), Ferdinando (LN hm L12) ou Terêncio (LN hm L12). Uma pequena quantia de 1d10+5 por cento sempre era inclusa nessas transações.

**Curandeiros:** Aratus (NB hm S13), Chabronde (CN hm S12), Colonna (LM hf S13), Cratippus (LM hm S10), Gallupi (CN hm S11), Hufeland (NB hm S17), Kimiko (CN hf S12), and Vinckelbooms (NB hf S9).



**Herbalistas:** Alexeiev (LM hf S9), Bartolomeu (LM hm A10), Berenice (CM hf A9), Giraldu (LM hm A18), Goudech (CN hf S7), Parr (LM hm A14), e Shute (CN hf S15).

## Academia de Estudo Mentalista

Este colégio de estudo mágico tornou-se famoso quando Sombra (LN hm M28) publicou seu trabalho sobre os semiplanos. Quando reconheceram seu envolvimento com a escola, a procura pelo colégio cresceu 30% durante os 5 anos seguintes, forçando os diretores a construir mais dois andares na construção e comprar blocos adjacentes para servir de dormitórios.

O Reitor era a arquimaga Zucchi (NM hf M33), uma mulher velha e amarga com uma atitude que fazia um fosso de serpentes parecer amigável. Ela era conivente e vingativa. Ninguém podia se livrar dela com nada menos do que um assassinato, mas esta era uma tarefa difícil de se completar, considerando seu nível e o fato de sua mente tranqüila ser uma lamina mortal. Ela conhecia pessoalmente todos os estudantes que pretendiam ingressar na academia.

Os outros professores da academia eram Czarnieck (CB hm A22), um especialista em magias de controle da mente, Flaugergues (CB hm A20), especialista em ilusões, Lycanter (CB hf A25), uma mestra perita em contato mental, Siculus (CB hm A22), um mestre em ilusões, Addington (LM hm A23) um especialista em adivinhação natural, e Alexander (LN hm A28), uma autoridade em efeitos mágicos de necromancia.

## Conservatório Alquimista

Esta escola era a mais importante de seu tipo. Existiam outras escolas que ensinavam artes de alquimia, mas nenhuma fazia com a maestria desta escola. Dirigida por Quintus (NB humano M29), um homem idoso e carismático que conseguiu transformar um punhado de chumbo em ouro, o Conservatório Alquimista era um dos pontos fortes do enclave de Karsus.

Fries (N hf S26) era uma mestra na conversão de elementos da terra. Ela era capaz de converter um componente elemental da terra (como ouro) para outro componente (como platina). O processo ainda requeria muito mais quantidade de ouro para produzir determinada quantidade de platina, mas ela estava tendo um desenvolvimento considerável nesta pesquisa quando o enclave caiu do céu.

Tibanô (NM hf M22) era especializada em conversões de elementos do ar. Ela havia sido encarregada em diversas ocasiões a converter ar comum em uma espécie de gás venenoso. Suas aulas não ensinavam somente os fundamentos necessários para aprender essas habilidades, mas conforme as aulas continuavam, mais se dedicavam à arte e tópicos mais complexos eram ensinados.

Cujas (NB hf S27) era uma mestra em conversões de elementos da água. Ela entrou no campo da alquimia quando converteu um lago em “água pesada”, que fez com que pedras

metamorfosadas boiassem. Ela também converteu água normal em fluidos explosivos que precisavam ser contidos em recipientes com serragem e pedaços de tecido para continuarem estáveis.

Hakewill (CB hm M22) era habilidoso em conversões de elementos do fogo. Apesar de sua relativa popularidade na comunidade mágica, Hakewill teve vários acidentes durante suas aulas que tiraram a vida de alguns de seus estudantes. Por alguma razão, essa adição de perigo só aumentou o interesse por suas aulas.

Tirando os acidentes, Hakewill era cuidadoso, garantindo que todos entendessem o básico antes de dar continuidade a assuntos mais complexos. Em suas aulas, Hakewill ensinou o conceito da mecânica dos planos interiores e a filosofia das fissuras – aberturas controláveis nos planos elementais que permitiam ao alquimista utilizar o “fogo puro”. Ele também mostrou como o fogo podia ser manipulado e moldado de forma a atender as necessidades do usuário; por exemplo, solidificando-o em uma bola para ser usado em catapultas, implodindo-o com efeitos similares a uma bola de fogo, liquefazendo-o para remover as colônias de vermes do chão, entre outras técnicas úteis.

Delacruz (CB hf A22) era uma especialista em fluidos mágicos e sua produção, e Colombier (CN hf A20) era perita em pós e poeiras mágicas. Elas eram professoras de alquimia, como a maioria das pessoas as viam; esta era a área que mais auxiliava os indivíduos comuns. Afinal, guerreiros que caminhavam pelas trilhas na Floresta dos Chifres Distantes infestadas de goblins não queriam instruções de como converter sangue de orc em xarope de bordo; eles queriam *poções de cura*, pós que permitiam a *invisibilidade* e bálsamos que livravam seus corpos de cicatrizes.

## Pergaminhos Ancestrais, Os

Esta construção elegante era a casa de cinco historiadores de várias classes e especializações diferentes. Eles se especializaram em informação acerca da Primeira Era de Netheril até os tempos modernos, bem como a história dos não humanos durante este mesmo período.

## Açougue de Benante

Benante, o Açougueiro (CN hm F18) era o dono de um pequeno açougue que servia a população de Karsus até uma área de 20 quarteirões. Mesmo seu negócio sendo pequeno, era respeitado, e suas carnes tinham os melhores cortes da cidade. Um de seus empregados, Franchvail (CB hf S15), era um seguidor de Amaunathor, que abençoava as carnes e as purificava, tirando todos os parasitas e doenças que poderiam vir a causar.

Benante fazia uso de um conduíte para o Plano Material Negativo para abater seu rebanho de gado e ovelhas. O conduíte drenava de forma indolor a essência vital do animal antes que ele sentisse dor e sangrasse. Após sangrá-los sem pele durante três dias, Franchvail utilizava suas magias divinas na





carne. A carcaça era, então, marcada segundo as especificações do comprador.

Benante se casou com uma das três donas da Indústria Transportal, Acciajuoli (NB hf A15). Depois disso, ele nunca mais sofreu com falta de dinheiro, e era capaz de fornecer as melhores carnes da cidade sem se preocupar com quantidade.

## Exportações Chanragoupta

Chanragoupta (LM hm A6) era um homem de negócios e mercador viajante especializado em roupas e tecidos de todo o mundo. Ocasionalmente, ele até mesmo carregava produtos têxteis vindos do Espaço dos Reinos, quando as almas corajosas de Sótão do Diácono conseguiam obter tal carregamento. Ele pagava o altíssimo preço destas mercadorias, portanto ele era a única fonte para compra de roupas extraplanares.

Ele fora casado com uma mulher chamada Valéria (CB hm G5), mas Chanragoupta acreditava que ela havia morrido depois de um assalto mal sucedido, que forçou um ladrão a raptar sua mulher e mantê-la em cativeiro até o pagamento do resgate. Ele recebeu o pedido de resgate e um tempo depois pagou 20.000 peças de ouro para salvar sua mulher, mas ele nunca mais ouviu falar novamente dela ou do seqüestrador. Chanragoupta oferecia uma recompensa de 5.000 peças de ouro para o homem que lhe entregasse Valéria em segurança.

## Guias da Cidade

Para um passeio pela cidade, Arbóreo (NM hm G12), Branca (CB hf L14), Cerelias (CN hm G18), Etranger (NM hm G12), Gellibrand (NE hf G13), Hommel (LN hf L16), Karyn (LN hf G14), Kerckherdere (NB hf G10), Ventimiglia (LN hf L11), ou Wyntoun (NB hf G11) eram todos guias competentes.

## Cutícula Bem Cuidada

Qipley (CN hm L12) era um dos melhores cabeleireiros de Netheril. Sua especialidade, entretanto, era a manicure. De loções quase-mágicas a bálsamos que suavizavam as rugas frutos do trabalho pesado e do peso da idade, passando por almofadas abrasivas que levavam unhas à perfeição, este homem tinha de tudo do meio cosmético.

Sua clientela variava desde a classe média baixa até pessoas que eram símbolos de status da elite e que todos queriam ver. Sua agenda estava frequentemente lotada até pelo menos as duas semanas seguintes. Enquanto muitos homens de braços fortes pareciam não gostar de sua fala suave, ele era, sem dúvida, a pessoa mais qualificada nesta arte em Karsus.

## Primeira Ramificação da Guarda

O primeiro dos três locais usados pelo regimento policial, essa estrutura era um prédio simples de dois andares com celas que lembravam labirintos. O térreo servia para acesso público. Havia um grupo de três recepcionistas que recebiam os visitantes e os direcionavam para o profissional certo. Atrás dessas três pessoas havia uma grande sala que acomodava os condestáveis de baixo escalão na hierarquia policial, cada um

tendo sua mesa, sua própria bola de cristal, uma cadeira confortável e uma cabine de arquivos. Vinte oficiais trabalhavam neste ambiente, durante, pelo menos, meio período. No restante de seus deveres diários, eles trabalhavam nas ruas, protegendo as pessoas dos criminosos. O andar seguinte abrigava os oficiais de alto escalão e os comissários, que reportavam as atividades diretamente a Karsus e seus gabinetes. As 200 celas para presos em cada uma das estruturas completavam o labirinto no subsolo dos prédios.

Essa construção servia à porção norte do enclave. Zacária (LB hf G18), a Chefe dos Condestáveis, possuía três oficiais imediatos que a serviam: Chanteclair (NB hf G7) Chantonay (NB hf A8) e Flamininus (NB hm S10). O subchefe Flamininus servia Zacária nos augúrios, tais como localizar criminosos através do uso de magia e verificando acusações verbais durante procedimentos na corte. A subchefe Chantonay protegia a delegacia através do uso de itens quase mágicos e magias. Alguns diziam que a Primeira Ramificação era o mais impenetrável dos três regimentos. Isto era uma verdade e explica porque a maioria dos criminosos de violação social era levada até às criptas logo abaixo da construção.

Um amigo de Chantonay conjurou uma difícil série de magias complexas através celas do labirinto, tornando impossível a entrada ou saída mágica da construção. Essas combinações mágicas reagiam com a magia de teletransporte, criando uma série de efeitos colaterais, como mostrados a seguir:

Jogada	Efeito
1	Forma plana
2	Eco
3-5	Reflexão
6-7	Refração
8-11	Ricochete
12-20	Falha arcana

**Forma plana:** A vítima deveria realizar um teste contra morte mágica ou se tornaria bi-dimensional (como a magia *forma plana*) durante 4d4 turnos. Se a vítima obtivesse sucesso, ela ficava paralisada durante 1d4 turnos e ricocheteava (veja abaixo).

**Eco:** Quando o corpo e essência do viajante, transferidos magicamente, entravam em contato com as magias de proteção da carceragem, uma duplicata do viajante era feita como se este tivesse usado a magia *clone*. Entretanto, ao contrário da magia, existia uma possibilidade de apenas 5% que o clone ficasse insano por causa a existência dupla. O clone durava um mês por nível da magia feita para tentar entrar na prisão protegida. Se o clone matasse sua versão original, continuava permanentemente no lugar dele. Se falhasse em matar o gêmeo, se dissipava ao término de sua duração.

**Reflexão:** O conjurador viajava mais do que esperava, aparcendo a 1d1000 quilômetros distante de onde esperava.

**Refração:** Um sucesso no teste de resistência contra metar-



mofose mudava este efeito para Falha Arcana (veja abaixo). Se a vítima falhar no teste, veja a **Tabela 14** para determinar os efeitos.

**Ricochete:** A vítima era arremessada a um local aleatório. Se uma magia de deslocamento planar fosse usada, o Mestre deveria escolher um plano aleatório. Se uma magia *teletransporte* ou magia de deslocamento interplanar fosse usada, o Mestre deveria escolher um ponto aleatório em Toril.

**Falha Arcana:** A magia não funcionava.

**TABELA 14: EFEITOS DA REFRAÇÃO**

d20	Tipo
1-2	Mudança para tendência oposta. Uma mudança de Neutro e Bom para Neutro e Mal, por exemplo.
3-4	Agitação na Trama! Conjuradores sofriam um ponto para cada arco, aspiração ou canção remanescente não usada. Não conjuradores recebiam 80 pontos de dano. Todas as criaturas ganhavam um teste de resistência contra a magia para receber apenas metade do dano.
5-6	Mudança de sexo.
7	Conjuradores perdiam 1d4 pontos do atributo primário da classe.
8	Conjuradores ganhavam um ponto no atributo primário, mas todos os itens mágicos eram removidos para o Plano da Energia Negativa.
9-10	O conjurador era afetado pela magia <i>reencarnação</i> . Um sucesso no teste contra morte negava a magia <i>reencarnação</i> , mas causava 10d4 pontos de dano, que só podiam ser curados naturalmente.

## Segunda Ramificação da Guarda

Com exceção do que é descrito a seguir, esse segmento da milícia que ficava no sudoeste do enclave de Karsus era idêntica à primeira ramificação. Ligeiramente diferente da guarda padrão, essa ramificação era, por sua vez, extremamente eficiente no extermínio do elemento criminoso. Afinal, eles queriam que apenas seus amigos e parceiros fossem bem-sucedidos em negócios ilícitos em seu setor.

O chefe condestável era um vil representante do lado sepulcral da humanidade chamado Michallon (CM hm A17). Embora não fosse um homem de armas, ele possuía muitas magias mortíferas e tinha contatos com rufiões traiçoeiros. Ele se entretinha e era auxiliado por quatro indivíduos de qualidades semelhantes às suas, que ficavam consigo devido ao medo e por receberem um ótimo soldo. Estes quatro eram: Bengel (CM hf G16), Bias (CM hm A9), Ezeddeen (CM hf G8) e Hacklander (CM hf G12). Esses subchefes eram encarregados, cada um, de doze condestáveis que eram levados a crer que seus serviços eram auxiliar e socorrer os cidadãos de sua seção. Eles acreditavam que seus inspetores eram as pessoas mais honestas que conheciam. Isso criou neles um respeito quando na presença dos subchefes, e Michallon inspirava-lhes ainda mais respeito.

O prédio não tinha proteção mágica acerca de suas celas. Ao invés disso, os condestáveis confiavam na vigília de seus

guardas, que patrulhavam o labirinto de celas como formigas às suas larvas.

## Terceira Ramificação da Guarda

Os condestáveis que usavam esse prédio serviam à seção oriental da cidade. Essa era, provavelmente, a porção com mais crimes no enclave de Karsus, embora cada evento individual de vilania costumasse ser restrito e pouco significativo.

Emblemat (NB hm S13) era o Chefe Condestável, e era auxiliado por Cadogen (CB hm L14), Goddard (CN hf S5) e pelo misterioso Morian (CB hm S5). Cada um desses subchefes servia a Emblemat de maneiras distintas, tendo grande orgulho em seu serviço e especialidade.

Crimes insignificantes ocorriam o tempo todo. Os condestáveis estavam sempre em ação e sempre abaixo de suas melhores performances. A falta de sono e uma profunda desesperança corroíam sua confiança. A captura de um criminoso ajudava a levantar os ânimos, mas isso não era o suficiente para combater a desilusão. Emblemat elaborou muitos planos para tentar cortar a baixa auto-estima dos seus. Um programa foi criado para permitir que os condestáveis ficassem com o dinheiro da recompensa por cada criminoso preso – uma política jamais seguida por qualquer outra guarda em Netheril.

Os três condestáveis subordinados eram personalidades interessantes. Cadogen foi – secretamente – um criminoso da região de Unidade. Ele passou da puberdade até os 30 anos roubando caravanas mercantes em paradas noturnas e fontes aquíferas. Ele foi capaz de ser bem-sucedido por anos antes que fosse finalmente descoberto. Quando isso aconteceu, ele se esgueirou por uma mina d'água levando uma barra de 18 kg de ouro destinada a ser cunhada no enclave de Karsus. Acabou por abandonar a barra para que pudesse fugir em liberdade.

Cadogen nunca foi levado à justiça, mas foi apanhado certa vez por um mercador chamado Chanragoupta (LM hm A6), que condenou o jovem a ficar pendurado até o crepúsculo. Cadogen, um mestre ladino àquela altura, foi capaz de escapar e fugir com a esposa de Chanragoupta, Valéria (CB hf G5). Cadogen e Valéria se casariam mais tarde, e dariam duas crianças ao mundo.

Gallisoniere (CB hm L6) chantageou Cadogen por muitos meses, e o subchefe pagou ao ladrão com informações sobre as ações da guarda. Após três meses de exigências constantes e duradouras, Cadogen finalmente matou o homem, alegando que Gallisoniere havia sacado sua lâmina e lutado contra ele para resistir à prisão.

Goddard foi uma das subordinadas mais leais. Ela amava seu serviço e acreditava fazer um bom trabalho para manter o respeito de sua organização. Ela sempre esteve disponível para a conversa. Podia não ter tido todas as respostas – e ela poderia ser a primeira a admitir isto – mas oferecia os melhores conselhos que conseguia reunir, ou então encaminhava o subordinado para outra pessoa que pudesse ajudar.

Morian era um personagem misterioso. Ele surgiu na cida-





de com o primeiro vento da primavera de 3.512 AN. Seu primeiro ato em Karsus foi comprar um pequeno pedaço de propriedade e solicitar um emprego na guarda. Além de sua preferência por trajar cinza e de seu cabelo ebâneo, nada mais se soube acerca desse homem. Ele falava fluentemente, com um timbre barítono sem sotaque, e acreditava-se que não tivera mulher nem filhos. As venezianas de sua casa sempre eram retratadas sem feixes solares por entre as ripas. Conta-se que certa vez um ladrão entrou em sua casa, mas não encontrou absolutamente nada para surrupiar – a não ser uma peça de mobília. Era como se ele não tivesse nada além do que levava no corpo: um casaco cinzento, uma espada, uma adaga e um pequeno saco com nó ao redor da cintura.

## Arsenal de Dundaden

Dundaden (LN hf G19) era considerada a maior arma viva de Karsus, se não de toda Netheril. Ela trabalhava com dois empregados, Macchi (LN hm G12) e Lúcio (NB hm S13) que não eram tão talentosos quanto Dundaden, mas seu serviço ainda era excepcional. Juntos, os três fundiam, malhavam, esculpiam, entalhavam e vendiam seus produtos.

## Loja Elemental

Essa loja era esquisita para qualquer padrão. Os dois proprietários, Navailles (LN hm A16) e Urquiza (CB hf S11), vendiam substâncias elementais puras, como ouro, cromo, hidrogênio e outros. Muitos alquimistas e magos precisavam dos elementos mais puros e produtos químicos para aperfeiçoarem suas maquinações, e a Loja Elemental era um popular recurso para tais ingredientes.

A tabela ao lado apresenta os custos para as substâncias:

## Conclave Arquitetônico

Com toda arquitetura única que existiu em Karsus, havia uma soberba necessidade que engenheiros permitissem sua remodelagem e expansão. Os homens e mulheres do Conclave Arquitetônico eram alguns dos mais renomados da cidade. Eles não apenas desenharam as plantas baixas, mas também contratavam os construtores e eles próprios supervisionavam o trabalho para se certificarem que a obra estava em ordem com os seus meticulosos planejamentos.

## Galerias das Caldeiras

Essa companhia, propriedade de Stuckley (NB hm A11) de Sótão do Diácono, manufaturava barcas de comércio que eram usadas para transporte de cargas e de passageiros de um destino a outro. Algumas pessoas preferiam ter cargas e corpos transportados pelo modo menos mágico possível, e essa mentalidade mantinha Stuckley e sua companhia “flutuando”, diziam.

Os supervisores que gerenciavam os construtores navais e mantinham as coisas fluindo do modo mais estável possível eram Russet (NB hm G8) e Flue (NB hf G15). O resto dos gerentes da companhia – Apúlio (NB hm A12), Quadricorvo

Elemento	Preço	Por	Uso
Alumínio	9 PO	barra kg	metais
Arsênico	24 PO	pó kg	venenos
Bário	45 PO	pó kg	fundição
Cádmio	33 PO	pó kg	fundição
Cálcio	12 PO	pó kg	medicamentos
Carbono	6 PO	pó kg	medicamentos
Cloro	12 PO	m³	venenos
Cromo	15 PO	barra kg	metais
Cobalto	18 PO	barra kg	metais
Cobre	18 PO	barra kg	metais/moedas
Flúor	18 PP	m³	venenos
Ouro	60 PO	barra kg	metais/moedas
Hélio	12 PP	m³	combustível
Hidrogênio	3 PP	m³	combustível
Iodo	39 PO	barra kg	venenos/medicamentos
Ferro	18 PO	barra kg	metais
Chumbo	63 PO	barra kg	metais
Lítio	2 PO	barra kg	explosivos
Magnésio	9 PO	barra kg	explosivos
Manganês	18 PO	pó kg	fundição
Mercúrio	60 PO	fluido kg	armazenamento mágico
Molibdênio	30 PO	barra kg	fundição
Níquel	18 PO	barra kg	fundição
Nitrogênio	6 PO	m³	explosivos
Oxigênio	6 PO	m³	respiração mágica
Paládio	30 PO	barra kg	símbolos sagrados
Fósforo	9 PO	pó kg	explosivos
Platina	375 PO	barra kg	metais/moedas
Potássio	12 PO	pó kg	explosivos
Rádio	66 PO	pó kg	venenos/medicamentos
Silício	9 PO	pó kg	construção
Prata	33 PO	barra kg	metais/moedas
Sódio	6 PO	barra kg	explosivos
Enxofre	9 PO	pó kg	explosivos
Zinco	21 PO	barra kg	fundição
Zircônio	27 PO	barra kg	fundição

(NB hm S17), Gal (CB hf A8) e Bruck (NB hm A16) – alternavam os trabalhadores que conjuravam magias nas barcas para que não caíssem no chão.

## Atacado dos Itens Domésticos

Esse imenso negócio tinha sua sede em um edifício de cinco andares. No cimo dos quatro andares, artesãos e funcionários produziam ferramentas e aparelhos vendidos em toda Netheril. Todos esses itens eram quase mágicos por natureza, o que os deixava inúteis fora do alcance de um enclave. O negócio era presidido por Nenê (NB hf S13), Clementine (LN hf S17) e Cogan (NB hm S10), que repartiam o negócio em cada aspecto. Tais mecanismos eram os mais conhecidos:

*Caixa-Fria:* Essa caixa em forma de esquife continha uma conexão com o Plano Para-elemental do Gelo e era usada para



conservar alimentos.

**Caixa Musical:** Essa caixinha continha 40 canções que tocavam aleatoriamente quando ativada. O aparelho armazenava qualquer canção tocada num raio de 36 metros. Até 20 canções poderiam ser gravadas, e a caixa não era capaz de gravar nada mais do que isso. Além disso, uma caixa musical não gravava as músicas de outras caixas, tornando impossível a cópia de uma caixa para a outra.

**Forninho de Foguista:** Essa combinação de forno e fogão continha uma fissura ligada ao Plano Elemental do Fogo. Uma segunda versão chamada *Verdadeiro Forno de Foguista* era uma variedade mais barata que não tinha meios de ter seu calor desligado. Essa versão era comumente usada no norte gélido, servindo igualmente para o aquecimento do lar.

**Pipa D'água:** Esse aparelho era mantido sobre uma pia com saída para o esgoto. A pipa d'água continha uma torneira e uma conexão com o Plano Elemental da Água, garantindo aos seus usuários um fluxo infinito de água fresca. Eles também pensaram em um aparelho chamado *Pipa d'Água Quente* que também tinha uma conexão com o Plano Elemental do Fogo e produzia água escaldante em demanda. Ambos os itens eram muito populares em Netheril.

Quasimagical Item	Custo	Peso	Material
<i>Caixa Musical</i>	1.000 PO	3,5 kg	marfim
<i>Caixa-Fria</i>	225 PO	150 kg	cerâmica
<i>Forno de Foguista</i>	500 PO	375 kg	metal +1
<i>Pipa d'Água</i>	150 PO	2,5 kg	vidro
<i>Pipa d'Água Quente</i>	250 PO	11 kg	cerâmica
<i>Verdadeiro Forno de Foguista</i>	350 PO	450 kg	metal

## Instituto para a Feitiçaria de Imagem

Essa era a escola preferida daqueles que seriam os mestres das magias de ilusão e de controle mental. Dillencraft (CN hm M30) era tanto o reitor quanto um instrutor. Os outros tutores eram Driander (NB hf A20), Galanti (CB hm A26), Sylberg (CB hm A23), Coletti (CB hf W29), Maleville (CB hf A21) e Holstmann (CB hm A20).

## Conservatório Inventivo

Esse colégio arcanista especializou-se nas magias inventivas. O reitor, Arconi (LN hm W30), mantinha um olho aberto nos sete outros instrutores: Belair (LN hf W27), Dolci (LN hm A24), Koler (LB hf A23), Ballarini (LB hf A19), Agassaz (NB hm A17), Stauffehaus (NM hf A26) e Cleiton (NB hm A26).

## Indústrias Iolaum

Esse empreendimento foi criado por Iolaum, o arquimago responsável pela primeira cidade flutuante e pelo desenvolvimento do *mythallar*. As Indústrias Iolaum foi uma entidade única em Netheril que criava, aprimorava e provinha componentes materiais para a maior criação de Iolaum: o *mythallar*.

A filial em Karsus era gerenciada por Ghazzalee (CB hf

A22/S12), uma sacerdotisa e arcana bem-sucedida que exigia organização e justiça em acordos com os outros. Logo abaixo dela estavam Fabbra (CN hf A17), Ryckaert (CN hf A20) e Teobaldo (CB hm A23). Fabbra lidava com as vendas do negócio, certificando-se de que todos que buscavam os serviços das Indústrias Iolaum poderiam pagar por eles e não usá-los de modo que causasse dano a Netheril.

Ryckaert administrava a contínua pesquisa e desenvolvimento das melhorias do *mythallar*. Seu trabalho era possivelmente o mais duro na companhia. Ela gerenciava, controlava, incentivava e supria os funcionários criativos abaixo de si: um bando de desajustados malucos e descerebrados vindos da comunidade portadora da magia que cresceram vários melhoramentos nos projetos do *mythallar*.

Teobaldo era o responsável pelo transporte dos vários componentes do *mythallar*, dos pontos de venda para os locais determinados pelos compradores. Esse era um serviço de alto risco, e Teobaldo estava sempre à procura de guardas (normalmente pessoas de 10 ° nível ou mais) para cuidarem de seus carregamentos.

O próprio Iolaum preferia, ao invés de tratar de seu negócio, se concentrar na criação de novas magias, na fonte de aflições de Netheril (os phaerimm), e em aprimorar sua magia de longevidade. Quando ele chegava em Karsus para a atividade, estava lá normalmente para apanhar algum componente especializado ou simplesmente para conversar com Ghazzalee.

## Ornamentos de Karmadon

Karmandon (LM hm L9) era um homem depravado que ganhava a vida vendendo roupas e outros acessórios “arranjados” que formavam conjuntos completos, como broches, brincos, pulseiras e outras bijuterias. Ele lograva suas “amigas” sempre que elas estivessem ao alcance de sua ladainha e sempre negava estar fazendo algo desleal, dizendo que isso era uma calúnia e dando explicações extremamente lógicas do por que isso não passava de fofoca. Muitos o consideravam o mentiroso compulsivo mais bem-sucedido de seu campo.

Quando o fim de Netheril se aproximava, ele começou a ficar preocupado com uma ligeira queda no seu negócio. A Exportações Chanragoupta, um concorrente de talento e com clientes à altura – mas com muito mais consciência social – começara a se tornar mais bem-sucedido. Para combatê-lo, Karmandon começou a espalhar os rumores mais desnaturados imagináveis.

## Castelo de Karsus

Esta fantástica fortificação era a morada de Karsus de Netheril, o arquimago regente. A estrutura era majestosa, espelhando a maior parte da maravilhas arquitetônicas do enclave em seu desenho, tal como escadarias entrelaçadas, portais místicos que arrebatavam os outros para algum local remoto dentro de suas muralhas, e planos de gravidade alterada.

As pessoas que procuravam uma audiência com o Arquimago tinham uma longa espera pela frente. Durante a





maioria dos últimos dias de Netheril, Karsus se ocupava em apurar sua magia *avatar*, reunindo componentes materiais, e investigando as atividades dos phaerimm.

## Cremes e Doces de Laclos

Laclos (NC hf S9) dirigia uma fábrica de chocolate que produzia mais de 300 tipos diferentes de doces, bombons, trufas e confeitos. A maior parte das delícias de Laclos era feita mais recentemente por Kiesewetter (LN hf S13) e Sneyders (NB hm G11) que eram mais bem pagos que a própria Laclos – se não por outra razão, para manter esses dois empregados na companhia.

## Liga dos Notáveis Cantores e

### Artistas

Esta guilda de atores, artistas, mímicos, titereiros e cantores era um conclave popular de talentos reverenciados ao longo de Netheril. Embora perdessem apenas para a *Guilda de Opus de Cantores e Téspianos*, a Liga tinha os artistas mais dedicados e expansivos de toda Netheril. A maioria das pessoas assistia esses artistas muito mais do que a quaisquer outros.

Suas apresentações eram bem conhecidas com os autores como Alamos (NM hf Brd12), que era conhecida por suas sagas depressivas sobre aventureiros se dando mal, Alciati (CB hm L10), conhecido por suas interpretações das figuras socialmente soturnas que acabavam por se tornarem boas pessoas com o tempo, e Verdegrev (CN hm A14), o autor de histórias dramáticas de descobertas mágicas e heroísmo. A Liga tendia a privar-se de apresentações que fossem anti-Netheril. Com o estado dos acontecimentos que conduziram o império à Queda, eles achavam que este tipo de apresentação poderia ser tomada como subversiva, e eles desejavam continuar com suas apresentações.

## Biblioteca de Netheril

Este edifício de cinco andares abrigou uma legião de tomos e pergaminhos que detalhavam quase tudo, de magia até alpinismo. Embora não tão completa quanto a biblioteca de Sótão do Diácono, essa ainda continha um vasto suplemento de trabalhos literários. O diretor da biblioteca, Vicente (CB hm A10), liderava um time de dois outros bibliotecários, Linden (CN hm A9) e Penruddock (LB hf S16). Qualquer um que buscasse por um livro específico pedia assistência de um deles primeiro, uma vez que a biblioteca era tão vasta que a procura por um tomo específico dificilmente daria resultados de outro modo.

Cinteiro (CN hm Brd14), Delangelo (NM hf Brd12) e Ebrardo (CN hm S11) eram peritos em histórias Netherese e gastavam muitíssimo de seu tempo debruçados sobre o material abrigado na biblioteca.

## Liga dos Mineradores

Esta guilda de mineiros e extratores de minérios era especiali-

zada em escavar por ouro. O proprietário da companhia, Gneissenau (NB hm A15), descobriu um novo método alquímico de minerar por ouro em meados de 3.515 AN. Ele precisava de muito pouco dinheiro, então pôde escolher investidores cuidadosamente. Depois de apenas dois anos, Gneissenau recompensou os investidores, dando a eles total controle da companhia.

Este processo, conhecido como extração metálica, exigia um simples procedimento. Os mineiros derramavam mercúrio sobre veios de ouro, e o mercúrio dissolvia e absorvia todo ouro com que entrasse em contato. O ouro tratado pelo mercúrio era sugado por um condutor para o Plano Semi-elemental do Vácuo (uma grade prevenia que tudo ficasse no plano semi-elemental), e o peso do mercúrio o forçava a cair num estanque. O mercúrio retornado era fervido numa câmara com ligação com o Plano Elemental do Fogo, depois o vapor era resfriado numa segunda câmara que era mantida fria graças a um duto que dava no Plano Para-elemental do Gelo, e isso permitia aos mineiros que reutilizassem o mercúrio. O que permanecia na câmara fervente era uma simples coisa: ouro puro, 24 quilates de pureza – o único modo conhecido de consegui-lo.

Gneissenau contratou um batalhão de indivíduos para ajudá-lo com o negócio. Lebreton (NB hf G11) e Philo (CB hm A8) lideravam a Associação dos Escavadores, do qual 300 mineradores pertenciam. Jackson (CN hm A13) supervisionava a extração do metal. Wackernagel (CN hm A11) e Ochsenbein (LN hf A22) tinham o importante trabalho de lidar com arcanos e os chamados adivinhos elementais que varriam o mundo em busca do melhor local para se descobrir os próximos veios.

## Montanhismo de Mardon

Esta pequena escola ensinava a perícia do alpinismo a quem quisesse escalar os picos de Netheril e todas suas encostas gélidas. Era uma escola exigente, não se ouvia falar sobre acidentes dentro de seus muros devido às proteções mágicas do lugar (como anéis quase mágicos de *queda suave*). Contudo, acidentes ocorriam com alunos fora do alcance do *mythallar* da cidade.

No interior do edifício de telhado aberto havia uma variedade de muros, cada um deles continha alguns pinos de escada estrategicamente colocados. Os muros tornavam-se cada vez mais difíceis, com faces que inclinavam para trás e forçavam os escaladores a se manobram através de obstáculos quase impossíveis de serem escalados. As avaliações dos alpinistas aconteciam normalmente durante tempestades, já que os instrutores consideravam essas as condições típicas que os alunos enfrentariam nas montanhas fora do enclave.

As aulas levavam cerca de 3 meses de trabalho intenso até que o aluno aprendesse o suficiente para prática nas montanhas, e as aulas custavam 150 PO (mais equipamento).



## Museu da Magia Pesada

Este museu era um local bastante curioso para todos que visitassem Karsus, já que era o único do tipo. O edifício, com seus três andares de altura, tinha 52 salas espaçosas cheias até o teto com *magia pesada*, e cada uma das salas tinha uma mistura diferente de efeitos mágicos que criavam várias formas de entretenimento e guardavam os arquivos históricos dos eventos Netherese.

O museu tinha uma coleção de ilusões e imagens fantasmagóricas que recriavam importantes eventos do passado de Netheril, como a de Iolaum criando o *mythallar* e o soerguimento da primeira cidade Netherese, entre outras. Obviamente, tais ilusões foram criadas por Karsus, e seu ponto de vista é incluído em algumas sagas. Alguém sempre observava que estava surpreso de que Karsus não ajudava Iolaum a criar o *mythallar* na versão deste evento contida no museu.

Nas primeiras vezes que alguém entrava nas salas repletas de *magia pesada* sentia uma onda de náusea. Contudo, uma vez que os efeitos ilusórios e alucinógenos entravam em ação, os efeitos colaterais desapareciam. Até que deixassem a sala ou que o efeito ilusório completasse o seu curso, os visitantes podiam reagir às ilusões criadas em completa segurança. Entretanto, um excêntrico patrono do museu chegou a sofrer um ataque cardíaco quando visitava a Exibição do Ataque Orc.

## Casa do Mythallar

O bem protegido edifício era feito de material metálico que fora forjado para parecer grades de uma prisão. Isso permitiu que a luz azul e o poder puro dos *mythallares* gêmeos brilhassem através do prédio. Uma estranha estrutura de espelhos sobre o edifício fazia com que a magia voltasse ao solo, espalhando-a e refletindo-a ao longo do enclave. Os espelhos também permitiam que os *mythallar* controlassem o fluxo de magia desperdiçada que normalmente era lançada ao firmamento e nunca mais utilizada.

Karsus estava trabalhando num plano de instalar uma dessas estruturas de espelhos no outro extremo do enclave a fim de refletir de volta os poderes não utilizados pelos espelhos de *mythallar*. Ele esperava criar uma onda estável, que aumentaria exponencialmente a capacidade energética, mas uma sábia, chamada Eugênia (LB hf M10/S20), lhe avisou que tal processo poderia destruir todo o enclave, criando a maior explosão jamais vista. Assim, o plano foi deixado de lado.

Karsus mantinha três pessoas cuidando do edifício, mantendo a segurança e monitorando a produção dos dois *mythallares*: Dewez (CN hf A13), Haym (CM hf A12) e Salix (CB hm A15). Todos os três indivíduos compartilhavam as mesmas responsabilidades, mas em períodos diferentes. Uma quarta pessoa, Cowper (CM hf A8), auxiliava os outros diversas vezes.

## Casa da Moeda de Netheril

Este prédio altamente patrulhado era um dos três que cunha-

vam as moedas usadas em Netheril. As outras duas casas que o faziam se encontravam no enclave de Ioulaum e no enclave de Delia. Cada um desses prédios era uma fortaleza mágica, protegida por defesas que proibiam o uso de qualquer tipo de efeito mágico ou habilidade similar a magia utilizados para entrar e roubar as moedas recém cunhadas. A pena comum para uma tentativa de roubo aos prédios era a morte ou o exílio para o Plano Material Negativo – o que, no final das contas, dava na mesma.

Cada uma das moedas de Netheril era feita em forma de pirâmide e possuía uma essência mágica incorporada que a tornava identificável e evitava falsificações. Agindo como um prisma, uma imagem tridimensional de uma cidade flutuante sobre uma paisagem florestal podia ser vista no verso da moeda. A frente da moeda tinha um busto de Nether, O Ancião, com o ano da cunhagem da moeda no centro e a inscrição *E Magicus Unum* no topo. Na parte de baixo do lado esquerdo do busto, uma nota designava o local de cunhagem (“D” para Delia, “I” para Iolaum, e “K” para Karsus).

A Casa da Moeda de Netheril empregava 100 pessoas, todas supervisionadas por seis indivíduos. Os guardas eram liderados pelo valoroso Everdingen (LB hm P18) com seus dois tenentes Szematseen (LB hm R14) e Fieschi (LB hf G10). Os dois tenentes seguiam cada ordem de Everdingen, não permitindo que nenhuma lei fosse quebrada. Não havia brecha alguma nas leis para esses três. Debac (LB hf P11) protegia a porta frontal da casa, observando e mantendo a segurança para que nenhuma moeda fosse removida do edifício. Elgiva (LB hf A24) e Evemerus (LB hm A19) lideravam um batalhão de magos que produziam os efeitos prismáticos nas superfícies das moedas.

## Depósito Mythomian

Propriedade de Adrian Franco (CN hm G16/A13), este depósito era basicamente usado como armazém para carnes congeladas e peixes. Uma *tempestade glacial* permanente ligava-se com o Plano Para-elemental do Gelo e mantinha todo o edifício refrigerado. Entretanto, poucas pessoas usavam o depósito, já era mais fácil negociar nos armazéns próximos das docas. O depósito até barateou os preços, mas não o suficiente para garantir sua continuidade. Adrian Franco e sua *Rede Alternativa pelos Guerreiros Livres* passaram a usar o depósito como base. Eles estavam determinados a livrar os enclaves da “tirania dos arqui-magos”. O movimento sobreviveu, mas não se espalhou muito além do enclave de Karsus.

Adrian tinha muitos empregados trabalhando para si. Ele mantinha-se atento a eles, pois nem todos eram completamente confiáveis. Estes trabalhadores eram: Beloforte (CB hm S9), Debay (NM hf A11), Trebonius (CB hm A18), Bagshaw (LM hm A14), e Qualave (LB hm G11).

Bagshaw e Debay cuidavam do condutor do plano e das *tempestades glaciais*, removendo ocasionalmente o gelo excessivo porta a fora, para que derretesse ao sol. Trebonius cuidava dos livros (muitos escritos pelo próprio Adrian), enquanto





Beloforte e Qualave dividiam a tarefa de proteger o depósito de possíveis ladrões.

## Peixaria de Pomart

Esta peixaria tinha cerca de 10 empregados espalhados através de Netheril, navegando com seus barcos de pesca em todos os grandes lagos. Muitos desses trabalhadores, no entanto, trabalhavam no Mar Estreito, navegando grandes naus de pesca com redes que apanhavam os peixes e os congelavam graças a um portal com o Plano Semi-elemental do Gelo. Esses peixes eram vendidos para toda Netheril através da Peixaria de Pomart.

## QM III

QM III era o principal fornecedor de itens quase-mágicos para o atacado. De materiais residenciais até dispositivos de proteção pessoal de todos os tipos, eles tinham de tudo. De fato, eles tinham a mais completa coleção de magia e itens quase-mágicos de toda Netheril. O Mestre é fortemente encorajado a usar os livros da *Encyclopedia Magica*™ [*Enciclopédia Mágica*™] para determinar o custo de tais itens, usando os preços listados para itens mágicos de verdade e metade do preço para itens quase-mágicos.

A QM III era uma das sete lojas mágicas de Parzal, O Extravagante (LN hm M31/S16). Parzal era um homem com ares de jovem que media 1,85 m, pesava 85 kg, e que tinha olhos azuis penetrantes. Seu cabelo negro estava sempre penteado no último estilo.

Seu pai era um ranger nascido em outro mundo, enquanto sua mãe era uma conjuradora do oriente distante. Quando Parzal tinha cinco anos de idade, alguns sohei do Monastério do Vento Ocidental entraram em sua casa, assassinaram seus pais, tomaram Parzal e seu irmão, roubaram todas as propriedades da família e queimaram sua casa até torná-la cinzas. Os sohei largaram Parzal nas Dunas da Morte (um oceano de areia de mais 2.700 km de extensão), porque sentiram que ele era muito perseverante para ser subjugado apropriadamente, e acabaram vendendo Lampris, seu irmão, como escravo.

Após sete meses de árdua sobrevivência, sacerdotes errantes encontraram o jovem Parzal e o levaram até seu monastério. Com 25 anos, ele se tornou um irmão graduado no monastério. No seu trigésimo aniversário, os monges revelaram que – muitos anos atrás – eles tinham ouvido falar de um jovem garoto que mostrou-se a maior promessa nas artes místicas. Para tanto, eles designaram seus sohei para trazer o garoto para as Dunas da Morte para testá-lo e ver se ele tinha a tenacidade para se tornar um monge. Como pagamento, os sohei poderiam roubar qualquer coisa encontrada na casa. Esse jovem garoto era Parzal.

Abalado e atordoado com tais revelações, Parzal fugiu do santuário, jurando vingança pela morte de seus pais e pela venda de seu irmão à escravidão. Ele revirou o mundo atrás do irmão, mas nunca teve notícias dele.

Desiludido, Parzal lançou seus esforços na magia, trabalhan-

do em magias e escrevendo um livro acerca de suas experiências, que ele chamou de *Os Perigos de Parzal*. Ele transcreveu esse manuscrito 1.000 vezes e foi impressionante como todos foram vendidos rapidamente. Um comprador, Mortimar (NM hm A23), contatou Parzal com uma proposta de emprego. Esta proposta acarretou na criação de uma loja mágica para vender os livros de Parzal, como também um depósito para cada componente mágico imaginado. A venda de seus livros logo permitiu que essa nova parceria se expandisse em sete lojas em apenas um ano de funcionamento (a loja em Karsus foi a terceira).

Logo, Parzal deu a Mortimar o controle sobre o negócio de sua loja, QM III. Mortimar controlava as vendas e negociava os itens e componentes. Nesse meio tempo, Parzal escrevia seus livros.

Um dia, um indivíduo veio até sua loja e requisitou que uma maldição fosse posta sobre um homem imoral envolvido com sua mulher. Parzal aceitou ajudá-lo, especialmente quando ele lhe ofereceu 100.000 peças de platina como pagamento. Parzal procurou em Netheril por sua suposta vítima e colocou uma horrível maldição nela. Infelizmente, o homem se tornou um oficial no governo do enclave de Karsus. O rosto de Parzal se tornou comum entre os folhetins de procurados por Netheril.

Parzal correu de volta para o QM III onde estava seu parceiro, Mortimar, que estava doido de preocupação. Mortimar bolou um plano para anunciar a morte de Parzal como causa de um experimento mal-fadado. Parzal aceitou o plano, e a guarda parou de persegui-lo após Mortimar ter convenientemente “encontrado” um corpo em uma ruela com *amuleto da proteção contra morte* partido, dizendo que pertencia a Parzal.

Mortimar então removeu o nome de Parzal dos documentos da propriedade. Depois disso, Mortimar tomou todo o negócio que tinha com Parzal para si. Depois de ouvir que seu antigo sócio havia se apossado de suas coisas, Parzal fugiu da QM III, disfarçado, e se pôs a trabalhar na sua mais temível magia: *vingança de Parzal* (da qual não existe nenhuma cópia hoje em dia). Ele escreveu a magia num pergaminho, amaldiçoando-o, e pondo-lhe o título de “Promoção de Vitalidade e Força”.

Disfarçado como um simples guerreiro que não podia ler pergaminhos, Parzal entrou em sua venda e perguntou o valor do item. Mortimar leu o título do item e decidiu comprá-lo por 50 PO. Mortimar cobiçava por uma melhoria na sua saúde desde que a perdera recentemente, na produção de um item mágico permanente, então leu o pergaminho. A maldição sobreveio velozmente sobre ele. Quando terminou de ler o pergaminho, ele era apenas um vestígio de ser humano.

O amigo íntimo de Parzal, Archmeagan (LB hm A19), assumiu o negócio. Mortimar, procurando uma forma de livrar-se de seu tormento, confessou ter amaldiçoado o oficial do governo de Karsus, embora não tivesse feito isso. Sete dias mais tarde ele foi executado. Parzal saiu de seu esconderijo e foi condenado a 60 dias de prisão por forjar a própria morte.



Archmeagan tentou devolver os direitos da QM III para Parzal quando ele foi solto; Parzal prometera jamais deixar seu negócio em mãos alheias novamente. Mas ele preferiu viajar em longas férias pelo sul assim que saiu da prisão. **Nota para o Mestre:** Parzal sobreviveu à queda de Netheril, pois que ele estava em férias no sul.

## As Armas de Rualadeen

Considerado por muitos o melhor armeiro em Karsus, Rualadeen (LN hm G21) foi o maior perito em armas de haste e espadas largas. Suas armas possuíam uma estranha capacidade de manter o corte como também uma tenaz resistência contra a ferrugem e a corrosão. Todas as armas de Rualadeen ganhavam um bônus de +2 em quaisquer testes de resistência aplicáveis contra efeitos mágicos ou de ferrugem.

Rualadeen contratara duas mulheres recentemente, Sleda (CB hf S12) e Cheron (CN hf G13), para ajudá-lo a aumentar o negócio e a demanda por suas armas. Para cada arma criada, entretanto, seus braços ainda eram usados para manter a qualidade que o ajudou a prosperar.

## Associação do Sombra

Um estudante da academia mágica de Karsus, Sombra (LN hm M28) publicou um polêmico documento sobre os semi-planos. Infelizmente, o conceito de semi-planos foi freneticamente trabalhado no senso comum de que todos os planos originaram de Netheril como ramos de árvores. O que ele esperava era angariar a simpatia da escola, mas o que recebeu foi o exílio e a morte certa. Ameaçado em mais de uma ocasião, Sombra ponderou em sumir no subterrâneo e desaparecer de Netheril, mas foi quando Karsus ofereceu a ele um santuário e a completa autonomia para que ele continuasse seu estudo. Sombra concordou, e Karsus deu a ele esse edifício para que estudasse.

O edifício foi completamente protegido contra todas as formas de adivinhação, magias de teletransporte e efeitos de deslocamento planar. Isso rendeu a Sombra o conforto e a segurança contra assassinos enviados por arquimagos zangados. Sombra convidou outros pesquisadores de reputação duvidosa para ajudá-lo em sua investigação, e Karsus financiou toda a operação. Onze anos mais tarde, com a permissão de Karsus, Sombra publicou um trabalho sobre o semi-plano das Sombras intitulado *Sombras: A Coesão Palpável de Realidades Corporais Sem Formas*. Esse explicava todo o fiasco do semi-plano (bem como também o fiasco dos planos quase-elementais) de tal forma que as crenças anteriores sobre a mecânica dos dos planos não foram grosseiramente desmentidas. O embargo na pesquisa dos semi-planos foi levantado, e Sombra foi exonerado de todas as acusações. Infelizmente, alguns anos mais tarde, um assassino que fora convocado para caçar Sombra o matou.

Karsus tornou o edifício em um santuário para a pesquisa de semi-planos, planos quase-elementais e planos para-elementais. Para a maioria, esse edifício era nada mais que um museu

dedicado à renegada pesquisa feita por Sombra, embora a pesquisa de ponta tenha continuado. Os inquisitivos estudavam as possibilidades dos anti e semi-planos. Os líderes das pesquisas desse projeto aparentemente sem futuro eram Alkindus (LB hf M29), além de seus assistentes, Janin (LB hf A27), Pringle (CN hm S22), Vanderanus (LB hm A20) e Blamira (N hf S20).

## Indústrias Transportal

Havia muitas companhias especializadas na criação de portais em Netheril, mas as Indústrias Transportal foi a mais respeitada. Através de seus 120 anos de história, a indústria nunca teve quaisquer problemas com seus portais mágicos: eram confiáveis, seguros e sempre levavam seus passageiros aos seus destinos corretos.

A companhia foi fundada por um casal chamado Ocelot e Itácia. Ambos dedicaram um enorme tempo na pesquisa de portais e viagens interplanares de todos os tipos. Através de sete anos de análises e testes, eles passaram a ser capazes de criar os mais estáveis portais jamais vistos em Netheril. Surpreendentemente, quando alguém usava um de seus portais, não sofria uma rodada de confusão como também não perdia suas posses (de forma semelhante ao efeito da magia *porta dimensional*). Por alguma razão, eles estavam aptos a infundir um senso de equilíbrio de relação local na equação – algo que as outras companhias de transporte portal nunca conseguiram.

Quando Ocelot e Itácia morreram, seus filhos herdaram a companhia. Shander (CN hm A14), Thamer (LM hm A18) e Acciajuoli (NM hf A15) foram capazes de tomar conta da corporação e elevá-la a alturas desconhecidas.

## Universidade da Arquimagia

### Definitiva

Este instituto da mais alta sofisticação de ensino não tentou se especializar. Ao invés disso, contratou o melhor dos três campos de conjuração e criou o colégio mais caro de Netheril. A arquimaga Baden (NM hf M31) foi a reitora e instrutora das magias variativas. Oudinot (NB hf A21) foi a professora de magias mentalistas, Tudor (NB hm A26) foi o tutor das magias inventivas, Aleman (CM hm A23) foi outro instrutor das magias variativas, Cheberk (CB hm A24) era um professor de conjuração inventiva e Daa (CB hf A27) era outra professora de magia mentalista.

### Inteligência Variativa

Este grande colégio podia ser o melhor centro de estudo da escola variativa, especializando-se na criação dos mais poderosos itens mágicos reais e *mythallares* (uma vez que as turmas sobre o *mythallar* eram graduadas, não havia mais nada que a escola pudesse ensinar). Arrias (CB hm M29) era o reitor que dirigia o corpo docente composto pelas melhores mentes desse campo de estudo. Carvajal (CN hf A23) era uma mestra





em conversões elementais, Scribani (CB hf A21) era perita em conversão entre escolas, Heritier (CB hm A18) era uma autoridade em lidar com efeitos de ações mentais em seres vivos, Daria (CB hf A22) era perita em variações elementais, e Heróico (CB hm A26) era perito em seres elementais, e sabia como controlá-los como ninguém.

### **Mercearia de Yousouf**

Uma aventureira aposentada, Yousouf (NB hm G6) decidiu que era tempo de guardar a espada sobre um manto quando sofreu um debilitante ferimento – perdeu sua mão esquerda para a lâmina de um ogro, perdeu quase metade de seus intestinos para as presas famintas de um leão da montanha, deitando-se sobre uma fria geleira esperando que a morte a tomasse, e perdeu a maioria dos congelados dedos de seus pés que foram amputados após ter sido arrastada para o Sótão do Diácono.

Um amigo dela que vivia no enclave de Karsus, Ihre (LB hm A14/C7), ouviu falar da situação e rapidamente correu para ajudá-la. Utilizando cada habilidade de que podia dispor, tentou magias para curar os incríveis ferimentos da amiga, mas as feridas estavam além de suas capacidades de cura. Parcialmente bem-sucedido, Ihre teve de remover os dedos antes que gangessem.

# PdMs

**O**s governantes dos enclaves e outras cidades estão detalhados abaixo, arcanos que ajudaram a dar forma a Netheril e importantes personalidades que os personagens dos jogadores estarão aptos a encontrarem enquanto exploram o reino de Netheril. Como em *Localizações*, esse material está dividido nas várias épocas de Netheril, sendo mais fácil localizar PdMs específicos pelas eras em que os personagens estão se aventurando. Caso seja mencionado o contrário, todos os PdMs são humanos.

## A Primeira Era

A Primeira Era de Netheril foi caracterizada pelas primeiras insinuações da magia. Enquanto homens e mulheres sagrados dos deuses existiam, eles eram sobrepujados pelos poderosos senhores da guerra que lideravam batalha após batalha contra hordas orcs, goblins e kobolds.

## Nether, o Ancião

**Nascimento/Morte:** -30 a 32 AN

**Tendência:** Neutro Mal

**Classe:** Guerreiro 12/Clérigo 8 (Tyche)

**Pontos de Vida:** 76

**For** 18(36); **Des** 12; **Con** 16; **Int** 14; **Sab** 15; **Car** 16

Conhecido por muitos como o Fundador de Netheril, Nether, o Ancião era um sacerdote de Gers que ascenderia para governar a vila de nome homônimo por aproximadamente 10 anos antes da criação de Netheril. Um carismático e impulsionado sacerdote, Nether visitou os outros vilarejos próximos e convenceu seus líderes a unirem-se sob sua liderança.

Uma vez que Nether possuía o verdadeiro poder, a profundidade de suas ambição e cobiça tornaram-se claras. Ao invés de buscar governar as aldeias de uma maneira justa e imparcial e protegê-los de monstros saqueadores, Nether estabeleceu o saque de recursos. Ele ordenou que os tesouros de todas as vilas fossem armazenados em Gers, reuniu as milícias em um único exército sob seu comando e então estabeleceu a si próprio como ditador de Netheril.

Nether foi morto por uma rápida estocada de uma adaga envenenada durante a Cerimônia da Regência, a celebração anual que marca sua elevação como comandante de Setevilas.

O assassino escapou completamente, porém sua forma vaga foi amplamente acreditada como pertencente ao filho de Nether, Nether, o Jovem.

## Nether, o Jovem

**Nascimento/Morte:** 11 a 87 AN

**Tendência:** Neutro Bom

**Classe:** Ranger 12

**Pontos de Vida:** 86

**For** 17; **Des** 16; **Con** 17; **Int** 15; **Sab** 15; **Car** 13

Nascido na família dominante e herdeiro do “império” Netheril, Alandril Nether – Nether o Jovem como seus subordinados o chamavam – era radiante e jovial que apreciava a vida fora de casa. Ele frequentemente liderava escoltas pelas planícies próximas para buscar por orcs saqueadores e se tornou amigo de muitos dos comandantes da milícia de Netheril. Alandril se sentia incomodado pelo sucesso de seu pai, entretanto. Era óbvio para aqueles que eram próximos da família real que o jovem ranger não compartilhava os ideais de seu pai, e havia especulações que Nether o Ancião passaria o comando para outro herdeiro “mais cruel”, seu terceiro filho Darzal (NM hm Gue9).

Tais especulações foram rapidamente derrubadas quando Nether o Ancião anunciou planos para abolir os governos das outras vilas e supervisionar a região de Setevilas de sua casa em Gers. Durante a noite de celebração da sucessão do Ancião, Alandril matou seu pai (ou assim dizem relatos populares).

## Terraseer

**Nascimento/Morte:** Desconhecido

**Tendência:** Neutro

**Classe:** Arcanista 35

**Pontos de Vida:** 72

**For** 17; **Des** 17; **Con** 16; **Int** 22; **Sab** 24; **Car** 15

Muito pouco é conhecido sobre esse indivíduo, e o Terraseer aparentava saborear esse mistério. Quem quer que ele ou ela fosse, Terraseer sempre aparecia quando um problema surgia e logo desaparecia uma vez que o dilema estivesse resolvido. Terraseer era testemunha de várias realizações importantes de Netheril, mas estava misteriosamente ausente durante a queda



da civilização Netherese.

Poucos acreditavam que o Terraseer era realmente humano, pois sua primeira aparição documentada foi em 205 AN, quando ele mostrou para os primeiros netherese como se esconder e lutar contra uma liga de orcs procedentes das montanhas. Sua última aparição documentada foi em 3514 AN. Ele chegou a enclave de Karsus e avisou que a deusa Mystryl estava prestes a encarar seu maior desafio – um que poderia alterar a maneira como os Netherese viam a magia para todos os tempos.

## A Era de Nether

Esse era o começo da verdadeira época do aprendizado para os Netherese. A descoberta dos *pergaminhos nether* proveu um salto no poder mágico que aguardava os Netherese, e muitos dos mais proeminentes personagens do tempo demonstravam um tipo de controle sobre a magia.

## Congenio Ioun

**Nascimento/Morte:** 364 a 1319 AN

**Tendência:** Neutro Bom

**Classe:** Arcanista 20 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 53

**For 11; Des 19; Con 17; Int**  
**18; Sab 14; Car 13**

Um dos poucos arcanistas que não se envolveu na criação de magias, Congenio Ioun era um arcanista cujo nome ainda vivia nos anais do tempo em função de sua maior invenção – as *pedras iônicas*.

Durante sua longa vida, Congenio criou 30 tipos de *pedras iônicas* (essas são detalhadas no suplemento *Encyclopedia Arcana*).

Congenio sempre era visto com suas *pedras iônicas* circulando sua cabeça, e havia rumores que uma das criações de Congenio era responsável pela sua longevidade. Ele também era suspeito de ser estudante do Terraseer, mas esse era um tópico que o astucioso arcanista sabia evitar.

## A Era Mythallar

A criação do *mythallar* por Ioulaum em 845 forneceu as pequenas cidades e vilas de Netheril maior proteção contra o poder dos monstros que planejavam dominar a nação inexperienced. Enquanto muitos dos *mythallares* eram empregados nas cidades flutuantes, muitas das cidades terrestres escolhiam colocar um em seu meio também, controlando o tempo e provendo poder para itens semi-mágicos quando necessário.

## Halavar

**Nascimento/Morte:** 974 a 1068 AN

**Tendência:** Leal e Bom

**Classe:** Arcanista 18 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 29

**For 16; Des 15; Con 14; Int 19; Sab 13; Car 17**

Halavar era um arcanista amplamente conhecido que era bem aceito na comunidade de Engodo. Ele passou grande parte de seu tempo entreterendo crianças e jovens adultos, manipulando uma colagem de marionetes e polichinelos. Os temas básicos de suas produções eram tragédias baseadas em guerreiros heróicos netherese, críticas ao estilo de vida netherese, e sátiras a figuras públicas e arqui-magos. Um terço dessa forma de entretenimento, entretanto, constantemente o deixava em problemas com a burocracia.

Sua maior pretensão, entretanto, veio quando ele inventou o *pan-tógrafo universal de Halavar*. Esse mecanismo duplicava qualquer item não mágico colocado nele. Mesmo que fosse funcionar apenas uma vez por dia, o item poderia reproduzir qualquer coisa – até mesmo coisas viventes. Quando o

fato que o mecanismo poderia clonar



Arthindol Terraseer

Ilustração por Enrico Tomacetti





crianças e jovens adultos, criando uma duplicata exata (mesmo da personalidade), os seguidores de Selûne e Tyche levantaram-se contra a cidade de Engodo no intuito de linchar o arcanista criador. Ele imediatamente deixou sua cidade e foi brutalmente morto por bandidos que queriam o mecanismo. O item jamais foi encontrado de novo, mas sua localização foi teorizada em algum lugar a oeste de Netheril.

## Ioulaum

**Nascimento/Morte:** 544 AN a desconhecido

**Tendência:** Leal e Neutro

**Classe:** Arcanista 41

**Pontos de Vida:** 73

**For 14; Des 15; Con 16; Int 21; Sab 18; Car 16**

Ilustração por Oliver Borges

Ioulaum foi um dos maiores arqui-magos de Netheril. Ele foi responsável pela criação do *mythallar*, o qual permitia que itens semi-mágicos funcionassem sem o uso da magia *permanência*, dispendiosa e debilitadora da Constituição. Muitos o consideraram o Pai de Netheril.

Em aproximadamente 3488 AN, Ioulaum se transformou em lich, uma vez que a magia de suporte vital e poções cessaram os seus funcionamentos devido ao *dreno vital* e ao *dreno mágico* dos phaerimm que permeava Netheril. Interessantemente, quase dois meses após a queda de Netheril, Ioulaum abandonou seu enclave para uma reclusão na Fronteira Selvagem. Seu destino exato permanece um mistério.

## A Era de Prata

A Era de Prata de Netheril foi mais bem caracterizada por um desejo de busca de novos minerais, magia e outras riquezas. A abertura das minas Dekanter impeliu a era e continuou até o nascimento de Cronomante.

## Noanar

**Nascimento/Morte:** 1505 a 1559 AN

**Tendência:** Caótico e Neutro

**Classe:** Arcanista 21 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 55

**For 16; Des 15; Con 16; Int 19; Sab 12; Car 10**

Noanar foi um viajante que foi até Netheril de uma “inefável localização ao sul de Netheril”. Ele assentou-se em Canlespiere e rapidamente desenvolveu-se em um fantástico arcanista que gastou-se na descoberta da magia relacionada com o fogo. Suas magias se tornaram matéria prima nas comitivas de poderosos arcanistas e lhe foi garantido o título de



Oliver  
Borges  
2008

*Ioulaum*

Guardião do Fogo por Ioulaum em 1535.

Os testes de magia do arcanista eram primariamente conduzidos nos campos de batalha que cercavam Canlespiere. Ogros eram facilmente encontrados se soubesse aonde procurar, e o Guardião do Fogo era um tanto quanto perito em conseguir a atenção deles. Ele foi morto em uma escaramuça com os ogros, que arrastaram seu corpo embora com eles.

## Sadebreth

**Nascimento/Morte:** 1319 a 1498 AN

**Tendência:** Neutro e Bom

**Classe:** Clérigo 15 (Mystryl)/Arcanista 22 (variativo)

**Pontos de Vida:** 92





**For 14; Des 12; Con 15; Int 18; Sab 18; Car 13**

Este arcanista estava insatisfeito pelo fato de muitas das boas Aspirações não puderem ser duplicadas nos campos acessíveis aos arcanistas. Ele passou muito tempo de sua vida tentando recriar os efeitos de magias clericais para formas arcanas adequadas. Gastou cerca 50 anos aperfeiçoando duas magias (*reencarnação* e *controlar mortos-vivos*) em seu lar, em Mácula.

Apesar de mostrar pouca devoção, Sadebreth permaneceu verdadeiro em sua fé em Mystryl. Ao contrário de outros arquimagos, ele sentia que havia algo realmente sagrado sobre os deuses.

## Tolodine

**Nascimento/Morte:** 1444 a 1501 AN

**Tendência:** Caótico e Neutro

**Classe:** Arcanista 27 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 77

**For 11; Des 10; Con 16; Int 17; Sab 16; Car 12**

Um estudante de Sadebreth, Tolodine também focou seus estudos nas “aspirações”, mas suas versões eram muito mais fáceis de serem pesquisadas do que as de seu mentor. Ele residiu em Mácula até sua morte, com idade avançada, em 1501 AN.

## Trebbe

**Nascimento/Morte:** 1567 a 1622 AN

**Tendência:** Caótico e Neutro

**Classe:** Arquimago 28 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 88

**For 11; Des 14; Con 13; Int 19; Sab 14; Car 13**

O arquimago Trebbe era provavelmente um dos mais engenhosos criadores de magia de Netheril. Sua área de especialização – magias de proteção – permitia duelos mágicos que duravam além dos primeiros momentos de concentração, como também aumentou o período de vida dos arcanos que tinham experiências com a magia volátil (incluindo a experimentação de Karsus com *magia pesada*).

Em 1592 AN, Trebbe estabeleceu o enclave Burgo da Copa de Sombra. O local um centro de pesquisa mágica e negócios com os vizinhos humanóides, mas era também era o lugar de criação de um artefato maligno, a *Coroa de Chifres*. Um acidente arcano em 1622 AN matou Trebbe enquanto ele terminava seu trabalho na *Coroa de Chifres*.

## A Era de Ouro

Esse foi o maior período na história de Netheril. Como tal, houve um grande número de arcanos e outros que ajudaram a formar seu futuro – e decidir seu destino. Muitos arcanos estavam apenas interessados na criação de magias que garantiriam seu nome e reconhecimento ou na criação de cidades flutuantes que poderiam governar.

## Aksa

**Nascimento/Morte:** 1670 a 1840 AN

**Tendência:** Caótico e Neutro

**Classe:** Arcanista 23 (variativo)

**Pontos de Vida:** 103

**For 11; Des 16; Con 16; Int 20; Sab 18; Car 12**

Aksa, o Destruidor, foi um arcanista de cabelo desgrenhado que buscava o controle sobre as magias que destruíam ou alteravam os objetos. Ele foi um homem feroz que era muito propenso a ações bruscas e impensadas. Ele viveu em uma casa grande na ilha da cidade de Refúgio, uma estrutura que estava sempre precisando de reparos de emergência. Ele criou uma variedade de magias úteis em seus 170 anos de vida.

Quando experimentou sua magia de *desintegração*, Aksa criou um buraco de uma polegada no muro norte de sua casa. Ele esperava desintegrar toda uma seção do muro, e ficou bastante surpreso que sua magia tivesse se comportado dessa forma. Entretanto, ficou tão apaixonado pelo efeito que conjurou a magia mais duas vezes, causando o colapso de toda a parte norte da casa. Ele deu de ombros e começou a experimentar outras versões da magia na parte sul enquanto os construtores corriam para consertar o estrago.

Aksa era grosseiro e de difícil aproximação, mas seu comportamento áspero era apenas teatro. Ele era encantado pelas crianças, desviando frequentemente o tempo de suas pesquisas para disfarçar-se de vendedor ambulante e atuar para os pequenos. Seus disfarces não enganavam ninguém em Refúgio, mas seus espetáculos eram deveras interessantes e frequentemente continham mensagens para os espectadores adultos.

## Anglin

**Nascimento/Morte:** 1830 a 1938 AN

**Tendência:** Caótico e Bom

**Classe:** Arcanista 21 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 85

**For 11; Des 16; Con 16; Int 20; Sab 18; Car 12**

Anglin de Setevilas foi responsável por muitas magias baseadas nos efeitos prismáticos. Vivendo em Setevilas, Anglin estava constantemente preocupado em se proteger e proteger sua cidade de ataques. Assim, muitas de suas magias tratavam de observar o perigo (*espelho encantado*), defendê-lo de ataques (*esfera prismática*) e dispersar criaturas atacantes (*rajada prismática*). Ele era um respeitado general da milícia de Setevilas.

O arcano também dirigiu uma pequena escola em Setevilas chamada Feiticeiro Evocado. Dali, ele ensinava aqueles que desejavam aprender a arte e as nuances da magia, pedindo apenas em troca que os alunos servissem na milícia de Setevilas por pelo menos cinco anos após os estudos.

Anglin foi morto quando uma magia que pesquisava (chamada experimentalmente de *portal de Anglin*) voltou-se contra si, sugando-o por um portal místico.





## Dedo Brilhante

**Nascimento/Morte:** 2141-2373 AN

**Tendência:** Neutro e Mal

**Classe:** Arcanista 16 (variativo)

**Pontos de Vida:** 37

**For 12; Des 18; Con 15; Int 19; Sab 16; Car 19**

Com todo o interesse que outros arcanistas dispensaram à criação de magias que explodissem coisas, Dedo Brilhante estava surpreso que os arquimagos não estivessem requerendo uma aplicação mais prática para o uso da magia. Fazendo um exame de sua ligação com um clérigo com quem ele cresceu, iniciou experimentos dando aos arcanistas algumas das magias úteis que os clérigos dominavam.

Embora ele tenha criado uma magia que produzia luz, recebeu aclamações entre seus pares por criar *Dançarinos de Dedo Brilhante*, uma magia que criava fontes de luz “nocivas”. Ele estava tão impressionado que os outros arcanistas pudessem estar intrigados com tal magia que começou a trabalhar em uma versão melhorada que explodiria quando alguém a seguisse. Não se sabe se ele chegou a concluí-la ou não.

Dedo Brilhante nunca quis buscar o status de arquimago, ao invés disso escolheu viver na sossegada comunidade de Canlespiere. Por alguma razão ele foi jurado de morte em 2370 por um rival e foi finalmente morto em 2373 pelos Assassinos Farejadores de Cinzas, assim chamados por seu cartão de visitas de deixar nada além de uma mistura de cinzas de sua vítima em sua vigília.

## Chever

**Nascimento/Morte:** 1894-1960 AN

**Tendência:** Caótico e Bom

**Classe:** Arquimago 31 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 52

**For 9; Des 14; Con 17; Int 20; Sab 15; Car 11**

Chever foi um homem guiado pela descoberta; ainda mais pela preservação do conhecimento. Em 1933 ele estabeleceu a cidade flutuante de Opus e deu início à criação de uma rede de escolas, universidades e teatros tanto para preservar o conhecimento que ele havia adquirido quanto demonstrar aos cidadãos de Opus a utilidade de tais estruturas sociais.

Infelizmente, ele também foi levado a criar novas magias. Sua magia de *simulacrum* mostrou-se bastante útil, e arquimagos de toda Netheril viram a utilidade dos simulacros imediatamente. Mas sua sede por conhecimento levou-o aos planos, e sua magia *contato extraplanar* finalmente custou-lhe a vida quando ele saltou através de uma *esfera de aniquilação* em 1960.

Aprendizes alegam que seus dias finais foram de desespero. Ele gastou quantidades cada vez maiores de tempo em estudo, discutindo questões de importância com qualquer criatura extraplanar com a qual ele estivesse em contato. Suas anotações, as quais eram geralmente bem organizadas e completas,

já não passavam de palavras sem nexo quando foram finalmente coletadas.

## Cronomante

**Nascimento/Morte:** 1652 a 1764 AN

**Tendência:** Leal e Neutro

**Classe:** Arcanista 26 (variativo)

**Pontos de Vida:** 33

**For 15; Des 15; Con 12; Int 19; Sab 16; Car 13**

Cronomante nasceu como Jeriah Chronos, adotando o apelido de Cronomante após ter criado sua primeira magia orientada para o tempo. Ele era um jovem arrogante e determinado que estava constantemente preocupado com as aparências. Uma piada corrente acerca do arcanista era a de que caso ele algum dia cometesse algum deslize em público, ele simplesmente voltaria no tempo e o corrigiria. Já que a viagem no



Cronomante





tempo não funciona desta forma — um fato conhecido pelos outros arcanistas — tais brincadeiras meramente serviram para fazer com que o conjurador ficasse ainda mais autoconsciente.

Sua preocupação com a aparência fez com que estivesse sempre em busca de *poções de longevidade* e outras soluções para o envelhecimento. Como muitos dos arquiماغos, ele considerava que o envelhecimento era uma “maldição posta nos Nethereses pelos deuses que serviam para prevenir os arcanistas de descobrirem a origem do poder dos deuses e usurpá-los.”

A despeito de sua atitude insolente com os deuses, ele importou-se o suficiente com a nação de Illusk para dar sua vida à causa. Estando quase sozinho ante um ataque massivo de orcs, Cronomante foi gravemente ferido e morreu oito anos depois. Houvesse ele aceitado a cura dos deuses, provavelmente ele teria vivido.

## Cragh

**Nascimento/Morte:** 1759 a 1865 AN

**Tendência:** Neutro e Bom

**Classe:** Arcanista 22 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 40

**For 12; Des 16; Con 15; Int 17; Sab 15; Car 14**

Cragh “amigo dos anões” foi o primeiro arquiماغo da cidade de Extremo Norte através dos anos 1800. Nascido surdo, o jovem mago aplicou-se com rigor às artes místicas e tornou-se largamente respeitado entre os arquiماغos Nethereses.

O arcanista surdo era também altamente respeitado entre os anões de Ascore, e visitava sua fortaleza frequentemente. Ele falava apenas em linguagem de sinais, embora uma ou outra sílaba escapasse de seus lábios durante a conjuração mágica. Espantosamente, ele conseguia conjurar a maioria de suas magias sem componentes verbais, mas as magias de 8º círculo ou maior ainda requeriam que ele falasse para utilizar-se de seu poder.

## Dace

**Nascimento/Morte:** 1962 a 2083 AN

**Tendência:** Neutro e Mal

**Classe:** Arcanista 16 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 37

**For 10; Des 12; Con 13; Int 19; Sab 16; Car 15**

Um seguidor devoto de Mystryl, Dace passou toda a sua carreira na mesquita no enclave de Ioulaum. Enquanto em serviço da dama, ele criou uma variedade de magias baseadas em linguagem, mas sua primeira e mais importante tarefa era venerar Mystryl.

Os atos de Dace lhe renderam poucos amigos na comunidade dos arquiماغos, já que eles acreditavam que os deuses estavam apenas um passo acima deles em poder. Muitos criticaram Dace sobre a escolha de sua carreira, dizendo-lhe que

deveria ter “seguindo as aspirações” tornando-se um sacerdote. Sua morte foi culpa de outros arquiماغos, que ativamente trabalhavam contra ele em seu intento de descobrir *poções de longevidade* e outras magias que estendessem a vida. Aqueles que o atormentavam sentiram que o melhor para ele seria encontrar o “abraço” de Mystryl o mais depressa possível, e *asseguraram-se* de que quando ele finalmente descobrisse uma *poção de longevidade* esta estivesse amaldiçoada, envelhecendo-o ao invés de apagar as linhas da idade avançada.

## Decampus

**Nascimento/Morte:** 2227 a 2693 AN

**Tendência:** Leal e Neutra

**Classe:** Arcanista 16 (mentalista)/Barda 20

**Pontos de Vida:** 45

**For 15; Des 14; Con 13; Int 17; Sab 14; Car 17**

A Senhora Decampus era uma maravilha da conjuração, embora ela nunca tivesse levado o ofício tão a sério quanto outros teriam feito. Ela criou sua única magia —*alarme de Decampus*— na tenra idade dos 13 e então frequentou as universidades arcanistas em Setevilas e Ioulaum. Em 2350, no entanto, ela estava cansada das lutas internas dos arcanistas em sua eterna busca por poder.

Ela deixou Ioulaum em 2363 e começou a vagar pelas terras de Netheril, passando meses até mesmo no menor dos vilarejos para ouvir o que as pessoas comuns consideravam acontecimentos “importantes”. Muitas vezes ela permanecia por perto tempo suficiente para utilizar sua magia para ajudar uma pequena comunidade antes de seguir para outros lugares.

A “Dama Cantante”, como ela rapidamente se tornou conhecida, sempre viajava com uma harpa feita de mitral, a qual fôra um presente dos elfos de Cormanthyr, e um pequeno grupo de bardos aprendizes. Ela foi morta em um duelo de magia com o arquiماغo Delzjhava enquanto explorava a fronteira de Netheril.

## Dethed

**Nascimento/Morte:** 1869 a 2021 AN

**Tendência:** Caótico e Neutro

**Classe:** Arcanista 18 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 35

**For 14; Des 13; Con 12; Int 19; Sab 15; Car 11**

Dethed detém, talvez, a uma das mais dúbias passagens em Netheril: Ele transformou-se em lich na idade do amadurecimento, 25 anos. Durante sua não-vida, ele criou uma variedade de magias que foram prejudiciais às criaturas vivas, e ele apreciou muito criar armadilhas mágicas que matassem os vivos.

Conhecido como o Lich da Morte, o arcanista passou quase todo o seu tempo enfiado em seu laboratório no enclave de Ioulaum. Não assumiu estudantes, preferindo permanecer no isolamento enquanto trabalhava novas magias. Por fim



sua pesquisa provou ser sua ruína, pois Ioulaum o destruiu por usar a magia *Aprisionar de Dethed* para dominar o corpo de um aprendiz de outro arcanista.

## Efteran

**Nascimento/Morte:** 2053 a 2093 AN

**Tendência:** Neutro e Bom

**Classe:** Arcanista 18 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 27

**For 12; Des 11; Con 8; Int 18; Sab 18; Car 11**

Como uma mentalista que se concentrou na natureza do sono, Efteran foi uma mulher pacífica que viveu em Unidade. Ela era conhecida entre os elfos como uma das conjuradoras mais pacíficas de Netheril, e ela frequentemente caminhava pelas florestas dos Chifres Distantes em companhia deles.

Efteran estava sempre disposta a assumir aprendizes, embora sua saúde frágil a impedisse de passar tanto tempo com eles quanto ela gostaria. Um de seus estudantes descreveu seu aprendizado como “uma experiência adormecida que somente revelava sua importância uma vez que seus olhos se abriam”.

Efteran morreu repentinamente nas festividades do Alto-verão em Unidade, aparentemente de causas naturais. Uma tentativa de *ressucitá-la* falhou e seus estudantes engajaram-se em continuar suas pesquisas por muitos anos, embora nenhum deles tivesse muito sucesso.

## Enollar

**Nascimento/Morte:** 2199 a 2298 AN

**Tendência:** Caótico e Neutro

**Classe:** Arcanista 22 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 39

**For 11; Des 15; Con 15; Int 22; Sab 12; Car 13**

Este mentalista cresceu na cidade de Refúgio, passando a maior parte de sua juventude trabalhando nas docas para unir os meios aos fins. Quando tinha 18, ele escondeu-se em um navio para chegar a Setevidas, onde a ele foi permitido estudar magia na Academia Mental de Alimon, uma pequena escola dirigida por um mentalista pouco conhecido.

Sem dúvidas Enollar era o estudante mais impressionante da academia, e rapidamente deixou a escola para iniciar sua própria carreira. Viajando de enclave a enclave, o jovem mentalista aprendeu tanta cultura dos netherese “quanto poderia ser tolerado” antes de voltar para casa em Refúgio para concentrar-se na criação de magias.

## Fahren

**Nascimento/Morte:** 2357 a 2397 AN

**Tendência:** Neutro e Mal

**Classe:** Arcanista 22 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 52

**For 14; Des 14; Con 17; Int 19; Sab 13; Car 17**

Fahren era um respeitado mestre da magia no Distrito dos Ladrões, onde ele ensinou jovens arcanistas e ladinos da mesma forma nos caminhos da magia. Seus feitiços eram de roubar a atenção e também muito populares na cidade, tais magias eram suficientemente simples de aprender de forma que muitos ladrões buscaram tornar-se conjuradores menores para terem acesso a elas.

Houve rumores de que um dos estudantes de Fahren roubou um arcanista rival, utilizando suas magias de *poeira ofuscante* para escapar dos guardas do arcanista. O rival ficou tão furioso pelo fato de Fahren estar ensinando ladrões a utilizarem magia que entrou no Distrito dos Ladrões e matou Fahren com uma *esfera da aniquilação*.

## Quatrodedos

**Nascimento/Morte:** 1804 a 1863 AN

**Tendência:** Neutro e Mal

**Classe:** Arcanista 21 (variativo)

**Pontos de Vida:** 40

**For 12; Des 13; Con 15; Int 20; Sab 13; Car 12**

Um homem que se considerava um especialista em assuntos ligados ao clima, Quatrodedoviveu ao longo dos bancos do Mar Estreito, na cidade de Flagelo. Ele evitou com ardor todo e qualquer contato com os outros conjuradores de Netheril, preferindo permanecer em Flagelo e continuar seus experimentos com o clima.

Os residentes de Flagelo consideravam-no como a fonte de toda a ferrugem que parecia permear o próprio ar. Embora os ventos oxidantes de Flagelo estivessem lá muito antes (e muito depois) da morte de Quatrodedos, não é assim tão claro se Quatrodedos estava ciente da origem dos ventos oxidantes. Ele parecia sentir grande prazer quando as tempestades vinham do mar (muitos acreditavam que ele mesmo as convocava para a cidade). Na maior parte de sua vida, raramente uma semana se passou sem que nenhuma tempestade terrível viesse do mar.

## General Matick

**Nascimento/Morte:** 2238 a 2298 AN

**Tendência:** Caótico e Mal

**Classe:** Guerreiro 14/Arcanista 16 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 104

**For 18 (67); Des 14; Con 17; Int 16; Sab 13; Car 12**

General Matick, um homem impiedoso de traços violentos, tão longos quanto uma cauda de dragão, entrou para os níveis do exército de Setevidas e iniciou uma rápida ascensão até o topo (às vezes através de atritos com seus superiores). Durante sua vida ele frustrou mais de 30 ataques menores de goblins e seus sucessos foram lendários mesmo durante sua própria vida. A relação de perdas dos Nethereses em relação às mortes de inimigos foram as menores de qualquer general na história da nação.



Acredita-se que Matick assassinou mais de 25.000 orcs, 35.000 goblins, 2.000 trolls, e por volta de 5.000 halflings e elfos (os quais ele odiava febrilmente). Era dito também que o general fôra responsável pela criação de três magias que se tornaram conseqüentemente *armadura arcana*, *mísseis mágicos*, e *escudo arcano*, mas sábios acreditam que ele na verdade encomendou tais magias.

## Hamring

**Nascimento/Morte:** 2527 a 2573 AN

**Tendência:** Neutro e Bom

**Classe:** Arcanista 23 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 23

**For 11; Des 15; Con 11; Int 17; Sab 2; Car 9**

Hamring foi um homem de fortes convicções, tanto sobre sua vida pessoal quanto sobre suas criações mágicas. Nascido no pequeno vilarejo de Trocado, Hamring cuidava de um pequeno campo e também agia na experimentação em estudos mágicos.

Diferente de muitos arcanistas de Netheril, Hamring era um naturalista que acreditava que a natureza deve seguir seu curso, tanto no mundo quanto em sua própria vida. Ele recusava-se a buscar meios mágicos de estender sua vida e escreveu três livros sobre a ordem natural e sobre como os nethereses deveriam guiar-se pelas leis da natureza. Ele morreu de um ataque do coração em 2573.

Hamring concentrou-se em magias que afetavam as mentes de criaturas, clamando por seus medos mais obscuros e profundos ou reduzindo-os a autômatos. Mesmo após sua morte, três *simulacrums* deram continuidade ao seu trabalho, embora tivessem apenas uma fração do talento do verdadeiro Hamring. Primeiramente, eles concluíram outros dois romances sobre a ordem natural (as quais foram duramente criticadas por terem sido escritas por criações artificiais).

## Jarm

**Nascimento:** 1841 a 1974 AN

**Tendência:** Leal e Mal

**Classe:** Arcanista 17 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 34

**For 9; Des 12; Con 15; Int 17; Sab 13; Car 11**

O arcanista, residente de Umasurelhas de 1895 até sua morte nas mãos de assassinos em 1974, Jarm foi um homem impiedoso que rapidamente usava veneno ou outros meios “rápidos e eficientes” para livrar-se de qualquer competição indesejada. Isto incluía arcanistas visitantes que apenas estivessem passando pela cidade.

Apesar de sua natureza indômita, Jarm lutou ao lado de muitos defensores da cidade em diversas batalhas contra os orcs da Floresta Oculta. O único inimigo que ele não teve coragem de assassinar foi Shastin (NB hf Clr22), uma clériga de Mystryl, no entanto ele não possuía tal medo da feiticeira

Volhm, a quem ele matou em um duelo de magia em 1898.

## Senhora Polaris

**Nascimento/Morte:** 2352 a 3520 AN

**Tendência:** Caótica e Neutra

**Classe:** Arcanista 35 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 63

**For 13; Des 14; Con 15; Int 19; Sab 14; Car 24**

Senhora Polaris era uma aventureira que percorria grandes distâncias e passava longos períodos de tempo distante dos enclaves de Netheril investigando as fronteiras. Por volta do ano 3000, ela decidiu estabelecer-se um pouco mais, passando mais e mais de seu tempo no enclave que ela criou em 2458, Delia.

Sua busca através da Fronteira de Netheril produziu pouco no campo da pesquisa mágica, mas ela se tornou mais e mais carismática a cada incursão à Fronteira. Muitos acreditavam que ela havia encontrado alguma fonte mágica deixada para trás pelas Raças Criadoras ou que os elfos lhe haviam ensinado magias desconhecidas aos Nethereses.

Entretanto, a beleza de Polaris não perdurou. À medida que o fim da Era Sombria surgia cada vez maior no horizonte, sua figura antes esguia e definida começou a mudar em direção à obesidade. Ela tornou-se obcecada por planos de assassinato e confinou-se para afastar os “pretendentes” que continuavam a chamá-la.

Mesmo quando Candlemas, seu servo de confiança que foi enviado ao futuro por Karsus, veio para lhe falar, ela não pôde ver nada além de medo, traição e falsidade. Ela abrigou-se em seu castelo até que o Fim do Fim clamou por ela.

## Lucke

**Nascimento/Morte:** 1828 a 2118 AN

**Tendência:** Leal e Neutro

**Classe:** Arcanista 22 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 34

**For 9; Des 12; Con 15; Int 17; Sab 13; Car 11**

Lucke era um conjurador de Coniféria, amante dos animais, nunca era encontrado longe de uma horda inteira de criaturas conjuradas e convocadas. Ele possuía um gato cinza mal-cuidado que agia como familiar e confidente, embora houvesse rumores de quem realmente possuía quem. Houve também boatos de que o gato era na verdade um dragão disfarçado.

O arcanista foi rápido ao compartilhar suas magias recém-descobertas com seus estimados conjuradores, mas foi ficando mais e mais desiludido quando descobriu que alguns dos arcanistas estavam utilizando suas criaturas convocadas como “entretenimento” em suas arenas gladiatoriais. Em 2118, ele partiu de Coniféria e jamais retornou.

## M'dahl

**Nascimento/Morte:** 2609 a 2941 AN



**Tendência:** Caótico e Neutro

**Classe:** Arcanista 19 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 30

**For 11; Des 12; Con 19; Int 16; Sab 18; Car 11**

M'dhal fez parte de uma equipe de arcanistas que realizavam experimentos ligados ao controle de criaturas extraplanares no Forte da Pedra, uma estrutura próxima às Minas de Dekanter criada através da magia projetada para conter seres planares. Seus muitos anos de pesquisa em primeira-mão produziram uma coleção de magias que acabou sendo largamente utilizada por toda Netheril.

M'dhal foi dado como morto quando um balor tanar'ri surgiu em um círculo de invocação. A criatura se libertou do círculo, abriu uma parede no Forte da Pedra e escapou para a Fronteira de Netheril. Apenas um pequeno grupo de guerreiros conseguiu escapar.

## Quantoul

**Nascimento/Morte:** 1812 a Desconhecido

**Tendência:** Leal e Neutro

**Classe:** Arquimago 30 (variativo)

**Pontos de Vida:** 65

**For 19; Des 25; Con 16; Int 19; Sab 15; Car 11**

Quantoul foi um arcanista popular que emergiu para os patamares dos arquimagos quando criou a cidade flutuante de Canivete em 1840. Era uma cidade inteira devotada ao estudo das artes da variação e arcanistas de todos os cantos de Netheril começaram a aglomerar-se em suas ruas no princípio de 1900.

Infelizmente, o interesse de Quantoul em alterar as coisas levou-o a experimentos com o *mythallar* do enclave em 1927, e a onda mágica resultante transformou permanentemente todos os residentes do enclave em gigantes voadkyn. Ele conseguiu preservar sua própria mentalidade, mas nunca foi capaz de transformar a si ou aos residentes de Canivete de volta a suas formas naturais.

Quantoul procurou por séculos buscando uma contra-mágica para remover as transformações mágicas, mas ele nunca teve sucesso. Quando Netheril caiu, rumores de sua sobrevivência chocaram os estados sobreviventes por um curto período, mas o nome de Quantoul foi finalmente perdido assim como o de outros arquimagos.

## Volhm

**Nascimento/Morte:** 1848 a 1898 AN

**Tendência:** Caótico e Neutro

**Classe:** Arcanista 23 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 60

**For 15; Des 11; Con 16; Int 19; Sab 13; Car 13**

Volhm, a “dama gentil”, foi a arcanista mais renomada de seu tempo, ao menos por aqueles que não possuíam sua podero-

sa magia *relâmpago*. Ela recebia falanges de arquimagos e seus aprendizes que buscavam a magia em seu lar, e estava normalmente disposta a trocar por alguma nova magia do visitante, alguma troca de informação ou antiguidades élficas.

Em 1898, a Dama Gentil de Palter foi morta em um duelo de magia contra o arcanista Jarm, que buscava sua magia *relâmpago*. Seus estudantes tentaram vingar sua morte, mas foram mortos um-a-um à medida que tentavam desafiar Jarm.

## Era da Descoberta

### Carbury

**Nascimento/Morte:** 2896 a 3018 AN

**Tendência:** Caótico e Mal

**Classe:** Arcanista 18 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 51

**For 12; Des 11; Con 15; Int 18; Sab 13; Car 12**

O arcanista Carbury nasceu no enclave de Spiel em 2896 e rapidamente beneficiou-se das universidades e escolas da cidade para tornar-se proficiente em conjuração de magias. Seu caminho levou-o ao estudo de ilusões e fantasmas, e as magias que ele criou foram primeiramente centradas em enganar as mentes de sua platéia.

Mas Carbury também tinha um lado cruel. Como testemunha do poder que um arquimago possuía, Carbury buscou tomar controle do enclave de Spiel em 3018 através de uma série de ilusões extravagantes desenvolvidas para fazer com que todos acreditassem que ele era o Terraseer. No entanto, sua farça foi descoberta por um grupo de aventureiros e Carbury foi executado por sua tentativa.

### Oberon

**Nascimento/Morte:** 2839 a 2905 AN

**Tendência:** Leal e Neutro

**Classe:** Arquimago 29 (variativo)

**Pontos de Vida:** 67

**For 18; Des 10; Con 17; Int 20; Sab 12; Car 18**

Oberon especializou-se em “transporte quasidimensional” e foi um defensor veemente da entrada de Netheril no Espaço dos Reinos. Mesmo após os outros arquimagos de Netheril pararem de financiar expedições ao Espaço dos Reinos, Oberon assegurou-se de que elas continuassem, esperando descobrir algum recurso valioso que o colocaria à frente dos outros arquimagos. Ele nunca conseguiu.

Oberon foi ao Espaço dos Reinos em algumas ocasiões, procurando restabelecer elos com outras raças que compartilhavam o espaço. Ao passo em que ele veio a ser respeitado pelos outros habitantes do Espaço dos Reinos, estas mesmas criaturas mantiveram pouco respeito pela nação de Netheril, a quem viam como corruptos e malignos.



## Xanad

**Nascimento/Morte:** 2886 a 3176 AN

**Tendência:** Caótico e Mal

**Classe:** Arcanista 20 (inventivo)

**Pontos de Vida:** 37

**For 14; Des 14; Con 15; Int 18; Sab 12; Car 16**

Xanad era um arcanista cruel que viveu nas cercanias da Fronteira de Netheril, matando a maior parte daqueles que se atreviam a aproximar-se dele buscando ajuda, troca de magias ou virtualmente qualquer outra “desculpa”. Ele era uma fonte de irritação para os elfos Earlanni, que o consideravam um invasor de Netheril.

Nos últimos 10 anos de sua vida Xanad lutou constantes batalhas contra mercenários e aventureiros, todos contratados pelos Earlanni. Sua fortaleza foi finalmente posta abaixo em 3176 por um ataque de mais de 30 aventureiros e mercenários, embora o corpo de Xanad jamais tenha sido encontrado.

## A Era Sombria

### Candlemas

**Nascimento/Morte:** 2950 a 3165 AN

**Tendência:** Caótico e Neutro

**Classe:** Arcanista 21 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 29

**For 11; Des 14; Con 14; Int 18; Sab 12; Car 13**

Candlemas foi um aprendiz da arquimaga Senhora Polaris de Delia. Ele era brilhante e muito respeitado por seus semelhantes, embora fosse óbvio para os outros que ele estava competindo pela atenção da Senhora Polaris.

No entanto, ele não estava só nesta jornada. Descontando os outros arquimagos que mostraram interesse na radiante Polaris, outro aprendiz de Polaris—Sysquemalyn—estava também tentando ganhar o amor da Dama. Esta rivalidade frequentemente gerava uma disputa de um contra o outro, e eles usavam humanos visitantes como peões em suas tentativas de cortesia.

Embora Candlemas tenha nascido antes do início da Era Sombria, ele era o “amigo especial” de Karsus durante os dias finais do império dos Nethereses, graças ao rapto dele por Karsus durante a tentativa do Arquimago de obter componentes mágicos. Enquanto a genialidade e resultados obtidos por Karsus impressionavam Candlemas, ele ficou mais e mais desiludido com o que Netheril havia se tornado e como os arquimagos se importavam cada vez menos com as pessoas sob seu controle.

Candlemas ativamente agiu contra Karsus em 3520, mas já era tarde demais para parar os eventos catastróficos que estavam se desenrolando. Ele fugiu de volta para seu próprio tempo momentos antes da Queda, onde ele rapidamente deixou os serviços da Senhora Polaris (já que ele sabia o que ela se tornaria). No entanto, Sua partida fez pouco para salvar sua

própria vida, e Sysquemalyn matou o arcanista aposentado alguns anos após seu retorno do futuro.

## Dienere Falconholfer

**Nascimento/Morte:** 3461 a 3544 AN

**Tendência:** Caótico e Neutro

**Classe:** Guerreiro 17

**Pontos de Vida:** 114

**For 19; Des 15; Con 17; Int 14; Sab 12; Car 11**

Este explorador era bem conhecido por toda Netheril como atrevido e aproveitador. Ele escalava montanhas sem proteções mágicas, cruzava rios em caiaques e basicamente fazia coisas pelas quais ninguém parecia interessar-se. Ele ficou rico trabalhando como um guia e “profeta dos êrmos” para alguns dos arquimagos, mas seus verdadeiros interesses estavam em desafiar a natureza.

## Karsus

**Nascimento/Morte:** 3163 a 3520 AN

**Tendência:** Caótico e Neutro

**Classe:** Arcanista 41 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 74

**For 19; Des 13; Con 19; Int 22; Sab 19; Car 15**

Também conhecido como o Arquimago, Karsus foi mais lembrado por causar a queda de Netheril. Seu nascimento marcou o início da Era Sombria; sua morte marcou o fim de Netheril.

Como a maioria dos arquimagos, Karsus acreditava que os deuses eram nada além de mortais que haviam dominado magias que ele não tinha descoberto ainda. Quando começou a pesquisar magias de nível 12 no começo de 3400 ele concluiu que aquele era o poder que os próprios deuses possuíam. Seu erro foi crer que a magia comum era o que separava os deuses dos arquimagos, mas isto não seria percebido até o Tempo das Perturbações em 1358 CV quando Ao, o Ser Supremo dos deuses, demonstrou que havia mais do que apenas magia trabalhando na ascensão e queda dos deuses.

Karsus era um homem cheio de autoconfiança e com uma fé inabalável de que aquilo em que ele acreditava correspondia à forma como todas as coisas realmente eram. Nem mesmo as súplicas de seus conselheiros mais próximos podiam dissuadi-lo uma vez que a decisão de fazer algo tivesse sido tomada. Esta característica pessoal aplicava-se das menores decisões de enclave à criação da mais ponderosa magia já criada, *Avatar de Karsus*.

Outra faceta da personalidade de Karsus também resplandecia a qualquer um que o conhecesse: Ele completamente louco e delirante. Ele agia como uma criança animada a maior parte do tempo, e seus acessos de fúria tinham que ser evitados a todo custo. Ele podia ser caloroso e amigável, ou rude e tirânico; não havia meio-termo.

Karsus teve muitos “amigos especiais” durante sua vida. Estes eram indivíduos por quem ele repentinamente adquiriu



grande admiração, usou-os por algum tempo (obtendo informações ou serviços através deles) e então deixou de lado como um brinquedo esquecido. Alguns no Enclave de Karsus viam a designação “amigo especial” como uma sentença de morte.

## Olostin

**Nascimento/Morte:** 3328 a 3382 AN

**Tendência:** Caótico e Mal

**Classe:** Guerreiro 20

**Pontos de Vida:** 114

**For 20; Des 18; Con 17; Int 14; Sab 11; Car 15**

Olostin rapidamente emergiu como o lorde bandido mais sedento de sangue na história de Netheril. Com cerca de 20 anos ele já estava fazendo objeções ao comando dos arquimagos, atacando a cidade de Unidade em 3348. Outros que também compartilhavam de seu desgosto pelos arquimagos uniram-se à sua causa.

O Barão do Medo, como ele rapidamente ficou conhecido, era mais do que apenas um ponto em comum para aqueles que estavam insatisfeitos com o comando dos arquimagos. Ele era um impiedoso saqueador cujas próprias condições exorbitantes de vida comparavam-se às dos arquimagos.

Olostin e seus seguidores viveram em uma estrutura conhecida como Forte do Terror, a oeste da cidade de Unidade, nos Chifres Distantes. Era uma estrutura de pedra com altas muralhas que serviam para prevenir a todos, exceto os mais poderosos, de adentrar. Os phaerimm também lhe haviam dito que isto evitaria que os arquimagos utilizassem magia para descobrir sua localização.

No entanto, trinta e três anos após o início de suas incursões, um arcanista de 34º nível e um grupo de 250 guerreiros atacaram o Forte do Terror e mataram Olostin com a magia *bola de fogo de Noanar*. As poucas notas e planos dispersos que sobreviveram pareciam indicar que Olostin estava aliado aos phaerimm, os quais os nethereses ainda estavam tentando localizar.

## Sombra

**Nascimento/Morte:** 3214 a 3469

**Tendência:** Leal e Neutro

**Classe:** Arcanista 28 (mentalista)

**Pontos de Vida:** 47

**For 15; Des 17; Con 15; Int 20; Sab 14; Car 13**

Este arcanista engenhoso foi o primeiro a teorizar sobre semiplanos. Sua pesquisa foi banida e assassinos foram enviados para clamar sua vida por suas teorias. Com o auxílio de Karsus, no entanto, ele publicou provas conclusivas da existência dos semiplanos. O primeiro plano descoberto recebeu o nome do arcanista e dúzias de outros arcanistas entraram no semiplano para descobrir suas propriedades. Muitos jamais retornaram, mas aqueles que o fizeram exclamaram que o plano havia sido propriamente nomeado: o Semiplano das

Sombras.

Em 3469, Sombra veio a envolver-se com uma bela barda de Ioulaum, Alashar Crywinds. À medida que os dois planejavam casar-se, entretanto, Alashar revelou que ela era na verdade uma assassina enviada para matar o arcanista por seu trabalho sobre os semiplanos— isto apesar do fato de que a sentença de morte ter sido retirada anos antes — pela arcanista Grenway. Já que nenhum deles podia suportar a idéia de matar o outro, vieram com um plano diferente.

A pesquisa de Sombra deu a ele o conhecimento que precisava para transferir-se para o Semiplano das Sombras, deixando sua forma física para trás no Plano Material Primário. Criando um *simulacro* de Alashar, eles enviaram a duplicata delela de volta à arcanista Grenway para reportar seu sucesso (onde ela foi prontamente executada). Karsus previu o casamento dos dois em uma cerimônia secreta, e Sombra conjurou sua magia que levou ambos para o Semiplano das Sombras para sempre.



# Após a Queda

**Q**uando Karsus conjurou sua magia de avatar em uma tentativa de tornar-se um deus e unir os nethereses, uma série de eventos foi desencadeada e estes mudariam a magia e os arcanistas para sempre. Os sobreviventes das cidades caídas e aqueles que permaneceram no solo rapidamente iniciaram uma migração para o sul e oeste, evitando tanto os phaerimm quanto a aproximação da grande geleira. Os deuses olharam do alto para Faerûn com um pouco mais de interesse em suas atividades.

## Conjuração de Magias

Momentos após a queda, a conjuração de magias foi alterada para sempre. Primeiro, Mystra (em substituição a Mystyl) modificou a Trama, banindo o acesso dos arcanistas à magias de 11º e 12º nível. Arcanistas também tiveram que começar a consumir grandes quantidades de tempo para memorizar magias a cada manhã, e foram limitados a memorizar magias por nível. Deste ponto em diante, arcanistas memorizam magias como descrito no *Livro do Jogador*. Ela restringe o uso da magia apenas àqueles com aptidão para ela, essencialmente removendo os cantras das pessoas comuns.

Mystra também abriu a magia de forma que os arcanistas não mais precisassem tornar-se especialistas em certo campo de estudos, criando arcanistas generalistas neste processo. Mystra esperava que isto convencesse os conjuradores a utilizarem magia para a melhoria da raça humana ao invés de experimentar descobrirem quanto poder poderiam alcançar por eles próprios. Em alguns poucos anos após a queda, os arcanistas ficaram conhecidos como magos.

Os clérigos também não foram poupados da ira dos deuses, de forma que suas magias passaram a consumir mais tempo para serem conjuradas. Deles também foi requerido que orassem por suas magias a cada manhã e que memorizassem apenas certo número de magias para cada nível. Da queda em diante, clérigos avançam e conjuram magias conforme é detalhado no *Livro do Jogador*. Magias Milagrosas também foram colocadas além do alcance, exceto em circunstâncias muito especiais.

## Itens Mágicos

Itens semi-mágicos se tornaram virtualmente inúteis após a queda, uma vez que sua fonte de poder—os *mythallares*— foi destruída. Uns poucos itens mágicos regulares que foram criados durante a época de Netheril tornaram-se artefatos, tais como a *Coroa de Chifres* e o *Cetro dos Reis-Feiticeiros*. Criar itens mágicos novamente tornou-se uma provação envolvendo de perda da vitalidade ao qual poucos magos desejavam sujeitar-se.

## O que Restou?

Até o Tempo das Perturbações sacudir os Reinos em 1358 CV, magias conjuradas por magos e clérigos não tinham limite, baseado no nível, da quantidade de dano que poderiam causar.

## Daquí para Onde?

Personagens que sobreviveram à queda possuem uma variedade de locais para os quais podem viajar. Os estados sobreviventes de Netheril agem como depósito para a maior parte dos sucessores de Netheril, embora outros grupos também tenham viajado sul e oeste. Não importando seu destino, os personagens estarão imediatamente sujeitos às novas leis da magia incluindo conjuração, memorização e utilização de itens semi-mágicos. Caso eles escolham viajar para os restos da orla da civilização dos Nethereses, eles podem ajudar no estabelecimento de regiões até sua queda alguns séculos depois.

## Anauria

As terras diretamente ao sul de Netheril tornaram-se o lar dos Anaurianos, que foram renomados por criar finas espadas e continuar o legado mágico de Netheril. Entretanto, a falta de magias de alto nível e dos *mythallares* acabou impedindo severamente seus esforços e o reino foi finalmente destruído em uma batalha longa e sangrenta contra uma horda de orcs em 450 CV.

Muitos sábios acham irônico que Anauria tenha sido destruída por uma horda de orcs que estava lutando por sua própria sobrevivência. Com a expansão do deserto, muitas das



unidades orcs remanescentes uniram-se e tentaram tomar uma terra para si, mas foram cercados pelos estados sobreviventes. Liderados por Andegril, o Sábio, um orc shamã, os saqueadores decidiram concentrar seus ataques em um único reino ao invés de atingir cada nação das cercanias. Mas apesar de sua vitória custosa sobre Anauria, os orcs novamente deixaram o deserto à medida que ele consumia suas terras recém-conquistadas.

## Asram

Antes mesmo de recuperar-se da Queda, Asram foi repentinamente vitimada por uma terrível praga que atingiu todos os asramanos em 306 CV. Nos meses de primavera, que levaram ao que muitos chamam de uma repetição do Desastre Negro, o gado foi encontrado morto nos campos e plantações minguaram e morreram, algumas vezes de um dia para o outro. Durante a primeira semana de Eleasius, no entanto, a praga atingiu toda a nação.

## Hlondath

O estado-sobrevivente de mais longa data, os hlondathanos imediatamente começaram a culpar outros pela queda de Netheril, descreditando as notícias de que Karsus havia causado a destruição de Netheril. Seu alvo predileto para culpar eram os elfos de Cormanthyr, a quem eles viam como “comparsas dos phaerimm”. Eles estabeleceram boas relações com os anões de Tethyamar, e por outro lado concentravam-se em cortar árvores da floresta próxima e cuidar do gado através das planícies.

Em 538 CV, os hlondathanos finalmente incitaram os elfos de Cormanthyr para a guerra. Naquilo que ficou conhecido como as Guerras da Coroa Contra o Cetro, os elfos e Hlondath trocaram uma série de golpes aqui e ali. De tempos em tempos, Myth Drannor abatia as forças Hlondathanas, e as guerras serviram apenas para enfraquecer Hlondath.

Mas a força das armas não serviria para proteger Hlondath da aproximação de Anauroch. O deserto lentamente consumiu seus campos e planícies férteis, levando os poucos que restaram a ir mais longe em direção das terras centrais.

# Monstros

## Phaerimm

**Clima/Terreno:** Subterrâneo

**Frequência:** Muito Raro

**Organização:** Solitário

**Período De Atividade:** Qualquer

**Dieta:** Carnívora

**Inteligência:** Supragênio (19-20)

**Tesouro:** T, Z

**Tendência:** Neutro e Mal

**Quantidade/Encontro:** 1-3 (normalmente 1)

**CA:** 1

**Movimento:** Vn 9 (A)

**Dado de Vida:** 9

**Tac0:** 11

**Nº de Ataques:** 6

**Dano por Ataque:** 1d4 (ou por arma)x4/3d4/2d4

**Ataques Especiais:** Ferrão. Uso de magias

**Defesas Especiais:** Pode-se curar utilizando magias conjuradas contra eles

**Proteção à Magia:** 44% (77% contra magias de metamorfose e petrificação)

**Tamanho:** G (até 3,5 m de altura)

**Moral:** Fanático (17)

**Valor em XP:** 10.000

Os phaerimm são poderosos seres conjuradores que se movem por levitação natural. Normalmente se contentando em viver abaixo do solo, os phaerimm sempre emergem para investigar conjurações próximas. Eles são adversários mortalmente eficientes que deixam poucos sobreviventes em sua trilha.

Os phaerimm se assemelham a cones verticais, a parte mais larga com uma boca cravejada de dentes e na extremidade fina, sua cauda, um ferrão farpado. Eles possuem quatro braços, dois em cada lado, e freqüentemente usam as garras para segurar suas vítimas de forma a poderem ferroá-las melhor.

Os phaerimm comunicam naturalmente entre si variando as vibrações do ar que os cerca. Eles se comunicam com outras criaturas por telepatia. O idioma natural dos phaerimm não pode ser aprendido por outras raças.

**Combate:** Os phaerimm possuem *infravisão* de 48 metros e podem ver os planos astrais e etéreos a até 30 metros. Sua visão normal também opera com esta distância, funcionando constantemente com *detectar magia*. Os phaerimm são 77% resistentes a metamorfoses e magias de petrificação, e 44% resistentes a todas outras magias. Os phaerimm podem refletir magias resistidas contra o conjurador ou usá-las para cura (o dano causado pela magia é ganho como pontos de vida; os PV's em excesso podem ser utilizados em até 12 rodadas posteriores). Magias que não causam nenhum dano curam um PV por círculo de magia. Esta habilidade é um reflexo defensivo e não toma uma ação na rodada em que ela acontece. Não há nenhum limite quanto ao número de ataques mágicos que um phaerimm possa refletir ou absorver em uma rodada.

Os phaerimm comandam mais poder mágico que a maioria dos arcanistas humanos. A cada 50 anos de vida, um phaerimm aumenta um nível como arcanista; a maioria dos membros desta raça é equivalente a conjuradores de 22º a 27º nível. Phaerimm pesquisam magias como arcanistas humanos o fazem, mas eles podem adotar uma única magia escolhida de cada círculo. Esta magia escolhida nunca pode ser mudada e é retida em sua estrutura cerebral, podendo ser usado uma vez por dia. Os phaerimm recuperam esta magia escolhida de forma inata, sem estudo, diariamente.

Todas as magias phaerimm são conjuradas pela força de





vontade – a maioria do tempo de estudo mágico era gasto alterando magias humanas capturadas de forma que os phaerimm pudessem acrescentar sua própria magia. Isto faz com que toda magia conjurada por um phaerimm tenha +3 de penalidade de iniciativa, mas o tempo de conjuração não se aplica à suas magias.

Além da conjuração e da magia refletida, um phaerimm pode fazer seis ataques físicos. Suas mandíbulas, localizadas no “topo” de seu corpo cônico, mordem causando 3d4 pontos de dano. O torso do cone possui quatro braços retráteis com três dedos centrais e dois polegares opositores. Eles podem golpear causando 1d4 pontos de dano, brandir armas ou agarrar seus oponentes para que a criatura possa desferir mordidas automaticamente (a cada rodada que um phaerimm segura sua vítima, jogue 1d20 para o phaerimm e sua vítima; o número mais alto define se a criatura permanece prendendo ou se a vítima se solta).

Os phaerimm possuem caudas poderosas que causam 2d4 pontos de dano; se a jogada de ataque for 16 ou mais, seu ferão empala a vítima; a vítima recebe o dano normal mais um adicional de 1d6 pontos de dano devido à picada profunda, que injeta um fluido lácteo. A vítima deve obter sucesso em três testes de resistência contra venenos; primeiro, para não ficar paralisada durante 1d4 rodadas; segundo, para determinar se a vítima não será levitada a 1 metro acima do chão durante um turno completo, impotente de se movimentar exceto se empurrada ou agarrando-se a objetos sólidos ao seu alcance; e um terceiro para ver se o ovo injetado na ferida é fertilizado. Se não for fértil, ele se dissolve inofensivamente em uma semana. Se o ovo for fértil, começa a crescer em 1d6 dias, comendo a vítima por dentro e causando uma perda de 1 PV por dia até que a morte ocorra ou um *curar doenças* mate a larva parasita. Durante este tempo, os ataques, Classe de Armadura e atributos físicos da vítima são penalizados em quatro pontos devido à debilidade. Uma larva ou ovo pode ser removido de uma vítima, que sofrerá 2d4 pontos de dano e terá que obter um sucesso em um teste de colapso para não morrer.

**Habitat/Sociedade:** Os phaerimm gostam de viver perto de outros de sua própria raça para proteção mútua e para a satisfação social de competir entre si em planos malignos, mas normalmente agem sozinhos ou se cercam de escravos magicamente controlados para realizar suas demandas.

**Ecologia:** Os Phaerimm comem todos os tipos de répteis e mamíferos, mantendo-os como escravos até sua vez de servir como jantar. Eles odeiam os lacra-tumbas que parecem ser imunes à magia de controle mental dos phaerimm.

Os phaerimm são criaturas que precisam de magia em seu ambiente para sobreviver. Seus estômagos e intestinos usam uma estranha simbiose de magia e sucos digestivos para assimilar os nutrientes de sua dieta. Sem magia, os phaerimm podem morrer de fome.

## Sharn

**Clima/Terreno:** Qualquer terrestre

**Frequência:** Muito raro

**Organização:** Clã

**Período de Atividade:** Qualquer

**Dieta:** Onívora

**Inteligência:** Gênio (17-18)

**Tesouro:** Não

**Tendência:** Caótico e Neutro

**Quantidade/Encontro:** 1-12

**CA:** 2/6 (portal/tentáculos ou corpo)

**Movimento:** 4, Vn 15 (C)

**Dado de Vida:** 6 + 6

**Tac0:** 15

**Nº de Ataques:** 12

**Dano por Ataque:** Cabeças d4+1 (x3) / 3 mãos triplas 1d2 (x9) ou arma

**Ataques Especiais:** portais etéreos

**Defesas Especiais:** Regeneração

**Proteção à Magia:** 30%

**Tamanho:** I (6 m de comprimento)

**Moral:** Fanático (18)

**Valor em XP:** 7.000

A raça de criaturas chamadas sharn são seres que buscam o domínio da magia. Seu primeiro aparecimento em Faerûn coincide com a Era Sombria de Netheril, e muitos acreditam que arcanistas Netherese, na verdade, se transformaram em sharns numa tentativa de combater a ameaça phaerimm. Os sharn sempre têm ativamente se oposto aos phaerimm. Entretanto, não buscam aliados para sua causa.

Estas curiosas criaturas se parecem com lustrosas gotas negras amorfas de carne, com vários olhos minúsculos e cercados por uma aura de luz púrpura. Oponentes raramente conseguem ver seus vulneráveis corpos centrais, já que sobreviver a um encontro com um sharn é um feito realmente raro. Tentativas de contatar um sharn mentalmente (poderes psiônicos ou outros meios) só resultam em sucesso se o sharn assim desejar. Sharn compartilham uma estranha forma de telepatia grupal entre si, de alcance limitado.

**Combate:** Sharn podem criar portais em miniaturas – janelas astrais – até 132 metros de distância de seus corpos. Os sharn podem criar imediatamente e manter até seis desses portais, usando todos para atacar de vários ângulos. Um sharn pode estender três cabeças com mandíbulas afiadas e três braços com três mãos para atacar oponentes e caçar a certa distância. Cada um destes seis apêndices possui vários olhos minúsculos com infravisão de 18 metros, sendo que cada apêndice tem seu próprio portal independente. Cada apêndice tem CA 4.

Um portal se parece com uma espiral ofuscante ou uma aura energética, com pontos púrpura brilhantes e uma Taxa de Movimentação 6. Quando abrindo ou fechando, estes portais se parecem com manchas minúsculas ou anéis giratórios de



luz púrpura. Considere um portal com CA 2; danos de ataques que atingem o portal são transmitidos ao corpo central do sharn.

Os braços com três mãos são hastes flexíveis com aspecto ofídico, que terminam em um cotovelo onde três antebraços humanóides dividem-se um do outro. Cada braço termina em uma mão humanóide que pode socar ou rasgar causando 1d2 pontos de dano, segurar itens ou brandir armas.

Trate os braços e as cabeças como tendo a mesma CA do corpo central de um sharn. Ataques em uma mão particular precisam atingir uma CA 3 devido à proximidade íntima dos dois outros antebraços na mão tripla. Ataques contra uma mão específica podem quebrar um item segurado, desarmar a mão, ou cortar um dedo que use um anel mágico.

Sharn possuem uma única e peculiar mente; eles são imunes a todas as magias de encantamento e nunca são enganados por ilusões. Um sharn pode confundir psiquicamente uma mente em contato com ele, alcançando o elo mental como um ataque especial adicional. A vítima deve fazer um teste de Inteligência com uma penalidade de -3 ou sofrer efeitos iguais a uma magia *enfraquecer o intelecto*. Alguns sharn – talvez mais de 10% de sua população total – são reconhecidos conjuradores poderosos (20º nível ou maior). Sua magia é uma habilidade inata que impõe uma penalidade de -3 na iniciativa em suas ações mágicas. Quando sua magia entra em contato com o *dreno mágico* dos phaerimm ou magias de *dreno vital*, uma metamorfose geográfica acontece na área. Isto faz com que montes isolados sejam convertidos em colinas rochosas, ou colinas rochosas se transformem em uma savana; o efeito sempre reduz geografia um passo adiante para se tornar uma savana.

Sharn regeneram um ponto de vida a cada dois turnos enquanto tiverem acesso a calor ou luz solar e água, neve, gelo ou sangue.

**Habitat/Sociedade:** Sharn se reproduzem por brotamento quando alcançam 55 pontos de vida ou mais. Sharn são criaturas sofisticadas e sábias, conhecidas por se interessar por magia, viagem planar e domínio de uma variedade de ambientes no Plano Material Primário e além. Todos os sharn dentro de uma área em particular fazem parte de uma grande família ou clã. Cada clã mantém alvos particulares, decididos e modificados por um conselho do clã, mas estes alvos permanecem misteriosos a estranhos. Sharn tentam permanecer afastados dos acontecimentos diários de ambientes passageiros.

**Ecologia:** Sharns comem líquens, plantas verdes e raízes, bem como mamíferos. Eles estão frequentemente em conflito com os phaerimm.

## Lacra-tumbas

**Clima/Terreno:** Qualquer Subterrâneo

**Frequência:** Muito Raro

**Organização:** Clã

**Período de Atividade:** Qualquer

**Dieta:** Minerais

**Inteligência:** Alta (13-14)

**Tesouro:** Qx4 (especial)

**Tendência:** Leal e Neutro

**Quantidade/Encontro:** 1d12

**CA:** - 2

**Movimento:** 10, Ev 1-4

**Dado de Vida:** 8+8

**Tac0:** 13

**Nº de Ataques:** 3 ou 1

**Dano por Ataque:** 4d6/4d6/1d12+9 ou 1d12+6

**Ataques Especiais:** Imune a fogo, frio e ataques mentais.

Metade do dano para ataques elétricos

**Defesas Especiais:** Não

**Proteção à Magia:** Não

**Tamanho:** I (5-7 m altura)

**Moral:** Elite (16)

**Valor em XP:** 8.000

Lacra-tumbas não são criaturas naturais. Sua existência pode ser traçada até o início da Era Sombria de Netheril, quando um grupo de arcanistas os criou para procurar a fonte do dreno mágico que estava começando a alcançar o império.

Lacra-tumbas se parecem com humanóides calvos, altos, nús, assexuados, com uma pele dura e lisa de cor azul-acinzentado, garras que escavam rocha sólida e grandes bocas dentadas em suas barrigas. Suas cabeças sem traços característicos os deram o apelido de “os sem cara”.

Eles se comunicam através de vibrações sonoras criadas por sua pele (um idioma parcialmente entendido pelos devoradores de mentes) e através de telepatia em um raio 36 metros.

**Combate:** Um lacra-tumbas ataca com suas duras mãos de ferro, com longos dedos que causam 4d6 pontos de dano cada, podendo também atacar seus oponentes com sua boca abdominal (esmagando e rasgando armaduras, pedras e ossos; uma mordida causa 1d12+9 pontos de dano). Se não quiser se aproximar dos oponentes, ele ataca com um martelo grande causando 1d12+6 pontos de dano. Um lacra-tumbas pode brandir esta arma com uma mão (-2 para acertar) ou lançá-lo com grande precisão (+2 para acertar).

Os lacra-tumbas conseguem enxergar através de um sonar (emitindo um som inaudível como um morcego) com precisão de 132 metros, o que os tornam suscetíveis à magia *silêncio*. Este sentido os permite localizar criaturas e objetos *invisíveis* ou *deslocados*, e os fazem imunes a ilusões e outras magias baseadas em visão. Lacra-tumbas podem *animar rochas* por 1d4+2 rodadas a cada 2 horas (determine a duração aleatoriamente a cada vez que a habilidade for usada) e podem *detectar magia* à vontade.

Eles são imunes a magias de controle mental ou de encantamento. Também são imunes a ataques baseados em fogo ou frio. Ataques elétricos causam apenas metade do dano; nenhum se obtiverem sucesso em teste de resistência. Eles realizam teste de resistência contra petrificação com -2 de penalidade. Quando mortos, tornam-se pedra permanentemente





dentro de 1d2 rodadas.

**Habitat/Sociedade:** Laca-tumbas receberam seu nome de seu hábito de escavar nas profundezas para saquear tumbas, templos e cavernas à procura de itens mágicos. Eles normalmente tentam tomar magia de seres que encontram.

Magia é sagrada para eles; nunca usam qualquer magia ganha, escolhendo proteger e venerar tais itens. Eles gastam suas longas vidas a procura da *Fonte de Toda a Magia* que eles acreditam estar escondida profundamente na terra. Eles respeitam os elementais da terra, acreditando serem criados desta fonte misteriosa e relutam em atacá-los.

Laca-tumbas mantêm como tesouro (possuindo como um todo pelo clã), todos os itens mágicos. Eles os vigiam cuidadosamente. Como tesouro pessoal, eles mantêm bonitas gemas, como quartzo, jade, ágata e ametista. Estas são armazenadas em cavernas de rochas incandescentes, nas profundidades absolutas da terra.

**Ecologia:** Forjados da fusão da magia, elementais da terra e os corpos de nove voluntários dos distritos pobres das cidades de Netheril, os arquimagos criaram o primeiro Thaalud. A estes guerreiros sem face foram dadas certa avidez pela magia, uma memória herdada (dando acesso às lembranças de seus antepassados), uma ideologia da pureza da magia e um ódio insano contra conjuradores não humanos.

Sua união com elementais da terra transformou os Thaaluds em escavadores caçadores nos reinos phaerimm. Os Netherese esperaram que os Thaalud odiassem a magia usada nos ataques fazendo-os atacar os phaerimm (embora os netherese não conhecessem sobre a fonte de *dreno mágico* na ocasião que eles criaram os laca-tumbas). Não obstante, seu plano teve sucesso.

Durante a excursão dos laca-tumbas nas profundezas da terra, eles entraram em conflito com ílitides, tribulos brutais, drows e duergars. Por causa de sua incrível memória, os atos destas raças nunca foram esquecidos ou perdoados. Seus inimigos primários são os phaerimm: eles atacam estas bestas cônicas a frente de qualquer outro alvo.

A pele de um laca-tumbas varia à vontade em porosidade; por isto, eles têm necessidade de água. Suas mandíbulas podem esmagar pedra para extrair alimento mineral. Eles podem digerir ferro do sangue e medula se necessário, mas eles não caçam para comer. Eles brandem grandes martelos, com 3 metros de comprimento, de arenite, uma liga de magma mais dura que a maioria das rochas. Eles podem cavar a pedra com suas garras, mas usam seus martelos para dividir a pedra quando uma superfície lisa é desejada.



# Apêndice I:

## Magias Arcanistas por Especialização

### Magias Inventivas

#### 1º Nível

Força de Carbury  
Servo de Carbury  
Susto de Carbury  
Detectar Magia  
Armadura do General Matick  
Projétil Genérico de Matick  
Escudo do General Matick  
Montaria de Jarm  
Marca de Lefeber  
Queimadores de Primidon  
Ler Magias  
Sebo de Shan  
Resfriador de Veridon  
Muralha de Veridon  
Toque de Volhm  
Runa Arcana  
Devaneio de Xanad  
Mensagem de Xanad  
Familiar de Zahn

#### 2º Nível

Força Aprimorada de Carbury  
Boca de Carbury  
Ecuridão de Fahren  
Poeira Ofuscante de Fahren  
Irritação de Jarm  
Mão Espectral de Jarm  
Convocar Enxames de Jarm  
Iluminação de Polybeus  
Pirotecnias de Primidon  
Esfera de Primidon  
Teia de Shan  
Réplica de Smolyn  
Névoa Fétida de Tolodine  
Bolso do Espaço de Undine  
Nuvem de Veridon

#### 3º Nível

Força Espectral de Carbury  
Corcel de Carbury  
Dissipar Magia  
Morte Simulada de Gwynn  
Vampirismo de Gwynn  
Selo de Hersent  
1ª Convocação de Criaturas de Lucke  
Bola de Fogo de Noanar  
Flecha de Primidon  
Runas de Tipald  
Lufada de Vento de Tolodine  
Muralha de Vento de Tolodine  
Raio de Volhm

#### 4º Nível

Espelho de Anglin  
Assassino de Carbury  
Arma Encantada de Quatrodedos  
1ª Criação de Lefeber  
2ª Convocação de Criaturas de Lucke  
Contágio de Lucke  
Escudo de Noanar  
Armadilha de Noanar  
Muralha de Noanar  
Escavação de Proctiv  
Monstro de Sombra  
Simulação de Stoca  
Flora Crescente de Stoca  
Muralha de Gelo de Veridon  
Solidificação de Veridon  
Tempestade de Veridon  
Grito de Xanad

#### 5º Nível

Concepção de Aksa  
Sonho de Efteran  
Mensagem de Enollar  
Animação de Fjord  
Recipiente Arcano de Jarm  
2ª Criação de Lefeber  
3ª Convocação de Criaturas de Lucke



Muralha de Ferro de Mavin  
Muralha de Pedra de Mavin  
Semi-Monstro de Sombra  
Porta de Sombra  
Magia de Sombra  
Conjuração de Sombra  
Muralha de Energia de Shan  
Fauna Crescente de Stoca  
Conjuração de Tipald  
Névoa Mortal de Tolodine  
Cone de Veridon

## 6º Nível

Caçador de Carbury  
Magia de Dethed  
Encantar Item  
Contingência de Lefeber  
4ª Convocação de Criaturas de Lucke  
Conjuração de Animais de Lucke  
Manto de M'dhal  
Transmutação de Pedra em Carne de Mavin  
Reencarnação de Sadebreth  
Magia Sombria de Sombra  
Sombras de Sombra  
Neblina da Morte de Tolodine  
Ardil de Valdick  
Corrente de Volhm

## 7º Nível

Rajada de Anglin  
Inversão da Gravidade de Cronomante  
Dedo da Morte de Dethed  
Isolamento de Enollar  
5ª Convocação de Criaturas de Lucke  
Bola de Fogo Controlável de Noanar  
Cubo de Força de Valdick  
Atordoamento de Xanad

## 8º Nível

Muralha de Anglin  
Clone de Dethed  
Prisão de Dethed  
Símbolo de Hersent  
6ª Convocação de Criaturas de Lucke  
Nuvem de Primidon  
Aço Vítreo de Proctiv  
Permanência  
Dominação de Tosculdo  
Enigma de Valdick  
Imersão de Valdick

Cegueira de Xanad  
Obstrução de Yong

## 9º Nível

Esfera de Anglin  
7ª Convocação de Criaturas de Lucke  
Meteoros de Mavin  
Forma Astral de Valdick  
Portal de Valdick  
Dreno de Volhm  
Assassino de Xanad

## 10º Nível

Mythal da Trama de Lefeber  
Criar Vulcão de Mavin  
Terra Firme de Mavin  
Vento Caústico de Tolodine  
Esferonavegação de Valdick

## 11º Nível

Trama Mundial de Mavin

## Mentalismo

### 1º Nível

Compreensão de Dace  
Provocação de Dace  
Ventriloquismo de Dace  
Alarme de Decampus  
Detectar Magia  
Sono de Efteran  
Hipnotismo de Hamring  
Encantar Humanos de Keonid  
Amizade de Keonid  
Dissipar o Mal de M'dhal  
Transformar-se de Quantoul  
Ler Magias  
Identificar de Trebbe  
Vidência Mágica de Trebbe  
Detectar Mortos-vivos de Trebbe  
Runa Arcana  
Devaneio de Xanad  
Familiar de Zahn

### 2º Nível

Surdez de Cragh  
Despropósito de Enollar  
Enfraquecimento de Hamring  
Padrão Hipnótico de Hamring

Terror de Hamring  
Esquecimento de Keonid  
Invisibilidade de Pockall  
Proteção a Cantras  
Ouro dos Tolos de Purnia  
Cegueira de Smolyn  
Obscurecência de Smolyn  
Réplica de Smolyn  
Detectar Tendência de Trebbe  
Detectar o Mal de Trebbe  
Detectar Invisibilidade de Trebbe  
Levitação de Yturn  
PES de Zahn  
Localizar de Zahn

### 3º Nível

Força Espectral de Carbury  
Modelos de Idiomas de Dace  
Dissipar Magia  
Desilusão de Enollar  
Sugestão de Keonid  
Escudo de Projéteis de M'dhal  
Dissipar o Mal II de M'dhal  
Invisibilidade Ampla de Pockall  
Imobilizar Humanos de Prug  
Imobilizar os Mortos de Prug  
Indetecção de Ptack  
Metamorfose Lenta de Quantoul  
Metamorfose Fantasmagórica de Quantoul  
Escrita Ilusória de Raliteff  
Audição de Zahn  
Visão de Zahn

### 4º Nível

Fiasco de Berthot  
Assassino de Carbury  
Dissipar Maldição de Enollar  
Abandono de Fjord  
Confusão de Keonid  
Emoção de Keonid  
Medo de Keonid  
1ª Criação de Lefeber  
Arco-íris de Nalevac  
Porta Extra de Oberon  
Invisibilidade Aprimorada de Pockall  
Enfeitiçar Monstro de Pockall  
Monstro de Sombra  
Terreno Ilusório de Tosculdo  
Parede Ilusória de Tosculdo  
Olho de Trebbe  
Invulnerabilidade Menor de Trebbe



Detectar Observação de Trebbe

### 5º Nível

Desordem de Berthot  
 Contato Extraplanar de Chever  
 Sonho de Efteran  
 Mensagem de Enollar  
 Enfraquecer o Intelecto de Hamring  
 Recipiente Arcano de Jarm  
 2ª Criação de Lefeber  
 Expulsão de Oberon  
 Dominação de Prug  
 Imobilizar Seres de Prug  
 Semi-Monstro de Sombra  
 Porta de Sombra  
 Magia de Sombra  
 Conjuração de Sombra  
 Logro de Smolyn  
 Ilusão Avançada de Tosculdo  
 Repulsão de Undine

### 6º Nível

Encantar Item  
 Despistar de Enollar  
 Controlar o Clima de Quatrodedos  
 Hipnose em Massa de Hamring  
 Saga de Jarm  
 Tarefa de Keonid  
 Ilusão Programada de Kutson  
 Manto de M'dhal  
 Repulsão de Prug  
 Magia Sombria de Sombra  
 Sombras de Sombra  
 Comando Visual de Smolyn  
 Visão de Smolyn  
 Véu de Smolyn  
 Ilusão Permanente de Tosculdo  
 Projetar Imagem de Tosculdo  
 Antimagia de Trebbe  
 Invulnerabilidade de Trebbe  
 Miragem de Zahn

### 7º Nível

Simulacro de Chever  
 Isolamento de Enollar  
 Banimento de Oberon  
 Controlar Plantas de Prug  
 Controlar Mortos-vivos de Sadebreth  
 Passagem de Shadow  
 Invisibilidade em Massa de Tosculdo  
 Reverter de Trebbe  
 Atordoamento de Xanad

Dissipação de Yong  
 Visão de Zahn

### 8º Nível

Animação Ilusória de Berthot  
 Enfeitiçar Multidões de Keonid  
 Antipatia/Simpatia de Kutson  
 Limpar a Mente de Kutson  
 Permanência  
 Dominação de Tosculdo  
 Obstrução de Yong

### 9º Nível

Auxílio Imediato de Oberon  
 Previsor de Smolyn  
 Encarnação do Medo de Trebbe  
 Aprisionamento de Yong

### 10º Nível

Mythal da Trama de Lefeber

### 12º Nível

Avatar de Karsus

## Variação

### 1º Nível

Crescimento de Aksa  
 Reparo de Aksa  
 Dançarinos de Dedobrilhante  
 Luz de Dedobrilhante  
 Detectar Magia  
 Leque de Nalevac  
 Reflexão de Niquie  
 Efeito Ígneo de Nobrow  
 Queimadores de Primidon  
 Metamorfosear-se de Quantoul  
 Escalador de Quantoul  
 Apagar de Raliteff  
 Ler Magias  
 Cerrar Portas de Undine  
 Resfriador de Veridon  
 Toque de Volhm  
 Runa Arcana  
 Queda Suave de Yturn  
 Gande Salto de Yturn  
 Familiar de Zahn

### 2º Nível

Despedaçar de Aksa  
 Escuridão de Fahren  
 Trancar de Ptask  
 Arrombar de Ptask²  
 Ouro dos Tolos de Purnia  
 Alterar-se de Quantoul  
 Força de Quantoul  
 Bolso do Espaço de Undine  
 Corda de Undine  
 Nuvem de Veridon  
 Restrição de Vilate  
 Sussurro de Vilate  
 Levitação de Yturn

### 3º Nível

Objeto de Aksa  
 Modelos de Idiomas de Dace  
 Dissipar Magia  
 Desilusão de Enollar  
 Visão Profunda de Nalevac  
 Piscar de Oberon  
 Indetecção de Ptask  
 Manuscrito Secreto de Ptask  
 Metamorfose Acelerada de Quantoul  
 Metamorfose Lenta de Quantoul  
 Metamorfose Fantasmagórica de Quantoul  
 Respirar na Água de Stoca  
 Asas de Stoca  
 Lufada de Vento de Tolodine  
 Muralha de Vento de Tolodine

### 4º Nível

Abandono de Fjord  
 Arma Encantada de Quatrodedos  
 Contágio de Lucke  
 Arco-íris de Nalevac  
 Muralha de Noanar  
 Feitiço de Nobrow  
 Porta Extra de Oberon  
 Escavação de Proctiv  
 Metamorfose Múltipla de Quantoul  
 Metamorfosear Outro de Quantoul  
 Metamorfosear-se de Quantoul  
 Simulação de Stoca  
 Flora Crescente de Stoca  
 Olho de Trebbe  
 Muralha de Gelo de Veridon  
 Solidificação de Veridon  
 Tempestade de Veridon  
 1ª Extensão de Zwei



## 5º Nível

Concepção de Aksa  
Passagem de Aksa  
Ar Líquido de Fjord  
Animação de Fjord  
Distorção de Fjord  
Expulsão de Oberon  
Telecinésia de Oberon  
Teleportação de Oberon

## 6º Nível

Desintegrar de Aksa  
Aço Vítreo de Aksa  
Encantar Item  
Tornar Raso de Quatrodedos  
Partir Água de Quatrodedos  
Controlar o Clima Quatrodedos  
Manto de M'dhal  
Transmutação de Pedra em Carne de Mavin  
Mover Terra de Proctiv  
Transmutação de Água em Pó de Proctiv  
Reencarnação de Sadebreth  
Neblina da Morte de Tolodine  
Projetar Imagem de Tosculdo  
Miragem de Zahn  
3ª Extensão de Zwei

## 7º Nível

Inversão da Gravidade de Chronomancer  
Dedo da Morte de Dethed  
Banimento de Oberon  
Teleporte Infalível de Oberon  
Corpo Plano de Quantoul  
Estátua de Quantoul  
Controlar Mortos-vivos de Sadebreth  
Passagem de Sombra  
Reverter de Trebbe  
Porta de Undine  
Dissipação de Yong

## 8º Nível

Metamorfose de Aksa  
Clone de Dethed  
Limpar a Mente de Kutson  
Nuvem de Primidon  
Aço Vítreo de Proctiv  
Permanência

Imersão de Valdick

## 9º Nível

Estase de Cronomante  
Parar o Tempo de Cronomante  
Auxílio Imediato de Oberon  
Fragilidade de Ptack  
Mudar a Forma de Stoca  
Dreno de Volhm  
Transmutação de Rocha em Lama de Proctiv  
Moldar Rochas de Proctiv  
Logro de Smolyn  
Fauna Crescente de Stoca  
Repulsão de Undine  
2ª Extensão de Zwei

## 10º Nível

Terra Firme de Mavin  
Mover Montanhas de Proctiv

## 11º Nível

Abrir/Lacrar Esfera de Cristal de Procti



## Apêndice II:

# Magias de Clérigo por Aspiração

### Aspirações

#### Transcendentes (Clérigos)

##### 1º Nível

Benção  
Clamar pela Fé  
Círculo de Fé  
Comando  
Criar Água  
Curar Ferimentos Leves  
Detectar o Mal  
Detectar Magia  
Resistir ao Frio  
Invisibilidade a Mortos-vivos  
Luz  
Pedra Mágica  
Precipitação  
Proteção contra o Mal  
Purificar Comida e Água  
Remover Medo  
Anel de Mãos  
Falar com Viajante Astral  
Santuário

##### 2º Nível

Ajuda  
Augúrio  
Cântico  
Criar Símbolo Sagrado  
Detectar Feitiço  
Utilizar Poder Sagrado  
Demônio de Poeira  
Cativar  
Encontrar Armadilhas  
Imobilizar Pessoa  
Revelar Tendência  
Mensageiro Animal  
Música das Esferas

Transferência Mística  
Suportar Calor  
Guardião Sagrado  
Consagrar  
Silêncio  
Retardar Envenenamento  
Enfeitiçar Serpentes  
Falar com Animais  
Martelo Espiritual  
Distanciamento  
Wyvern Vigia

##### 3º Nível

Animar os Mortos  
Janela astral  
Chuva Repentina  
Luz Contínua  
Criar Alimentos  
Curar Cegueira ou Surdez  
Curar Doenças  
Dissipar Magia  
Controlar Emoção  
Detecção Extradimensional  
Morte Aparente  
Andar Sobre as Chamas  
Símbolo de Proteção  
Linha de Proteção  
Localizar Objetos  
Roupa Encantada  
Mesclar-se às Rochas  
Proteção ao Plano Negativo  
Oração  
Remover Maldições  
Remover Paralisia  
Falar com os Mortos  
Crescer Espinhos  
Coro Sobrenatural  
Andar Sobre as Águas

##### 4º Nível

Abjurar

Aquecimento Abençoado  
Manto de Bravura  
Cura Ferimentos Graves  
Detectar Mentiras  
Adivinhação  
Foco  
Fortalecer  
Movimentação Livre  
Inseto Gigante  
Transferência de Poder Divino  
Unir-se a Viajante Astral  
Tornar Raso  
Neutralizar Venenos  
Proteção ao Mal, 3m  
Falar com Plantas  
Imunidade a Magia  
Bastões em Serpentes  
Idiomas  
Elevação Espiritual

##### 5º Nível

Andar no Ar  
Penitência  
Abundância Abençoada  
Comunhão  
Consequência  
Curar Ferimentos Críticos  
Dissipar o Mal  
Coluna de Chamas  
Praga de Insetos  
Fonte mágica  
Manipulação  
Mudança de Plano  
Missão  
Arco-íris  
Reviver Mortos  
Pedras Afiadas  
Onda de Pensamento  
Visão da Verdade  
Vigilância Incessante do Sentinela  
Sagrado



## 6º Nível

Servo Aéreo  
Animar Objetos  
Barreira de Lâminas  
Conjurar Animais  
Encontrar o Caminho  
Proibição  
O Grande Círculo  
Cura Completa  
Banquete de Heróis  
Partir Água  
Falar com Monstros  
Ira Espiritual  
O Conto das Rochas  
Palavra da Recordação

## 7º Nível

Magia Astral  
Confusão  
Controlar o Clima  
Inspiração Divina  
Terremoto  
Requisição  
Portal  
Palavra Sagrada  
Rastreador Mental  
Regeneração  
Restauração  
Ressurreição  
Auxílio Imediato  
Símbolo  
Caminhar no Vento

## Aspirações Terrestres (Druidas)

### 1º Nível

Analisar Equilíbrio  
Amizade ao Animais  
Benção  
Utilizar Poder Sagrado  
Círculo de Fé  
Criar Água  
Cura Ferimentos Leves  
Detectar Magia  
Detectar Veneno  
Detectar Armadilhas & Covas  
Construção  
Fogo das Fadas  
Invisibilidade a Animais

Localizar Animais e Plantas  
Tora Que Sempre Queima  
Passar Sem Rastro  
Precipitação  
Purificar Comida e Água  
Abençoar Arma

### 2º Nível

Pele de Árvore  
Enfeitiçar Pessoas ou Animais  
Demônio da Poeira  
Armadilha de Fogo  
Lâmina Flamejante  
Bom Fruto  
Revelar Tendência  
Esquentar Metal  
Mensageiro Animal  
Transferência Mística  
Névoa Obscurecente  
Criar Chamas  
Retardar Envenenamento  
Enfeitiçar Serpentes  
Falar com Animais  
Tropeço  
Torcer Madeira

### 3º Nível

Convocar Relâmpagos  
Chuva Repentina  
Curar Doenças  
Dissipar Magia  
Controlar Emoções  
Morte Aparente  
Andar Sobre as Chamas  
Imobilizar Animais  
Roupa Encantada  
Mesclar-se às Rochas  
Ampliar Plantas  
Proteção a Fogo  
Pirotecnia  
Retardar Apodrecimento  
Armadilha  
Crescer Espinhos  
Brilho das Estrelas  
Moldar Rochas  
Convocar Insetos  
Árvore  
Respirar na Água  
Andar sobre as Água

### 4º Nível

Convocar Animais I  
Aquecimento Abençoado  
Convocar Criaturas das Florestas  
Controlar Temperatura, 3m  
Curar Ferimentos Graves  
Movimentação Livre  
Inseto Gigante  
Floresta Ilusória  
Imobilizar Plantas  
Tornar Raso  
Neutralizar Venenos  
Foco  
Fortalecer  
Esconderijo Vegetal  
Criar Fogo  
Proteção a Eletricidade  
Poça Reflexiva  
Repelir Insetos  
Falar com Plantas  
Bastões em Serpentes  
Elevação Espiritual  
Estase Climático

### 5º Nível

Andar no Ar  
Ampliar Animais  
Convocar Animais II  
Concha de Proteção a Vegetais  
Penitência  
Nuvem de Purificação  
Comunhão com a Natureza  
Consequência  
Controlar os Ventos  
Curar Ferimentos Críticos  
Proibição a Elementais  
Praga de Insetos  
Raio luar  
Portal Vegetal  
Arco-íris  
Pedras Afiadas  
Onda de Pensamento  
Pedra em Lama  
Muralha de Fogo

### 6º Nível

Convocar Animais III  
Concha de Proteção a Animais  
Conjurar Elemental do Fogo  
Conjurar Elemental da Água  
Enfraquecer o Intelecto (como a magia arcana de 5º nível)  
Sementes de Fogo



Carvalho Vivo  
Partir Água  
Orbe Ardente de Sol  
O Conto das Rochas  
Transformar Água em Pó  
Teleporte por Árvores  
Afugentar Plantas  
Muralha de Espinhos  
Convocar Clima

### 7º Nível

Animar Pedras  
Cajado Vivo  
Carruagem Flamejante  
Confusão  
Conjurar Elemental do Ar  
Conjurar Elemental da Terra  
Controlar o Clima  
Destruição Rastejante  
Inspiração Divina  
Terremoto  
Dedo da Morte (como a magia arcana)  
Tempestade de Fogo  
Reencarnação  
Raio de Sol  
Metal em Madeira

### Aspirações de Proteção

Barreira Anti-insetos  
Barreira de Retenção  
Paredes do Esmagamento  
Ruína do Dragão  
Vigília Eficaz Contra Monstros  
Proibição a Elementais  
Purgar Fogo  
Cesto Brincalhão  
Aterrar  
Purgar Invisibilidade  
Terra da Estabilidade  
Muralha de Guinchos  
Piso Rangido  
Muralha de Tentáculos  
O Lamento do Ladino  
Prevenção Contra Mortos-Vivos  
Estase Climático  
Baú Pesado  
Zona de Ar Puro  
Zona da Verdade

### Aspirações Perpétuas

Cura Acelerada  
Envelhecer Criatura  
Envelhecer Dragão  
Deteriorar Objeto  
Envelhecer Planta  
Relógio Corporal  
Escolher Futuro  
Hesitação  
Revelar Idade  
Noção do Tempo  
Modificar Memórias  
Cochilo  
Repetir Ação  
Reverter o Tempo  
Dia Seguinte  
Poço do Tempo

### Aspirações Previsíveis

Adição  
Analisar o Equilíbrio  
Consequência  
Dobra Dimensional  
Detecção Extradimensional  
Manipulação Extradimensional  
Momento  
Análise do Momento  
Música das Esferas  
Ler Personalidade  
Espelho Físico  
Controlar Probabilidade  
Exclusão  
Dobrar Espaço  
Teletaumaturgia  
Eternidade

### Aspirações Prevalentes (Ordem)

Tranquilizar o Caos  
Força do Campeão  
Ordem Compulsiva  
Controlar o Clima  
Harmonia Defensiva  
Impedir Permissão  
Conceitos Legais  
Pensamento Rígido  
Força do Único

### Aspirações

#### Esporádicas (Caos)

Combate Caótico  
Comandos Caóticos  
Sono Caótico  
Festa da Divergência  
Éticas Invertidas  
Atrapalhar Feitiço  
Carta Equivocada  
Causalidade Aleatória  
Clima Incontrolável

#### Aspirações de Viagem

Aura de Conforto  
Círculo de Privacidade  
Abrir Caminho  
Criar Acampamento  
Marcha Agradável  
Mão Ajudante  
Suspender Estrada  
Revelar Costumes  
Revelar Direção  
Aliviar Peso  
Montaria Monstruosa  
Cavalo de Madeira

#### Aspirações Zéfiras

Descrença  
Inspiração Divina  
Controlar Emoção  
Ler Emoções  
Gênio  
Mente Grupal  
Idéia  
Ler Memória  
Arruinar Memória  
Dominação Mental  
Ler a Mente  
Rastreador Mental  
Atacar a Mente  
Harmonia Mental  
Solipsismo  
Telepatia  
Pensamento Disseminado  
Capturar Pensamentos





# Enciclopédia Arcana: Itens Mágicos

**O**s itens mágicos em Netheril existiam em duas variedades, mágicos e semimágicos. Itens semimágicos eram criados para funcionar em conjunção com o mythallar de uma cidade, o constructo mágico que fornecia poder mágico para várias cidades. Se um viajante deixasse o alcance do mythallar (geralmente, de um quilômetro e meio), os itens semimágicos perdiam todos os seus poderes. Itens mágicos eram criados por pouquíssimos arcanistas que desejavam criar itens que seriam de uso fora das cidades de Netheril.

Então, embora itens mágicos fossem muito mais abundantes em Netheril do que em outras eras, a maior parte deles eram da variedade semimágica. Assim, aventurar-se era extraordinariamente perigoso e itens realmente mágicos eram razoavelmente valiosos.

## Criando Itens

Personagens de alto nível sem dúvida desejaram criar itens mágicos enquanto se aventuram em Netheril. Afinal de contas, neste mundo altamente social, poder e prestígio eram atingidos através da criação de magias e mecanismos mágicos que perdurassem além de sua forma mortal. Quando esse momento chegar, a escolha precisa ser feita entre criar um item realmente mágico – e perder um ponto de Constituição – ou inventar um item semimágico.

Seja qual for a escolha, é importante ter em mente que os itens mágicos Nethereses eram grandes e desajeitados, consistindo de muitos mantos, manoplas e cetros. Varinhas, jóias, livros e instrumentos musicais eram considerados primariamente criações élficas. Isso não quer dizer que arcanistas Netherese nunca tenham criado tais itens, mas era extraordinariamente raro e os conjuradores de magia eram tipicamente estudantes dos magos elfos.

Clérigos de Netheril criavam apenas itens verdadeiramente mágicos, nunca aqueles de origem semimágica. Por qualquer que fosse a razão, os deuses de Netheril se recusavam a abençoar os clérigos com criações semimágicas.

O processo para criar itens mágicos é detalhado no Capítulo 10 do *Livro do Mestre*. A criação de itens semimágicos é a mesma da dos itens verdadeiramente mágicos, exceto

que uma magia *permanência* não é necessária.

## Itens Semimágicos

Itens semimágicos consistiam primariamente daqueles que seriam considerados itens mágicos permanentes: anéis, roupas e itens domésticos. Itens que continham cargas, como varinhas, cajados, bastões, *anéis de desejos* e itens similares não podiam ser criados como itens semimágicos. Da mesma forma, itens de uso único, como poções, pergaminhos e *poeira do desaparecimento* não estavam disponíveis como criações semimágicas.

### Amuleto do Arquimago

Estes leves medalhões dourados de correntes prateadas eram usados sob as roupas de um arquimago. Cada um era estampado com o brasão de armas de uma cidade em particular (de modo que as pessoas pensassem que não era nada mais que um símbolo de status). O amuleto agia como um *amuleto de proteção contra detecção e localização*. Ele permitia que o usuário se *teletransportasse sem erro* para qualquer área da cidade ao se dizer uma palavra de comando. Arquimagos individuais colocavam encantamentos adicionais nesses amuletos para se adequar a seus gostos e paranóias, como um fecho removível que poderia ser atirado antes que o arcanista se teletransportasse pra longe e que era ativado como uma *bola de fogo explosiva adiada*.

### Bastão da Consciência de Fjord

O *bastão da consciência de Fjord* foi projetado originalmente em 3301 AN para causar o crescimento instantâneo de plantas em um enclave. Um erro no encantamento ocorreu e o bastão imbuía consciência temporária a todas as plantas num raio de 30 metros. O efeito de consciência não podia ser controlado e estava sempre em efeito, mesmo fora do alcance dos *mythallares*.

Quando uma planta se tornava consciente, ela não ficava sob o controle do usuário do bastão. As plantas pareciam se lembrar daqueles que haviam lhe causado mal. Essas pessoas eram atacadas por todas as plantas dentro do alcance do bastão. Árvores agiam como entes e árvores dos enforcados; grama e arbustos enroscavam-se em suas vítimas (como a magia *constrição*). Uma teoria que circulou pouco depois do



primeiro uso do bastão dizia que as sementes germinadas dentro da esfera de efeito do *bastão da consciência de Fjord* gerariam plantas conscientes, mesmo quando o efeito fosse removido da área. Esta teoria, porém, jamais foi comprovada.

## Mantos

Mantos e gargantilhas eram populares em Netheril desde o começo da Era de Ouro e muitos foram enfeitiçados com vários encantamentos protetores. Os mantos normalmente eram capas grossas com adornos costurados de prata ou ouro. As gargantilhas eram geralmente criações pesadas de metal com gemas e eram utilizadas principalmente pela classe superior (tipicamente, os arcanistas ou o arquimago do enclave).

À medida que esses itens se tornaram mais populares, alguns arcanistas começaram a imbuí-los também com habilidades ofensivas. A lista abaixo fornece uma fonte para alguns dos mantos populares em Netheril. O mestre é encorajado a utilizar os tomos da ENCICLOPÉDIA MÁGICA™ e sua própria imaginação para criar tipos adicionais de mantos e gargantilhas que eram utilizados em Netheril.

Rolagem	Fornecia os efeitos de:
01-04	<i>Manto do Morcego</i>
05-08	<i>Manto do Deslocamento</i>
09-12	<i>Manto de Proteção*</i>
13-16	<i>Robe da Combinação</i>
17-20	<i>Anel do Movimento Súbito</i>
21-24	<i>Anel da Contrariedade</i>
25-28	<i>Anel de Ilusão</i>
29-32	<i>Anel de Queda Suave</i>
33-36	<i>Anel de Resistência ao Fogo</i>
37-40	<i>Anel de Livre Ação</i>
41-44	<i>Anel de Invisibilidade</i>
45-48	<i>Anel de Escudo Mental</i>
49-52	<i>Anel de Proteção*</i>
53-56	<i>Anel de Regeneração</i>
57-60	<i>Anel de Refletir Magias</i>
61-64	<i>Anel da Sustentação</i>
65-68	<i>Anel da Verdade</i>
69-72	<i>Anel de Calor</i>
73-76	<i>Anel de Andar na Água</i>
77-80	<i>Anel da Fraqueza</i>
81-84	<i>Robe da Combinação</i>
85-88	<i>Robe da Fraqueza</i>
89-92	<i>Robe dos Itens Úteis</i>
93-96	<i>Robe dos Vermes</i>
97-00	Permitia metamorfosear-se em qualquer criatura como a magia <i>metamorfosar-se</i>

Todos os arquimagos criaram mantos semimágicos para uso pessoal. Eles serviam como símbolo de sua posição e gerava uma defesa adicional com a qual os inimigos do arquimago teriam que lidar. Abaixo estão alguns dos mantos únicos de Netheril.

**Manto de Ioulaum:** Em 848 AN, Ioulaum criou o primeiro *manto semimágico* que produzia componentes mágicos para uma magia. O capuz permitia que ele visse na escuridão (alcance de 18 metros) e escutasse os pensamentos de todos num raio de 6 metros.

**Manto de Karsus:** Karsus era um homem consumido pelo conhecimento e seu manto lhe dava a força para passar longos períodos de tempo pesquisando sem a necessidade de parar para comer, beber e descansar, como um *anel da sustentação*. Ele também agia como um *manto do deslocamento* e fornecia a Karsus um bônus de +4 em todos os testes de resistência.

**Manto da Sombra:** Este levava o usuário para o Semiplano da Sombra se a palavra de comando fosse dita. O usuário não podia ser atacado exceto por outras criaturas no mesmo semiplano e parecia uma sombra para pessoas no Plano Material. Se fosse expulsa com sucesso por um clérigo, a sombra desaparecia por 2d4 rodadas, reaparecendo no mesmo lugar ao término do tempo.

**Manto da Fortaleza:** Este estranho manto tinha a habilidade de criar um efeito similar a uma *fortaleza instantânea de Daem* duas vezes mais forte sempre que o capuz fosse puxado para cobrir a cabeça. Para sair da fortaleza, o usuário simplesmente abria a porta da frente e essa ação tirava o capuz da cabeça.

**Manto Spielepelz:** Este manto permitia que o usuário compreendesse a linguagem de qualquer criatura com uma Inteligência 6 ou maior. Além disso, todos em volta do usuário do manto conseguiam compreendê-lo.

## Máscara da Senhora

As máscaras da senhora, utilizadas exclusivamente por mulheres (elas não tinham efeito quando usadas por homens), carregavam encantamentos menores. Elas permitiam que a usuária visse claramente na escuridão total (uma habilidade similar em função à *ultravisão*) ou, se a usuária desejasse, com a *visão profunda de Nalevac*. Outros poderes da *máscara da senhora* incluíam *asas de Stoca*, *teleporte infalível de Oberon*, *detectar tendência de Trebbe* e *ler idiomas*.

## Anel do Arquimago

Os *anéis do arquimago* forneciam uma série de proteções. Essas listadas abaixo eram as mais comuns, mas os arquimagos os ajustavam para acrescentar mais proteções. Cada poder podia ser utilizado uma vez por dia.

- **Resistência a Veneno:** O usuário era imune a quaisquer venenos (embora ácidos ainda afetassem o usuário normalmente).
- **Mensagem:** Girar a gema do anel causava a ativação de uma *mensagem* especial e qualquer indivíduo especificado a recebia.
- **Teleporte:** O usuário podia usar a *teleportação de Oberon* de qualquer local para qualquer outro local conhecido no





mesmo plano.

- **Portal:** O arquimago podia viajar astralmente até um plano desejado. O plano e sua camada (se aplicável) devem ser conhecidos pelo nome. Se o plano for conhecido, mas a camada, não, o arcanista era levado até a camada mais acessível. Se estivesse fora de seu plano natal, girar a gema levava o arcanista de volta para casa.

## Robe do Arquimago

O *robe do arquimago* negro disfarçava o formato e a altura do corpo dentro de suas bordas e uma *ilusão* gerada pelo robe concedia ao usuário um disfarce quase perfeito. Isso permitia que o arquimago caminhasse entre seu povo em segurança completa. Alguns usavam esta habilidade para espionar seu povo ou verificar relatórios de subordinados, enquanto outros usavam o poder do robe para determinar o que o povo queria.

## Bastão do Multitransporte

Este mecanismo semimágico era um poderoso bastão usado exclusivamente na cidade de Santuário. Ele foi projetado para usar o *teleportação de Oberon* para transportar um grande número de alvos de uma só vez. Primeiramente usado como um mecanismo protetor para remover os inimigos de um arquimago, por fim, ele caiu nas mãos dos condestáveis para remover bandos de aventureiros ou brigadas de arruaceiros das ruas da cidade.

O bastão *teleportava* todas as criaturas vivas (e tudo o que estivessem vestindo) dentro de um raio de 6 metros para um destino definido pelo usuário do bastão. Este raio podia ser alterado à vontade pelo usuário do bastão, mas os alvos do efeito recebiam um teste de resistência contra magias com redutor de -2 para evitar o teleporte.

# Itens Mágicos

Itens realmente mágicos foram criados por aqueles que os netherese viam principalmente como solitários excêntricos e párias da sociedade Netherese. Exceções existiram, como Congenio Ioun, que criou suas *pedras iônicas* antes do *mythal-lar* ser inventado, mas elas foram uma minoria. Novamente, itens verdadeiramente mágicos eram um achado raro.

## Chardalyn

Descobertas pela primeira vez no campo de mineração de Fluvion, em 2654, *chardalyns* eram rochas negras naturais que podiam conter uma única magia conjurada nelas. Portanto, magias como a *bola de fogo de Noanar* poderia ser conjurada em uma única *chardalyn* e então utilizada por qualquer criatura quando necessário, sendo lançada a pedra contra o inimigo, momento no qual a *bola de fogo* mágica contida dentro da rocha seria liberada.

*Chardalyns* eram rochas muito frágeis que se transformavam em um pó quando atiradas contra um objeto sólido (seu teste

de resistência era o equivalente ao de vidro contra um golpe quando usada desta maneira, exigindo uma rolagem natural de 20 para resistir à fragmentação). Arcanistas tentaram por anos utilizar este pó de alguma forma útil, mas nada foi desenvolvido dali.

As rochas também tinham uma chance de absorver magias que eram direcionadas a quem a estava segurando, conquanto elas ainda não contivessem uma magia (*chardalyns* só podiam conter uma única magia). Com uma rolagem de 7 ou menos em um d12, uma *chardalyn* absorveria completamente uma magia, armazenando-a até ser quebrada.

*Chardalyns* eram itens de armazenagem mágica muito procurados em Netheril e muitos arcanistas faziam de tudo para obtê-los. Até aqueles que não conjuravam magias viam a utilidade de carregar consigo um estoque das pedras para se proteger.

Perto do início da Era Sombria, foi descoberto que cerca de 10% das *chardalyns* continham uma *concha antimagia* dentro delas. Acreditava-se que isso era devido à quantidade sempre crescente de magias de *dreno mágico* conjuradas pelos phae-rimm.

## Pedras de Congenio

Congenio Ioun foi um dos maiores “antigos” arcanistas. Trabalhando sob o pretexto de que apenas objetos pequenos ou finos como seixos, pedras, itens de vestuário e pequenas adagas podiam ser encantados para armazenar magia, Ioun trabalhou exclusivamente com pequenas pedras semipolidas. Originalmente chamadas de *pedras de Congenio*, o nome logo foi modificado para *pedras iônicas* a pedidos de um amigo próximo.

Durante sua vida extraordinariamente longa, Congenio conseguiu criar mais de 30 *pedras iônicas* diferentes. Mesmo após sua morte, seu trabalho foi continuado por uma série de arcanistas. Foram esses arcanistas que finalmente romperam a barreira que o próprio Congenio havia criado: todas as *pedras iônicas* com o mesmo formato deveriam ser encantadas com a mesma magia para aliviar qualquer confusão da parte do comprador. Esses arcanistas então transmitiram suas próprias magias para gemas de qualquer formato que eles encontravam.

Com a exceção das gemas *Euedrais*, os materiais utilizados para criar as *pedras iônicas* eram imperfeitos. Todas as formas de *seixos* e de *pedras* de Congenio Ioun tinham 10 pontos de vida e uma Classe de Armadura de -4.

Antes de rolar a tabela de *pedra iônicas*, use a seguinte tabela primeiro. Esta tabela permite que o mestre adapte a tabela de acordo com a linha de tempo. Por exemplo, *seixos* e *pedras iônicas* não existiam antes que ele os criasse, tornando-os não-existent antes de 397 AN.

Ano AN	Rolagens Permitidas na Tabela Abaixo
397-451	01-18
452-1365	01-70
Pós-1365	Todas



## PEDRAS DE CONGENIO (397-451 AN)

Rolagem no d20	Formato	Efeitos
1-3	Anedral	Benção: +1 para a CA.
4-6	Equínida	<i>Detectar magia</i>
7-9	Hexagonóide	<i>Detectar veneno</i> : zumbia baixo quando algum veneno estivesse num raio de 6 metros.
10-12	Espiral	<i>Invisibilidade a animais</i> : Ao comando, a pedra projetava esta magia em torno do usuário. Ela durava por um turno e era utilizável uma única vez por dia.
13-15	Seixo	<i>Invisibilidade a mortos-vivos</i> : O mesmo que acima.
16-18	Estrela	<i>Luz</i> : O mesmo que acima.
19-20	Redonda	<i>Ler magia</i> (continuamente)

## PEDRAS IÔNICAS (452-1365 AN)

Rolagem de 2d20	Formato	Efeitos
2-4	Cefalóide	Projetava um efeito de <i>obscurecer tendência</i> em um raio de 6 metros a partir do usuário.
5-6	Cubo	Concedia +1 na Destreza.
7-9	Cilindro	Concedia um bônus de +1 para todos os testes de resistência contra ácido.
10-13	Decípto	A um comando, lançava <i>luz contínua</i> da superfície da gema (não podia ser lançada em outras criaturas).
14	Dendróide	Acrescentava um nível de habilidade (não cumulativo com outras pedras parecidas).
15	Dodecaedro	Concedia +1 na Constituição.
16-17	Elipsóide	Concedia um bônus de +1 em testes de resistência contra gases venenosos.
18-19	Eneida	Concedia +1 ao valor de Carisma.
20	Euredral	A pedra possui faces perfeitamente formadas e simétricas. Role essa tabela duas vezes, ignorando este resultado a cada vez. A pedra possui ambos os poderes rolados..
21	Hectóide	Concedia +1 na Força.
22	Helicídeo	Permitia que o usuário e mais 90 quilos se tornassem gasosos por uma hora.
23	Héptodo	Leva uma criatura às portas da morte (de zero a -10 pontos de vida) para 1 ponto de vida. A pedra se tornava pó quando utilizada.
24	Monoclinóide	Desabilitava todo uso de <i>infravisão</i> num raio de 6 metros.
25	Nefróide	Concedia 5% de proteção à magia.
26	Ovóide	Permitia <i>andar sobre a água</i> uma hora por dia..
27	Octaedro	Protegia seu dono com um efeito da magia <i>limpar a mente</i> , continuamente.

Rolagem de 2d20	Formato	Efeitos
28	Ortorombóide	Concedia +1 na Inteligência.
29	Pega	Fornecia um bônus de 10 arcos, aspirações ou canções para o dono conjurador de magias. Não tinha efeito em não-conjuradores de magia.
30	Pentaedro	Conferia movimentação livre uma vez por dia por uma hora.
31	Prisma	Permitia enxergar em escuridão mágica.
32	Pirâmide	Regenerava um ponto de vida a cada quatro horas, até o máximo normal da criatura.
33	Retângulo	Concedia um bônus de +1 para testes de resistência contra veneno.
34-36	Septaedro	Concedia o benefício da magia <i>força</i> por uma hora, uma vez por dia.
37-38	Sexaedro	Permitia o usuário e mais 90 quilos se teleportarem. Uma vez que este poder fosse utilizado, a pedra se tornava poeira.
39	Ladrilho	Projetava uma <i>concha antimagia</i> em torno do usuário que durava 1 turno. Tornava-se poeira depois do uso.
40	Trediedro	Concedia +1 na Sabedoria.

## PEDRAS IÔNICAS (1365 AN E POSTERIOR)

Rolagem no d20	Formato	Efeito
1-2	Triclínio	Concedia um bônus de +1 para testes de resistência contra fogo mágico ou não-mágico.
3-4	Tubo	Concedia ao seu usuário <i>infravisão</i> com alcance de 18 metros.
5-6	Decaedro	Sustentava o usuário sem água indefinidamente.
7-8	Heptaedro	Concedia um bônus de +1 para testes de resistência contra eletricidade.
9-10	Losango	Concedia um bônus de +1 para testes de resistência contra magias relacionadas a encantamento.
11	Rombóide	Absorvia 10 pontos de dano, mas se tornava poeira logo depois (não cumulativo com outras pedras parecidas apenas uma podia ser usada a dado momento, caso contrário nenhuma delas funcionava).
12-14	Bastão	Concedia ao seu usuário a habilidade de <i>compreender linguagens</i> , continuamente.
15-16	Esfera	Concedia um bônus de +1 para testes de resistência contra petrificação.
17-18	Estelóide	Sustentava o usuário sem comida indefinidamente.
19-20	Tetrapto	Concedia um bônus de +1 em testes de resistência contra frio mágico ou não-mágico.





## Pantógrafo Universal de Halavar

Halavar foi o arquimago de Engodo que passava a maior parte de seu tempo entre os jovens de Netheril, mas ele criou um item mágico que lhe permitia reproduzir seus títeres e marionetes. Por uma estranha virada do destino, o mecanismo funcionava para criar qualquer coisa.

Seu *pantógrafo universal* literalmente duplicava qualquer item não-mágico colocado dentro dele. Ele funcionava uma vez por dia, mas o item reproduzia qualquer coisa—até mesmo matéria viva. O item podia clonar criaturas vivas também, criando uma duplicata exata (certamente até a personalidade). Os devotos de Selûne e Tyche em pouco tempo levantaram-se contra a cidade de Falter com o intuito de linchar Halavar. Ele escapou, mas foi morto por bandidos que terminaram usando sua criação para se enriquecerem.

O *pantógrafo* era uma pequena caixa, com sessenta centímetros de lado, que era feita de carvalho e com arestas de prata. Ela estava entalhada com rostos de marionetes e crianças sorrindo.

Qualquer item colocado dentro do *pantógrafo* era duplicado no instante que a tampa fosse fechada, criando uma duplicata exata que aparecia próximo à caixa. Criaturas vivas (geralmente depois de serem encolhidas para caber dentro da caixa) podiam também ser duplicadas, porém os efeitos colaterais de tal uso eram idênticos aqueles da magia *clone*.

## Encantador de Lefebber

O *Encantador de Lefebber* era um bastão que produzia, quando exigido, uma forma permanente, ainda que fora do padrão, da magia *encantar item*. Este efeito garantia ao item a habilidade inerentemente de absorver uma energia mágica aleatória ou específica.

Cada vez que uma carga do bastão *Encantador de Lefebber* fosse usada em um item, ele recebia a habilidade de absorver até cinco círculos de magia de energia mágica. Por exemplo, se três cargas fossem usadas em uma espada longa, a espada podia ser encantada com 15 círculos de magia (cinco magias de 3º círculo, uma magia de 9º círculo e uma de 6º círculo, ou qualquer combinação que não excedesse o limite de círculos de magia). Se o uso da magia excedesse o limite de círculos de magia do *Encantador de Lefebber*, a magia era simplesmente desperdiçada (junto com as cargas colocadas no item).

De qualquer modo, itens mágicos necessitavam serem construídos como detalhados no *Livro do Mestre*. O *Encantador de Lefebber* não eliminava a necessidade da magia *permanência*, nem permitia um item funcionar fora da área de efeito de um *mythallar*. Ele simplesmente permitia um arcanista poupar suas energias arcanas de imbuir um item com poder mágico.

## Mythallar

Este item mágico tinha a aparência semelhante a uma *bola de cristal*, mas com aproximadamente 45 metros de diâmetro. O globo emanava uma luz muito brilhante—quase tão cegante como olhar diretamente para o sol—with sombras turvas e for-

mas se movendo através de sua superfície. Um suporte ornado mantém o item perfeitamente esférico no lugar.

Sua função era simplesmente uma—ela convertia magia bruta da trama de Mystryl e emitia este poder por todo um enclave para fornecer as energias mágicas exigidas pelos itens semimágicos para continuarem operando. Isto permitia aos arcanistas criar itens semimágicos sem a necessidade de gastar pontos de Constituição com magias de *permanência*. Cada enclave continha no mínimo um *mythallar*, especialmente visto que um *mythallar* era absolutamente necessário para manter a cidade flutuando.

Quando um item semimágico estivesse dentro da área de efeito do *mythallar*, ele recebia a habilidade de utilizar poderes mágicos que tinham sido imbuídos nele. Fora da área, itens semimágicos paravam de funcionar e se tornavam completamente itens não-mágicos.

O *mythallar* tinha um alcance efetivo de um quilômetro e meio. Então, se um enclave fosse maior do que um quilômetro e meio de diâmetro, ele necessitava de mais de um *mythallar*. Em tal cidade, o efeito sobreposto de dois *mythallares* não dobrava o efeito de itens semimágicos.

Tocar um *mythallar* era uma decisão letal. Qualquer um que tocasse o item era morto instantaneamente (sem teste de resistência). Qualquer item (mesmo itens mágicos verdadeiros) que o tocasse (exceto o suporte) era desintegrado instantaneamente. Qualquer morto-vivo que tocasse o *mythallar* era destruído.

## Pergaminhos Nether

Este conjunto de 50 pergaminhos foi à base para o uso da magia pelos Netherese, talvez para todas as raças inteligentes que se desenvolveram em Faerûn. Algumas raças, assim como os elfos, trouxeram sua própria mágica consigo quando eles migraram para Toril, e é duvidável que seu estilo de uso da magia fosse influenciado em grande parte pelos *pergaminhos nether*. Porém para os Netherese, suas habilidades no uso da magia e a sabedoria contida dentro dos *pergaminhos nether* estavam eternamente entrelaçados.

É desconhecido quem criou os *pergaminhos nether*. Alguns acreditavam que foram presentes deixados pelo Criador das Raças para os humanos de Toril. Outros acreditavam que fossem um presente de Mystryl, a deusa da magia. Outras crenças apóiam que a origem dos *pergaminhos nether* não é deste mundo, talvez de outros planos ou de alguma esfera de cristal além do Espaço dos Reinos.

O que foi conhecido sobre os *pergaminhos nether* era que eles tinham a forma de folhas de ouro e platina. Eles eram escritos com runas mágicas e selos que brilhavam em sua superfície. Qualquer um que os visse imediatamente sabia o que eles continham de poder mágico e sabedoria.

O pequeno tamanho de cada pergaminho escondia seu conteúdo: Magias entrelaçavam seu caminho através da superfície, tornando a rápida leitura de uma página de texto em um livro que iria levar meses para terminar. Em adicional, eles



nunca aparentavam ter um fim para a quantidade de informação contida em um único pergaminho. Enquanto alguém se aperfeiçoava nas artes místicas e relia os pergaminhos, novos parágrafos e magias apareciam.

Os *pergaminhos nether* eram imunes a todos os efeitos mágicos, incluindo magias de *desintegração* e outras magias nocivas. Entretanto, eles podiam ser danificados até virar uma massa irreconhecível, como foi demonstrada poucas vezes na longa história de Netheril. Possivelmente, a magia dos *pergaminhos nether* poderia reestruturar as partes perdidas de si mesmo, porém o tempo necessário para tal restauração era longo (não se sabe se eles estão reformados atualmente, mas os Netherese nunca viram os pergaminhos se reformarem por si próprios).

Os *pergaminhos nether* eram diferentes de pergaminhos normais, com isso sua magia não era apenas para sentar-se para ler como um pergaminho normal. Ao invés disso, eles eram para serem examinados e aprofundados, com o leitor procurando por novas partes de conhecimento mágico. Eles eram incapazes de serem duplicados por qualquer meio, e os Netherese os mantinham tão a salvo como pudessem até finalmente perderem o último pergaminho.

Os pergaminhos aparentavam estarem divididos em cinco seções de 10 pergaminhos cada. Assim como os próprios pergaminhos, porém, esta organização em cinco partes pode ter desaparecido após suficiente estudo.

### Arcanus Fundare

Este primeiro conjunto de pergaminhos fornecia os fundamentos da conjuração, incluindo o uso de cantras, componentes da magia, e as várias escolas de magia (tais como alteração e invocação, entre muitas outras). Estas escolas foram as bases absolutas no qual o uso da magia foi construído, ainda que os Netherese escolheram combiná-las em três categorias (Inventivo, Mentalismo, e Variação).

### Magicus Creare

Estes pergaminhos detalhavam a criação de itens mágicos e ainda ofereciam sugestões de um amplo alcance de possibilidade além da básica construção de tais itens. Itens mágicos que se tornavam uma parte do criador eram sugeridos, bem como a criação de itens mágicos inteligentes para propósitos específicos. A maior parte dos pergaminhos foi roubada ou destruída antes que muitos trabalhos pudessem ser feitos nesta área, todavia.

### Maior Creare

Os Pergaminhos da Criação, como os arcanistas rapidamente se referiram a eles, detalhavam o processo de criação de constructos mágicos, tais como golems. Mais do que isso, eles também ensinavam os elementos para criar membros vivos (itens artificiais projetados para aprimorar um arcanista—um fraco exemplo pode ser alguma coisa semelhante aos *olhos de visão microscópica*) e membros inteligentes (itens que verdadeiramente pensavam por si próprios e possuíam a habilidade de exe-

cutar ações, tais como uma mão extra que podia ativar um cajado para proteger a si mesma).

Finalmente, estes pergaminhos detalhavam as propriedades da antimagia como aquelas projetadas por criaturas semelhantes aos beholders. Eles também discutiam os modos de ambos criar e destruir áreas de magia morta.

### Planus Mechanicus

Estes pergaminhos não somente detalhavam os mecanismos planares, explicando como os diferentes planos de existência eram relacionados uns aos outros e como a magia funcionava em cada plano, eles também detalhavam o processo pelos quais os bolsões planares eram criados. Estes pergaminhos foram aqueles que Sombra estudou através do curso de sua vida, e ele foi o primeiro especialista em planos em toda Netheril.

### Ars Factum

Este conjunto final dos *pergaminhos nether* fornecia as bases para a atual criação de artefatos do zero. Eles eram os mais difíceis de se compreender e requeriam conhecimento abrangente de todos os outros *pergaminhos nether* antes que alguém pudesse obter seu poder. Entretanto, uns poucos arcanistas tentaram de qualquer forma, e acabaram criando a *Coroa de Chifres* e o *Cetro dos Reis-Feiticeiros*.

### Lançador Nether

Muito semelhantes a uma zarabatana, estes itens foram desenvolvidos para projetar uma pequena bola ou dardo em direção ao alvo intencionado. Se usado deste modo, o *lançador nether* fazia a munição utilizada causar o dobro do dano, possuía o dobro de alcance, e garantia ao usuário a metade da penalidade do modificador de iniciativa normal.

O *lançador nether* era atualmente desenvolvido para projetar munição mágica. Estas eram simplesmente chamadas de projéteis, como detalhadas abaixo:

**Buraco Negro:** Qualquer coisa tocada por este projétil ficava presa dentro de seus confins a menos que obtivesse um sucesso em um teste de resistência contra magia. Enquanto estivesse dentro do *buraco negro*, a criatura não percebia a passagem do tempo e não era afetada por ele. Elas podiam ser libertadas pelo uso de uma magia *parar o tempo de Cronomante*. Ele podia conter somente uma única criatura.

**Buraco Expansível:** Este projétil se expandia em até 10 vezes o seu tamanho quando entrava na carne da vítima e infligia 3d8 pontos de dano.

**Decadência:** Qualquer coisa tocada por este projétil tinha que ter sucesso num teste contra esmagamento (ou magia morta) ou apodrecer, enferrujar, decompor, ou gangrenar em duas rodadas. Um sucesso em *dissipar magia* (conjurada contra 12º nível de habilidade) podia negar o efeito, como poderia uma magia *curar doenças* (contra um alvo vivo).

**Poço de Fogo:** Este projétil explodia no impacto, criando uma bola de fogo estrondosa equivalente a uma magia *bola de*





*fogo de Noanar* de 10 dados.

**Jorrar Água:** Este projétil se tornava um imenso tentáculo de água quando disparado, infligindo um dano semelhante a um elemental da água (5d6).

**Girar Vento:** Este projétil derrubava criaturas voadoras iguais aos efeitos de um elemental do ar.

## Deslizadores

Originalmente usados em Musgo, deslizadores eram pequenos botes perigosos propelidos por elementais do ar capturados. Jovens eram encontrados de vez em quando planando através de Musgo, tentando evitar os perigos de criaturas letais como uma forma de entretenimento, mas quando bolsões de gases nocivos do pântano eram descobertos—e os azarados cavaleiros dos deslizadores caíam sem vida entre a fumaça—a diversão acabava.

Os deslizadores, porém, permaneceram. Algumas versões maiores foram usadas no Mar Estreito para transportar pessoas e cargas rapidamente. Deslizadores de embarcações fluviais eram comumente usados ao longo do curso do rio onde apostadores gastavam seu dinheiro adquirido com dificuldade e caminhavam para casa sem suas camisas. Os jovens de Netheril, no entanto, ainda usavam os deslizadores para seus jogos perigosos, mas o Pântano da Enganação e o Riacho da Escalada eram agora responsáveis por suas aposentadorias precoces.

Um deslizador se movia tão rápido como o elemental do ar capturado ou criaturas semelhantes contidas dentro dele. Um novo tipo de planador, que usava criaturas planares fechadas em uma cápsula estava em desenvolvimento, porém a tendência do usuário em subitamente entrar em um *portal* para o plano da criatura (quase sempre hostil) era bastante alta (45% por uso).

Elemental	Movimento
Servo Aéreo	24
Elemental do Ar	36
Tempestade Ártica	27
Sylph	36
Tempestade	24

## Estrela da Tempestade

Esta arma mágica era um grande mangual pesado. Vários exemplos existiram; a maioria delas de aço laminado com electro. Elas eram armas +1, +2, ou +3, e crepitavam com espetaculares arcos voltaicos inofensivos quando empunhadas.

Uma vez por turno, o empunhador de uma estrela da tempestade podia liberar um *relâmpago de batalha*. Esta versão da *corrente de Volhm* causava 8d6 pontos de dano em adição ao dano físico da arma (após um sucesso em uma jogada de ataque).

Resultado d10	Arma	Dano
1-5	<i>Estrela da Tempestade</i> +1	2d4+1
6-8	<i>Estrela da Tempestade</i> +2	2d4+2
9-10	<i>Estrela da Tempestade</i> +3	2d4+3



# Enciclopédia Arcana: Magias

**A** magia estava no âmago de Netheril, e muitos dos arqui magos e sacerdotes da era conjuravam grandes magias para permitir-lhes executar grandes façanhas lendárias que chegariam até as pessoas em seus enclaves ou suas congregações. Este capítulo contém algumas das únicas e maravilhosas magias que existiram somente na era de Netheril.

## Magias Arcanistas

O alto nível da magia dos arqui magos era uma fonte de orgulho e realização em Netheril. Os residentes das cidades enxergavam os arqui magos como uma fonte de poder para proteger-lhes da selvageria dos ogros, goblins, e bárbaros que viviam abaixo deles. Portanto, suas magias únicas eram segredos altamente protegidos que eles negociavam com estranhos somente em troca de magia ou feitiços que eles ainda não possuíam.

Personagens jogadores que planejam fazer de Netheril seu lar podem muito bem trilhar seu caminho para posições de confiança e ganhar algumas destas magias (com a óbvia exceção da magia *avatar de Karsus*). Aventureros estavam sempre retornando com itens estranhos e maravilhosos, e alguns dos arqui magos possuíam cordiais relações com seletos grupos.

### Avatar de Karsus

(Invocação/Evocação, Encantamento/Feitiço, Alteração)

**Círculo:** 12º

**Campo:** Mentalismo

**Alcance:** Ilimitado

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** Ilimitada

**Tempo de Execução:** 6 horas

**Área de Efeito:** Uma divindade

**Resistência:** Especial

Karsus passou aproximadamente uma década pesquisando esta magia. Ela era tão complexa que tinha que usar um estômago de um dragão de ouro preenchido com pedras e parte da epiderme da glândula pituitária do tarrasque apenas para encantar um dos componentes materiais da magia.

Esta magia permitia ao conjurador tornar-se um deus de sua

escolha, substituindo o deus atual por si próprio no momento em que a magia fosse completada. Se os deuses tinham direito a um teste de resistência, se estavam cientes de sua conjuração, e outros fatores eram desconhecidos.

Os registros relativos à essência da magia não podem ser encontrados em parte alguma. Acredita-se que Mystra, a forma reencarnada de Mystryl, retirou a informação da magia das ruínas do enclave de Karsus e as enviou em uma eterna jornada até os confins do universo.

### Mythal da Trama de Lefeber

(Invocação/Evocação)

**Círculo:** 10º

**Campo:** Inventivo/Mentalismo

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, M

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 3 dias

**Área de Efeito:** Esfera de 90 metros de raio/nível

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia criava uma força mágica esférica que necessitava da ativação de algum tipo para permitir a entrada. Todas as criaturas vivas, mortos-vivos, objetos animados, e afins não familiares com a chave de ativação eram incapazes de entrar no perímetro da magia.

Lefeber incluiu um número de fórmulas de ativação para seu novo Mythal, e os arqui magos que adotavam esta proteção usavam algumas de suas idéias ou criavam suas próprias proteções. O método usado para entrar em um mythal incluía: movimentos gestuais, palavras, ou frases de ativação; tendência ou motivação apropriada; cavalgar uma espécie de montaria específica; sussurrar umas poucas partes de uma canção; ou um item com um sinal mágico de algum tipo.

Quando criava um mythal, o tamanho da proteção esférica era baseada no nível do conjurador—este era o tamanho máximo da esfera. O tamanho, porém, podia ser menor se o arcanista desejasse. Uma vez conjurada, o arcanista perdia um nível de experiência, mas estava apto a vincular uma magia adicional ou efeito para cada cinco níveis do conjurador (arredondados para baixo) fornecidos a esfera do mythal. Por exemplo, um *relâmpago* podia ser vinculado ao mythal para atacar qualquer um que negligenciasse o uso da chave de ati-





vação para poder entrar, e este *relâmpago* iria atingir tão muitos alvos conforme níveis que o arcanista tivesse quando o mythal era criado.

## Criar Vulcão de Mavin

(Conjuração/Convocação)

**Círculo:** 10º

**Campo:** Inventivo

**Alcance:** 1,5 km/nível

**Componentes:** V, M

**Duração:** Um ano

**Tempo de Execução:** 1 dia

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia nunca foi conjurada em Netheril, mas cada arcanista que olhava sua fórmula ficava convencido que ela fazia como prometido: criava um vulcão. Numerosas idéias foram levadas adiante para livrar Netheril da ameaça dos orcs, goblins, e outras criaturas indesejáveis, porém o risco para outras criaturas residentes no solo (incluindo os anões, elfos, e outras cidades no solo) era muito grande.

De acordo com os registros da magia, a conjuração da magia produzia um pequeno terremoto na área de efeito. Dentro de uma semana, cinza e vapor podiam ser vistos transbordando através do solo. Dentro de um mês, um completo vulcão em erupção estava presente.

Os componentes materiais desta magia incluíam um manto de diamantes costurados que atuavam com o dobro de força de um *anel de resistência ao fogo*, um *elmo da magnificência*, e um *mythallar*, que seriam colocados no local do vulcão.

## Terra Firme de Mavin

(Alteração)

**Círculo:** 10º

**Campo:** Variativo/Inventivo

**Alcance:** 1,5 km/nível

**Componentes:** V, M

**Duração:** um ano/nível

**Tempo de Execução:** 9

**Área de Efeito:** 1,5 km/nível

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia foi inicialmente criada para permitir a mineração de áreas de que eram muito perigosas de se trabalhar de outra forma. Pela conjuração da magia *terra firme*, grandes áreas de túneis subterrâneos se tornavam selados para desmoronamentos e outras catástrofes similares, e a magia sustentava o teto para que então minerações adicionais pudessem continuar.

A magia era também usada para outros propósitos, visto que também drasticamente reduzia o desgaste das ruas e construções da cidade. Muitas cidades procuraram arquimagos que pudessem conjurar a magia *terra firme* para preservar áreas importantes de suas comunidades.

Os componentes materiais para esta magia eram uma *pedra de controlar elementais da terra*, seis *chardalyns* (cada uma das quais imbuída com uma magia *lama em pedra*), e um elemental da terra. Todos os componentes eram consumidos durante a conjuração.

## Trama Mundial de Mavin

(Conjuração/Convocação, Necromancia, Alteração)

**Círculo:** 11º

**Campo:** Inventivo

**Alcance:** da visão

**Componentes:** V, M

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 10

**Área de Efeito:** 1,5 km/nível

**Resistência:** Nenhuma

A *trama mundial* permitia a um arquimago mudar os padrões do clima de uma grande parcela de terra até ser dissipada. Durante a existência de Netheril, esta magia foi usada centenas de vezes para retardar os efeitos do gelo polar em suas fronteiras mais ao norte. Isso concedia a terra de Netheril um clima temperado ao invés de um mais adaptado pelo seu posicionamento no globo—um clima subártico.

Com a conjuração, o arquimago era capaz de mudar o clima de uma área em uma classificação—para cima ou para baixo. Consulte a tabela abaixo para determinar a classificação de mudanças possíveis. Era possível mudar o clima em mais do que um grau, mas múltiplas camadas da *trama mundial de Mavin* eram requeridas.

	Tropical	Subtropical	Temperado	Subártico
Ártico	4	3	2	1
Subártico	3	2	1	—
Temperado	2	1	—	1
Subtropical	1	—	1	2

## Abrir Esfera de Cristal de Proctiv

(Alteração)

**Círculo:** 11º

**Campo:** Variativo

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, M

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Área de Efeito:** Uma esfera

**Teste de Resistência:** Nenhum

Esta magia permitia ao conjurador permanentemente bloquear uma esfera de cristal para todos os tráfegos (se o reverso da magia fosse usado), ainda que magias de *teleporte* pudessem funcionar. Conjurar a magia na sua forma normal anulava qualquer bloqueio prévio conjurado nela, e o tráfego através da esfera é novamente possível. (Qualquer esfera *selada* por esta magia antes da queda de Netheril estará fechada e não



pode ser penetrada exceto através do uso de magias de *teleporte*).

O fechamento de uma esfera impedia os navios movidos a magia de entrarem em sua área. Somente através de viagem planar, teleporte mágico, ou outros meios místicos podiam fazer alguém obter a entrada em uma esfera de cristal selada por esta magia.

O componente material para esta magia era um *cruzador mágico* de 100 toneladas que possuísse um leme maior, ao qual era consumido no pronunciamento da magia.

## Mover Montanhas de Proctiv

(Alteração)

**Círculo:** 10º

**Campo:** Variativo

**Alcance:** da visão

**Componentes:** V, M

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 2 horas

**Área de Efeito:** Montanha

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia foi vital na construção dos enclaves. Sem esta magia, não havia um modo simples para arrancar o topo de montanhas para serem viradas e colocadas para flutuar acima da paisagem.

Quando esta magia era conjurada, o arquimago simplesmente observava a montanha que ele precisava afetar e ela era arrancada do solo, deixando uma parte plana inferior. A montanha era então virada para que então a parte plana ficasse para cima, e a magia *mover montanha* permitia a esta nova estrutura *levitar*. Uma vez que isto fosse realizado, o arquimago poderia começar a construção de uma cidade sobre sua superfície aplainada.

Os componentes materiais para esta magia eram um *mythallar* (que necessitava ser colocado na nova cidade dentro de duas semanas), um item mágico que permitisse voar ou levitar, e uma *bola de cristal*.

## Vento Caústico de Tolodine

(Conjuração/Convocação)

**Círculo:** 10º

**Campo:** Inventivo

**Alcance:** 90 m/nível

**Componentes:** V

**Duração:** 1 hora/nível

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Área de Efeito:** 90 m/nível

**Resistência:** Especial

O *vento caústico de Tolodine* foi desenvolvido para matar grandes números de criaturas, e ele funcionava bem. Quando conjurado, vapores ondulavam para longe do conjurador em uma incrível taxa de movimentação, alcançando qualquer coisa

dentro da área de efeito a menos que meios mágicos fossem usados para escapar.

Criaturas pegadas dentro da nuvem tinham direito a um único teste de resistência conta magia para resistirem a serem mortos por ela. Criaturas faziam um teste de resistência com um modificador baseado no sacrifício do conjurador.

A conjuração desta magia automaticamente drenava dois níveis do conjurador (ainda que para propósitos de área de efeito, alcance, e duração, o nível original do conjurador era usado). Em adição, o conjurador podia optar em sacrificar mais energia vital, impondo uma penalidade de -1 em todos os testes de resistência para cada dois níveis sacrificados (até um máximo de -10). O único efeito colateral na magia, no entanto, era que havia uma chance de 5% por nível drenado voluntariamente que a essência do conjurador fosse drenada para dentro do Plano de Energia Negativa eternamente.

Se drenado para dentro do Plano de Energia Negativa, uma de duas coisas ocorria. Se o conjurador estivesse vivo, a essência era consumida e o conjurador morto. O conjurador estava perdido para sempre e não podia ser *ressuscitado* ou trazido de volta à vida de qualquer modo. Se o conjurador estivesse morto, a essência continuava a existir, mas ela estava presa no Plano de Energia Negativa.

## Esferonavegação de Valdick

(Conjuração/ Invocação)

**Nível:** 10

**Campo:** Inventivo

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 9

**Área de Efeito:** Uma embarcação

**Resistência:** Nenhuma

O arquimago Valdick adorava viajar – não através dos planos, mas através do plano Material Primário. As viagens entre esferas de cristais eram suas prediletas, mas ele não gostava da quantidade de tempo despendida para transpor essas longas distâncias, criando assim a magia *esferonavegação*.

Ao contrário dos *lemes de motriz mágica*, que convertiam energia mágica em força motriz, a *esferonavegação* recebia seus poderes de uma de duas fontes, dependendo de onde estivesse sendo utilizada.

Dentro de uma esfera de cristal, a magia bebia diretamente das forças mágicas da deusa Mystryl e convertia este poder bruto em movimento, dando ao *cruzador mágico* grande magia (uma Taxa de Movimentação máxima de 20 próximo a planetas ou o dobro da velocidade de motriz mágica no espaço entre corpos celestiais). Isso permitia que o usuário fosse de um planeta a outro rapidamente ou de uma cidade a outra na velocidade da luz.

Fora de uma esfera de cristal, a magia *esferonavegação* se concentrava nas energias gravitacionais da esfera destinatária,





puxando-se por estas linhas, ganhando velocidade. Ao utilizar esta magia, uma nave impulsionada magicamente podia transpor a distância em metade do tempo em que *cruzadores mágicos* normais eram capazes.

Conjurada sobre uma nave projetada especificamente para *motriz mágica* ou em qualquer embarcação marítima, a magia era permanente até ser dissipada por um arcanista de nível igual ou maior. Os efeitos da *esferonavegação* podiam ser desligados e ativados sempre que necessário, sem limite de vezes por dia.

## Magias Divinas

Os arcanistas não eram os únicos conjuradores de magia de Netheril a utilizar magias poderosas. Sacerdotes das 10 crenças também demonstravam os poderes dos deuses.

Listadas abaixo estão magias para clérigos especialistas. Note que esferas que contêm uma listagem do nome de um deus indicam uma magia que está disponível apenas para os seguidores daquele poder em particular.

### 1º Nível

#### Detectar Vida

(Adivinhação)

**Esfera:** Jergal

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 turno

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Área de Efeito:** 1 criatura

**Resistência:** Anula

Esta magia descobria emanções de vida, fazendo com que todas as coisas vivas dentro da área de efeito brilhassem com uma aura facilmente discernível visível apenas ao conjurador. A inteligência era a qualidade principal na qual a magia se concentrava, pois criaturas mais inteligentes brilhavam mais forte. Esta magia podia detectar vida que estivesse invisível, encoberta, disfarçada (até enclausurada dentro de objetos sólidos ou formas mágicas), astral ou etérea, mas não revelava o estado de vida. Esta magia não dava qualquer pista da natureza, dos pensamentos ou da inclinação (por exemplo, hostil ou amigável) da vida detectada.

A magia não permitia contato mental direto e não detectava seres magicamente protegidos de magias de adivinhação (como os que estivessem usando um *amuleto de proteção contra detecção e localização*), criaturas protegidas psionicamente ou as vontades dos espiões que não estivessem presentes (como arcanistas utilizando *olhos arcanos* ou *bolas de cristal*). Seres escondidos em um espaço extra-dimensional não eram considerados presentes.

Esta magia foi desenvolvida pelos Escribas do Destino que entendiam que os mortais freqüentemente fugiam do repouso

eterno, cegados demais pelo medo e pela ignorância para perceber que um sacerdote estava tentando ajudá-los. A magia também servia como uma defesa contra adversários vivos que pudessem tentar emboscar conjuradores de magia antes da hora certa.

#### Precipitação

(Alteração)

**Esfera:** Água Elemental

**Alcance:** 9 metros/nível

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 1 rodada

**Tempo de Execução:** 4

**Área de Efeito:** cilindro de 9 metros de diâmetro de até 18 metros de altura

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia precipitava uma chuva fraca no ar, choviscando tudo na área de efeito. Pequenas chamas (velas) eram extintas. Pequenos fogos (tochas e fogueiras de acampamento) chilreavam e soltavam fumaça por uma rodada após o chuveiro terminar. Fogueiras e a maior parte dos fogos mágicos não eram afetados. Os efeitos mágicos maiores (*bola de fogo*, *muralha de fogo*, *coluna de chamas*) conjurados na área durante a chuva tinham o dano que causavam reduzido em 2 pontos por dado e criavam uma névoa quente que obscurecia a visão em uma área de 18 metros de diâmetro. Isso durava 1d4+1 rodadas, metade disso sob brisa e não mais que uma rodada sob vento forte.

A magia *precipitação* tinha efeito dobrado em climas úmidos, causava apenas umidade leve em climas áridos, produzia granizo leve em temperaturas próximas ao congelamento e criava neve se a temperatura estivesse abaixo do ponto de congelamento.

O componente material para esta magia era o símbolo sagrado do clérigo.

### 2º Nível

#### Incerteza de Amaunator

(Encantamento/Feitiço)

**Esfera:** Amaunator

**Alcance:** 27 metros

**Componentes:** V, M

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** Esfera de 12 metros

**Resistência:** Anula

As criaturas afetadas por esta magia paravam incertas antes de executar as ações que pretendiam. Em uma situação de combate, isso significava uma penalidade na Iniciativa igual a um terço do nível de conjurador de magia (arredondado para baixo). Essa penalidade de reação começava na rodada após a



magia ser conjurada. Em uma situação não-combativa, a vítima parava um terço de rodada (cerca de 20 segundos) por nível do conjurador antes de executar uma ação.

A magia afetava 2d4 mais metade do nível do conjurador em Dados de Vida ou níveis de criaturas dentro da área de efeito. Todas as possíveis vítimas podiam fazer um teste de resistência contra a magia para negar completamente os efeitos. Se as vítimas afetadas deixassem a área de efeito, elas ainda sofriam os efeitos da magia até que ela terminasse.

O componente material para a magia era um fragmento do casco de uma tartaruga.

## Determinar Descanso Final

(Adivinhação)

**Esfera:** Jergal

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 turno

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Área de Efeito:** 1 criatura

**Resistência:** Anula

Esta magia era similar a *revelar tendência* no sentido de que permita que o clérigo lesse a aura de uma criatura. Contudo, este tipo de magia era utilizado para determinar rapidamente a qual nível de qual Plano Exterior o indivíduo examinado deveria ser enviado após a morte. Note que magias e objetos que impedissem uma magia de *revelar tendência* de funcionar também inibiam uma magia *determinar descanso final*.

## Favor da Deusa

(Alteração, Invocação/Evocação)

**Esfera:** Jannath

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 5

**Área de Efeito:** Duas plantas, vegetais ou frutas/nível

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia conferia fertilidade instantânea a plantas ou duplicava o rendimento de plantas já maduras. Por exemplo, frutas colhidas em um cesto aumentavam para o dobro de seu tamanho anterior quando esta magia era conjurada nelas. Plantas defeituosas, adoecidas, estragadas ou envenenadas se tornavam sadias com esta magia, mas aquelas que eram naturalmente danosas aos humanos não ficavam seguras. Plantas afetadas pareciam brilhar com vida e bondade e seu aumento dramático em volume podia romper recipientes se o produto escolhido fosse resistente o suficiente. Por exemplo, pepinos estourariam um caixote ou barril, mas tomates explodiriam antes que tais recipientes cedessem. Esta magia podia afetar uma planta, vegetal ou fruta uma só vez. Conjurações adicionais não surtiavam efeito.

## Palma da Serpente

(Alteração, Necromancia)

**Esfera:** Moander

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 5

**Área de Efeito:** A palma do conjurador

**Resistência:** Especial

Esta magia criava uma boca dentada mordedora na palma da mão do conjurador. Ela podia ser imediatamente escondida fechando o punho ou colocando a mão contra algo. Sua mordida estava sob controle do conjurador; ela não se fechava automaticamente sobre tudo o que tocava. O conjurador apenas podia fazer o ataque com a mão batendo sua palma contra um alvo, o que exigia uma jogada de ataque normal; ela podia morder uma vez por rodada.

A mordida de uma *palma da serpente* causava 1 ponto de dano e forçava que a vítima rolasse dois testes de resistência, um contra paralisia e o seguinte contra magia. Se ela falhasse no teste de resistência contra paralisia, a vítima ficava paralisada por 1d3 rodadas; se passasse nele, este efeito era negado. Se falhasse no teste de resistência contra magia, a saliva da boca corroía a vítima, causando 3d4 pontos de dano adicionais. Se passasse neste teste, o dano era reduzido para 1d6 pontos.

Esses testes de resistência gêmeos eram feitos a cada mordida de uma *palma da serpente*; passar neles em um ataque não significava que a vítima estava imune a esses efeitos. Vítimas paralisadas que não fossem protegidas ativamente por compatriotas ou, de alguma maneira, colocadas além do alcance do conjurador da magia eram automaticamente atacadas com sucesso pela *palma da serpente* em rodadas subsequentes enquanto estivessem paralisadas se o conjurador da magia as alveiasse.

## Toque de Tyche

(Abjuração)

**Esfera:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 5

**Área de Efeito:** Uma criatura viva

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia conferia uma proteção ou uma maldição sobre uma única criatura viva que não podia ser terminada por *dissipar magia* ou outros efeitos mágicos. Ela durava até a morte da criatura-alvo ou até que seu poder fosse esgotado pelo uso. As formas positivas e negativas da magia *toque de Tyche* automaticamente se cancelavam se conjuradas na mesma criatura, independente de quantos testes de resistência a primeira magia a ser conjurada houvesse afetado.





Um clérigo de Tyche tinha que tocar fisicamente o alvo da magia com a mão nua para conjurar esta magia, exigindo uma jogada de ataque bem-sucedida se o alvo estivesse numa batalha ou não quisesse ser afetado. *Toque de Tyche* conferia um conjunto de bônus ou penalidades sobre os testes de resistência do alvo se este fosse afetado; a determinação de se o alvo da magia recebia bônus ou penalidades era do clérigo conjurador.

O primeiro teste de resistência feito pelo alvo após a magia ser conjurada de forma bem-sucedida era feito com um bônus + 4 ou uma penalidade - 4, mesmo se ele acontecesse na mesma rodada em que a magia comesse a agir. O segundo teste de resistência após a magia ter efeito teria um bônus + 3 ou uma penalidade - 3, o seguinte, um bônus + 2 ou uma penalidade - 2 e o subsequente, um bônus + 1 ou uma penalidade - 1. Após os quatro testes de resistência afetados, a magia era exaurida.

Apenas um *toque de Tyche* podia estar agindo sobre uma vítima em dado momento. Conjurações adicionais do mesmo tipo de *toque de Tyche* não tinham efeito enquanto um *toque de Tyche* ainda estivesse agindo. Conjurações das formas opostas no mesmo ser se cancelavam, como mencionado acima. Além disso, Tyche não permitia que seu *toque* fosse imposto sobre a mesma criatura mais de uma vez a cada dia, exceto se houvessem circunstâncias excepcionais afetando membros da fé dela. Quaisquer tentativas de conjurar *toque de Tyche* mais de uma vez em um dia em alguém que não fosse adorador de Tyche automaticamente falhavam; múltiplas conjurações de *toque de Tyche* nos fiéis dela são permitidas de acordo com decisão do mestre.

O componente material desta magia era o símbolo sagrado do clérigo.

## Chicote de Vento

(Alteração, Evocação)

**Esfera:** Kozah

**Alcance:** 4,5 metros/nível

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 minuto/nível

**Tempo de Execução:** 5

**Área de Efeito:** Um ser

**Resistência:** 1/2

Esta magia criava um chicote invisível sem peso algum de ar comprimido que se estendia a partir de um membro do conjurador. Com este construto, o conjurador podia atingir com seu TAC0 normal um oponente escolhido, causando 2 pontos de dano por nível em cada ataque bem-sucedido. Em dada rodada em que o *chicote de vento* atingisse um conjurador, toda conjuração que tivesse um Tempo de Execução maior do que 1 era arruinada e o alvo tinha que passar em um teste de resistência contra paralisia ou ser atirado contra o chão, recebendo 1 ponto de dano adicional e forçando todos os itens frágeis que carregasse a fazerem um teste de resistência contra

queda.

O conjurador podia mudar de alvo à vontade, mas fazê-lo consumia uma rodada, durante a qual ninguém poderia ser atacado pelo *chicote de vento*. A natureza do *chicote de vento* era tal que apenas o alvo escolhido era atingido. Outros seres tinham consciência da magia porque ela emitia sons rosados de vento e às vezes jogava para longe pequenos objetos leves, como penas e pergaminhos que não estivessem presos com firmeza (mas eles não sofriam dano). Se o conjurador conjurasse outra magia enquanto esta ainda estivesse em efeito, o *chicote de vento* desaparecia imediatamente. Um usuário do *chicote de vento* poderia empregar itens mágicos simultaneamente com um *chicote* se eles pudessem ser usados com uma só mão.

## 3º Nível

### Armadura das Trevas

(Alteração)

**Esfera:** Shar

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 6

**Área de Efeito:** O conjurador ou 1 criatura tocada

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia criava uma mortalha tremeluzente impressionante de *escuridão* mágica em torno do conjurador ou de uma única criatura-alvo tocada. A aura poderia, se o conjurador desejasse, ocultar as características do usuário. De qualquer modo, ela aumentava a Classe de Armadura em 1 ponto a cada quatro níveis de experiência do conjurador (arredondados para baixo). Ela também reduzia todo dano não-mágico sofrido pelo usuário em 1d4 pontos por rodada (Esta redução mudava para 2d4 se o conjurador fosse de 12º nível ou mais alto).

O usuário da *armadura das trevas* podia ver através da *armadura* como se ela não existisse e também recebia da magia uma infravisão de 18 metros. Todos os seres dentro da *armadura das trevas* eram imunes a magia hipnótica e outros efeitos que dependiam da visão e recebiam um bônus + 2 em testes de resistência contra magias das escolas de Encantamento/Feitiço, magias da esfera de Feitiço e psiônicos de efeitos similares. Criaturas morto-vivas utilizando a *armadura das trevas* eram imunes a tentativas de expulsão causadas por coisas que elas precisavam ver – o golpe de uma *maça da desintegração*, por exemplo, ainda destruiria uma se a criatura falhasse em um teste de resistência contra o efeito dela.

## Explosão de Nuvens

(Invocação/Evocação)

**Esfera:** Água Elemental

**Alcance:** 9 metros/nível

**Componentes:** V, G, M



**Duração:** 1 rodada

**Tempo de Execução:** 6

**Área de Efeito:** Cilindro de 9 metros de diâmetro e de até 18 metros de altura

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia precipitava uma torrente d'água no ar, instantaneamente encharcando tudo na área de efeito. Fogos normais eram extintos. Fogos mágicos permanentes apagavam, mas reacendiam em 1d2 rodadas. (Armas reacendiam em uma rodada) Magias de fogo de 1º ou 2º níveis eram negadas imediatamente.

Magias de fogo de 3º nível ou mais alto também eram negadas, mas criavam uma nuvem de vapor com um diâmetro de 36 metros. Quem estivesse dentro do vapor era escaldado, recebendo 1d3 pontos de dano por rodada. Criaturas do frio sofriam dano dobrado. A nuvem de vapor durava 1d4 + 1 rodadas, metade sob brisa e nada mais que uma rodada sob vento forte.

A magia *explosão de nuvens* tinha efeito dobrado em climas úmidos, causava uma umidade forte em climas áridos, produzia neve e granizo em temperaturas próximas ao ponto de congelamento e criava até 25 centímetros de neve se a temperatura estivesse abaixo desse ponto.

O componente material para esta magia era o símbolo sagrado do clérigo.

## Lâmina da Lua

(Alteração, Evocação)

**Esfera:** Selûne

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 6

**Área de Efeito:** Um construto mágico de forma de espada

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia trazia à existência um construto de forma de espada silencioso e sem peso feito da luz da lua que se estendia por 1,2 metro a partir da mão do conjurador. Não se podia deixá-lo cair, transferir sua empunhadura para outro ser ou quebrá-lo. Para atingir, ele deveria ser utilizado como uma arma. O TAC0 normal do conjurador se aplicava, mas uma *lâmina da lua* era considerada uma arma mágica + 4 para o propósito de que tipos de seres ela era capaz de acertar. Seu golpe drenava vitalidade ou força vital, não causando ferimento visível algum, mas infligindo 1d12 + 4 pontos de dano. Morto-vivos eram visivelmente feridos por uma *lâmina da lua*; a substância de que eram feitos queimava imediatamente com seu toque e eles sofriam 2d12 + 4 pontos de dano por golpe.

Um acerto com uma *lâmina da lua* temporariamente afetava a magia. Na rodada após ser atingida, a vítima não conseguia conjurar magias ou utilizar quaisquer habilidades similares à magia. O funcionamento de condições mágicas existen-

tes era suspenso e itens mágicos utilizados pela vítima não funcionavam por aquela rodada.

Uma *lâmina da lua* desaparecia se seu conjurador fosse morto ou se conjurasse qualquer outra magia exceto aquelas que tivessem apenas componentes verbais. Esta magia não tinha qualquer ligação com os itens encantados conhecidos como *lâminas da lua*, portadas e forjadas por alguns elfos.

## Arado Fantasma

(Invocação/Evocação)

**Esfera:** Jannath

**Alcance:** 9 metros/nível

**Componentes:** V, G

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 6

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Especial

Esta magia revirava a terra em um sulco profundo em uma linha reta indicada pelo conjurador que se estendia de próximo dos pés do conjurador (ou abaixo do conjurador, se ele não estivesse tocando o chão) até uma distância de 6 metros por nível. O sulco parava se encontrasse solo sagrado e não se formava de maneira alguma se o caminho pretendido ficasse inteiramente em solo sagrado. Ele fazia com que toda terra portando a magia ativa ou latente que fosse tocada brilhasse com um *fogo das fadas* rubro por 1d4 + 1 rodadas.

Se utilizado como arma, ele lançava todas as criaturas sobre o solo em que o sulco se abrisse em uma queda inevitável e infligia 1d4 pontos de dano. Passar em um teste de resistência contra magia resultava em metade do dano. Criaturas afetadas precisavam fazer testes de resistência contra queda para todos os itens de vidro e de cristal que carregassem ou eles quebravam. Criaturas enterradas, escavando ou parcialmente enterradas sofriam 4d4 pontos de dano do contato com um *arado fantasma* e não recebiam um teste de resistência para mitigar este efeito. Se um sulco fosse direcionado contra uma parede, ele parava, mas a atingia como se fosse um ariete (Veja a Tabela 52: Resistência de Estruturas no *Livro do Mestre*).

## Acelerar Apodrecimento

(Abjuração)

**Esfera:** Moander

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** Instantânea

**Tempo de Execução:** 6

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia era o oposto do encanto clerical de 3º nível *retardar apodrecimento*. *Acelerar apodrecimento* fazia com que frutas, vegetais e grãos imediatamente amadurecessem e apodrecessem em uma gosma pútrida. Não possuía efeitos sobre carne





de qualquer tipo. Plantas e criaturas baseadas em plantas na área de efeito sofriam 1d6 pontos de ano por nível do conjurador até um máximo de 10d6 pontos de dano.

O conjurador podia afetar até 30 metros cúbicos de material vegetal por nível. Deste modo, mesmo um Servo de Moander de nível baixo poderia efetivamente arruinar os grãos armazenados de um fazendeiro ou apodrecer todas as frutas nas árvores de seu pomar.

O componente material desta magia era um pouco de mofo.

## Vôo Estelar\*

(Alteração)

**Esfera:** Mysteryl

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 6

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia cooperativa requeria que ao menos dois clérigos mystrylianos a conjurassem simultaneamente. Para cada dois membros adicionais do clero mystryliano (de qualquer classe) que participassem na cerimônia, outro devoto mystryliano poderia ser afetado, no máximo de três devotos. Outro clérigo participante da cerimônia teria que conjurar *vôo estelar* ou doar três níveis de magia em energia mística para o encantamento. Clérigos que doavam energia perdiam três aspirações de sua memória com se estas tivessem sido conjuradas.

A magia concedia ao seu alvo a capacidade de vôo mágico. Ela capacitava um devoto de Mysteryl a mover-se tanto verticalmente quanto horizontalmente na taxa de MV 24 (A), e MV 12 (A) se ascendente e MV 36 (B) se mergulhando bruscamente. O receptor poderia arremeter e erguer-se com um mero pensamento e podia carregar o seu próprio peso durante o vôo. Ele durava enquanto as estrelas estivessem visíveis no céu, normalmente terminando com o nascer do sol, mas às vezes mais cedo por causa de uma tempestade ou névoa intensa.

## Escudo de Tempestade

(Abjuração)

**Esfera:** Kozah

**Alcance:** 9 metros/nível

**Componentes:** V, G

**Duração:** 6 rodadas + 1d4 rodadas

**Tempo de Execução:** 6

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia criava uma barreira móvel flutuante e sem peso de ar sólido que bloqueava todos os danos por ventos, relâmpagos, projéteis normais, e calor ou frio. Um *escudo de tempestade*

de atraía todas as descargas elétricas na distância de 27 metros e as absorvia não causando nenhum ferimento nas criaturas próximas. Ele automaticamente neutralizava qualquer calor extremo (incluindo fogo), ou frio (incluindo gelo), com os quais entrasse em contato, mas somente fazia isto uma vez para cada temperatura extrema. Um *escudo de tempestade* neutralizava um segundo encontro ou rodada de contato com o calor ou frio extremo, mas depois de feito isto o *escudo de tempestade* se dissipava, terminando a magia.

Um *escudo de tempestade* sempre possuía 15 centímetros de espessura e ocupava um quadrado com área de 3 metros quadrados/nível, parando onde encontrasse obstáculos sólidos. Ele poderia ser ajustado em uma passagem ou abertura estreita para selá-la por inteira ou se dobrar sobre si mesmo se o conjurador desejasse uma barreira menor que pudesse ser movida em espaços confinados sem ficar emperrada. O conjurador podia mover o escudo pela força de vontade a taxa de MV 12 (B) e virá-lo ou incliná-lo se desejasse, até que se engajassem em outra conjuração, quando o controle sobre o escudo era perdido e ele permaneceria estacionado até a magia terminar.

Um *escudo de tempestade* era efetivo de ambos os lados, mas somente defletia os projéteis normais; uma espada ou outra arma poderia ser arremessada através dele como se não houvesse nenhum efeito ou mesmo passar pelo escudo para atacar.

## Chicote de Shar

(Invocação/Evocação)

**Esfera:** Shar

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 6

**Área de Efeito:** Feixe flexível de energia de 1,5 metro de comprimento

**Resistência:** Especial

Esta magia criava um feixe de força negro tremeluzente de 2,5 centímetros de espessura rodeado por uma emanção púrpura. Ele era portado pelo conjurador, o qual não podia machucar. Se o conjurador atacasse com sucesso com o chicote em um combate, a criatura atingida recebia 2d4 pontos de dano. Mortos-vivos eram afetados como se recebessem um expulsar mortos vivos de um clérigo três níveis mais altos do que o conjurador do chicote.

Criaturas vivas atingidas por um *chicote de Shar* também tinham que fazer um teste de resistência contra magia ou ficariam impossibilitadas de atacar na rodada seguinte pois estremeriam de dor e não poderiam controlar suas ações. Vítimas estremecendo não possuíam penalidades de Classe de Armadura, mas tinham que fazer um teste de habilidade em Destreza para evitar deixar cair os itens que seguravam ou usavam (um teste por item). Vítimas atingidas em rodadas suces-



sivas eram menos propensas a cair vítimas desta faceta do ataque do chicote devido a uma dormência produzida pela exposição repetida. Acertos em rodadas sucessivas causavam um segundo teste de resistência com um bônus de +1, um terceiro teste com bônus de +2 e por aí vai. Um *chicote de Shar* não tinha efeito mesmo no mais frágil dos objetos sem vida e não podia ser usado para amarrar, apertar ou envolver. Ele era considerado uma arma mágica para o propósito de saber quais criaturas ele poderia atacar.

O componente material desta magia eram três pedaços afiados de pedra obsidiana negra ou vidro e um longo cabelo negro de qualquer criatura maligna.

## 4º Nível

### Raio Solar Aprimorado

(Alteração)

**Esfera:** Amañator

**Alcance:** 4,5 metros/nível

**Componentes:** V, M

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 7

**Área de Efeito:** 4,5 metros/nível

**Resistência:** Especial

Esta magia era um encantamento multiuso que poderia ser conjurado em uma de três formas. Infelizmente, a conjuração desta magia retirava raios de sol da iluminação de um dia se conjurado (ou no próximo dia, se conjurado pela noite) para conceder estes efeitos. Esta magia era muito impopular entre os fazendeiros e rancheiros, que viam nela um mau uso da intervenção divina.

- *Luz: Raio Solar Aprimorado:* podia ser usado para retirar os raios de sol de um período do dia (ou do próximo dia se estivesse à noite), a fim de criar *luz* imediatamente. Ele era útil em cavernas ou à noite. Esta forma da magia era tratada como uma magia *luz* durando um turno por nível do conjurador, mas encurtava a luz do dia em um minuto por nível.

- *Bola de Fogo:* Um pouco da energia do sol poderia ser convertido em uma *bola de fogo* como se conjurada por um arcano do nível do clérigo. Isto reduzia a temperatura em um raio de 145 quilômetros em 0,2 °C por uma semana cada vez que era conjurada. Este aspecto da magia não podia ser conjurado pela noite ou durante dias nublados.

- *Iluminação:* Essa versão de *raio solar aprimorado* podia ser usada para emprestar os raios solares de um momento no dia (ou no próximo dia, se estiver à noite) para conjurar *luz contínua* no dobro de seu alcance e efeito por nível de conjurador. Isto encurtava a iluminação do dia em uma hora.

### Manto de Sangue

(Alteração, Necromancia)

**Esfera:** Targus

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 5 rodadas/nível

**Tempo de Execução:** 7

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia envolvia o clérigo conjurador em um manto de gotículas vermelho-sangue que se moviam como um redemoinho. Este manto mágico parecia se agitar e brilhar, mesmo se não houvesse vento, e movia-se para se colocar entre o atacante e o clérigo. Qualquer arma usada para atacar o clérigo parecia bater-se com uma parede de ferro como se as gotículas mágicas momentaneamente se coagulassem para formar uma defesa contra o ataque iminente.

Quando protegido por um *manto de sangue*, o conjurador tinha um bônus de Classe de Armadura de +3, e um bônus de +3 para testes de resistência contra fogo e frio (mágicos e não mágicos). Um *manto de sangue*, entretanto, era particularmente condutor de ataques elétricos, e os seus portadores recebiam -3 de penalidade em seus testes de resistência contra raios e eletricidade enquanto protegidos por esta magia.

Em acréscimo, o clérigo conjurador podia remover o *manto de sangue* e arremessá-lo até 3 metros de distância para formar uma cortina de 3 metros quadrados de gotículas. Uma vez alcançada a posição e configuração desejadas (mentalmente selecionadas pelo conjurador no momento que o *manto de sangue* era arremessado), a cortina era imóvel até que a magia expirasse. Nesta forma, o *manto de sangue* agia como uma parede de ferro idêntica em efeito à barreira criada pela magia arcana similar de 5º nível chamada *muralha de ferro* (exceto que era impenetrável a ataques de monstros de ferrugem e ataques corrosivos similares, sendo muito menor em área de efeito e de duração limitada).

O componente material desta magia era um rubi ou outra gema vermelha de ao menos 25 PO em valor e o símbolo sagrado do clérigo.

### Fúria Sangrenta

(Encantamento/Feitiço)

**Esfera:** Targus

**Alcance:** 3 metros/nível

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 8

**Área de Efeito:** Uma criatura

**Resistência:** Anula

Esta magia fornecia a um ser vivo, inteligente e de sangue quente a fúria de batalha e a sede de sangue de um berserker. Alvos não voluntários de uma *fúria sangrenta* não eram afetados pela magia se fizessem com sucesso um teste de resistência contra magia (alvos voluntários poderiam, obviamente, escolher automaticamente falhar em seus testes). Alvos que falhavam seus testes de resistência faziam todos os seus ata-





ques em um frenesi louco, sem pensar em táticas, risco pessoal ou conseqüências de qualquer ação.

Quando em *fúria sangrenta*, as criaturas recebiam um bônus de +1 em todas as suas jogadas de ataque, um bônus de +3 para suas jogadas de dano, e 5 pontos de vida aparentes (que eram subtraídos antes que o dano efetivo fosse sofrido nos pontos de vida normais). Em acréscimo, enquanto estivessem em *fúria sangrenta*, alvos de magias possuíam uma fenomenal resistência à dor e algumas formas de magia. Eles também eram imunes a magias arcanas como *enfeitiçar pessoas*, *amizade*, *hipnotismo*, *sono*, *irritação*, *raio do enfraquecimento*, *aterrorizar*, *tarefa/missão*, e encantamentos similares. Eles eram imunes às magias divinas *comando*, *enfeitiçar pessoas ou animais*, *cativar*, *manto da bravura*, *símbolo*, e magias similares. Eles recebiam um bônus de +4 para seus testes de resistência contra as magias arcanas *cegueira*, *riso histérico de Tasha*, *imobilizar pessoas*, *enfeitiçar monstros*, e *confusão*, e as magias divinas *imobilizar pessoas* e *imobilizar animais*. A magia *emoção* não tinha efeito sobre estes a menos que o resultado medo fosse escolhido, e neste caso se os seres afetados pela *fúria sangrenta* fizessem um teste de resistência com sucesso contra magia, não seriam afetados pela *emoção*, mas se falhassem no teste, a magia *fúria sangrenta* imediatamente cessava. Os efeitos de uma magia *dedo da morte*, não importando se o teste de resistência resultasse em sucesso ou não, era adiado até o final da *fúria sangrenta*.

Entrar em uma *fúria sangrenta* tinha também numerosas desvantagens: seres afetados pela magia não tinham um senso verdadeiro de quanto dano tinham recebido (o Mestre controlava os pontos de vida do personagem e não o jogador) e não podiam fazer ataques com armas de longo alcance. Também não podiam se abrigar de ataques com projéteis. Magias como *benção*, *curar ferimentos leves*, *ajuda*, *curar ferimentos graves*, *curar ferimentos críticos*, *cura completa*, *regeneração* (e *definhar*) tinham seu efeito atrasado até que a *fúria sangrenta* terminasse. A magia *provocação* obtinha sucesso automaticamente em seres afetados por *fúria sangrenta*. E finalmente, no final da magia, os seres afetados automaticamente sofriam uma completa exaustão — um efeito idêntico à magia *raio do enfraquecimento*.

Diferentemente de um verdadeiro berserker, alvos de uma *fúria sangrenta* não tinham a habilidade de distinguir amigos de inimigos. Enquanto estivessem sobre o efeito da magia, as criaturas freneticamente tentavam derramar o sangue de qualquer ser que encontrasse, movendo de um oponente para outro, baseados na proximidade e na sua percepção (por exemplo, o alvo de *fúria sangrenta* iria ignorar uma pixie a 1,5 metro para atacar um ogro que estivesse a 3,0 metros, mas se o ogro estivesse a 15 metros, a pixie seria atacada primeiro). À parte destas situações mencionadas acima, uma *fúria sangrenta* terminava quando um ser afetado pela magia ficasse três rodadas consecutivas sem uma criatura de sangue quente a pelo menos 45 metros para atacar.

Os 5 pontos de vida ganhos quando a *fúria sangrenta* come-

çava, se não fossem gastos, imediatamente seriam perdidos no final da magia. *Fúria sangrenta* não tinha efeito para enfurecer berserkers, anões enfurecidos em batalha, ou outros seres loucos por sangue que já estivessem em um estado similar ao criado por esta magia.

O componente material para esta magia eram uma gota de molho de pimenta ardente e o símbolo sagrado do clérigo.

## Criatura de Escuridão

(Alteração, Ilusão/Fantasma)

**Esfera:** Shar

**Alcance:** 9 metros/nível

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 1 rodadas/nível

**Tempo de Execução:** 7

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia criava um campo de *escuridão* mágica móvel, bipe-de e de forma vagamente humana que extinguiu *luz* mágica e *luz contínua* ao contato sem ser afetado. Esta pessoa de sombras podia ser controlada à distância, flutuando a uma taxa de MV 12, e enviada para áreas onde o conjurador não podia ir. O conjurador naquele momento percebia os arredores da pessoa de sombra turvamente, como se visse através dos olhos que a pessoa de sombra de fato não possuía (o espectro não era bom em ler, ver expressões, ou reconhecer as características de um ser).

Esta aura não inteligente de trevas mágicas não podia ser usada para carregar objetos sólidos ou conduzir efeitos mágicos em que o alvo deveria ser tocado (apesar dos rumores que o mais poderoso dos clérigos de Shar empregou uma versão aprimorada desta magia que podia fazer as duas coisas). A pessoa de sombras podia ser usada para enganar, avisar (apontando para seres, objetos ou mesmo marcas em um mapa), ou para atos furtivos.

Se uma criatura viva andasse para dentro do ser de escuridão, sua magia se expandia para completamente ocultá-la e esconder sua identidade. Tal ser oculto poderia ver como se as trevas da criatura não existissem. Seres vivos podiam atacar ou livremente passar por dentro ou para fora dela sem dispersá-la. Se uma criatura da escuridão era usada desta forma pelo seu criador, o conjurador podia usar a magia da criatura para levitar por quatro rodadas consecutivas (subindo acima de 6 metros por rodada) ou como *queda suave*. Ambos os usos encerravam a magia.

O componente material de uma criatura de escuridão era um pouco de pelo ou penugem negros ou cinzentos de qualquer criatura voadora, um punhado de fuligem e um fio de teia de aranha.

## Raio Negro

(Invocação/Evocação)

**Esfera:** Shar



**Alcance:** 4,5 metros/nível

**Componentes:** G

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 7

**Área de Efeito:** 1 criatura

**Resistência:** Especial

Esta magia liberava um raio de escuridão de 10 centímetros de espessura que partia em linha reta das mãos do conjurador. O raio terminava se atingisse uma criatura dentro do alcance. Um raio negro podia ser lançado por rodada até que a magia expirasse ou que o conjurador trabalhasse em outra magia. Um raio negro não infligia danos a criaturas não vivas, mas atemorizava criaturas vivas causando 2d4 pontos de dano e agindo como uma magia de *imobilizar* de uma rodada contra criaturas mortas-vivas (um teste de resistência contra paralisia negava este efeito no morto-vivo). Vítimas atingidas também eram afligidas com um silêncio mágico que durava 1d4 rodadas. Se uma criatura atingida conseguisse sucesso em um teste de resistência contra magia, ela não era silenciada, mas sofria apenas o dano.

## Proeza

(Alteração)

**Esfera:** Tyche

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 7

**Área de Efeito:** Uma criatura tocada

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia permitia que o conjurador ou outro receptor tocado conseguisse sucesso em uma ação extremamente difícil ou em uma tarefa única — em outras palavras, quaisquer testes de habilidade ou de perícias que não envolvessem uma atividade demorada (como construir uma armadura), automaticamente se constituía em um sucesso. A magia não realizava a atividade pelo ser e não protegia a criatura de qualquer risco ou dano associado com a tarefa, mas meramente garantia que a coisa que deveria ser feita seria completada. Mesmo se o receptor da magia morresse na tentativa, seu corpo iria completar a ação. Proezas típicas incluíam nadar ou pular através de uma abertura ou janela pequena, segurar um pequeno objeto arremessado, pular em um córrego ou buraco ou outro local particular, acertar uma flecha no buraco de uma fechadura e coisas assim. A ação teria que ser feita na rodada seguinte a conjuração da *proeza* para a magia funcionar; de outra forma, a magia era desperdiçada e perdida.

## Fogo Arcano\*

(Abjuração, Necromancia)

**Esfera:** Mysteryl

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** Dois turnos, mais um turno por efeito adicional desejado

**Área de Efeito:** Um devoto de Mysteryl

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia cooperativa requeria que ao menos dois clérigos mystrylianos a conjurassem simultaneamente. Para cada dois membros adicionais do clero mystryliano (de qualquer classe) que participassem na cerimônia, outro benefício restaurador poderia ser reforçado. Outro clérigo participante podia ainda conjurar *fogo arcano* ou doar quatro *aspirações* para a magia.

Com somente dois conjuradores, esta magia funcionava como *neutralizar veneno*, *curar doenças* e *remover maldição*. Para cada clérigo adicional que participasse, outro benefício era adicionado e a cerimônia levava outro turno para ser completada. Benefícios sempre tinham efeito no nível combinado dos participantes da magia. Os benefícios adicionais eram, em ordem: *curar cegueira ou surdez*, *cura completa*, *regeneração*, e *dissipar magia*. Participantes adicionais, além deste ponto, permitiam que um efeito fosse repetido (se um *dissipar magia* falhasse, por exemplo), ou que uma condição especial de um personagem fosse curada ou dissipada, a critério do Mestre.

## Sonda Mental

(Advinhação, Necromancia)

**Esfera:** Jergal

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 2d4 rodadas

**Tempo de Execução:** 7

**Área de Efeito:** uma criatura

**Resistência:** Anula

Esta magia combinava o efeito da magia arcano de 3º nível *paralisar* com a magia arcano de 2º nível *percepção extra-sensorial*. Ao conjurar esta magia, o clérigo adquiria a habilidade de atacar um único ser inteligente com os seus efeitos. O clérigo fazia um ataque de sucesso para atingir um oponente e transmitir os efeitos da magia. O clérigo poderia atrasar o ataque indefinidamente, mas se tentasse conjurar qualquer outra magia antes de empregar *sonda mental*, a magia conjurada previamente e não usada era imediatamente perdida.

Quando um clérigo tocava um ser inteligente, o alvo tinha que fazer um teste de resistência com sucesso contra magia para evitar os efeitos da *sonda mental*. Se o teste tivesse sucesso, a magia imediatamente terminava sem efeitos. Se o teste falhasse, entretanto, o alvo ficava paralisado por 2d4 rodadas. Criaturas que eram imunes à paralisia, assim como os mortos-vivos e criaturas não vivas como golens, não poderiam ser afetadas por esta magia. Seres não inteligentes eram similarmente imunes.

Enquanto um ser estivesse paralisado pelos efeitos desta





magia, o clérigo poderia sondar cada canto de sua mente. Este aspecto da magia era bloqueado por defesas mágicas ou psiônicas. Os únicos tipos de informação que o clérigo poderia determinar eram: a crença professada pela vítima, o quão verdadeiramente a vítima professava sua crença, o quão bem a criatura usava suas forças naturais e lidava com as fraquezas durante o curso de sua vida, as realizações das quais a vítima era mais orgulhosa, e as falhas de que a vítima mais se envergonhava. Cada um destes pedaços de informação era aprendido pelo clérigo por rodada que a paralisia tinha efeito.

A magia finalizava imediatamente se o clérigo conjurasse outra magia ou cessasse, voluntária ou involuntariamente, de se concentrar na mente do alvo. A conjuração desta magia era uma violação da privacidade das vítimas e a maioria delas nutria um forte ódio do clérigo conjurador durante a duração da magia.

O componente material desta magia era o símbolo sagrado do clérigo e um pedaço de peixe cozido, que devia ser engolido pelo conjurador.

## Tiro Falho

(Encantamento, Necromancia)

**Esfera:** Tyche

**Alcance:** 4,5 metros/nível

**Componentes:** G

**Duração:** 1 dia/nível

**Tempo de Execução:** 7

**Área de Efeito:** Uma criatura

**Resistência:** Nenhuma

A vítima de um *tiro falho* não podia acertar nenhum alvo escolhido com projéteis de fogo, arremessáveis, fundas ou qualquer arma de projétil durante a duração da magia, apesar de alvos não intencionais fossem às vezes pegos como vítimas de tais armas. Um *remover maldição*, *dissipar magia*, ou a magia *benção* conjurada sobre o alvo atingido por esta magia finalizava o feitiço.

## Simulação Arcana Mystrylana

(Alteração)

**Esfera:** Mystryl

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 7

**Área de Efeito:** O invocador

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia permitia ao conjurador ler e depois conjurar qualquer magia arcana do 1º ao 5º círculo. Tal encanto tornava-se legível via uma habilidade de *ler magia* conferida com a conjuração da *simulação arcana mystrylana*, mas somente uma magia poderia ser lida e executada para cada conjuração. Meramente ler o título em pergaminhos ou grimórios para

encontrar a magia desejada não liberava a *simulação arcana*; uma magia inteira deveria ser lida. Uma vez que a *simulação arcana mystrylana* era conjurada e a magia arcana lida, a mesma era retida na mente do clérigo até que ele a conjurasse. Tais magias arcanas eram conjuradas como se fossem feitas por um arcano de mesmo nível do clérigo conjurador, exceto pelo fato de que o usuário da *simulação arcana mystrylana* não precisava de componentes materiais para fazer funcionar a magia arcana, e um clérigo de Mystryl teria que reler a magia arcana a cada vez que desejasse conjurá-la; a magia não se tornava permanentemente conhecida pelo clérigo.

Enquanto o clérigo tivesse a magia arcana na mente, ele não podia repor as quatro aspirações que custavam para conjurar a magia. Note que, no intuito de fazer uso efetivo deste encanto, o clérigo tinha que pedir emprestado um grimório de um mago amigo ou usar um pergaminho arcano (clérigos de Mystryl não eram capazes de usar de outra maneira pergaminhos arcanos). Usando um pergaminho desta maneira ele podia ler a magia nele contida.

## Lança de Planta

(Alteração)

**Esfera:** Jannath

**Alcance:** 4,5 m/nível

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 4 rodadas

**Tempo de Execução:** 7

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia transformava uma planta por nível do conjurador em uma lança animada, que voava para atacar onde o conjurador direcionasse. As plantas transformadas podiam ser de qualquer tipo, de punhados de liquens a árvores altas, mas tinham que estar vivas para o encanto funcionar. Elas eram consumidas pela magia. As lanças podiam operar somente no alcance da magia e voavam à MV 27 (A).

Quando as lanças voadoras alcançavam o seu alvo, elas atacavam com TAC0 8 provocando 3d4 pontos de dano cada. Elas murchavam e desapareciam assim que o alvo morria ou a magia expirava, dependendo de qual opção o encantador escolhesse no momento da conjuração. De outra forma, elas se moviam e atacavam um alvo por rodada pela duração da magia, sem que fosse necessária a atenção do conjurador, que ficava livre para conjurar outra magia ou se engajar em outras atividades, sem afetar as *lanças de plantas*. As lanças permaneciam categorizadas como plantas vivas até murcharem no fim da duração da magia, podendo ser afetadas por magias que funcionassem em plantas. Elas eram como armas mágicas +1 para o propósito de acertar criaturas que somente poderiam ser atingidas por armas mágicas.

O componente material da magia eram as plantas. Note que se um número insuficiente de plantas crescessem no alcance da magia o conjurador não poderia gerar o número máximo



de lanças que a magia permitiria.

## Muralha de Luz da Lua

(Alteração, Evocação)

**Esfera:** Selúne

**Alcance:** 4,5 m/nível

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 7

**Área de Efeito:** Um plano vertical de 15,2 cm de espessura com uma área de superfície de 1,5 m<sup>2</sup>/nível de lado

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia cria uma tapeçaria brilhante de uma energia branco-pérola rodopiante. Uma *muralha de luz da lua* era intangível, e não precisava estar presa a nada e podia ser facilmente atravessada. Poderia ser criada menor do que o limite do mago se o ambiente exigisse ou, se o conjurador desejasse, deixar um lado aberto diante dele, mas não podia ser dispersa prematuramente. O luar falso da muralha era brilhante o suficiente para permitir a leitura e iluminar claramente os arredores 60 metros em todas as direções. Seres empregando infravisão não podiam ver claramente através dela, mesmo que pudessem, às vezes, se a situação permitisse, protegerem seus olhos e passarem por ela.

Uma *muralha de luz da lua* tinha os seguintes efeitos em criaturas e itens que entravam em contato com ela ou a transpassavam. Criaturas mortas-vivas sofriam 4d12 pontos de dano. Criaturas de tendência maligna e qualquer ser que carregasse um símbolo sagrado consagrado à deusa Shar sofriam 4d10 pontos de dano. Itens mágicos brilhavam com um repentino *fogo das fadas* vermelho por 1d4+1 rodadas; isto não podia ser interrompido antes que a duração terminasse, mesmo se o portador pudesse normalmente controlar a irradiação do item. Poções mágicas tinham que fazer um teste de resistência de sucesso contra fogo mágico ou explodiriam, infligindo 3d4 pontos de dano aos seres que estiverem em um raio de 30 metros ou 1d4+8 pontos de dano a qualquer ser que estivesse as carregando no frasco de cerâmica, cristal ou vidro (se elas estivessem sendo carregadas de alguma outra maneira e falhassem no teste de resistência o Mestre deveria definir os efeitos proporcionais adequados). Finalmente, a escuridão mágica de qualquer tipo era banida e não podia ser invocada ou continuar existindo na distância de até 12 metros de qualquer parte da *muralha de luz da lua*.

Se uma criatura passasse através da *muralha* mais de uma vez, ou se permanecesse no meio dela por mais de uma rodada, o ser sofreria este dano por cada passagem pela parede ou rodada de contato com ela.

## Furacão de Aço

(Conjuração, Evocação)

**Esfera:** Targus

**Alcance:** 4,5 m/nível

**Componentes:** V,G, M

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 8

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** ½

Esta magia criava cinco braços fantasmas manuseando cimitarras. Tanto os membros quanto as armas eram construtos mágicos e não coisas verdadeiras e tangíveis. Os membros flutuantes cortavam silenciosamente seus alvos até serem dissipados, impedidos por barreiras mágicas, eliminado da existência pelo conjurador, ou pela expiração das magias; Eles atacavam duas vezes por rodada com TAC0 8. Cada cimitarra infligia 1d8 pontos por corte e perfuração, e eram consideradas armas mágicas +2 para se determinar o que elas poderiam atingir.

Quando o *furacão de aço* era invocado, o conjurador irrevogavelmente escolhia uma das duas missões para as cimitarras: elas poderiam permanecer em uma posição estacionária de 3 metros cúbicos, cujo centro deveria ser um lugar visível para o conjurador no momento da invocação, onde atacavam criaturas que entravam na área, ou atacavam uma única criatura, movendo-se para acompanhá-la em uma taxa de MV Vn 18 (B), revertendo para o primeiro tipo de missão se o alvo fosse morto ou teleportado (o cubo estacionário de 3 metros cúbicos, neste caso, era sempre centrado 1,5 metro acima de onde o alvo caía morto ou 1,5 metros sobre o piso na marca de onde o alvo foi teleportado).

A todas as criaturas eram permitidas testes de resistência para receber metade do dano contra qualquer ataque desferido por um *furacão de aço*. O conjurador sempre obtinha sucesso em seu teste de resistência, se atingido pelo ataque da cimitarra. O conjurador não era imune aos ataques das cimitarras.

O componente material de um *furacão de aço* era um fragmento de uma arma de lâmina metálica.

## 5º Nível

### Iluminação

(Alteração, Adivinhação)

**Esfera:** Amaunator

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, M

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 8

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Por meio de uma magia de *iluminação*, o clérigo alterava o fluir do tempo em relação a si próprio. Enquanto a magia estava ativa, o conjurador era envolvido em uma irradiação dourada e era imune a todos os ataques, exceto aqueles causados por frio, escuridão ou baseados em sombras, habilidades similares a magia, itens mágicos, ou sopro. Enquanto uma rodada se passava para aqueles não afetados pela magia, o clé-





rito era capaz de gastar duas rodadas, mais uma por nível (no máximo de um turno no total), em contato com sua divindade. Deste modo, um clérigo de 5º nível podia procurar iluminação por sete rodadas enquanto somente uma se passava para todos os outros. O clérigo podia requerer informações em forma de questões que eram respondidas por um simples “sim” ou “não”. Ao clérigo era permitida apenas uma questão por rodada. Opcionalmente, o Mestre poderia dar-lhe uma pequena resposta de cinco ou menos palavras ao invés do “sim” ou “não”. As respostas eram corretas, respeitando-se o limite de conhecimento da entidade (“eu não sei” era uma resposta válida). A magia poderia, na melhor das hipóteses, dar informações para auxiliar personagens a tomar decisões, e a divindade sempre estruturava as suas respostas para atingir seus próprios propósitos.

Enquanto era afetado pela magia de *iluminação*, ao invés de perguntar durante uma rodada, o conjurador podia requerer ao poder contatado que conjurasse sobre si magias de *curar ferimentos leves*, *curar cegueira ou surdez*, *curar doenças*, *oração* ou *movimentação livre*. A conjuração destas magias, a exceção de *curar ferimentos leves*, que podia ser concedida até quatro vezes, encerrava a magia, não sendo concedida mais nenhuma resposta pela divindade contatada. O conjurador não podia conjurar magias enquanto estivesse afetado pela magia de *iluminação*, nem podia se mover, tornar-se invisível ou se engajar em qualquer outra ação que não fosse as descritas acima.

O componente material desta magia era o símbolo sagrado do clérigo e água benta.

## Azar

(Encantamento, Necromancia)

**Esfera:** Tyche

**Alcance:** Toque

**Componentes:** M

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 5

**Área de Efeito:** Uma criatura viva.

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia causa ao alvo uma penalidade de -3 em todos os testes de resistência, testes de habilidades, testes de iniciativa, testes de perícias, jogadas de ataque e dano e uma penalidade de -15% para todas as perícias de ladino durante sua duração. Um clérigo de Tyche tinha que tocar fisicamente o alvo com as mãos nuas para conjurar esta magia, requerendo uma jogada de ataque com sucesso, se o alvo estivesse em batalha ou não estivesse distraído ou imobilizado. Uma magia de *remover maldição* ou *dissipar magia* a encerrava prematuramente, e o conjurador podia banir o *azar* por ato silencioso de vontade.

## Caminho da Lua

(Alteração, Evocação)

**Esfera:** Selûne

**Alcance:** 4,5 metros/nível

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 8

**Área de Efeito:** Uma escadaria ou ponte de energia translúcida, de largura variável, com no máximo 12 metros/nível de comprimento.

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia permitia ao conjurador criar uma escada ou ponte de um local conhecido para outro que fosse possível observar. O efeito era semelhante a uma fita de energia branca translúcida como o vidro, de 1 à 6 metros de espessura (e que poderia variar em largura ou comprimento se o conjurador desejasse). O caminho tinha o máximo de 12 metros por nível de conjurador em comprimento, apesar de poder ser feito mais curto, se o espaço exigisse. Poderia descer ou subir e se prendia em suas extremidades firmemente, mesmo se estes pontos fossem na verdade o ar vazio sobre o terreno.

Seres andando em um *caminho da lua* eram protegidos como se segue: não podiam sofrer drenos de habilidade ou níveis de experiência (força vital), não podiam ser feridos por projéteis normais. Eram imunes a todas as magias da escola Encantamento (apesar de poderem sentir o suficiente da magia para identificá-la se desejado), e não poderia cair do *caminho da lua*, não importa se fossem forçados a fazê-lo.

Um *caminho da lua* não precisava de suporte, não podia ser quebrado ou movido por nenhuma força conhecida, e era estável o suficiente para se conjurar magias partindo-se dele. Ele desaparecia se fosse atingido com sucesso por um *dissipar magia*, se o seu conjurador desejasse ou se fosse completamente atravessado pela quantidade de seres iguais a quantidade de níveis de experiência do conjurador. De outra forma, persistia por 1 turno/nível do conjurador. Seres em um *caminho da lua*, quando este expirasse, estavam sujeitos ao dano normal por queda quando atingissem a superfície dura abaixo dele. Uma barreira mágica de 6º nível ou superior podia parar a formação do *caminho da lua* ou dividir um existente em duas metades, mas o conjurador não podia escolher banir somente uma parte de seu *caminho da lua* de uma forma semelhante. A perda de uma parte de um *caminho da lua* não tinha efeito nas partes remanescentes, mesmo se isto cortasse o caminho em duas partes.

O componente material desta magia era um punhado de pedra da lua em pó.

## Teia da Lua

(Alteração, Evocação)

**Esfera:** Selûne

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 2 turnos/nível

**Tempo de Execução:** 8

**Área de Efeito:** Uma criatura tocada ou abre-se em uma área de superfície superior a 30 cm² por nível



**Resistência:** Nenhuma

Esta magia criava uma teia de fios brilhantes e luminosos de luz prateada. Ele afetava uma criatura tocada ou uma abertura (por exemplo, a passagem de uma porta ou janela) com área de superfície superior a trinta centímetros quadrados por nível. Esta *teia da lua* não podia ser ultrapassada, exceto pelos clérigos de Selûne, a própria deusa, e os seres em sua área protegida, mas não frustrava meios de detectar ou localizar seres e objetos.

Qualquer ser, arma ou magia que atacasse a *teia da lua* era forçado, violenta e imediatamente, a retornar para sua origem. Isto inclui seres que tentassem transpor a barreira através de uma *porta dimensional* ou magias de *teleporte* (as quais eram drenadas e arruinadas pela *teia da lua*). Ataques com armas direcionados à *teia da lua* eram devolvidos, causando dano total aos atacantes.

Depois de rebatidas, armas mágicas provocavam na *teia da lua* 1 ponto de dano para cada ponto de bônus mágico de ataque possuído. Uma *teia da lua* podia ser destruída infligindo-se 1 ponto de dano por arma mágica, alcançando o número de níveis de seu conjurador, ou pela aplicação com sucesso de um *dissipar magia*.

*Teias lunares* repeliam *globos de invulnerabilidade* e outras barreiras mágicas, mas qualquer contato entre uma *teia da lua* e uma *concha antimagia* ou qualquer magia prismática instantaneamente destruía ambas as magias em um espetacular estouro de fagulhas azuis e relâmpagos púrpuras inofensivos.

Se o conjurador de uma *teia da lua* estivesse no mesmo plano de existência da *teia da lua* quando algum ser ou objeto a destruísse ou tentasse atravessá-la, teria uma imagem mental clara e vívida do objeto ou ser agressor.

O componente material desta magia era um pedaço de cabelo cinzento ou prateado de qualquer fonte e uma gota de água benta.

## Podridão Progressiva

(Evocação, Necromancia)

**Esfera:** Moander

**Alcance:** 90 metros/nível

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 8

**Área de Efeito:** Uma criatura

**Resistência:** Especial

Esta magia gerava um raio de luz fosforescente verde ou marrom que partia do conjurador para atacar sem falha uma criatura escolhida, que devia estar visível para o conjurador e dentro do alcance, quando se iniciasse a conjuração da magia. O raio desvanecia da existência quando a vítima era atingida, e o conjurador não precisava se concentrar nos efeitos da magia depois deste ponto. O raio infectava a vítima atingida com um fungo que sugava a umidade e os nutrientes da carne viva, cau-

sando-lhe o ressecamento e escurecimento. O alvo tinha que fazer um teste de resistência contra magia. Um sucesso indicava que somente 1d8 pontos de dano eram infligidos pelo fungo, mas uma falha indicava que a vítima sofreria 2d8+2 pontos de dano. Em cada turno posterior, a vítima tinha que fazer um novo teste de resistência. O mesmo dano (1d8 pontos ou 2d8+2 pontos) continuava a ser infligido até que a vítima conseguisse um sucesso por duas vezes. *Curar doenças* encerrava esta magia instantaneamente, assim como qualquer magia que matasse os fungos ou evitasse os danos feitos por eles.

*Podridão progressiva* não possuía efeitos em criaturas mortas vivas, seres incorpóreos, ou criaturas sem tecido corporal vivo (como os elementais). O componente material desta magia era um punhado de esporos de fungos de qualquer fonte ou tipo.

## Semente de Moander

(Alteração)

**Esfera:** Moander

**Alcance:** Especial

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Especial

Esta magia foi desenvolvida por clérigos de Moander como um método de escravizar seres inteligentes para atender às vontades de Moander. A magia resultou na criação de uma *semente de Moander*, que pode transformar uma vítima em um servo de Moander.

Para criar uma *semente de Moander*, um clérigo enrolava um fragmento de esmeralda em uma bola de material vegetal em decomposição. A proto-semente esférica resultante era ensopada em água benta por 24 horas e depois *amaldiçoada* (o reverso da magia de *benção*) em nome de Moander. O clérigo depois conjurava *semente de Moander* enquanto tocava a proto-semente, transformando a esfera em um aglomerado esférico verde e coberto de espinhos com forma e tamanho semelhante a uma castanha-da-índia. A *semente* era aderente e os seus espinhos terminavam em pequenos ganchos.

Uma *semente de Moander* fixava-se na pele de qualquer criatura inteligente se ela tivesse contato com a semente e não fosse já um Servo de Moander. A *semente* explodia na rodada seguinte à sua fixação e lançava uma nuvem de 1 metro de diâmetro de esporos. As sementes podiam ser lançadas (o alcance era de 3/6/9 metros); entretanto elas não se abriam até atingirem seres vivos (trate como se a semente tivessem perdido seus alvos como um projétil de área e consulte o Diagrama de Dispersão no *Livro do Mestre* do para o lugar onde ela caiu). Qualquer criatura vive inteligente na área de efeito dos esporos (se não fosse um Servo de Moander) tinha que fazer um teste de resistência contra magia. Se falhasse, os esporos eram inalados e começavam a transformar o hospedeiro. Caso





obtivesse sucesso, os esporos não eram inalados e os efeitos de transformação da *semente de Moander* eram negados. *Sementes de Moander* que não estouravam o faziam quando em contato com carne viva. Elas eram destruídas ao serem imersas em água benta e abençoadas (com a magia de *benção*).

Se a vítima não fosse tratada, os esporos cresciam, fazendo a criatura uma marionete de Moander (um de seus servos sob controle mental) em 4d4 dias e também transformava suas entranhas em uma massa de podridão. O fungo se incrustava na criatura, conseqüentemente (em 5d6+30 dias, a menos que o prazo fosse atrasado por uma magia de *retardar apodrecimento*) reduzindo o hospedeiro a uma casca vazia. Externamente o hospedeiro não apresentava mudanças até morrer, com exceção de um leve odor de pólen e uma pequena rama florida atrás de uma orelha. Uma vítima que compartilhasse fluidos corporais com outra criatura — um pequeno beijo era o suficiente — podia transferir os esporos de uma *semente de Moander* para outra, espalhando a influência do Portador da Escuridão (o potencial novo hospedeiro recebia um teste de resistência contra magia com um bônus de +2 para cada ocasião de exposição para evitar a infestação).

Somente se Moander estiver completamente ausente dos Reinos (em outros mundos, em outras palavras, se todos os avatares e manifestações nos Reinos estiverem destruídos) o hospedeiro original estará apto a expressar sua livre vontade, caso já tivesse sido transformado em um ser controlado mentalmente. Entretanto, sem o efeito estabilizador do poder de Moander, o corpo caía em decadência em um ritmo acelerado, uma vez que o período inicial de 4d4 dias já passaram e tornaram o interior em uma massa putrefata de material vegetal em uma semana.

Se uma vítima infestada com os esporos de uma *semente de Moander* bebesse água benta uma hora após os esporos a afetarem, os mesmos se dissolviam e a vítima era curada. Se a água benta fosse consumida com 2 dias da aspiração dos esporos, seu crescimento era retardado pela metade do tempo (em outras palavras, a possessão demoraria o dobro para se consumir). Uma magia de *curar doenças* ou *cura completa* usadas em 30 dias depois da corrupção iniciada pelos esporos interrompiam o processo de possessão e corrupção, permitindo à vítima viver e recuperar lentamente sua saúde. Magias de frio que causassem ao corpo infestado mais do que 20 pontos de dano também destruíam os esporos, permitindo a vítima recuperar-se lentamente. Normalmente, vítimas curadas por *curar doenças*, *cura completa* ou dano por frio que não recebiam uma (segunda) magia de *cura completa*, *restauração*, ou *regeneração* tinham sua Força e Constituição reduzidas pela metade durante 20+1d12 dias. No final deste período, eles caíam em coma, perdendo 4d4 pontos de vida e, um dia depois, se sobrevivessem ao dano, acordavam completamente curados.

Uma marionete de Moander recém criada mantinha todas as suas habilidades prévias e talentos, mas todos os seus pensamentos ficavam conhecidos por Moander e sob o controle completo do Deus da Putrefação. Além disso, do servo recém

criado poderia surgir um ou dois longos tentáculos de 3 metros de comprimento a sua vontade, saindo de qualquer orifício ou diretamente de sua pele. Cada uma destas ramas (CA 2; 12 PV cada; 2d8 pontos de dano por esmagamento/construção por ataque com sucesso) podia atacar uma vez por rodada até ser destruída. Se uma rama era destruída, o servo poderia fazer brotar outro tentáculo na rodada seguinte. Se ambos tentáculos atingissem uma criatura pequena ou de tamanho humano, a vítima ficaria presa (como se uma magia de *construção* fosse conjurada) até ser libertada ou escapar.

Os componentes materiais desta magia eram um fragmento de esmeralda (valor base de 100 PO) e um símbolo sagrado de Moander.

## Buscar Descanso Eterno

(Alteração)

**Esfera:** Jergal

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 5 rodadas ou uma tentativa para afastar morto-vivo

**Tempo de Execução:** 8

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Pelo efeito desta magia, clérigos poderiam potencializar sua habilidade de expulsar mortos-vivos. Enquanto estivesse sob o poderoso efeito desta magia, um clérigo que fosse bem sucedido em expulsar morto-vivos os dispersava irrevogavelmente (exceto os de condição divina ou semidivina). Por exemplo, se um clérigo de 5º nível, após conjurar *buscar descanso eterno*, fosse expulsar um carniçal e obter um 18, este era imediatamente destruído.

Clérigos aprimorados com o efeito desta magia poderiam automaticamente dispersar um certo tipo de morto-vivo afetando duas vezes mais o número deles. Por exemplo, se um clérigo de 8º nível tentar expulsar uma horda de esqueletos, ele atingia automaticamente 4d6+4d4 deles.

Se o clérigo não tentasse expulsar um morto-vivo até cinco rodadas após conjurar *buscar descanso eterno*, a magia cessava e seu efeito era perdido.

O componente material para esta magia era o símbolo sagrado do clérigo.

## Armadilha Espiritual do

### Portador da Escuridão

(Abjuração)

**Esfera:** Moander

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 1 hora

**Área de Efeito:** Uma criatura viva

**Resistência:** Anula

Esta magia criava uma aparentemente inofensiva e falsa noz. Uma vez que a magia fosse conjurada para criá-la, ela poderia ser ativada à vontade por um servo de Moander, por um simples aperto de uma maneira especial. Quando ativada, a noz arredondada irradiava uma esfera de escuridão do tamanho de uma abóbora que se expandia e envolvia a mão e antebraço do portador numa bola pintada de preto em uma única rodada. Na rodada seguinte a esfera brilhava com uma trêmula luz tal qual alcatrão quente e emitia um tentáculo, semelhante a uma vinha, de vidro escuro de até 6 metros de altura que tocava a criatura alvo.

Se o alvo falhasse no teste de resistência, com um redutor de -4, era envolvido em escuridão e transformado numa silhueta, que era pressionada e esmagada até se transformar em uma esfera pequena, negra e marmórea, que era agarrada pelo tentáculo e levada até as mãos do servo. Em seguida a escuridão se dissipava e deixava uma límpida noz de cristal nas mãos do servo envolvendo a esfera negro-mámore que aprisionava o ser. Vítimas que eram bem sucedidas no teste de resistência contra magia não eram afetadas pelo tentáculo vináceo e a magia era imediatamente dissipada.

A prisão cristalina do espírito durava um dia por nível de conjurador. Quando a esfera fosse quebrada ou o efeito terminasse, a esfera negra marmórea transformava-se na forma da criatura aprisionada e então a escuridão se desfazia, deixando a vítima incólume.

O componente material desta magia era uma safira negra com realces ou feixes amarelo-esverdeado no valor mínimo de 5000 PO, que era transformada na falsa noz.

## Tempestade Cônica

(Alteração, Evocação)

**Esfera:** Kozah

**Alcance:** 5 metros/nível

**Componentes:** V, G

**Duração:** 4 rodadas+1 rodada/3 níveis acima do 9º

**Tempo de Execução:** 8

**Área de Efeito:** cone de 18 metros, 6 metros de diâmetro na extremidade

**Resistência:** Especial

Esta magia criava um vórtice rodopiante de vento na forma de um cone de 18 metros de comprimento, achatado no topo, próximo do conjurador com uma boca de 6 metros de diâmetro. O conjurador podia mover a *tempestade cônica* para cima, baixo ou para os lados em até 3 metros por rodada de sua existência. A *tempestade* durava quatro rodadas mais uma rodada por cada três níveis de conjurador acima do 9º (5 rodadas no 12º, 6 no 15º, etc).

Uma *tempestade cônica* rodopiava sobre todos os seres tocados, atingindo-os com “pedras” invisíveis de ar sólido contidas dentro do cone, e pequenos raios elétricos que surgiam

continuamente em arcos no interior do vórtice. O rodopio e os efeitos danosos forçavam as criaturas afetadas a realizar um teste de resistência contra queda e esmagamento por todos os itens equipados ou carregados e infligia um dano de 5d4 pontos de dano em todas as criaturas. Os pequenos relâmpagos acertavam as criaturas tocadas pela *tempestade cônica* causando um dano adicional de 2d4 pontos e forçando aos seres afetados realizar um teste de resistência contra raio para todos os equipamentos que estivessem carregando, a menos que estivessem protegidos contra dano elétrico. Ambos os efeitos danosos eram sofridos a cada rodada de contato com a *tempestade cônica*.

Um teste de resistência bem sucedido contra magia diminuía pela metade o dano físico (arredondado para baixo); não havia teste contra os relâmpagos. Seres envolvidos na *tempestade cônica* não podiam conjurar magias ou realizar ataques, e apenas poderiam lutar livres do cone se tivessem êxito num teste de Força e Destreza na mesma rodada.

## 6º Nível

### Conjurar Elemental da Água

(Conjuração/Invocação) Reversível

**Esfera:** Elemental da Água, Invocação

**Alcance:** 80 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 turno/nível

**Tempo de Execução:** 6 rodadas

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Um conjurador que realizasse esta magia abria um portal especial para o Plano Elemental da Água, e invocava um elemental da água para cumprir sua ordem. Havia 65% de chance de surgir um elemental de 12 DV, 20% de vir um de 16 DV, 9% de aparecer 1d3+3 Varrdigs, 4% de invocar uma sereia, e 2% de aparecer um imenso elemental da água entre 22 a 24 DV (20+1d4). O conjurador precisava comandar a criatura invocada, e ele o fazia conforme desejava, de forma que o elemental reconhecesse o conjurador como um amigo e ser obedecido, e não se voltasse contra o mesmo. O elemental permanecia até ser destruído, dissipado, banido por uma *expulsão* ou a magia *palavra sagrada* (veja a magia de 6º nível de clérigo *conjurar elemental do fogo*), ou quando a duração da magia acabava.

O componente material para esta magia era o símbolo sagrado do clérigo.

### Raio da Sorte

(Conjuração/Invocação, Evocação)

**Esfera:** Combate, Proteção

**Alcance:** 10 metros/nível

**Componentes:** V, G

**Duração:** 4 rodadas

**Tempo de Execução:** 9





**Área de Efeito:** Um ser vivo

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia podia ser usada diretamente no conjurador ou lançada numa criatura como um raio azul-prateado que nunca errava e podia seguir por curvas, através de teleportes ou qualquer outra coisa do gênero, até qualquer localização no mesmo plano. Se o alvo não fosse o conjurador, deveria ser visto pelo mesmo, tanto em contato visual direto como através de meios de observação, enquanto o *raio da sorte* era conjurado. Se um clérigo conjurasse *raio da sorte* em si mesmo ele era envolto numa aura prata-azulada por uma rodada. Em adicional, o *raio* afetava o alvo da seguinte forma:

Uma rodada após o contato, a criatura afetada causava dano máximo mais um adicional de 1d10 em todos os ataques que tivesse sucesso, e era bem sucedido em todos os testes de habilidade, de perícias que podem ser completadas em uma única rodada, e em testes de resistência.

Na segunda rodada, a criatura afetada recebia um bônus de +6 em todas as jogadas de ataque e causava o dano máximo mais 1d8 pontos. O alvo da magia também recebia um bônus de +4 em todos os testes de resistência, perícias que sejam completas em uma rodada e nos testes de habilidade.

Na Terceira rodada, a criatura afetada receberia um bônus de +3 em todas as jogadas de ataque, e 1d6 de adicional no dano, e ganhava +2 em todos os testes de resistência, de perícias que podem ser completas em uma rodada e testes de atributos.

Na quarta rodada, recebia um bônus de +2 em todas as jogadas de ataque, 1d4 de bônus no dano, e +1 em todos os testes de resistência, de perícias que podem ser completas em uma rodada e testes de atributos.

Era considerado um grande pecado para um clérigo de Tyche usar o *raio da sorte* como auxílio pessoal quando seus companheiros – particularmente outros seguidores de Tyche – estivessem em perigo.

## Raízes do Assassino

(Conjuração)

**Esfera:** Moander

**Alcance:** 10 metros

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 1 turno

**Tempo de Execução:** 2 rodadas

**Área de Efeito:** 5 metros quadrados/nível

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia negra e maligna criava raízes negras, longas, pegajosas e de aparência um tanto repugnantes. Estas coisas-plantas cresciam em qualquer superfície onde a magia era conjurada com uma surpreendente velocidade e pronta para estrangular a pobre pessoa (ou pessoas) que ativasse a magia; eles se enroscavam em torno do pescoço de sua vítima. Essas raízes atacavam coletivamente como um clérigo do mesmo nível do

conjurador.

O conjurador desta magia escolhia exatamente as condições de ativação. Ela podia ser de qualquer grau de complexidade – por exemplo, “mate somente companheiros altos de halflings usando armaduras mágicas de couro negro com uma rosa vermelha pintada no ombro esquerdo”. Contudo, a magia não reconhecia nome ou tendência de uma criatura, e não podia ser ativada por mortos-vivos ou criaturas do tipo planta. O meio mais comum de usar esta magia era conjurá-la em um ponto de passagem obrigatório do alvo pretendido. (por exemplo, a cama de um rei).

Esta magia criava 1d100 minúsculas raízes por metro quadrado, qualquer uma com força suficiente para aprisionar um oponente do tamanho de um humano. Elas podiam se projetar por até 5 metros em função de um ataque. As vítimas em potencial deviam lutar contra centenas de raízes dispostas em alguns metros quadrados de superfície. Quando atraídas por serem ativadas, as raízes não faziam mais barulho do que a queda de folhas de uma árvore, então, apenas aqueles indivíduos com uma excepcional percepção auditiva poderiam coibir o bônus de -4 nas jogadas de surpresa das raízes.

Vítimas aprisionadas podiam prender a respiração por um número de rodadas igual a um terço da sua habilidade Constituição. Após esse tempo, era necessário fazer um teste de Constituição a cada rodada com uma penalidade cumulativa de -2, ou perecer. Personagens com a perícia Natação ganhavam uma rodada extra antes de começarem a realizar os testes. E aqueles que possuírem a perícia Vigor podiam prender o fôlego por um número de rodadas igual a 2/3 da habilidade Constituição, e realizavam o teste de habilidade sem penalidades na primeira rodada e com uma penalidade cumulativa de -1, por rodada após a primeira.

Vítimas capturadas por esta magia podiam tentar cortar as raízes que os prendiam. A massa de raízes tinha CA 6, mas somente armas do tipo cortante (Tipo C) eram eficazes contra elas. Se a vítima usasse qualquer arma maior do que uma adaga, sofria uma penalidade de -3 nas jogadas de ataque contra as raízes. Armas cortantes rompiam cinco vezes seu dano em raízes, e uma magia de dano de área também destruía inúmeras delas. Um total de 2d100 raízes e tentáculos prendiam uma vítima. Se todas elas fossem destruídas e o ser aprisionado realizasse um bem sucedido teste de Força, então poderia escapar da área de efeito da magia.

Personagens que atacavam de fora da área de efeito inicial não sofriam qualquer penalidade quando investiam contra as raízes. Contudo, eles também corriam o risco das raízes se virarem contra eles em resposta aos ataques sofridos caso estivessem dentro do alcance de 5 metros além da área inicial da magia.

O componente material desta magia era uma folha apodrecida ou um pedaço podre de madeira e o símbolo sagrado do conjurador.



## Cetro Solar

(Encantamento/Feitiço, Conjuração/Invocação)

**Esfera:** Amaunator

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, M

**Duração:** 1 turno

**Tempo de Execução:** 9

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Especial

O conjurador desta magia tomava uma hora da iluminação solar do dia em que conjurou a magia (ou do próximo dia se conjurou à noite) para apresentar seus efeitos. *Cetro solar* temporariamente encantava um sólido cetro ou maça de ouro em que o conjurador tocava transformando-o em um item mágico com alguma potência. Quando *cetro solar* era conjurado, o cetro dourado brilhava com a mesma claridade e intensidade que a magia *luz contínua*. O indivíduo que empunhava o cetro quando a magia era conjurada imediatamente podia ordenar obediência e lealdade às criaturas num raio de 36 metros da posição onde a magia foi concluída. De 200 a 500 dados de vida (ou níveis de experiência) podiam ser comandados, mas criaturas com inteligência de 15 ou maior e 12 ou mais dados de vida/níveis, tinham a chance de realizar um teste de resistência contra magia, se bem sucedidos, esse poder não agia sobre eles.

As criaturas comandadas obedeciam ao portador do *cetro solar* como se ele fosse seu absoluto soberano. Contudo, se o portador desse um comando que fosse absolutamente contrário à natureza das criaturas sob seu comando, o poder de domínio se quebrava.

Enquanto o poder de dominação estivesse agindo apenas sobre as criaturas que estavam dentro do raio de efeito de 36 metros no momento em que a magia foi executada, o *cetro solar* também podia ser empunhado como uma arma mágica que causava 1d8+3 pontos de dano até que a magia expirasse. Contra golens, o *cetro solar* causava 2d8+6. Caso um 20 natural fosse rolado na jogada de ataque, o *cetro solar* destruída completamente o golem, mas também seria destruído no processo. Contra seres de outros planos, o cetro infligia um dano de 1d8+3, e caso um 20 fosse rolado no ataque, causava o triplo do dano, mas a magia automaticamente cessava (no entanto o cetro de ouro não era destruído).

O componente material desta magia era um cetro maciço ou maça de ouro no valor mínimo de 2.500 PO. Não era consumido no momento da realização da magia, exceto sob as condições acima citadas.

## Tentáculo Definhador

(Alteração, Necromancia)

**Esfera:** Moander

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 6 rodadas

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia transformava um dos braços do conjurador num tentáculo cinzento, como uma enguia, que era borrachudo, flexível, e podia aderir a superfícies ou segurar coisas (e soltá-las quando desejar) e além de ser extensível e retrátil, desde o tamanho original do braço até 11 metros de comprimento. O tentáculo podia segurar e manipular objetos (com uma penalidade de -2 sobre a Destreza original do conjurador), empunhar armas (-2 nas jogadas de ataque), e constriar causando 1d8 de dano mais um ponto por nível de conjurador em uma rodada, ou, ativar seu poder de definhamento (se for da vontade do conjurador), sugando energia vital de um corpo vivo pelo toque.

Para definhar, o tentáculo tinha que realizar uma jogada de ataque bem sucedida, usando o TAC0 do conjurador com um bônus de +4, e caso tivesse êxito, o ataque infligia 1d8 de dano mais um ponto por nível do conjurador, e a perda da sensibilidade ou força motora da parte do corpo atingida, por uma rodada, sem direito à teste de resistência (determine a parte atingida aleatoriamente, numa rolagem de dados entre os possíveis alvos). Se a cabeça fosse atingida, uma rodada de cegueira e surdez era inevitável. Caso fosse uma perna, esta não podia se mover por uma rodada. No caso de ser um braço, o mesmo não podia se mover ou segurar objetos, e o que estivesse em mãos caía no chão. O tentáculo podia repetidamente afetar a vítima, causando outros 1d8 pontos de vida drenados, mais um ponto por nível de conjurador, em cada rodada, e desabilitava novos membros, ou o mesmo, se mantivesse contato com o ser.

O conjurador podia terminar a magia a qualquer momento com um silencioso ato de vontade, fazendo o tentáculo desfazer-se lentamente. Enquanto o mesmo estivesse desaparecendo, o conjurador não podia fazer nenhum uso do tentáculo/braço por uma rodada. E enquanto o tentáculo estivesse existindo, o conjurador não podia conjurar outras magias e tinha apenas uma mobilidade limitada, ou tinha dificuldades em outras atividades.

O componente material desta magia era um fragmento de osso ou um pequeno osso completo, e um pedaço de borraça ou de enguia fresca.

## 7º Nível

### Conjurar Elemental do Ar

(Conjuração/Invocação) Reversível

**Esfera:** Elemental do Ar, Invocação

**Alcance:** 40 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 turno/nível

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Área de Efeito:** Especial





**Resistência:** Nenhuma

Um conjurador que realizasse esta magia invocava um elemental do ar para cumprir suas ordens. O elemental tinha 60% de chance de ter 12 DV, 35% de ter 16 DV, e 5% de chances de ter entre 21 e 24 DV (20+1d4). Além disso, o conjurador precisava comandá-lo, e ele podia fazê-lo conforme desejasse, a fim de que o elemental o reconhecesse como um amigo e o obedecesse. O elemental permanecia até ser destruído, dissipado, banido por uma magia de *expulsão* ou *palavra sagrada* (veja a magia de 6º círculo de clérigo *conjurar elemental do fogo*), ou quando a duração da magia acabava.

## Portal da Destruição

(Conjuração/Invocação)

**Esfera:** Jergal

**Alcance:** 10 metros

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Área de Efeito:** 3 m²/nível

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia criava uma muralha de energia negativa que servia como um portal para o Plano de Energia Negativa. Um *portal da destruição* surgia como uma tênue cortina de luz negra. Qualquer criatura mortal que tocava o *portal da destruição* sofria 2d6 pontos de dano e permanentemente perdia um nível ou Dado de Vida por rodada de contato. Seres tolos o bastante para passar através dessa cortina eram imediatamente transportados para o Plano de Energia Negativa, quase certamente causando suas mortes. O portal era um caminho de via única, e nenhuma abertura paralela que trouxesse de volta ao Plano Material Primário existia no outro lado.

O conjurador podia conjurar essa magia em qualquer formato retangular plano, equivalente a 3 m² de área por nível de experiência do clérigo que a conjurava. Uma vez executada, a localização do *portal da destruição* era fixa, e não podia ser movida pelo clérigo ou ninguém mais até que seu efeito cessasse. Esta magia não podia ser conjurada em criaturas vivas. Se fosse tentado fazê-lo, apenas faria com que o *portal da destruição* aparecesse em uma localização aleatória.

A magia *proteção contra o plano negativo* concedia total imunidade contra este feitiço enquanto durasse seu efeito, inclusive impedindo o indivíduo de passar para o Plano de Energia Negativa. Todas as criaturas mortas-vivas, exceto as múmias (ou qualquer outro morto-vivo ligado ao Plano de Energia Positiva), também podia ignorar os efeitos desta magia.

Mortos-vivos com habilidade de dreno de nível, magias de *drenar energia* e *dreno temporário* conjuradas no máximo a 100 metros de um *portal da destruição* funcionavam com o dobro do efeito máximo.

O componente material desta magia era um pequeno pedaço de mortalha funerária e o símbolo sagrado do clérigo.

## Proteção à Magia

(Abjuração)

**Esfera:** Mysteryl

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Área de Efeito:** Uma criatura

**Resistência:** Nenhuma

Esta poderosa magia conferia ao conjurador ou a um único ser vivo tocado uma completa e pessoal imunidade para um magia arcana específica e nominada de cada nível (por exemplo, *raio de Volhm*, e não imparcialmente qualquer magia de relâmpago), que deveria ser determinada no momento da conjuração. Em adicional, uma *proteção à magia* proporcionava proteção contra um tipo de dano de ambas as origens, sejam mágicas ou naturais (formas típicas eram frio, eletricidade, fogo, ácido, decomposição, calor, dreno de energia e veneno). Contudo, uma *proteção à magia* não podia prever o contágio de doenças.

Conjuradores que usavam esta magia em si mesmos podiam — com um custo imediato de 1d6 de dano neles mesmos — transferir a *proteção* para outro ser vivo através do toque (alvos desavisados ou relutantes precisavam de uma jogada de ataque bem sucedida contra CA 10 de toque). Como a transferência não afetava a duração da *proteção à magia*, somente o tempo restante de proteção era ganho. Nenhuma segunda transferência podia ser feita, e uma criatura que não fosse o conjurador, não podia transferir a *proteção à magia* para ninguém mais. *Proteção à magia* não funciona em criaturas do tipo autômatos (como os golens) ou mortos-vivos.



## Apêndice III: Adaptações para D&D 3.5

As regras de jogo do livro original do *Netheril: Império da Magia* são baseadas no antigo AD&D. Neste apêndice apresentamos uma série de conversões que possibilita o uso do livro para o sistema D&D 3.5. As adaptações estão divididas nos seguintes tópicos: Magias, Itens Mágicos, Classes de Prestígio, PdMs e Experimento Mágico. Os monstros encontrados neste livro já foram convertidos para a 3ª edição. Eles estão incluídos no *Monstros de Faerûn* na página 70 (phaerimm), página 75 (Sharn) e página 57 (lacrã-tumbas).

Foram apenas realizadas as conversões das estatísticas que não foram atualizadas para a versão 3.5 do D&D, as que foram estão destacadas em cada tópico relevante. Por isso, além dos três livros básicos (*Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros*), serão necessários outros livros da terceira edição como fonte para algumas estatísticas. Os seguintes livros são citados:

CCFR = *Cenário de Campanha Forgotten Realms*  
 CDR = *Culto do Dragão* (versão traduzida do UDG)  
 DRC = *Draconomicon*  
 LEF = *Lost Empires of Faerûn*  
 LJPF = *Livro do Jogador Para Faerûn*  
 LNE = *Livro dos Níveis Épicos*  
 LOR = *Lords of Darkness* (3ª ed)  
 LT = *Linhagens e Tomos*  
 MFR = *Monstros de Faerûn*  
 MGF = *Magia de Faerûn*  
 MPL = *Manual dos Planos*  
 SK = *Serpent Kingdoms*  
 SPC = *Spell Compendium*  
 UE = *Unapproachable East*  
 UND = *Underdark* (3ª ed)

Os termos que tiverem a abreviação NTR se referem a este livro incluindo seus apêndices bônus: os capítulos **Segredos Ancestrais** e **O Círculo Arcanista**.

### Magias

Por JC Godoy, Ivan Lira e Marcus Vinicius Facin Brisola

Este tópico refere-se a todas as magias encontradas ao longo

do *Netheril: Império da Magia*. Aqui elas estão divididas em Magias Já Atualizadas, Magias Convertidas e Magias Genuínas Acima do Nível 9. Algumas fontes de pesquisa incluem o site da Wizards of the Coast e os Últimos Dias de Glória.

### Magias Já Atualizadas

Muitas das magias encontradas no livro *Netheril: Império da Magia* já se encontram atualizadas nos livros atuais de D&D. Abaixo segue uma lista dessas magias com sua respectiva localização atual nos livros da 3ª edição.

**Arado Fantasma:** ver *Lords of Darkness* (3ª ed) página 187.

**Armadura das Trevas:** ver *Cenário de Campanha Forgotten Realms* página 67.

**Buscar Descanso Eterno:** ver *Magia de Faerûn* página 85.

**Caminho da Lua:** ver *Cenário de Campanha Forgotten Realms* página 67.

**Cetro Solar:** ver *Lost Empires of Faerûn* página 34.

**Conjurar Elemental da Água:** convertido em *Invocar Criaturas*.

**Conjurar Elemental do Ar:** convertido em *Invocar Criaturas*.

**Explosão de Nuvens:** ver o *Livro Completo do Divino* página 169.

**Lâmina da Lua:** ver *Cenário de Campanha Forgotten Realms* página 71.

**Mover Montanhas de Proctiv:** ver *Livro do Jogador Para Faerûn* página 137.

**Muralha de Luz da Lua:** ver *Livro do Jogador Para Faerûn* página 113.

**Palma da Serpente:** ver *Lords of Darkness 3rd Edition* página 186.

**Raio Negro:** ver *Cenário de Campanha Forgotten Realms* página 74.

**Simulação Arcana Mystylana (Simulação Arcana):** ver *Cenário de Campanha Forgotten Realms* página 75.

**Teia da Lua:** ver *Livro do Jogador Para Faerûn* página 117.

**Toque de Tyche:** ver *Lost Empires of Faerûn* página 35.

**Vento Cáustico de Tolodine:** ver *Livro do Jogador Para Faerûn* página 138.





## Magias Convertidas

Abaixo segue a relação e descrição das magias encontradas no *Netheril: Império da Magia* convertidas para este apêndice. Algumas delas estão com novos nomes. Confira abaixo:

**Criatura de Escuridão:** *Criatura de Sombras*

**Fogo Arcano:** *Fogo Restaurador*

**Furacão de Aço:** *Lâminas Translúcidas*

**Iluminação:** *Iluminação Divina*

**Raio da Sorte:** *Aura de Sorte*

**Raio Solar Aprimorado:** *Força Solar*

**Raízes do Assassino:** *Raízes Assassinas*

**Tempestade Cônica:** *Ciclone Menor*

### Magias de 3º Nível de Bardo

**Azar:** Provocar vários desfavoráveis ao alvo.

**Incerteza de Amaunator:** Alvos ficam indecisos.

**Proeza:** Alvo adquire bônus de competência no próximo teste de perícia.

### Magias de 4º Nível de Bardo

**Tiro Falho:** Alvos ficam com uma margem de erro quando atiram projéteis.

### Magias de 1º Nível de Clérigo

**Detectar Vida:** Detecta criaturas vivas.

**Precipitação:** Conjurador pode fazer choviscar em uma determinada área.

### Magias de 2º Nível de Clérigo

**Chicote de Vento:** Chicote invisível pode servir de arma e dissipar magias.

### Magias de 3º Nível de Clérigo

**Acelerar Apodrecimento:** Acelera amadurecimento e apodrecimento de vegetais.

**Chicote de Shar:** Faixa de escuridão causa dano por frio.

**Incerteza de Amaunator:** Alvos ficam indecisos.

**Proeza:** Alvo adquire bônus de competência no próximo teste de perícia.

**Tentáculo Definhador:** Tentáculos pegajosos podem agarrar vítimas.

### Magias de 4º Nível de Clérigo

**Armadilha Espiritual do Portador da Escuridão:** Concha de escuridão pode esmagar vítima.

**Azar:** Provocar vários desfavoráveis ao alvo.

**Determinar Descanso Final:** Determina o destino provável

de uma alma após a morte do corpo.

**Escudo de Tempestade:** Barreira bloqueia ventos, relâmpagos e projéteis normais.

**Manto de Sangue:** Um redemoinho de gotículas escarlates envolve o conjurador protegendo-o.

**Podridão Progressiva:** Fungo inoculado resseca suas vítimas.

**Sonda Mental:** Paralisa e capta pensamentos superficiais do alvo.

**Tiro Falho:** Alvos ficam com uma margem de erro quando atiram projéteis.

### Magias de 5º Nível de Clérigo

**Criatura de Sombras:** Criatura feitas de sombra anula magias de luz.

**Iluminação Divina:** Cúpula de energia dourada bloqueia escuridão e sombras.

**Lâminas Translúcidas:** Lâminas de energia ficam ao redor do conjurador.

### Magias de 6º Nível de Clérigo

**Fúria Sangrenta:** Provê aos alvos a fúria do bárbaro.

**Semente de Moander:** Semente de esporos infecta alvos.

### Magias de 7º Nível de Clérigo

**Aura de Sorte:** Provê vários efeitos favoráveis ao alvo.

**Fogo Restaurador:** Remove doenças, maldições, venenos e recupera habilidades.

**Força Solar:** Uma energia solar usada de várias formas.

**Portal da Destruição:** Muralha negra causa dano por energia negativa.

### Magias de 8º Nível de Clérigo

**Proteção à Magia:** Alvo fica imune a magias de determinada escola de 5º nível ou menor.

### Magias de 9º Nível de Clérigo

**Vôo Estelar:** Conjurador pode voar mais rápido e atingir os limites da atmosfera.

### Magias de 1º Nível de Druida

**Detectar Vida:** Detecta criaturas vivas.

**Precipitação:** Conjurador pode fazer choviscar em uma determinada área.

### Magias de 2º Nível de Druida

**Acelerar Apodrecimento:** Acelera amadurecimento e apodrecimento de vegetais.



**Favor da Deusa:** Melhora o aspecto de plantas.

### Magias de 3º Nível de Druida

**Lança de Planta:** Conjurador pode transformar galhos em lanças com aprimoramento.

### Magias de 4º Nível de Druida

**Escudo de Tempestade:** Barreira bloqueia ventos, relâmpagos e projéteis normais.

**Podridão Progressiva:** Fungo inoculado resseca suas vítimas.

### Magias de 5º Nível de Druida

**Semente de Moander:** Semente de esporos infecta alvos.

### Magias de 6º Nível de Druida

**Ciclone Menor:** Ventania arrasta personagens médios e menores.

**Raízes Assassinas:** Raízes constritivas enredam as vítimas.

### Magias de 7º Nível de Druida

**Fogo Restaurador:** Remove doenças, maldições, venenos e recupera habilidades.

**Força Solar:** Uma energia solar usada de várias formas.

### Magias de 9º Nível de Druida

**Vôo Estelar:** Conjurador pode voar mais rápido e atingir os limites da atmosfera.

### Magias de 1º Nível de Feiticeiro/Mago

**Detector Vida:** Detecta criaturas vivas.

### Magias de 2º Nível de Feiticeiro/Mago

**Chicote de Vento:** Chicote invisível pode servir de arma e dissipar magias.

### Magias de 3º Nível de Feiticeiro/Mago

**Armadilha Espiritual do Portador da Escuridão:** Concha de escuridão pode esmagar vítima.

**Proeza:** Alvo adquire bônus de competência no próximo teste de perícia.

**Tentáculo Definhador:** Tentáculos pegajosos podem agarrar vítimas.

### Magias de 4º Nível de Feiticeiro/Mago

**Azar:** Provocar vários desfavoráveis ao alvo.

**Incerteza de Amaunator:** Alvos ficam indecisos.

**Lâminas Translúcidas:** Lâminas de energia ficam ao redor do conjurador.

**Sonda Mental:** Paralisa e capta pensamentos superficiais do alvo.

**Tiro Falho:** Alvos ficam com uma margem de erro quando atiram projéteis.

### Magias de 5º Nível de Feiticeiro/Mago

**Criatura de Sombras:** Criatura feitas de sombra anula magias de luz.

**Manto de Sangue:** Um redemoinho de gotículas escarlates envolve o conjurador protegendo-o.

**Podridão Progressiva:** Fungo inoculado resseca suas vítimas.

### Magias de 6º Nível de Feiticeiro/Mago

**Fúria Sangrenta:** Provê aos alvos a fúria do bárbaro.

### Magias de 7º Nível de Feiticeiro/Mago

**Portal da Destruição:** Muralha negra causa dano por energia negativa.

**Proteção à Magia:** Alvo fica imune a magias de determinada escola de 5º nível ou menor.

### Magias de 8º Nível de Feiticeiro/Mago

**Aura de Sorte:** Provê vários efeitos favoráveis ao alvo.

### Magias de 9º Nível de Feiticeiro/Mago

**Vôo Estelar:** Conjurador pode voar mais rápido e atingir os limites da atmosfera.

### Magias de 4º Nível de Paladino

**Determinar Descanso Final:** Determina o destino provável de uma alma após a morte do corpo.

## Descrição das Magias

### Acelerar Apodrecimento

Necromancia

**Nível:** Clr 3, Drd 2

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 rodada completa

**Alcance:** Toque

**Área:** 30m<sup>3</sup> de material vegetal/nível

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Fortitude anula (para plantas inteligentes)





**Resistência à Magia:** Sim (para plantas inteligentes)

Esta magia faz com que frutas, vegetais e grãos imediatamente amadureçam e apodreçam em uma gosma pútrida. Não possui efeitos sobre carne de qualquer tipo. Plantas e criaturas baseadas em plantas na área de efeito sofrem 1d6 pontos de ano por nível do conjurador até um máximo de 10d6 pontos de dano.

O conjurador pode afetar até 30 metros cúbicos de material vegetal por nível. Deste modo, mesmo um Servo de Moander de nível baixo poderia efetivamente arruinar os grãos armazenados de um fazendeiro ou apodrecer todas as frutas nas árvores de seu pomar.

*Componente Material:* um pouco de mofo.

### Armadilha Espiritual do Portador da Escuridão

Ilusão (Sombras)

**Nível:** Clr 4, Fet/Mag 3

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

**Alvo:** Uma criatura

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Reflexos anula

**Resistência à Magia:** Sim

Num ataque de toque à distância o conjurador pode atingir um alvo com um raio negro de escuridão. Um ataque bem sucedido transforma o raio numa concha de escuridão que envolve o alvo. Na rodada seguinte a concha de escuridão começa a esmagar a vítima infligindo um dano de contusão de 2d6 pontos. Ela continua esmagando mesmo que a vítima fique inconsciente. O alvo pode fazer testes de agarrar para tentar escapar da concha. Trate a concha como uma criatura grande com Força 19 e +18 no modificador de agarrar.

### Aura de Sorte

Transmutação [Caos]

**Nível:** Clr 7, Fet/Mag 8

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Uma criatura

**Duração:** 4 rodadas

O alvo desta magia é tomado por uma sorte divina. Ele adquire bônus no decorrer da duração da magia conforme tabela abaixo:

#### Rodada Efeito

1ª Recebe +20 bônus em suas jogadas de ataque, perícias e testes de resistência; causa dano máximo; não necessita de confirmação de sucesso decisivo; igno-

ra falha crítica; seus ataques adquirem o descritor [Caos] para ignorar redução de dano.

2ª Recebe +10 bônus em suas jogadas de ataque, perícias e testes de resistência, causa 1,5 vezes o dano, não necessita de confirmação de sucesso decisivo, seus ataques adquirem o descritor [Caos] para ignorar redução de dano.

3ª Recebe +5 bônus em suas jogadas de ataque, dano, perícias e testes de resistência, pode rolar um resultado falho novamente.

4ª Recebe +1 bônus em suas jogadas de ataque, dano, perícias e testes de resistência, pode rolar um resultado falho novamente.

Todos os bônus são considerados como bônus de sorte.

*Componente Material:* Uma pérola dourada com valor mínimo de 100 PO.

### Azar

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 3, Clr 4, Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Uma criatura

**Duração:** 1 minuto/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência à Magia:** Não

O alvo desta magia é aturdido de uma maldição maliciosa que gera os seguintes efeitos:

- Todos os seus testes de perícias sofrem uma penalidade de -10.
- Não pode mais escolher '10' ou '20' em testes de perícia, pois não consegue se concentrar para tal.
- Todas as suas jogadas de ataque, dano e teste de resistência sofrem uma penalidade de -3.
- O alvo não poderá realizar um sucesso decisivo, mesmo num resultado de 20 natural na jogada de dado.

### Chicote de Vento

Conjuração (Criação) [Ar]

**Nível:** Clr 2, Fet/Mag 2

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Efeito:** Um chicote de ar

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência à Magia:** Sim

Ao executar esta magia, surge nas mãos do conjurador um chicote invisível sem peso de ar comprimido. Ele pode ser usado



como um chicote comum, exceto que seu dano é de 1d4+1. Ele não pode ser utilizado para enlaçar ou prender, no entanto se o conjurador obter um sucesso decisivo num ataque com o chicote contra uma criatura Pequena ou Média ela será arremessada a uma distância de 3 metros. Além disso, o chicote pode dissipar uma magia baseada em fogo que não seja instantânea como *esfera flamejante* ou *muralla de fogo*. Para isso é necessário que o conjurador atinja a magia alvo e depois faça um teste de dissipar semelhante ao de *dissipar magia*, onde o conjurador deve jogar 1d20 + seu nível de conjurador (máximo de +10) contra CD 11 + nível do conjurador da magia alvo ou objeto. Utilizar o chicote desta forma o faz desaparecer instantaneamente, mesmo que o dissipar não seja bem sucedido. Se o conjurador executar outra magia enquanto estiver com o chicote a magia cessará imediatamente.

### Chicote de Shar

Ilusão (Sombras)

**Nível:** Clr 3

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Efeito:** Um chicote de sombras

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência à Magia:** Sim

A partir desta magia o conjurador cria um feixe de força negro tremeluzente de 2,5 centímetros de espessura rodeado por uma emanção púrpura. Ele pode ser usado como um chicote que inflige 1d4 pontos de dano por frio. O chicote é considerado uma arma mágica para superar a redução de dano, e além disso todas as criaturas atingidas por ele devem ser bem sucedidas num teste de Fortitude ou ficarão pasmas. Se o conjurador obter um sucesso decisivo com um ataque do chicote a vítima deve ser bem sucedida num teste de Fortitude ou perderá 1 ponto temporário de Força.

**Componente Material:** três pedaços afiados de pedra obsidiana negra ou vidro e um longo cabelo negro de qualquer criatura maligna.

### Ciclone Menor

Evocação [Ar]

**Nível:** Drd 6

**Alcance:** Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

**Efeito:** Ciclone com largura de 3 metros na base e 7 metros no topo e 7 metros de altura

Esta magia é como *ciclone*, exceto que só afeta criaturas de tamanho Médio ou menor.

### Criatura de Sombras

Ilusão (Sombras)

**Nível:** Clr 5, Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

**Efeito:** Cria uma criatura de sombras

**Duração:** 1 minuto/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência à Magia:** Não

Esta magia cria uma criatura humanóide, de sombras, flutuante e incorpórea.

Esta criatura absorve e cancela os efeitos das magias *luz* e *luz contínua* que tiver contato sem a necessidade de um teste de conjurador e sem ser afetada. Ela é controlada pelo conjurador e pode flutuar com deslocamento de 12 metros em qualquer direção. A criatura pode ser utilizada pelo conjurador para invocar outras magias com efeito de sombras em locais onde ele normalmente não alcançaria, sendo dissipada prematuramente em seguida.

Sob comando do conjurador, a *criatura de sombras* pode engolfá-lo e torná-lo também incorpóreo, como se estivesse vestindo um manto de sombras e com efeito semelhante ao da magia *forma gasosa*. Neste estado o conjurador poderá flutuar com deslocamento de 3 metros. Em ambientes de penumbra ou de muitas sombras ele poderá esconder-se acrescentando 10 pontos de bônus no teste da perícia.

A *criatura de sombras* poderá realizar todos os feitos que uma criatura incorpórea faria, mas se ela for dissipada enquanto carrega o conjurador por entre paredes, o mesmo será empurrado para a área livre mais próxima, sofrendo, no mínimo, 1d6 pontos de dano para cada metro percorrido.

**Componente Material:** uma pena negra e um punhado de fuligem de carvão.

### Detectar Vida

Adivinhação

**Nível:** Clr 1, Drd 1, Fet/Mag 1

Esta magia funciona como *detectar mortos-vivos*, exceto que ela detecta apenas criaturas vivas com o valor de inteligência mínimo de 1.

### Determinar Descanso Final

Adivinhação

**Nível:** Clr 4, Pal 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

**Alvo:** 1 criatura

**Efeito:** Determina o local de descanso de uma alma

**Duração:** Instantânea

Esta magia permite que o clérigo consulte a divindade dos mortos para saber qual o provável destino (plano de existência e local) para onde a alma de determinada criatura será enviada.





da após sua morte.

### Escudo de Tempestade

(Abjuração)

**Nível:** Clr 4, Drd 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Efeito:** Um cilindro com 3 metros de raio e 6 metros de altura

**Duração:** 1 rodada/nível

Esta magia criava uma barreira cilíndrica sem peso e de ar sólido que envolvia o conjurador bloqueando efeitos de ventos, relâmpagos, projéteis normais, calor ou frio. O *escudo* absorvia 10 pontos de dano de ataques baseados em eletricidade, fogo e frio. E também impedia a passagem de ventos fortes, principalmente ventos produzidos de magias como lufada de vento. Mas ela não resistia a ciclones ou tufões, embora concedesse um bônus de circunstância de +3 ao conjurador nos testes de resistências contra estes efeitos. O *escudo* também atuava como a magia *proteção contra flechas*, ele tinha redução de dano 10/mágico contra armas de ataque à distância.

### Favor da Deusa

Transmutação

**Nível:** Drd 2

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

**Área:** 3 m³ de planta/nível

**Efeito:** Cria bons frutos e purifica plantas

**Duração:** Instantânea

Esta magia funciona da mesma forma que *bom fruto*, exceto que também torna sadias as plantas defeituosas, adoecidas, estragadas ou envenenadas fazendo com que elas se tornem férteis mediante contra quaisquer fatores negativos. Criaturas feitas de plantas recebem 2 pontos adicionais de aprimoramento na Constituição que duram 1 hora por nível do conjurador.

### Fogo Restaurador

Necromancia

**Nível:** Clr 7, Drd 7

**Componentes:** V, G, M, FD

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** Instantânea

Esta magia reproduz os mesmo efeitos das magias *remover doenças*, *remover maldição*, *neutralizar venenos*, *curar ferimentos críticos* e *restauração*. O alvo tocado automaticamente é beneficiado pelos efeitos.

**Componente Material:** um pó de diamante no valor de 200 PO que é jogado sobre o alvo.

### Força Solar

Evocação [Luz]

**Nível:** Clr 7, Drd 7

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Ver texto

**Efeito:** Cria um orbe de luz

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Ver texto

**Resistência à Magia:** sim

Esta magia cria um orbe de luz de 15 cm de raio. Este orbe representa uma fração da energia do sol e concede as seguintes formas de utilização:

- **Iluminação:** O orbe gera continuamente uma iluminação três vezes mais lucífera que uma tocha. Ela não gera calor e pode ser ocultada com artificios mundanos.
- **Bola de Fogo:** Como *bola de fogo*, porém o conjurador deverá arremessar o orbe no local de impacto desejado. O orbe causará 1d6/nível de dano em criaturas dentro da área de efeito e 1d10/nível de dano contra mortos-vivos dentro da área de efeito, máximo de 10 dados em ambos os casos (Reflexos para metade).
- **Raio Solar:** Um raio de luz com alcance de 9 metros é disparado a partir do orbe. O conjurador realiza um ataque de toque a distância contra o alvo. O raio causa 1d6/nível pontos de dano de fogo contra todo tipo de criatura, o limite máximo é de 15d6. A criatura pode realizar um teste de Reflexos para negar metade do dano, mas caso não obtenha sucesso ela também estará permanentemente cega.

Após a utilização da *Bola de Fogo* e *Raio Solar* a magia se encerra.

### Fúria Sangrenta

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Clr 6, Fet/Mag 6

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 metros + 3 metros/nível)

**Alvo:** Uma criatura viva voluntária/3 níveis, todos a menos de 9 metros entre si

**Duração:** 1 rodada/nível

De forma semelhante a *fúria*, esta magia faz uma ou mais criaturas tocadas ficarem em um estado de frenesi semelhante a fúria do bárbaro. Cada criatura afetada recebe +4 de bônus de moral na Força e na Constituição, +2 de bônus de moral nos testes de Vontade e -2 de penalidade na CA. Em adicional a magia concede aos alvos imunidade absoluta contra magias de



ação mental de nível 3 ou inferior até o término da duração da magia. As criaturas sob o efeito de *fúria sangrenta* não ficam fatigadas ao final do estado de fúria provocado pela magia.

### Iluminação Divina

Abjuração

Nível: Clr 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Área: 3 metros de raio centrado no conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Uma cúpula de energia dourada envolve o conjurador protegendo-o completamente contra todas as magias de até 4º nível baseadas em escuridão ou sombras. Este campo também o protege de quaisquer ataques baseados em frio lhe concedendo uma Resistência à Magia de 11 + nível de conjurador contra este tipo de ataque.

Todos os mortos-vivos que adentrarem esta área devem ser bem sucedidos num teste de Fortitude ou receberão automaticamente, por rodada enquanto estiverem expostos à área em questão, 2d8 + 1 por nível de conjurador (máximo de +10) de dano sagrado.

### Incerteza de Amaunator

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 3, Clr 3, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Todas as criaturas numa explosão de 4,5 m de raio

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

As criaturas afetadas por esta magia são afligidas por uma repentina indecisão. Na primeira rodada, elas ficam pasmas até o início do próximo turno. A partir da próxima rodada elas recebem uma penalidade de -4 na iniciativa, e -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia.

*Componente Material Arcano:* um pequeno pedaço do casco de uma tartaruga.

### Lâminas Translúcidas

Evocação [Energia]

Nível: Clr 5, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Efeito: Lâminas incorpóreas que atacam criaturas

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Esta magia cria cinco *lâminas translúcidas* que funcionam como cimitarras. Elas se posicionam em quadrados diferentes e adjacentes ao conjurador. Elas não podem sair desta posição e realizam um ataque por rodada utilizando o bônus base de ataque do conjurador infligindo 1d6 +1 por nível de conjurador (máximo de +10) pontos de dano e uma margem de ameaça 19-20/x2. Elas podem somente atacar inimigos que estejam adjacentes a 1,5 metros delas. Se as lâminas atacarem alguma criatura que tenha resistência à magia, o teste deve ser feito uma vez para cada lâmina que ele for atacado. Se a criatura tiver sucesso uma lâmina em questão não a afetará, caso contrário a lâmina o afetará normalmente até o final da duração da magia.

As *lâminas translúcidas* não impedem que o conjurador seja atacado corpo a corpo, no entanto o atacante ficará estará exposto a um possível ataque feito pelas lâminas. Se o conjurador utilizar uma outra magia de proteção que fique ao redor dele como um *escudo de fogo* ele anulará as *lâminas translúcidas* imediatamente. Se o conjurador for atacado por *misseis mágicos* ele pode utilizar as lâminas para anulá-los. Cada lâmina pode anular um *missil mágico* dirigido ao conjurador, ao fazê-lo a lâmina desaparece. Por exemplo, o conjurador pode utilizar três lâminas para anular três *misseis mágicos* que o tenham como alvo. Isso irá destruir as três lâminas ficando ainda duas intactas das cinco originárias da magia.

*Componente Material:* um pequeno fragmento de uma arma de lâmina metálica.

### Lança de Planta

Transmutação

Nível: Drd 3, Plantas 4, Jannath 3

Componentes: G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alvo: Vegetação próxima

Efeito: Cria uma lança curta feita de plantas

Duração: 1 rodada/nível

Com esta magia o conjurador pode criar uma lança curta a partir de arbustos, vegetação rasteira emaranhada ou galhos de árvores.

A lança pode ser usada como arma ou arremessada como uma azagaia. Em ambos os casos ela causa 3d4 de dano e é considerada mágica para superar resistência a dano. Ela possui um bônus de aprimoramento de +1, evoluindo em +1 a cada 3 níveis a partir do 6º, no máximo de +5 no 18º nível.

Quando arremessada a lança se desfaz logo após o ataque, podendo o conjurador, como ação rápida, criar uma nova na rodada seguinte, enquanto durar a magia.

O conjurador só poderá criar a lança caso haja vegetação natural disponível e dada à limitação mágica da conjuração,





ele não poderá criar mais de uma lança por rodada.

### Manto de Sangue

Conjuração (Criação)

**Nível:** Clr 4, Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Efeito:** Gotículas avermelhadas envolvem o conjurador

**Duração:** 1 rodada/nível

A execução desta magia cria uma intrigante cortina de gotículas escarlates que envolvem o conjurador formando um estranho redemoinho. Cada vez que o conjurador recebe um ataque físico as gotículas ficam mais sólidas concedendo um bônus de armadura de +3 na CA. Em adicional a cortina de gotículas concede ao conjurador uma resistência 10 a fogo e frio, porém impõe uma penalidade de -2 nos testes de resistência contra efeitos de eletricidade, pois a cortina conduz eletricidade.

*Componente Material:* uma gota de sangue de coloração avermelhada.

### Podridão Progressiva

Necromancia [Mal]

**Nível:** Clr 4, Drd 4, Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Uma criatura

**Duração:** Especial (ver texto)

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência à Magia:** Sim

Através dessa magia, quando o conjurador toca uma vítima, ele inocula um fungo que suga a umidade e os nutrientes da carne viva, causando-lhe o ressecamento e escurecimento. Um teste bem sucedido de Fortitude impede a inoculação do fungo, no entanto em caso de falha o fungo começará a crescer dentro do corpo da vítima agindo de forma semelhante a um veneno. O dano inicial após a inoculação é paralisia por 1d4 rodadas, e o dano secundário é paralisia por tempo ilimitado. Se a vítima não obter sucesso nos dois testes de Fortitude ela ficará paralisada e receberá um dano de 1d8 PV por minuto até que o fungo destrua seu corpo por completo.

A utilização das magias *remover doenças* e *remover maldição* anulará imediatamente o efeito da magia destruindo o fungo. Além disso um antídoto pode ser criado para apenas interromper a ação do fungo. É necessário um teste de Profissão (herbalismo) (CD 25) para desenvolvê-lo. Criar um antídoto para este fungo demanda muito tempo, portanto não há tempo para se criar um logo após uma vítima ser infectada. No entanto este antídoto poderia salvar a vida de uma vítima posterior. O antídoto apenas encerra a ação do fungo, mas

não recupera os pontos de vida perdidos. A paralisia terminará um dia depois na ação do antídoto.

*Componente Material:* um punhado de esporos de fungos de qualquer tipo.

### Portal da Destruição

Necromancia

**Nível:** Clr 7, Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

**Efeito:** Parede de 1,2 m/nível de largura, 60 cm/nível de altura

**Duração:** Concentração (até 1 minuto/nível)

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência à Magia:** Sim

No ato da conjuração desta magia uma grande cortina surge como uma muralha negra. Ela é uma espécie de conexão com o Plano de Energia Negativa. Todas as criaturas vivas que tocarem essa muralha automaticamente perdem 2d8 pontos de vida e podem ter um nível (ou dado de vida) drenado caso não sejam bem sucedidas num teste de Fortitude. Além disso existe uma chance de 10% de que a criatura que falhou no teste possa ser automaticamente transportada para o Plano de Energia Negativa onde a morte da mesma é quase iminente.

Essa muralha só pode ser destruída por uma *disjunção de Mordenkainen*, um *bastão de cancelamento* ou alguma magia de nível 8 ou superior que seja dotada de energia positiva. Uma *esfera da aniquilação* aumenta o poder do portal da destruição tornando-a permanente.

### Precipitação

Transmutação [Água]

**Nível:** Clr 1, Drd 1

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 metros + 3 metros/nível)

**Área:** Um cilindro de 9 metros de diâmetro de até 18 metros de altura

**Duração:** 4 rodadas

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência à Magia:** Não

Esta magia precipita uma chuva fraca no ar, choviscando tudo na área de efeito. Chamas e pequenas tochas eram imediatamente apagadas, mas fogueiras e fogos mágicos não, embora o dano do fogo mágico fosse diminuído em 2 pontos por dado de dano em cada rodada. Criaturas feitas de fogo como os elementais recebem um dano de 1d6 se forem expostos a pequena chuva em cada rodada.

### Proeza

Transmutação

**Nível:** Brd 3, Clr 3, Fet/Mag 3



**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** Ver texto

O alvo desta magia adquire um bônus de competência de +20 em seu próximo teste de perícia. Esta magia permanece ativa por 1 hora/nível do conjurador ou até o alvo rolar seu próximo teste de perícia, quando a mesma é encerrada. Testes de perícia que demandem mais tempo que a duração da magia automaticamente perdem o efeito da mesma.

### Proteção à Magia

Abjuração

**Nível:** Clr 8, Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 rodada/nível

Esta poderosa magia confere a criatura tocada imunidade a todas as magias de uma única escola de magia de nível 5 ou inferior, com exceção da escola Universal, à escolha do conjurador e resistência 20 aos seguintes tipos de dano: fogo, frio, elétrico e ácido; quando conjurados por magia ou habilidade similar a magia.

*Componente Material:* Um rubi com valor mínimo de 1.000 PO do qual é consumido no processo.

### Raízes Assassinas

Transmutação

**Nível:** Drd 6

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

**Área:** 1,5 m<sup>2</sup>/nível

**Efeito:** Cria raízes gigantes dentro da área de efeito

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência à Magia:** Não

Esta magia cria em qualquer tipo de terreno natural sólido uma área repleta de raízes constrictivas com cerca de 1,5 metros de altura que brotam do solo.

As raízes atacam todos aqueles que estiverem dentro de sua área ou em áreas adjacentes com a manobra agarrar utilizando como modificador o DV + modificador de sabedoria do conjurador. Qualquer criatura agarrada sofrerá imediatamente 1d6 de dano por contusão e 1d6 adicional para cada rodada que permanecer agarrada. As raízes contidas em um quadrado de 1,5 metros possuem 15 PV e CA 14, sendo cortadas e inutilizadas quando atingirem 0 PV.

Dentro da área da magia uma criatura pode se mover com metade de seu deslocamento e realizar ações padrão enquanto não tiver sido enredada por alguma raiz. Todas as possibilidades da manobra agarrar podem ser aplicadas a esta magia. Caso uma ou mais raízes tenham sucesso em agarrar um alvo, elas causam dano cumulativo.

*Componente Material:* uma raiz ou galho de urtiga seco.

### Semente de Moander

Necromancia

**Nível:** Clr 6, Drd 5

**Componentes:** V, G, M, XP

**Tempo de Execução:** 1 hora

**Alvo:** Especial

**Duração:** Permanente

**Teste de Resistência:** Ver texto

**Resistência à Magia:** Não

Através de um ritual conhecido pela igreja de Moander, o clérigo podia criar uma semente de esporos que poderia infectar um ou mais alvos. Primeiro a semente era amaldiçoada com a magia *rogar maldição*, depois um ritual era iniciado até que a semente estivesse pronta.

Para utilizar a semente o clérigo poderia colocá-la num lugar e depois fazê-la explodir num comando mental, ou poderia arremessá-la numa área específica. Ao atingir o solo a semente explodia com o alcance de um raio de 4,5 metros expelindo seus esporos. Todos aqueles que estivessem na área da explosão deveriam ser bem sucedidos num teste de Reflexos ou seriam infectados pelos esporos. De imediato a criatura infectada não percebia nada de diferente até que uma hora depois ela deveria realizar um teste de Fortitude. Em caso de sucesso os efeitos dos esporos cessavam, porém a vítima perdia 1 ponto de Constituição temporário. Em caso de falha a vítima ficava sem vontade própria e à mercê do controle do clérigo que criou a semente ou de qualquer outro clérigo que participou do ritual.

Mesmo depois da criatura estar sob a influência do clérigo, ela poderia realizar um teste de Vontade a cada 6 horas. Se fosse bem sucedida ela poderia recuperar sua consciência, mas para manter o controle eram necessários testes sucessivos de Vontade a cada 6 horas. Independentemente disso, os efeitos dos esporos não cessavam fazendo a vítima ficar doente. Depois de cinco dias o aspecto da vítima piorava, sua pele ficava cada vez mais ressecada e esverdeada. Seu deslocamento era reduzido à metade e recebia uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque, testes de perícia e testes de resistência. A partir do vigésimo dia depois da infecção a vítima começava a perder gradativamente um ponto de Constituição até morrer.

Uma magia de restauração poderia repor seus pontos de Constituição perdidos, no entanto o efeito dos esporos não cessava.

As magias *remover doenças* e *cura completa* automaticamente





eliminavam os esporos do corpo da vítima. Em uma semana ela poderia se recuperar de eventuais perdas de pontos de Constituição e das penalidades impostas. Este tempo de recuperação poderia ser reduzido em um dia para cada ponto de modificador de Constituição atual da vítima com um mínimo de um dia de recuperação. A magia *regeneração* recuperava automaticamente a vítima após a destruição dos esporos.

**Componente Material:** uma semente do tamanho um pouco menor que uma noz de qualquer planta.

**Custo em XP:** 50 XP.

### Sonda Mental

Encantamento [Ação Mental]

**Nível:** Clr 4, Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Uma Criatura tocada

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência à Magia:** Sim

Esta magia permite ao conjurador paralisar e captar pensamentos superficiais da criatura tocada por ele. O conjurador deve conhecer o idioma falado pela criatura alvo, caso contrário qualquer consulta trará repostas incompreensíveis.

Ao final de cada rodada, enquanto a magia durar, a vítima tem direito a um teste de Vontade para tentar escapar da paralisção. Enquanto estiver presa o conjurador poderá ler seus pensamentos superficiais do momento de forma semelhante a magia *detectar pensamentos*.

**Foco:** uma pérola no valor mínimo de 100 PO que deve ser segura pelo conjurador enquanto a magia estiver agindo.

### Tentáculo Definhador

Transmutação

**Nível:** Clr 3, Fet/Mag 3

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Duração:** 1 rodada/nível

Esta magia transforma os braços do conjurador em flexíveis tentáculos pegajosos. Tais tentáculos fornecem ao conjurador +10 de bônus nos teste de natação e escalar e +6 de aprimoramento em Força.

Nesta forma o conjurador pode, com sucesso numa jogada de toque, iniciar a manobra agarrar contra uma criatura como se tivesse o talento Agarrar Aprimorado. Caso tenha sucesso em agarrar o adversário, ele pode utilizar de constrição, causando 1d8 + o modificador de força de dano por contusão, a cada rodada que tiver sucesso no teste de agarrar.

Para conjurar magias nesta forma o conjurador precisa ser

bem sucedido num teste de concentração (CD 15 + nível da magia). Manusear objetos para atacar sofre penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Não será possível manipular pequenos objetos nesta forma.

**Componente Material:** um fragmento de uma enguia.

### Tiro Falho

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 4, Clr 4, Fet/Mag 4, Tyche 3

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

**Alvo:** Uma criatura

**Duração:** 1 minuto por nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência à Magia:** Sim

Qualquer ataque de projétil realizado pela vítima desta magia sofrerá 25% de chance de falha mais 5% por nível do conjurador, no máximo de 90%. O atirador não perde o ataque, qualquer outra criatura que esteja ocupando um espaço adjacente ao alvo do disparo, a critério do Mestre, poderá ser considerada um alvo em potencial.

**Componente Material:** uma flecha que deve ser quebrada no ato da conjuração.

### Vôo Estelar

Transmutação

**Nível:** Clr 9, Drd 9, Fet/Mag 9

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Duração:** 3 horas/nível

Através desta incrível magia o conjurador pode voar de forma semelhante aos efeitos da magia *vôo*, no entanto, seu deslocamento em vôo é de 75 metros. Além disso o conjurador fica sob efeito da magia *respirar na água* de modo que possa respirar sem problemas ao alcançar altitudes muito grandes. O conjurador pode chegar no máximo nos limites da atmosfera quase chegando ao espaço sideral.

### Magias Genuínas Acima do Nível 9º

Até antes do final da época do império de Netheril, quando a divindade Mystryl era a deusa da Magia, existiam magias mais poderosas que as magias de nível 9º. Elas não eram magias comuns modificadas por talentos metamágicos, já que uma *chuva de meteoros* maximizada seria considerada uma magia de 12º nível. Elas eram genuinamente de níveis superiores ao 9º nível. Contudo, após a tentativa do arcanista Karsus de obter o controle da Trama, Mystryl foi destruída criando em seguida uma nova deusa, Mystra. Ela, visando preservar a integridade do Plano Material, vetou a utilização e o desenvol-



vimento das magias genuínas acima do 9º nível extinguindo-as para sempre. Apesar disso a deusa não vetou a utilização de magias épicas, estas que são apenas consideradas magias de nível 10º. Tudo isto está explicado com mais detalhes na página 43 do livro *Lost Empires of Faerûn*.

Estão apresentadas abaixo as conversões de regras para D&D 3.5 destas magias em questão. Entre elas foi inserido uma nova magia: *criar mythallar de Ioulaum*. Esta magia foi criada com o intuito de tentar impedir um equívoco nos livros oficiais. O *mythallar*, segundo o *Lost Empires of Faerûn*, era um artefato mágico que foi criado pelo arcanista Ioulaum há muito tempo nas primeiras eras de Netheril. Após isso muitos arcanistas aprenderam a desenvolver seus próprios *mythallares* para levantar seus enclaves pessoais. No entanto, se isso realmente fosse verdade então boa parte dos magos de Netheril deveriam conhecer os métodos de criação de artefatos. E se isso fosse verdade então os magos da atualidade de Faerûn também teriam este conhecimento, pois parte do conhecimento oriundo dos *Pergaminhos Nether* foi difundido no arcanismo de Faerûn até os dias atuais (com exceção do capítulo *Ars Factum*). Se os magos de Netheril tivessem o conhecimento para criação de artefatos eles, por consequência de importância, receberiam um tratamento especial e, portanto, seriam preservados para os dias atuais. Neste caso a magia *criar mythallar de Ioulaum* pode servir como base de que os magos poderiam criar o *mythallar* sem mesmo ter o conhecimento de criar artefatos. Leia os capítulos bônus **Segredos Ancestrais** e **O Círculo Arcanista** para uma melhor elucidção sobre este assunto. A magia *esferonavegação de Valdick* não se encontra neste apêndice, pois sua versão convertida será apresentada numa publicação futura dos Últimos Dias de Glória.

## Descrição das Magias

### Avatar de Karsus

Universal

**Nível:** Fet/Mag 12

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 6 horas

**Alcance:** Ilimitado

**Alvo:** Uma divindade

**Duração:** Permanente

**Teste de Resistência:** Ver texto

**Resistência à Magia:** Ver texto

Karsus levou décadas pesquisando esta magia. Ela era tão complexa que tinha que usar um estômago de um dragão de ouro preenchido com pedras e parte da epiderme da glândula pituitária do tarrasque apenas para encantar um dos componentes materiais da magia.

Esta magia permitia ao conjurador tornar-se um deus de sua escolha, substituindo o deus atual por si próprio no momento em que a magia fosse completada. Se os deuses tinham

direito a um teste de resistência, se estavam cientes de sua conjuração, e outros fatores eram desconhecidos.

Os registros relativos à essência da magia não podem ser encontrados em parte alguma. Acredita-se que Mystra, a forma reencarnada de Mystryl, retirou a informação da magia das ruínas do enclave de Karsus e as enviou em uma eterna jornada até os confins do universo.

**Foco:** Um artefato construído com um fragmento de *mythallar*. Karsus criou *Fluxus* (ver página 243), um cajado onde em sua extremidade ficava um *mythallar*.

### Canal do Tempo

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 10

**Componentes:** V, G, M, F, XP

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** 3 metros

**Alvo:** Criaturas que estiverem até 3 metros do conjurador

**Duração:** 10 dias + 1 dia/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência à Magia:** Sim

Através desta magia o conjurador podia realizar a espetacular façanha de viajar no tempo. Ele poderia enviar a si e outras criaturas ao seu redor para um período diferente do tempo.

Não havia limite para o deslocamento temporal, entretanto o conjurador deveria ser bem sucedido num teste de Conhecimento (local) referente ao destino e época desejada. A CD para o teste era de 1 para cada ano de viagem para o futuro ou para o passado. Caso o conjurador quisesse extrapolar este limite ele teria a opção de sacrificar 10 pontos de vida por ano no futuro ou no passado. Ao final da duração da magia todos os viajantes (e todos os objetos levados por eles) automaticamente eram devolvidos à sua época original. Se algum deles morresse na viagem o seu cadáver era trazido de volta.

**Componentes Materiais:** um diamante no valor mínimo de 5.000 PO.

**Foco:** um objeto da época e do lugar de destino pretendido (no caso de Netheril, areia de Anauroch funcionava bem).

**Custo:** 100 XP por ano de deslocamento temporal para o passado ou para o futuro.

### Criar Mythallar de Ioulaum

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 10

**Componentes:** V, G, XP

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** 2 metros

**Efeito:** Cristal polido com aproximadamente 2 metros de altura

**Duração:** Permanente

Esta incrível magia criava um *mythallar*, um cristal de forma variada que possuía uma altura aproximada de 2 metros. O





cristal irradiava uma luz azulada e dele surgia uma aura de pura energia mágica que possuía um diâmetro de 1,6 quilômetros. Ela permitia a criação e o uso de itens semi-mágicos. Os itens semi-mágicos eram semelhantes aos itens mágicos comuns, no entanto eles funcionavam apenas dentro da área da aura do *mythallar* ao qual foram concebidos. Criar um item semi-mágico dentro da área de influência da aura de um *mythallar* não requeria o custo em XP, embora ainda que o conjurador tivesse que gastar o custo em PO na criação. Os itens semi-mágicos podiam ter um preço de mercado limitado de acordo com o nível de conjurador da magia *criar mythallar de Ioulaum*.

NC	Preço de Mercado Máximo
24º - 29º	50.000 PO
30º - 39º	100.000 PO
40º ou mais	200.000 PO

Qualquer item semi-mágico que fosse deslocado para fora do campo de influência da aura do *mythallar* se tornava um item mundano e tinha suas propriedades mágicas esgotadas. Se o item fosse trazido novamente para a área do *mythallar* ele não funcionava, pois o vínculo do *mythallar* tinha se quebrado.

Ioulaum, o brilhante mago e criador desta magia a desenvolveu visando construir os famosos enclaves voadores do império de Netheril. Ele queria criar um dispositivo mágico que pudesse manter os enclaves no céu, pois a magia *mover montanhas de Proctiv* não mantinha uma estabilidade adequada à plataforma flutuante. Criando dois *mythallares* era possível aumentar a área de influência dobrando o alcance, criando três triplicava o alcance e assim por diante.

*Custo:* 20.000 XP.

### Criar Vulcão de Mavin

Conjuração (Criação)

**Nível:** Fet/Mag 10

**Componentes:** V, M

**Tempo de Execução:** 1 dia

**Alcance:** 1,5 km/nível

**Área:** Especial

**Duração:** Um ano

Apesar de nunca ter sido executada em Netheril a conjuração desta magia produzia um pequeno terremoto na área de efeito. Dentro de uma semana, cinza e vapor podiam ser vistos transbordando através do solo. Dentro de um mês, um completo vulcão em erupção estava presente.

*Componentes Materiais:* Um beljurílio no valor mínimo de 5.000 PO e um *mythallar* do qual era colocado no local onde o vulcão iria surgir.

### Esfera de Cristal de Proctiv

Conjuração (Criação)

**Nível:** Fet/Mag 11

**Componentes:** V, G, XP

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Uma atmosfera

**Área:** Um planeta

**Duração:** Um ano

Esta incrível magia permitia ao conjurador criar uma esfera de cristal, um campo de energia translúcido, semelhante às esferas de cristal que envolvem os sistemas estelares dos mundos de *Dungeons & Dragons*.

A esfera criada envolvia o planeta em que se encontrava o conjurador. Ela impedia a entrada de qualquer objeto que fosse mágico ou que estivesse ligado a qualquer magia. Dessa forma um *cruzador mágico* ou uma criatura portando itens mágicos não podiam adentrar o planeta protegido pela *esfera de cristal de Proctiv*. Apenas magias de deslocamento dimensional como *teletransporte*, *viagem planar* ou *portal* podiam atravessá-la.

Proctiv criou esta magia no intuito de impedir que os enclaves de Netheril fossem vítimas de ataques de *cruzadores mágicos* vindo de outros mundos.

*Custo:* 15.000 XP.

### Mythal da Trama de Lefeber

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 10

**Componentes:** V, G, XP

**Tempo de Execução:** 3 dias

**Alcance:** Toque

**Área:** Ver texto

**Duração:** Permanente

Esta magia criava um *mythal*, uma área de proteção mágica com características distintas. Ela é uma versão alternativa da magia épica *Palavra de Poder: Mythal*. O conjurador podia criar um *mythal* que exigisse uma CD 200 em Identificar Magia. Se a quantidade de poder imbuída no *mythal* exigisse um teste de Identificar Magia com CD superior a 200 o conjurador deveria realizar o teste para garantir o sucesso da magia. No caso de falha o *mythal* não era criado. Leia tudo sobre a construção de um *mythal* no livro *Lost Empires of Faerûn*, páginas 44 a 50.

*Custo:* 10.000 XP.

### Terra Firme de Mavin

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 10

**Componentes:** V, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 1,5 km/nível

**Área:** 1,5 km/nível

**Duração:** um ano/nível



Esta magia foi inicialmente criada para permitir a mineração de áreas de que eram muito perigosas de se trabalhar de outra forma. Pela conjuração da magia *terra firme*, grandes áreas de túneis subterrâneos se tornavam selados para desmoronamentos e outras catástrofes similares, e a magia sustentava o teto para que então minerações adicionais pudessem continuar.

A magia era também usada para outros propósitos, visto que também drasticamente reduzia o desgaste das ruas e construções da cidade. Muitas cidades procuraram arquimagos que pudessem conjurar a magia *terra firme* para preservar áreas importantes de suas comunidades.

**Componentes Materiais:** um *anel de comandar elementais da terra* e seis *chardalyns* (cada uma das quais imbuída com a magia *lama em pedra*). Todos os componentes eram consumidos durante a conjuração.

## Trama Mundial de Mavin

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 11

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** da visão

**Área de Efeito:** 1,5 km/nível

**Duração:** Permanente

A *trama mundial* permitia a um conjurador mudar os padrões do clima de uma grande parcela de terra até ser dissipada. Durante a existência de Netheril, esta magia foi usada centenas de vezes para retardar os efeitos do gelo polar em suas fronteiras mais ao norte. Isso concedia a terra de Netheril um clima temperado ao invés de um mais adaptado pelo seu posicionamento no globo—um clima subártico.

Com a conjuração, o conjurador era capaz de mudar o clima de uma área em uma classificação—para cima ou para baixo. Consulte a tabela abaixo para determinar a classificação de mudanças possíveis. Era possível mudar o clima em mais do que um grau, mas múltiplas camadas da *trama mundial de Mavin* eram requeridas.

	Tropical	Subtropical	Temperado	Subártico
Ártico	4	3	2	1
Subártico	3	2	1	—
Temperado	2	1	—	1
Subtropical	1	—	1	2

## Itens Mágicos

Por Ivan Lira

Neste tópico são apresentados os itens mágicos encontrados ao longo do *Netheril: Império da Magia*. O assunto está dividido em Itens Já Atualizados e Itens Convertidos.

## Itens Já Atualizados

Alguns itens mágicos presentes no *Netheril: Império da Magia* já se encontram atualizados nos livros atuais de D&D e Forgotten Realms. Abaixo segue a relação destes itens com sua respectiva localização.

**Chardalyn:** ver *Lords of Darkness* (3ª ed) página 181.

**Estrela da Tempestade:** ver *Lords of Darkness* página 180.

**Mythallar:** ver *Lost Empires of Faerûn* página 156.

**Pergaminhos Nether:** ver *Lost Empires of Faerûn* página 156.

**Robe do Arquimago:** ver *Livro do Mestre* página 262.

## Itens Convertidos

Os itens apresentados abaixo foram convertidos para as regras do D&D 3.5 de acordo com as instruções contidas no *Livro do Mestre*, na série de artigos *Criando Itens Mágicos* escrito por Skip Williams e no *Livro dos Níveis Épicos*.

Estes itens estão dispostos num novo formato apresentado no livro *Magic Item Compendium*.

### Amuleto do Arquimago

**Tipo:** Item Mágico (Item Maravilhoso)

**Preço (Nível do Item):** 98.490 PO (20°)

**Espaço:** Pescoço

**Nível de Conjurador:** 15°

**Aura:** Poderosa; (CD 23) abjuração

**Ativação:** — e rápida (comando)

**Peso:** —

*Este talismã é uma bonita corrente prateada ligada a uma ametista.*

Os arquimagos de Netheril estavam constantemente em conflito com muitos inimigos. Assim eles precisavam de itens mágicos que pudessem lhe prover um auxílio adequado e eficiente nas batalhas. Por isso eles desenvolveram o *amuleto do arquimago*. Este talismã protege o usuário contra detecção e localização, ou seja, contra vidência e localizações mágicas da mesma forma que a magia *dificultar detecção*. Se uma magia de adivinhação for utilizada para encontrar o usuário do amuleto ele deve obter sucesso num teste de conjuração (1d20 + nível do conjurador) contra CD 20 para conseguir determinar sua localização. O amuleto ainda confere ao usuário +5 de bônus de CA natural e permite que ele ative, numa ação rápida, a magia *pele rochosa* acelerada uma vez por dia. O item funciona somente com arquimagos.

**Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, Acelerar Magia, *dificultar detecção*, *pele rochosa*, *pele de árvore*.

**Custo para Criar:** 49.245 PO, 98 dias.

### Anel do Arquimago

**Tipo:** Item Mágico (Anel)





**Preço (Nível do Item):** 39.060 PO (17°)

**Espaço:** Anéis

**Nível de Conjurador:** 9°

**Aura:** Moderada; (CD 20) conjuração

**Ativação:** — e padrão (mental)

**Peso:** —

*Um aro de metal prateado com runas incrustadas.*

Visando obter o benefício de vários efeitos mágicos de uma só vez, os magos de Netheril desenvolveram um anel que concedia ao usuário +4 de bônus de deflexão na CA, e lhe permitia acionar as seguintes magias: *neutralizar venenos* 1/dia, *mensagem* 3/dia e *teletransporte* 1/dia. Este anel funcionava apenas com arquimagos.

*Pré-requisitos:* Forjar Anel, *neutralizar venenos*, *mensagem*, *teletransporte* e *escudo da fé*.

*Custo para Criar:* 19.530 PO, 39 dias.

### Bastão da Consciência de Fjord

**Tipo:** Item Mágico (Bastão)

**Preço (Nível do Item):** 27.000 PO (16°)

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** 5°

**Aura:** Amena; (CD 18) transmutação

**Ativação:** — e padrão (comando)

**Peso:** 2 kg

*Feito de madeira de carvalho e com várias runas entalhadas este bastão fazia as plantas crescerem com mais rapidez.*

Este bastão foi bastante utilizado nos enclaves de Netheril para fazer as plantas crescerem rapidamente. Com ele o usuário poderia ativar a magia *ampliar plantas* estendendo cinco vezes por dia. O efeito pode afetar uma área de 60 metros de circunferência de raio, um hemisfério de 90 metros de raio ou um quarto de circunferência de 120 metros de raio.

*Pré-requisitos:* Criar Bastão, Estender Magia, *ampliar plantas*.

*Custo para Criar:* 13.500 PO, 27 dias.

### Bastão do Multitransporte

**Tipo:** Item Mágico (Bastão)

**Preço (Nível do Item):** 183.600 PO (25°)

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** 17°

**Aura:** Poderosa; (CD 24) conjuração

**Ativação:** padrão (comando)

**Peso:** 2 kg

*Uma haste de metal decorado com jóias.*

Em três vezes por dia, o usuário deste bastão pode teletrans-

portar a si e todas as criaturas que estiverem a 6 metros do bastão para um destino designado com as mesmas condições do efeito da magia *teletransporte maior*.

*Pré-requisitos:* Criar Bastão, *círculo de teletransporte*.

*Custo para Criar:* 91.800 PO, 183 dias.

### Deslizadores

**Tipo:** Item Mágico (Item Maravilhoso)

**Preço (Nível do Item):** 48.050 PO (18°)

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** 3°

**Aura:** Fraca; (CD 17) evocação

**Ativação:** padrão (manipulação)

**Peso:** —

*Um pequeno barco de madeira com uma bonita vela.*

Os *deslizadores* eram pequenos barcos utilizados na época do império de Netheril em rios e mares. Eles eram úteis devido ao fato de não haver a necessidade de movê-los através de remos. Eles tinham velas as quais ficavam sob o efeito de uma ventania mágica que podia ser ativada pelo usuário do barco. Bastava que ele segurasse uma pequena corda que estava ligada à vela. Se ele soltasse essa corda a ventania subitamente parava. Os *deslizadores* se moviam a uma velocidade de 2,4 km por hora.

*Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *lufada de vento*.

*Custo para Criar:* 24.050 PO, 48 dias.

### Encantador de Lefeber

**Tipo:** Item Épico (Item Maravilhoso)

**Preço (Nível do Item):** 374.000 PO (31° ou mais)

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** 17°

**Aura:** Poderosa; (CD 24) abjuração

**Ativação:** — e padrão (manipulação)

**Peso:** 2,5 kg

*Este bastão de madeira tem um rubi em sua extremidade.*

O *encantador de Lefeber* é um bastão que funciona de forma semelhante ao *bastão de absorção*. Ele pode absorver 50 níveis de magias que sejam direcionadas ao portador do bastão. Estes níveis absorvidos podem ser reutilizados das seguintes formas:

- *Conceder Absorção:* O usuário do *encantador de Lefeber* pode utilizar um nível absorvido para encantar um objeto de modo que ele possa absorver dois níveis de magias. Estes níveis de magias absorvidos não são reutilizados. Eles apenas absorvem a magia inutilizando-a. Por exemplo, o *encantador* poderia fazer um escudo ter a capacidade de absorver



uma magia do 2º nível que seja direcionada ao seu portador. O *encantador* pode prover mais níveis de absorção ao objeto, para cada nível ele concederá dois níveis de absorção ao objeto. Este efeito dura apenas por três horas.

- **Bônus de Melhoria:** O usuário do *encantador de Lefèber* pode utilizar um nível absorvido para encantar uma arma de modo que ela tenha um bônus de +3 de melhoria no ataque e dano. Este efeito dura apenas por vinte minutos e não é acumulativo.
- **Bônus de Deflexão:** O usuário do *encantador de Lefèber* pode utilizar um nível absorvido para encantar um objeto de modo que ele tenha um bônus de +3 de deflexão na CA. Este efeito dura apenas por vinte minutos e não é acumulativo.

Após absorver e reutilizar os níveis absorvidos o bastão não mais funcionará e se tornará um item mundano.

*Pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, *absorção*LT, *arma mágica*, *escudo da fê*.

*Custo para Criar:* 187.000 PO, 374 dias.

### Lançador Nether

**Tipo:** Item Mágico (Item Maravilhoso)

**Preço (Nível do Item):** 24.000 PO (15º)

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** 12º

**Aura:** Poderosa; (CD 18) evocação

**Ativação:** —

**Peso:** 0,5 kg

*Semelhante a um bastão vazado este objeto de madeira pode expelir um projétil com dano diferenciado.*

Muito semelhantes a uma zarabatana, estes itens foram desenvolvidos para projetar uma pequena bola ou dardo em direção ao alvo intencionado. Se usado deste modo, o *lançador nether* fazia a munição utilizada causar vários danos diferentes ao alvo. Os danos são *elétrico* (dano adicional de 1d6 por eletricidade), *flamejante* (dano adicional de 1d6 por fogo), *congelante* (dano adicional de 1d6 por frio) e *corrosivo* (dano adicional de 1d6 por ácido). O usuário só podia utilizar um tipo de dano por vez e devia anunciar ao mestre qual o tipo de dano seria aplicado à munição antes da jogada de ataque.

*Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *mãos flamejantes*, *flecha ácida de Melf*, *relâmpago*, *tempestade glacial*.

*Custo para Criar:* 12.000 PO, 24 dias.

### Manto da Fortaleza

**Tipo:** Item Mágico (Item Maravilhoso)

**Preço (Nível do Item):** 36.400 PO (17º)

**Espaço:** Costas

**Nível de Conjurador:** 13º

**Aura:** Poderosa; (CD 22) conjuração

**Ativação:** padrão (manipulação)

**Peso:** 0,5 kg

*Um manto escarlate com um bordado em amarelo nas extremidades.*

Quando o usuário deste manto colocava o capuz na cabeça, ele acionava um efeito semelhante ao da magia *mansão magnífica de Mordenkainen*. O efeito provê todos os benefícios da magia sem limite de uso. Quando o usuário sai pela porta da mansão automaticamente o capuz sai da sua cabeça.

*Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *mansão magnífica de Mordenkainen*.

*Custo para Criar:* 18.200 PO, 36 dias.

### Manto de Ioulaum

**Tipo:** Item Mágico (Item Maravilhoso)

**Preço (Nível do Item):** 56.000 PO (18º)

**Espaço:** Costas

**Nível de Conjurador:** 5º

**Aura:** Amena; (CD 18) transmutação

**Ativação:** — e rápida (mental)

**Peso:** 0,5 kg

*Este manto escuro feito de seda provê certas habilidades interessantes ao seu criador, o arquimago Ioulaum.*

Existem dois efeitos contínuos neste manto. O primeiro faz com que Ioulaum possa voar de forma semelhante aos efeitos da magia *vôo* sem limite de tempo, e o segundo permite ao arquimago *detectar pensamentos* com efeito semelhante ao da magia homônima. Este item funciona somente com Ioulaum.

*Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *detectar pensamentos*, *vôo*.

*Custo para Criar:* 28.000 PO, 56 dias.

### Manto de Karsus

**Tipo:** Item Mágico (Item Maravilhoso)

**Preço (Nível do Item):** 154.000 PO (23º)

**Espaço:** Costas

**Nível de Conjurador:** 5º

**Aura:** Amena; (CD 18) transmutação e ilusão

**Ativação:** — e rápida (mental)

**Peso:** 0,5 kg

*Uma capa de coloração azul clara e feito com uma fina seda.*

Karsus, o arquimago, criou este manto que lhe permite acionar alguns efeitos mágicos. A qualquer momento, numa ação rápida, Karsus pode acionar as seguintes magias em si mesmo sem limite de tempo: *vôo*, *deslocamento* e *invisibilidade*. O



manto funciona apenas com Karsus.

*Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *deslocamento*, *invisibilidade*, *vôo*.

*Custo para Criar:* 77.000 PO, 154 dias.

## Manto de Sombra

**Tipo:** Item Mágico (Item Maravilhoso)

**Preço (Nível do Item):** 134.400 PO (22°)

**Espaço:** Costas

**Nível de Conjurador:** 15°

**Aura:** Poderosa; (CD 23) ilusão

**Ativação:** — e rápida (mental)

**Peso:** 0,5 kg

*Esta capa elegante é de cor escura como as sombras, ela é utilizada por Telamont Tanthul, o Lorde Sombra.*

Esta capa permite que ele possa voar de forma semelhante aos efeitos da magia *vôo* sem limite de tempo, ela provê a Telamont Tanthul o efeito contínuo da magia *detectar vidência*, e permite que ele acione numa ação rápida a magia *invisibilidade maior* três vezes por dia. Esta capa funciona apenas com Telamont.

*Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *Acelerar Magia*, *vôo*, *detectar vidência*, *invisibilidade maior*.

*Custo para Criar:* 67.200 PO, 134 dias.

## Manto de Spielepelz

**Tipo:** Item Mágico (Item Maravilhoso)

**Preço (Nível do Item):** 45.000 PO (17°)

**Espaço:** Costas

**Nível de Conjurador:** 5°

**Aura:** Amena; (CD 18) adivinhação

**Ativação:** —

**Peso:** 0,5 kg

*Um manto de cor parda permite ao seu usuário compreender quaisquer idiomas.*

O usuário deste manto pode falar e compreender qualquer idioma de qualquer criatura inteligente da mesma forma como acontece no efeito da magia *idiomas* sem limite de tempo. Alguns magos de Netheril criavam estes mantos sob encomenda para usuários não-conjuradores, pois estes não tinham a capacidade de utilizar a magia *permanência* para obter os benefícios da magia *idiomas* de forma ilimitada.

*Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *idiomas*.

*Custo para Criar:* 22.500 PO, 45 dias.

## Máscara da Senhora

**Tipo:** Item Mágico (Item Maravilhoso)

**Preço (Nível do Item):** 89.320 PO (20°)

**Espaço:** Face

**Nível de Conjurador:** 11°

**Aura:** Moderada; (CD 21) adivinhação

**Ativação:** — e padrão (mental)

**Peso:** —

*Dotada de certos poderes adivinhos esta máscara era uma preferência a muitas arquimagas de Netheril.*

Esta máscara funcionava apenas em magas e lhes provia as seguintes capacidades: *visão da verdade* 3/dia, *detectar vidência* contínua e *clarividência/clariaudiência* 3/dia.

*Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *visão da verdade*, *detectar vidência* e *clarividência/clariaudiência*.

*Custo para Criar:* 44.660 PO, 89 dias.

## Pantógrafo Universal de Halavar

**Tipo:** Item Mágico (Item Maravilhoso)

**Preço (Nível do Item):** 141.000 PO (23°)

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** 15°

**Aura:** Poderosa; (CD 23) necromancia

**Ativação:** padrão (manipulação)

**Peso:** 10 kg

*Uma pequena caixa feita de carvalho e com arestas de prata. Ela era entalhada com rostos de marionetes e crianças sorrindo.*

Uma vez por dia esta fantástica caixa podia reproduzir qualquer objeto não-mágico que fosse colocada dentro dela. Os objetos reproduzidos não podiam exceder o valor de 10.000 PO e eles desapareciam depois de um período de 24 horas. Além disso a caixa também podia, ao invés de reproduzir um objeto, clonar um ser vivo com as condições iguais aos efeitos da magia *clone*, exceto que não era necessário um pedaço de carne da criatura original para que o efeito funcionasse.

*Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *criar itens temporários* e *clone*.

*Custo para Criar:* 70.500 PO, 141 dias.

## Pedras Iônicas

**Tipo:** Item Mágico ou Épico (Item Maravilhoso)

**Preço:** Ver tabela

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** Variado (ver tabela)

**Aura:** Variada

**Ativação:** — ou padrão (mental)

**Peso:** —

*Pedras cristalinas de formatos diferentes e de várias cores.*



TABELA 1—1: PEDRAS IÔNICAS

Formato	Efeitos	Nível de Conjurador	Preço (Nível)
Estrela	Aciona <i>luz</i> por ativação	1º	6.000 PO (10º)
Elipsóide	Bônus de resistência de +2 em TR	5º	8.000 PO (11º)
Monoclinóide	Concede <i>visão na penumbra</i> contínuo	2º	8.000 PO (11º)
Espiral	Aciona <i>invisibilidade contra animais</i> por ativação	12º	20.000 PO (15º)
Héptodo	Quando o usuário tiver seus PV reduzidos a 0 a pedra automaticamente lhe concederá 40 PV e depois é destruída no processo se transformando em cinzas	11º	20.000 PO (15º)
Pega	Bônus de competência de +10 em Atuação (canto)	12º	20.000 PO (15º)
Seixo	Aciona <i>invisibilidade contra mortos-vivos</i> por ativação	12º	20.000 PO (15º)
Esfera	Resistência a sônica 10	3º	24.000 PO (15º)
Cilindro	Resistência a ácido 10	3º	24.000 PO (15º)
Heptaedro	Resistência a eletricidade 10	3º	24.000 PO (15º)
Tetrapto	Resistência a frio 10	3º	24.000 PO (15º)
Triclínio	Resistência a fogo 10	3º	24.000 PO (15º)
Cubo	Bônus de melhoria de +4 em Destreza	8º	32.000 PO (16º)
Dodecaedro	Bônus de melhoria de +4 em Constituição	8º	32.000 PO (16º)
Eneida	Bônus de melhoria de +4 em Carisma	8º	32.000 PO (16º)
Hectóide	Bônus de melhoria de +4 em Força	8º	32.000 PO (16º)
Ortorombóide	Bônus de melhoria de +4 em Inteligência	8º	32.000 PO (16º)
Trediedro	Bônus de melhoria de +4 em Sabedoria	8º	32.000 PO (16º)
Retângulo	Bônus de resistência de +4 em TR	12º	32.000 PO (16º)
Losango	Bônus de sorte de +3 em TR	12º	36.000 PO (17º)
Ovóide	Concede <i>andar na água</i> contínuo	3º	36.000 PO (17º)
Tubo	Concede <i>ver o invisível</i> contínuo	3º	36.000 PO (17º)
Helicídeo	Aciona <i>forma gasosa</i> 3/dia	5º	36.145 PO (17º)
Rombóide	Aciona <i>pele rochosa</i> 2/dia	7º	44.800 PO (17º)
Equínida	Aciona <i>detectar magia</i> por ativação	12º	48.000 PO (17º)
Hexagonóide	Aciona <i>detectar veneno</i> por ativação	12º	48.000 PO (17º)
Redonda	Aciona <i>ler magia</i> por ativação	12º	48.000 PO (17º)
Ladrilho	Aciona <i>globo de invulnerabilidade</i> 3/dia	11º	52.800 PO (18º)
Anedral	Bônus de +2 de competência em jogadas de ataque, testes de resistência, de perícia e de habilidade	12º	60.000 PO (18º)
Prisma	Concede <i>visão no escuro</i> contínuo	5º	60.000 PO (18º)
Cefalóide	Concede proteção contra detecção e localização contínuo	8º	70.000 PO (19º)
Decaedro	Bônus de melhoria de +6 em Constituição	12º	72.000 PO (19º)
Dendróide	Bônus de melhoria de +6 em Destreza	12º	72.000 PO (19º)
Estelóide	Bônus de melhoria de +6 em Sabedoria	12º	72.000 PO (19º)
Euredral	Bônus de melhoria de +6 em Carisma	12º	72.000 PO (19º)
Pirâmide	Bônus de melhoria de +6 em Inteligência	12º	72.000 PO (19º)
Septaedro	Bônus de melhoria de +6 em Força	12º	72.000 PO (19º)
Pentaedro	Concede <i>movimentação livre</i> contínuo	7º	80.000 PO (19º)
Bastão	Concede <i>idiomas</i> contínuo	5º	90.000 PO (20º)
Decípto	Aciona <i>luz do dia</i> por ativação	5º	90.000 PO (20º)
Sexaedro	Aciona <i>teletransporte</i> 3/dia	9º	108.434 PO (21º)
Nefróide	Resistência à magia 20	7º	160.000 PO (23º)
Octaedro*	Concede <i>limpar a mente</i> contínuo	15º	240.000 PO (27º)





Essas pedras mágicas foram criadas pelo mago Congenio Ioun, elas são descritas no *Livro do Mestre* página 260. A tabela na página 186 apresenta uma nova variedade de *pedras iônicas*. Algumas concedem efeitos contínuos, provêm bônus ou ativam magias com limitação por dia ou não.

**Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, magias relevantes ao funcionamento da pedra.

**Custo para Criar:** Metade do Preço relacionado na Tabela, divida o Preço das pedras por 1000 para obter a quantidade de dias necessários para se criar as pedras.

## Classes de Prestígio

Por Ivan Lira, Yure Caldas e Patrick Pires

Ao longo do livro *Netheril: Império da Magia* são apresentados alguns kits de classes de personagens para clérigos dos deuses do panteão netherese. Os kits foram atualizados como classes de prestígio na 3ª edição de D&D. Abaixo este tópico está dividido em Classes de Prestígio Já Atualizadas e Classes de Prestígio Convertidas.

### Classes de Prestígio Já Atualizadas

Alguns dos kits de classes encontrados no *Netheril: Império da Magia* foram atualizados para classes de prestígio nos livros de *Forgotten Realms* para 3ª edição. Abaixo seguem estas classes com seus nomes atuais e sua localização.

**Estrela de Prata:** ver *Crenças e Panteões* página 197.

**Guardião da Magia:** ver *Crenças e Panteões* página 198.

**Portadores da Noite:** agora chamado de Manto da Noite, ver *Crenças e Panteões* página 202.

**Quisméticos:** agora chamado de Arauto do Acaso, ver *Crenças e Panteões* página 188.

**Senhor do Sol/Dama do Sol:** agora chamado de Mestre do Sol, ver *Lost Empires of Faerûn* página 25.

**Senhor da Tempestade:** ver *Crenças e Panteões* página 209.

### Classes de Prestígio Convertidas

Abaixo são apresentadas as classes de prestígio convertidas para este apêndice. Elas foram concebidas através das instruções encontradas no *Livro do Mestre*.

### Escriba do Destino

*“Na primeira vez que vi um morto andar o medo quase me domi-*

*nou. Porém a curiosidade superou meu temor mesmo no calor do momento, a visão de um cadáver ambulante se tornou algo fascinante para mim. De uma forma ou de outra eu teria que saber quais segredos estariam por trás de um fato tão fantástico.”*

— Veldron, Escriba do Destino.

Pegos pelo desejo de desvendar os segredos do pós-vida os clérigos mais devotos de Jergal, aos poucos, vão desenvolvendo uma atenção especial à natureza dos mortos-vivos. Assim muitos deles começam a gastar seu tempo em dissecar cadáveres, estudar a carne morta e animar os mortos para testar suas reações contra vários efeitos mágicos ou não-mágicos. Essa busca pelo conhecimento sobre os mortos os torna eruditos especiais na necrologia, ciência essa que acaba se tornando uma obsessão para os sacerdotes. Através deste sinistro caminho estes clérigos começam a descobrir coisas que ultrapassam os ensinamentos da liturgia da igreja de Jergal, assim eles se tornam escribas do destino.

À medida que vão se tornando cada vez mais inclinados a necrologia, os escribas do destino não só aumentam seu poder de influência sobre os mortos-vivos como adquirem algumas das características fantásticas deles.

### Tornando-se um Escriba do Destino

Apenas clérigos de Jergal podem se tornar escribas do destino. Além disso o clérigo deve desenvolver um estudo muito mais profundo sobre os mortos-vivos do que os conhecimentos que ele adquiriu na liturgia de sua igreja. Dessa forma ele soma sua adoração pelo deus dos mortos ao seu fascínio pelo pós-vida.

Para se tornar um escriba do destino também é necessário que o clérigo tenha um conhecimento considerável na medicina convencional de forma que saiba fazer suturas, noção básica de anatomia de várias criaturas (humanóides em sua maioria) e que conheça um bom número de ervas e substâncias naturais que produzem efeitos variáveis nos organismos vivos.

### Pré-Requisitos

**Tendência:** LN ou LM.

**Perícias:** Conhecimento (mortos-vivos) 5 graduações, Cura 4 graduações, Profissão (herborista) 2 graduações.

**Talentos:** Expulsão Adicional.

**Magias:** Habilidade de conjurar magias divinas de 4º nível.

**Domínios:** Morte.

**Divindade Patrona:** Jergal.

### Perícias da Classe

As perícias de classe de um escriba do destino (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (mortos-vivos) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Ofícios (Int) e Profissão (Int).



**Pontos de Perícia a cada Nível:** 2 + modificador de Inteligência.

### Características da Classe

Aqueles que se tornam escribas do destino se sentem incomodados com a perseguição que existe contra os mortos-vivos. Eles alegam que os assim ditos “altruístas” não tentam entender a natureza dos mortos-vivos e os tentam destruir implacavelmente, e há alguns raros escribas do destino que desprezam o uso de poderes divinos no controle dos mortos-vivos na intenção de realizar objetivos egoístas como destruir seus inimigos. Eles acreditam que mesmos os mortos merecem respeito e não devem ser utilizados apenas como servos descartáveis. Assim estes clérigos adeptos da necrologia dispõem de alguns incríveis recursos que são resultados de seus profundos estudos.

**Dado de Vida:** d8

**Usar Armas e Armaduras:** Um escriba do destino não sabe usar nenhuma arma ou armadura adicional.

**Conjuração:** Em cada nível de escriba do destino, o personagem adquire mais magias por dia como se estivesse avançado um nível na classe de conjuração divino anterior, e o acrescenta em seu nível de conjurador divino. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um escriba do destino, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

**Dádiva de Jergal:** Os escribas do destino somam seus níveis aos da classe divina anterior para os testes de expulsar ou fascinar os mortos-vivos.

**Magias da Morte:** Escribas do destino podem preparar qualquer magia do domínio da Morte como se elas estivessem em sua lista de magias divinas. A magia ocupa um espaço de mesmo nível da lista do domínio da Morte.

**Conversar com os Mortos (Ext):** No 2º nível, os conhecimentos adquiridos pelo escriba do destino o possibilitam a extrair mais informações adicionais dos mortos quando estes utilizam a magia *falar com os mortos*. Em vez de somente uma pergunta a cada dois níveis de conjurador, os escribas do destino podem fazer uma pergunta a cada nível.

**Talento Adicional:** No 3º, 6º e 9º níveis, o escriba do destino pode adquirir um talento adicional da seguinte relação: Potencializar Expulsão, Elevar Expulsão e Acelerar Expulsão.

**Detectar Mortos-Vivos (Sob):** Os escribas do destino podem, num ato de concentração, detectar a aura dos mortos-vivos da mesma forma como a magia *detectar mortos-vivos*, exceto que o efeito pode ser contínuo, basta que ele continue se concentrando.

**Presença Necromântica (Sob):** Na presença de um escriba do destino, até uma distância de 18 metros, todos os mortos-vivos que ele controla recebem +4 de bônus sagrado em teste contra expulsão.

**Resistência Necrológica (Sob):** O conhecimento avançado

do do escriba do destino sobre a necrologia revelou alguns segredos primordiais sobre a resistência dos mortos-vivos. Assim, no 4º nível, um escriba do destino recebe +4 de bônus em todos os testes de resistência contra efeitos de morte e para eliminarem níveis negativos. No 7º nível ele pode ignorar as penalidades impostas por níveis negativos em um número de minutos equivalente ao seu modificador de Constituição. Dessa forma um escriba do destino com Con 15 poderia ignorar, por dois minutos, as penalidades impostas por um nível negativo que tenha recebido. Ele automaticamente é bem sucedido nos testes de resistência para eliminar níveis negativos. No 10º nível o escriba do destino se torna imune a todos os efeitos de morte e dreno de nível.

**Resistência ao Frio (Ext):** Através dos resultados obtidos do profundo conhecimento sobre os mortos-vivos os escribas do destino desenvolveram uma resistência ao frio 5 (no 6º nível) e resistência ao frio 10 (no 10º nível).

**Fortalecer Mortos-Vivos (Sob):** Ao utilizar magias que criem ou invoquem mortos-vivos, o escriba do destino pode fazer com que estes mortos-vivos sejam mais poderosos do que o normal. Eles recebem um bônus sagrado de +2 em todas as suas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias, e adquirem uma quantidade de pontos de vida equivalente ao nível de conjurador divino do escriba do destino. Estes efeitos não podem ser dissipados sendo eles cessados apenas com a destruição dos mortos-vivos em questão.

### Jogando com um Escriba do Destino

O desenvolvimento de pesquisas sobre a necrologia torna quase todos os escribas do destino em pessoas reclusas, paranóicas, sociopatas e obsessivas. No princípio a sua adoração pela morte e pelos mortos é algo apenas dentro de uma crença religiosa e respeito aos dogmas impostos, entretanto posteriormente o fascínio sobre os mortos-vivos acaba se transformando numa obsessão espiritual e científica. Por este motivo alguns escribas do destino acabam se afastando das ordens religiosas para se dedicar às suas pesquisas secretas.

Quando decidem se tornar eruditos na necrologia os escribas do destino geralmente procuram morar em ambientes afastados da sociedade para que possam realizar suas pesquisas sem que sejam interrompidos por visitantes indesejáveis. Eles procuram ou matam seres vivos para poder reanimá-los depois e assim fazer experiências com os cadáveres.

Os escribas do destino raramente formam organizações ou grupos, eles preferem uma vida solitária desprovida de outros compromissos que não estejam relacionados com o estudo sobre os mortos-vivos. Porém não é incomum que um escriba do destino tenha um mestre ao qual o tenha influenciado na arte do pós-vida. Isso nunca ocorre de forma aberta ao público, nem entre os crentes em Jergal, pois existem muitos sacerdotes que desprezam os princípios dos eruditos da necrologia afirmando que este caminho é de vertente científica e não religiosa e que são se harmoniza com a liturgia de Jergal.

Não é recomendável que o Mestre permita que haja um PJ



com a classe escriba do destino, mas caso contrário ele deve estar ciente de que provavelmente este PJ irá se tornar um PdM posteriormente, pois ele deverá se tornar recluso e se afastará do grupo de aventureiros (caso pertença a algum). Seria interessante a sua mudança de comportamento e a guarda de seus possíveis segredos em relação aos seus companheiros, que provavelmente iriam se opor a idéia. Uma boa sugestão para o Mestre, utilizando um PJ ou um PdM com esta classe, seria que ele pudesse ler o livro *O Caso de Charles Dexter Ward* do autor H.P. Lovecraft. Nesta obra é apresentada uma história onde um jovem interessado em arqueologia começa se aprofundar no mundo do ocultismo.

**Combate:** Os escribas do destino geralmente são apenas eruditos e não costumam se engajar em combates ou batalhas de forma física. No entanto, caso estejam envolvidos em conflitos ou sejam atacados, eles criam ou invocam mortos-vivos para servi-lo e defendê-lo. Portanto suas principais magias numa batalha são *criar mortos-vivos menor*, *criar mortos-vivos maior* (com antecedência), *conspurar*, *invocar mortos-vivos* e *general dos mortos-vivos*. Caso esteja combatendo um grupo de aventureiros o escriba do destino atacará primeiro os clérigos (caso hajam) para impedir que eles expulsem os seus mortos-vivos. Eles também podem manter preparadas magias como *dissipar magia*, *dissipar magia maior*, *pós-vida em morte* ou *destruir mortos-vivos* e usá-las como contramágica para impedir que seus inimigos utilizem meios de destruir seus mortos-vivos. Depois de inutilizar os clérigos eles conjuram magias baseadas em frio ou em energia negativa no grupo que estiver engajado no combate contra os seus mortos-vivos.

Para prevenir seus esconderijos contra invasores os escribas do destino não utilizam apenas mortos-vivos mas também constroem golens de carne para defender sua morada.

**Progressão:** Como já foi revelado é muito raro que os escribas do destino formem grupos, portanto a melhor forma deles aprimorarem seus conhecimentos e se desenvolverem são através de seus contínuos experimentos em seus laboratórios e na descoberta de segredos ocultos em livros e pergaminhos obscuros desconhecidos pela maioria. Isso faz com que muitos escribas do destino contratem grupos de mercenários para encontrarem livros ou pergaminhos em catacumbas e ruínas antigas.

Sempre que pode um escriba do destino pesquisa novas formas do pós-vida como fantasmas, aberrações entre outros tipos de criatura. Quando ele as encontra imediatamente procura formas de convencer a criatura a se submeter aos seus experimentos ou então o faz à força.

Alguns escribas do destino, através de anos de estudos, descobrem a fórmula do *dom do lich*. Assim eles iniciam o processo de transformação para adquirir a imortalidade e a condição de morto-vivo. No entanto nem todos os escribas do destino realizam esta transformação prematuramente, eles acreditam que primeiro devem aprender tudo que puderem sobre a natureza dos mortos-vivos antes de se transformarem como eles.

**Recursos:** O escriba do destino precisa de um local ao qual ele possa instalar o seu laboratório para realizar com tranquilidade seus experimentos. Um lugar afastado da sociedade geralmente é uma das melhores escolhas sendo que pode também ser guardado por mortos-vivos e golens de carne. Há uma chance de um escriba do destino ter um ajudante ou talvez um aprendiz, embora seja um pouco difícil encontrar alguém que compartilhe de seus princípios e vá viver com ele em lugares ermos. Ele pode também tentar convencer um morto-vivo a servi-lo de modo que possa lhe auxiliar nas práticas da necrologia e na defesa do refúgio.

## Escribas do Destino em Faerûn

Na época de Netheril as sociedades inteligentes admiravam mais os feitos dos magos do que a devoção a deuses obscuros. Assim Jergal não estava entre os mais adorados entre as divindades. Seus devotos, devido à liturgia macabra da adoração pelos mortos, se refugiavam em lugares reservados de forma que não ficassem tão expostos a sociedade comum. Os cultos eram praticamente secretos, isso trazia a vantagem de que apesar de poucos numerosos, os seguidores do deus da morte eram bastante fiéis e prestativos para com os rituais e os procedimentos sacros. Porém as condições para o escriba do destino eram um pouco diferentes. Era muito difícil estabelecer um esconderijo numa das cidades voadoras de Netheril sem que os outros percebessem a execução de suas experiências bizarras. Portanto os escribas do destino se retiravam para as florestas e montanhas nas fronteiras da superfi-

TABELA 1—2: ESCRIBA DO DESTINO

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	0	2	0	2	Dádiva de Jergal, magias da morte	+1 nível de classe divina existente
2º	+1	+3	+0	+3	<i>Conversar com os mortos</i>	+1 nível de classe divina existente
3º	+2	+3	+1	+3	Talento adicional, detectar mortos-vivos	+1 nível de classe divina existente
4º	+3	+4	+1	+4	Resistência necrológica	+1 nível de classe divina existente
5º	+3	+4	+1	+4	Presença necromântica	+1 nível de classe divina existente
6º	+4	+5	+2	+5	Talento adicional, resistência ao frio 5	+1 nível de classe divina existente
7º	+5	+5	+2	+5	Resistência necrológica	+1 nível de classe divina existente
8º	+6	+6	+2	+6	Fortalecer mortos-vivos	+1 nível de classe divina existente
9º	+6	+6	+3	+6	Talento adicional	+1 nível de classe divina existente
10º	+7	+7	+3	+7	Resistência necrológica, resistência ao frio 10	+1 nível de classe divina existente



cie de Netheril e lá se instalavam.

## Reações do PdMs

Os escribas do destino no geral não são bem vistos pelas sociedades das raças inteligentes. Até mesmo povos que veneram divindades malignas os vêem como loucos ensandecidos. Este fato contribui para a solidão deles e estimula a não aceitação dos valores das sociedades comuns, valores que são substituídos por descobertas bizarras e desejos incólumes pelos caminhos do pós-vida.

## Escribas do Destino na Campanha

Se um jogador realmente tiver interesse em fazer seu personagem se tornar um escriba do destino o Mestre deve desenvolver uma trama com um alto teor dramático de forma a aproveitar as consequências das circunstâncias aos quais o personagem poderá enfrentar durante a história. A aventura pode ficar mais emocionante ainda caso ele se torne um inimigo do grupo e se transforme num PdM.

Caso o Mestre deseje utilizar esta classe nos dias atuais de Faerûn, seja ela como PdM ou PJ, ele deverá alterar o pré-requisito de divindade patrona para Velsharoon e não mais para Jergal, pois este último mudou seus princípios em relação ao pós-vida desprezando a existência dos mortos-vivos ao lado de seu líder, o atual deus da morte Kelemvor. Velsharoon é o atual deus dos mortos-vivos e com certeza apoiaria os desejos dos escribas do destino.

Uma boa sugestão para o uso adequado dos escribas do destino seria de que alguns deles fazem parte do Culto do Dragão. Eles seriam elementos secretos da organização aos quais teriam importância fundamental na criação e desenvolvimento dos dracoliches e de outras formas do pós-vida.

## Exemplo de um Escriba do Destino

Enquanto os grandes arquimagos reinavam supremos em suas cidades flutuantes no fantástico império de Netheril, um certo devoto de Jergal vivia reservado em seu refúgio nas montanhas. Veldron substituiu a rotina considerada por ele como desinteressante por livros, orações solitárias, rituais macabros e realizando vários tipos de experiências com carne morta. Através de anos de estudo Veldron se tornou um sacerdote versado nos segredos da vida após a morte. Poucos foram o que retornaram ilesos de seus domínios e estes nunca se recuperaram do que viram.

### VELDRON

Humano (Netherese), Clérigo 7 (Jergal)/Escriba do Destino 7

LM humanóide Médio

**Inic.** +0; **Sentidos** Observar +6, Ouvir +6

**Idiomas** Abissal, Comum, Loross, Netherese

**CA** 17 (toque 12, surpresa 17)

**PV** 76 (7d8+7d6+14 DV)

**Resistência** Frio 5

**Fort** +11, **Ref** +4, **Von** +15

### ND 14

**Deslocamento** 6 m (4 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga congelante* +3 +13/+8 (dano: 1d4+3+1d6/19-20)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +10/+5 (À Distância: +10/+5); **Agr** +10

**Ações Especiais** expulsar ou fascinar mortos-vivos 12/dia (+3, 2d6 + 15, 14°), conjuração espontânea (magias de *infligir*), *detectar mortos-vivos*

**Acessórios de Combate** *cajado dos crânios*<sup>MGF</sup> (35 cargas)

**Magias Conhecidas de Clérigo**

(6/7+1/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1, NC 14°):

7° — *controlar mortos-vivos*<sup>D</sup> (CD 22), *destruição* (CD 22), *infligir ferimentos graves em massa* (CD 22).

6° — *criar mortos-vivos*<sup>D</sup>, *cura completa*, *dissipar magia maior*, *infligir ferimentos moderados em massa* (CD 21).

5° — *conspurar* (CD 20), *infligir ferimentos leves em massa*<sup>D</sup> (CD 20), *invocar mortos-vivos V*, *praga de insetos* (CD 20), *visão da verdade*.

4° — *curar ferimentos críticos*, *expulsão* (CD 19), *imunidade à magia*, *invocar mortos-vivos IV*, *aura de energia negativa*<sup>MPL</sup>, *proteção contra a morte*<sup>D</sup>.

3° — *criar mortos-vivos menor*<sup>D</sup>, *curar ferimentos graves*, *dissipar magia*, *fogo negro*<sup>MGF</sup> (CD 18), *invocar mortos-vivos III*, *oração*.

2° — *ajuda*, *curar ferimentos moderados*, *drenar força vital* (CD 17), *invocar mortos-vivos II*, *profanar*<sup>D</sup>, *raio negro*<sup>CCFR</sup> (CD 17), *silêncio*.

1° — *bênção*, *causar medo* (CD 16), *curar ferimentos leves*, *detectar mortos-vivos*<sup>D</sup>, *invocar mortos-vivos I*, *maldição menor* (CD 16), *santuário*, *visão da morte*.

0 — *consertar*, *criar água*, *detectar magia*, *infligir ferimentos mínimos*, *ler magias*, *resistência*.

D: Magias de Domínio. Domínio: Mortos-vivos (concede como bônus o talento *Expulsão Adicional*)

**Habilidades** For 11, Des 11, Con 13, Int 14, Sab 20, Car 13

**Qualidades Especiais** conversar com os mortos, dádiva de Jergal, magias da Morte, presença necromântica, resistência necrológica

**Talentos** Acelerar Expulsão, Acelerar Magia, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Elevar Expulsão, Expulsão Adicional (x2), Potencializar Magia, Preparar Poção, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo.

**Perícias** Concentração +10, Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (história) +3, Conhecimento (local: Netheril) +5, Conhecimento (mortos-vivos) +12, Conhecimento (Os Planos) +5, Conhecimento (religião) +12, Cura +10, Diplomacia +2, Identificar Magias +13, Intimidar +2, Observar +6, Ouvir +6, Profissão (herborista) +8, Sentir Motivação +6.

**Pertences** Acessórios de combate mais *adaga congelante* +3, *anel de proteção* +2, cota de malha, símbolo sagrado de Jergal.

**Conversar com os mortos (Ext):** Ao utilizar a magia *falar com os mortos*, Veldron pode fazer uma pergunta a cada nível de conjurador ao invés de uma pergunta a cada dois níveis.

**Dádiva de Jergal:** Veldron soma seus níveis de escriba do destino aos de clérigo para os testes de expulsar ou fascinar os mortos-vivos.

**Detectar mortos-vivos (Sob):** Veldron pode, num ato de concentração, detectar a aura dos mortos-vivos da mesma forma como a magia





*detectar mortos-vivos*, exceto que o efeito pode ser contínuo, basta que ele continue se concentrando.

**Magias da Morte:** Veldron pode preparar qualquer magia do domínio da Morte como se elas estivessem em sua lista de magias divinas. A magia ocupa um espaço de mesmo nível da lista do domínio da Morte.

**Presença necromântica (Sob):** Na presença de Veldron, até uma distância de 18 metros, todos os mortos-vivos que ele controla recebem +4 de bônus profano em testes contra expulsão.

**Resistência necrológica (Sob):** Veldron pode ignorar as penalidades impostas por níveis negativos até um período de 1 minuto. Ele automaticamente é bem sucedido nos testes de resistência para eliminá-los.

**Mote** "Os mortos não são inúteis como os outros pensam."

### Sanguinário

*"Quem procura a paz, a encontrará... na escuridão do túmulo."*

— Quorakk Cinco-Pontas, Sanguinário de Targos.

Os sanguinários constituíam a elite combativa do clero de Targus, O Senhor da Guerra. São sacerdotes altamente treinados nas artes combativas e tomados pelo frenesi de lutar. Somente àqueles que foram duramente testados no campo de batalha, e mostraram seu valor em combate seriam agraciados com a benção pungente de Targos, tornando-se arautos da guerra e da fúria sanguinária do Matador. A paixão pela batalha é o combustível de um sanguinário, e mostrar a todos que entram numa batalha a verdadeira determinação e coragem temerária, para honrar a fé no seu Deus.

Sempre entre os primeiros a entrar e os últimos a cair no campo de batalha, os sanguinários eram cantados pelos trovadores como temíveis combatentes, encorajando tropas a seguir inquebrantáveis rumo ao pior dos inimigos, seguindo à frente para serem os primeiros a derramar o sangue que glorifica o combate, inspirando os guerreiros ao real furor e violência das guerras.

### Tornando-se um Sanguinário

A igreja de Targos não era muito organizada, e pouco afeita a cerimonialismos. Assim, o único meio de se tornar um sanguinário era na situação mais prezada pelo seu dogma, em um combate. Mas a nomeação como sanguinário não era escolhida pela igreja e seus membros, mas sim pelo próprio Targos, que selecionava entre os seus devotos aqueles que mais se destacaram em batalhas, derramando sangue do adversário, demonstrando grande coragem, perícia em combate e violência inata. Assim que diante do inimigo poderoso tombado ou da morte que definiu uma gloriosa vitória, o devoto gritar oferecendo o sangue derramado ao Senhor da Guerra, e este responde ao ato, com uma ferida em forma do tentáculo que brota no peito do eleito, que cicatrizará marcando-o eternamente com o símbolo sagrado da fé, e fazendo-o portador de

diversas dádivas para se tornar uma letal arma do Mestre de Todas as Armas. Após a iniciação-nomeação, o novo sanguinário recebe treinamento especial nos quartéis da igreja de Targos capacitando-o a se tornar um efetivo expoente da guerra. Geralmente, apenas xamãs/clérigos-guerreiros ou poderosos sacerdotes da guerra conseguem alcançar o posto de sanguinário.

### Pré-Requisitos

**Tendência:** CB, N, CN, CM.

**Base de Ataque:** +6

**Perícias:** Conhecimento (religião) 5 graduações, Conhecimento (guerra) 4 graduações, Intimidação 4 graduações.

**Talentos:** Ataque Poderoso, Lutar às Cegas, Tolerância.

**Magias:** Habilidade de conjurar magias divinas de 4º nível.

**Domínios:** Guerra

**Divindade Patrona:** Targus.

**Especial:** Matar um inimigo em batalha gloriosa, gritando o nome do poder sobre o corpo de sua vítima para dedicar a morte a Targus como oferta.

### Perícias da Classe

As perícias de classe de um sanguinário (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (guerra) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Salto (For).

**Pontos de Perícia a cada Nível:** 2 + modificador de Inteligência.

### Características da Classe

Os sanguinários são figuras simbólicas nos campos de batalha, quase sempre presentes em concentrações militares de todos os tipos, como quartéis, postos avançados, acampamentos e fortalezas. Ainda mais que a maioria dos líderes mantém ao menos uma capela de Targos próximo às tropas. Normalmente são ícones de bravura em combate, sendo muito requeridos para inspirar soldados, tanto quanto são temidos por sua inclemência aos que quebram o código de honra nas batalhas, punindo implacavelmente aqueles que agem com covardia e desonra, assim como pela fúria que os tomam no clímax das batalhas.

**Dado de Vida:** d10

**Usar Armas e Armaduras:** O sanguinário sabe usar todas as armas simples e comuns.

**Conjuração:** A cada dois níveis de sanguinário, o personagem adquire mais magias por dia como se estivesse avançado um nível na classe de conjuração divino anterior, e o acrescenta em seu nível de conjurador divino. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um sanguinário, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível de conjurador na



Arma Exótica	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Peso	Tipo
<i>Arma de Uma Mão — Corpo a Corpo</i>						
Tentáculo	45 PO	1d8	1d10	19-20/X2	3,5 kg	Cortante

classe de prestígio.

**Manejo do Tentáculo:** Se torna proficiente na arma exótica conhecida como tentáculo.

**Fúria Escarlate (Ext):** Entra num transe de fúria combativa, com os olhos vermelhos, assim como a pele que fica coberta por uma camada avermelhada, de sangue que sai pelos poros, e leva o sanguinário além dos limites normais para derrotar todos no seu caminho. A fúria escarlate concede ao sanguinário um bônus de +4 na força e +4 na constituição, um bônus de +2 na iniciativa e testes de resistência, em contrapartida, cada rodada em que o frenesi durar, o sanguinário perderá um ponto de vida. A fúria dura um número de rodadas igual a 4 + modificador de constituição. A cada dois níveis, o sanguinário recebe mais uma utilização da fúria escarlate por dia. Para as limitações de ações permitidas, considere igual às restrições da fúria do bárbaro, no *Livro do Jogador*.

**Duro de Matar:** Um sanguinário recebe como bônus no 1º nível o talento Duro de Matar.

**Fio de Sangue (Sob):** Na utilização do tentáculo, um sanguinário pode, através de uma gota de seu próprio sangue, criar um fio translúcido vermelho, etéreo, mas que permite um efeito igual a habilidade retorno, além de dobrar o alcance da arma e permitir que ela atinja até três alvos a menos de 3 metros entre si no mesmo ataque. Esse efeito pode ser ativado em uma ação padrão e dura um minuto por nível de sanguinário, podendo ser utilizado três vezes por dia.

**Determinação Inviolável (Ext):** Quando se encontrava num combate, um sanguinário era imune a todas as magias da escola Encantamento de 5º nível ou inferior. Quando não estava em combate, o sanguinário era imune apenas a magias da escola de Encantamento de 2º nível ou inferior.

**Lâminas Translúcidas (SM):** No 4º nível de sanguinário o personagem adquire a magia *lâminas translúcidas*<sup>NTR</sup> como uma habilidade similar à magia com um nível de conjurador igual ao nível de sanguinário. Ele poderá utilizá-la duas vezes por dia.

**Aura da Temeridade (Sob):** Um sanguinário no 6º nível pode inspirar a fúria escarlate nos aliados à sua volta num raio de 6 metros. Essa habilidade funciona um número de vezes igual ao seu modificador de carisma, com um mínimo de uma vez por dia.

**Barreira de Lâminas (SM):** O sanguinário pode conjurar a magia *barreira de lâminas* como uma habilidade similar à magia. O nível de conjurador desse efeito será idêntico ao seu nível de conjurador divino. Esse efeito pode ser utilizado uma vez por dia.

**Benção da Guerra (Sob):** A partir do 9º nível, sanguinários recebiam uma benção permanente de Targus, eles ficavam automaticamente sob os efeitos da magia *oração* assim que entrassem num combate. Esta habilidade era acionada numa

ação rápida. O efeito cessava ao final do combate.

**Ode ao Combate (Sob):** No 10º nível, um sanguinário adquiria a capacidade de conjurar suas magias do Domínio da Guerra numa ação rápida como se estivessem sob o efeito do talento Acelerar Magia.

## Jogando com um Sanguinário

Sanguinários são indivíduos violentos, que amam combates, a guerra e seus movimentos. Se interessam por assuntos marciais de maneira geral, e desprezam características como fraqueza, covardia e pacifismo. Eles são inspiradores de tropas, muitos seguem como líderes de batalhões de infantaria ou de elite, mas fora de situações de combate, não apreciam liderança, pois não suportam diplomacia e manipulações. Em regiões inóspitas e cheias de perigos, também é comum se encontrar um sanguinário, que pode se aliar a grupos de aventureiros para testar sua perícia de combate e sobrepujar adversários perigosos. Apesar de serem conhecidos pela fúria escarlate que os tomam nos combates, os sanguinários são bons em criar táticas, procuram analisar o campo de batalha, buscando obter os melhores resultados de um ataque. Mas apesar de saberem como organizar e conduzir as tropas, no campo de batalha não admite a retirada, e todos os crentes em Targos que possam fazê-lo, serão fatalmente punidos.

**Combate:** O sanguinário possui um grande número de recursos para o combate, muitos deles não necessitam ser ativados como a determinação inviolável, a benção de guerra e o ode ao combate. Além disso, eles eram peritos no uso do tentáculo e utilizavam alguns talentos para melhor aproveitar o potencial da arma como Trespasar, Ataque Poderoso entre outros. Ao participar de um combate envolvendo monstros terríveis o sanguinário geralmente utiliza a aura de temeridade para que pudesse influenciar um grupo a obliterar a fera. A grande desvantagem do sanguinário era ironicamente a sua teimosia em querer destruir o oponente, pois quando enfrentavam adversários mais poderosos eles lutavam até a morte, mesmo que isso fosse óbvio.

**Progressão:** Como amantes das batalhas, os sanguinários são os primeiros a entrar numa luta, utilizando de todos os recursos e táticas por eles dominadas, incluindo habilidades e magias que auxiliem a si e seus aliados, e deixando normalmente para o auge do combate, inspirado pelo sangue derramado e altos níveis de adrenalina, a entrar na fúria escarlate, e assim obliterar os adversários que ainda estiverem no caminho. Dominam vários tipos de armas, e ainda são hábeis no uso exótico do tentáculo, uma arma-símbolo do deus Targos, que em suas mãos ganham um efeito mais letal. Têm também o hábito de liderar o grupo num iminente confronto, orientando sobre posicionamento e aproveitando os recursos de que a equipe dispõe da melhor maneira possível. Não aceitam



ações como emboscadas e ataques traiçoeiros, bem como atingir inimigos indefesos, e podem ser bastante incisivos ao defender esse argumento.

**Recursos:** Com o avançar dos níveis de experiência, os sanguinários são capazes de incrementar o desempenho em combate de todos que estiverem ao seu redor, incluindo levar a todos ao estado da fúria escarlate, que os transformam em verdadeiras máquinas de guerra.

## Sanguinários em Faerûn

A classe de prestígio sanguinário existe desde tempos antigos dos Nethereses. Dizem que quando o primeiro conflito armado explodiu entre forças opostas, lá estava Targus contemplando a batalha e elegendo o primeiro sanguinário dentre os mais valorosos e bravos combatentes. São encontrados tanto nas cidades civilizadas, em ambientes militares e arenas, como nas localidades mais isoladas e selvagens, principalmente entre tribos bárbaras.

## Reações dos PdMs

Todos que apreciam uma boa luta simpatizam e apreciam a companhia de um sanguinário, mas eles podem criar desentendimento com certos tipos, como ladinos e/ou rangers sorrateiros e/ou manipuladores, ou aqueles que condenam seu comportamento temerário e violento, como alguns paladinos e/ou clérigos, e mais qualquer um que se manifeste como um pacifista (que para os sanguinários são na verdade fracos e medrosos), covarde ou traiçoeiro.

## Sanguinários na Campanha

A utilização de sanguinários tanto na época de Netheril como nos dias atuais de Faerûn é adequado, mas o mestre deve se atentar o fato de que o deus Targus agora é chamado de Garagos. Desta forma os sanguinários tem um grande potencial a se oporem de maneira feroz contra os seguidores de Tempus, inimigo absoluto de Garagos, pois este último fazia parte do panteão netherese e perdeu o aspecto da Guerra para Tempus. A utilização deste conflito é um excelente gancho que o mestre pode aproveitar numa circunstância propícia.

## Exemplo de um Sanguinário

TABELA 1—3: SANGUINÁRIO

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Fúria escarlate 1/dia, Duro de Matar, usar arma exótica: tentáculo	—
2º	+1	+3	+0	+3	Fio de sangue	+1 nível de classe divina existente
3º	+2	+3	+1	+3	Fúria escarlate 2/dia	—
4º	+3	+4	+1	+4	Lâminas translúcidas	+1 nível de classe divina existente
5º	+3	+4	+1	+4	Fúria escarlate 3/dia, determinação inviolável	—
6º	+4	+5	+2	+5	Aura da temeridade	+1 nível de classe divina existente
7º	+5	+5	+2	+5	Fúria escarlate 4/dia	—
8º	+6	+6	+2	+6	Barreira de lâminas	+1 nível de classe divina existente
9º	+6	+6	+3	+6	Benção da guerra, fúria escarlate 5/dia	—
10º	+7	+7	+3	+7	Ode ao combate	+1 nível de classe divina existente

Presente em muitas guerras contra os orcs na baixa Netheril, Quorakk vagou pelas montanhas ao norte procurando batalhas que pudessem satisfazê-lo espiritualmente. Seus objetivos estavam longe de apenas salvar a população das cidades de Netheril das hordas nefastas de orcs. Seu júbilo era se tornar um flagelo no campo de batalha e conseguir a atenção de Targus, desejando ele que um dia o deus pronunciasse seu nome.

## QUORAKK CINCO-PONTAS

ND 14

Humano (Netherese), Clérigo 8 (Targus)/Sanguinário 6

N Humanóide Médio

**Inic.** +1; **Sentidos** Observar +3, Ouvir +3

**Idiomas** Comum, Celestial, Netherese

**CA** 22 (toque 11, surpresa 21)

**PV** 64 (11d8+11 DV)

**Fort** +8, **Ref** +4, **Von** +10

**Deslocamento** 6 m (4 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *tentáculo* +2 +11/+6 (1d10+6/19-20)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +12/+7 (À Distância: +9/+4); **Agr** +12

**Opções de Ataque** Ataque Poderoso

**Ações Especiais** aura de temeridade 1/dia, expulsar ou fascinar mortos-vivos 3/dia (2d6 + 8, 8º), conjuração espontânea (magias de curar), fúria escarlate 3/dia, fio de sangue

**Magias Conhecidas de Clérigo (6/6+1/5+1/5+1/3+1/2+1/1+1, NC 14º):**

6º - *barreira de lâminas*<sup>D</sup> (CD 19), *cura completa*.

5º - *coluna de chamas*<sup>D</sup> (CD 18), *maré da batalha* (CD 18), *matar* (CD 18).

4º - *arma da divindade*, *movimentação livre*, *poder divino*<sup>D</sup>, *proteção contra a morte*.

3º - *proteção contra elementos*, *purgar invisibilidade*, *remover cegueira/surdez*, *remover doenças*, *remover maldição*, *roupa encantada*<sup>D</sup>.

2º - *arma espiritual*<sup>D</sup>, *consagrar*, *força do touro*, *mão do divino*, *remover paralisia*, *vigor do urso*.

1º - *abençoar água*, *arma mágica*<sup>D</sup>, *auxílio divino*, *escudo entrópico*, *mãos faiscantes*, *remover medo*, *resistência à elementos*.

0 - *criar água*, *detectar magia*, *detectar venenos*, *ler magias*, *luz*, *resistência*.

D: Magias de Domínio. Domínio: Guerra (concede o talento Usar



Arma Comum da divindade)

**Habilidades Similares a Magia** (NC 6º)

(2/dia) — lâminas translúcidas<sup>NTR</sup>.

**Habilidades** For 18, Des 13, Con 13, Int 13, Sab 17, Car 10

**Qualidades Especiais** determinação inviolável

**Talentos** Ataque Poderoso, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Duro de Matar, Foco em Arma: Tentáculo, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Tolerância, Usar Arma Exótica: Tentáculo, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo.

**Perícias** Arte da Fuga -3, Conhecimento (Guerra) +5, Conhecimento (Religião) +6, Equilíbrio -3, Escalar +0, Esconder-se -3, Furtividade -3, Intimidação +4, Natação +0, Saltar -6.

**Pertences** *tentáculo* +2, *brunea* +3, escudo grande de aço (obra-prima), *amuleto da armadura natural* +2, *manoplas do poder do ogro*.

**Fio de Sangue (Sob):** Na utilização do tentáculo, Quorakk pode, através de uma gota de seu próprio sangue, criar um fio translúcido vermelho, etéreo, mas que permite um efeito igual a habilidade retorno, além de dobrar o alcance da arma e permitir que ela atinja até três alvos a menos de 3 metros entre si no mesmo ataque. Esse efeito pode ser ativado em uma ação padrão e dura um minuto por nível de sanguinário, podendo ser utilizado três vezes por dia.

**Determinação Inviolável (Ext):** Quando se encontrava num combate, Quorakk é imune a todas as magias da escola Encantamento de 5º nível ou inferior. Quando não estava em combate, ele é imune apenas a magias da escola de Encantamento de 2º nível ou inferior.

**Aura da Temeridade (Sob):** Quorakk pode inspirar a fúria escarlate nos aliados à sua volta num raio de 6 metros. Essa habilidade funciona uma vez por dia.

**Mote** “Aqueles que não anseiam por uma honrosa morte em batalha, nunca saberão o que é uma vida de bravura!”

## Portador da Escuridão

*“Você está triste porque os lírios, cravos e rosas murcharam? Então, encare desta forma: eles renunciaram à sua fútil vaidade. Observe as marcas escuras nas pétalas, sua disposição quase simétrica. Tais máculas escuras indicam a despedida da beleza, ou talvez indiquem seu auge? Admire as flores como bem entender, só não se imponha contra o meu dever de trazer a elas suas marcas escuras, signo maior do grande ciclo e da natureza das coisas.”*

— Fenécio de Muffa, Portador da Escuridão e Servo Mestre de Moander.

Os portadores da escuridão faziam parte da poderosa elite clerical de Moander, o deus apodrecido. Sempre que um simples servo de Moander tinha a chance de elevar seu título a Grande Servo, ele podia escolher passar por uma missão árdua em nome do Portador da Escuridão. Se o servo em questão fosse bem-sucedido, não apenas elevaria seu grau de sacerdote como se tornaria um extraordinário campeão da divindade, sendo até mesmo nomeado com um dos títulos de Moander, um

portador da escuridão. Essa posição era extremamente cobiçada na hierarquia da igreja, pois que muito além do grande poder conferido a um portador da escuridão, havia também uma concessão muito confortável de autonomia e liberdade a esse sacerdote, coisa bastante incomum aos seguidores de Moander, que, quando muito, não passavam de meros escravos dos caprichos e das fúteis e insaciáveis necessidades do deus.

Em troca de uma suposta autonomia, o portador da escuridão receberia, de tempos em tempos, missões especiais e particularmente complicadas. Era comum, no entanto, que muitos deles fossem extremamente calculistas e hábeis, concluindo muitas dessas “missões sagradas” com assustadora competência. Para a infelicidade geral de muitos seres viventes, essas missões incluíam, no mais das vezes, a completa devastação de regiões selvagens inteiras. Graças a isso, quase a totalidade de florestas, rios, e campos arruinados durante a era em que Netheril existiu, com exceção dos grandes eventos de cataclismos mágicos na história da nação, foi por consequência dos portadores da escuridão daquela época.

## Tornando-se um Portador da Escuridão

Muitos antes de se tornar um portador da escuridão, o clérigo já terá sido submetido à sinistra cerimônia de iniciação ao culto de Moander. Essa cerimônia consiste, como já foi dito, em uma espécie de comunhão eucarística, na qual o servo deve ingerir uma semente mágica que o admitirá como membro incondicional da igreja. Contudo, a *semente de Moander* representa muito mais do que um voto de lealdade ao portador da escuridão, ela torna um indivíduo escravo absoluto da vontade Dele. Após a graduação de um Servo de Moander ao título de Grande Servo, ele terá a oportunidade de tentar se tornar um Portador da Escuridão.

O rito que de fato transformará um simples clérigo em um Portador da Escuridão não é nada concreto, variando caoticamente de templo para templo, de rebanho para rebanho. Em geral, o sumo-sacerdote regional, representado pela Boca de Moander, é quem decide a natureza da missão que deverá ser cumprida pelos pretensos portadores da escuridão. Essas missões “sagradas” sempre estavam sob o jugo direto da divindade, que falava através de suas Bocas e muitas vezes culminavam na ruína de um ambiente ou entidade poderosa; estavam sempre relacionadas à destruição de opositores perigosos ou a conversão de novos e árdios fiéis. A única uniformidade entre as cerimônias de consagração de um portador da escuridão era seu rito final: aqueles que concluíam a missão deveriam presidir a celebração do Sofrimento Ardente, o único grande evento promovido pela igreja de Moander.

## Pré-Requisitos

**Tendência:** LM, NM, CM.

**Perícias:** Conhecimento (religião) 6 graduações, Cura 4 graduações, Profissão (herborista) 6 graduações, Sobrevivência 4 graduações.



**Talentos:** Foco em perícia: Profissão (herborista) e Aumentar Magia.

**Magias:** Habilidade de conjurar magias divinas de 3º nível.

**Domínios:** Planta ou Lodo.

**Divindade Patrona:** Moander.

**Especial:** Concluir uma missão especial em nome do deus, além de presidir uma celebração do Sofrimento Ardente.

## Perícias da Classe

As perícias de classe de um portador da escuridão (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (morto-vivos) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Profissão (Int), Sobrevivência.

**Pontos de Perícia a cada Nível:** 2 + modificador de Inteligência.

## Características da Classe

Os portadores da escuridão eram nômades solitários que vagavam em busca de promover os dogmas de Moander, sempre causando a ruína dos ambientes por onde passava, em nome de sua divindade. Era freqüente que os portadores da escuridão perambulassem por onde suas ambições o levassem, graças à autonomia concedida pela sua posição. Eles sempre se utilizavam de seus poderes especiais concedidos pelo deus Apodrecido para realizar essas ambições, que, em geral, não passavam de imitações do caos destrutivo almejado por Moander, isso é, causar a decomposição de todas as formas de vida e se aproveitar dos recursos gerados com a corrupção das coisas.

**Dado de Vida:** d8

**Usar Armas e Armaduras:** O portador da escuridão não sabe usar nenhuma armadura adicional, mas aprende, caso já não o saibam, utilizar a cimitarra e todos os tipos de foice.

**Conjuração:** Em cada nível de portador da escuridão, o personagem adquire mais magias por dia como se estivesse avançado um nível na classe de conjuração divino anterior, e o acrescenta em seu nível de conjurador divino. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um portador da escuridão, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

**Magia Temática (Podridão):** O portador da escuridão é a representação máxima do aspecto da decadência e a corrupção de seu deus. Ao se tornar essa classe de prestígio, o personagem adquire o talento Magia Temática, descrito no livro *Magias de Faerûn*. O tema seu tema será sempre o mesmo: a podridão. A partir de então, o jogador deverá escolher uma magia por nível de personagem e alterar seu efeito sonoro e visual de acordo com esse tema. Um exemplo de uma magia com o tema podridão seria *Causar Medo* funcionando de maneira que o personagem fique com um aspecto de um

cadáver, assustando aos alvos da magia. Todas as magias escolhidas pelo talento são conjuradas como se o personagem tivesse +1 nível de conjurador, além disso, por alterar a natureza de alguns de seus efeitos, a CD para Identificar Magias do personagem aumentam em +5.

**Construção (SM):** Um portador da escuridão poderá, a partir do 1º nível, conjurar a magia *construção* como uma habilidade similar à magia. O nível de conjurador desse efeito será idêntico ao nível de portador da escuridão. Esse efeito pode ser utilizado três vezes por dia.

**Imunidade a Bolores e Fungos (Ext):** O portador da escuridão é abençoado por seu deus de forma que fiquem imunes aos efeitos nocivos de bolores, fungos e seus esporos.

**Toque da Corrupção de Moander (Sob):** O portador da escuridão é capaz de fazer um ataque de toque em seus inimigos de forma que os alvos se debilitem e definhem, enquanto o próprio portador apropria-se dessa saúde em nome de Moander. O alvo desse ataque de toque tem direito a um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível de portador da escuridão + modificador de Sabedoria) para evitar o dreno de 4 pontos temporários em Constituição. Se o ataque for bem-sucedido, o portador da escuridão receberá +2 pontos temporários de Constituição até o fim daquele dia. Essa habilidade poderá ser utilizada 1 vez por dia no 2º nível, 2 vezes por dia no 6º e 3 vezes no 10º nível da classe de prestígio.

**Imunidade a Doenças (Ext):** O portador da escuridão é imune contra todas as doenças, inclusive as mágicas, como o apodrecimento das múmias e a licantropia.

**Drenar Força Vital (SM):** Um portador da escuridão poderá, a partir do 3º nível, conjurar a magia *drenar força vital* como uma habilidade similar à magia. O nível de conjurador desse efeito será idêntico ao nível de portador da escuridão. Esse efeito pode ser utilizado uma vez por dia.

**Imunidade a Veneno (Ext):** O portador da escuridão se torna imune contra qualquer tipo de veneno, seja mágico ou comum.

**Enfraquecer Plantas (SM):** Um portador da escuridão poderá, a partir do 5º nível, conjurar a magia *enfraquecer plantas* como uma habilidade similar à magia. O nível de conjurador desse efeito será idêntico ao nível de portador da escuridão. Esse efeito pode ser utilizado três vezes por dia.

**Corromper Vegetação (Sob):** Uma vez por semana, a partir do 6º nível, o portador da escuridão é capaz de arranjar uma grande porção de matéria vegetal morta e tentar transformá-la em monstro fiel que o sirva de modo semelhante a um morto-vivo. Se o portador for bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 25) e for capaz de permanecer entoando cânticos e preces a Moander durante 1 hora ininterrupta, ele conseguirá tornar um agrupamento grande de detritos vegetais em um Arbusto Errante, se tiver acesso ao Domínio das Plantas, ou em uma Gosma Ocre, se tiver acesso ao Domínio do Lodo. Caso o personagem tenha acesso a esses dois Domínios, poderá escolher uma vez qual dos monstros irá criar, a partir de então, ele só será capaz de corromper a vege-



tação morta em apenas um tipo de monstro entre o limo ou a planta.

**Praga (SM):** Um portador da escuridão poderá, a partir do 7º nível, conjurar a magia *praga* como uma habilidade similar à magia. O nível de conjurador desse efeito será idêntico ao nível de personagem do portador da escuridão. Esse efeito pode ser utilizado três vezes por dia.

**Corromper Vegetação Maior (Sob):** Idêntico ao Corromper Vegetação Maior, mas o portador da escuridão poderá transformar concentrações maiores de matéria vegetal morta em monstros mais poderosos. Se for bem-sucedido no ritual, poderá transformar uma árvore seca enorme em uma Árvore das Trevas, monstro do livro *Monstros de Faerûn*, se tiver acesso ao Domínio das Plantas, ou em um Pudim Negro, se tiver acesso ao Domínio do Lodo. Da mesma forma que na versão mais fraca da habilidade, caso o personagem tiver acesso a ambos os domínios, deverá escolher entre um dos monstros a ser criado quando usar essa versão mais forte da primeira vez.

**Destruição Rastejante (SM):** Um portador da escuridão poderá, a partir do 9º nível, conjurar a magia *destruição rastejante* como uma habilidade similar à magia. O nível de conjurador desse efeito será idêntico ao nível de personagem do portador da escuridão. Esse efeito pode ser utilizado uma vez por dia.

### Jogando com um Portador da Escuridão

Os portadores da escuridão costumavam viajar por onde suas ambições os levassem. O usual era que viajassem solitários por ambientes selvagens, quando normalmente se passavam por druidas e protetores da natureza. Era tão freqüente que eles fingissem serem druidas que aprendiam a usar foices e cimitarras, assim ludibriavam as pessoas que acreditassem em suas mentiras, farsa que os assegurava colaboração, até completassem suas missões e fugissem. Essa era a estratégia mais comum dos portadores da escuridão, mentiam sobre sua natureza, para então realizar seus negócios sinistros, e quando lhes descobriam, o mal já estava feito e eles vagavam para uma nova região.

Apesar de os portadores gostarem de viagens e, inda que preferiam a solidão, costumem se arranjar em grupos de aven-

tureiros (veja mais em Progressão) eles são poucos indicados para que sejam personagens de jogador. Além disso, a autonomia dos membros dessa classe de prestígio é apenas uma fachada, são controlados diretamente por Moander através de sua semente, bem como todos os clérigos desse deus. Não se esqueça de ler todas as informações acerca do deus Moander, para se familiarizar com o funcionamento de sua igreja e aprender mais sobre seus dogmas.

**Combate:** Quando descobertos e encurralados os portadores da escuridão de imediato costumem invocar criaturas para lhes auxiliarem. Depois disso eles tentam empregar suas magias mais poderosas: *armadilha espiritual do portador da escuridão*, *podridão progressiva* e *semente de Moander*. Fora das batalhas os portadores utilizavam *acelerar apodrecimento* para destruir plantações.

**Progressão:** Embora preferissem a solidão, alguns portadores da escuridão convenciam grupos de aventureiros que eram druidas e estavam interessado em segui-los para que se ajudassem mutuamente. Quando conseguiam a confiança desses grupos, eles se aproveitavam para causar seus males em nome de seu deus, contando que seus amigos os defendessem de seus agressores. Era com ajuda das companhias de aventureiros que os portadores da escuridão se aproveitavam para desenvolver suas habilidades, e, aos poucos, conquistarem o respeito de seu deus e a concessão de seus muitos poderes divinos fantásticos.

**Recursos:** A partir de certos níveis de experiência, os portadores da escuridão se tornavam capazes de transformar concentrações de plantas decompostas em monstros fiéis que os serviam como morto-vivos. O acesso a esse tipo de poder, somado aos seus poderes convencionais dos domínios de Moander, como controlar gosmas e limos, garantia aos portadores da escuridão uma extraordinária capacidade de erigir fortalezas em florestas e pântanos arruinados, criando uma vasta milícia de criaturas, quer de plantas quer de limos.

### Portadores da Escuridão em Faerûn

A classe de prestígio dos portadores da escuridão surgiu nos princípios da civilização Netherese, quando a igreja de Moander estava em seu auge. Eles foram terríveis sacerdotes que apenas visavam cumprir os planos sinistros de sua divini-

TABELA 1—4: PORTADOR DA ESCURIDÃO

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Magia Temática (Podridão), <i>constrição</i>	+1 nível de classe divina existente
2º	+1	+3	+0	+3	Imunidade a bolores e fungos, toque da corrupção de Moander 1/dia	+1 nível de classe divina existente
3º	+2	+3	+1	+3	Imunidade a doenças, <i>drenar força vital</i>	+1 nível de classe divina existente
4º	+3	+4	+1	+4	Imunidade a veneno	+1 nível de classe divina existente
5º	+3	+4	+1	+4	<i>Enfraquecer plantas</i>	+1 nível de classe divina existente
6º	+4	+5	+2	+5	Corromper vegetação, toque da corrupção de Moander 2/dia	+1 nível de classe divina existente
7º	+5	+5	+2	+5	<i>Praga</i>	+1 nível de classe divina existente
8º	+6	+6	+2	+6	Corromper vegetação maior	+1 nível de classe divina existente
9º	+6	+6	+3	+6	<i>Destruição rastejante</i>	+1 nível de classe divina existente
10º	+7	+7	+3	+7	Toque da corrupção de Moander 3/dia	+1 nível de classe divina existente





dade. Mesmo os raros portadores da escuridão que não se protegem pela hipocrisia de sua índole de falsários tinham plenos poderes para se protegerem dos campeões da justiça e para que fizessem prevalecer suas ambições sobre seus oponentes. Graças ao contato direto de sua divindade com os mortais, acabavam desenvolvendo habilidades mágicas de forma muito espontânea e assustadoramente perigosa.

## Reações dos PdMs

Os portadores da escuridão são sempre odiados por todos aqueles que os reconhecem. Mesmo outros membros de sua própria religião, pois outros clérigos de Moander vêm nos portadores um título que não foram capazes de conseguir e sentem inveja por isso, ou mesmo que também sejam portadores da escuridão, tornam-se áridos rivais, pois cada um deles querará causar o maior impacto no ambiente para agradar a seu deus. As pessoas comuns e os animais os odeiam porque não fazem mais do que causarem dano por onde quer que viajem. Por causa disso é que muitos portadores da escuridão são solitários. A única forma que encontram de fazer amigos ou arranjar companhia é mentindo que são druidas ou sacerdotes de outros deuses da natureza.

## Portadores da Escuridão na Campanha

A utilização mais adequada do portador da escuridão na campanha é como um Pdm. No entanto, se o mestre permitir é aconselhável que ele tenha em mente que o portador uma hora ou outra será expulso de um grupo da qual possa fazer parte. Se esta circunstância for usada de maneira a aproveitar a dramatização então isso seria um fator positivo que geraria mais diversão à campanha em questão.

Se a classe portador da escuridão for utilizada nos dias atuais de Faerûn então o pré-requisito divindade patrona deverá ser modificada para Talona. Ou então o personagem deve ter o talento Servo do Caído<sup>LEF</sup> (Moander) para ter acesso aos benefícios da classe.

## Exemplo de um Portador da Escuridão

Viajando sempre disfarçado como um druida nos campos da baixa Netheril, Fenécio de Muffa acreditava que já existiam bastantes campos floridos e saudáveis no mundo. Por isso ele continuou exercendo sua função perante o desejo do deus Apodrecido. Sua missão de manter uma espécie de equilíbrio durou um bom tempo e continuou enquanto ele viveu.

### FENÉCIO DE MUFFA

**ND 10**

Humano (Netherese), Clérigo 5 (Moander)/Portador da Escuridão 5  
NM humanoíde Médio

**Inic.** +1; Sentidos Observar +7, Ouvir +7

**Idiomas** Abissal, Comum, Loross, Netherese

**CA** 17 (toque 12, surpresa 16)

**PV** 49 (10d8 DV)

**Fort** +7, **Ref** +4, **Von** +12

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** clava +1 +8/+3 (dano:1d6+1)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +7/+2 (À Distância: +8/+3); **Agr** +7

**Ações Especiais** expulsar ou fascinar mortos-vivos 5/dia (2d6 + 7, 5º), expulsar ou fascinar limos e gosmas 5/dia (2d6 + 7, 5º), conjuração espontânea (magias de infligir), toque da corrupção de Moander (1/dia, CD 20)

**Acessórios de Combate** poção de curar ferimentos graves

**Magias Conhecidas de Clérigo (6/6+1/5+1/4+1/3+1, NC 10º):**

5º — matar, praga de insetos, tentáculos negros de Evard<sup>D</sup>, visão da verdade.

4º — armadilha espiritual do portador da escuridão<sup>NTR</sup> (CD 19), curar ferimentos críticos, podridão progressiva<sup>NTR</sup> (CD 19), movimentação livre, toque enferrujante<sup>D</sup>.

3º — acelerar apodrecimento<sup>NTR</sup> (CD 18), curar ferimentos graves, dissipar magia, envenenamento<sup>D</sup>, rogar maldição.

2º — ajuda, curar ferimentos moderados, dissimular tendência, flecha ácida de Melf<sup>D</sup> (CD 17), imobilizar pessoa (CD 17), profanar.

1º — amaldiçoar água, área escorregadia<sup>D</sup> (CD 16), auxílio divino, causar medo (CD 16), curar ferimentos leves, escudo entrópico, maldição menor (CD 16).

0 — consertar, criar água, detectar magia, detectar venenos, ler magias, luz.

**D:** Magias de Domínio. Domínio: Limo (concede expulsar ou fascinar limos e gosmas)

**Habilidades Similares a Magia** (NC 5º)

(3/dia) — constrição (CD 16).

(3/dia) — enfraquecer plantas (CD 18).

(1/dia) — drenar força vital (CD 17).

**Habilidades** For 11, Des 13, Con 10, Int 15, Sab 20, Car 14

**Qualidades Especiais** imunidade a bolores e fungos, imunidade a doenças, imunidade a veneno

**Talentes** Aumentar Magia, Criar Item Maravilhoso, Enganador, Foco em Perícia: Profissão (Herborista), Magia Temática (Podridão), Preparar Poção, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo.

**Perícias** Blefar +10, Concentração +6, Conhecimento (Natureza) +5, Conhecimento (Religião) +8, Cura +11, Disfarces +4, Falsificação +4, Identificar Magias +10, Intimidação +4, Observar +7, Ouvir +7, Profissão (Herborista) +14, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +9.

**Pertences** acessórios de combate mais clava +1, couro batido +2, periapto da sabedoria +2, anel de proteção +1.

**Imunidade a Bolores e Fungos (Ext):** Fenécio é abençoado por seu deus de forma que é imune aos efeitos nocivos de bolores, fungos e seus esporos.

**Toque da Corrupção de Moander (Sob):** Fenécio é capaz de fazer um ataque de toque em seus inimigos de forma que os alvos se debilitem e definhem, enquanto ele apropria-se dessa saúde em nome de Moander. O alvo desse ataque de toque tem direito a um teste de resistência de Fortitude (CD 20) para evitar o dreno de 4 pontos temporários em Constituição. Se o ataque for bem-sucedido, Fenécio receberá +2 pontos temporários de Constituição até o fim daquele dia.

**Imunidade a Doenças (Ext):** Fenécio é imune contra todas as doenças,



inclusive as mágicas, como o apodrecimento das múmias e a lican- tropia.

**Imunidade a Veneno (Ext):** Fenécio é imune contra qualquer tipo de veneno, seja mágico ou comum.

**Mote** "O que é a vida senão uma grande estação de engorda? No fim, seremos todos abatidos em nome de algo maior"

## PdMs

Por Ivan Lira

Abaixo estão apresentadas as estatísticas para os personagens que estão presentes ao longo do *Netheril: Império da Magia*. Eles foram convertidos de acordo com o manual de conversão do AD&D para a 3ª edição, e com base em outros livros de D&D e Forgotten Realms. Os personagens Ioulaum, Cronomante, Terraseer, Sombra (Telamont Tanthul) e Karsus estão apresentados no capítulo bônus **O Círculo Arcanista**.

### AKSA

### ND 23

Humano (Netherese), Transmutador 18/Arquimago 5  
CN humanóide Médio

**Inic.** +3; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +11, Ouvir +11

**Idiomas** Comum, Dracônico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 26 (toque 18, surpresa 23)

**PV** 128 (18d4+5d4+69 DV)

**RM** 18

**Fort** +14, **Ref** +14, **Von** +20 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *cajado de Aksa* +14/+9 (dano: 1d6+2) ou

**Corpo a Corpo** *adaga afiada* +3 +15/+10 (dano: 1d4+3/17-20) ou

**À Distância** toque +15 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +12/+7 (À Distância: +15/+10); **Agr** +10

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Ações Especiais** domínio dos elementos

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves, cajado de Aksa* (35 cargas)

#### Magias Preparadas de Transmutador

(4+1/6+1/5+1/5+1/9+1/3\*+1/4+1/2\*+1/3\*+1/3\*+1, NC 24°):

9° — *chuva de meteoros* (CD 25), *contingência em cadeia*<sup>LT</sup>, *desintegrar* [maximizada] (CD 26), *parar o tempo* †.

8° — *explosão solar* (CD 24), *metamorfosar objetos* † (CD 25), *muralha prismática* (CD 23), *raio polar* (CD 24).

7° — *rajada prismática* (CD 23), *reverter magia*, *teletransporte por gemas*<sup>MGF</sup> †.

6° — *bola de fogo* [maximizada] (CD 22), *círculo da morte* (CD 22), *contingência*, *desintegrar* † (CD 23), *tempestade de ácido*<sup>MGF</sup> (CD 22).

5° — *esfera de relâmpagos*<sup>LJPF</sup> (CD 21), *matriz mágica*<sup>SPC</sup>, *pedra em lama* †, *queimadura de Aganazzar*<sup>CCFR</sup> [maximizada] (CD 21).

4° — *derreter metais de Ghorus Toth*<sup>MGF</sup> (CD 21), *drenar temporário* (CD 20), *escudo de fogo* (CD 20), *invisibilidade maior*, *lâminas*

*translúcidas*<sup>NTR</sup>, *melhoria mnemônica de Rary* †, *metamorfose*, *nuvem do atordoamento*<sup>MGF</sup> [potencializada] (CD 20), *olho arcano*, *raio ardente* [potencializado] (CD 20).

3° — *bola de fogo* (CD 19), *explosão cegante* (CD 19), *forma gasosa* †, *raio da exaustão* (CD 19), *velocidade*, *vôo*.

2° — *cegueira/surdez* (CD 18), *despedaçar* (CD 18), *invisibilidade*, *levitação* †, *nublar*, *patas de aranha*.

1° — *aumentar pessoa* (CD 18), *detectar portas secretas*, *leque cromático* (CD 16), *misseis mágicos*, *rajada de dispersão*<sup>CCFR</sup> †, *reduzir pessoa* (CD 18), *transformação momentânea*.

0 — *abrir/fechar* †, *detectar magia*, *mãos mágicas*, *mensagem*, *som fantasma*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

† Magias bônus de transmutador. Escolas proibidas: Conjuração e Encantamento.

**Magias Épicas Conhecidas** (3/dia, NC 24°)

— *ruína maior*<sup>LNE</sup> (CD 27), *duplicata temporal*<sup>LNE</sup> (CD 27).

**Habilidades** For 11, Des 16, Con 16, Int 21, Sab 18, Car 12

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, invocar familiar, *ler magias*, poder mágico +1

**Talentos** *Conjuração Épica*<sup>LNE</sup>, *Criar Bastão*, *Criar Item Maravilhoso*, *Criar Varinha*, *Duplicar Magia*, *Escrever Pergaminho*, *Foco em Magia: Evocação*, *Foco em Magia: Necromancia*, *Foco em Magia: Transmutação*, *Foco em Magia Maior: Transmutação*, *Foco em Perícia: Identificar Magias*, *Maximizar Magia*, *Potencializar Magia*.

**Perícias** *Cavalgar* +6, *Concentração* +29, *Conhecimento (Arcano)* +30, *Conhecimento (História)* +13, *Conhecimento (Local: Netheril)* +15, *Conhecimento (Monstros)* +12, *Conhecimento (Natureza)* +10, *Conhecimento (Os Planos)* +12, *Diplomacia* +10, *Identificar Magias* +65, *Observar* +11, *Ouvir* +11, *Procurar* +13, *Sentir Motivação* +8.

**Pertences** acessórios de combate mais *adaga afiada* +3, *braçadeiras da armadura* +8, *amuleto do arquimago*<sup>NTR</sup>, *robe do arquimago*, *anel arcano IV*, *botas da levitação*, *bastão de cancelamento*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 100 magias do *Livro do Jogador*, mais 10 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Aksa leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Cajado de Aksa** este item é um *bordão* +2 com as magias *desintegrar* (1 carga), *metamorfose tórrida* (1 carga), *metamorfose* (1 carga), *piscar* (1 carga), *alterar-se* (1 carga) e *recuo acelerado* (1 carga). Só pode ser utilizado por Aksa. Transmutação (forte); NC 13°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado e as respectivas magias; Preço 121.450 PO; Custo 60.725 PO + 4.858 XP.

**Magias Contingentes** Através de uma palavra chave dita numa ação livre Aksa pode acionar uma *contingência* que por sua vez executará a magia *forma gasosa*. Se Aksa chegar a perder 75% dos seus PVs uma *contingência em cadeia* será acionada que por sua vez executará, na mesma rodada, *nublar*, *vôo* e *pele rochosa*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Aksa tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *visão no escuro* e *ler magias*.





**Mote** “Para evoluir é necessário primeiro se transformar.”

### ANGLIN

Humano (Netherese), Abjurador 16/Arquimago 5

CB humanóide Médio

**Inic.** +4; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +10, Ouvir +10

**Idiomas** Comum, Dracônico, idiomas, Loross, Netherese

**CA** 28 (toque 18, surpresa 24)

**PV** 97 (16d4+5d4+42 DV)

**RM** 18

**Fort** +12, **Ref** +14, **Von** +20 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *cajado de Anglin* +16/+11/+6 (dano: 1d6+4) ou

**À Distância** toque +16 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +13/+8/+3 (À Distância: +16/+11/+6); **Agr** +12

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Ações Especiais** domínio dos elementos, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** 2 poções de curar ferimentos moderados, *cajado de Anglin* (35 cargas)

### Magias Preparadas de Mago

(4+1/6+1/5+1/8\*+1/5+1/4\*+1/4+1/2\*+1/3\*+1/3\*+1, NC 21°):

9° — *chuva de meteoros* (CD 24), *círculo de teletransporte*, *esfera prismática* † (CD 25), *gatilho de magia*<sup>SPC</sup>.

8° — *mover runas e símbolos*<sup>MGF</sup>, *muralha prismática* † (CD 24), *proteção à magia*<sup>NTR</sup> [estendida], *raio polar* (CD 23).

7° — *imunidade à energia*<sup>LT</sup>, *rajada prismática* (CD 23), *reverter magia* †.

6° — *analisar encantamento*, *campo antimagia* †, *dissipar magia maior*, *névoa ácida* (CD 22), *visão da verdade*.

5° — *cancelar encantamento* †, *expulsão* (CD 21), *mão interposta de Bigby* (CD 20), *matriz mágica*<sup>SPC</sup>, *teletransporte*.

4° — *âncora dimensional* (CD 20), *muralha do bem* (CD 20), *pele rochosa* †, *porta dimensional*, *tela de neutralização de Otiluke*<sup>LT</sup>, *tentáculos negros de Evard*.

3° — *baforada ácida de Mestil*<sup>MGF</sup> (CD 19), *bola de fogo* (x3) (CD 18), *dissipar magia* †, *mísseis mágicos* [potencializados], *nevasca*, *proteção contra elementos*, *vôo*.

2° — *confundir detecção*, *flecha ácida de Melf*, *levitação*, *nublar*, *proteção contra flechas* †, *suportar elementos*.

1° — *área escorregadia*, *cerrar portas* †, *mísseis mágicos*, *montaria arcana*, *névoa obscuracente*, *queda suave*, *resistência à elementos*.

0 — *consertar*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *portal silencioso*, *resistência* †.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

† Magias bônus de abjurador. Escolas proibidas: Encantamento e Necromancia.

**Magias Épicas Conhecidas** (2/dia, NC 21°)

— *dissipar magias magníficas*<sup>LNE</sup>, *reflexão épica de projéteis*<sup>LNE</sup>.

**Habilidades Similares a Magia** (NC 24°)

(2/dia) — *dissipar magia*.

**Habilidades** For 12, Des 18, Con 15, Int 21, Sab 20, Car 15

### ND 21

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, habilidade similar a magia, invocar familiar

**Talentos** Ampliar Magia, Conjuração Épica<sup>LNE</sup>, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Magia: Abjuração, Foco em Magia: Conjuração, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Potencializar Magia.

**Perícias** Avaliação +7, Cavalgar +5, Concentração +25, Conhecimento (Arcano) +29, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +8, Conhecimento (Geografia) +9, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +10, Conhecimento (Os Planos) +12, Conhecimento (Portais e Passagens) +13, Decifrar Escrita +13, Identificar Magias +64, Observar +10, Ofícios (Lapidação) +8, Ouvir +10, Procurar +13, Sentir Motivação +6.

**Pertences** acessórios de combate mais *cajado de Anglin*, *amuleto da armadura natural* +5, *anel arcano III*, *botas da velocidade*, *anel do arquimago*<sup>NTR</sup>, *pedra iônica (verde ladrilho)*<sup>NTR</sup>, *robe do arquimago*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 100 magias do *Livro do Jogador*, mais 10 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Anglin leu este capítulo dos pergaminhos *nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Cajado de Anglin** este item é um *bordão* +3 com as magias *globo de invulnerabilidade* (1 carga), *dissipar magia maior* (1 carga), *santuário particular de Mordenkainen* (1 carga) e *esferas de energia de Tirumael* (1 carga). Só pode ser utilizado por Anglin. Abjuração (forte); NC 13°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado e as respectivas magias; Preço 131.400 PO; Custo 65.700 PO + 5.256 XP.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Anglin, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *porta dimensional* afastando-o dos efeitos da *disjunção*.

**Magias Engatilhadas** Numa situação de combate, caso seja necessário, Anglin aciona um *gatilho de magia* previamente conjurado que por sua vez executará 3 *bolas de fogo* preparadas numa ação livre. Ele recebe 3d6 pontos de dano no processo. Anglin pode também acionar sua *matriz mágica* para executar, numa ação livre, a magia *vôo*. Ele recebe 1d6 pontos de dano no processo.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Anglin tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: idiomas e visão no escuro.

**Mote** “A relação da Trama com as outras forças da natureza é o primeiro passo para compreendê-la.”

### CANDLEMAS

Humano (Netherese), Mago 17/Arquimago 5

CN humanóide Médio

**Inic.** +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +7, Ouvir +7

**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico, idiomas, Loross, Netherese

**CA** 22 (toque 17, surpresa 20)

**PV** 102 (17d4+5d4+44 DV)

### ND 22



RM 18

**Fort** +15, **Ref** +15, **Von** +19 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *cajado de candelmas* +14/+9 (dano: 1d6+3) ou

**À Distância** toque +13 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +11/+6 (À Distância: +13/+8); **Agr** +10

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Ações Especiais** domínio dos elementos, domínio da modelagem

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos moderados*, *pergaminho de viagem planar* (NC 14°), *cajado de candelmas* (35 cargas)

**Magias Preparadas de Mago (4/6/6/5/5/4\*/4\*/3\*/3\*/3\*/1, NC 23°):**

10° — *imobilizar monstro* [acelerado e sem gestos] (CD 27).

9° — *chuva de meteoros* (CD 25), *dominar monstro* (CD 26), *esfera prismática* (CD 25).

8° — *enfeitiçar monstro em massa* (CD 25), *evaporação* (CD 24), *invocar criaturas VIII*.

7° — *imobilizar pessoa em massa* (CD 24), *rajada prismática* (CD 23), *reverter magia*.

6° — *contingência*, *dissipar magia maior*, *globo de invulnerabilidade*, *tempestade de ácido*<sup>MGF</sup> (CD 22).

5° — *cone glacial* (CD 21), *hipnotismo* [acelerado] (CD 22), *imobilizar monstro* (CD 22), *metamorfose tórrida* (CD 22).

4° — *confusão* (CD 21), *enfeitiçar monstro* (CD 21), *pele rochosa*, *porta dimensional*, *reduzir pessoa em massa* (CD 21).

3° — *advertência suave de Nybor*<sup>MGF</sup> (CD 20), *bola de fogo* (CD 19), *escriba*, *pisar*, *reverter flechas*<sup>MGF</sup>.

2° — *cegueira/surdez* (CD 18), *padrão hipnótico* (CD 19), *poeira ofuscante*, *proteção contra flechas*, *reflexos*, *toque da idiotice* (CD 19).

1° — *enfeitiçar pessoa* (CD 18), *leque cromático* (CD 17), *mísseis mágicos*, *queda suave*, *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup>, *reduzir pessoa* (CD 18).

0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *mensagem*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Habilidades** For 11, Des 14, Con 14, Int 22, Sab 12, Car 13

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10°), Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Encantamento, Foco em Magia: Transmutação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Magia Sem Gestos, Preparar Poção.

**Perícias** Atuação (Instrumentos de corda) +6, Cavalgar +4, Concentração +25, Conhecimento (Arcano) +28, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Local: Eaelrann) +8, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +10, Conhecimento (Local: Ammarindar) +8, Conhecimento (Natureza) +7, Conhecimento (Os Planos) +13, Conhecimento (Portais e Passagens) +10, Decifrar Escrita +13, Diplomacia +6, Falar Idiomas +1, Identificar Magias +65, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +9, Profissão (Escriba) +3, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +5.

**Pertences** acessórios de combate mais botas do teletransporte, anel de

*movimentação livre*, *anel de proteção* +3, *manto da fortaleza*<sup>NTR</sup>, *robe do arquimago*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 150 magias do *Livro do Jogador*, mais 10 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Candelmas leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Cajado de Candelmas** este item é um *bordão da velocidade* +3 com as magias *dissipar magia maior* (1 carga), *carne para pedra* (1 carga), *dominar pessoa* (1 carga), *bola de fogo* (1 carga), *nublar* (1 carga) e *recuo acelerado* (1 carga). Só pode ser utilizado por Candelmas. Abjuração e Transmutação (moderado); NC 11°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado e as respectivas magias; Preço 163.200 PO; Custo 81.600 PO + 6.528 XP.

**Magias Contingentes** Se Candelmas for atacado corpo a corpo uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *pele rochosa*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Candelmas tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *visão no escuro* e *ler magias*.

**Mote** "Nada neste mundo se compara a beleza da Senhora Polaris."

## CARBURY

ND 18

Humano (Netherese), Ilusionista 16/Arquimago 2

CM humanóide Médio

**Inic.** +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +5, Ouvir +5

**Idiomas** Comum, Dracônico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 21 (toque 10, surpresa 21)

**PV** 84 (16d4+2d4+36 DV)

**Fort** +7, **Ref** +5, **Von** +11 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga do sangramento* +2 +12/+7 (dano: 1d4+3/19-20) ou

**À Distância** toque +9 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +10/+5 (À Distância: +9/+4); **Agr** +10

**Ações Especiais** maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*, *varinha de enfeitiçar monstro* (35 cargas), *cajado de ilusão* (25 cargas)

**Magias Preparadas de Mago**

**(4+1/6+1/5+1/5+1/5+1/4\*+1/4+1/2\*+1/3+1/2+1, NC 19°):**

9° — *aprisionamento* (CD 24), *dominar monstro* (CD 25), *encarnação fantasmagórica* † (CD 26).

8° — *animação ilusória* †, *enfeitiçar monstro em massa* (CD 24), *evaporação* (CD 23), *padrão cintilante* (CD 25).

7° — *projetar imagem* †, *reverter magia*, *simulacro*.

6° — *dissipar magia maior*, *imagem permanente* †, *sugestão em massa* (CD 22), *véu*, *visão da verdade*.

5° — *enfraquecer o intelecto* (CD 21), *imagem persistente* †, *imobilizar monstro* (CD 21), *recipiente arcano* (CD 20), *similaridade*, *vão prolongado*.

4° — *assassino fantasmagórico* † (CD 21), *enfeitiçar monstro* (CD





## APÊNDICE III: ADAPTAÇÕES PARA D&D 3.5

20), *hipnotismo* [acelerado] (CD 20), *invisibilidade maior*, *parede ilusória*, *pele rochosa*.

3º — *dissipar magia*, *imagem maior* †, *imobilizar pessoa* (CD 19), *morte aparente*, *raio da exaustão* (CD 18), *sugestão* (CD 19).

2º — *aterrorizar* (CD 17), *imagem menor* †, *nublar*, *padrão hipnótico* (CD 19), *paralisar monstro* (CD 18), *reflexos*, *visão no escuro*.

1º — *enfeitiçar pessoa* (CD 17), *leque cromático* † (CD 18), *rajada de dispersão*<sup>CCFR</sup> (CD 16), *rede de sombras*<sup>MGF</sup> (CD 18), *transformação momentânea* (x2), *ventriloquismo*.

0 — *detectar magia*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *mensagem*, *som fantasma* †.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arqui-mago.

† Magias bônus de ilusionista. Escolas proibidas: Conjuração e Evocação.

**Habilidades** For 12, Des 11, Con 15, Int 21, Sab 13, Car 12

**Qualidades Especiais** invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Magia: Encantamento, Foco em Magia: Ilusão, Foco em Magia Maior: Ilusão, Foco em Perícia: Identificar Magias, Persuasivo, Preparar Poção.

**Perícias** Atuação (Instrumentos de corda) +4, Blefar +3, Concentração +20, Conhecimento (Arcano) +25, Conhecimento (Fantasmas) +15, Conhecimento (História) +13, Conhecimento (Local: Netheril) +14, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +10, Conhecimento (Monstros) +8, Conhecimento (Natureza) +7, Conhecimento (Religião) +7, Decifrar Escrita +6, Diplomacia +2, Identificar Magias +60, Intimidar +3, Observar +5, Ofícios (Alquimia) +10, Ouvir +5, Procurar +7, Profissão (Herborista) +4, Sentir Motivação +4.

**Pertences** acessórios de combate mais *adaga do sangramento* +2, *amuleto da armadura natural* +5, *botas do teletransporte*, *braçadeiras da armadura* +6, *anel de invisibilidade*, *anel de movimentação livre*.

**Grímório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 50 magias do *Livro do Jogador*, mais 5 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 5 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Carbury leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Carbury tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas* e *visão no escuro*.

**Mote** "As pessoas vêem o que querem ver. Eu apenas garanto isso."

### CHEVER

### ND 32

Humano (Netherese), Mago 25/Arqui-mago 5/Arcanista Netherese 2  
CB humanoíde Médio

**Ini.** +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *ver o invisível*, Observar +10, Ouvir +10

**Idiomas** Comum, Dracônico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 27 (toque 17, surpresa 25)

**PV** 178 (25d4+5d4+2d4+96 DV)

**RM** 18

**Fort** +21, **Ref** +20, **Von** +26 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *cajado do poder* +18/+13 (dano: 1d6+2) ou

**À Distância** toque +18 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +16/+11 (À Distância: +18/+13); **Agr** +10

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Ações Especiais** domínio dos elementos, domínio da modelagem, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*, *pergaminho de viagem planar*

**Magias Preparadas de Mago** (4/6/6/5/5/5/4\*/2\*/3\*/3\*/1/1/1/1, NC 32º):

13º — *desejo* [acelerado e sem gestos].

12º — *labirinto* [acelerado e sem gestos] (CD 28).

11º — *banimento* [acelerado e sem gestos] (CD 27).

10º — *dissipar magia* [acelerado e sem gestos].

9º — *chuva de meteoros* (CD 26), *disjunção de Mordenkainen*, *gatilho de magia*<sup>SPC</sup>.

8º — *limpar a mente*, *muralha prismática*, *pele rochosa* [acelerada e sem gestos].

7º — *reverter magia*, *simulacro*.

6º — *analisar encantamento*, *baforada ácida de Mestil*<sup>MGF</sup> [maximizada e sem gestos] (CD 22), *olho prismático*, *visão da verdade*.

5º — *cone glacial* (CD 22), *contato extraplanar*, *enfraquecer o intelecto* (CD 21), *expulsão* (CD 21), *teletransporte*.

4º — *esferas de energia de tirumael*<sup>MGF</sup> (CD 21), *invisibilidade maior*, *lança do trovão*<sup>CCFR</sup> (CD 21), *porta dimensional*, *vôo* [sem gestos].

3º — *bola de fogo* (x2) (CD 20), *dissipar magia*, *mísseis mágicos* [potencializados e sem gestos], *reverter flechas*<sup>MGF</sup>.

2º — *cegueira/surdez* (CD 18), *detectar pensamentos*, *invisibilidade*, *nublar*, *proteção contra flechas*, *visão no escuro*.

1º — *aumentar pessoa* (CD 17), *mísseis mágicos*, *onda de energia*<sup>MGF</sup> (CD 18), *queda suave*, *reduzir pessoa* (CD 17), *transformação momentânea*.

0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *mensagem*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arqui-mago.

**Magias Épicas Conhecidas** (4/dia, NC 32º)

— *contramágica épica*<sup>LNE</sup>, *dissipar magias magníficas*<sup>LNE</sup>, *palavra de poder: energia*<sup>LNE</sup> (CD 27), *palavra de poder: iludir*<sup>LNE</sup> (CD 27), *palavra de poder: refletir*<sup>LNE</sup>.

**Habilidades** For 10, Des 14, Con 17, Int 23, Sab 15, Car 11

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, invocar familiar

**Talentos** Acelerar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10º,

11º, 12º, 13º), *Conjuração Épica*<sup>LNE</sup>, Criar Armaduras e Armas

Mágicas, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar

Item Maravilhoso Épico<sup>LNE</sup>, Criar Varinha, Duplicar Magia<sup>CCFR</sup>,

Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Evocação, Foco em Magia:

Ilusão, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Magia Sem

Gestos, Maximizar Magia, Metamagia Aprimorada<sup>LNE</sup>, Potencializar

Magia, Preparar Poção.

**Perícias** Atuação (Oratória) +6, Concentração +38, Conhecimento



(Arcano) +40, Conhecimento (História) +20, Conhecimento (Local: Eaelrann) +11, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +12, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +8, Conhecimento (Os Planos) +25, Conhecimento (Portais e Passagens) +13, Decifrar Escrita +15, Diplomacia +2, Identificar Magias +76, Observar +10, Ofícios (Alquimia) +14, Ofícios (Encadernação) +10, Ofícios (Lapidação) +15, Ouvir +10, Procurar +14, Profissão (Escriba) +11, Sentir Motivação +7.

**Pertences** acessórios de combate mais *amuleto do arquimago*<sup>NTR</sup>, *braçadeiras da armadura* (+10), *anel de cura rápida*, *anel de movimentação livre*, *cajado de poder* (35 cargas), *robe do arquimago*, *encantador de Lefeber*<sup>NTR</sup>.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do *Livro do Jogador*, mais 30 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Chever leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Especialização em Campo Maior (Variação)** A CD no testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *animar*, *criar mortos-vivos*, *dissipar*, *fortificar*, *proteger*, *refletir*, *transformar*, *transportar*.

**Especialização em Campo Menor (Mentalismo)** A CD no testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *adivinhar*, *banir*, *camuflar*, *compelir*, *contato*, *iludir*, *revelar*.

**Foco em Magia (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Chever aumentam em 1 ponto. A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Magias Contingentes** Se Chever estiver prestes a morrer uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *teletransporte* que o levará a um local seguro.

**Magicus Creare** Chever leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Chever tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Magias Engatilhadas** Numa situação de combate, caso seja necessário, Chever aciona um *gatilho de magia* previamente conjurado que por sua vez executará 2 *bolas de fogo* e 1 *mísseis mágicos* preparados numa ação livre. Ele recebe 3d6 pontos de dano no processo.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Chever tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *ver o invisível*, *visão no escuro* e *ler magias*.

**Mote** "Quanto mais adquiro conhecimento, mais o Universo se torna misterioso para mim."

## CONGENIO IOUN

Humano (Netherese), Mago 15/Arquimago 5  
N Humanóide Médio

**Inic.** +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +10, Ouvir +10

**Idiomas** Anão, Comum, Élfico, *idiomas*, Netherese

CA 28 (toque 17, surpresa 26)

## ND 20

PV 113 (15d4+5d4+60 DV)

**Fort** +10, **Ref** +9, **Von** +13 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *cajado do poder* +11/+6 (dano: 1d6+2) ou

**À Distância** toque +11 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +9/+4 (À Distância: +11/+6); **Agr** +9

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Ações Especiais** domínio dos elementos, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*, *cajado de poder* (35 cargas), *pergaminho de desejo*

**Magias Preparadas de Mago (4/6/6/5/5/3\*/5/1\*/2\*/1\*, NC 20°):**

9° — *chuva de meteoros* (CD 26).

8° — *explosão solar* (CD 25), *raio polar* (CD 25).

7° — *teletransporte maior*.

6° — *campo antimagia*, *contingência*, *desintegrar* (CD 22), *dissipar magia maior*, *olho prismático*<sup>LJP</sup>, *tempestade de ácido*<sup>MGF</sup> (CD 23).  
5° — *cone glacial* (CD 22), *mão interposta de Bigby*, *muralha de energia*.

4° — *detectar vidência*, *enfeitiçar monstro* (CD 20), *esfera resiliente de Otiluke* (CD 21), *invisibilidade maior*, *porta dimensional*.

3° — *bola de fogo* (CD 20), *dissipar magia*, *explosão cegante* (CD 20), *forma gasosa*, *reverter flechas*<sup>MGF</sup>.

2° — *arrombar*, *cegueira/surdez* (CD 18), *invisibilidade*, *invocar criaturas II*, *nublar*, *nuvem do atordoamento*<sup>MGF</sup> (CD 19).

1° — *enfeitiçar pessoa* (CD 17), *escudo arcano*, *queda suave*, *raio do enfraquecimento* (CD 17), *rajada de dispersão*<sup>CCFR</sup>, *recoo acelerado*.

0 — *consertar*, *detectar magia*, *ler magias*, *mensagem*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Habilidades Similares a Magia** (NC 20°)

(2/dia) — *teletransporte*.

(1/dia) — *viagem planar*.

**Habilidades** For 11, Des 15, Con 16, Int 22, Sab 14, Car 13

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, habilidade similar a magia, invocar familiar

**Talentos** Acelerar Magia, Carga Canalizadora<sup>LEE</sup>, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Cetro, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Fabricar Constructo, Foco em Magia: Abjuração, Foco em Magia: Evocação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Magias em Combate, Potencializar Magia, Preparar Poção.

**Perícias** Concentração +26, Conhecimento (Arcano) +29,

Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +14, Conhecimento (Dragões) +9, Conhecimento (Geografia) +10, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Local: Imaskar) +10, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +10, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +8, Conhecimento (Os Planos) +12, Decifrar Escrita +15, Identificar Magias +64, Observar +10, Ofícios (Lapidação) +10, Ouvir +10, Sentir Motivação +4.

**Pertences** acessórios de combate mais *amuleto da armadura natural* +3, *braçadeiras da armadura* +8, *pedra iônica* (elíptica lilás e verde) e muitas outras à disposição, *anel de proteção* +3, *anel de refletir magias*.





**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 100 magias do *Livro do Jogador*, mais 10 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Congenio loun leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Magicus Creare** Congenio loun leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Congenio loun tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Maior Creare** Congenio loun leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu o talento Fabricar Constructo como bônus. Todos os golens feitos por ele tem o máximo de pontos de vida.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Congenio loun, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *porta dimensional* afastando-o dos efeitos da *disjunção*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Congenio loun tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas* e *visão no escuro*.

**Planus Mechanus** Congenio loun leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e pode conjurar a magia *viagem planar* como uma habilidade similar à magia uma vez por dia. Esta magia ignora qualquer hostilidade ou impedimento planar.

**Mote** "As jóias são excelentes acumuladores de magia."

### CRAGH

Humano (Netherese), Mago 17/Arquimago 5

NB humanóide Médio

**Inic.** +3; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +11, Ouvir +11

**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico, *idiomas*, Linguagem de Sinais, Loross, Netherese

**CA** 24 (toque 13, surpresa 21)

**PV** 96 (17d4+5d4+44 DV)

**RM** 18

**Fort** +13, **Ref** +14, **Von** +18 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga afiada* +3 +15/+10 (dano: 1d4+4/17-20) ou

**À Distância** toque +14 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +12/+7 (À Distância: +14/+9); **Agr** +11

**Ações Especiais** domínio dos elementos, domínio da modelagem, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*, *cajado de evocação* (25 cargas).

**Magias Preparadas de Mago** (4<sup>1</sup>/6<sup>1</sup>/6<sup>1</sup>/5<sup>1</sup>/5<sup>1</sup>/4<sup>1</sup>/4<sup>1</sup>/2<sup>1</sup>/7<sup>1</sup>/4, NC 23°):

9° — *chuva de meteoros* (CD 26), *contingência em cadeia*<sup>LT</sup>, *gatilho de magia*<sup>SPC</sup>, *grito da banshee* (CD 25).

8° — *bola de fogo controlável* [silenciosa] (CD 25), *dedo da morte* [silencioso] (CD 24), *limpar a mente*, *punho cerrado de bigby*, *raio polar* (CD 25), *viagem planar* [silenciosa], *visão da verdade* [silenciosa e sem gestos].

7° — *dissipar magia maior* [silenciosa], *repulsão* [silenciosa].

6° — *cone glacial* [silencioso] (CD 23), *enfraquecer o intelecto* [silencioso] (CD 22), *invocar criaturas V* [silenciosa], *teletransporte* [silencioso].

5° — *bola de fogo* [silenciosa e sem gestos] (CD 22), *esferas de energia de tirumael*<sup>MGF</sup> [silenciosa] (CD 22), *pele rochosa* [silenciosa], *porta dimensional* [silenciosa].

4° — *raio ardente* (x3) [silencioso e sem gestos] (CD 21), *reverter flechas*<sup>MGF</sup> [silencioso], *vôo* [silencioso].

3° — *bola de fogo* (CD 20), *dissipar magia*, *explosão cegante* (CD 20), *reverter flechas*<sup>MGF</sup>, *vôo*.

2° — *cegueira/surdez* (CD 18), *nublar*, *proteção contra flechas*, *raio ardente* (CD 19), *reflexos*, *suportar elementos*.

1° — *área escorregadia*, *mísseis mágicos*, *névoa obscurecente*, *onda de energia*<sup>MGF</sup> (CD 18), *rajada de dispersão*<sup>CCFR</sup> (CD 17), *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup>.

0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *mensagem*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

<sup>1</sup> Todas as magias dos níveis 0 a 3 conjuradas por Cragh são silenciosas.

**Habilidades** For 12, Des 16, Con 15, Int 23, Sab 15, Car 14

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Cetro, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Conjuração, Foco em Magia: Evocação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Magia Silenciosa Automática<sup>LNE</sup>, Magias em Combate.

**Perícias** Concentração +27, Conhecimento (Arcano) +30, Conhecimento (História) +11, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +15, Conhecimento (Os Planos) +12, Conhecimento (Religião) +9, Decifrar Escrita +15, Diplomacia +4, Identificar Magias +65, Observar +11, Ofícios (Alquimia) +15, Ofícios (Caligrafia) +10, Ofícios (Cartografia) +10, Ouvir +11, Procurar +14, Profissão (Escriba) +8, Sentir Motivação +8.

**Pertences** acessórios de combate mais *adaga afiada* +3, *amuleto da armadura natural* +3, *anel arcano épico* (VIII), *braçadeiras da armadura* +8, *anel de movimentação livre*, *robe do arquimago*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 100 magias do *Livro do Jogador*, mais 10 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Cragh leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Magias Contingentes** Se Cragh for atacado corpo a corpo uma *contingência* será acionada que por sua vez executará, na mesma rodada, a magia *vôo*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Cragh tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *visão no escuro* e *ler magias*.

**Magicus Creare** Cragh leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus.



Qualquer item mágico criado por Cragh tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Mote** "O silêncio é uma virtude apreciada por poucos." Dito de Cragh a um anão de Ascore feito numa linguagem de sinais.

## DACE

## ND 16

Humano (Netherese), Mago 8/Devoto Arcano<sup>LJPF</sup> 5/Arquimago 3  
NM humanoíde Médio

**Inic.** +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +6, Ouvir +6

**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 19 (toque 11, surpresa 18)

**PV** 60 (8d4+5d4+3d4+16 DV)

**Fort** +6, **Ref** +6, **Von** +15 (+2 contra magias divinas, habilidades sobrenaturais e similares a magia de extra-planares)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *bordão* +2 +10/+5 (dano: 1d6+2) ou

**À Distância** toque +9 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +8/+3 (À Distância: +9/+4); **Agr** +8

**Ações Especiais** domínio da modelagem, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*, *poção de forma gasosa*, *varinha de relâmpago* (25 cargas)

**Magias Preparadas de Mago (4/6/5/9/5/4\*/2\*/2, NC 17°):**

8° — *invocar criaturas VIII*, *raio polar* (CD 23).

7° — *passeio etéreo*, *reverter magia*.

6° — *circulo da morte* (CD 23), *visão da verdade*.

5° — *cone glacial* (CD 20), *mão interposta de Bigby*, *onda da fadiga* (CD 22), *teletransporte*.

4° — *conjuração de sombras*, *drenar temporário* (CD 21), *escudo de fogo* (CD 19), *pele rochosa*, *porta dimensional*.

3° — *bola de fogo* (CD 18), *dissipar magia*, *nublar* [estendido], *pisca*, *proteção contra flechas* [estendida], *raio da exaustão* (CD 20), *reflexos* [estendido], *toque vampírico* (CD 20), *velocidade*.

2° — *cegueira/surdez* (CD 19), *invisibilidade*, *proteção contra flechas*, *queimadura de Agnazzar*<sup>CCFR</sup> (CD 17), *raio ardente* (CD 17).

1° — *misséis mágicos*, *onda de energia*<sup>MGF</sup> (CD 16), *queda suave*, *raio do enfraquecimento* (CD 18), *rajada de dispersão*<sup>CCFR</sup> (CD 17), *ventrioloquismo*.

0 — *mãos mágicas*, *mensagem*, *som fantasma*, *toque da fadiga* (CD 17).

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Habilidades** For 10, Des 12, Con 13, Int 20, Sab 16, Car 15

**Qualidades Especiais** alta arcana, invocar familiar, defesa sagrada (+2), manto divino, poder mágico +1, sinergia divina

**Talentos** Aumentar Magia, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Magia: Necromancia, Foco em Magia: Transmutação, Foco em Magia Maior: Necromancia, Foco em Perícia: Identificar Magias, Preparar Poção.

**Perícias** Concentração +20, Conhecimento (Arcano) +24, Conhecimento (História) +13, Conhecimento (Local: Netheril) +14, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +12, Conhecimento (Monstros) +10, Conhecimento (Natureza) +10, Conhecimento (Os Planos) +10, Conhecimento (Religião) +14, Decifrar Escrita +10, Diplomacia +4, Identificar Magias +29, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +10,

Sentir Motivação +8.

**Pertences** acessórios de combate mais *bordão* +2, *anel arcano III*, *bracadeiras da armadura* +8, *manto da resistência* +1, *anel de queda suave*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 50 magias do *Livro do Jogador*, mais 5 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 5 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Alcance Sagrado (Ext)** Dace pode conjurar 3 magias por dia como se elas estivessem sob o efeito do talento Aumentar Magia sem a necessidade de prepará-las com antecedência com este efeito metamágico. As magias também não precisam ocupar o lugar de uma magia de nível superior.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Dace tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas* e *visão no escuro*.

**Manto Divino (SM)** Uma vez por dia, Dace é capaz de envolver-se numa barreira brilhante de coloração azul-clara que o protege contra magias hostis. O manto reproduz os efeitos da magia *resistência à magia* com nível de conjurador equivalente ao nível de arcano devoto.

**Sinergia Divina (Ext)** Sempre que Dace for alvo de alguma magia inofensiva de qualquer clérigo de Mystryl ele será afetado como se a magia estivesse sob o efeito do talento Potencializar Magia.

**Mote** "Somos dotados de magia porque Mystryl assim permitiu."

## DECAMPUS

## ND 25

Humana (Netherese), Barda 13/Maga 12

NB humanoíde Médio

**Inic.** +10; **Sentidos** Observar +11, Ouvir +17

**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico, Loross, Netherese

**CA** 28 (toque 12, surpresa 26)

**PV** 103 (13d6+12d4+25 DV)

**Fort** +9, **Ref** +14, **Von** +17

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *sabre afiado e da velocidade* +3 +21/+16/+11 (dano: 1d6+5/15-20) ou

**À Distância** toque +17 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +17/+12/+7 (À Distância: +17/+12/+7); **Agr** +14

**Ações Especiais** música de bardo 13/dia (*fascinar* [5 criaturas], *inspirar competência*, *inspirar coragem* +2, *inspirar grandeza* [2 criaturas], *melodia da libertação*, *música de proteção*, *sugestão* [CD 20])

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*, *pergaminhos de teletransporte* (NC 9°) e *viagem planar* (NC 13°).

**Magias Conhecidas de Barda (3/4/4/4/3, NC 13°):**

4° — *dominar pessoa* (CD 18), *imobilizar monstro* (CD 18), *invocar criaturas IV*, *reconhecer vulnerabilidades*<sup>MGF</sup> (CD 18).

3° — *confusão* (CD 17), *desespero esmagador* (CD 17), *lentidão* (CD 17), *melodia do terror*<sup>MGF</sup> (CD 17).

2° — *cantiga do pesadelo*<sup>MGF</sup> (CD 16), *cegueira/surdez* (CD 16), *explosão sonora* (CD 16), *imobilizar pessoa* (CD 16).

1° — *confusão menor* (CD 15), *distorcer a fala*<sup>MGF</sup> (CD 17), *harmonia*<sup>LJPF</sup>, *queda suave*.





## APÊNDICE III: ADAPTAÇÕES PARA D&D 3.5

0 — consertar, harpa fantasma<sup>MGF</sup>, luz, pasmar (CD 14), pássaro canoro<sup>MGF</sup>, som fantasma.

### Magias Preparadas de Mago (4/5/5/5/4/3/2, NC 12°):

6° — invocar criaturas VI, visão da verdade.

5° — proteção menor contra o ferro<sup>CCFR</sup>, teletransporte, vôo prolongado.

4° — esferas de energia de Tirumael<sup>MGF</sup> (CD 18), invisibilidade maior, pele rochosa, tentáculos negros de Evard.

3° — bola de fogo (CD 17), dissipar magia, forma gasosa, piscar, reverter flechas<sup>MGF</sup>.

2° — flecha ácida de Melf, lufada de vento (CD 16), nublur, nuvem do atordoamento<sup>MGF</sup> (CD 16), raio ardente (CD 16).

1° — alarme, identificação, mãos flamejantes (CD 15), mísseis mágicos, rajada de dispersão<sup>CCFR</sup>.

0 — detectar magia, ler magias, mãos mágicas, mensagem.

**Habilidades** For 15, Des 14, Con 13, Int 19, Sab 14, Car 19

**Qualidades Especiais** conhecimento de bardo 17, invocar familiar

**Talentos** Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho,

Foco em Arma: Sabre, Foco em Magia: Transmutação, Foco em Magia Maior: Transmutação, Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Superior, Magia Sem Gestos, Magia Temática, Maximizar Magia, Prontidão, Usar Armadura: leve, Usar Armas Simples, Usar Escudo.

**Perícias** Arte da Fuga +10, Atuação (Canto) +15, Atuação (Dança) +15, Atuação (Instrumentos de corda) +15, Atuação (Oratória) +10, Blefar +10, Cavalgar +6, Concentração +28, Conhecimento (Arcano) +25, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Local: Eaerlann) +15, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +11, Conhecimento (Natureza) +13, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +8, Conhecimento (Os Planos) +8, Decifrar Escrita +9, Diplomacia +8, Esconder-se +10, Furtividade +10, Identificar Magias +32, Intimidar +6, Observar +11, Ouvir +17, Sentir Motivação +12.

**Pertences** acessórios de combate mais sabre afiado e da velocidade +3, amuleto da armadura natural +4, bradeiras da armadura épica (+12), harpa de Ollamb, anel de imunidade a doenças, anel de invisibilidade, máscara da senhora<sup>NTR</sup>.

**Grímório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 30 magias do Livro do Jogador, mais 3 magias do Livro do Jogador Para Faerûn e mais 3 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Mote** "A magia deveria ser apreciada como um soneto ou uma melodia e não com raios e explosões."

### DETHED

Humano (Netherese, Lich), Necromântico 14/Arquimago 4

CN morto-vivo Médio

**Inc.** +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, ver o invisível, visão arcana, Observar +10, Ouvir +10

**Aura** medo

**Idiomas** Comum, Dracônico, idiomas, Loross, Netherese

**CA** 20 (toque 15, surpresa 19); **RD** 15/Concussão e Magia

**PV** 132 (14d12+4d12 DV)

**Imunidades** efeitos de morte, dreno de energia, dreno de habilidade, sucesso decisivo, atordoamento, ataques que exijam testes de fortitude, paralisia, reencarnação, reviver, sono, veneno, morte por dano

maciço, dano de habilidade temporário, metamorfose, frio, dano por contusão, eletricidade, doença, efeitos de ação mental

**Resistências** expulsão +4; **RM** 18

**Fort** +10, **Ref** +11, **Von** +18 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** toque +14 (1d8+5 de energia negativa mais paralisia) ou

**Corpo a Corpo** adaga +3 +16/+11 (dano: 1d4+3/19-20) ou

**À Distância** toque +12 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +13/+8 (À Distância: +12/+7); **Agr** +12

**Ações Especiais** domínio da modelagem, maestria da contramágica, toque paralisante

**Acessórios de Combate** cajado da necromancia (30 cargas)

### Magias Preparadas de Necromântico

(4+1/6+1/6+1/5+1/5+1/4\*+1/4\*+1/1\*+1/3+1/2+1, NC 19°):

9° — chuva de meteoros (CD 25), contingência em cadeia<sup>LT</sup>, drenar energia † (CD 27).

8° — criar mortos-vivos maior, evaporação † (CD 26), instante de presciência, muralha prismática (CD 25).

7° — dedo da morte † (CD 25), teletransporte maior.

6° — círculo da morte † (CD 24), contingência, dissipar magia maior, símbolo do medo (CD 24), visão da verdade.

5° — esfera de relâmpagos<sup>LJPF</sup> (CD 21), evocação de sombras, onda da fadiga † (CD 23), recipiente arcano (CD 23), teletransporte.

4° — esfera resiliente de Otiluke (CD 20), globo de invulnerabilidade menor, onda de energia negativa<sup>LT</sup> † (CD 22), porta dimensional, praga (CD 22), vidência.

3° — baforada ácida de Mestil<sup>MGF</sup> (CD 19), bola de fogo (CD 19), dissipar magia, nevasca (CD 19), raio da exaustão † (CD 21), tenente dos morto-vivos<sup>MGF</sup>.

2° — cegueira/surdez † (CD 20), comandar mortos-vivos, localizar objetos, nublur, nuvem do atordoamento<sup>MGF</sup> (CD 18), proteção contra flechas, reflexos.

1° — cerrar portas, leque cromático (CD 17), mísseis mágicos, raio de energia negativa<sup>LT</sup> † (CD 19), raio do enfraquecimento (CD 19), reconhecer proteções<sup>MGF</sup> (CD 17), toque macabro (CD 19).

0 — detectar magia, ler magias, som fantasma, raio de ácido (CD 16), toque da fadiga † (CD 18).

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

† Magias bônus de necromântico. Escolas proibidas: Encantamento e Transmutação.

**Habilidades** For 14, Des 13, Con —, Int 22, Sab 17, Car 13

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, características de morto-vivo, invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso,

Dominar Magia (5), Escrever Pergaminho, Foco em Magia:

Abjuração, Foco em Magia: Necromancia, Foco em Magia Maior:

Necromancia, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel,

Potencializar Magia.

**Perícias** Concentração +21, Conhecimento (Arcano) +26,

Conhecimento (Fantasmas) +9, Conhecimento (História) +14,

Conhecimento (Local: Netheril) +14, Conhecimento (Local:

Jhaamdath) +12, Conhecimento (Os Planos) +13, Conhecimento



(Portais e Passagens) +12, Decifrar Escrita +13, Identificar Magias +61, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +8, Sentir Motivação +4.

**Pertences** acessórios de combate mais *adaga* +3, *anel de proteção* +4, *anel de queda suave*, *pedra iônica (púrpura rombóide<sup>NTR</sup>)*, *robe do arquimago*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 100 magias do *Livro do Jogador*, mais 10 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Dethed leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Aura de Medo (Sob)** qualquer criatura com menos que 5 DV que se aproximar a 18 m de Dethed sofrerá os efeitos da magia *medo* (NC 18º) caso não seja bem sucedido num teste de Vontade (CD 21).

**Magias Contingentes** Através de uma palavra chave dita numa ação livre Dethed pode acionar uma *contingência em cadeia* que por sua vez executará, na mesma rodada, as magias *reflexos*, *pele rochosa* e *globo de invulnerabilidade menor*. Se Dethed for ferido o suficiente para que chegue a apenas 25% do total de seus pontos de vida uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *teletransporte* afastando-o do perigo.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Dethed tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *ler magias*, *ver o invisível* e *visão arcana*.

**Mote** "Devemos garantir a imortalidade o quanto antes."

## DEDOBRIHANTE

ND 17

Humano (Netherese), Mago 11/Ladino 2/Lorde Mago<sup>LEF</sup> 4  
NM humanóide Médio

**Inic.** +8; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +12, Ouvir +10

**Idiomas** Comum, Dracônico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 20 (toque 14, surpresa 16)

**PV** 81 (11d4+2d6+4d4+34 DV)

**Resistência** evasão

**Fort** +6, **Ref** +14, **Von** +11

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga afiada e da velocidade* +3 +13/+8 (dano: 1d4+4/17-20) ou

**À Distância** magia +13 (efeito da magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +9/+4 (À Distância: +12/+7); **Agr** +9

**Opções de Ataque** ataque furtivo +1d6

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*, *poção de mesclar-se às rochas*, *varinha de arrombar* (20 cargas), *pergaminho de teletransporte*

**Magias Preparadas de Mago (4/5/5/5/4/3/2/1, NC 15º):**

8º — *invocar criaturas VIII*.

7º — *rajada prismática* (CD 21), *teletransporte maior*.

6º — *campo antimagia*, *corrente de relâmpagos* (CD 20), *visão da verdade*.

5º — *cone glacial* (CD 19), *invisibilidade maior* [estendida], *olhos observadores*, *recipiente arcano* (CD 19).

4º — *assassino fantasmagórico* (CD 18), *grito* (CD 18), *invisibilidade*

*maior*, *pele rochosa*, *porta dimensional*.

3º — *bola de fogo* (CD 17), *deslocamento*, *dissipar magia*, *forma gasosa*, *proeza<sup>NTR</sup>*.

2º — *arrombar*, *confundir detecção*, *levitação*, *nublar*, *som fantasma* [estendida].

1º — *ataque certo*, *cerrar portas*, *imagem silenciosa*, *misséis mágicos*, *queda suave*.

0 — *abrir/fechar*, *detectar magia*, *ler magias*, *mãos mágicas*.

**Habilidades** For 12, Des 18, Con 15, Int 19, Sab 16, Car 19

**Qualidades Especiais** encontrar armadilhas, invocar familiar

**Talentos** Conversão Arcana<sup>LJP</sup>: Recipiente Arcano, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Dominar Magia (4), Duplicar Magia, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Arma: Adaga, Foco em Arma: Magia (raio), Iniciativa Aprimorada, Maximizar Magia, Preparar Poção, Usar Armadura: leve, Usar Armas Simples.

**Perícias** Blefar +7, Concentração +22, Conhecimento (Arcano) +23, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +10, Conhecimento (Masmorras) +8, Conhecimento (Monstros) +8, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +6, Esconder-se +12, Furtividade +13, Identificar Magias +24, Intimidar +7, Observar +12, Ouvir +10, Sentir Motivação +10.

**Pertences** acessórios de combate mais *adaga afiada e da velocidade* +3, *braçadeiras da armadura* +6, *capa do saltimbanco*, *anel de invisibilidade*, instrumentos de ladrão (obra-prima), *lançador nether<sup>NTR</sup>*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 50 magias do *Livro do Jogador*, mais 5 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 5 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Conversão Suprema (Ext)** Dedobrilhante pode converter qualquer magia preparada de 4º nível ou menor em qualquer magia dominada de 4º nível ou menor, assim como um clérigo bom pode conjurar espontaneamente magias preparadas em feitiços de cura.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Dedobrilhante tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas* e *visão no escuro*.

**Mote** "Enquanto os outros arquimagos estúpidos se matam em duelos desnecessários eu utilizo a magia de uma forma mais agradável e compensadora."

## DIENERE FALCONHOLFER

ND 17

Humano (Netherese), Ranger 7/Guerreiro 10  
CN humanóide Médio

**Inic.** +7; **Sentidos** Observar +11, Ouvir +11

**Idiomas** Comum, Élfico, Netherese

**CA** 21 (toque 13, surpresa 18)

**PV** 141 (7d8+10d10+51 DV)

**Fort** +18, **Ref** +14, **Von** +9

**Deslocamento** 12 m (8 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *espada longa afiada* +2 +25/+20/+15/+10 (dano: 1d8+9/17-20) ou

**À Distância** *arco longo composto de madeira negra e anti-criatura* (orcs) [+4 de bônus de For] +4 +26/+21/+16/+11 (dano: 1d8+8/x3)





**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +22/+17/+12/+7 (À Distância: +20/+15/+10/+5); **Agr** +22

**Opções de Ataque** Ataque Poderoso, inimigo predileto (goblinóides) +4, inimigo predileto (orcs) +2, Tiro Certoiro, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Rápido

**Acessórios de Combate** poção de velocidade, poção de curar ferimentos moderados

**Magias Preparadas de Ranger** (—/2, NC 4°):

1° — *passos sem pegadas, visão na penumbra.*

**Habilidades** For 21, Des 16, Con 17, Int 14, Sab 12, Car 11

**Qualidades Especiais** companheiro animal (não possui), empatia com a natureza +7 (+4 para bestas mágicas), caminho da floresta

**Talentos** Ataque Poderoso, Corrida, Especialista em Combate, Especialização em Arma: Espada longa, Esquiva, Foco em Arma Maior: Arco longo, Foco em Arma: Arco longo, Foco em Arma: Espada longa, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Rastrear, Tiro Certoiro, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Rápido, Tolerância, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo.

**Perícias** Adestrar Animais +10, Cavalgar +10, Concentração +10, Conhecimento (Local: Eaelann) +6, Conhecimento (Local: Netheril) +7, Conhecimento (Natureza) +12, Cura +5, Escalar +10, Esconder-se +10, Falar Idiomas +1, Furtividade +10, Intimidar +5, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +7, Saltar +17, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +13, Usar Cordas +4.

**Pertences** acessórios de combate mais *espada longa afiada* +2, *arco longo composto de madeira negra da ruína dos orcs* [+4 de bônus de for] +4, *couro batido* +5, *aljava de Ehlonna, botas de caminhar e saltar, manto da resistência* +3.

**Mote** “A natureza provê desafio e aconchego. As cidades flutuantes só oferecem destruição e tristeza.”

### EFTERAN

ND 18

Humana (Netherese), Maga 16/Arquimaga 2

NB humanóide Médio

**Inic.** +0; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *detectar magia*, Observar +8, Ouvir +8

**Idiomas** Comum, Draconico, Élfico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 23 (toque 15, surpresa 23)

**PV** 45 (16d4+2d4 DV)

**Fort** +5, **Ref** +5, **Von** +14 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga afiada* +3 +13/+8 (dano: 1d4+4/17-20) ou

**À Distância** toque +9 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +10/+5 (À Distância: +9/+4); **Agr** +10

**Ações Especiais** domínio dos elementos, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves, cajado de encantamento* (25 cargas), *varinha de invocar criaturas IV* (NC 7°) (30 cargas)

**Magias Preparadas de Mago** (4/6/5/5/5/5/4/2\*/2\*/2, NC 18°):

9° — *imobilizar monstro em massa* (CD 25), *sexto sentido*.

8° — *confusão* [estendida] (CD 24), *muralha prismática* (CD 23).

7° — *reverter magia, teletransporte maior*.

6° — *contingência, reflexos* [acelerado], *sono profundo* [ampliado] (CD 22), *sugestão em massa* (CD 22).

5° — *cão fiel de Mordenkainen, imobilizar monstro* (CD 21), *metamorfose tórrida* (CD 20), *onda da fadiga* (CD 20), *sonho*.

4° — *confusão* (CD 20), *escudo de fogo* (CD 19), *pele rochosa, porta dimensional, sono* [ampliado] (CD 20).

3° — *bola de fogo* (CD 18), *dissipar magia, imobilizar pessoa* (CD 19), *reverter flechas*<sup>MGF</sup>, *sono profundo* (CD 19).

2° — *detectar pensamentos, invocar enxames, nublar, paralisar monstro* (CD 18), *reflexos*.

1° — *enfeitiçar pessoa* (CD 17), *hipnotismo* (CD 17), *leque cromático* (CD 16), *miséris mágicos* (x2), *montaria arcana*.

0 — *mãos mágicas, mensagem, paralisar* (CD 16), *raio de ácido* (CD 15).

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimaga.

**Habilidades** For 12, Des 11, Con 10, Int 20, Sab 18, Car 11

**Qualidades Especiais** alta arcana, invocar familiar

**Talentos** Acelerar Magia, Ampliar Magia, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Dominar Magia (5), Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Magia: Conjuração, Foco em Magia: Encantamento, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Preparar Poção.

**Perícias** Atuação (Oratória) +5, Concentração +17, Conhecimento (Arcano) +25, Conhecimento (Geografia) +10, Conhecimento (História) +14, Conhecimento (Local: Eaelann) +10, Conhecimento (Local: Netheril) +14, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +10, Conhecimento (Natureza) +12, Conhecimento (Os Planos) +9, Conhecimento (Religião) +8, Diplomacia +7, Identificar Magias +60, Observar +8, Ouvir +8, Sentir Motivação +7.

**Pertences** acessórios de combate mais *adaga afiada* +3, *botas aladas, braceiras da armadura* +8, *pedra iônica* (elíptica lilás e verde), *anel de proteção* +5, *anel de sustento*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 80 magias do *Livro do Jogador*, mais 10 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Efteran leu este capítulo dos pergaminhos *nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ela recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Magias Contingentes** Se Efteran for atacada corpo a corpo uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *escudo de fogo*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Efteran tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *detectar magia, idiomas e visão no escuro*.

**Mote** “Nada como um sono tranquilo para enxutar nossos pensamentos.”

### ENOLLAR

ND 22

Humano (Netherese), Mago 14/Mestre do Conhecimento 5/Arquimago 3

CN humanóide Médio

**Inic.** +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *ver o invisível*, Observar +8, Ouvir +8



**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 24 (toque 12, surpresa 22)

**PV** 101 (14d4+5d4+3d4+44 DV)

**Fort** +15, **Ref** +15, **Von** +19 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga afiada e do retorno* +3 +9/+4 (dano: 1d4+3/17-20) ou

**À Distância** *adaga afiada e do retorno* +3 +7 (dano: 1d4+3/17-20) ou

**À Distância** toque +12 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +10/+5 (À Distância: +12/+7); **Agr** +9

**Ações Especiais** domínio dos elementos, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves, cajado da adivinhação* (35 cargas)

**Magias Preparadas de Mago (4/6/6/6/6/4\*/5/4\*/4\*/4, NC 23°):**

9° — *chuva de meteoros* (CD 27), *grito da banshee* (CD 27), *invocar criaturas IX, sexto sentido*.

8° — *campo de lâminas afiadas de gelo de Zajimarn*<sup>MGF</sup> (CD 26), *instante de presciência, labirinto* (CD 27), *muralha prismática* (CD 26).

7° — *rajada prismática* (CD 25), *reverter magia, teletransporte maior, visão arcana maior*.

6° — *carne para pedra* (CD 24), *contingência, dissipar magia maior, esfera gélida de Otiluke* (CD 24), *visão da verdade*.

5° — *cone glacial* (CD 23), *criar itens temporários, enfraquecer o intelecto* (CD 23), *teletransporte*.

4° — *detectar vidência, esfera resiliente de Otiluke* (CD 22), *esferas de energia de Tirumael*<sup>MGF</sup> (CD 22), *pele rochosa, porta dimensional, tentáculos negros de Evard*.

3° — *bola de fogo* (CD 21), *clariaudiência/clarividência, dissipar magia, esfera de invisibilidade, nevasca, respirar na água*.

2° — *astúcia da raposa, detectar pensamentos, invocar enxames, proteção contra flechas, raio ardente* (CD 20), *reflexos*.

1° — *área escorregadia, enfeitiçar pessoa* (CD 19), *mísseis mágicos, névoa obscurecente, queda suave, reconhecer proteções*<sup>MGF</sup>.

0 — *consertar, detectar magia, ler magias, mãos mágicas*.

**Habilidades** For 11, Des 15, Con 15, Int 26, Sab 12, Car 13

**Qualidades Especiais** alta arcana, conhecimento do mestre do conhecimento +13, invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Conjuração, Foco em Magia: Adivinhação, Foco em Perícia: Conhecimento (Arcano), Foco em Perícia: Identificar Magias, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magia Silenciosa Automática<sup>LNE</sup>.

**Perícias** Cavalgar +4, Concentração +25, Conhecimento (Arcano) +33, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +13, Conhecimento (Geografia) +13, Conhecimento (História) +18, Conhecimento (Local: Netheril) +18, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +18, Conhecimento (Natureza) +13, Conhecimento (Os Planos) +13, Decifrar Escrita +10, Diplomacia +5, Identificar Magias +68, Observar +8, Obter Informação +8, Ouvir +8, Procurar +16, Profissão (Herborista) +10, Sobrevivência +2.

**Pertences** acessórios de combate mais *adaga afiada e do retorno* +3, *amuleto da armadura natural* +4, *anel de armazenar magias*

(maior), *bracadeiras da armadura* +8, *manto da resistência* +5, *anel de sustento, tiara do intelecto* +6.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 100 magias do *Livro do Jogador*, mais 10 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Enollar leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Enollar, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *porta dimensional* afastando-o dos efeitos da *disjunção*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Enollar tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas, ver o invisível e visão no escuro*.

**Segredos de Mestre do Conhecimento** segredos da força interior (+2 de bônus nos teste de Vontade), segredos de vitalidade verdadeira (+2 de bônus nos teste de Fortitude), conhecimento secreto da esquiva (+2 de bônus nos teste de Reflexos).

**Mote** “Não acredito em aptidão para a magia, acredito em interesse e empenho.”

## FAHREN

ND 22

Humano (Netherese), Mago 10/Ladino 2/Lorde Mago<sup>LEF</sup> 10

NM humanóide Médio

**Inic.** +6; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *ver o invisível*, Observar +16, Ouvir +14

**Idiomas** Comum, Dracônico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 23 (toque 12, surpresa 21)

**PV** 120 (10d4+2d6+10d4+66 DV)

**Resistência** evasão

**Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +11 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 12 m (8 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga afiada do sangramento* +4 +18/+13 (dano: 1d4+6/17-20) ou

**À Distância** toque +13 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +13/+8 (À Distância: +13/+8); **Agr** +12

**Opções de Ataque** ataque furtivo +1d6

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves, filtro da visão*

**Magias Preparadas de Mago (4/5/5/5/5/4/4/4/4/4, NC 20°):**

9° — *aprisionamento* (CD 23), *contingência em cadeia*<sup>LT</sup>, *imobilizar monstro em massa* (CD 23), *parar o tempo*.

8° — *limpar a mente, nuvem incendiária, proteção contra magias, raio polar* (CD 22).

7° — *dedo da morte* (CD 21), *reverter magia, simulacro, teletransporte maior*.

6° — *contingência, corrente de relâmpagos* (CD 20), *sugestão em massa* (CD 20), *tempestade de ácido*<sup>MGF</sup> (CD 20).

5° — *cone glacial* (CD 19), *criar passagens, onda da fadiga* (CD 19), *teletransporte*.

4° — *invocar criaturas IV, muralha de fogo* (CD 18), *pele rochosa,*





*porta dimensional, terreno ilusório.*

3º — *adagas dançarinas*<sup>MGF</sup>, *bola de fogo* (CD 17), *dissipar magia*, *respirar na água, vôo*.

2º — *arrombar, levitação, poeira ofuscante* (CD 16), *reflexos, truque da corda*.

1º — *ataque certeiro, hipnotismo* (CD 15), *leque cromático* (CD 15), *mísseis mágicos, queda suave*.

0 — *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, mãos mágicas*.

**Habilidades** For 14, Des 14, Con 17, Int 19, Sab 13, Car 17

**Qualidades Especiais** bônus em domínio de magia (4 magias), encontrar armadilhas, invocar familiar

**Talentos** Acelerar Magia, Conversão Arcana<sup>LJPF</sup>, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Diligente, Dominar Magia (4), Escrever Pergaminho, Foco em Arma: Adaga, Forjar Anel, Ignorar Componentes, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magia Silenciosa Automática<sup>LNE</sup>, Manipulação Arcana<sup>LEF</sup>, Preparar Poção, Prontidão, Usar Armadura: leve, Usar Armas Simples.

**Perícias** Avaliação +6, Blefar +6, Cavalgar +5, Concentração +25, Conhecimento (Arcano) +29, Conhecimento (História) +14, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +15, Conhecimento (Masmorras) +10, Decifrar Escrita +10, Diplomacia +5, Esconder-se +5, Furtividade +6, Identificar Magias +60, Intimidar +8, Observar +16, Obter Informação +8, Ouvir +14, Saltar +11, Sentir Motivação +10.

**Pertences** acessórios de combate mais *adaga afiada do sangramento* +4, *amuleto da armadura natural* +3, *botas de caminhar e saltar, brçaadeiras da armadura* +8, *anel de invisibilidade, manto do deslocamento (maior), anel de movimentação livre, pedra iônica (fuso branco perolado)*.

**Grímório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 80 magias do *Livro do Jogador*, mais 5 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 5 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Fahren leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Conversão Suprema (Ext)** Fahren pode converter qualquer magia preparada de 9º nível ou menor em qualquer magia dominada de 9º nível ou menor, assim como um clérigo bom pode conjurar espontaneamente magias preparadas em feitiços de cura.

**Magias Contingentes** Através de uma palavra chave dita numa ação livre Fahren pode acionar uma *contingência em cadeia* que por sua vez executará as magias *pele rochosa, vôo* e *reflexos*, todas na mesma rodada. Se Fahren chegar a perder 75% dos seus PVs uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *teletransporte*, levando-o para um local seguro.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Aksa tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas, ver o invisível e visão no escuro*.

**Supremacia em Lorde Mago (Ext)** Fahren pode aplicar um ou mais talentos metamágicos que possua a uma magia que tenha convertido em uma magia dominada através tanto da habilidade de conversão suprema quanto do talento Conversão Arcana. O nível da magia preparada a ser convertida deve igualar ou exceder o nível da magia

dominada com os talentos metamágicos desejados aplicados. Por exemplo, você poderia converter a magia preparada de 5º nível *teletransporte* para a magia dominada de 1º nível *mísseis mágicos* modificado pelos talentos Potencializar Magia, Magia sem Gestos e Magia Silenciosa.

**Mote** "A ética na utilização da magia é um conceito dos tolos e medrosos."

### GENERAL MATICK

ND 20

Humano (Netherese), Guerreiro 10/Mago 10

CM humanóide Médio

**Inic.** +6; **Sentidos** Observar +10, Ouvir +10

**Idiomas** Comum, Dracônico, Loross, Netherese

**CA** 28 (toque 17, surpresa 26)

**PV** 145 (10d10+10d4+60 DV)

**Fort** +13, **Ref** +8, **Von** +11

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *espada bastarda afiada profana da ruínas dos goblinóides e de aço negro* +5 +28/+23/+18 (dano: 1d10+17/17-20)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +25/+20/+15 (À Distância: +17/+12/+7); **Agr** +25

**Opções de Ataque** Ataque Poderoso, Combate Montado, Desarme Aprimorado, Investida Montada, Trespassar Aprimorado

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves, pergaminho de viagem planar* (NC 13º)

**Magias Preparadas de Mago (4/5/5/4/3/2, NC 10º):**

5º — *mão interposta de Bigby* (CD 18), *teletransporte*.

4º — *invisibilidade maior, pele rochosa, tentáculos negros de Evard*.

3º — *bola de fogo* (CD 16), *deslocamento, dissipar magia, velocidade*.

2º — *invisibilidade, levitação, nublar, raio ardente* (CD 15), *reflexos*.

1º — *ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos, queda suave, transformação momentânea*.

0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, ler magias*.

**Habilidades** For 30, Des 14, Con 17, Int 16, Sab 13, Car 12

**Qualidades Especiais** invocar familiar

**Talentos** Ataque Poderoso, Combate Montado, Desarme Aprimorado, Dominar Magia (3), Escrever Pergaminho, Especialista em Combate, Especialização em Arma: Espada bastarda, Foco em Arma Maior: Espada bastarda, Foco em Arma: Espada bastarda, Iniciativa Aprimorada, Investida Montada, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado: Espada bastarda, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo.

**Perícias** Cavalgar +10, Concentração +17, Conhecimento (Arcano) +15, Conhecimento (História) +7, Conhecimento (Local: Netheril) +12, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +9, Conhecimento (Táticas) +10, Diplomacia +4, Escalar +11, Identificar Magias +17, Intimidar +11, Natação +11, Observar +10, Ofícios (Armeiro) +8, Ouvir +10, Saltar +11.

**Pertences** acessórios de combate mais *espada bastarda afiada profana e da ruína de goblinóides e de aço negro* +5, *amuleto da armadura natural* +3, *botas aladas, brçaadeiras da armadura* +8, *cinto da força de gigante* +6, *anel de proteção* +5, *anel de regeneração, manto*



de *Spielepelz*<sup>NTR</sup>.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 15 magias do *Livro do Jogador*, mais 2 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 2 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Mote** "A morte é uma resolução em definitivo."

## HALAVAR

ND 19

Humano (Netherese), Mago 15/Arquimago 4

N humanóide Médio

**Inic.** +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +8, Ouvir +8

**Idiomas** Anão, Celestial, Comum, Dracônico, Élfico, *idiomas*, Netherese

**CA** 24 (toque 12, surpresa 22)

**PV** 84 (15d4+4d4+38 DV)

**RM** 18

**Fort** +11, **Ref** +11, **Von** +15 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga flamejante* +3 +15/+10 (dano: 1d4+5+1d6 de fogo/19-20) ou

**À Distância** toque +12 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +12/+7 (À Distância: +12/+7); **Agr** +12

**Ações Especiais** domínio dos elementos, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves, cajado da defesa* (35 cargas)

**Magias Preparadas de Mago (4/7/7/10/6/4\*/6/3\*/3\*/3, NC 20\*):**

9º — *aprisionamento* (CD 29), *disjunção de Mordenkainen*, *parar o tempo*.

8º — *discernir localização*, *muralha prismática* (CD 28), *raio polar* (CD 29).

7º — *banimento* (CD 27), *cuco de força*, *reverter magia*.

6º — *campo antimagia*, *corrente de relâmpagos* (CD 27), *desintegrar* (CD 26), *dissipar magia maior*, *lendas e histórias*, *olho prismático*<sup>LJPF</sup> (CD 27).

5º — *cone glacial* (CD 26), *criar itens temporários*, *proteção menor contra o ferro*<sup>CCFR</sup>, *teletransporte*.

4º — *criar itens efêmeros*, *globo de invulnerabilidade menor*, *invisibilidade maior*, *melhorar magia*<sup>LJPF</sup>, *muralha de gelo* (CD 25), *muralha do bem* (CD 24).

3º — *bola de fogo* (CD 24), *círculo mágico contra o mal* (CD 23), *deslocamento*, *dissipar magia*, *esfera de invisibilidade*, *forma gasosa*, *proteção contra elementos*, *relâmpago* (CD 24), *reverter flechas*<sup>MGF</sup>, *velocidade*.

2º — *alterar-se*, *arrombar*, *astúcia da raposa*, *cegueira/surdez* (CD 22), *flecha ácida de melf*, *invocar criaturas II*, *percepção às cegas*.

1º — *ataque certeiro*, *aumentar pessoa* (CD 21), *aura mágica de Nystul*, *causar medo* (CD 21), *cerrar portas*, *misseis mágicos*, *onda de energia*<sup>MGF</sup> (CD 22).

0 — *brilho* (CD 21), *marca arcana*, *pasmar* (CD 20), *prestidigitação*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Habilidades** For 15, Des 15, Con 14, Int 30, Sab 13, Car 17

**Qualidades Especiais** alta arcana, habilidade similar a magia, invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Ampliar Magia, Artesão Mágico: Criar Item

Maravilhoso, Contramágica Aprimorada, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado, Criar Bastão, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Dominar Magia (6), Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Conjuração, Foco em Magia: Evocação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Maximizar Magia.

**Perícias** Atuação (Humor) +10, Atuação (Oratória) +6, Concentração +24, Conhecimento (Arcano) +32, Conhecimento (Geografia) +16, Conhecimento (História) +24, Conhecimento (Local: Ammarindar) +13, Conhecimento (Local: Eaelrann) +14, Conhecimento (Local: Imaskar) +14, Conhecimento (Local: Netheril) +18, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +13, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +12, Conhecimento (Os Planos) +15, Conhecimento (Portais e Passagens) +13, Decifrar Escrita +17, Identificar Magias +67, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +15, Profissão (Escriba) +6, Sentir Motivação +3.

**Pertences** acessórios de combate mais *adaga flamejante* +3, *amuleto da armadura natural* +4, *anel de arcano III*, *bolsa de truques* (bronze), *braçadeiras da armadura* +8, *anel de movimentação livre*, *pan-tógrafo universal de Halavar*<sup>NTR</sup>, *robe do arquimago*, *tiara do intelecto* +6.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 80 magias do *Livro do Jogador*, mais 10 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Halavar leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Magicus Creare** Halavar leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Halavar tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Magias Contingentes** Se Halavar for atacado corpo a corpo uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *invisibilidade maior*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Halavar tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *visão no escuro* e *ler magias*.

**Mote** "Eu não compreendo porque são poucas as pessoas que vêem a magia como algo que dê alegria e humor."

## HAMRING

ND 23

Humano (Netherese), Encantador 16/Arquimago 5/Mestre

Alquimista<sup>MGF</sup> 2

NB humanóide Médio

**Inic.** +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +8, Ouvir +8

**Idiomas** Comum, Dracônico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 26 (toque 16, surpresa 24)

**PV** 84 (16d4+5d4+2d4+23 DV)

**RM** 18

**Fort** +12, **Ref** +13, **Von** +17

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *cajado de Hamring* +16/+11/+6 (dano: 1d6+3/19-20) ou

**À Distância** toque +15 (magia)



**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +13/+8/+3 (À Distância: +15/+10/+5); **Agr** +11

**Ações Especiais** domínio da modelagem, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** cajado de Hamring (35 cargas), filtro da verdade, filtro da visão, poção de curar ferimentos graves, poção de forma gasosa, poção de pele rochosa, pergaminho de viagem planar (NC 13°).

## **Magias Preparadas de Mago**

(4+1/6+1/5+1/5+1/5+1/3\*+1/3\*+1/2\*+1/4+1/4+1/1+1, NC 24°):

10° — dissipar magia maior [acelerada], imobilizar monstro [acelerado] † (CD 26).

9° — disjunção de Mordenkainen, dominar monstro † (CD 25), esfera prismática, forma etérea, imobilizar monstro em massa (CD 25).

8° — castigo irado de Nybor<sup>MGF</sup> (CD 24), enfeitiçar monstro em massa (CD 24), palavra de poder: atordoar † (CD 24), pele rochosa [acelerada], raio polar (CD 23).

7° — imobilizar pessoa em massa (CD 23), palavra de poder: cegar † (CD 23), teletransporte por gemas<sup>MGF</sup>.

6° — carne para pedra (CD 22), lendas e histórias, repulsão (CD 21), sugestão em massa † (CD 22).

5° — dominar pessoa † (CD 21), enfraquecer o intelecto (CD 21), imobilizar monstro (CD 21), miragem arcana.

4° — enfeitiçar monstro † (CD 20), escudo de fogo, esfera resiliente de Otiluke (CD 19), invisibilidade maior, leque cromático [ampliado] (CD 19), melhoria mnemônica de Rary.

3° — bola de fogo (CD 18), dissipar magia, flecha de chamas (CD 19), imobilizar pessoa † (CD 19), sugestão (CD 19), vôo.

2° — levitação, padrão hipnótico (CD 18), pasmar monstro † (CD 18), queimadura de Aganazzar<sup>CCFR</sup> (CD 17), reflexos, riso histérico de Tasha (CD 18).

1° — enfeitiçar pessoa † (CD 17), hipnotismo (CD 17), leque cromático (CD 16), mísseis mágicos, queda suave, reconhecer proteções<sup>MGF</sup> (CD 16), transformação momentânea.

0 — detectar magia, mãos mágicas, mensagem, pasmar †, raio de gelo (CD 15).

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

† Magias bônus de encantador. Escolas proibidas: Conjuração e Necromancia.

**Habilidades** For 11, Des 15, Con 12, Int 20, Sab 12, Car 12

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, criar 2/dia, preparar poção 4°, habilidade similar a magia, invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Ampliar Magia, Artesão Mágico<sup>CCFR</sup>:

Preparar Poção, Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10°), Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Encantamento, Foco em Magia: Transmutação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Preparar Poção.

**Perícias** Cavalgar +4, Concentração +24, Conhecimento (Arcano) +25, Conhecimento (História) +11, Conhecimento (Local: Netheril) +14, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +12, Conhecimento (Monstros) +10, Conhecimento (Natureza) +12, Conhecimento (Os Planos) +9, Conhecimento (Portais e Passagens) +8, Conhecimento (Sonhos) +10, Decifrar Escrita +10, Identificar Magias +33, Observar +8, Ofícios (Alquimia) +15, Ouvir +8, Procurar +8, Profissão (Pescador)

+5, Sentir Motivação +3, Sobrevivência +5.

**Pertences** acessórios de combate mais sacola prestativa de Heward, amuleto do arquimago<sup>NTR</sup>, bolsa de truques (bronze), manto da resistência +4, anel do arquimago<sup>NTR</sup>, robe do arquimago, anel de sustento.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 100 magias do Livro do Jogador, mais 10 magias do Livro do Jogador Para Faerûn e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Cajado de Hamring** este item é um bordão do impacto +3 com as magias imobilizar pessoa em massa (1 carga), tarefa/missão (1 carga), imobilizar monstro (1 carga), enfeitiçar monstro (1 carga), imobilizar pessoa (1 carga) e enfeitiçar pessoa (1 carga). Só pode ser utilizado por Hamring. Encantamento (forte); NC 13°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado e as respectivas magias; Preço 166.000 PO; Custo 83.000 PO + 6.640 XP.

**Criar 2/dia** Hamring pode criar duas poções por dia (8 horas) ao invés de apenas uma.

**Magias Contingentes** Se Hamring for atacado corpo a corpo uma contingência será acionada que por sua vez executará a magia vôo.

**Magias Permanentes** através do uso da magia permanência Hamring tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: idiomas, visão no escuro e ler magias.

**Preparar Poção (4°)** Hamring pode criar poções que contenham magias de 4° nível ou inferior.

**Mote** "Criar uma poção mágica não é como fazer um bolo."

## **JARM**

**ND 17**

Humano (Netherese), Mago 14/Arquimago 2/Assassino 1

LM humanóide Médio

**Inic.** +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, ver o invisível, Observar +5, Ouvir +5

**Idiomas** Comum, Dracônico, idiomas, Loross, Netherese

**CA** 21 (toque 14, surpresa 20)

**PV** 77 (14d4+2d4+1d6+34 DV)

**Fort** +6, **Ref** +7, **Von** +10

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** adaga afiada do sangramento +3 +12/+7 (dano: 1d4+3/17-20) ou

**À Distância** toque +9 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +8/+3 (À Distância: +9/+4); **Agr** +8

**Opções de Ataque** ataque furtivo +1d6, ataque mortal (CD 16)

**Acessórios de Combate** poção de curar ferimentos graves, poção de forma gasosa, varinha de bola de fogo (NC 10°) (20 cargas).

**Magias Preparadas de Mago (4/6/5/5/5/2\*/3/3/2, NC 17°):**

8° — discernir localização, evaporação (CD 24).

7° — drenar temporário [maximizado] (CD 23), imobilizar pessoa em massa (CD 22), reverter magia.

6° — ataque visual (CD 22), dissipar magia maior, lendas e histórias.

5° — criar passagens, forma gasosa [estendida].

4° — confusão (CD 19), invisibilidade maior, padrão prismático (CD 19), pele rochosa, porta dimensional.

3° — bola de fogo (CD 19), dificultar detecção, dissipar magia, forma gasosa, imobilizar pessoa (CD 18).



2º — *alterar-se, cegueira/surdez* (CD 18), *detectar pensamentos, nuvem do atordoamento*<sup>MGF</sup> (CD 18), *reflexos*.

1º — *área escorregadia, ataque certo, mísseis mágicos, queda suave, reduzir pessoa* (CD 16), *transformação momentânea*.

0 — *abrir/fechar, detectar magia, mensagem, mãos mágicas*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquivago.

#### Magias Conhecidas de Assassino (—/2):

1º — *névoa obscurecente, salto*.

#### Habilidades Similares a Magia (NC 17º)

(2/dia) — *teletransporte*.

#### Habilidades For 10, Des 13, Con 15, Int 20, Sab 13, Car 11

**Qualidades Especiais** alta arcana, invocar familiar, poder mágico +1, habilidade similar a magia, usar venenos

**Talentos** Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Arma: Adaga, Foco em Magia: Evocação, Foco em Magia: Necromancia, Foco em Perícia: Identificar Magias, Maximizar Magia, Preparar Poção, Usar Armadura: leve.

**Perícias** Concentração +21, Conhecimento (Arcano) +22, Conhecimento (Local: Netheril) +14, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +13, Decifrar Escrita +9, Disfarces +5, Esconder-se +19, Furtividade +10, Identificar Magias +27, Observar +5, Ofícios (Alquimia) +11, Ouvir +5, Procurar +11.

**Pertences** acessórios de combate mais *adaga afiada do sangramento* +3, *braçadeiras da armadura* +7, *anel de invisibilidade, manto do morcego, anel de proteção* +3.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 50 magias do Livro do Jogador, mais 3 magias do Livro do Jogador Para Faerûn e mais 3 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Magias Contingentes** Através de uma palavra chave dita numa ação livre Jarm pode acionar uma *contingência* que por sua vez executará a magia *pele rochosa*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Jarm tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas, ver o invisível, visão no escuro e ler magias*.

**Mote** "Se quiser vencer um duelo, mate seu adversário antes do combate iniciar."

#### LUCKE

Humano (Netherese), Conjurador 17/Arquivago 5

LN humanóide Médio

**Inic.** +1; **Sentidos** *detectar magia*, visão no escuro 18 m, Observar +6, Ouvir +7

**Idiomas** Comum, Dracônico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 28 (toque 16, surpresa 27)

**PV** 103 (17d4+5d4+44 DV)

**RM** 18

**Fort** +13, **Ref** +12, **Von** +18 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *cajado de Lucke* +14/+9 (dano: 1d6+3+1d6 de frio)

**À Distância** toque +12 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +11/+6 (À Distância: +12/+7); **Agr** +10

**Ações Especiais** domínio dos elementos, domínio da modelagem,

maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves, poção de remover doenças, pergaminho de teletransporte maior*

#### Magias Preparadas de Mago

(4+1/6+1/5+1/5+1/5+1/4\*+1/3\*+1/2\*+1/3\*+1/4+1/1+1, NC 23º):

10º — *invocar criaturas VI* [duplicado], *raio polar* [potencializado] (CD 25).

9º — *alterar forma, chuva de meteoros* (CD 24), *disjunção de Mordenkainen, invocar criaturas IX* †, *lâmina negra do desastre*<sup>MGF</sup> (CD 25).

8º — *campo de lâminas afiadas de gelo de Zajimarr*<sup>MGF</sup> (CD 23), *invocar criaturas IV* [duplicar magia], *invocar criaturas VIII* †, *muralha prismática* (CD 23).

7º — *invocar criaturas VII* †, *reverter magia, viagem planar*.

6º — *dissipar magia maior, invocar criaturas VI* †, *lendas e histórias, visão da verdade*.

5º — *ampliar animais, esfera de relâmpagos*<sup>LJP</sup> (CD 20), *invocar criaturas V* †, *similaridade, teletransporte*.

4º — *derreter metais de ghorus toth*<sup>MGF</sup> (CD 20), *invocar criaturas IV* †, *metamorfose, pele rochosa, porta dimensional, reduzir resistência à magia*<sup>DRC</sup> (CD 43).

3º — *baforada ácida de mestil*<sup>MGF</sup> (CD 19), *bola de fogo* (CD 18), *dissipar magia, explosão cegante* (CD 18), *invocar criaturas III* †, *respirar na água*.

2º — *alterar-se, flecha ácida de Melf, invocar criaturas II* †, *invocar enxames, proteção contra flechas, reflexos*.

1º — *invocar criaturas I* †, *mísseis mágicos, montaria arcana, névoa obscurecente, queda suave, rajada de dispersão*<sup>CCFR</sup>, *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup> (CD 16).

0 — *abrir/fechar, detectar magia, mãos mágicas, mensagem, raio de ácido* †.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquivago.

† Magias bônus de conjurador. Escolas proibidas: Encantamento e Necromancia.

#### Habilidades For 11, Des 12, Con 15, Int 20, Sab 14, Car 12

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, invocar familiar (gato), poder mágico +1

**Talentos** Afinidade com Animais, Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10º), Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Duplicar Magia, Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Conjuração, Foco em Magia: Transmutação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Maximizar Magia, Potencializar Invocação, Potencializar Magia.

**Perícias** Adestrar Animais +8, Cavalgar +8, Concentração +25, Conhecimento (Arcano) +28, Conhecimento (Dragões) +8, Conhecimento (Geografia) +10, Conhecimento (História) +13, Conhecimento (Local: Netheril) +14, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +11, Conhecimento (Natureza) +12, Conhecimento (Os Planos) +10, Conhecimento (Portais e Passagens) +7, Conhecimento (Religião) +7, Furtividade +4, Identificar Magias +62, Observar +6, Ouvir +7, Procurar +8, Profissão (Herborista) +6, Profissão (Pescador) +6, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +6.

**Pertences** acessórios de combate mais *cajado de Lucke, amuleto da*





*armadura natural* +4, *bolsa de truques* (bronze), *botas da velocidade*, *bracadeiras da armadura* +8, *broche do escudo*, *anel de invisibilidade*, *anel de proteção* +5, *robe do arqui-mago*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 100 magias do *Livro do Jogador*, mais 10 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Lucke leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Cajado de Lucke** este item é um *bordão da explosão congelante* +3 com as magias *rajada prismática* (1 carga), *dissipar magia maior* (1 carga), *aranhas de fogo* MGE (1 carga), *porta dimensional* (1 carga), *vôo* (1 carga) e *raio ardente* (1 carga). Só pode ser utilizado por Lucke. Evocação, Abjuração e Conjuração (forte); NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado e as respectivas magias; Preço 188.200 PO; Custo 94.100 PO + 7.528 XP.

**Familiar (gato):** ND 1/4; animal Miúdo; DV 22d8 (51 PV); Inic. +2; Deslc.: 9 m; CA 23; BBA +8; Agr +4; 2 garras +14 (dano: 1d2-4) e mordida +9 (dano: 1d3-4); QE vínculo empático, partilhar magias, evasão aprimorada, prontidão, transmitir magias de toque, falar com o mestre, falar com animais de sua espécie, RM 27, vidência no familiar, visão na penumbra, faro; TD N; TR Fort +6, Ref +8, Von +12; For 3, Des 15, Con 10, Int 14, Sab 12, Car 7.

*Perícias e Talentos:* Cavalgar +8, Concentração +25, Equilíbrio +10, Escalar +6, Esconder-se +14, Furtividade +6, Observar +6, Ouvir +7, Procurar +8, Saltar +10, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +6; Acuidade com Arma.

**Magias Contingentes** Ao ser atacado corpo a corpo uma *contingência* será acionada, que por sua vez executará a magia *pele rochosa*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Lucke tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *detectar magia*, *idiomas*, *visão no escuro* e *ler magias*.

**Mote** "Animal é sinônimo de harmonia com a natureza, Pessoa é sinônimo de destruição."

### NETHER, O ANCIÃO

ND 12

Humano (Netherese), Clérigo de Tyche 8/Guerreiro 4  
NM humanóide Médio

**Inic.** +1; **Sentidos** Observar +4, Ouvir +4

**Idiomas** Anão, Comum, Élfico

**CA** 23 (toque 13, surpresa 22)

**PV** 98 (8d8+4d10+36 DV)

**Fort** +14, **Ref** +4, **Von** +12

**Deslocamento** 6 m (4 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *maça pesada* +2 +17/+12 (dano: 1d8+8) ou

**À Distância** toque +11 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +14/+9 (À Distância: +11/+6); **Agr** +14

**Ações Especiais** expulsar ou fascinar mortos-vivos 6/dia (2d6 + 11, 8º), conjuração espontânea (magias de infligir)

**Acessórios de Combate** *varinha de invocar criaturas IV* (25 cargas), *pergaminho de cura completa* (NC 16º)

**Magias Conhecidas de Clérigo** (6/5+1/4+1/3+1/2+1):

4º — *infligir ferimentos críticos*, *invocar criaturas IV*, *movimentação livre*<sup>D</sup>.

3º — *cegueira/surdez*, *círculo de energia*, *curar ferimentos graves*, *proteção contra elementos*<sup>D</sup>.

2º — *ajuda*<sup>D</sup>, *ajuda*, *curar ferimentos moderados*, *silêncio*, *suportar elementos*.

1º — *auxílio divino*, *bênção*, *causar medo*, *comando*, *curar ferimentos leves*, *escudo entrópico*<sup>D</sup>.

0 — *consertar*, *detectar magia*, *detectar venenos*, *ler magias*, *orientação*, *resistência*.

D: Magias de Domínio. Domínio: Sorte (concede o poder da boa sorte 1/dia)

**Habilidades** For 19, Des 12, Con 16, Int 14, Sab 15, Car 16

**Talentos** Ampliar Magia, Ataque Poderoso, Especialização em Arma:

Maça pesada, Foco em Arma: Maça pesada, Força de Espírito, Liderança, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo, Vontade de Ferro.

**Perícias** Arte da Fuga -4, Cavalgar +5, Concentração +13,

Conhecimento (Arcano) +10, Conhecimento (Local: Setevilas) +6,

Conhecimento (Religião) +14, Cura +5, Equilíbrio -4, Escalar -1,

Esconder-se -4, Furtividade -4, Identificar Magias +13, Intimidar +4,

Natação -1, Observar +4, Ofícios (Caligrafia) +5, Ouvir +4, Saltar -7,

Sentir Motivação +4.

**Pertences** acessórios de combate mais *maça pesada* +2, cota de malha (obra-prima), escudo grande de aço (obra-prima), *amuleto da armadura natural* +3, *anel de proteção* +2.

**Mote** "Precisaremos de grandes riquezas se quisermos prosperar."

### NETHER O JOVEM

ND 12

Humano (Netherese), Ranger 12

NB humanóide Médio

**Inic.** +7; **Sentidos** Observar +10, Ouvir +10

**Idiomas** Anão, Comum, Élfico

**CA** 19 (toque 13, surpresa 16)

**PV** 94 (12d8+36 DV)

**Resistência** evasão

**Fort** +11, **Ref** +11, **Von** +6

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *espada curta afiada* +1 +15/+10/+5 (dano: 1d6+5/17-20) e

**Corpo a Corpo** *espada curta flamejante* +1 +15/+10/+5 (dano: 1d6+5+1d6 de fogo/19-20)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +15/+10/+5 (À Distância: +15/+10/+5); **Agr** +15

**Opções de Ataque** combater com duas armas, Especialista em

Combate, inimigo predileto goblinóides +4, inimigo predileto orcs +4, inimigo predileto aberrações +2,

**Acessórios de Combate** *poção de velocidade*

**Magias Conhecidas de Ranger** (—/2/2/1):

3º — *curar ferimentos moderados*.

2º — *agilidade do gato*, *curar ferimentos leves*.

1º — *falar com animais*, *mensageiro animal*.



**Habilidades** For 17, Des 16, Con 17, Int 15, Sab 15, Car 13

**Qualidades Especiais** caminho da floresta, companheiro animal (não possui), empatia com a natureza +13 (+10 para bestas mágicas), rastreador eficaz

**Talentos** Auto-Suficiente, Caçador Treinado, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Especialista em Combate, Esquiva, Foco em Arma: Espada curta, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Tolerância, Usar Armadura: leve, Usar Armas Simples, Usar Escudo.

**Perícias** Adestrar Animais +7, Cavalgar +9, Concentração +12, Conhecimento (Local: Setevidas) +6, Conhecimento (Natureza) +6, Conhecimento (Religião) +3, Cura +6, Escalar +10, Esconder-se +13, Furtividade +18, Identificar Magias +9, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +8, Profissão (Caçador) +10, Profissão (Fazendeiro) +4, Profissão (Pescador) +5, Saltar +5, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +19, Usar Cordas +6.

**Pertences** acessórios de combate mais *espada curta afiada* +1, *espada curta flamejante* +1, *couro batido silencioso* +3.

**Mote** "Não serei eu a trair o povo de Setevidas."

## OLOSTIN

ND 20

Humano (Netherese), Guerreiro 20

CM humanoíde Médio

**Inic.** +8; **Sentidos** Observar +8, Ouvir +8

**Idiomas** Comum, Loross, Netherese

**CA** 26 (toque 15, surpresa 26)

**PV** 175 (20d10+60 DV)

**Fort** +20, **Ref** +15, **Von** +11

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *espada larga de adamantite afiada e vorpal* +4 +35/+30/+25/+20 (dano: 2d6+21/17-20)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +29/+24/+19/+14 (À Distância: +24/+19/+14/+9); **Agr** +29

**Opções de Ataque** Agarrar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Atropelar, Combate Montado, Desarme Aprimorado, Especialista em Combate, Investida Montada, Trespasar, Trespasar Aprimorado

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*

**Habilidades** For 28, Des 18, Con 17, Int 14, Sab 11, Car 15

**Talentos** Agarrar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Atropelar, Combate Montado, Desarme Aprimorado, Especialista em Combate, Especialização em Arma Maior: Espada larga, Especialização em Arma: Espada larga, Foco em Arma Maior: Espada larga, Foco em Arma: Espada larga, Iniciativa Aprimorada, Investida Montada, Liderança, Lutar às Cegas, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado: Espada larga, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo.

**Perícias** Arte da Fuga -2, Cavalgar +8, Conhecimento (História) +5, Conhecimento (Local: Netheril) +8, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +5, Conhecimento (Monstros) +4, Conhecimento (Táticas) +4, Equilíbrio -2, Escalar +5, Esconder-se -2, Furtividade -2, Intimidar +13, Natação +5, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +3,

Profissão (Torturador) +8, Saltar +8, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +3.

**Pertences** acessórios de combate mais *espada larga de adamantite afiada e vorpal* +4, *meia armadura com fortificação moderada*, *botas de caminhar e saltar*, *cinto da força de gigante* +6, *manto da resistência* +5, *anel de proteção* +5.

**Mote** "Essas malditas cidades voadoras não de cair, e eu vou prevalecer."

## M'DAHL

ND 19

Humano (Netherese), Mago 17/Arquimago 2

CN humanoíde Médio

**Inic.** +1; **Sentidos** *visão arcana*, Observar +6, Ouvir +6

**Idiomas** Comum, Dracônico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 21 (toque 11, surpresa 20)

**PV** 123 (17d4+2d4+76 DV)

**RM** 18

**Fort** +13, **Ref** +10, **Von** +18 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga afiada* +3 +12/+7 (dano: 1d4+3/17-20) ou

**À Distância** toque +10 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +9/+4 (À Distância: +10/+5); **Agr** +9

**Ações Especiais** maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos moderados*, *filtro de cuspir fogo*

**Magias Preparadas de Mago**

(4+1/5+1/5+1/5+1/5+1/3\*+1/4+1/3\*+1/3+1/3+1, NC 20°):

9° — *aprisionamento* (CD 23), *chuva de meteoros* (CD 23), *dominar monstro* † (CD 24), *portal*.

8° — *âncora planar maior* (CD 23), *enfeitiçar monstro em massa* (CD 23), *ordem* † (CD 23), *prisão*.

7° — *imobilizar pessoa em massa* † (CD 22), *palavra de poder: cegar* (CD 22), *reverter magia*, *teletransporte maior*.

6° — *âncora planar* (CD 21), *corrente de relâmpagos* (CD 20), *dissipar magia maior*, *dominar pessoa* [sem gestos] (CD 21), *tarefa/missão* †.

5° — *âncora planar menor* (CD 20), *dominar pessoa* (CD 20), *enfraquecer o intelecto* † (CD 20), *missão menor* [sem gestos] (CD 20).

4° — *enfeitiçar monstro* † (CD 19), *escudo de fogo* (CD 18), *esfera resiliente de Otiluke* (CD 18), *imobilizar pessoa* [sem gestos] (CD 19), *invocar criaturas IV*, *pele rochosa*.

3° — *advertência suave de nybor*<sup>MGF</sup> (CD 18), *bola de fogo* (CD 17), *dissipar magia*, *imobilizar pessoa* † (CD 18), *nevasca*, *sugestão* (CD 18).

2° — *cegueira/surdez* (CD 16), *detectar pensamentos*, *flecha ácida de Melf*, *nuvem do atordoamento*<sup>MGF</sup> (CD 16), *pasmado monstro* † (CD 17), *suportar elementos*.

1° — *enfeitiçar pessoa* † (CD 16), *hipnotismo* (CD 16), *misséis mágicos*, *montaria arcana*, *raio do enfraquecimento* (CD 15), *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup> (CD 15).

0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *marca arcana*, *mensagem*, *passar* † (CD 15).

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.





† Magias bônus de encantador. Escolas proibidas: Ilusão e Transmutação.

**Habilidades** For 11, Des 12, Con 19, Int 19, Sab 18, Car 11

**Qualidades Especiais** alta arcana, invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Conjurador Pródigo<sup>LJP</sup>, Criar Cajado, Criar

Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Magia:

Conjuração, Foco em Magia: Encantamento, Foco em Perícia:

Identificar Magias, Forjar Anel, Magia Sem Gestos, Potencializar

Invocação, Preparar Poção.

**Perícias** Cavalgar +3, Concentração +23, Conhecimento (Arcano) +25, Conhecimento (Dragões) +6, Conhecimento (História) +13, Conhecimento (Local: Netheril) +14, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +12, Conhecimento (Masmorras) +6, Conhecimento (Monstros) +10, Conhecimento (Os Planos) +15, Conhecimento (Portais e Passagens) +10, Conhecimento (Religião) +5, Decifrar Escrita +10, Identificar Magias +60, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +6.

**Pertences** acessórios de combate mais *adaga afiada* +3, *amuleto da armadura natural* +5, *botas aladas*, *capa do saltimbanco*, *anel de movimentação livre*, *robe do arquimago*, *anel de sustento*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 80 magias do *Livro do Jogador*, mais 5 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 5 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** M'Dahl leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Magias Contingentes** Através de uma palavra chave dita numa ação livre M'Dahl pode acionar uma *contingência* que por sua vez executará a magia *pele rochosa*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* M'Dahl tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *ler magias* e *visão arcana*.

**Mote** "As criaturas dos outros planos detêm segredos muito antigos dos quais podemos aproveitar."

### NOANAR

Humano (Netherese), Evocador 16/Arquimago 5

CN humanoíde Médio

**Inic.** +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *visão arcana*, Observar +14, Ouvir +14

**Idiomas** Comum, Draconico, Élfico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 23 (toque 17, surpresa 21)

**PV** 123 (16d4+5d4+63 DV)

**Fort** +9, **Ref** +8, **Von** +12 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 12 m (8 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *sabre afiado e flamejante* +3 +18/+13/+8 (dano: 1d6+6+1d6 de fogo/15-20)

**À Distância** toque +14 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +15/+10/+5 (À Distância: +14/+9/+4); **Agr** +14

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Ações Especiais** domínio dos elementos, domínio da modelagem, maestria da contramágica

### ND 21

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*, *varinha de bola de fogo* (30 cargas) (NC 10°)

**Magias Preparadas de Mago**

(4+1/6+1/6+1/5+1/5+1/4\*+1/4\*+1/3\*+1/3\*+1, NC 22):

9° — *chuva de meteoros* † (CD 31), *disjunção de Mordenkainen*, *parar o tempo*, *portal*.

8° — *explosão solar* † (CD 30), *limpar a mente*, *nuvem incendiária*, *punho cerrado de Bigby* (CD 30).

7° — *banimento* (CD 23), *bola de fogo controlável* † (CD 29), *rajada prismática* (CD 29), *teletransporte maior*.

6° — *carne para pedra* (CD 22), *contingência*, *corrente de relâmpagos* † (CD 28), *repulsão* (CD 22), *visão da verdade*.

5° — *cone glacial* † (CD 27), *esfera de relâmpagos*<sup>LJP</sup> (CD 27), *muralha de energia*, *névoa mortal*, *teletransporte*.

4° — *âncora dimensional*, *escudo de fogo* † (CD 26), *muralha de fogo* (CD 26), *pele rochosa*, *porta dimensional*, *tentáculos negros de Evard*.

3° — *bola de fogo* † (CD 25), *dissipar magia*, *muralha de vento* (CD 25), *pisar*, *relâmpago* (CD 25), *velocidade*.

2° — *agilidade do gato*, *esfera flamejante* † (CD 24), *flecha ácida de Melf*, *levitação*, *nuvem do atordoamento*<sup>MGF</sup> (CD 24), *proteção contra flechas*, *raio ardente* (CD 24).

1° — *área escorregadia*, *enfeitiçar pessoa* (CD 17), *mãos flamejantes* (CD 23), *mísseis mágicos* †, *névoa obscurecente*, *orbe de fogo menor*<sup>LT</sup> (CD 23), *toque chocante* (CD 23).

0 — *brilho* †, *consertar*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *mensagem*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

† Magias bônus de evocador. Escolas proibidas: Ilusão e Necromancia.

**Habilidades** For 16, Des 15, Con 16, Int 22, Sab 13, Car 12

**Qualidades Especiais** alta arcana, invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Contramágica Aprimorada, Criar Armaduras e Armas

Mágicas, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha,

Dominar Magia (6), Escrever Pergaminho, Foco em Magia:

Conjuração, Foco em Magia: Evocação, Foco em Magia Maior:

Evocação, Foco em Magia Épico<sup>LNE</sup>: Evocação, Foco em Perícia:

Identificar Magias, Forjar Anel, Potencializar Magia, Prontidão, Usar

Arma Comum: Sabre.

**Perícias** Blefar +4, Cavalgar +5, Concentração +27, Conhecimento (Arcano) +24, Conhecimento (Dragões) +10, Conhecimento (História) +16, Conhecimento (Local: Calimshan) +8, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +12, Conhecimento (Monstros) +11, Conhecimento (Natureza) +9, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +9, Conhecimento (Os Planos) +12, Conhecimento (Portais e Passagens) +10, Conhecimento (Religião) +8, Decifrar Escrita +10, Identificar Magias +64, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +8, Saltar +12, Sentir Motivação +3, Sobrevivência +5.

**Pertences** acessórios de combate mais *sabre afiado e flamejante* +3, *botas de caminhar e saltar*, *braçadeiras da armadura* +6, *colar de bolas de fogo tipo VII*, *pedra iônica (pentaedro lilás pálida)*<sup>NTR</sup>, *anel de proteção* +5, *anel de resistência a fogo (maior)*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 140 magias do *Livro do Jogador*, mais 10 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Noanar leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e



adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Noanar, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *teletransporte* afastando-o dos efeitos da *disjunção*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Noanar tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *ler magias*, *visão arcana* e *visão no escuro*.

**Magias Criar** Noanar leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Noanar tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Mote** "A Trama e o Fogo são dois fenômenos totalmente associados entre si, não há nada que prove o contrário."

## QUANTOUL

## ND 37

Gigante Voadkyn (Netherese), Mago 25/Arquimago 5

LN gigante (floresta) Grande

**Inic.** +4; **Sentidos** visão na penumbra, *visão arcana*, Observar +12, Ouvir +12

**Idiomas** Dracônico, Gigante, *idiomas*, Illuskan, Imaskari, Loross, Netherese

**CA** 27 (toque 13, surpresa 23)

**PV** 322 (10d8+25d4+5d4+200 DV)

**Fort** +31, **Ref** +26, **Von** +27 (+2 contra sono e efeitos de feitiço, e +1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** 2 pancadas +27 (dano: 1d4+6) ou

**Corpo a Corpo** *cajado de Quantoul* +32/+27 (dano: 1d8+14/19-20) ou

**À Distância** toque +25 (magia)

**Face** 3 m por 3 m; **Alcance** 3 m

**BBA** +27/+22 (À Distância: +25/+20); **Agr** +20

**Ações Especiais** alterar-se

**Acessórios de Combate** *cajado de Quantoul* (35 cargas), *poção de curar ferimentos graves*, *pergaminho de viagem planar* (NC 13°)

**Magias Preparadas de Mago** (4/6/6/5/5/4\*/4\*/2\*/3\*/4/1/1/1, NC 31°):

12° — *chuva de meteoros* [maximizada] (CD 29).

11° — *teletransporte maior* [acelerado].

10° — *desintegrar* [acelerado] (CD 27).

9° — *alterar forma*, *disjunção de Mordenkainen*, *grito da banshee* (CD 25), *parar o tempo*.

8° — *castigo irado de Nybor*<sup>MGF</sup> (CD 24), *corpo de ferro*, *raio polar* (CD 25).

7° — *rajada prismática* (CD 24), *reverter magia*.

6° — *carne para pedra* (CD 23), *dissipar magia maior*, *globo de invulnerabilidade*, *olho prismático* (CD 23).

5° — *amortecer energia*, *cone glacial* (CD 22), *teletransporte*, *vôo prolongado*.

4° — *esferas de energia de Tirumae*<sup>MGF</sup> (CD 21), *invisibilidade maior*, *pele rochosa*, *porta dimensional*, *reduzir pessoa em massa*

(CD 21).

3° — *advertência suave de Nybor*<sup>MGF</sup> (CD 19), *bola de fogo* (CD 20), *dissipar magia*, *lentidão* (CD 20), *velocidade*.

2° — *cegueira/surdez* (CD 18), *força do touro*, *invisibilidade*, *nuvem do atordoamento*<sup>MGF</sup> (CD 19), *raio ardente* (CD 19), *reflexos*.

1° — *aumentar pessoa*, *mísseis mágicos*, *queda suave*, *raio do enfraquecimento* (CD 17), *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup> (CD 17), *reduzir pessoa* (CD 18).

0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *mensagem*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Habilidades** For 23, Des 18, Con 20, Int 22, Sab 15, Car 11

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, domínio da modelagem, domínio dos elementos, invocar familiar, maestria da contra-mágica, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Acelerar Magia Automática<sup>LNE</sup>, Ampliar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10°, 11°, 12°), Contramágica Aprimorada, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Dominar Magia (6), Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Evocação, Foco em Magia: Transmutação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Magias em Combate, Maximizar Magia, Rastrear, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armas Simples, Usar Armas Simples.

**Perícias** Blefar +5, Cavalgar +5, Concentração +47, Conhecimento (Arcano) +45, Conhecimento (Arquitetura) +10, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Local: Eaelrann) +12, Conhecimento (Local: Netheril) +16, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +14, Conhecimento (Monstros) +10, Conhecimento (Natureza) +7, Conhecimento (Os Planos) +15, Conhecimento (Portais e Passagens) +9, Conhecimento (Religião) +7, Decifrar Escrita +14, Diplomacia +12, Esconder-se +0, Identificar Magias +84, Intimidar +2, Observar +12, Ofícios (Lapidação) +6, Ouvir +12, Procurar +10, Profissão (Escriba) +8, Sentir Motivação +10.

**Pertences** acessórios de combate mais *amuleto da armadura natural épica* (+6), *braçadeiras da armadura* +8, *manto da resistência* +5, *anel de movimentação livre*, *encantador de Lefeber*<sup>NTR</sup>, *pedra iônica (héptodo transparente)*<sup>NTR</sup>, *anel de regeneração*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do *Livro do Jogador*, mais 30 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Alterar-se (Sob)** esta habilidade de gigante voadkyn permite que Quantoul possa ativar um efeito semelhante a magia *alterar-se* uma vez por dia.

**Arcanus Fundare** Quantoul leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Cajado de Quantoul** este item é um *bordão do impacto* +5 com as magias *teletransporte maior* (2 cargas), *dissipar magias maior* (1 carga), *cone glacial* (1 carga), *tentáculos negros de Evard* (1 carga), *bola de fogo* (1 carga) e *nublar* (1 carga). Só pode ser utilizado por Quantoul. Conjuração e Abjuração (forte); NC 13°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado e as respectivas magias; Preço 174.600 PO; Custo 87.300 PO + 6.984 XP.





## APÊNDICE III: ADAPTAÇÕES PARA D&D 3.5

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Quantoul, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *teletransporte* afastando-o dos efeitos da *disjunção*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Quantoul tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *visão arcana* e *ler magias*.

**Magicus Creare** Quantoul leu este capítulo dos pergaminhos *nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Quantoul tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Mote** “Mudanças podem ser boas ou ruins, mas sempre trazem uma nova perspectiva da vida.”

### QUATRODEDEDOS

Humano (Netherese), Transmutador 16/Arquimago 5

NM humanóide Médio

**Inic.** +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +9, Ouvir +5

**Idiomas** Comum, Dracônico, idiomas, Loross, Netherese

**CA** 21 (toque 11, surpresa 20)

**PV** 98 (16d4+5d4+42 DV)

**RM** 18

**Fort** +12, **Ref** +11, **Von** +16 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga de armazenar magias e congelante* +3  
+16/+11/+6 (dano: 1d4+4+1d6 de frio/19-20) ou

**À Distância** *besta leve congelante* +2 +11/+6/+1 (dano: 1d8+2+1d6 de frio/19-20) ou

**À Distância** toque +13 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +13/+8/+3 (À Distância: +13/+8/+3); **Agr** +12

**Ações Especiais** domínio dos elementos, domínio da modelagem, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *cajado de transmutação* (35 cargas), *poção de curar ferimentos graves*, *pergaminhos de viagem planar* (NC 13°), *teletransporte maior* (NC 13°) e *mansão magnífica de Mordenkainen* (NC 13°)

### Magias Preparadas de Mago

(4+1/6+1/6+1/6+1/4\*+1/4\*+1/3\*+1/4\*+1/4+1/1+1, NC 22°):

10° — *desintegrar* [acelerado] † (CD 29), *dissipar magia maior* [acelerada].

9° — *absorção*<sup>LT</sup>, *chuva de meteoros* (CD 28), *drenar energia* (CD 27), *mão esmagadora de Bigby*, *parar o tempo* †.

8° — *evaporação* (CD 26), *limpar a mente*, *metamorfosear objetos* † (CD 27), *pele rochosa* [acelerada], *raio polar* (CD 27).

7° — *controlar o clima* †, *dedo da morte* (CD 25), *reverter magia*, *teletransporte maior*.

6° — *contingência*, *desintegrar* † (CD 25), *dissipar magia maior*, *esfera gélida de Otiluke* (CD 25), *tempestade de ácido*<sup>MGF</sup> (CD 25).

5° — *cone glacial* (CD 24), *invocar criaturas V*, *metamorfosear tórrida* † (CD 24), *névoa mortal*, *teletransporte*.

4° — *escudo de fogo* (CD 23), *lança do trovão*<sup>CCFR</sup> (CD 23), *muralla de gelo* (CD 23), *porta dimensional*, *reduzir resistência à magia*<sup>DRC</sup> †

(CD 45), *tempestade glacial* (CD 23), *vidência*.

3° — *dissipar magia*, *forma gasosa*, *nevasca*, *piscar*, *relâmpago* (CD 22), *velocidade*, *vôo* †.

2° — *astúcia da raposa*, *lufada de vento* (CD 21), *nuvem do atordoamento*<sup>MGF</sup> (CD 21), *raio ardente* (CD 21), *suportar elementos*, *vento sussurrante* †, *visão no escuro*.

1° — *mísseis mágicos*, *névoa obscura*, *queda suave* †, *raio do enfraquecimento* (CD 19), *recoo acelerado*, *resistência à elementos*, *toque chocante* (CD 20).

0 — *consertar*, *detectar magia*, *globos de luz*, *ler magias*, *mensagem* †.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

† Magias bônus de transmutador. Escolhas proibidas: Encantamento e Ilusão.

**Habilidades** For 12, Des 13, Con 15, Int 27, Sab 13, Car 12

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, invocar familiar

**Talentos** Acelerar Magia, Ampliar Magia, Capacidade Mágica

Aprimorada<sup>LNE</sup> (10°), Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Evocação, Foco em Magia: Transmutação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Iniciativa Aprimorada.

**Perícias** Blefar +6, Concentração +26, Conhecimento (Arcano) +29, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Local: Netheril) +17, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +14, Conhecimento (Os Planos) +13, Conhecimento (Portais e Passagens) +11, Decifrar Escrita +12, Diplomacia +5, Identificar Magias +63, Intimidar +3, Observar +9, Ofícios (Construção naval) +8, Ouvir +5, Procurar +13, Profissão (Marinheiro) +15, Sentir Motivação +6.

**Pertences** acessórios de combate mais *besta leve congelante* +2, *adaga de armazenar magias e congelante* +3, *amuleto do arquimago*<sup>NTR</sup>, *botas da levitação*, *anel de escudo mental*, *anel de invisibilidade*, *robe do arquimago*, *tapete voador* (3 m por 3 m), *tiara do intelecto* +6.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 80 magias do Livro do Jogador, mais 5 magias do Livro do Jogador Para Faerûn e mais 5 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Quatrodedos leu este capítulo dos pergaminhos *nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Magias Contingentes** Se Quatrodedos for atacado corpo a corpo uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *escudo de fogo*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Quatrodedos tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas* e *visão no escuro*.

**Mote** “O clima é a forma do nosso mundo se manifestar, e eu não tenho receio de controlá-lo.”

### SADEBRETH

Humano (Netherese), Clérigo de Mystryl 14/Mago 8/Devoto

Arcano<sup>UPF</sup> 5

NB Humanóide Médio

**Inic.** +9; **Sentidos** Observar +13, Ouvir +13

**Idiomas** Celestial, Comum, Dracônico, Loross, Netherese

### ND 27



**CA** 24 (toque 11, surpresa 23)

**PV** 156 (14d8+8d4+5d4+54 DV)

**Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +22 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *cetno de Sadebreth* +22/+17/+12 (dano: 1d8+5/19-20)  
ou

**À Distância** toque +18 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +19/+14/+9 (À Distância: +18/+13/+8); **Agr** +15

**Ações Especiais** expulsar ou fascinar mortos-vivos 4/dia (2d6 + 14, 14°), conjuração espontânea (magias de curar)

**Acessórios de Combate** *varinha de curar ferimentos graves* (20 cargas), *cetno de Sadebreth* (35 cargas)

**Magias Conhecidas de Clérigo**

(6/7+1/6+1/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1, NC 14°[15 para magias com o descritor Bem]):

7° — *palavra sagrada*<sup>D</sup> (CD 22), *regeneração*, *repulsão* (CD 22).

6° — *barreira de lâminas*<sup>D</sup> (CD 21), *dissipar magia maior*, *invocar criaturas VI*, *transporte por rochas*.

5° — *cancelar encantamento*, *dissipar o mal*<sup>D</sup> (CD 20), *força dos justos*, *resistência à magia*, *vidência* (CD 20).

4° — *destruição sagrada*<sup>D</sup> (CD 19), *imunidade à magia*, *invocar criaturas IV*, *movimentação livre*, *proteção contra a morte*, *restauração*.

3° — *cegueira/surdez* (CD 18), *círculo de energia*, *círculo mágico contra o mal*<sup>D</sup> (CD 18), *dissipar magia*, *oração*, *remover maldição*, *símbolo de proteção* (CD 18).

2° — *ajuda*<sup>D</sup>, *augúrio*, *imobilizar pessoa* (CD 17), *mão do divino*<sup>MGF</sup>, *restauração menor*, *sabedoria da coruja*, *silêncio*.

1° — *auxílio divino*, *detectar mortos-vivos*, *detectar o mal*, *invisibilidade contra mortos-vivos*, *névoa obscurante*, *proteção contra o mal*<sup>D</sup> (CD 16), *remover medo*, *santuário* (CD 16).

0 — *consertar*, *criar água*, *detectar venenos*, *orientação*, *purificar alimentos*, *virtude*.

D: Magias de Domínio. Domínio: Bem (todas as magias com o descritor Bem tem +1 no nível de conjurador)

**Magias Preparadas de Mago (4/6/5/5/5/4/2/1, NC 13°):**

7° — *bola de fogo* [acelerada].

6° — *lendas e histórias*, *visão da verdade*.

5° — *enfraquecer o intelecto* (CD 20), *muralha de energia*, *névoa mortal*, *teletransporte*.

4° — *invisibilidade maior*, *misséis mágicos* [maximizados], *pele rochosa* (x2), *queimadura de Aganazzar*<sup>CCFR</sup> [potencializado] (CD 19).

3° — *bola de fogo* (CD 18), *proteção contra elementos*, *raio da exaustão* (CD 18), *velocidade*, *vôo*.

2° — *flecha ácida de Melf*, *invisibilidade* (x2), *reflexos*, *suportar elementos*.

1° — *ataque certo*, *misséis mágicos*, *raio do enfraquecimento* (CD 16), *rajada de dispersão*<sup>CCFR</sup>, *resistência à elementos*, *toque chocante* (CD 16).

0 — *consertar*, *detectar magia*, *ler magias*, *mãos mágicas*.

**Habilidades** For 14, Des 12, Con 15, Int 20, Sab 20, Car 13

**Qualidades Especiais** alcance sagrado, defesa sagrada +2, invocar familiar, manto divino, sinergia divina

**Talentos** Acelerar Magia, Aprimorar Magia, Aumentar Magia,

Contramágica Aprimorada, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cetno<sup>LEF</sup>, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Forjar Anel, Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Superior, Maximizar Magia, Persuasivo, Potencializar Magia, Preparar Poção, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo.

**Perícias** Blefar +3, Cavalgar +4, Concentração +32, Conhecimento (Arcano) +30, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Os Planos) +10, Conhecimento (Religião) +33, Cura +20, Decifrar Escrita +14, Diplomacia +18, Identificar Magias +67, Intimidar +3, Observar +13, Ouvir +13, Profissão (Escriba) +6.

**Pertences** acessórios de combate mais *sacola prestativa de heward*, *amuleto da armadura natural* +5, *bola de cristal com visão da verdade*, *bracadeiras da armadura* +8, *anel de sustento*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do *Livro do Jogador*, mais 30 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Alcance Sagrado (Ext)** Sadebreth pode conjurar 2 magias por dia como se elas estivessem sob o efeito do talento Aumentar Magia sem a necessidade de prepará-las com antecedência com este efeito metamágico. As magias também não precisam ocupar o lugar de uma magia de nível superior.

**Arcanus Fundare** Sadebreth leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Cetno de Sadebreth** este item é uma *maça pesada sagrada* e do impacto +3 com as magias *raio de rubi da inversão*<sup>LJPF</sup> (1 carga) e *relâmpago* [potencializado] (1 carga). Só pode ser utilizado por Sadebreth. Abjuração e Evocação (forte); NC 13°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cetno<sup>LEF</sup> e as respectivas magias; Preço 98.775 PO; Custo 49.387 PO + 3.951 XP.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Sadebreth, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *teletransporte* afastando-o dos efeitos da *disjunção*.

**Magias Creare** Sadebreth leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Sadebreth tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Manto Divino (SM)** Uma vez por dia, Sadebreth é capaz de envolver-se numa barreira brilhante de coloração azul-clara que o protege contra magias hostis. O manto reproduz os efeitos da magia *resistência à magia* com nível de conjurador equivalente ao nível de arcano devoto.

**Sinergia Divina (Ext)** Sempre que Sadebreth for alvo de alguma magia inofensiva de qualquer clérigo de Mystryl ele será afetado como se a magia estivesse sob o efeito do talento Potencializar Magia.

**Mote** "Os arcanistas deviam temer mais a magia, pois o que um dia é um coelho no outro será uma serpente."





### SENHORA POLARIS

ND 35

Humana (Netherese), Maga 25/Arquimaga 5/Arcanista Netherese 5  
CN humanoíde Médio

**Inic.** +2; **Sentidos** detectar magia, ver o invisível, visão no escuro 18 m,  
Observar +10, Ouvir +10

**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico, idiomas, Loross, Netherese

**CA** 31 (toque 12, surpresa 29)

**PV** 161 (25d4+5d4+5d4+70 DV); cura acelerada 3

**Resistência** fogo 30 (empunhando o cajado do poder flamejante<sup>LNE</sup>),  
choque de retorno 5; **RM** 18

**Fort** +19, **Ref** +19, **Von** +25 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** cajado do poder flamejante +24/+19 (dano:  
1d6+6+1d6 de fogo) ou

**À Distância** toque +20 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +19/+14 (À Distância: +20/+15); **Agr** +11

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia  
canalizada)

**Ações Especiais** domínio dos elementos, domínio da modelagem,  
maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** cajado do poder flamejante<sup>LNE</sup> (40 cargas),  
poção de curar ferimentos graves, pergaminho de desejo (NC 17°),  
varinha de relâmpago (NC 10°) (35 cargas).

**Magias Preparadas de Mago** (4/6/6/6/6/4\*/4\*/4\*/3\*/1/1/1/1,  
NC 36°):

13° — *disjunção de Mordenkainen* [acelerada].

12° — *chuva de meteoros* [maximizada] (CD 31).

11° — *reverter magia* [acelerada].

10° — *dissipar magia maior* [acelerada].

9° — *contingência em cadeia*<sup>LT</sup>, *mão esmagadora de Bigby*, *parar o tempo*.

8° — *esfera de relâmpagos*<sup>LJPF</sup> [ampliada] (CD 27), *pele rochosa*  
[acelerada], *raio polar* (CD 27).

7° — *imobilizar pessoa em massa* (CD 26), *reverter magia*, *teletransporte maior*.

6° — *dissipar magia maior*, *olho prismático*, *símbolo da persuasão*  
(CD 25).

5° — *imobilizar monstro* (CD 24), *muralha de energia*, *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup> [acelerado] (CD 23), *teletransporte*.

4° — *enfeitiçar monstro* (CD 23), *escudo de fogo*, *esfera resiliente de Otiluke* (x2) (CD 23), *invisibilidade maior*, *pele rochosa*.

3° — *bola de fogo* (CD 22), *dissipar magia* (x2), *esfera cintilante*<sup>MGF</sup>  
(CD 22), *explosão cegante* (CD 22), *voo*.

2° — *lufada de vento* (CD 21), *neblar*, *proteção contra flechas*, *proteção visual*, *reflexos* (x2).

1° — *misséis mágicos*, *névoa obscurecente*, *queda suave*, *raio do enfraquecimento* (CD 19), *rajada de dispersão*<sup>CCFR</sup> (CD 19), *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup> (CD 19).

0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *mensagem*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Magias Épicas Conhecidas** (4/dia, NC 36°)

— *contramágica épica*<sup>LNE</sup>, *crucificar nos céus*<sup>LNE</sup> (CD 30), *dissipar magias magníficas*<sup>LNE</sup>, *fuga onírica*<sup>LNE</sup>.

**Habilidades** For 13, Des 14, Con 15, Int 27, Sab 14, Car 24

**Qualidades Especiais** alta arcana, artesão mágico épico, especialização em campo maior (variação), especialização em campo menor (mentalismo), foco em magia (magias épicas), foco em magia maior (magias épicas), invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Ampliar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10°, 11°, 12°, 13°), Conjuração Épica<sup>LNE</sup>, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado, Criar Cajado Épico<sup>LNE</sup>, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Encantamento, Foco em Magia: Evocação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Maximizar Magia, Metamagia Aprimorada<sup>LNE</sup>, Potencializar Magia, Preparar Poção.

**Perícias** Cavalgar +5, Concentração +37, Conhecimento (Arcano) +46, Conhecimento (História) +18, Conhecimento (Local: Ammarindar) +11, Conhecimento (Local: Eaelrann) +15, Conhecimento (Local: Netheril) +18, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +13, Conhecimento (Masmorras) +15, Conhecimento (Natureza) +11, Conhecimento (Os Planos) +15, Conhecimento (Portais e Passagens) +15, Conhecimento (Religião) +13, Decifrar Escrita +19, Diplomacia +14, Identificar Magias +81, Observar +10, Ofícios (Alquimia) +13, Ofícios (Lapidação) +8, Ouvir +10, Procurar +12, Profissão (Herborista) +11, Sentir Motivação +8.

**Pertences** acessórios de combate mais *amuleto do arquimago*<sup>NTR</sup>, *bracadeiras da armadura épica* (+14), *anel de cura rápida*<sup>LNE</sup>, *anel de movimentação livre*, *bastão do multitransporte*<sup>NTR</sup>, *pedra iônica* (*fuso iridescente*), *robe do arquimago*, *tiara do intelecto* +6.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do *Livro do Jogador*, mais 30 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Senhora Polaris leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ela recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Artesão Mágico Épico** Esta habilidade permite a Senhora Polaris diminuir o tempo e os recursos gastos quando for desenvolver uma magia épica. Ela multiplica a CD nos testes de Identificar Magia por 7000 PO ao invés de 9000 PO e reduz o tempo de desenvolvimento e o custo de XP de forma conseqüente.

**Especialização em Campo Maior (Variação)** A CD no testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *animar*, *criar mortos-vivos*, *dissipar*, *fortificar*, *proteger*, *refletir*, *transformar*, *transportar*.

**Especialização em Campo Menor (Mentalismo)** A CD no testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *adivinhar*, *banir*, *camuflar*, *compelir*, *contato*, *iludir*, *revelar*.

**Foco em Magia (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Senhora Polaris aumentam em 1 ponto. A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Foco em Magia Maior (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Senhora Polaris aumentam em 2 pontos. Esta habilidade substitui o Foco em Magia (magias épicas). A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.





**Magias Contingentes** Através de uma palavra chave dita numa ação livre Senhora Polaris pode acionar uma *contingência em cadeia* que por sua vez executará, na mesma rodada, as magias *nublar*, *reflexos e pele rochosa*. Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Senhora Polaris, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *teletransporte* afastando-a dos efeitos da *disjunção*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Senhora Polaris tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *detectar magia*, *idiomas*, *ver o invisível*, *visão no escuro* e *ler magias*.

**Resistência a Choque de Retorno** Senhora Polaris tem resistência 5 aos danos causados por choque de retorno de magias épicas. Mesmo que o dano seja contínuo a cada rodada ela subtrai 5 do dano recebido.

**Mote** "Enquanto os arqui magos ficam enclausurados em suas cidades voadoras os mistérios do mundo estão escondidos em lugares esquecidos prestes a serem descobertos por verdadeiros caçadores de conhecimento."

## TOLODINE

## ND 27

Humano (Netherese), Mago 17/Arqui mago 5/Devoto Arcano<sup>LJPF</sup> 5  
CN humanoíde Médio

**Inic.** +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +11, Ouvir +11

**Idiomas** Celestial, Comum, Dracônico, Élfico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 24 (toque 11, surpresa 23)

**PV** 145 (17d4+5d4+5d4+81 DV)

**Fort** +17, **Ref** +15, **Von** +22 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** espada curta afiada e de armazenar magia +4  
+19/+14 (dano: 1d6+4/17-20) ou

**À Distância** toque +15 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +14/+9 (À Distância: +15/+10); **Agr** +10

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Acessórios de Combate** poção de curar ferimentos graves, pergaminho de desejo (NC 17°), pergaminho de viagem planar (NC 13°)

**Magias Preparadas de Mago (4/5/5/5/3\*/3\*/3\*/3\*/1, NC 28°):**

10° — vento cáustico de Tolodine (CD 25).

9° — chuva de meteoros (CD 24), imobilizar monstro em massa (CD 23), invocar criaturas IX.

8° — esfera telecinética de Otiluke, evaporação (CD 23), proteção contra magias.

7° — cubo de força, dedo da morte (CD 22), viagem planar.

6° — bola de fogo [potencializada e sem gestos] (CD 22), dissipar magia maior, repulsão (CD 22).

5° — mão interposta de Bigby (CD 21), pele rochosa [sem gestos], proteção menor contra o ferro<sup>CCFR</sup>, teletransporte.

4° — escudo de fogo, esfera resiliente de Otiluke (CD 20), pele rochosa, porta dimensional, tentáculos negros de Evard.

3° — adagas dançarinas<sup>MGF</sup>, bola de fogo (CD 19), nublar [estendida], proteção contra elementos, velocidade.

2° — imagem menor, invisibilidade, mísseis mágicos [sem gestos], proteção contra flechas, ver o invisível.

1° — área escorregadia, ataque certeiro, ataque corrosivo (CD 16), aumentar pessoa (CD 16), mísseis mágicos (x2).

0 — brilho, consertar, mãos mágicas, mensagem.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arqui mago.

**Magias Épicas Conhecidas** (3/dia, NC 28°)

— armadura arcana épica<sup>LNE</sup>, dissipar magias magníficas<sup>LNE</sup>, reflexão épica de projéteis<sup>LNE</sup>.

**Habilidades** For 11, Des 12, Con 16, Int 19, Sab 16, Car 12

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, alcance sagrado, defesa sagrada +2, domínio da modelagem, domínio dos elementos, invocar familiar, manto divino, poder mágico +1, sinergia divina

**Talentos** Aumentar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10°),

Conjuração Épica, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Armaduras e Armas Épicas, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Arma: Espada curta, Foco em Magia: Abjuração, Foco em Magia: Evocação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Iniciativa Aprimorada, Magia Sem Gestos, Magia Sem Gestos Automática, Potencializar Magia, Usar Arma Comum: Espada curta.

**Perícias** Cavalgar +5, Concentração +32, Conhecimento (Arcano) +34, Conhecimento (Geografia) +9, Conhecimento (História) +16, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +12, Conhecimento (Monstros) +9, Conhecimento (Natureza) +9, Conhecimento (Os Planos) +11, Conhecimento (Religião) +17, Decifrar Escrita +10, Diplomacia +3, Identificar Magias +70, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +12, Sentir Motivação +8.

**Pertences** acessórios de combate mais espada curta afiada e de armazenar magia +4, braçadeiras da armadura épica (+13), manto da resistência +5, anel de refletir magias.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do Livro do Jogador, mais 30 magias do Livro do Jogador Para Faerûn e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Alcance Sagrado (Ext)** Tolodine pode conjurar 2 magias por dia como se elas estivessem sob o efeito do talento Aumentar Magia sem a necessidade de prepará-las com antecedência com este efeito metamágico. As magias também não precisam ocupar o lugar de uma magia de nível superior.

**Arcanar Fundare** Tolodine leu este capítulo dos pergaminhos nether e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Magias Contingentes** Através de uma palavra chave dita numa ação livre Tolodine pode acionar uma *contingência* que por sua vez executará a magia *escudo de fogo*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Tolodine tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *visão no escuro* e *ler magias*.

**Magicus Create** Tolodine leu este capítulo dos pergaminhos nether e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Tolodine tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.





**Manto Divino (SM)** Uma vez por dia, Tolodine é capaz de envolver-se numa barreira brilhante de coloração azul-clara que o protege contra magias hostis. O manto reproduz os efeitos da magia *resistência à magia* com nível de conjurador equivalente ao nível de arcano devoto.

**Sinergia Divina (Ext)** Sempre que Tolodine for alvo de alguma magia inofensiva de qualquer clérigo de Mystryl ele será afetado como se a magia estivesse sob o efeito do talento *Potencializar Magia*.

**Mote** “Não adianta apenas compreender a magia, é necessário domá-la.”

### TREBBE

### ND 28

Humano (Netherese), Mago 23/Arquimago 5

CN humanóide Médio

**Inic.** +10; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +10, Ouvir +7

**Idiomas** Comum, Dracônico, idiomas, Loross, Netherese

**CA** 29 (toque 22, surpresa 27)

**PV** 99 (23d4+5d4+28 DV)

**Fort** +16, **Ref** +17, **Von** +23 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *cajado de Trebbe* +17/+12 (dano: 1d6+3/19-20) ou

**À Distância** toque +16 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +14/+9 (À Distância: +16/+11); **Agr** +10

**Opções de Ataque** Fogo Arcano (180 m, 5d6 + nível da magia canalizada)

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*, *cajado de Trebbe* (35 cargas), *pergaminho de desejo restrito* (NC 13°) e *viagem planar* (NC 13°)

**Magias Preparadas de Mago (4/6/5/5/5/4\*/4/2\*/3\*/3\*, NC 29°):**

9° — *aprisionamento* (CD 25), *grito da banshee* (CD 24), *parar o tempo*.

8° — *evaporação* (CD 23), *muralha prismática* (CD 24), *onda da fadiga* [ampliada].

7° — *dedo da morte* (CD 22), *reverter magia*.

6° — *campo antimagia*, *círculo da morte* (CD 21), *corrente de relâmpagos* (CD 21), *dissipar magia maior*.

5° — *invocar criaturas V*, *raio do enfraquecimento* [acelerado] (CD 20), *recipiente arcano* (CD 20), *teletransporte*.

4° — *drenar temporário* (CD 19), *medo* (CD 19), *olho arcano*, *pele rochosa*, *porta dimensional*.

3° — *clariaudiência/clarividência*, *dissipar magia*, *explosão de energia negativa* (CD 18), *forma gasosa*, *imobilizar pessoa* (CD 18).

2° — *cegueira/surdez* (CD 17), *mortalha da pós-vida*, *proteção contra flechas*, *raio ardente* (CD 17), *ver o invisível*.

1° — *aura mágica de Nystul*, *enfeitiçar pessoa* (CD 16), *leque cromático* (CD 16), *mísseis mágicos*, *raio do enfraquecimento* (CD 16), *toque macabro* (CD 16).

0 — *abrir/fechar*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *mensagem*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Habilidades** For 11, Des 14, Con 13, Int 21, Sab 14, Car 13

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, domínio dos elementos, invocar familiar, maestria da contramágica, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Acelerar Magia Automática, Ampliar Magia,

*Conjuração Épica*<sup>LNE</sup>, *Contramágica Aprimorada*, *Contramágica Instintiva*<sup>UE</sup>, *Criar Armaduras e Armas Mágicas*, *Criar Cajado*, *Criar Item Maravilhoso*, *Criar Item Maravilhoso Épico*, *Criar Varinha*, *Escrever Pergaminho*, *Fabricar Constructo*, *Foco em Magia*: *Abjuração*, *Foco em Magia*: *Adivinhação*, *Foco em Perícia*: *Identificar Magias*, *Forjar Anel*, *Iniciativa Aprimorada*, *Iniciativa Superior*, *Magias em Combate*, *Preparar Poção*.

**Perícias** Cavalgar +5, Concentração +31, Conhecimento (Arcano) +34, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Local: Netheril) +15, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +10, Conhecimento (Monstros) +10, Conhecimento (Os Planos) +13, Conhecimento (Portais e Passagens) +12, Conhecimento (Religião) +8, Decifrar Escrita +13, Diplomacia +3, Identificar Magias +70, Observar +10, Obter Informação +8, Ofícios (Alquimia) +15, Ouvir +7, Procurar +15, Sentir Motivação +7.

**Pertences** acessórios de combate mais *amuleto da armadura natural épica* (+7), *manto da resistência* +5, *pedra iônica* (elíptica lilás e verde), *anel de proteção épica* +10, *anel de regeneração*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do *Livro do Jogador*, mais 30 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Trebbe leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Cajado de Trebbe** este item é um *bordão da velocidade e do impacto* +3 com as magias *rajada prismática* (1 carga), *globo de invulnerabilidade* (1 carga), *cone glacial* (1 carga) e *invisibilidade* (1 carga). Só pode ser utilizado por Trebbe. *Evocação* (forte); NC 13°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado e as respectivas magias; Preço 195.400 PO; Custo 97.700 PO + 7.816 XP.

**Magias Contingentes** Através de uma palavra chave dita numa ação livre Trebbe pode acionar uma *contingência* que por sua vez executará a magia *pele rochosa*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Trebbe tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *visão no escuro* e *ler magias*.

**Magicus Creare** Trebbe leu este capítulo dos *pergaminhos nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Trebbe tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Mote** “Conhecer os próprios limites é a base para se evoluir.”

### VOLHM

### ND 23

Humana (Netherese), Maga 18/Arquimaga 5

CN humanóide Médio

**Inic.** +4; **Sentidos** visão no escuro 18 m, Observar +8, Ouvir +8

**Idiomas** Comum, Dracônico, idiomas, Loross, Netherese

**CA** 21 (toque 10, surpresa 21)

**PV** 131 (18d4+5d4+69 DV)

**RM** 18

**Fort** +14, **Ref** +11, **Von** +17 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga afiada de armazenar magias e da explosão elé-*



trica +4 +18/+13 (dano: 1d4+6+1d6 de eletricidade/17-20) ou

**À Distância** toque +12 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +14/+9 (À Distância: +12/+7); **Agr** +12

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Acessórios de Combate** poção de curar ferimentos graves, pergaminho de viagem planar (NC 13°), varinha de relâmpagos (NC 10°)

**Magias Preparadas de Mago (4/6/6/6/3\*/4\*/3\*/5/3\*, NC 24°):**

10° — relâmpago [maximizado e silencioso] (CD 29).

9° — chuva de meteoros (CD 28), disjunção de Mordenkainen, invocar criaturas IX.

8° — castigo irado de Nybor<sup>MGF</sup> (CD 26), evaporação (CD 26), labirinto (CD 26), muralha prismática (CD 26), prisão.

7° — relâmpago [maximizado e silencioso] (CD 26), reverter magia, teletransporte maior.

6° — corrente de relâmpagos (CD 25), dissipar magia maior, esfera gélida de Otiluke (CD 25), tempestade de ácido<sup>MGF</sup> (CD 25).

5° — esfera de relâmpagos<sup>UPF</sup> (CD 24), mão interposta de Bigby (CD 24), muralha de energia.

4° — esfera resiliente de Otiluke (CD 23), esferas de energia de Tirumael<sup>MGF</sup> (CD 23), invisibilidade maior, orbe elétrica (CD 23), pele rochosa, porta dimensional.

3° — advertência suave de Nybor<sup>MGF</sup> (CD 21), bola de fogo (CD 22), dissipar magia, mãos mágicas aprimorado, relâmpago (CD 22), velocidade.

2° — alterar-se, cegueira/surdez (CD 20), espiral elétrica de Gedlee<sup>MGF</sup> (CD 21), padrão hipnótico, raio ardente (CD 21), reflexos.

1° — escudo arcano, mísseis mágicos, queda suave, raio do enfraquecimento (CD 19), reconhecer proteções<sup>MGF</sup>, toque chocante (CD 20).

0 — detectar magia, fálscia elétrica (CD 19), mãos mágicas, mensagem.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Habilidades Similares a Magia** (NC 24°)

(2/dia) — relâmpago [maximizado].

**Habilidades** For 15, Des 11, Con 16, Int 26, Sab 13, Car 13

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, habilidade similar à magia, invocar familiar, maestria da contramágica, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10°), Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Dominar Magia (5), Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Evocação, Foco em Magia: Transmutação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Potencializar Magia.

**Perícias** Blefar +3, Cavalgar +3, Concentração +29, Conhecimento (Arcano) +33, Conhecimento (Dragões) +10, Conhecimento (História) +16, Conhecimento (Local: Netheril) +18, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +15, Conhecimento (Natureza) +11, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +10, Conhecimento (Os Planos) +15, Conhecimento (Portais e Passagens) +12, Decifrar Escrita +14, Identificar Magias +68, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +13, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +3.

**Pertences** acessórios de combate mais adaga afiada de armazenar

magias e da explosão elétrica +4, amuleto da armadura natural +3, botas da levitação, braceiras da armadura +8, anel de imunidade elemental (eletricidade)<sup>LNE</sup>, anel de regeneração, robe do arquimago, tiara do intelecto +6, bastão de trovões e relâmpagos.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 100 magias do Livro do Jogador, mais 10 magias do Livro do Jogador Para Faerûn e mais 10 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Volhm leu este capítulo dos pergaminhos nether e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ela recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Magias Contingentes** Através de uma palavra chave dita numa ação livre Aksa pode acionar uma contingência que por sua vez executará a magia pele rochosa.

**Magias Permanentes** através do uso da magia permanência Volhm tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: idiomas, visão no escuro e ler magias.

**Magicus Creare** Volhm leu este capítulo dos pergaminhos nether e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Volhm tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Mote** "A eletricidade é a forma de manifestação da magia e da natureza mais espetacular."

## XANAD

Humano (Netherese, Lich), Mago 15/Mestre Macabro 5  
CM humanóide Médio

**Inic.** +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, ver o invisível, Observar +9, Ouvir +9

**Aura** Medo

**Idiomas** Comum, Draconico, idiomas, Loross, Netherese

**CA** 24 (toque 12, surpresa 22); **RD** 15/Concussão e Magia

**PV** 138 (15d12+5d12 DV)

**Imunidades** efeitos de morte, dreno de energia, dreno de habilidade, sucesso decisivo, atordoamento, ataques que exijam testes de fortitude, paralisia, reencarnação, reviver, sono, veneno, morte por dano maciço, dano de habilidade temporário, metamorfose, frio, dano por contusão, eletricidade, doença, efeitos de ação mental

**Resistências** expulsão +4

**Fort** +11, **Ref** +10, **Von** +17

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** cajado de Xanad +15/+10 (dano: 1d6+5/19-20) ou

**Corpo a Corpo** toque +15 (1d8+5 de energia negativa mais paralisia) ou

**À Distância** toque +13 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +13/+8 (À Distância: +13/+8); **Agr** +11

**Ações Especiais** toque paralisante

**Acessórios de Combate** cajado de Xanad (35 cargas), pergaminho de viagem planar (NC 13°)

**Magias Preparadas de Mago (4/6/6/5/5/5/3/3/2, NC 18°):**

9° — drenar energia (CD 28), grito da banshee (CD 28).

8° — castigo irado de Nybor<sup>MGF</sup> (CD 25), criar mortos-vivos maior, esqueleto guardião<sup>MGF</sup>.

## ND 22





- 7º — *dedo da morte* (CD 26), *reverter magia*, *teletransporte maior*.  
6º — *círculo da morte* (CD 25), *contingência*, *criar mortos-vivos*, *dissipar magia maior*, *visão da verdade*.  
5º — *cone glacial* (CD 22), *dominar pessoa* (CD 22), *invocar mortos-vivos V*, *onda da fadiga* (CD 24), *recipiente arcano* (CD 24).  
4º — *drenar temporário* (CD 23), *invisibilidade maior*, *invocar mortos-vivos IV*, *pele rochosa*, *tentáculos negros* de Evard.  
3º — *explosão de energia negativa*<sup>LT</sup> (CD 22), *imobilizar pessoa* (CD 20), *piscar*, *raio da exaustão* (CD 20), *tenente dos morto-vivos*<sup>MGF</sup>.  
2º — *armadura da morte*, *cegueira/surdez* (CD 21), *comandar mortos-vivos*, *nuvem do atordoamento*<sup>MGF</sup> (CD 19), *padrão hipnótico* (CD 19), *reflexos*.  
1º — *orbe de gelo menor*<sup>LT</sup> (CD 18), *proteção contra o bem* (CD 18), *queda suave*, *raio de energia negativa*<sup>LT</sup> (CD 20), *raio do enfraquecimento* (CD 20), *toque macabro* (CD 20).  
0 — *detectar magia*, *mãos mágicas*, *raio de gelo* (CD 17), *toque da fadiga* (CD 19).

### Habilidades Similares a Magia (NC 5º)

(1/dia) — *criar mortos-vivos menores*.

**Habilidades** For 14, Des 14, Con —, Int 24, Sab 14, Car 18

**Qualidades Especiais** armadura óssea +4, características de morto-vivo, criar mortos-vivos, invocar familiar, invocar mortos-vivos (NC 5º), vigor da pós-vida

**Talentos** Artesão Mágico<sup>LJPF</sup>: Criar Cajado, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Conjuração, Foco em Magia: Necromancia, Foco em Magia Maior: Necromancia, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Magia Sem Gestos, Potencializar Invocação, Preparar Poção.

**Perícias** Cavalgar +4, Concentração +22, Conhecimento (Arcano) +27, Conhecimento (História) +13, Conhecimento (Local: Netheril) +14, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +11, Conhecimento (Local: Eaerlann) +13, Conhecimento (Natureza) +9, Conhecimento (O Subterrâneo) +9, Conhecimento (Os Planos) +11, Conhecimento (Portais e Passagens) +11, Conhecimento (Religião) +17, Decifrar Escrita +9, Esconder-se +4, Furtividade +4, Identificar Magias +32, Intimidar +6, Observar +9, Ofícios (Alquimia) +9, Ofícios (Lapidação) +9, Ouvir +9, Procurar +8, Sentir Motivação +6.

**Pertences** acessórios de combate mais *botas do teletransporte*, *bradeiras da armadura* +8, *anel de contramágica*, *bastão de negação*, *anel de ossos*, *robe dos ossos*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais 60 magias do *Livro do Jogador*, mais 3 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 3 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Aura de Medo (Sob)** qualquer criatura com menos que 5 DV que se aproximar a 18 m de Xanad sofrerá os efeitos da magia *medo* (NC 18º) caso não seja bem sucedido num teste de Vontade (CD 21).

**Cajado de Xanad** este item é um *bordão do impacto* e da *velocidade* +2 com as magias *dedo da morte* (1 carga), *dissipar magia maior* (1 carga), *imobilizar monstro* (1 carga), *invisibilidade maior* (1 carga), *bola de fogo* (1 carga), *lufada de vento* (1 carga) e *raio do enfraquecimento* (1 carga). Só pode ser utilizado por Xanad. Necromancia e Abjuração (forte); NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado e as respectivas magias; Preço 154.350 PO; Custo 77.175 PO + 6.174 XP.

**Magias Contingentes** Através de uma palavra chave dita numa ação livre Xanad pode acionar uma *contingência* que por sua vez executará a magia *piscar*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Xanad tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *ver o invisível* e *ler magias*.

**Mote** "Aqueles elfos malditos ainda não viram metade do meu poder."

## Experimento Mágico

Por Ivan Lira

"Por muitos anos tenho pesquisado a magia mais que qualquer coisa. Minha vida está se acabando e acho que não compreendi a magia do jeito que desejava. Evitei este momento com receio de que algo pudesse dar errado e eu ficasse no esquecimento, porém os mais poderosos foram os que mais se arriscaram. Este é o momento de me submeter ao dom do lich."

- Szasz Tam, antes de se converter ao *dom do lich*.

Almejando uma forma de se tornarem mais poderosos, os conjuradores sempre estão aprimorando seus conhecimentos sobre a Trama criando novas magias, realizando rituais, desenvolvendo itens mágicos e desvendando mistérios. Porém, existem certos indivíduos ambiciosos que não satisfeitos apenas com estes métodos comuns. Eles se empenham ir além disso empregando experiências mágicas visando realizar transformações em si mesmos.

Um experimento mágico é um procedimento mágico raro e muito perigoso concebido por conjuradores que passam por transformações no intuito de desenvolverem poderes sobrenaturais. Por exemplo, muitos conjuradores desejam tanto a imortalidade que passam suas vidas procurando a vida eterna. O *dom do lich*, um experimento mágico arriscado e bizarro, é uma das formas encontradas pelos conjuradores mais ambiciosos para alcançar a imortalidade. Enquanto isso, a magia *permanência* não oferece conseqüências ou um preço alto como a transformação em lich, no entanto ela apenas faz modificações suaves. A *permanência* é um experimento mágico básico que não oferece efeitos colaterais.

## Realizando Experimentos Mágicos

Os procedimentos para adquirir poderes com experimentos mágicos são semelhantes à construção de itens mágicos. Os princípios são iguais, exceto que o experimento mágico pode apresentar falhas e efeitos colaterais. O experimento mágico é um processo que é dividido em três etapas: Pesquisa, Execução e Conseqüência.



## Pesquisa

Os pretendentes conjuradores que desejam passar por uma transformação precisam ter em mente que alterações eles desejam. Portanto é necessário passar um grande período realizando uma pesquisa para desenvolver uma fórmula que permita realizar a transformação. O conjurador pode utilizar uma fórmula já existente como o *dom do lich*.

## Execução

Depois de estabelecida a fórmula o conjurador poderá executar a transformação. Nesta etapa o conjurador deverá gastar um valor de XP e PO no processo para adquirir os poderes. Estes valores de XP e PO é de acordo com o Nível de Desafio adicional que o personagem terá decorrente do aumento de poder.

O Nível de Desafio adicional devido a transformação é determinado pelo mestre. Ele deve tomar como base os modelos e os níveis de ajustes já apresentados nos livros de regras do D&D. Veja na tabela abaixo a quantidade de XP a ser gasta na transformação. O valor em PO dos componentes materiais é 3 vezes o valor de XP gasto.

ND	XP
+1/2	2.500
+1	5.000
+2	10.000
+3	20.000
+4	30.000
+5	40.000
+6	50.000

## Consequências

O resultado da pesquisa gerou a fórmula para a transformação e depois foi executada. Agora será apresentado o resultado do experimento. Primeiro deve ser feita uma jogada de porcentagem para se obter um resultado inicial. A partir das tabelas é possível determinar se o experimento deu certo ou não. Independente disso podem haver efeitos colaterais.

### TESTE A

%	Resultado
01-50	O experimento deu certo. Vá para o Teste B1.
51-00	O experimento não deu certo. Vá para o Teste B2.

### TESTE B1

%	Resultado
01-50	O experimento deu certo e não houve efeitos colaterais.
51-00	O experimento deu certo, mas houve efeitos colaterais. Vá para a tabela de Efeitos Colaterais.

### TESTE B2

%	Resultado
01-50	O experimento não deu certo e não houve efeitos colaterais.
51-00	O experimento não deu certo e houve efeitos colaterais.. Vá para a tabela de Efeitos Colaterais.

### EFEITOS COLATERAIS

%	Resultado
01-10	À escolha do Mestre
11-20	O Experimento funcionou pela metade
21-28	Enviado para outro plano
29-36	Transformado num animal
37-44	Transformado num monstro
45-51	Transformado num morto-vivo
52-58	Afligido pela magia <i>insanidade</i>
59-65	Petrificado
66-72	Muda de raça
73-79	Muda de tendência
80-85	Tem 1 ponto drenado em cada habilidade
86-90	Tem 1 nível drenado
91-95	Perde a habilidade de conjurar magias
96-00	Morte

Todos os efeitos colaterais são permanentes e só podem ser revertidos através das magias *desejo* ou *milagre*. Se o personagem que sofrer a perda de habilidade em conjurar magias não for um conjurador então jogue novamente para obter um novo resultado.

Existem alguns fatores que podem influenciar os testes do experimento mágico:

- A cada 10 pontos da perícia Identificar Magia o personagem recebe 1% favorável nos testes.
- Se o personagem visa se transformar num morto-vivo ele recebe 20% favorável nos testes.
- A cada 1.000 XP adicionais que o personagem gastar na transformação ele receberá 1% favorável nos testes.

## Recomendações

Esta regra se torna mais adequada para campanhas com conjuradores de nível 10 ou superior, pois já podem ter um conhecimento suficiente para a façanha de realizar um experimento mágico.

Se o mestre desejar utilizar esta regra ele deverá fazê-lo com ponderação, pois um PJ pode desejar que uma magia que não esteja na lista de magias permanentes seja permanente nele. O mestre deve avaliar o desequilíbrio desta magia para saber se é possível usá-la ou não. Não seria recomendável, por exemplo, que o mestre permitisse a um jogador tentar tornar a magia *proteção contra a morte* de forma permanente nele, pois isso evidentemente causaria um desequilíbrio. No entanto, um mestre poderia achar considerável que um PJ queira tornar permanente em si a magia *respirar na água*. O jogador também deve ponderar se é válido fazer a transformação, pois será que valeria à pena morrer tentando tornar permanente em si a magia *patas de aranha*?





# Segredos Ancestrais

Por Ivan Lira

**E**m -3859 CV, muitas vilas ao redor do Mar Estreito formaram uma aliança visando uma proteção mútua. Assim surgiu Netheril. No decorrer de poucos séculos, muitos fatos ocorreram, mas o que se destacou foi o início do relacionamento dos humanos de Netheril com os elfos de Eaerlann. A partir disso, surgiram muitos estudantes que, desde então, tentavam desvendar os segredos da Arte. Um destes estudantes, de identidade desconhecida, mas que posteriormente ficou conhecido com o Descobridor, explorava estranhas ruínas na região de Aryvandaar quando encontrou duas caixas. Cada uma delas continha 50 pergaminhos, todos dourados. O Descobridor imediatamente se dirigiu até o arquimago Arthindol Terraseer. Ele era um grande tutor das artes mágicas em Setevilas, que falava sobre o futuro do arcanismo em Faerûn e que a difusão do conhecimento sobre a magia por parte dos nethereses era essencial para que lhes fosse garantido o seu lugar na história do mundo.

O Descobridor pegou o achado e levou até Terraseer. Entregou-lhe as caixas e por algum motivo misterioso não revelou ao arcanista sua identidade. Em seguida ele foi embora e desapareceu.

Arthindol passou dias analisando aqueles pergaminhos e seu fascínio por eles se tornou presente rapidamente. O arcanista os nomeou de Pergaminhos Nether. Seu estudo revelou que os pergaminhos estavam divididos em cinco capítulos. O primeiro chamava-se Arcanus Fundare e abordava os fundamentos básicos da natureza da magia. Magicus Creare era o segundo capítulo e dizia respeito às transformações que influenciam a magia. O terceiro era o Maior Creare e continha informações sobre o desenvolvimento de constructos. O quarto capítulo abordava os planos de existência e a relação da magia para com todos. Este capítulo chama-se Planus Mechanus. Mas foi o último capítulo que assustou Terraseer, o Ars Factum revelava segredos os quais todos os arcanistas do mundo almejavam: a criação de artefatos mágicos.

Terraseer ficou bastante preocupado com aquela descoberta, pois tais informações em mãos erradas acabariam culminando no início do processo de extinção de todas as raças em Toril. Depois de ponderar muito, Terraseer resolveu ocultar aquele segredo, porém queria compartilhar os outros capítulos com seus compatriotas arcanistas. Assim o mago passou meses desenvolvendo um capítulo falso de modo que não se levantassem suspeitas. Este capítulo continha assuntos da magia que eram irrelevantes frente aos conhecimentos obtidos com os elfos de Eaerlann, assim os leitores não despertariam uma curiosidade grande sobre eles.

Ao terminar o engodo, Terraseer levou os pergaminhos ao conhecimento público e deu início a uma nova era.

## Utilizando Regras Para a Construção de Artefatos Numa Campanha

Este capítulo bônus faz parte das adaptações para D&D 3.5 do livro *Netheril: Império da Magia*. Ele sugere uma regra para a construção de artefatos. Esta sugestão visa apenas incrementar informações para ganchos de aventuras numa campanha épica ou não. Portanto não é recomendável que o Mestre ofereça o acesso das regras de criação de artefatos para qualquer personagem ou que torne isso algo comum na campanha. Este segredo deve ser algo muito especial que pode provocar sérias mudanças na história do cenário em questão.

Os artefatos são itens mágicos muitos difíceis de serem criados, portanto o Mestre não precisa ficar tão temeroso ao utilizar regras que possibilitem a criação deles, já que somente seres de grande poder teriam a capacidade de desenvolvê-los.

## Usando as Regras em Ganchos de Aventura

O segredo da criação de artefatos poderia ser algo que um grande vilão de uma campanha poderia almejar obter e os heróis seriam os primeiros a impedir isso. Ele poderia desvendar este segredo, mas teria que conseguir os ingredientes necessários para a construção de um item realmente poderoso. Isto criaria várias circunstâncias gerando diversos ganchos de aventura. O objetivo principal desta sugestão de criação de artefatos é criar estes ganchos de aventura de modo que o Mestre possa desenvolver uma série de histórias dramáticas onde os personagens poderiam tentar impedir a criação de um artefato ou solicitar que personagens mais poderosos possam criar um, no intuito de destruir um grande mal. O interessante do uso destas regras é que o Mestre pode controlar melhor o tamanho do poder dos artefatos que fizerem parte de sua campanha.

Abaixo seguem algumas sugestões de como o Mestre poderia utilizar as regras de criação de artefatos em sua campanha:



- O *Cetro do Olho Tirânico* é um artefato criado por Fzoul Chembryl e Teldorn Esperança Negra, com a ajuda de Xvim. Com o seu retorno, Bane desejou que seu sumo sacerdote desenvolvesse outro item em seu nome, pois seu orgulho não permitiria que o cetro criado por seu filho se tornasse um objeto sacro da sua religião. Portanto Fzoul mobilizou um determinado número de agentes para conseguir os ingredientes necessários para a criação de um novo artefato. Um harpista interceptou a informação e levou ao conhecimento de sua organização, a fim de impedir o sucesso da missão dos lacaios de Fzoul.
- Um grupo altamente secreto de elfos de Evereska explora há anos as ruínas de vários reinos élficos antigos do norte no intuito de encontrar os segredos para a criação de artefatos. Eles almejam criar três artefatos sagrados que serão empunhados por três heróis que defenderão a cidade. Estes objetos farão parte do patrimônio de Evereska e jamais poderão sair dela.
- Os líderes anões da Grande Fenda procuram por alguém que possa encontrar ou recriar um grande machado mágico dos tempos áureos dos anões em Faerûn.
- Szass Tam pretende retornar a Cripta do Bruxo para tentar aprender com Larloch como desenvolver artefatos. Esta informação chegou aos ouvidos de Aznar Thrul. Ele decidiu enviar seus melhores alunos para vigiar o necromante de perto e assim descobrir o segredo da criação dos itens. Com isso Aznar Thrul poderia criar golens de gema inventíveis.
- Alguns magos de Halruaa querem fazer encontros diplomáticos com os recém chegados de Thulthanthar, a cidade dos vultos, para tentar descobrir se eles têm consigo os segredos da criação de artefatos. Elminster descobriu isso e revelou a notícia aos Escolhidos de Mystra. Todos eles receiam que uma guerra catastrófica possa começar.

## O Conceito da Criação de Artefatos

Desde os tempos antigos, os conjuradores tem usufruído do conhecimento sobre a Trama na criação de objetos mágicos. E naturalmente sempre empregaram suas forças para que estes itens tivessem a capacidade de manifestar poderes incríveis, porém encontraram muitos limites. As lendas sobre itens super-poderosos, conhecidos por artefatos, apenas aumentaram esta ambição por parte dos conjuradores. Estes tentaram desenvolver de todas as formas a técnica de criação destes itens. Entretanto só encontraram o fracasso.

Na maioria das vezes são os deuses que criam artefatos lendários, cedendo parte de sua essência divina, a qual recuperam com o tempo. Contudo, evidências de fontes como os *Pergaminhos Nether* vão de encontro a esta teoria. Terraseer

estudou o capítulo *Ars Factum* e finalmente compreendeu o segredo para a criação de artefatos. Ao descobrir ele pensou “É lógico! Isso faz muito sentido!”. O arcanista percebeu que a dificuldade na criação de artefatos não consistia no tamanho dos poderes que eram imbuídos nos itens e sim no poder de contenção dos objetos. O que poderia abrigar uma quantidade de energia maior que a dos itens épicos? A resposta é: as Divindades. Portanto, segundo o *Ars Factum*, o ingrediente essencial para a construção de artefatos são fragmentos dos corpos de divindades.

## Diferenças Relevantes

O desenvolvimento de artefatos é um processo muito mais complexo do que o dos itens mágicos comuns e épicos. O princípio do custo em XP na criação destes itens continua o mesmo, mas existem outros processos relevantes.

Acompanhe na **Tabela 2—1: Diferenças Entre os Itens Mágicos** para identificar as distinções entre os tipos de itens mágicos.

## Balança de Poder

**Bônus Relevantes:** os artefatos podem possuir capacidades como bônus em ataque/dano superior a +10, contudo o mestre deve ponderar bastante sobre essa questão, isso inclui os bônus de melhorias de outros recursos e no preço de mercado.

**Simulação de Magias:** alguns artefatos podem manifestar magias superiores as de 9º nível e até mesmo algumas habilidades divinas (veja no livro *Deuses e Semideuses*). Entretanto o mestre deve ser cuidadoso na inserção dessas capacidades.

**Formas de Destruição:** destruir um artefato não é uma tarefa simples. A resistência incrível desses objetos os faz quase invulneráveis. Apenas circunstâncias especiais podem aniquilá-los. Geralmente isso inclui a ação de divindades, materiais raros ou condições fantásticas (veja no *Livro do Mestre* alguns exemplos adequados na página 280).

## O Ideal Por Trás de Tudo

A maior diferença entre os artefatos e os demais tipos de itens mágicos não consiste apenas em seus poderes e invulnerabilidades, mas sim nos ideais que eles representam.

Em famosos enredos da literatura, da TV ou das histórias em quadrinhos há exemplos famosos de itens mágicos que representam uma ideologia a qual influencia consideravelmente a vida dos personagens. *O Um Anel* da trilogia de romances *Senhor dos Anéis* representava as trevas oriundas da tirania de Sauron no mundo de Arda. *Excalibur* era uma espada que só podia ser empunhada por alguém que defendia os ideais de Gaia e dos druidas de Avalon nas histórias lendárias do Rei Arthur. Lion, o chefe dos Thundercats, tem consigo o *Olho de Thundera*, um instrumento de glória e legado de toda a cultura do mundo de Thundera. Com o *Olho de Agamoto* o Doutor Estranho consegue compreender melhor a existência em suas histórias publicadas pela Marvel Comics. Nenhum destes itens



TABELA 2—1: DIFERENÇAS ENTRE OS ITENS MÁGICOS

Itens Mágicos Comuns	Itens Épicos	Artefatos
• Bônus de aprimoramento de no máximo +5	• Bônus de aprimoramento de no máximo +10	• Bônus de aprimoramento superior a +10
• Bônus de CA de até +5	• Bônus de CA de até +10	• Bônus de CA superior a +10
• Habilidades Especiais de até +5 no Preço Base	• Habilidades Especiais de até +10 no Preço Base	• Habilidades Especiais superior a +10 no Preço Base
• Bônus de aprimoramento de habilidade de até +6	• Bônus de aprimoramento de habilidade de até +12	• Bônus de aprimoramento de habilidade superior a +12
• Bônus de perícia de até +30	• Bônus de perícia superior a +30	• Bônus de perícia superior a +30
• Simula magias de até 9º nível	• Simula magias de nível superior ao 9º	• Simula magias épicas e até algumas habilidades divinas e outros poderes incríveis
• Nível de conjurador depende do requisito da magia usada e do talento de criação	• Nível mínimo do conjurador: 21º	• Nível de conjurador de acordo com o Fragmento Divino (veja adiante)
• Preço Base de até 200.000 PO	• Preço Base superior a 200.000 PO	• Preço Base superior a 200.000 PO

citados foi feito ao acaso ou sem nenhum propósito importante. Eles possuem uma identidade e são únicos, jamais poderão ser reproduzidos.

## Itens de Legado

Construídos também sob uma ideologia, os itens de legado são itens mágicos especiais e únicos. Eles foram apresentados no livro *Weapons of Legacy* e possuem características especiais que se manifestam de acordo com o nível do personagem que o estiver usando. Dessa forma um personagem de 10º nível adquire mais poderes do item do que um personagem de 5º conseguiria.

Para se usar um item de legado o personagem precisa atender a requisitos especiais relacionados à natureza do item. Depois o personagem precisa desvendar os poderes do item realizando rituais específicos. Caso tenha sucesso nos rituais o personagem vai adquirindo talentos gratuitos de acordo com o grau de poder que o item vai manifestando. Para mais detalhes leia o livro *Weapons of Legacy*.

## Analisando Passo-a-Passo o

## Processo de Uso de um Item de Legado

**1 – A descoberta ou criação:** o item é encontrado, apresentado ou criado para um personagem.

**2 – Determinando se o item é especial:** os itens de legado inicialmente parecem itens mágicos comuns como uma *espada +1*. Suas propriedades plenas não são reveladas com um simples *detectar magia* ou *identificar magia*. É necessário um teste da perícia Conhecimento (História), Conhecimento do Bardo ou o uso da magia *lendas e histórias*.

**3 – Descobrimo um Ritual de Legado:** é necessário novamente um teste da perícia Conhecimento (História), Conhecimento do Bardo ou a magia *lendas e histórias* para

conhecer cada ritual.

**4 – Realizando o Ritual de Legado:** o personagem deve realizar o ritual pagando os custos requeridos e adquirindo os talentos necessários no uso do item como bônus. Para cada grau de poder do item existe um talento adquirido. Os talentos são: Legado Mínimo (É adquirido após a realização do 1º ritual, requer nível 5 de personagem); Legado Menor (Adquirido após a realização do 2º ritual, requer nível 11 de personagem ou maior); Legado Maior (Adquirido após o 3º ritual, requer nível 17 de personagem ou maior); Legado Épico (Adquirido após o 4º ritual, requer nível 21 de personagem ou maior); e Legado Superior\* (Adquirido após o 5º ritual, requer nível 30 de personagem). Com estes talentos o personagem consegue desvendar os poderes do item e usá-los da maneira adequada.

\*Novo Talento deste apêndice. Veja abaixo.

## Legado Superior[Épico, Legado]

Você desvendou habilidades de um artefato específico.

**Pré-requisitos:** Nível 30 de personagem, Legado Mínimo, Legado Menor, Legado Maior e Legado Épico, desenvolver (ou conhecer) e realizar o ritual associado com o item escolhido.

**Benefício:** Escolha um artefato. Você pode usar as habilidades de um artefato de acordo com seu nível de personagem.

**Especial:** Você pode adquirir este talento diversas vezes, mas eles não se acumulam. Você pode adquiri-los para usar outros artefatos caso tenha realizado um ritual associado ao item em questão.

## Construindo Artefatos

Antes de seguir adiante leia com atenção as regras para a construção de itens mágicos no *Livro do Mestre* e as regras para a construção de itens épicos no *Livro dos Níveis Épicos*. Se o



mestre deseja utilizar as regras dos itens de legado deve ler o livro *Weapons of Legacy*, essas regras são opcionais. Para que um item de legado seja construído o mestre deve utilizar as regras de criação de itens mágicos comuns e de itens épicos (se for necessário). O criador deve pagar o custo de todo o preço base e determinar quais rituais serão necessários para desvendar as habilidades do item. O preço base de um item de legado é reduzido em 30% devido ao fato de ser usado apenas em condições específicas.

As habilidades dos itens de legado consomem alguns recursos do personagem como pontos de vida, bônus de ataque e bônus de resistência. Uma medida que o mestre pode adotar é limitar o preço base das habilidades do item a até 25% do valor de riqueza dos PJs por nível (veja a Tabela 5-1 na página 135 do *Livro do Mestre*). Pois de acordo com estas regras um personagem não deveria ter um item que tenha um preço base maior do que 25% da riqueza padrão baseada em seu nível. Por exemplo, um paladino de nível 7 não deveria ter em mãos uma *vingadora sagrada* que possui um preço de mercado de 120.630 PO. A riqueza padrão de um personagem de nível 7 seria 19.000 PO, ou seja, poderia ter em mãos um item com 25% deste valor, que seria 4.750 PO. Portanto se ele portasse uma *vingadora sagrada* seria um personagem bem mais perigoso que os outros de mesmo nível, seu Nível de Desafio seria aumentado. No entanto, uma outra medida que o mestre pode adotar é aumentar este limite para até 50% do valor de riqueza padrão, mas neste caso ele teria de impor um limite como, por exemplo, fazer com que o item impeça o uso de algum outro item no corpo do personagem. Neste caso poderia se criar uma espada mágica que impedisse o uso de um anel mágico no corpo do personagem. Assim o limite aumentaria para 35%, pois segundo as regras do livro do mestre um personagem pode ter em mãos um item de preço de até 25% do valor de sua riqueza baseada no nível e outros três itens com preço de 10% do valor de sua riqueza baseada no nível. Essas regras visam criar um equilíbrio no jogo impedindo que personagens fiquem mais poderosos que o normal. Leia também o livro *Magic Item Compendium* onde há uma sugestão para divisão dos itens mágicos por nível, facilitando assim como determinar que nível de poder deve ter um item mágico para personagens de determinados níveis.

Para que o conjurador seja capaz de criar um artefato ele deve possuir os talentos relevantes ao tipo de item mágico e o talento Criar Artefato (veja abaixo). Portanto se o conjurador deseja criar um anel como artefato ele precisa ter os talentos Forjar Anel, Forjar Anel Épico, Criar Artefato, e as magias em questão.

## Criar Artefato [Criação de Item]

O personagem desvendou os segredos para a construção dos lendários artefatos.

**Pré-requisitos:** Conjurador Nível 30, um talento de criação de item épico, cinco talentos metamágicos, Conhecimento (Arcano) 32 graduações, Identificar Magias 32

graduações, um conhecimento obscuro que possibilite o personagem a ter este talento.

**Benefício:** O personagem é capaz de criar itens mágicos com poderes assustadores. Após ele imbuir os poderes desejados no item ele utilizará o Fragmento Divino para transformar o item num artefato. Leia a respeito dos processos de construção neste capítulo.

## Preço Base

Utilize todos os cálculos apresentados no *Livro do Mestre*, no *Livro dos Níveis Épicos* e neste apêndice para determinar as habilidades que o artefato possuirá. Quando for determinado o preço base destas habilidades então entrará em cena o ingrediente essencial, um fragmento de uma divindade. Utilizando um FGD (Fragmento Divino) no processo de criação de um artefato o preço base do item é reduzido de acordo com a Tabela 2—2: Fragmento Divino. Veja abaixo o significado das características apresentadas na tabela.

**TABELA 2—2: FRAGMENTO DIVINO**

Posto Divino	Nível de Conjurador Mínimo	Gasto Mínimo de XP	Redução no Preço Base
1	18º	17.000 XP	500.000 PO
2	18º	17.500 XP	1.000.000 PO
3	19º	18.000 XP	2.000.000 PO
4	19º	18.500 XP	3.000.000 PO
5	20º	19.000 XP	4.000.000 PO
6	20º	19.500 XP	5.000.000 PO
7	22º	21.000 XP	6.000.000 PO
8	24º	23.000 XP	7.000.000 PO
9	26º	25.000 XP	8.000.000 PO
10	30º	29.000 XP	9.000.000 PO
11	34º	33.000 XP	10.000.000 PO
12	38º	37.000 XP	20.000.000 PO
13	42º	41.000 XP	30.000.000 PO
14	46º	45.000 XP	40.000.000 PO
15	50º	49.000 XP	50.000.000 PO
16	54º	53.000 XP	70.000.000 PO
17	58º	57.000 XP	90.000.000 PO
18	62º	61.000 XP	110.000.000 PO
19	66º	65.000 XP	130.000.000 PO
20	70º	69.000 XP	150.000.000 PO

**Posto Divino:** Refere-se ao Posto Divino da divindade possuidora do fragmento. Dessa forma um FGD 5 é um pedaço do corpo de uma divindade que possuía Posto Divino 5.

**Nível de Conjurador Mínimo:** Este é o nível de conjurador mínimo necessário que o artefato deve ter em sua criação utilizando um FGD. Assim caso alguém deseje criar um artefato utilizando um FGD 5 o item deve ter um NC 20º. Este





NC não se refere ao do usuário, mas sim o que o item possuirá.

**Gasto Mínimo de XP:** O criador deve gastar um valor mínimo de XP na criação de um artefato mesmo que o FGD reduza o valor a zero. Um FGD jamais isentará o criador de gastar pontos de XP no processo de criação.

**Redução no Preço Base:** Esta é a redução no valor do preço base oferecida pelo FGD. Se um conjurador criar um artefato cujas habilidades somem o valor de 2.000.000 PO com um FGD 2, o valor será reduzido para 1.000.000 PO.

## Fragmento de Divindades

Encontrar pedaços de corpos de deuses é uma tarefa difícil ou quase impossível para os seres comuns. Para personagens épicos isso poderia ser o objetivo de uma aventura ou resultado de uma.

Uma divindade não precisa ser necessariamente assassinada pelos pretensos criadores de um artefato. Eles podem encontrar os fragmentos do cadáver de um deus após uma batalha onde sua vida foi ceifada. Partes amputadas de divindades que ainda estão vivas não podem ser usadas para criação de artefatos, pois a essência divina continua no corpo dos deuses. Essas partes amputadas podem ser usadas na criação de itens épicos, mas não oferecem os mesmos benefícios de um FGD. Elas serviriam apenas de ingredientes incluídos no custo de criação dos itens. De qualquer forma o fragmento deve ser de massa considerável, um tufo de cabelo não seria suficiente. As partes que geralmente podem ser usadas como FGD no processo de criação de artefatos são: mão (ou braço); pé (ou perna); torso; crânio; cérebro, coração e olho.

Um artefato não precisa necessariamente ter a forma do fragmento divino usado como ingrediente, pois eles são transmutados durante o processo de construção. Portanto um bastão de adamantite como artefato poderia ter como ingrediente um braço de uma divindade sem que o item se parecesse com um braço. No entanto se o criador preservar a forma do fragmento na construção do artefato isso aumentará a redução proporcionada pelo FGD em 10% no preço base (veja Tabela 228). O crânio de uma divindade na ponta de um cetro ou um olho inserido num talismã seriam exemplos perfeitos de artefatos que contêm fragmentos preservados de divindades. O mestre deve considerar que geralmente personagens malignos fariam isso, pois o item ficaria com uma aparência muito necromântica denotando um aspecto vil.

## Criação de Artefatos Pelas Divindades

De acordo com o livro *Deuses e Semideuses*, as divindades podem obter a capacidade divina Criar Artefatos. Ela permite a criação destes fantásticos itens mágicos. No entanto o livro não especifica como pode ocorrer esta criação de modo sistemático. Assim este capítulo bônus sugere que esta capacidade permite aos deuses utilizarem um pouco de sua essência divi-

na no processo de criação dos itens. Assim para cada um FGD uma divindade poderia abrir mão de um nível de personagem em prol da criação de um artefato. Por exemplo, uma divindade poderia ceder três níveis de personagem na criação de um artefato para que fosse possível eliminar 2.000.000 PO no preço base final.

É recomendável que o valor máximo que uma divindade poderia ceder seja de cinco níveis, caso contrário várias divindades poderiam criar artefatos muito poderosos.

## Tipos de Artefatos

Os artefatos podem ser considerados os itens mágicos mais poderosos, porém mesmo entre eles há diferenças que são determinadas pelas escalas de poder. A quantidade de poder encontrada num artefato pode influenciar em muitos aspectos as suas características e circunstâncias de sua construção. Segue adiante uma descrição dos tipos de artefatos sugeridos que poderiam haver numa campanha de D&D. Neles há especificações dos tipos de poderes que eles possuem (veja adiante também em Poderes do Item).

### Artefato Menor

Dentre todos os tipos, o artefato menor refere-se a itens com um poder que suplanta os itens mágicos comuns. Existem alguns itens épicos que podem igualar ou superar certos artefatos menores, contudo o que difere um do outro é a capacidade resistente à destruição do artefato menor. Isso significa que os itens épicos são mais frágeis, ou seja, podem ser destruídos com uma *disjunção de Mordankainen* ou por outros meios de destruição dentro do alcance dos mortais comuns. Os artefatos menores também podem ser destruídos por uma *disjunção de Mordankainen*, mas sob circunstâncias mais complexas.

Um artefato menor pode possuir poderes comuns, poderes épicos ou poderes incríveis. Eles podem ser encontrados sob a posse de seres bastante poderosos e quase todas as divindades possuem um.

### Artefato Maior

Este tipo de item mágico supera os conhecimentos e as capacidades dos eruditos mais antigos, contudo seus segredos ainda existem nas ruínas mais profundas, perdidas nos confins do tempo. Os artefatos maiores são objetos mais poderosos que os itens épicos e os artefatos menores, pois além de serem únicos eles somente podem ser destruídos por circunstâncias especiais relacionadas com sua natureza.

Um artefato maior pode possuir poderes comuns, poderes épicos, poderes incríveis ou um poder fantástico. Eles raramente estão sob a posse de seres poderosos e poucas divindades possuem um.



## Artefato Superior

Superando o poder dos artefatos menores e dos maiores estão os artefatos superiores. Estes itens fazem parte de histórias antigas de panteões que se ergueram em tempos primórdios e caíram em desgraça há milênios. Eles desenvolveram objetos que realizavam feitos que iam além da compreensão dos mortais. O poder devastador destes artefatos amedrontava alguns deuses e seduziam outros que desejavam possuí-lo.

Um artefato superior pode possuir poderes comuns, poderes épicos, poderes incríveis e poderes fantásticos. Eles muito raramente já estiveram sob a posse de seres poderosos e eram raras as divindades que possuíam um.

## Artefato Absoluto

Existem lendas muito antigas que relatam a existência de objetos de imenso poder ao qual estão relacionados com o início do Multiverso. Objetos estes que já destruíram mundos e criaram outros, já desenvolveram vida a partir do nada e até transformaram mortais em deuses. Ainda é um mistério a origem destes incríveis artefatos ou é incerto se algum dia eles realmente existiram. A presença deles seria um prenúncio para um apocalipse ou o início de uma nova era.

Um artefato absoluto pode possuir poderes comuns, poderes épicos, poderes incríveis, poderes fantásticos e um poder primordial. Eles muito raramente já estiveram sob a posse de seres poderosos ou divindades.

## Poderes do Item

Tendo em mente qual será a natureza do artefato que será criado e atendendo todos os requisitos necessários, o criador (ou criadores) deve escolher quais as capacidades que o item possuirá e também deve atender os requisitos destes poderes. É relacionado em seguida os poderes que um artefato pode ter com sua classificação em escala.

## Poderes Comuns

Este tipo de poder abrange as magias e os recursos dos itens mágicos comuns que são apresentados no *Livro do Mestre*. Veja os limites dos itens mágicos comuns na Tabela 2-1: Diferenças entre os Itens Mágicos.

Um artefato geralmente pode possuir vários poderes comuns da mesma forma que os itens mágicos comuns e os itens épicos.

## Poderes Épicos

Os poderes épicos dizem respeito a magias e recursos de itens épicos os quais são apresentados no *Livro dos Níveis Épicos*. Veja os limites dos itens mágicos épicos na Tabela 2-1: Diferenças Entre os Itens Mágicos.

Um artefato geralmente pode possuir vários poderes épicos da mesma forma que os itens épicos.

## Poderes Incríveis

Alguns artefatos apresentam capacidades que vão além dos poderes dos itens mágicos comuns e dos itens épicos. Eles são denominados de poderes incríveis por possuírem recursos que realizam efeitos fascinantes aos quais os conjuradores comuns não tem acesso. Abaixo são apresentadas várias sugestões de poderes incríveis e suas características. Para cada poder incrível é indicado o custo do preço base e a escola de magia relacionada ao poder do item. Utilizar os poderes incríveis num artefato exige que ele tenha um Nível de Conjurador mínimo de 20º.

## Absorção de Magias

Esta habilidade pode fazer com que um artefato possa absorver as magias dirigidas contra o usuário do item. O preço será de acordo com as circunstâncias relacionadas a seguir:

- **Absorve níveis de magia:** 10.000.000 PO para cada nível absorvido por rodada.
- **Absorve níveis de magia e os converte em cargas de cajado ou cetro:** 100.000 PO.
- **Absorve níveis de magia e os converte em magias preparadas:** 1.000.000 PO para cada nível absorvido por rodada.

Estas condições podem ter redução no preço base. Se a absorção só funciona 1 vez por mês, ou o item pode explodir caso absorva mais do que sua capacidade permite então reduza o preço em 25%.

**Preço:** Variável (veja acima)

**Aura:** Abjuração (avassaladora)

## Conceder Desejos

Existem artefatos como lâmpadas, esferas entre outros tipos de itens que possuem a incrível capacidade de conceder desejos. Os desejos são de acordo com as características da magia *desejo*. O preço para este tipo de poder está relacionado abaixo juntamente com sua frequência:

- **1 desejo/mês:** 3.000.000 PO
- **1 desejo/semana:** 12.000.000 PO
- **1 desejo/dia:** 90.000.000 PO

Nenhuma criatura pode se beneficiar com mais de três desejos pelo mesmo item. O artefato poderá desaparecer caso algum usuário obtenha três desejos.

**Preço:** Variável (veja acima)

**Aura:** Universal (avassaladora)

## Conceder Pontos de Experiência

Artefatos como o *Baralho das Surpresas* e o *Livro da Escuridão Perversa* possuem o incrível poder de conceder pontos de



experiência aos usuários do item. O preço base para este tipo de poder é de 1.000 PO para cada ponto de XP que o item concederá. No entanto se houver um limite de nível do usuário o custo pode ser reduzido para uma média deste limite. Se for o caso então utilize a seguinte fórmula: Nível Limite/2 x 1.000.000. Por exemplo, se o item tem a capacidade de conceder 1 nível de experiência a um personagem de no máximo nível 20, o preço base desta capacidade seria de 10.000.000, pois, como o limite é 20, a metade disso seria 10, que multiplicado por 1.000.000 daria o resultado de 10.000.000 PO. O personagem beneficiado sempre ficará com metade dos pontos de XP para alcançar o próximo nível.

**Considerações:** O item nunca concederá pontos de XP para o mesmo personagem novamente.

O item realiza seus efeitos nas seguintes frequências:

Frequência	Alteração do Custo
1/ano	x0
2/ano	x1,5
3/ano	x2
4/ano	x3

**Preço:** Variável (veja acima)

**Aura:** Universal (avassaladora)

## Conceder Pontos de Perícia

### Inerentes

Através do uso de um artefato com este poder o usuário pode receber pontos de perícia inerentes. O preço é de 200.000 PO para cada ponto cedido (máximo de 30 pontos). O mesmo usuário jamais poderá se beneficiar duas vezes deste poder. A frequência de uso do item modifica o preço do poder:

Frequência	Alteração do Custo
1/ano	x0
2/ano	x1,5
3/ano	x2
6/ano	x2,5
8/ano	x3
1/mês	x4
1/semana	x6

**Preço:** Variável (veja acima)

**Aura:** Universal (avassaladora)

## Conceder Talento Inerente

Através do uso de um artefato com este poder o usuário pode adquirir um talento de forma inerente. O preço varia de acordo com o tipo do talento e sua frequência. O talento pode ser adquirido mesmo que não se tenha os pré-requisitos necessários.

• **Talento Comum:** 5.000.000 PO

• **Talento Comum Épico:** 13.000.000 PO

• **Talento de Criação de Item:** 7.000.000 PO

• **Talento de Criação de Item Épico:** 15.000.000 PO

• **Talento Metamágico:** 8.000.000 PO

• **Talento Metamágico Épico:** 15.000.000 PO

A frequência de uso do item modifica o preço do poder:

Frequência	Alteração do Custo
1/ano	x0
2/ano	x1,5
3/ano	x2
6/ano	x2,5
8/ano	x3
1/mês	x4
1/semana	x6

**Preço:** Variável (veja acima)

**Aura:** Universal (avassaladora)

## Criar Objetos

Esta incrível capacidade permite que um artefato possa criar um objeto a partir dos desejos do usuário. Ele precisa saber exatamente quais características o objeto criado deve possuir. O preço varia de acordo com o tipo de objeto em questão:

• **Item mundano (que não exceda 1 tonelada):** 125.000 PO

• **Item mágico (que não exceda 50 kg e tenham no máximo 200.000 PO de preço de mercado):** 5.000.000 PO

• **Item épico (que não exceda 50 kg e tenha no máximo 2.000.000 PO de preço de mercado):** 80.000.000 PO

O artefato poderá criar um item mundano por mês, um item mágico a cada quatro meses ou um item épico por ano. Somente artefatos maiores podem ter a capacidade de criar um item mágico comum e somente artefatos superiores e absolutos podem criar item épicos.

**Preço:** Variável (veja acima)

**Aura:** Universal (avassaladora)

## Cura Acelerada

O usuário de um artefato com este poder terá a capacidade de recuperar seus pontos de vida com maior velocidade. O preço desta habilidade é de acordo com a tabela abaixo:

• **1 ponto/rodada:** 300.000 PO

• **2 pontos/rodada:** 600.000 PO

• **3 pontos/rodada:** 1.000.000 PO

• **4 pontos/rodada:** 1.600.000 PO

• **5 pontos/rodada:** 2.400.000 PO



**Preço:** Variável (veja acima)

**Aura:** Necromancia (avassaladora)

## Enfraquecer

Este poder geralmente está presente em artefatos amaldiçoados e que impedem o uso de criaturas indesejáveis que se não estão harmonizadas com o ideal do item. Este poder pode reduzir os pontos de habilidades básicas, pontos de resistências e até mesmo drenar níveis. O preço para o enfraquecimento é de 1.000.000 PO para cada nível que o item deverá drenar (máximo de 5 níveis); 500.000 PO para cada ponto de resistência que o item deverá drenar (máximo de 5 pontos); e 750.000 PO para cada ponto de habilidade que o item deverá drenar (máximo de 5 pontos).

A única forma conhecida de reaver os pontos e níveis drenados é através das magias *desejo* e *milagre*.

**Preço:** Variável (veja acima)

**Aura:** Necromancia (avassaladora)

## Imunidades Incríveis

Muitos artefatos possuem a incrível capacidade de fazer com que seus usuários sejam imunes a vários efeitos nocivos. Abaixo segue uma relação das imunidades com o preço e o tipo de artefato permitido.

- **Imunidade a efeitos de morte:** 30.000.000 PO
- **Imunidade a energia negativa:** 5.000.000 PO
- **Imunidade a metamorfose:** 3.000.000 PO
- **Imunidade a efeitos de ação mental:** 5.000.000 PO
- **Imunidade a sucesso decisivo e dano maciço:** 4.000.000 PO
- **Imunidade a veneno:** 2.000.000 PO
- **Imunidade a sono, paralisia e atordoamento:** 2.000.000 PO
- **Imunidade a fadiga e exaustão:** 2.000.000 PO
- **Imunidade a medo:** 2.000.000 PO

**Preço:** Variável (veja acima)

**Aura:** Abjuração (avassaladora)

## Ressurreição

Um artefato imbuído com este incrível poder possui a capacidade de ressuscitar criaturas. A sua frequência de uso pode modificar o valor do preço base:

Frequência	Alteração do Custo
1/ano	x0
2/ano	x1,5
3/ano	x2
4/ano	x3

As criaturas ressuscitadas não perdem níveis de experiência no processo.

**Preço:** 10.000.000 PO

**Aura:** Necromancia (avassaladora)

## Sexto Sentido

O usuário de um artefato com este poder terá os benefícios da magia *sexto sentido* de forma contínua.

**Preço:** 1.500.000 PO

**Aura:** Adivinhação (avassaladora)

## Simular Magias Épicas

Os itens mágicos comuns e os itens épicos geralmente simulam os efeitos de magias comuns. Mas somente um artefato maior, superior ou absoluto pode ter a capacidade de simular magias épicas numa determinada frequência de tempo. Apenas artefatos absolutos podem simular magias épicas que tenham CD 71 ou maior em Identificar Magia na realização da conjuração. A frequência deste poder modifica o preço de acordo com os valores abaixo:

Frequência	Alteração do Custo
1/mês	x0
1/semana	x2
1/dia	x4

**Preço:** 100.000 PO multiplicado pela CD de Identificar Magia da magia épica em questão.

**Aura:** Depende da magia em questão (avassaladora)

## Poderes Fantásticos

Existiram alguns seres antigos de poder assustador que fracassaram em se tornar divindades. Então como uma forma alternativa eles criaram artefatos mágicos que simulam algumas capacidades fantásticas dos deuses. Abaixo são apresentadas várias sugestões de poderes fantásticos e suas características. Para cada poder fantástico é indicado o custo do preço base e a escola de magia relacionada ao poder do item. Utilizar os poderes fantásticos num artefato exige que ele tenha um Nível de Conjurador mínimo de 30°.

## Alterar Tamanho

O usuário de um artefato com este poder será capaz, numa ação rápida e mental, de modificar seu tamanho entre minúsculo e colossal sem limite de uso. O efeito é semelhante ao das magias *aumentar pessoa* e *reduzir pessoa*.

**Preço:** 15.000.000 PO

**Aura:** Transmutação (avassaladora)

## Ataque Aniquilador

Para que um artefato tenha este poder é necessário que ele seja uma arma. Qualquer criatura atingida por um artefato com este poder terá que ser bem sucedido num teste de Fortitude (CD 25) ou será morto instantaneamente tendo seus pontos de vida reduzidos a -10. O corpo da criatura não é destruído ou pulverizado, sendo então possível que ela possa ser *revivida*. Este poder também pode destruir objetos materiais que





não sejam mágicos.

**Preço:** 15.000.000 PO

**Aura:** Evocação (avassaladora)

## Avatar

Através de um artefato com este poder o usuário pode criar duplicatas de si mesmo. Todas as duplicatas estão harmonizadas com a mente da criatura original, ou seja, as duplicatas não possuem personalidades próprias e não podem ser independentes. Todas elas, inclusive o original, compartilham as mesmas sensações emocionais. O original deve realizar um tipo de concentração mínima para manter sua mente sintonizada nas duplicatas. Se ele for morto as duplicatas também morrem. Mas se alguma duplicata for morta o original recebe um choque mental. Se ele for bem sucedido num teste de Fortitude (CD 25) ele ficará atordoado por 1d4 rodadas, caso contrário ele ficará inconsciente durante uma hora. O artefato pode criar apenas um avatar a cada três meses. Quanto maior for o número de avatares que o item pode criar maior será o preço. Contudo o limite máximo é 5 avatares.

**Preço:** 18.000.000 PO x nº de duplicatas que o item é capaz de criar (máximo de 5)

**Aura:** Necromancia (avassaladora)

## Controlar Criaturas

Utilizando um artefato que tenha este poder um usuário pode controlar um tipo específico de criatura até uma distância de 5 km. Não é necessário o contato visual para que o controle tenha efeito, apenas que o usuário saiba quem é a vítima e que ela esteja dentro do alcance máximo de 1 km. Para que o controle tenha êxito é necessário que a vítima não tenha sucesso num teste de Vontade (CD 18 + modificador de Carisma do usuário). A vítima pode tentar um novo teste de Vontade a cada dia, sendo que depois de um número de dias equivalente ao modificador de Carisma do usuário ela se libertará. Para que o usuário recupere o controle, ele precisa realizar o efeito novamente num novo dia, mas se for uma vítima que já foi controlada antes então a CD do teste diminui em 1 para cada tentativa subsequente. Este efeito só funciona uma vez por dia. O usuário precisa estar utilizando o artefato para manter o controle, caso contrário o comando será quebrado. Quanto mais criaturas o item puder controlar simultaneamente maior será seu preço base.

**Preço:** 15.000.000 PO x nº de criaturas que podem ser controladas ao mesmo tempo (máximo de 5 criaturas)

**Aura:** Encantamento (avassaladora)

## Controlar o Clima

Um artefato com este poder pode reproduzir a magia *controlar o clima* com um alcance de 100 km. Não há limite de uso.

**Preço:** 15.000.000 PO

**Aura:** Transmutação (avassaladora)

## Criar Luz e Trevas

Este poder permite que um artefato tenha a incrível capacidade de criar um ambiente de escuridão onde a luz do Sol não consegue adentrar, ou pode criar um ambiente onde jamais anoitece. O tamanho da área é um raio de 10 km + 1 km pelo modificador de Carisma do usuário. Este poder se manifesta uma vez por ano no artefato.

**Preço:** 12.000.000 PO

**Aura:** Necromancia (avassaladora)

## Cura Acelerada Maior

O usuário de um artefato com este poder terá a capacidade de recuperar seus pontos de vida com maior velocidade. O preço desta habilidade varia de acordo com a tabela abaixo:

Frequência	Custo
6 pontos/rodada	15.000.000 PO
7 pontos/rodada	30.000.000 PO
8 pontos/rodada	45.000.000 PO
9 pontos/rodada	60.000.000 PO
10 pontos/rodada	80.000.000 PO

**Preço:** Variável (veja acima)

**Aura:** Necromancia (avassaladora)

## Devorar Alma

Este terrível poder permite que um usuário de um artefato dotado desta capacidade possa sugar a alma de uma criatura que esteja a uma distância de até 9 metros. A vítima deve estar à mercê do usuário para que o efeito ocorra. Por exemplo: ele precisaria fazer a criatura ficar imobilizada ou paralisada por pelo menos três rodadas. Caso isso aconteça então a alma do alvo será sugada para dentro do artefato. A alma da criatura ficará aprisionada no item durante dez dias e seu corpo ficará inerte, mas não apodrecerá até este limite de tempo. Se ao final de dez dias a alma da vítima ainda permanecer no artefato, então ela irá ao pós-vida e seu corpo morrerá. No processo, o artefato absorverá uma parte desta energia espiritual, a qual poderá ser utilizada das seguintes maneiras:

- Pode eliminar 3.000 XP na criação de um item mágico.
- Pode eliminar 3.000 XP em componentes de magia.
- Pode repor 15 níveis de magias preparadas que já foram utilizadas.
- Pode anular 20 níveis de magias que sejam direcionadas contra o usuário. Até mesmo magias de área que o afetem são anuladas.

Para que a alma seja libertada do item é necessário que haja as seguintes circunstâncias:



- Destruir o artefato.
- Conjurar a magia *libertação* no artefato. Deve ser realizado um teste de resistência para o item, caso ele não seja bem sucedido a alma aprisionada será libertada.
- Conjurar a magia *dissipar magia* ou alguma variante dela tendo o artefato como alvo. Se o conjurador for bem sucedido no teste de dissipar a alma aprisionada será libertada.

**Preço:** 22.000.000 PO

**Aura:** Necromancia (avassaladora)

## Domínio Extra

Um clérigo utilizando um artefato imbuído com este poder tem acesso a um outro domínio diferente dos domínios que ele já tenha acesso de acordo com sua divindade patrona.

**Preço:** 10.000.000 PO

**Aura:** Universal (avassaladora)

## Imortalidade

Este poder permite a um artefato, uma vez por ano, tornar uma criatura viva imortal de modo que nunca envelheça ou morra de causas naturais.

**Preço:** 21.000.000 PO

**Aura:** Universal (avassaladora)

## Maestria Arcana

Um usuário arcano que estiver utilizando um artefato dotado deste poder não precisará estudar um grimório para preparar magias. Ele o fará como se tivesse o talento Dominar Magia para todas as magias que conheça.

**Preço:** 11.000.000 PO

**Aura:** Transmutação (avassaladora)

## Metamagia Automática

Um conjurador que estiver usando um artefato com este poder será capaz de escolher um talento metamágico, numa ação rápida, e alterar os efeitos de uma magia preparada com este talento. Não é necessário gastar espaços extras de magia. Apenas um talento pode ser escolhido a cada rodada.

**Preço:** 18.000.000 PO

**Aura:** Sem escola (avassaladora)

## Metamorfose Instantânea

Um artefato com este poder permite que o usuário esteja sob o efeito da magia *alterar forma* sem limite de uso. O usuário pode ativar este poder em um pensamento, numa ação rápida.

**Preço:** 22.000.000

**Aura:** Transmutação (avassaladora)

## Percepção Remota

Uma vez a cada 3 dias um usuário de um artefato com esta capacidade pode perceber tudo numa área de 1,5 km de raio. A área precisa ser do conhecimento do usuário mesmo que seja através de magias de vidência. A Percepção Remota supera os limites dos planos, embora seja extremamente perigoso tentar ver os planos de divindades poderosas. Esta capacidade dura 1 minuto a cada 1 ponto do modificador de inteligência do usuário.

**Preço:** 20.000.000 PO

**Aura:** Adivinhação (avassaladora)

## Raio Divino

Em um ataque de toque à distância e numa ação padrão o usuário de um artefato com este poder pode disparar um raio de energia destruidor através do item causando 10d12 + 1d12 de dano de energia por modificador de Carisma do portador. A criatura pode receber metade do dano se for bem sucedida num teste de Reflexos (CD 20). O raio tem um alcance máximo de 36 metros, depois desta distância ele se dispersa. O raio poder se manifestar uma vez a cada 10 minutos.

**Preço:** 20.000.000 PO

**Aura:** Evocação (avassaladora)

## Viagem no Tempo

Uma vez a cada 10 dias, um artefato dotado deste poder espetacular permite a fantástica proeza de viajar no tempo. Não há limite para o deslocamento temporal, entretanto o usuário deve ser bem sucedido num teste de Conhecimento (local) referente ao destino e época desejada. A CD para o teste é de 1 para cada século de viagem para o futuro ou para o passado. Caso o viajante queira extrapolar este limite ele tem a opção de sacrificar 10 pontos de vida por século no futuro ou no passado.

**Preço:** 25.000.000 PO

**Aura:** Transmutação (avassaladora)

## Poderes Primordiais

Os poderes primordiais são capacidades encontradas apenas nos artefatos absolutos do Multiverso. A maior parte destes poderes só funciona uma vez, e o artefato se transforma num objeto mundano depois que são ativados. Abaixo são apresentadas várias sugestões de poderes primordiais e suas características. Para cada poder fantástico é indicado o custo do preço base e a escola de magia relacionada ao poder do item. Utilizar os poderes primordiais num artefato exige que ele tenha um Nível de Conjurador mínimo de 40º.

## Ascensão Divina

Um artefato imbuído com este poder possui a fantástica capacidade de transformar o seu usuário numa divindade. O item





concede níveis de Posto Divino à criatura que o ativou, sendo Posto Divino 1 (mínimo) até Posto Divino 10 (máximo). Adicionalmente a criatura recebe também 20 níveis de personagem ou 20 Dados de Vida. No entanto as habilidades adquiridas com este avanço de níveis só se manifestarão depois de algum tempo, durante o qual a criatura poderá assimilá-las. Isso não ocorre com a mudança de bônus de ataque, pontos de vida e bônus de resistência, pois estas características se alteram automaticamente após a criatura ter recebido os níveis.

Consulte o livro *Deuses e Semideuses* para incluir as habilidades divinas que a criatura receberá de acordo com o Posto Divino concedido. Se a criatura que ascendeu à divindade através de um artefato com este poder não abraçar um aspecto relevante ele irá perder os poderes de modo gradativo à escolha do mestre. Essa perda de poder deve ser representada de forma dramática. Além disso, a criatura pode ser morta por outros deuses os quais poderão absorver a sua essência divina. Se este item for utilizado por uma divindade ela terá seu Posto Divino melhorado de acordo com a capacidade do artefato, entretanto, o item não concederá a divindade um Posto Divino maior que 20. Se um deus com Posto Divino 15 utilizar o item (que conceda 10 níveis de Posto Divino) ele alcançará um Posto Divino 20 e não 25. Este poder só funciona uma única vez, o item se transformará num objeto mundano depois da ativação.

**Preço:** 130.000.000 PO para Posto Divino 1 + 10.000.000 PO para cada Posto Divino acima disso até o 10 onde o preço será de 220.000.000 PO.

**Aura:** Universal (indescritível)

## Cataclisma

Este poder tem a capacidade de provocar uma alteração radical na atmosfera de um planeta modificando os continentes e o clima, entre outras características. Este poder só funciona uma vez e o item se transformará num objeto mundano.

**Preço:** 150.000.000 PO

**Aura:** Universal (indescritível)

## Conceder Vida

Este poder permite a um artefato criar vida a partir de um objeto inanimado. Dessa forma o usuário do item poderia criar um ser vivo utilizando uma estátua. A criatura deve ser de uma raça desejada pelo usuário e ela terá uma alma e será autônoma, como se tivesse nascido naturalmente. O usuário também pode escolher em qual idade a criatura terá quando for criada. Ela terá habilidades básicas regulares, falará um idioma comum para sua raça e não terá muitas noções do que é a vida. Este poder só funciona uma vez e o item se transformará num objeto mundano.

**Preço:** 150.000.000 PO

**Aura:** Universal (indescritível)

## Criar Corpo Celeste

Através de um artefato com este poder, uma criatura inteligente pode criar um corpo celeste como um asteroide, um cometa, uma lua ou um planeta. As consequências da criação de um corpo celeste são incertas, pois esta capacidade pode modificar radicalmente um sistema estelar. Se for criado um planeta, ele terá vida vegetal. Este poder só funciona uma vez e o item se transformará num objeto mundano.

**Preço:** 100.000.000 PO (asteroide), 150.000.000 PO (cometa), 200.000.000 PO (lua) e 250.000.000 PO (planeta)

**Aura:** Universal (indescritível)

## Criar Semiplano

Um artefato com este poder cria um semiplano que não pode ser destruído por seres comuns. Ele pode ter um tamanho máximo de um planeta. Este poder só funciona uma vez e o item se transformará num objeto mundano.

**Preço:** 80.000.000 PO

**Aura:** Universal (indescritível)

## Esplendor Divino

Qualquer mortal com até 20 dados de vida morrerá imediatamente ao se aproximar do usuário de um artefato com esta capacidade até uma distância de 9 metros. Este efeito ocorre se o usuário assim quiser. Todas as criaturas com 21 DV ou maior devem realizar um teste de Fortitude (CD 30) ou morrerão. O corpo da criatura estará intacto, no entanto, ele não poderá mais ressuscitado por seres mortais, apenas por divindades.

**Preço:** 100.000.000 PO

**Aura:** Necromancia (indescritível)

## Requisitos Especiais

Possuir os talentos de criação de itens, o FGD, a quantidade de XP que será gasta e o custo em PO não são condições absolutas na criação de um artefato. Além disso é necessário que o conjurador tenha um conhecimento que possibilite o desenvolvimento do poder que será imbuído no item. Geralmente os itens mágicos comuns têm como requisitos os talentos necessários, o custo em PO e em XP, e as magias relevantes à funcionalidade do item. Os artefatos possuem este mesmo princípio, contudo a exigência é maior, pois os poderes incríveis, fantásticos e primordiais não podem ser comparados às magias comuns. Portanto é necessário que o conjurador obtenha um conhecimento obscuro sobre o poder que o artefato manifestará. Este conhecimento obscuro é considerado um requisito especial.

O arcanista Cronomante, do Império de Netheril, passou a maior parte da sua vida tentando viajar no tempo através da



magia. Ele, assim como todos os grandes magos, ele realizou milhares de experiências através de seus estudos no intuito de desenvolver o poder da viagem no tempo. Depois de décadas, ele alcançou seu objetivo e criou um artefato que permite viajar no tempo (veja este item na página 247). Portanto além de possuir os talentos necessários, os custos de PO e XP, e o FGD, ele também adquiriu o conhecimento para que fosse possível criar o item que possa viajar no tempo.

Não existem requisitos especiais padrões para os poderes dos artefatos. Portanto é recomendável que o mestre determine isso, pois pode haver vários requisitos diferentes para um mesmo poder, ou seja, pode ser que o desenvolvimento do poder seja realizado de uma maneira ou de outra. Apesar disso, um requisito especial também pode ser adquirido de forma indireta, através de um livro, por exemplo. Os *Pergaminhos Nether* é um artefato que provê muitos conhecimentos mágicos. Assim estes conhecimentos podem ser apresentados através de fórmulas mágicas ou algo semelhante. Neste caso, um conjurador pode desenvolver seu próprio conhecimento sobre o poder do qual almeja que o item tenha ou pode obtê-lo através do resultado de um estudo de outro conjurador. O custo desta pesquisa em PO já está incluído no custo do item em questão, mas a quantidade de tempo é indeterminada.

## Custos

Assim como os itens mágicos comuns, os artefatos necessitam de um custo em PO que é equivalente a metade do preço base do item. No entanto, caso o personagem encontre algum conhecimento mágico obscuro que lhe forneça recursos para inserir vários poderes relevantes, limite este custo a 5.000.000 PO, mesmo que a metade do preço base seja maior do que este valor.

O tempo gasto para a construção de um artefato é o mesmo dos itens comuns, 1 dia para cada 1.000 PO no preço base. Porém, caso o personagem encontre algum conhecimento mágico obscuro que lhe forneça recursos para inserir vários poderes relevantes, então divida o tempo pela metade ou até mais se for necessário. Além disso, limita o tempo máximo para a criação de um item em 10 anos.

## Redução nos Custos

Existem muitas circunstâncias que podem reduzir o custo do preço base na criação de itens mágicos. Uma delas, apresentada no *Livro do Mestre*, ocorre quando o item somente funciona se empunhado por uma criatura de classe específica ou raça. Contudo existem outras circunstâncias que podem ter o mesmo efeito, como exigir um teste de resistência, um requisito especial ou alguma exigência alternativa que dificulte o acesso do poder ao usuário. Se estas circunstâncias existirem, então é recomendável aplicar uma redução de -10% a -30% no valor total do preço base.

## Destruindo Artefatos

Destruir um artefato nunca foi uma tarefa fácil. Geralmente os que tentam fazer isso são personagens que se opõem à existência do item, ou possuem motivos pessoais ou ideológicos para tal. Cada artefato tem um grau de resistência proporcional ao seu nível de poder. Portanto cada tipo de artefato possui circunstâncias específicas que possibilitam sua destruição.

**Artefato Menor:** Os artefatos menores estão em condições semelhantes aos itens de legado. Eles possuem um bônus de +20 nos teste de resistência, 10 pontos de dureza adicionais, possuem no mínimo 50 pontos de vida e podem ser destruídos por uma *disjunção de Mordenkainen*. Existe 1% de chance por nível de conjurador para que esta magia possa afetar os artefatos menores.

**Artefato Maior:** Este tipo de artefato só poderá ser destruído por circunstâncias especiais (veja no *Livro do Mestre*, na página 280, algumas sugestões para estas circunstâncias). Como sugestão deste apêndice, estas circunstâncias devem exigir um Nível de Encontro de 20 a 29. Destruir um artefato maior gera uma onda de choque numa área de 9 metros infligindo um dano de 9d6 pontos de vida. A cada metro que uma criatura estiver afastada do centro da explosão recebe menos 1d6 de dano. Por exemplo, todas as criaturas que estiverem a 5 metros do centro da explosão receberão 5d6 pontos de dano ao invés de 9d6. Se elas forem bem sucedidas num teste de Reflexos (CD 15) receberão apenas metade do dano. Além disso, a explosão pode criar um efeito adverso (ver tabela 2-3).

**Artefato Superior:** Destruir um artefato desta categoria é algo notável. As circunstâncias para que isso aconteça exigem um Nível de Encontro de 30 a 39. Destruir um artefato superior gera uma onda de choque numa área de 18 metros infligindo um dano de 18d8 pontos de vida. A cada metro que uma criatura estiver afastada do centro da explosão recebe menos 1d8 de dano por metro. Por exemplo, todas as criaturas que estiverem a 5 metros do centro da explosão receberão 13d8 pontos de dano ao invés de 18d8. Se elas forem bem sucedidas num teste de Reflexos (CD 22) receberão apenas metade do dano. Além disso, a explosão pode criar um efeito adverso (ver tabela 2-3).

**Artefato Absoluto:** É uma tarefa extremamente difícil e perigosa destruir um artefato absoluto. As circunstâncias para que isso aconteça exigem um Nível de Encontro mínimo de 40. Destruir um artefato absoluto gera uma onda de choque numa área de 36 metros infligindo um dano de 36d10 pontos de vida. A cada metro que uma criatura estiver afastada do centro da explosão recebe menos 1d10 de dano. Por exemplo, todas as criaturas que estiverem a 5 metros do centro da explosão receberão 31d10 pontos de dano ao invés de 36d10. Se elas forem bem sucedidas num teste de Reflexos (CD 25) receberão apenas metade do dano. Além disso, a explosão pode criar um efeito adverso (ver tabela 2-3).



TABELA 2-3: EFEITO ADVERSO PROVOCADO PELA EXPLOÇÃO DE UM ARTEFATO

Tipo do Artefato	Efeito Adverso (%)					
	1 - Nada Acontece	2 - Personagens sofrem uma <i>metamorfose tórrida</i> aleatória	3 - Personagens são afligidos por uma maldição	4 - Personagens são enviados para outro plano	5 - Cria uma zona de magia selvagem	6 - Cria uma zona de magia morta
Artefato Maior	01-75	76 - 82	83 - 88	89 - 93	94 - 97	98 - 100
Artefato Superior	01-60	61 - 75	76 - 82	83 - 89	90 - 95	96 - 100
Artefato Absoluto	01-54	55 - 66	67 - 76	77 - 85	86 - 93	94 - 100

1 - Nada ocorre além do dano da explosão.

2 - Os personagens são submetidos à magia metamorfose tórrida e podem se transformar num animal aleatório. Isto exige um teste de resistência de Fortitude onde a CD varia para Artefato Maior (CD 15), Artefato Superior (CD 20) e Artefato Absoluto (CD 25). Se os alvos forem bem sucedidos então não serão afetados.

3 - Os personagens são submetidos à magia rogar maldição. Isto exige um teste de resistência de Fortitude onde a CD varia para Artefato Maior (CD 15), Artefato Superior (CD 20) e Artefato (CD 25). Se os alvos forem bem sucedidos então não serão afetados.

4 - Os personagens podem ser enviados a outro plano de acordo com a Tabela 5—7: Destinos Planares Aleatórios no Livro do Mestre página 150.

5 - Veja a Tabela 2—1: Efeitos da Magia Selvagem no Cenário de Campanha Forgotten Realms página 55.

6 - Veja a descrição de Magia Morta no Cenário de Campanha Forgotten Realms na página 56.

## Exemplos de Artefatos

A seguir são apresentados vários exemplos de artefatos classificados por tipos. Em suas descrições constam as seguintes características:

**Preço:** os preços dos itens seguem de acordo com as regras do Livro do Mestre e do Livro dos Níveis Épicos. Os cálculos estão apresentados com as siglas NC (nível do conjurador) e NM (nível da magia).

**Espaço:** Cada item pode ocupar um local específico no corpo do personagem que estiver utilizando o artefato. Os espaços são braços, pés, corpo, face, torso, mãos, cabeça, pescoço, costas e cintura.

**Nível de Conjurador:** Refere-se ao nível de conjurador utilizado no item em questão.

**Aura:** Refere-se à força da aura que o item produz. Ela está acompanhada com a CD no teste de identificar magia para determinar qual a escola da magia mais forte está associada ao item. Considere que os poderes incríveis sejam magias do nível 10, que os poderes fantásticos sejam magias de nível 11 e que os poderes primordiais sejam magias de nível 12 com relação à CD do teste.

**Ativação:** O tipo de ação requerida para ativar o poder do item. Além das ações descritas no Livro do Jogador, os itens podem ser ativados numa ação rápida ou numa ação imediata.

**Peso:** O peso do item em quilogramas.

### Armadura Dracônica das Sombras

**Tipo:** Artefato Menor

**Preço:** 4.927.734 PO

**Espaço:** — (empunhar)

**Nível de Conjurador:** 20º

**Aura:** Avassaladora; (CD 25) abjuração

**Ativação:** De acordo com a magia

**Peso:** 2,5 kg

*Este peitoral de couro de dragão das sombras provê várias vantagens para Telamont Tanthul.*

Com a ajuda de sua patrona, a deusa Shar, Telamont conseguiu depois de muitos anos desenvolver a *armadura dracônica das sombras*, um peitoral de couro que apresenta as seguintes capacidades:

- **Bônus de Armadura:** o artefato é um peitoral de couro +10 com bônus máximo de destreza de +5, penalidade de armadura -1 e 0% de falha de magia arcana.  
*Cálculo:*  $[10^2 \times 1.000 \times 10] = 1.000.000$  PO.
- **Transformação em Dragão:** uma vez por semana, durante um período de até 3 horas e vinte minutos a armadura permite a Telamont se transformar num dragão das sombras grande ancião. Ele adquire todas as habilidades da criatura e ainda retém as suas próprias. Essa transformação exige uma rodada completa.  
*Cálculo:*  $[9 \text{ (NM, alterar forma)} \times 20 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] / (5 / \text{pelo nº de cargas por dia}), \text{ depois é dividido por } 7 = 51.428$  PO.
- **Rejeição:** se qualquer criatura que não seja Telamont tentar vestir a armadura ela sofrerá os efeitos da magia *drenar temporário* por cada rodada que estiver trajando-a.  
*Cálculo:*  $[4 \text{ (NM)} \times 20 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativação por uso)}] \times 4 \text{ (efeito contínuo)} = 640.000$  PO.
- **Imunidades (poder incrível):** enquanto estiver trajando a *armadura dracônica das sombras* Telamont estará imune aos efeitos de energia negativa e conseqüentemente a dreno de energia.  
*Cálculo:* 5.000.000 PO.
- **Vôo Prolongado (magia):** a armadura permite a Telamont voar livremente à vontade com efeito semelhante ao da magia *vôo prolongado*.  
*Cálculo:*  $[5 \text{ (NM)} \times 20 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado pelo uso)}] =$



300.000 PO.

- **Nublar** (magia): três vezes por dia, numa ação rápida, Telamont pode ativar a magia *nublar* através da armadura. O efeito dura por vinte minutos.  
*Cálculo:*  $[2 \text{ (NM)} \times 20 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] / 1,66 \text{ (5 / pelo nº de cargas por dia)} = 48.192 \text{ PO.}$

Deve-se aplicar uma redução de -30% ao preço base do item devido ao fato de que o item funciona apenas com Telamont. Portanto o total é de 4.927.734 PO.

*Pré-requisitos:* Criar Artefato, Criar Cajado, Criar Cajado Épico, *alterar forma, drenar temporário, vôo prolongado, nublar.*

*Custo para Criar:* 2.463.867 PO (mais 500 PO por uma armadura obra-prima com o couro de dragão das sombras), 10 anos.

### Bolsa da Fatura

**Tipo:** Artefato Menor

**Preço:** 25.072 PO

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** 20º

**Aura:** Forte; (CD 24) universal

**Ativação:** ação padrão

**Peso:** 25 g

*Essa algibeira de couro é capaz de transformar uma única peça de ouro em muitas durante uma noite.*

Este item foi descrito no *Livro dos Níveis Épicos* na página 150. Ele possui os seguintes poderes com seus respectivos cálculos para o preço base:

- **Transformar uma moeda de ouro em muitas:** a algibeira pode transformar uma única moeda de ouro em vinte e cinco moedas durante a noite.  
*Cálculo:*  $[9 \text{ (NM, desejo)} \times 20 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] / 1.000 \text{ (pois o desejo aqui só produz 25 PO).}$   
Depois acrescente mais 125.000 PO (que representa os 5.000 XP como componente para a magia *desejo*) e depois divida por 5 (5 dividido pelo nº de cargas por dia) = 25.072 PO.

*Pré-requisitos:* Criar Artefato, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *desejo.*

*Custo para Criar:* 12.536 PO, 25 dias.

### Cajado das Sombras

**Tipo:** Artefato Maior

**Preço:** 698.261 PO

**Espaço:** — (empunhar)

**Nível de Conjurador:** 20º

**Aura:** Forte; (CD 24) conjuração

**Ativação:** —

**Peso:** 2,5 kg

*Um longo cajado de madeira com ponteiros de ferro e esculpido com símbolos e runas de todos os tipos.*

Este item foi descrito no *Livro do Mestre* na página 280. Ele possui os seguintes poderes com seus respectivos cálculos para o preço base:

- **Bônus na CA:** +4 de bônus de deflexão na CA.  
*Cálculo:* 32.000 PO.
- **Bônus em Reflexos:** +4 de bônus nos teste de Reflexos.  
*Cálculo:* 5.333 PO.
- **Invocar Sombras** (magia): três vezes por dia o cajado pode invocar 2d4 sombras.  
*Cálculo:*  $[6 \text{ (NM)} \times 20 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] / 1,66 \text{ (5 / pelo nº de cargas por dia)} = 144.578 \text{ PO.}$
- **Invocar Vulto Noturno:** uma vez por mês o cajado pode invocar um rastejante noturno.  
*Cálculo:*  $[9 \text{ (NM)} \times 20 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] \times 12 \text{ (o que seria 12 magias de invocar criaturas IX para gerar um NE 18). Depois se divide o valor por } 1,66 \text{ (5 / pelo nº de cargas por dia), e depois se divide por } 7 = 371.772 \text{ PO.}$
- **Forma de Sombras:** três vezes por dia o portador pode se tornar uma sombra viva adquirindo uma condição semelhante ao efeito da magia *forma gasosa.*  
*Cálculo:*  $[3 \text{ (NM)} \times 20 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] / 1,66 \text{ (5 / pelo nº de cargas por dia)} = 72.289 \text{ PO.}$
- **Raio Sombrio:** três vezes por dia o cajado pode projetar um ataque de raio que inflige 10d6 de dano por frio a um único alvo.  
*Cálculo:*  $[3 \text{ (NM)} \times 20 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] / 1,66 \text{ (5 / pelo nº de cargas por dia)} = 72.289 \text{ PO.}$

*Pré-requisitos:* Criar Artefato, Criar Cajado, Criar Cajado Épico, *escudo da fé, resistência, invocar criaturas VI, invocar criaturas IX, forma gasosa, escuridão, cone glacial.*

*Custo para Criar:* 349.130 PO (mais 300 PO por um cajado obra-prima), 1 ano e 333 dias.

### Cajado do Mago

**Tipo:** Artefato Menor

**Preço:** 944.467 PO

**Espaço:** — (empunhar)

**Nível de Conjurador:** 20º

**Aura:** Forte; (CD 22) conjuração

**Ativação:** De acordo com a magia

**Peso:** 2,5 kg

*Um longo cajado de madeira com ponteiros de ferro e esculpido com símbolos e runas de todos os tipos.*

Este item foi descrito no *Livro do Mestre* na página 277. Ele





possui os seguintes poderes com seus respectivos cálculos para o preço base:

- **Absorção de Magias** (poder incrível): o cajado é capaz de absorver níveis de magias e convertê-las em cargas. Se o limite de 50 cargas for ultrapassado o cajado explodirá como se um golpe de retaliação fosse executado (ver *Livro do Mestre*, página 278).  
**Cálculo:** 100.000 PO pelo preço da Absorção de Magias, mas como o item pode explodir caso tente absorver mais que 50 níveis de magia então o preço do poder é reduzido em 25%, totalizando 75.000 PO.
- **Armadura Arcana** (magia): sem limite de uso.  
**Cálculo:** [1 (NM) x 20 (NC) x 1.800 (comando)] = 36.000 PO.
- **Arrombar** (magia): gasta uma carga.  
**Cálculo:** [2 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 15.000 PO.
- **Aumentar Pessoa** (magia): sem limite de uso, (CD 15).  
**Cálculo:** [1 (NM) x 20 (NC) x 1.800 (comando)] x 4 (uso ilimitado para várias criaturas) = 144.000 PO.
- **Bola de Fogo** (magia): gasta uma carga, dano 10d6 (CD 17).  
**Cálculo:** [3 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 22.500 PO.
- **Cerrar Portas** (magia): sem limite de uso.  
**Cálculo:** [1 (NM) x 20 (NC) x 1.800 (comando)] x 4 (uso ilimitado para várias criaturas) = 144.000 PO.
- **Criar Passagens** (magia): gasta uma carga.  
**Cálculo:** [5 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 37.500 PO.
- **Detectar Magia** (magia): sem limite de uso.  
**Cálculo:** [0,5 (NM) x 20 (NC) x 1.800 (comando)] x 2 (uso ilimitado para o conjurador) = 36.000 PO.
- **Dissipar Magia** (magia): gasta uma carga.  
**Cálculo:** [3 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 22.500 PO.
- **Invisibilidade** (magia): gasta uma carga.  
**Cálculo:** [2 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 15.000 PO.
- **Invocar Criaturas IX** (magia): gasta duas cargas.  
**Cálculo:** [9 (NM) x 20 (NC) x 750 (habilidade principal)] dividido pelo nº de cargas = 67.500 PO.
- **Luz** (magia): sem limite de uso.  
**Cálculo:** [0,5 (NM) x 20 (NC) x 1.800 (comando)] x 4 (uso ilimitado para objetos) = 72.000 PO.
- **Mãos Mágicas** (magia): sem limite de uso.  
**Cálculo:** [0,5 (NM) x 20 (NC) x 1.800 (comando)] x 2 (uso ilimitado para o conjurador) = 36.000 PO.
- **Muralha de Fogo** (magia): gasta uma carga.  
**Cálculo:** [4 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 30.000 PO.
- **Pirotecnia** (magia): gasta uma carga, (CD 16).  
**Cálculo:** [2 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 15.000 PO.

- **Relâmpago** (magia): gasta uma carga, dano 10d6 (CD 17).  
**Cálculo:** [3 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 22.500 PO.
- **Resistência à Magia 23** (habilidade): confere ao usuário RM 23.  
**Cálculo:** 50.842 PO.
- **Tempestade Glacial** (magia): gasta uma carga.  
**Cálculo:** [4 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 30.000 PO.
- **Teia** (magia): gasta uma carga.  
**Cálculo:** [2 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 15.000 PO.
- **Telecinésia** (magia): gasta duas cargas, (CD 19).  
**Cálculo:** [5 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] dividido pelo nº de cargas = 18.750 PO.
- **Viagem Planar** (magia): gasta duas cargas, (CD 21).  
**Cálculo:** [7 (NM) x 20 (NC) x 562,5 (habilidade secundária)] dividido pelo nº de cargas = 39.375 PO.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Cajado, Criar Cajado Épico, *absorção*<sup>LT</sup>, *armadura arcana*, *arrombar*, *aumentar pessoa*, *bola de fogo*, *cerrar portas*, *criar passagens*, *detectar magia*, *dissipar magia*, *invisibilidade*, *invocar criaturas IX*, *luz*, *mãos mágicas*, *muralha de fogo*, *pirotecnia*, *relâmpago*, *resistência à magia*, *tempestade glacial*, *teia*, *telecinésia* e *viagem planar*.

**Custo para Criar:** 472.233 PO (mais 300 PO por um cajado obra-prima), 2 anos e 214 dias.

## Cajado Dracônico das Sombras

**Tipo:** Artefato Menor

**Preço:** 1.329.134 PO

**Espaço:** — (empunhar)

**Nível de Conjurador:** 20º

**Aura:** Avassaladora; (CD 25) abjuração

**Ativação:** De acordo com a magia

**Peso:** 2,5 kg

*Assemelhando-se a cabeça de um dragão, este cajado carrega vários poderes das sombras.*

Na época áurea do império de Netheril, Telamont Tanthul começou seus estudos sobre as sombras. Após ter escapado da destruição do império, movendo seu enclave para o Plano das Sombras, ele colocou em prática os conhecimentos que adquiriu lendo o *Ars Factum*, o capítulo secreto dos *Pergaminhos Nether*. Com a ajuda da deusa Shar, Telamont conseguiu fragmentos de uma divindade muito antiga. Era um dragão das sombras muito poderoso, que sucumbiu perante o poder imenso da deusa. Telamont conseguiu criar dois itens de grande relevância, o *cajado dracônico das sombras* e a *armadura dracônica das sombras*. Abaixo são apresentadas as capacidades do cajado:

- **Absorção de Magias** (poder incrível): o cajado é capaz de



absorver níveis de magias e converter em cargas. Se o limite de 50 cargas for ultrapassado o cajado explodirá como se um golpe de retaliação fosse executado (ver *Livro do Mestre*, página 278).

**Cálculo:** 100.000 PO pelo preço da Absorção de Magias, mas como o item pode explodir caso tente absorver mais que 50 níveis de magia então o preço do poder é reduzido em 25%, totalizando 75.000 PO.

- **Habilidades de Arma:** o *cajado dracônico das sombras* é um *bordão do impacto* +5.  
**Cálculo:** +5 (bônus de melhoria), e +1 (impacto).  
Somando os bônus tem-se o resultado de +6, o que custa o valor de 72.000 PO.
- **Rejeição:** se qualquer criatura que não seja Telamont tocar o *cajado dracônico das sombras* ela sofrerá os efeitos da magia *drenar temporário*.  
**Cálculo:** [4 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativação por uso)] x 4 (efeito contínuo) = 640.000 PO.
- **Invocar Sombras** (magia): três vezes por dia o cajado pode invocar 2d4 sombras.  
**Cálculo:** [6 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] / 1,66 (5 / pelo nº de cargas por dia) = 144.578 PO.
- **Invocar Vulto Noturno:** uma vez por mês o cajado pode invocar um rastejante noturno.  
**Cálculo:** [9 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] x 12 (o que seria 12 magias de invocar criaturas IX para gerar um NE 18). Depois se divide o valor por / 1,66 (5 / pelo nº de cargas por dia), e depois se divide por 7 = 371.772 PO.
- **Raio Sombrio:** três vezes por dia o cajado pode projetar um ataque de raio que inflige 10d6 de dano por frio a um único alvo.  
**Cálculo:** [3 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] / 1,66 (5 / pelo nº de cargas por dia) = 72.289 PO.
- **Mão de Sombras<sup>MGF</sup>** (magia): gasta uma carga.  
**Cálculo:** [5 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 37.500 PO.
- **Cerrar Portas** (magia): sem limite de uso.  
**Cálculo:** [1 (NM) x 20 (NC) x 1.800 (comando)] x 4 (uso ilimitado) = 144.000 PO.
- **Detectar Magia** (magia): sem limite de uso.  
**Cálculo:** [0,5 (NM) x 20 (NC) x 1.800 (comando)] x 2 (uso ilimitado) = 36.000 PO.
- **Dissipar Magia Maior** (magia): gasta duas cargas.  
**Cálculo:** [6 (NM) x 20 (NC) x 750 (habilidade principal)] dividido pelo nº de cargas = 45.000 PO.
- **Escuridão** (magia): sem limite de uso.  
**Cálculo:** [2 (NM) x 20 (NC) x 1.800 (comando)] x 2 (uso ilimitado) = 144.000 PO.
- **Mãos Mágicas** (magia): sem limite de uso.  
**Cálculo:** [0,5 (NM) x 20 (NC) x 1.800 (comando)] x 2 (uso ilimitado para o conjurador) = 36.000 PO.
- **Poço de Sombras<sup>MGF</sup>** (magia): gasta uma carga.  
**Cálculo:** [4 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)]

= 30.000 PO.

- **Rajada de Sombras<sup>CCFR</sup>** (magia): gasta uma carga.  
**Cálculo:** [2 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 15.000 PO.
- **Rede de Sombras<sup>MGF</sup>** (magia): gasta uma carga.  
**Cálculo:** [1 (NM) x 20 (NC) x 375 (habilidade adicional)] = 7.500 PO.
- **Cone Glacial** (magia): gasta duas cargas.  
**Cálculo:** [5 (NM) x 20 (NC) x 562,5 (habilidade secundária)] dividido pelo nº de cargas = 28.125 PO.

Deve-se aplicar uma redução de -30% ao preço base do item devido ao fato de que ele funciona apenas com Telamont. Portanto o total é de 1.329.134 PO.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Cajado, Criar Cajado Épico, *absorção<sup>LT</sup>*, *arma mágica*, *arma de impacto*, *drenar temporário*, *invocar criaturas VI*, *invocar criaturas IX*, *forma gasosa*, *mão de sombras<sup>MGF</sup>*, *cerrar portas*, *detectar magia*, *dissipar magia maior*, *mãos mágicas*, *escuridão*, *poço de sombras<sup>MGF</sup>*, *rajada de sombras<sup>CCFR</sup>*, e *cone glacial*.

**Custo para Criar:** 664.567 PO (mais 300 PO por um cajado obra-prima), 3 anos e 234 dias.

## Código dos Planos Infinitos

**Tipo:** Artefato Maior

**Preço:** 17.808.000 PO

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** 30º

**Aura:** Avassaladora; (CD 24) todas as escolas

**Ativação:** —

**Peso:** cerca de 300 kg

*Este livro assemelha-se a um tomo enorme com capa de couro e com ornamentos em metal.*

Este item foi descrito no *Livro dos Níveis Épicos* na página 153. Ele possui os seguintes poderes com seus respectivos cálculos para o preço base:

- **Destruição** (magia): qualquer criatura que abrir o livro será alvo da magia *destruição* (CD 30)  
**Cálculo:** [7 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 1.680.000 PO.
- **Insanidade** (magia): um usuário que não for bem sucedido num teste de Vontade (CD 30 + 1 por dia de estudo) será vítima da magia *insanidade*.  
**Cálculo:** [7 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 1.680.000 PO.
- **Projeção Astral** (magia): uso ilimitado.  
**Cálculo:** [9 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 2.160.000 PO.
- **Grupo de Elementais** (magia): uso ilimitado.  
**Cálculo:** [9 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x



4 (uso ilimitado) = 2.160.000 PO.

- **Banimento** (magia): uso ilimitado.

**Cálculo:** [7 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 1.680.000 PO.

- **Portal** (magia): uso ilimitado.

**Cálculo:** [9 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 2.160.000 PO.

- **Aliado Extra-planar Aprimorado** (magia): uso ilimitado.

**Cálculo:** [8 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 1.920.000 PO.

- **Âncora Planar Maior** (magia): uso ilimitado.

**Cálculo:** [8 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 1.920.000 PO.

- **Viagem Planar** (magia): uso ilimitado.

**Cálculo:** [7 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 1.680.000 PO.

- **Prender a Alma** (magia): uso ilimitado.

**Cálculo:** [9 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 2.160.000 PO.

- **Aprisionamento** (magia): uso ilimitado.

**Cálculo:** [9 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 2.160.000 PO.

- **Tempestade da Vingança** (magia): uso ilimitado.

**Cálculo:** [9 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 2.160.000 PO.

- **Terremoto** (magia): uso ilimitado.

**Cálculo:** [8 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 1.920.000 PO.

Deve-se aplicar uma redução de -30% ao preço base do item devido aos fatores adversos do seu funcionamento. Portanto o total é 17.808.000 PO.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, e as magias descritas acima.

**Custo para Criar:** 5.000.000 PO, 10 anos.

## Coroa da Metamorfose

**Tipo:** Artefato Maior

**Preço:** 20.448.602 PO

**Espaço:** Cabeça

**Nível de Conjurador:** 30º

**Aura:** Avassaladora; (CD 26) transmutação

**Ativação:** De acordo com a magia

**Peso:** —

*Esta coroa de cristal possui uma linda jóia que irradia uma tênue luz azul.*

Um pouco antes do império de Netheril surgiu um fabuloso mago de nome Arthindol Terraseer. Ele mudou a história quando trouxe a público os incríveis *Pergaminhos Nether*, a chave para uma nova era de magia nos reinos. O que Arthindol não revelou foi que forjou o último capítulo para

que este não pousasse em mãos erradas, no entanto ele e seu amigo Cronomante formaram um grupo secreto que obteve acesso aos conhecimentos do *Ars Factum*. Através dele, Arthindol desenvolveu a *coroa da metamorfose*, a qual possui as seguintes capacidades:

- **Metamorfose Instantânea** (poder fantástico): através da *coroa da metamorfose*, Arthindol pode ativar em si mesmo, numa ação rápida e mental, a magia *alterar forma* sem limite de tempo.

**Cálculo:** = 22.000.000 PO.

- **Raio Paralisante:** uma vez por rodada, numa ação padrão, Arthindol pode disparar um raio azulado da *coroa da metamorfose* em direção a um alvo. Ele precisa realizar um ataque de toque à distância num alcance máximo de 18 metros. Qualquer criatura atingida por este raio deve realizar um teste de Fortitude (CD 34) ou ficará paralisada durante 10 rodadas. Ela poderá fazer um novo teste a cada rodada subsequente para terminar o efeito do raio.

**Cálculo:** [5 (NM, *imobilizar monstro*) x 30 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] x 4 (uso ilimitado) = 1.200.000 PO.

- **Rejeição:** se qualquer criatura que não seja Arthindol tentar utilizar a coroa ela sofrerá os efeitos da magia *enfraquecer o intelecto* por cada rodada.

**Cálculo:** [5 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativação por uso)] x 4 (efeito contínuo) = 1.200.000 PO.

- **Imunidade Elemental Universal:** enquanto estiver usando a *coroa da metamorfose*, Arthindol será completamente imune aos elementos fogo, frio, eletricidade, ácido e sônico.

**Cálculo:** 3.240.000 PO (veja o *anel da imunidade elemental universal* no *Livro dos Níveis Épicos* na página 136. O preço é maior, pois o nível de conjurador da *coroa* é 30º).

- **Sexto Sentido** (poder incrível): através da *coroa da metamorfose*, Arthindol está sob o efeito contínuo da magia *sexto sentido*.

**Cálculo:** 1.500.000 PO.

- **Reflexos** (magia): três vezes por dia, numa ação rápida, Arthindol pode ativar a magia *reflexos* através da coroa. O efeito dura por vinte minutos.

**Cálculo:** [2 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] / 1,66 (5 / pelo nº de cargas por dia) = 72.289 PO.

Deve-se aplicar uma redução de -30% ao preço base do item devido ao fato de que ele funciona apenas com Arthindol. Portanto o total é de 20.448.602 PO.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *alterar forma*, *imobilizar monstro*, *enfraquecer o intelecto*, *imunidade elemental*<sup>SPC</sup>, *sexto sentido*, *reflexos*.

**Custo para Criar:** 5.000.000 PO, 10 anos.



## Diadema Mental

**Tipo:** Artefato Maior

**Preço:** 20.191.640 PO

**Espaço:** Cabeça

**Nível de Conjurador:** 30º

**Aura:** Avassaladora; (CD 26) adivinhação

**Ativação:** —

**Peso:** —

*Uma faixa de metal prateado com uma gema azul brilhante incrustada.*

Este diadema foi criado pela grande arcanista Ioulaum, na época do império de Netheril, quando a magia estava em alta devido ao enorme conhecimento concebido depois da descoberta dos *Pergaminhos Nether*. Ioulaum teve acesso ao capítulo secreto dos pergaminhos denominado de *Ars Factum*. Este escrito revelava informações sobre a construção de artefatos. Através destas instruções, ele desenvolveu o *diadema mental*, o qual exaltava a vertente do mago, magias voltadas para a mente. Este artefato apresentava as seguintes capacidades conferidas a Ioulaum.

- **Percepção Remota** (poder fantástico): Uma vez a cada 3 dias, o *diadema mental* permite a Ioulaum perceber tudo numa área de 1,5 km de raio. A área precisa ser do conhecimento dele, mesmo que seja através de magias de vidência. A Percepção Remota supera os limites dos planos, embora seja extremamente perigoso tentar ver os planos de divindades poderosas. Esta capacidade dura 1 minuto a cada 1 ponto do modificador de inteligência do usuário.  
*Cálculo:* 20.000.000 PO.
- **Limpar a Mente** (magia): o *diadema mental* fornece a Ioulaum os efeitos da magia *limpar a mente* de forma contínua.  
*Cálculo:* [8 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] = 480.000 PO.
- **Imunidade a efeitos de ação mental:** Ioulaum adquire imunidade a magias com efeitos de ação mental quando está usando o *diadema mental*.  
*Cálculo:* 5.000.000 PO.
- **Mãos Mágicas** (magia): efeito contínuo ao usuário.  
*Cálculo:* [0,5 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] x 4 (uso ilimitado) = 120.000 PO.
- **Rejeição:** qualquer criatura, com exceção de Ioulaum, que tentar utilizar o *diadema mental* é submetida a um efeito de desintegração (semelhante à magia *desintegrar*) e deve ser bem sucedida num teste de Fortitude (CD 32) ou receberá 40d6 de dano, caso contrário receberá apenas 5d6 de dano.  
*Cálculo:* [6 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] x 4 (uso ilimitado) = 1.440.000 PO.
- **Aumento de Inteligência:** sempre que estiver usando o *diadema mental* Ioulaum receberá como bônus +10 de

Inteligência.

*Cálculo:* [10<sup>2</sup> x 1.000 x 10] = 1.000.000 PO.

- **Vidência Maior** (magia): três vezes por dia.

*Cálculo:* [7 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] dividido por (5/nº de vezes por dia) = 697.200 PO.

- **Portal** (magia): uma vez por dia.

*Cálculo:* [9 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] dividido por (5/nº de vezes por dia) = 108.000 PO.

Deve-se aplicar uma redução de -30% ao preço base do item devido ao fato de que ele funciona apenas com Ioulaum. Portanto o total é de 20.191.640 PO.

*Pré-requisitos:* Criar Artefato, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *limpar a mente*, *mãos mágicas*, *desintegrar*, *astúcia da raposa*, *vidência maior*, *portal*.

*Custo para Criar:* 5.000.000 PO, 10 anos.

## Espada de Kas

**Tipo:** Artefato Maior

**Preço:** 5.079.860 PO

**Espaço:** — (empunhar)

**Nível de Conjurador:** 24º

**Aura:** Avassaladora; (CD 22) evocação

**Ativação:** —

**Peso:** 2 kg

*Uma espada longa de metal negro que emana uma energia verde durante o combate.*

Este item foi descrito no *Livro do Mestre* na página 281. Ele possui os seguintes poderes com seus respectivos cálculos para o preço base:

- **Habilidades de Arma:** a *espada de Kas* é uma *espada longa profana*, *afiada* e *vorpal* +6.  
*Cálculo:* +6 (bônus de melhoria), +1 (afiada), +5 (vorpal). Somando os bônus tem-se o resultado de +14, o que custa o valor de 3.920.000 PO.
- **Força Aprimorada:** o usuário recebe +10 de bônus de Força.  
*Cálculo:* 1.000.000 PO.
- **Convocar Relâmpagos\*:** uma vez por dia.  
*Cálculo:* [3 (NM) x 24 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] / 5 (5 dividido pelo nº de vezes por dia) = 28.800 PO.  
\*Considere que seja uma magia do nível 3 devido ao dano provocado, ver na descrição do item no *Livro do Mestre*.
- **Conspurar:** uma vez por dia.  
*Cálculo:* [5 (NM) x 24 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] / 5 (5 dividido pelo nº de vezes por dia) = 48.000 PO.
- **Blasfêmia:** uma vez por dia.  
*Cálculo:* [7 (NM) x 24 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] / 5 (5 dividido pelo nº de vezes por dia) = 67.200 PO.



- **Matar:** uma vez por semana.

**Cálculo:**  $[5 \text{ (NM)} \times 24 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] / 5$  (5 dividido pelo nº de vezes por dia) e depois divida por 7 (dias da semana) = 6.860 PO.

- **Arma Inteligente:** o item possui Int 15, Sab 13 e Car 16.  
**Cálculo:** 9.000 PO.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Armaduras e Armas Mágicas Épicas, *arma mágica, lâmina afiada, círculo da morte, força do touro, convocar relâmpagos, conspurcar, blasfêmia, matar*.

**Custo para Criar:** 2.539.930 PO (mais 324 PO por um martelo de guerra grande obra-prima), 10 anos.

## Fluxus

**Tipo:** Artefato Menor

**Preço:** 5.651.055 PO

**Espaço:** — (empunhar)

**Nível de Conjurador:** 25º

**Aura:** Avassaladora; (CD 25) abjuração

**Ativação:** —

**Peso:** 2,5 kg

*Uma longa haste de adamantite onde em sua extremidade se localiza um belo fragmento de mythallar que sempre brilha.*

Criado pelo lendário arcanista Karsus, *Fluxus* é um dos grandes resultados das vastas experiências realizadas pelo mago. Seu desenvolvimento se deve ao fato de que ele necessitava de um instrumento adequadamente poderoso para se defender de ameaças que rodeavam os enclaves de Netheril. Além de seu poderio mágico, *Fluxus* foi criado para ser foco da espetacular magia *avatar de Karsus*, seu principal projeto. Abaixo segue a relação dos poderes do artefato.

- **Habilidades de Arma:** *Fluxus* é um *bordão do impacto* +5.  
**Cálculo:** +5 (bônus de melhoria), e +1 (impacto).  
Somando os bônus tem-se o resultado de +6, o que custa o valor de 72.000 PO.
- **Absorção de Magias** (poder incrível): o cajado é capaz de absorver níveis de magias e os converter em cargas. *Fluxus* pode no máximo absorver 50 níveis de magias, após isso ele pára de absorver e só poderá fazê-lo novamente se as cargas forem gastas com as magias do cajado.  
**Cálculo:** 100.000 PO.
- **Drenar Magias:** se algum conjurador for atingido por um golpe de *Fluxus* ele deverá ser bem sucedido num teste de Vontade (CD 33) ou perderá uma magia do nível mais alto de seu limite diário. Este efeito só pode ser realizado uma vez por rodada e o usuário deve ter a intenção de fazê-lo.  
**Cálculo:**  $[9 \text{ (NM, desejo)} \times 30 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] \times 4$  (sem limite de uso) = 2.160.000 PO.
- **Ataque Autônomo:** Karsus pode ordenar mentalmente a

*Fluxus* que ataque qualquer criatura dentro de um raio de 36 metros. O cajado realiza um ataque por rodada a uma criatura específica. Após isso ela aguardará novas instruções de Karsus. Seu bônus de ataque é de 25 + (modificador de Int de Karsus), sua CA é 13 e possui um deslocamento de 9 m (flutuando). Quando está neste estado *Fluxus* não pode manifestar seu dreno de magia, somente quando empunhado por Karsus.

**Cálculo:**  $[7 \text{ (NM, espada de Mordenkainen)} \times 30 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] \times 4$  (uso ilimitado) = 1.680.000 PO.

- **Convocação:** *Fluxus* pode ser convocado por Karsus e enviado de volta a um local seguro quando assim o mago quiser indefinidamente, de forma semelhante aos efeitos da magia *convocação instantânea de Draumij*.  
**Cálculo:**  $[7 \text{ (NM)} \times 25 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] \times 4$  (sem limite de uso) = 1.680.000 PO.
- **Clarividência** (magia): Karsus estará sob o efeito desta magia quando assim o quiser enquanto estiver empunhando *Fluxus*.  
**Cálculo:**  $[3 \text{ (NM)} \times 30 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] \times 2$  (uso contínuo) = 360.000 PO.
- **Rejeição:** qualquer criatura, exceto Karsus, é submetida a um efeito de desintegração (semelhante a magia *desintegrar*) e deve ser bem sucedida num teste de Fortitude (CD 32) ou receberá 40d6 de dano, caso contrário receberá apenas 5d6 de dano.  
**Cálculo:**  $[6 \text{ (NM)} \times 30 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] \times 4$  (uso ilimitado) = 1.440.000 PO.
- **Deslocamento:** *Fluxus* se desloca flutuando com deslocamento de 9 m.  
**Cálculo:**  $[2 \text{ (NM, levitação)} \times 30 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] \times 2$  (uso contínuo) = 240.000 PO.
- **Bônus em Perícia:** Karsus adquire +10 de bônus de competência nos testes de Conhecimento (arcano) e Identificar Magias enquanto estiver empunhando *Fluxus*. Este bônus se acumula com quaisquer outros.  
**Cálculo:**  $[10^2 \text{ (bônus)} \times 100] \times 2$  (pelo fato dos bônus se acumularem com outros) e depois  $\times 2$  (por ser duas perícias) = 40.000 PO.
- **Chuva de Meteoros** (magia): Maximizada. (CD 34), gasta três cargas.  
**Cálculo:**  $[9 \text{ (NM)} \times 30 \text{ (NC)} \times 750 \text{ (habilidade principal)}] \text{ dividido pelo nº de cargas} = 67.500 \text{ PO}.$
- **Portal** (magia): gasta duas cargas.  
**Cálculo:**  $[9 \text{ (NM)} \times 30 \text{ (NC)} \times 562,5 \text{ (habilidade secundária)}] \text{ dividido pelo nº de cargas} = 75.937 \text{ PO}.$
- **Esfera Prismática** (magia): (CD 34), gasta duas cargas.  
**Cálculo:**  $[9 \text{ (NM)} \times 30 \text{ (NC)} \times 375 \text{ (habilidade adicional)}] \text{ dividido pelo nº de cargas} = 50.625 \text{ PO}.$
- **Rajada Prismática** (magia): (CD 32), gasta duas cargas.  
**Cálculo:**  $[7 \text{ (NM)} \times 30 \text{ (NC)} \times 375 \text{ (habilidade adicional)}] \text{ dividido pelo nº de cargas} = 39.375 \text{ PO}.$
- **Dissipar Magia Maior** (magia): gasta duas cargas.



**Cálculo:**  $[6 \text{ (NM)} \times 30 \text{ (NC)} \times 375 \text{ (habilidade adicional)}]$  dividido pelo nº de cargas = 33.750 PO.

- **Desintegrar** (magia): (CD 32), gasta duas cargas.

**Cálculo:**  $[6 \text{ (NM)} \times 30 \text{ (NC)} \times 375 \text{ (habilidade adicional)}]$  dividido pelo nº de cargas = 33.750 PO.

Deve-se aplicar uma redução de -30% ao preço base do item devido ao fato de que ele funciona apenas com Karsus. Portanto o total é de 5.651.055 PO.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *arma mágica, arma de impacto, absorção<sup>IT</sup>, desejo, espada de Mordankainen, convocação instantânea de Draumij, clarividência, desintegrar, levitação, chuva de meteoros, portal, esfera prismática, rajada prismática, dissipar magia maior*.

**Custo para Criar:** 2.825.527 PO (mais 300 PO por um cajado obra-prima), 10 anos.

## Limiar da Entropia

**Tipo:** Artefato Maior

**Preço:** 21.042.000 PO

**Espaço:** Pescoço

**Nível de Conjurador:** 30º

**Aura:** Avassaladora; (CD 26) necromancia

**Ativação:** —

**Peso:** —

*Ostentando uma brilhante jóia azulada está um amuleto de terrível poder.*

Larloch é um arcanista remanescente do império de Netheril. Há séculos ele descobriu a incrível arte de construir artefatos ao ser agraciado com a leitura do *Ars Factum*, o último capítulo dos *Pergaminhos Nether*. Larloch criou vários artefatos, mas talvez o mais terrível seja o *limiar da entropia*, um terrível amuleto do qual já destruiu vários oponentes hoje esquecidos pelo tempo. O *limiar da entropia* funciona somente em Larloch e manifesta as seguintes capacidades:

- **Devorar Alma** (poder fantástico): Esta temida habilidade permite a Larloch tentar sugar a alma de uma criatura que esteja a uma distância de até 9 metros. Caso a vítima esteja à sua mercê por três rodadas (através de alguma magia de paralisação ou imobilização) a alma do alvo será sugada para dentro do *limiar da entropia*. A alma da criatura ficará aprisionada no amuleto durante dez dias e seu corpo ficará inerte, mas não apoderecerá até este limite de tempo. Se ao final de dez dias a alma da vítima ainda permanecer na jóia do artefato então ela irá ao pós-vida e seu corpo morrerá. No processo o *limiar da entropia* absorverá uma parte desta energia espiritual, da qual poderá ser utilizada das seguintes maneiras:
  - Pode eliminar 3.000 XP na criação de um item mágico.

- Pode eliminar 3.000 XP em componentes de magia.
- Pode repor 15 níveis de magias preparadas que já foram utilizadas.
- Pode anular 20 níveis de magias que sejam direcionadas contra o usuário. Até mesmo magias de área que o afetem são anuladas.

**Cálculo:** 22.000.000 PO.

- **Reverter Magias Menores:** todas as magias de 2º nível ou menor que forem conjuradas sobre o usuário do *limiar da entropia* serão revertidas com efeito semelhante ao da magia *reverter magia*.

**Cálculo:**  $[4 \text{ (NM, considere uma versão menor de reverter magia)} \times 30 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] \times 4 \text{ (uso ilimitado)} = 960.000 \text{ PO}$ .

- **Resistência à Expulsão Maior:** o artefato provê a Larloch +10 de bônus de resistência contra expulsão. Este bônus sobrepõe a resistência à expulsão do lich.

**Cálculo:**  $[10^2 \times 2.000 \times 10] = 2.000.000 \text{ PO}$ .

- **Drenar Energia** (magia): através deste amuleto Larloch pode utilizar a magia *drenar energia* cinco vezes por dia.

**Cálculo:**  $[9 \text{ (NM)} \times 30 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] / (5 / \text{pelo nº de vezes por dia}) = 540.000 \text{ PO}$ .

- **Rejeição:** qualquer criatura, com exceção de Larloch, que tentar utilizar o *limiar da entropia* será enviada ao Plano de Energia Negativa caso não tenha sucesso num teste de Vontade (CD 29).

**Cálculo:**  $[7 \text{ (NM, viagem planar)} \times 30 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)}] \times 4 \text{ (uso ilimitado)} = 1.680.000 \text{ PO}$ .

- **Raio da Morte:** uma vez a cada dez minutos o *limiar da entropia* permite a Larloch disparar um raio esverdeado sobre um alvo. Este disparo é realizado com um ataque de toque à distância num alcance de até 36 metros. Se o alvo for atingido ele terá de ser bem sucedido num teste de Fortitude (CD 31) ou morrerá instantaneamente e será transformado num espectro sob o comando de Larloch.

**Cálculo:**  $[7 \text{ (NM, dedo da morte)} \times 30 \text{ (NC)} \times 2.000 \text{ (ativado por uso)} \times 4 \text{ (várias utilizações por dia)}] + [5 \text{ (NM, invocar mortos-vivos V)} \times 30 \times 2.000 \text{ (ativado pelo uso)} \times 4 \text{ (várias utilizações por dia)}] = 2.880.000 \text{ PO}$ .

Deve-se aplicar uma redução de -30% ao preço base do item devido ao fato de que ele funciona apenas com Larloch. Portanto o total é de 21.042.000 PO.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *imobilizar monstro, reverter magia, resistência, drenar energia, viagem planar, dedo da morte e invocar criaturas V*.

**Custo para Criar:** 5.000.000 PO, 10 anos.

## Livro das Magias Infinitas

**Tipo:** Artefato Maior

**Preço:** 1.360.800 PO

**Espaço:** —





**Nível de Conjurador:** 18º

**Aura:** Forte; (CD 24) todas as escolas

**Ativação:** —

**Peso:** 1,5 kg

*Este livro assemelha-se a um tomo grande com capa de couro e com ornamentos em metal.*

Este item foi descrito no *Livro do Mestre* na página 279. Ele possui os seguintes poderes com seus respectivos cálculos para o preço base:

- **Conceder Magias:** este livro concede a qualquer pessoa, de qualquer classe, a habilidade de conjurar uma magia que esteja em suas páginas.

**Cálculo:** [9 (NM) x 18 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] / 5 (5 dividido pelo nº de vezes por dia) = 64.800.

Multiplicando este valor por 30 (nº máximo de páginas do livro) teremos 1.944.000. Depois reduzimos o valor encontrado em -30% (pelas circunstâncias das páginas do nível drenado imposto, pelas páginas não virarem novamente e por ser aleatório a magia que surgirá na página), resultando em 1.360.800 PO.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, e as possíveis magias que contém no livro.

**Custo para Criar:** 680.400 PO, 3 anos e 265 dias.

### Maça de Cuthbert

**Tipo:** Artefato Maior

**Preço:** 2.900.000 PO

**Espaço:** — (empunhar)

**Nível de Conjurador:** 20º

**Aura:** Forte; (CD 21) necromancia

**Ativação:** —

**Peso:** 1 kg

*Parece um porrete simples, bastante desgastado, mas com incrível poder.*

Este item foi descrito no *Livro do Mestre* na página 281. Ele possui os seguintes poderes com seus respectivos cálculos para o preço base:

- **Habilidades de Arma:** a maça de Cuthbert é uma maça pesada sagrada, axiomática e do rompimento +5.  
**Cálculo:** +5 (bônus de melhoria), +2 (sagrada), +2 (axiomática), +2 (rompimento). Somando os bônus tem-se o resultado de +11, o que custa o valor de 2.420.000 PO.
- **Luz Cegante (magia):** sem limite de uso.  
**Cálculo:** [3 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 480.000 PO.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Armaduras e Armas Mágicas Épicas, arma mágica, cólera da ordem, destruição sagrada, cura completa, luz cegante.

**Custo para Criar:** 1.450.000 PO, 7 anos e 345 dias.

### Machado dos Senhores Anões

**Tipo:** Artefato Maior

**Preço:** 2.160.285 PO

**Espaço:** — (empunhar)

**Nível de Conjurador:** 20º

**Aura:** Forte; (CD 24) conjuração

**Ativação:** —

**Peso:** 4 kg

*Um machado foi forjado de um modo que a seção posterior de sua lâmina se assemelha com um vulcão em erupção.*

Este item foi descrito no *Livro dos Níveis Épicos* na página 152. Ele possui os seguintes poderes com seus respectivos cálculos para o preço base:

- **Habilidades de Arma:** este item é um machado de combate anão, do arremesso afiado da ruína dos goblinóides +6.  
**Cálculo:** +6 (bônus de melhoria), +1 (arremesso), +1 (afiado) e +1 (ruína dos goblinóides). Somando os bônus tem-se o resultado de +9, o que custa o valor de 1.620.000 PO.
- **Bônus de perícia:** o machado confere ao seu usuário um bônus de competência de +10 nas perícias de ofício armeiro, ferreiro, joalheiro, pedreiro e armeiro.  
**Cálculo:** [100 (bônus da perícia ao quadrado) x 100] x 5 (nº de perícias) = 50.000 PO.
- **Visão no Escuro contínuo:** o machado confere ao usuário visão no escuro sem limite.  
**Cálculo:** [2 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso contínuo) = 320.000 PO.
- **Invocar Elemental:** uma vez por semana o usuário do machado pode invocar um elemental da terra ancião.  
**Cálculo:** [9 (NM, invocar criaturas IX) x 20 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] / 5 (5 dividido pelo nº de vezes por dia) e depois divida por 7 (dias da semana) = 10.285 PO.
- **Rejeição a não-anões:** qualquer criatura que não seja um anão sofre uma redução em 2 pontos de Carisma enquanto estiver empunhando o machado.  
**Cálculo:** [1 (NM, considere que este efeito seja de uma magia de nível 1) x 20 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] x 4 (contínuo) = 160.000 PO.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Armaduras e Armas Mágicas Épicas, arma mágica, telecinésia, lâmina afiada, invocar criaturas I, invocar criaturas IX, visão no escuro.

**Custo para Criar:** 1.080.142 PO (mais 330 PO por um mar-



telo de guerra grande obra-prima), 10 anos.

### Martelo dos Trovões

**Tipo:** Artefato Menor

**Preço:** 4.624.000 PO

**Espaço:** — (empunhar)

**Nível de Conjurador:** 22º

**Aura:** Avassaladora; (CD 22) necromancia

**Ativação:** —

**Peso:** 7,5 kg

*Um martelo de guerra grande esculpido com símbolos e desenhos de trovões.*

Este item foi descrito no *Livro do Mestre* na página 279. Ele possui os seguintes poderes com seus respectivos cálculos para o preço base:

- **Habilidades de Arma:** o martelo possui em sua plenitude um bônus de +5 de melhoria, pode retornar as mãos do usuário caso seja arremessado, e pode destruir um gigante com um golpe caso ele não tenha sucesso num teste de Fortitude (CD 30).  
*Cálculo:* +5 (bônus de melhoria), +1 (retorno), +8 (aterradora<sup>LNE</sup>) considere que este poder não funciona apenas quando for um sucesso decisivo, por isso o bônus é de +8 ao invés de +7. Somando os bônus tem-se o resultado de +14, o que custa o valor de 3.920.000 PO.
- **Atordoamento:** se o martelo for arremessado e acertar o alvo ele emite um ruído estrondoso que pode atordoar todos num raio de 27 m.  
*Cálculo:* [4 (NM) x 22 (NC) x 2.000 (ativado por uso)] x 2 (sem limite de uso) = 704.000 PO. Foi considerada para o cálculo a magia *grito*, pois ela tem efeito semelhante.

Poderia haver uma redução de -30% no custo devido à circunstância do martelo funcionar em sua plenitude apenas quando o usuário estivesse portando também a *manopla do poder do ogro* e o *cinto da força de gigante*. No entanto, como o martelo permite que os bônus dos outros dois itens se acumulem então o valor não será reduzido.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Armaduras e Armas Mágicas Épicas, *arma mágica*, *telecinésia*, *dedo da morte*, *grito*, *invocar criaturas IX*.

**Custo para Criar:** 2.136.000 PO (mais 324 PO por um martelo de guerra grande obra-prima), 10 anos.

### Pedra Filosofal

**Tipo:** Artefato Menor

**Preço:** 152.000 PO

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** 20º

**Aura:** Forte; (CD 24) universal

**Ativação:** ação padrão

**Peso:** 1,5 kg

*Esta substância rara parece um pedaço comum de rocha negra fugitiva.*

Este item foi descrito no *Livro do Mestre* na página 279. Ele possui os seguintes poderes com seus respectivos cálculos para o preço base:

- **Transformar Metal em Ouro:** esta pedra pode transformar 2500 kg de ferro ou 500 kg de chumbo em ouro.  
*Cálculo:* [9 (NM, *desejo*) x 20 (NC) x 50 (uso único)] x 2 (devido ao peso requerido do ouro) e depois soma-se 125.000 PO (que representa os 5.000 XP como componente para a magia *desejo*) = 143.000 PO.
- **Óleo da Vida:** o mercúrio encontrado dentro da pedra pode ser utilizado como uma *ressurreição verdadeira*.  
*Cálculo:* [9 (NM) x 20 (NC) x 50 (uso único)] = 9.000 PO.

**Pré-requisitos:** Criar Artefato, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *desejo*, *ressurreição verdadeira*.

**Custo para Criar:** 76.000 PO (+ 25.000 PO devido ao componente para a *ressurreição verdadeira*), 152 dias.

### Taça e Talismã de Al'Akbar

**Tipo:** Artefato Maior

**Preço:** 3.763.200 PO

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** 20º

**Aura:** Forte; (CD 22) necromancia

**Ativação:** —

**Peso:** cerca de 6 kg

*A taça é um grande cálice dourado ornado com gemas e o talismã é uma pequena estrela de platina de oito pontas, pendurada em uma corrente de ouro e pérolas.*

Este item foi descrito no *Livro dos Níveis Épicos* na página 153. Ele possui os seguintes poderes com seus respectivos cálculos para o preço base:

- **Luz do Dia (magia):** efeito contínuo.  
*Cálculo:* [3 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 1,5 (pois a duração da magia é de 10 min/nível) = 180.000 PO.
- **Curar Ferimentos Críticos (magia):** uso ilimitado.  
*Cálculo:* [4 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 640.000 PO.
- **Neutralizar Venenos (magia):** uso ilimitado.  
*Cálculo:* [4 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 640.000 PO.
- **Aprimoramento de Carisma:** concede +6 de Carisma.



*Cálculo:* 36.000 PO.

- *Remover cegueira/surdez* (magia): uso ilimitado.

*Cálculo:* [3 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 480.000 PO.

- *Remover Maldição* (magia): uso ilimitado.

*Cálculo:* [3 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 480.000 PO.

- *Remover Doenças* (magia): uso ilimitado.

*Cálculo:* [3 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 480.000 PO.

- *Ressurreição* (magia): uso ilimitado.

*Cálculo:* [7 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] / 5 (5 / cargas por dia), depois dividido por 7 (pois é uma vez por semana) = 8.000 PO.

- *Palavra Sagrada* (magia): uso ilimitado.

*Cálculo:* [7 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 1.120.000 PO.

- *Ditado* (magia): uso ilimitado.

*Cálculo:* [7 (NM) x 20 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso ilimitado) = 1.120.000 PO.

Deve-se aplicar uma redução de -20% ao preço base do item devido aos fatores adversos do seu funcionamento. Portanto o total é de 3.763.200.

*Pré-requisitos:* Criar Artefato, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, e as magias descritas acima.

*Custo para Criar:* 1.881.600 PO, 10 anos.

## Tempus Mobila

**Tipo:** Artefato Maior

**Preço:** 19.684.000 PO

**Espaço:** —

**Nível de Conjurador:** 30º

**Aura:** Avassaladora; (CD 26) transmutação

**Ativação:** —

**Peso:** cerca de 250 kg

*Uma poltrona de metal dourado onde se localizam dois fragmentos de mythallares, que mantêm entre si uma energia fantástica.*

Cronomante sempre foi um arcanista devotado a descobrir

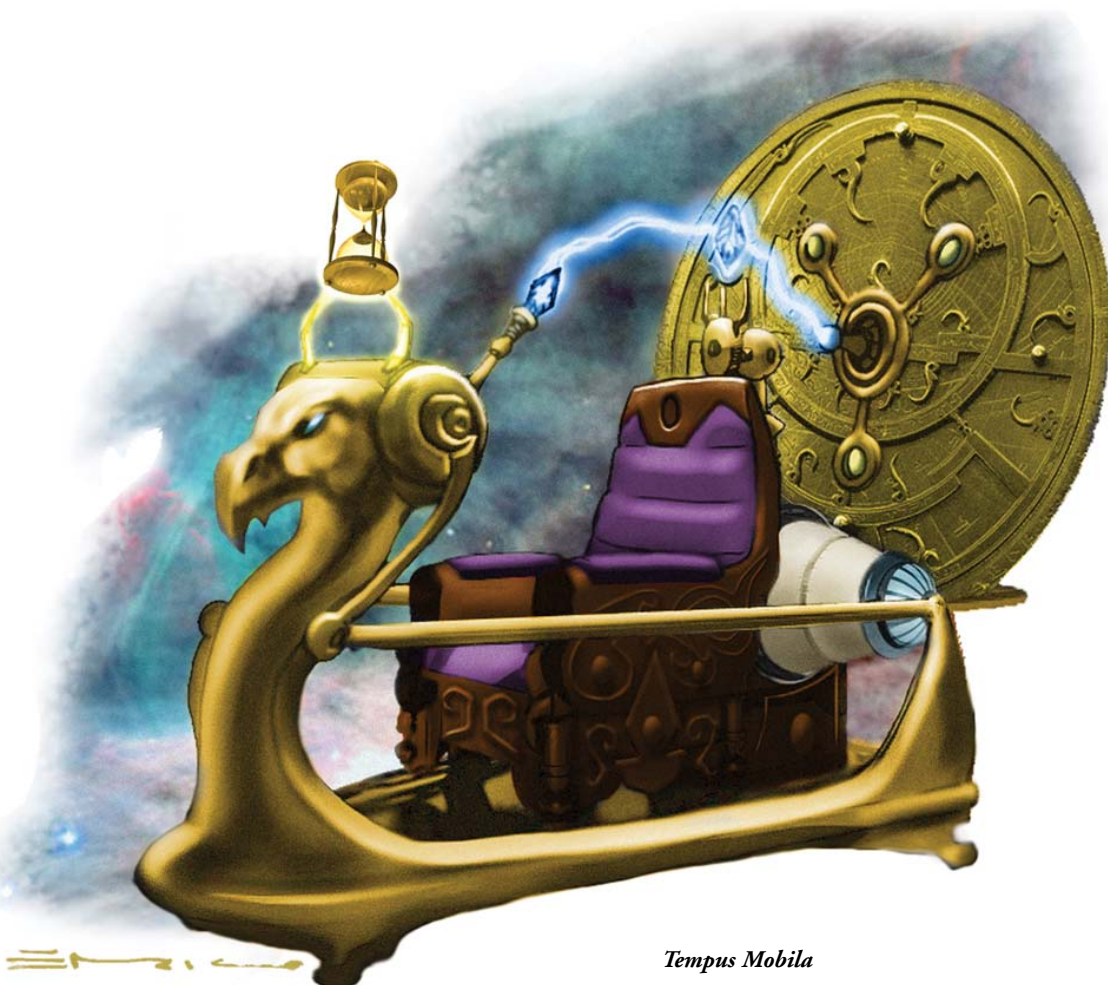


Ilustração por Enrico Tomasetti

Tempus Mobila





uma maneira de quebrar a barreira do tempo. Suas pesquisas começaram a ter êxito quando teve a oportunidade de ler o *Ars Factum*, o capítulo secreto dos *Pergaminhos Nether*, no qual há instruções de como se criar artefatos. Após mais anos de pesquisa, seu sonho virou realidade quando ele terminou de construir *Tempus Mobila*. Essa poltrona possui um conduíte mágico formado por dois fragmentos de *mythallar*. Através deste item o usuário poderá se mover no tempo indo para o passado ou para o futuro. A poltrona possui as seguintes capacidades:

- *Viajar no Tempo* (poder fantástico): uma vez a cada dez dias a poltrona permite ao usuário viajar no tempo para o passado ou para o futuro. Para determinar a época de destino o usuário deve ser bem sucedido num teste de Conhecimento (local). A CD é de 1 para cada século de viagem para o futuro ou para o passado. Caso o viajante queira extrapolar este limite ele tem a opção de sacrificar 10 pontos de vida por século no futuro ou no passado. Cada século de viagem se passa em um minuto na poltrona.

*Cálculo:* 25.000.000 PO.

- *Atmosfera Interna:* a poltrona sempre mantém um ambiente agradável ao usuário, principalmente enquanto estiver em curso de deslocamento temporal. O ar na poltrona é sempre respirável, independente da atmosfera externa no ambiente ao redor do item. Durante a viagem a poltrona fica constantemente protegida por uma *muralha de energia* que fica ao seu redor. Além disso, ela está sob proteção constante da magia *globo de invulnerabilidade*.

*Cálculo:* [3 (NM, *respirar na água*) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] = 180.000 PO; [5 (NM, *muralha de energia*) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso contínuo) = 1.200.000 PO; [6 (NM, *globo de invulnerabilidade*) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] x 4 (uso contínuo) = 1.440.000 PO.

- *Vôo Prolongado* (magia): a poltrona voa livremente à vontade do usuário com efeito semelhante ao da magia *vôo prolongado*.

*Cálculo:* [5 (NM) x 30 (NC) x 2.000 (ativado pelo uso)] = 300.000 PO.

Deve-se aplicar uma redução de -30% ao preço base do item devido ao fato de que ele funciona apenas com magos. Portanto o total é de 19.684.000 PO.

*Pré-requisitos:* Criar Artefato, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, e as magias descritas acima.

*Custo para Criar:* 5.000.000 PO (mais 500 PO numa poltrona de qualidade soberba), 10 anos.





# O Círculo Arcanista

*Por Ivan Lira*

“**S**enhor Terraseer!”, gritou alguém batendo na porta de uma modesta torre na cidade de Setevilas. “Preciso falar com o senhor!”.

Um homem aparentando uns quarenta e cinco anos de idade atendeu a porta. “Quem interrompe meus estudos neste momento?”, disse ele irritado.

“Queira me perdoar senhor, mas preciso lhe falar”, insistiu o homem alto de cabelos castanhos.

O anfitrião respondeu quase sem paciência, “Do que se trata? Seja breve, pois eu tenho mais o que fazer.”

“Eu assisti a um discurso seu há algum tempo. O senhor falou sobre a importância da magia para o povo de Netheril”, comentou o homem misterioso.

“Sim, mas o que deseja? Se quiser aprender magia então é melhor se apresentar na escola da cidade. Não dou tratamento particular”, disse Terraseer puxando levemente a porta para dentro, tencionando fechá-la e liquidar a discussão.

“Não senhor, esta não é minha intenção. Na verdade venho lhe entregar um presente. É algo que somente o senhor poderá compreender”, o estranho então pegou um enorme objeto escondido sob um pano, “Me permite?”, perguntou ele, pedindo que adentrasse na casa de Terraseer carregando o pesado objeto.

“Tudo bem, entre”, permitiu Terraseer ajudando o estranho, pois parecia ser uma caixa quase do tamanho de uma cômoda. “Do que se trata”, argüiu o anfitrião intrigado com o conteúdo.

“É uma coisa que encontrei numa viagem que fiz nas ruínas de Aryvandaar. Acredito que o senhor saberá o que fazer com ela”, respondeu o estranho, já deixando a torre.

“Um momento! Me explique o que está havendo? Você nem disse seu nome”, inquiriu Terraseer.

“Não importa quem eu sou. Dentro destas caixas está o futuro de Netheril e conseqüentemente do mundo. Certamente o senhor saberá o que fazer com elas”, assim o estranho se afastou, montou em seu cavalo e foi embora deixando o arquimago Terraseer bastante intrigado.

O mago fechou a porta e se dirigiu ao presente. Retirou o pano que o escondia e pode ver uma caixa muito bonita. Na verdade eram duas caixas que se encaixavam formando uma espécie de arca. Em cada uma delas havia uma cabeça de dragão e toda a arca estava ornada com escritos e runas muito antigas.

Ao longe, já subindo um morro para deixar a cidade, o estranho fitou a torre da sua montaria e pensou, “Pronto. O ciclo se reini-

ciou. Espero que ele continue intacto”. Depois disso o estranho cavalgou para um destino desconhecido, enquanto Terraseer tinha agora em mãos algo que iria mudar o mundo.

Este capítulo bônus é uma sugestão alternativa para muitos eventos que fizeram parte do império de Netheril e da história de Abeir-Toril. Estão presentes aqui informações sobre uma possível parte da história que não foi contada. Essa história alternativa tem como objetivo exaltar vários personagens e características dos Reinos Esquecidos, explicar e melhor compreender certos eventos e mudanças, e difundir de maneira proveitosa os conceitos deste cenário de fantasia. Ela foi concebida de uma forma que possa se encaixar na história oficial, embora haja alguns fatos diferentes.

Este capítulo conta a história de um grupo secreto que esteve por trás das mudanças ocorridas na época do império de Netheril e que fazem parte das lendas na Toril atual. Este grupo será apresentado aqui aos poucos de modo que o leitor possa entender a origem na união de seus membros.

## A História

Por algum tempo, Terraseer ficou ali parado, vislumbrando aquela arca que lhe foi presenteada. Ao ver as várias runas incrustadas nela, teve a impressão de já tê-las visto em algum lugar. Mas não tinha certeza, afinal já não tinha certeza de muita coisa em sua vida solitária. Aquela sensação lhe causou um turbilhão de pensamentos que o fez recordar-se do que aconteceu antes dele estar em Setevilas.

Ninguém sabia, mas Arthindol Terraseer não era um humano. Ele era um sarrukh, uma antiga raça dos primórdios de Abeir-Toril e que, segundo as lendas conhecidas apenas por raros eruditos, era uma das raças do Criador. Os sarrukhs eram seres répteis que tinham uma cauda no lugar das pernas. Assemelhavam-se com os yuan-ti.

Anos antes de chegar a Netheril, Arthindol acordou. Ele despertou de um longo sono. Levantou-se de uma câmara mágica um tanto aturdido e tentou compreender a sua situação. Ao olhar amplamente o local onde estava, percebeu um grande salão repleto de outras câmaras mágicas. Pareciam caixões de cristal em forma de concha e neles estavam outros sarrukhs em hibernação. Sua visão aos poucos voltou ao normal



até que notou um grande problema, ele não se lembrava de nada antes de dormir. Desmemoriado e perdido, ele resolveu explorar aquele estranho ambiente.

Ele viu na sua câmara um nome, Arthindol o Terraseer. Depois percebeu que em todas as câmaras havia nomes, os quais provavelmente seriam dos sarrukhs em hibernação. A partir daquele momento, ficou mais tranqüilo, sabendo seu próprio nome. No entanto, outro fato o assustou. Alguns dos sarrukhs estavam com aparência cadavérica: estavam mortos. Instintivamente Arthindol conjecturou que houve alguma interferência na magia que os mantinha ali, assim ele descobriu que era um mago.

Havia mais de cem câmaras espalhadas pelo salão, mas apenas quarenta e três delas tinham sarrukhs vivos e hibernando. Arthindol não conseguiu descobrir o que havia provocado a morte dos outros. Portanto, após examinar toda a sala, resolveu sair de lá. Numa ampla ante-sala, Arthindol pôde notar que haviam grandes objetos perto da entrada. Eram poderosos constructos criados para guardar o local. Arthindol de imediato se recordou das palavras chave para controlá-los. Sua memória, aos poucos, estava retornando, embora ainda não recordasse do porquê de todos os semelhantes terem entrado em hibernação. Algum evento devia ter ocorrido no passado para eles tomarem esta decisão ou então foram compelidos a tal situação.

Após uma longa exploração Arthindol descobriu que lugar era aquele. Ele estava em Oreme, a capital do antigo império sarrukh, Isstosseffil. A região estava submersa no leste das águas do Mar Estreito, e tornou-se apenas algumas ruínas. Apenas Oreme não foi destruída, era agora uma cidade subterrânea.

Arthindol passou anos estudando a sua própria cidade e com o tempo foi se recordando de algumas coisas do passado. Porém havia ainda muitos mistérios, dentre eles o que havia acontecido com seu povo. Qual seria o motivo da hibernação? E porque Isstosseffil estava destruída? Essas perguntas não foram respondidas. Foi então que Arthindol decidiu investigar este fato viajando para a superfície.

## Chegando em Netheril

Dois anos após Arthindol ter se despertado da hibernação, ele se dirigiu à superfície, onde iniciou uma jornada de rumo desconhecido, almejando um dia descobrir quem era e uma explicação plausível para o destino intrigante de seus semelhantes. Portanto, em -3654 CV, Arthindol chegou na recente região de Netheril. Um aglomerado de cidades independentes que se empenhavam em defenderem-se dos inimigos orcs e que, há a menos de dois séculos, já aprendiam as artes arcanas com os elfos da região de Eaerlann.

Arthindol assumiu a forma humana durante toda a sua jornada na superfície utilizando poderosos feitiços. Ele escolheu esta raça como disfarce devido ao grande número deles no mundo. Assim, ele humildemente pôde se aproximar dos humanos de Netheril e se relacionar com eles. Ele ganhou des-

taque quando resolveu intervir na guerra contra os orcs. Arthindol os orientou e, em pessoa, dizimou centenas de orcs com suas magias devastadoras. Argüido sobre a origem das suas capacidades, Arthindol apenas revelou que aprendeu magia no sul e que estava determinado a explorar o norte e seus mistérios.

Gradativamente, assim que Arthindol se predispôs a ensinar magia para os nethereses, vários grupos de alunos começaram a deixar seus professores elfos eaerlanni para participar das aulas magníficas do mago recém chegado. Logo, Setevilas se tornou um grande centro para os magos que desejavam desvendar os segredos da magia e suas maravilhas. Arthindol reprovou a atitude de muitos ao deixar os mentores elfos, mas seus conselhos foram pouco ouvidos sobre este aspecto.

## Os Pergaminhos que Criaram uma Nação de Magia

No ano de -3534 CV, um estranho veio até Arthindol lhe entregando um misterioso presente. O estranho alegou que ele compreenderia seu conteúdo. Sem mais instruções o Descobridor, nome dado por Arthindol posteriormente, o deixou com o presente, indo embora em seguida. No momento que o mago tirou o pano que cobria a grande caixa ele teve uma estranha sensação de já ter visto aquele objeto. Era uma arca que podia se dividir em duas caixas. Nelas haviam várias runas inscritas, duas cabeças de dragões como enfeite e traziam consigo, cada uma, cinquenta pergaminhos que emitiam uma tênue luz dourada. Depois de apreciar tão espetacular objeto, Arthindol sentiu que ali havia uma magia muito poderosa.

Após exaustivas horas examinando os pergaminhos Arthindol conseguiu determinar como estava organizado o conteúdo deles. Os cem pergaminhos estavam divididos em cinco capítulos, os quais abordavam vários temas relacionados com os fundamentos da magia e criações mágicas, algumas delas já do conhecimento de Arthindol. Entretanto foi o último capítulo, o *Ars Factum*, que lhe chamou a atenção. Ele elucidava os segredos sobre a criação dos mais poderosos itens mágicos: os artefatos.

Com um imenso segredo em mãos, Arthindol ficou dividido: como um arcano ele estava maravilhado com aquela descoberta, mas por outro lado tal conhecimento em mãos nefastas poderia representar o início do fim dos reinos. Portanto ele decidiu que os nethereses deveriam ter o conhecimento parcial daqueles pergaminhos. Ele passou um pouco mais de um ano estudando-os e conseguiu elaborar um capítulo falso, que era incompreensível. Deste modo, o segredo para a criação de artefatos estava seguro. Depois deste processo Arthindol trouxe a público a descoberta e assim uma nova era se iniciou.

## Dois Grandes Magos Surgem

Por volta do ano -3320 CV, Arthindol decidiu deixar Netheril





por um tempo indeterminado. Não havia mais nada a ensinar. Os magos de Netheril evoluíram de uma maneira jamais vista na história de qualquer sociedade de Abeir-Toril. A magia se tornou um modo de vida dos nethereses, atraindo todos aqueles seduzidos pela Trama. Estas mudanças na cultura da região geraram efeitos colaterais. Os jovens, outrora estimulados a se tornarem soldados e protetores das cidades, foram conduzidos precocemente para as escolas de magia, causando uma fragilidade militar na região, que despertou a atenção dos orcs.

Ao retornar no ano de -2375 CV, Arthindol foi surpreendido com as incríveis mudanças ocorridas desde que havia partido. Um jovem e promissor mago chamado Ioulaum liderou os nethereses contra os orcs que vinham do sudoeste da região. Eles os exterminaram, trazendo de volta uma tranquilidade por alguns anos. Este mesmo arcano criou algo que revolucionou a sociedade de Netheril: Ioulaum desenvolveu o *mythallar*, um mecanismo mágico que possibilitou criar cidades flutuantes. Assim, tempos depois, Ioulaum criou Xinlenal, o primeiro enclave flutuante de Netheril. A partir dali surgiu a divisão entre Baixa e Alta Netheril.

Quando soube do seu retorno, Ioulaum rapidamente foi em busca de Arthindol e ambos se tornaram amigos. Este último ficou bastante feliz com o progresso trazido a Netheril por Ioulaum, e também por ele fazer parte dos Altos Magos de Netheril, um conselho criado há alguns anos para governar a região. A decepção porém veio quando Arthindol soube dos roubos de alguns dos *Pergaminhos Nether*, mesmo que o conhecimento deles já tivesse sido absorvido pelos magos. Arthindol os considerava um tesouro histórico, e não apenas uma fonte de conhecimento mágico. Graças a um outro grande mago dos últimos séculos, o conhecimento dos *Pergaminhos* foi preservado, e este era o melhor professor. Seu nome era Larloch, um arquimago brilhante que criou grandes inovações nos conceitos de criação de itens mágicos. Seu enorme conhecimento rivalizava o do famoso Ioulaum. Ambos participaram de inúmeras palestras e debates onde apenas os dois se destacavam. Apesar de tudo, o embate entre eles nunca se tornava muito tenso, talvez por motivos profissionais ou de admiração.

### Cronomante e a Viagem no Tempo

Arthindol, após passar anos em Netheril trocando conhecimentos com Ioulaum e Larloch, se estabeleceu no assentamento de Quesseer, ao norte das Montanhas da Espada. Ele desejava ficar longe da sociedade Netherese, pois muitas pessoas o idolatravam de modo demasiado devido ao fato dele ser considerado o pai da Magocracia de Netheril, e isso lhe incomodava muito. Além disso, o fato de ter descoberto que os nethereses escravizavam gnomos o fez tomar um certo repúdio por vários arcanistas.

Residindo num belo castelo nas montanhas, Arthindol viveu tranquilamente com seus servos, entre eles um menino chamado Jeriah Chronos, filho de uma das criadas. Depois de algum tempo, o garoto conseguiu a atenção do arcanista, que

acabou decidindo ensiná-lo nas artes místicas. Jeriah se tornou um grande aprendiz. Ele desenvolveu uma afinidade soberba por magias que envolviam o tempo cronal. Arthindol viu que o jovem tinha um potencial tremendo. Isso veio à tona quando Jeriah, apelidado por Arthindol de o Cronomante, criou uma magia poderosa, que o possibilitou viajar no tempo. Essa maravilha poderia resolver muitos dos problemas de Arthindol, já que poderia descobrir o seu passado e recuperar os *Pergaminhos Nether*. No entanto, uma tentativa de viajar para vários séculos no passado quase ceifou a vida do Cronomante. Arthindol ficou muito abalado com isso, pois havia criado um vínculo com seu aluno de tal modo que poderia considerá-lo como um filho. Num estudo mais elaborado, percebeu que eles ainda não tinham poder para viajar tão longe. Cronomante fez posteriormente uma viagem para o futuro próximo e descobriu que Quesseer seria destruída por uma imensa horda de orcs. Ao voltar Arthindol tentou dissuadi-lo a não tentar mudar o curso da história. Cronomante não deu ouvidos ao mestre e foi de encontro aos exércitos orcs. Em -2095 CV, Cronomante combateu os orcs junto com os habitantes de Quesseer. O esforço foi inútil perante o número e a ferocidade dos inimigos. Prestes a morrer, Cronomante invocou uma poderosa magia flamejante visando tentar destruir o máximo de orcs possíveis. Um pouco antes da explosão Arthindol surgiu e o teletransportou dali, salvando sua vida.

Anos depois, Cronomante e Arthindol resolveram criar um semiplano e nele construíram um enclave flutuante. Apenas eles habitaram tão espetacular local que depois ficou conhecido como Refúgio da Magia. Posteriormente, Arthindol trouxe ao Refúgio uma caixa, a qual ele escondeu por séculos. Nela estava o autêntico *Ars Factum* dos *Pergaminhos Nether*. O arcanista havia decidido compartilhar tão espetacular segredo com seu aprendiz e lhe ensinar os segredos da criação de artefatos.

### O Círculo Arcanista

Cronomante e Arthindol passaram séculos em estudo, reclusos ao Refúgio da Magia. O sarrukh resolveu revelar sua verdadeira aparência ao aluno. Jeriah, a princípio, ficou horrorizado, mas com o tempo se acostumou com aquele fato. Não poderia ele condenar o mestre que tanto o ajudou. Enfim, Cronomante aprendeu os segredos da criação de artefatos. Porém existia um problema: para que pudessem construir um artefato eles teriam que conseguir um fragmento do corpo de uma divindade como ingrediente principal. Ambos os arcanistas poderiam realizar uma grande jornada pelos planos em busca do ingrediente, mas, diante do desafio, aquilo poderia ser muito perigoso. Assim Arthindol e Cronomante decidiram que deveriam compartilhar o segredo com outros arcanistas selecionados, os quais poderiam ajudar-lhes na busca dos fragmentos, de forma que poderiam utilizar os conhecimentos adquiridos para preservar os Reinos, e não causar mais destruição.





Em -551 CV, Ioulaum e Larloch foram os primeiros nomes aceitos pelos dois arcanistas, devido aos seus intelectos avançados e sua contribuição ao mundo. Como Ioulaum era um pouco mais diplomático, Arthindol foi ao seu encontro e lhe revelou sobre o *Ars Factum*. Coube naquele momento a Ioulaum ajudar Arthindol na escolha de outros arcanistas que pudessem compor um grupo o qual se beneficiaria dos conhecimentos sobre a criação de artefatos. Ioulaum sugeriu com veemência o seu melhor aluno, o jovem Karsus que, segundo ele, era um prodígio nas artes místicas. Larloch, por sua vez, também indicou um outro arcanista promissor, Telamont Tanthul, que dois anos antes havia feito grandes descobertas sobre o Plano das Sombras. O círculo havia se fechado.

Arthindol reuniu todos os arcanistas selecionados no Refúgio da Magia e lhes fez a proposta de compartilhar um grande segredo, mas com várias restrições. O grupo formado, denominado de Círculo Arcanista, deveria realizar os estudos sobre o *Ars Factum* em conjunto e não poderiam levar consigo os pergaminhos e nem anotações sobre eles para fora do semiplano, pois quaisquer vestígios poderiam revelar o segredo a outros magos ambiciosos ou entidades malévolas. Arthindol e Cronomante instalaram proteções mágicas que garantiam estas restrições. Assim deu-se início a novas pesquisas onde os dois anfitriões puderam ensinar aos demais os segredos para a construção de artefatos.

## Em Busca dos

### Fragmentos Divinos

Poucos anos se passaram desde que Arthindol e Cronomante compartilharam os segredos do *Ars Factum* aos seus colegas do Círculo Arcanista. Mas uma dúvida iminente veio à tona entre os membros do grupo secreto: para que pudessem construir artefatos eles precisariam do ingrediente principal: fragmentos divinos. Encontrar cadáveres de divindades, ou mesmo destruir uma delas, era uma tarefa quase impossível. No entanto, o erudito Larloch havia realizado pesquisas e descobriu um fato interessante para o grupo.

Há muitos anos, em -1071 CV, houve um evento conhecido por As Guerras do Portal Orc, e nele houve um embate feroz entre as divindades orcs, deuses do panteão de Unther, e Ra, do panteão de Mulhorandi. As divindades orcs assassi-

naram seus rivais, mas foram derrotados anos mais tarde. Contudo, Larloch afirmou que a batalha tomou proporções catastróficas gerando terremotos e mudanças temporais que causaram os soterramentos que afundaram os locais onde a guerra foi travada. O Círculo Arcanista considerou as informações de Larloch e resolveram fazer uma expedição ao antigo campo de batalha para descobrir se os cadáveres das divindades ainda se encontravam lá.

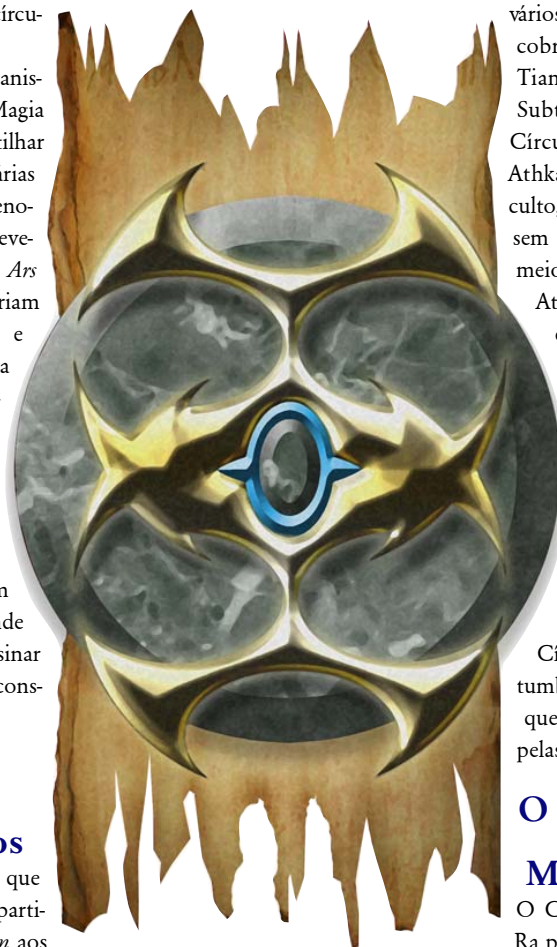
O Círculo Arcanista foi até o sul de Thay onde ocorreram As Guerras do Portal Orc. Chegando lá eles imediatamente utilizaram magias para adentrar no solo e assim descobriram uma rede de cavernas. Após aniquilarem vários seres das profundezas o grupo descobriu que uma poderosa seita de Tiamat dominava aquela parte do Subterrâneo. O confronto entre o Círculo Arcanista e as forças de Athkasinis, a poderosa sacerdotisa do culto, foi iminente. O culto foi destruído sem muitas dificuldades, e Lhuxor, um meio-dragão lich e braço direito de Athkasinis, revelou algumas informações ao grupo em troca de sua sobrevivência. Ele afirmou que os cadáveres das divindades de Unther, Inanna, Girru, Ki, Nanna-Sin, Nergal e Utu foram levados por vários demônios do Abismo por motivos misteriosos. Mas o corpo de Ra permanecia numa câmara ali mesmo no complexo do culto de Athkasinis. Assim, o Círculo Arcanista levou consigo a tumba onde repousava o corpo de Ra, que misteriosamente não foi reclamado pelas divindades de Mulhorandi.

## O Círculo Perde Um

### Membro

O Círculo Arcanista levou o corpo de Ra para o Refúgio da Magia. Eles pretendiam utilizar as partes do corpo da divindade morta na criação de artefatos.

Algumas décadas se passaram até que os resultados começaram surgir. Arthindol conseguiu criar a *Coroa da Metamorfose* e seu aluno desenvolveu *Tempus Mobila*, a maravilhosa máquina do tempo. Karsus havia terminado o seu cajado mágico *Fluxus* e Ioulaum finalizou seu *Diadema Mental* quando um conflito se iniciou no Refúgio da Magia. Larloch havia terminado todos os procedimentos na construção de seu item, no entanto, por algum motivo ele não funcionou. Ele tentou fazer com que o item funcionasse, mas ele explodiu gerando uma grande zona de impacto ferindo o arcanista. Ele ficou



*Símbolo do Círculo Arcanista*





inconsciente por alguns instantes e logo despertou furioso por seu trabalho todo ter sido em vão. Larloch ficou possesso e acusou Ioulaum de ter sabotado o experimento. Ele alegou que o mago tinha inveja dele e então iniciou um combate feroz de magia. Fora um duelo como nunca visto antes. Larloch atacou com seus feitiços mais mortíferos e Ioulaum defendeu-se com elegância, contra atacando em igual potência. No entanto, Larloch era mais hostil e conhecia melhor os feitiços mortais: aplicou em sua vítima um encantamento que dificilmente Ioulaum poderia repelir. Não fosse a intervenção de Arthindol, o arquimago teria perecido. Larloch percebeu que o resto do grupo estaria ao lado de Ioulaum nesta questão e resolveu fugir com receio de que quisessem destruí-lo. Larloch prometeu vingança antes de desaparecer.

Tempos depois, Telamont também não obteve sucesso na criação do seu item, mas ao contrário de Larloch resolveu aceitar o fato julgando que ainda não dominara a técnica de criação de artefatos.

### Horus-Re Clama por Vingança

Um ano após a saída de Larloch do Círculo Arcanista, os integrantes do grupo já traçavam planos para utilizar os artefatos criados na resolução de vários problemas que afligiam Faerûn. Pois os efeitos do *dreno vital* das criaturas conhecidas por phaerimms estavam fazendo boa parte dos nethereses migrar para a Fronteira Selvagem. Durante uma das reuniões do grupo, o Refúgio da Magia fora atacado repentinamente por seres celestiais. Eram homens pássaros enviados pela divindade Horus-Re, sucessor de Ra. Eles anunciaram que os profanadores do corpo de Ra deveriam perecer. Um combate se iniciou e os homens pássaros foram derrotados.

Horus-Re, indignado com a derrota, resolveu ir em pessoa enfrentar o Círculo Arcanista. Uma batalha de proporções fantásticas foi travada no Refúgio da Magia. Uma série de encantamentos mortais foram conjurados de um lado para outro. Horus-Re utilizou seus poderes divinos na tentativa de dizimar os arcanistas, porém percebeu ao longo do combate que não estava lutando contra meros magos. Isso foi confirmado quando por um instante ele baixou sua guarda e Karsus o atacou. O arcanista conseguiu ferir a divindade, que foi arremessada a uma grande distância. Karsus ficou bastante surpreso quando isso aconteceu, pois a partir dali o arcanista percebeu que até mesmo as divindades podiam ser mortas e possuíam vulnerabilidades. Horus-Re levantou-se de imediato e devolveu o ataque retaliando o mago de forma brutal, quase ceifando sua vida. Foi quando Cronomante interrompeu a batalha pedindo clemência a Horus-Re, e prometendo compensar pelo desrespeito que o Círculo Arcanista havia provocado. Horus-Re aceitou a oferta quando Cronomante afirmou que o levaria para a época em que Ra fora morto por Gruumsh. Ambos viajaram no tempo através do artefato *Tempus Mobila* criado por Cronomante. Eles chegaram no momento em que a divindade orc dava seu golpe de misericórdia em Ra. Horus-Re tentou impedir o ato, mas

Cronomante interveio dizendo que o futuro mudaria drasticamente se ele impedisse a morte de Ra. No entanto, Horus-Re teletransportou o corpo agonizante de Ra sem que Gruumsh o visse. No leito de morte Ra revelou que, de alguma forma sabia do que iria acontecer, e a presença de Horus-Re não foi uma coincidência. Ele pediu a divindade mais jovem que preservasse a glória de Mulhorandi e que impedisse mudanças na cultura de seu povo, no propósito de que assim a ordem poderia se manter estabelecida. Horus-Re acatou o pedido do deus moribundo e através de um intrigante ritual ele absorveu parte da personalidade de Ra. Após isso eles deixaram o corpo divino numa tumba no mesmo lugar no qual o Círculo Arcanista o havia encontrado. Feito isso Cronomante e Horus-Re retornaram a -451 CV.

### Larloch Retorna

Em -390 CV, Larloch conseguiu encontrar um temível item chamado *esfera da aniquilação*, a mesma que matou o arcanista Chever. Ele obteve o item visando se vingar do Círculo Arcanista e principalmente de Ioulaum, pois a explosão do artefato que ele estava criando infligiu-lhe alguma espécie de maldição que estava fazendo-lhe envelhecer mesmo tendo conjurado magias de longevidade. Nem a clonagem mágica funcionava, pois o clone também surgia amaldiçoado. Foi então que Larloch decidiu converter-se ao *dom do lich*. Desta forma ele alcançou a imortalidade e aprimorou seus poderes, abraçando de vez sua postura sombria.

Um ano depois, Larloch iniciou seu ataque ao Círculo Arcanista. Ele utilizou a *esfera da aniquilação* para destruir o Refúgio da Magia, o semiplano criado por Arthindol e Cronomante. No momento da batalha, à medida que o Refúgio começou a se desfazer, Karsus utilizou sua *magia pesada* para tentar parar os efeitos da *esfera da aniquilação*. Logo depois, a interação entre as energias causou uma explosão que acelerou a destruição do semiplano, no entanto a *esfera* desapareceu. Os arcanistas saíram de lá carregando seus pertences pessoais, porém Larloch estava atrás do *Ars Factum*, e quase conseguiria obtê-lo, se não fosse pela intervenção de Ioulaum. Ambos lutaram até que finalmente o semiplano foi destruído. Larloch, Ioulaum, o *Ars Factum* e todo o Refúgio da Magia foram arremessados pelos confins dos planos. Os demais arcanistas tentaram por anos encontrar Ioulaum e o *Ars Factum*, mas não tiveram êxito.

### As Previsões de Arthindol e uma

#### Nova Traição no Grupo

Depois de alguns anos Ioulaum retornou a Netheril. Fora jogado nos confins do Plano Astral e lá permaneceu num estase temporal. Ele foi despertado por seres celestiais que o encontraram nas mãos de demônios que o haviam seqüestrado. Ioulaum não conseguiu encontrar o *Ars Factum* e não tinha idéia do destino de Larloch.

O grupo montou uma nova base, embora bem mais modes-





ta, nas montanhas à oeste de Netheril, visando ficar distante dos olhos dos arquimagos nethereses. Eles ainda planejavam uma maneira de destruir permanentemente os terríveis pharimms. Assim iniciaram alguns ataques estratégicos tentando descobrir se as criaturas tinham um líder e quais eram seus pontos fracos.

Nesta época, por volta de -351 CV, Karsus e Telamont se afastaram do grupo por motivos particulares. Na verdade, este último realizou uma jornada pelo Plano das Sombras. Foi lá que encontrou aquela que seria a resposta para sua ascensão ao poder e a divindade a qual ele serviria pelo resto da vida, a deusa Shar. Ela seduziu os desejos por poder do arcanista oferecendo uma proposta irrecusável. Telamont aceitou servi-la e acatou suas instruções para preparar o seu enclave, Thultanthar, para ser transportado para o Plano das Sombras. Shar ordenou a Telamont que executasse o plano o quanto antes, pois sabia da catástrofe que estava por vir. Telamont retornou ao Plano Material para fazer os preparativos na remoção de Thultanthar ao Plano das Sombras.

Poucos anos depois, em -345 CV, Arthindol teve mais uma de suas misteriosas visões que surgiam de tempos em tempos. Ele sonhou com a destruição do império de Netheril. E por algum motivo intrigante seu amigo Karsus estava nas visões e parecia ser a chave do evento. Arthindol imediatamente dirigiu-se a Eileanar, o enclave de Karsus, para alertar seu amigo. Ao chegar, solicitou a presença do arcanista. No entanto, Telamont estava no enclave e resolveu conversar com Arthindol, pois este parecia bastante aflito. Eles se dirigiram para uma sala particular enquanto Telamont pedia a um criado que trouxesse chá para ambos os arcanistas. Arthindol, de forma desconfortável, revelou a sua visão para o

colega. Ele afirmou que algo de muito ruim estava para acontecer ao império de Netheril e Karsus tinha algo a ver com isso. Naquele breve momento, Telamont teve um lampejo de reflexão e se lembrou da profecia feita por sua deusa. Ele deduziu que esse era o motivo de ter que transportar seu enclave para o Plano das Sombras. Assim Thultanthar sobreviveria à destruição e estaria destinada a ser um reduto prote-

gido pela deusa sombria. Dessa forma, Telamont não poderia permitir que Arthindol alertasse Karsus de uma tragédia. Assim que o criado trouxe o chá, Telamont colocou um veneno que guardava dentro de um dos seus anéis, sem que Arthindol percebesse. Logo depois que o arcanista ingeriu o líquido começou passar mal, de modo que ficou à mercê de Telamont. O devoto de Shar, aproveitando-se da situação, aplicou-lhe um feitiço da morte ceifando sua vida. E em seguida desintegrou seu corpo para que ninguém descobrisse o cadáver.

## Thultanthar é

### Removida

No mesmo dia em que assassinou Arthindol, Telamont foi conversar com Karsus. Ele revelou ao arcanista sua intenção de transportar seu enclave para o Plano das Sombras a fim de poder, com mais exatidão, descobrir os segredos das magias das sombras. Karsus, a princípio, achou uma precipitação, mas foi convencido pela obsessão do colega sobre aquela forma alternativa da magia. Portanto, antes que percebessem o desaparecimento de Arthindol, Telamont havia terminado seus preparativos. Três dias depois, um grande ritual foi realizado e uma imensa fenda escura surgiu nos céus. Muitos arquimagos nethereses foram ao evento, alguns como colegas no arcanismo, outros por pura curiosidade mística. Thultanthar foi movida tenuemente à fenda sombria até desa-



*Larloch*





parecer por completo. Os arcanistas presentes jamais a veriam novamente.

### Arthindol Vive

Numa base secreta nas montanhas Arthindol surgiu teletransportado por sua magia. O sarrukh não era um mero mago, sua mente brilhante lhe permitiu sobreviver ao atentado provocado por Telamont. Arthindol estava sempre preparado com contingências mágicas que pudessem livrá-lo de situações mortais como esta. Ele conseguiu criar um engodo do qual fez Telamont pensar que o sarrukh estava morto. No entanto o veneno ainda agia sobre ele. Assim, num ato desesperado, ele conjurou sobre si mesmo *estase temporal* na esperança de que Ioulaum ou Cronomante o encontrasse.

Depois de dias após o desaparecimento de Arthindol, Cronomante o procurou utilizando magias de adivinhação, mas não teve êxito. Ele não sabia, mas a deusa Shar havia bloqueado suas magias. Ela não queria que Arthindol revelasse o conteúdo de suas visões para os seus colegas de modo que pudessem impedir a catástrofe. Nestes dias, Ioulaum e Cronomante combatiam vários grupos de phaerimms no Subterrâneo. Apesar disso, ambos continuaram a busca pelo colega enquanto lutavam contra outras ameaças.

### O Império Cai

Em -341 CV, Ioulaum e Cronomante descobriram a existência de estranhas criaturas mágicas denominados sharns. Estes seres intrigantes misteriosamente eram inimigos terríveis dos phaerimms e aparentemente a existência deles era voltada para o propósito da destruição de seus adversários. Assim Ioulaum e Cronomante se comunicaram com os sharns e estabeleceram uma aliança visando destruir os phaerimms. Dois anos antes, Ioulaum havia feito uma aliança com os ílides de uma cidade subterrânea chamada Ellyn'taal. O arcanista trocou informações sobre segredos da magia com eles. Através disso, conseguiu desenvolver um ritual no qual poderia aprisionar todos os phaerimms de Anauroch. Assim, deixou seu enclave e

se estabeleceu no Subterrâneo. Este desaparecimento de Ioulaum na alta Netheril deixou a população em pânico, já que todos imaginaram que o arcanista havia perecido vítima dos terríveis phaerimms.

Os Altos Magos de Netheril não estavam conseguindo conter a revolta da população após o desaparecimento de Ioulaum, pois temiam serem destruídos pelos phaerimms. Assim Karsus tomou a derradeira decisão, estava na hora de testar sua mais nova invenção, a magia *Avatar de Karsus*. Ele era considerado o arcanista mais brilhante que já pisou em Toril, descobriu a *magia pesada* e através dela sofreu uma transformação que o fez imortal. E no momento em que havia conseguido ferir o deus Horus-Re no Refúgio da Magia, Karsus resolveu descobrir as fragilidades dos seres divinos e então lhes tomar seus poderes. O arquimago passou muitos anos desenvolvendo esta nova magia, pela qual poderia “roubar” um poder específico de uma divindade.

Então, num dia do ano -339 CV, Karsus foi ao alto de Eileanar e iniciou a conjuração da magia. A deusa Mystryl já estava a par dos intentos do arcanista, mas não interveio, pois ela sabia que havia uma falha na magia de Karsus e julgava que um mortal jamais poderia conseguir tal façanha. Porém Mystryl não contava com alguma influência externa. O destino se apresentou de forma inesperada quando a deusa Shar, de maneira extremamente furtiva aos sentidos das outras divindades, interferiu na magia de Karsus consertando seu defeito. Nem o próprio Karsus percebeu a influência da

deusa dos segredos.

No instante em que a magia se tornou perfeita, Mystryl notou a mudança, entretanto já era tarde demais, a tragédia estava consumada. No término da conjuração da magia, após seis horas ininterruptas, o Multiverso estremeceu. Os seres mais poderosos de todos os planos sentiram uma vibração estranha na magia. O desvinculamento súbito de Mystryl com a *Trama* fez a deusa emitir um grito o qual muitos escutaram apavorados. Numa fração de segundo, ela decidiu fazer algo auda-

Ilustração por Oliver Borges



*Karsus conjura sua magia Avatar de Karsus usando Fluxus*





cioso, pois nem ela saberia se iria funcionar. Mystryl se autodestruíu provocando uma reencarnação divina, mas até que ela voltasse muitas coisas aconteceram. A Trama, agora sem uma consciência a gerenciando, cessou no Multiverso. Karsus tentou domá-la, contudo ele não era uma divindade e seu espírito não era forte o suficiente para controlar aquela poderosa força da natureza. Assim a magia cessou causando terríveis tragédias. Karsus desesperou-se e suplicou aos deuses por perdão. Seu corpo foi desintegrado no processo da tentativa de controlar a *Trama*, e o *mythallar* que ficava na extremidade de *Fluxus*, seu artefato, absorveu uma pequena fração de magia. A pedra caiu no que atualmente é a Floresta Alta, junto com Eileanar. Os enclaves voadores de Netheril, dependentes da magia, despencaram dos céus, aniquilando todos os seus residentes. Vários magos tentaram inutilmente conjurar magias para escapar da catástrofe e caíram para a morte. Alguns poucos afortunados, que possuíam animais alados como hipogripos, conseguiram escapar com vida da queda. Naquele instante Arthindol despertou, pois seu *estase temporal* fora cessado repentinamente, mas o veneno continuou a agir e ele ficou inconsciente. Poucos segundos depois uma consciência brotou no plano do Coração da Magia: era Mystra, a nova deusa da magia. Ela reassumiu o controle da Trama e rapidamente conseguiu salvar três enclaves flutuantes da destruição iminente: as cidades de Anauria, Asram, e Hlondath. Ao final de tudo, um mar de escombros jazia junto com inúmeros cadáveres na área que era conhecida por Netheril.

## Logo Após a Queda

Passou-se um dia até que Arthindol despertou. Ele acordou debilitado, porém seu corpo sarrukh era mais resistente do que ele pensava: já não sentia mais os efeitos do veneno. Assim que pôde, ele enviou magicamente uma mensagem mágica a Cronomante. Depois de determinar sua localização, ele se teletransportou até seu aluno, encontrando-o junto com Ioulaum em algum lugar no Subterrâneo. Os dois arcanistas não souberam explicar o que aconteceu para provocar aquela grande tragédia. Assim Arthindol revelou aos seus colegas a visão que havia tido sobre o que provavelmente havia acontecido. E mencionou a traição de Telamont, este que aparentemente sabia da catástrofe. Depois destas reflexões, os três arcanistas decidiram que, após resolverem a questão da ameaça dos phaerimms, iriam atrás de Telamont.

Ao decorrer dos dias em que estavam no Subterrâneo, os remanescentes do Círculo Arcanista perceberam que algo havia mudado. Eles não conseguiam conjurar várias magias poderosas e Ioulaum não teve êxito ao tentar criar um novo *mythallar*. Não sabiam eles mas a nova deusa da magia mudou as regras da *Trama* e este fato só seria descoberto bem mais tarde. Sendo assim, o ritual criado por Ioulaum não poderia funcionar, exceto se ele se transformasse num cérebro ancião, pois teria que manter um grande vínculo mental com os sharns de modo a criar uma armadilha contra os phaerimms. Ioulaum ficou duvidoso por dias enquanto ele, Arthindol e

Cronomante ajudavam os imigrantes da baixa Netheril a procurar um novo lar. Mas os novos ataques covardes dos phaerimms aos desabrigados fizeram Ioulaum tomar a derradeira decisão. Portanto o ritual fora preparado e já tinha se iniciado quando uma horda de phaerimms invadiu aquela área do Subterrâneo tentando sabotá-lo. Arthindol, Cronomante e várias criaturas da região contiveram os monstros enquanto Ioulaum realizava o ritual. Ele se transformou num cérebro ancião, criatura mestre dos íltides. Criou um vínculo mental com todos os sharns e então conjurou uma poderosa magia. A partir daquilo um fenômeno foi gerado pela harmonia da magia com a nova e fabulosa mente de Ioulaum. Uma estranha aura sombria foi formada pelos corpos dos sharns. Ela aumentava conforme sugava os corpos das estranhas criaturas e, ao final formou-se um imenso bolsão de energia negra. Essa energia cobriu boa parte do Subterrâneo abaixo do que era Netheril e começou a se encolher. À medida que diminuía, ela foi aprisionando apenas os phaerimms, enquanto que outros objetos e criaturas eram simplesmente ignorados pela substância negra. Após algumas horas a substância parou de recuar ficando com quilômetros de diâmetro. Os phaerimms foram aprisionados no que depois ficou conhecida por muralha sharn.

## Um Retorno

Antes do aprisionamento dos phaerimms, Larloch despertou no Plano Astral após o instante sem magia onde a *Trama* havia cessado. Rapidamente ele retornou ao Plano Material rumo ao seu enclave, Jiksidur, quando teve a surpresa de ver os escombros de seu lar. Em seguida, Larloch descobriu o que havia acontecido ao império de Netheril, e portanto procurou um novo esconderijo. Mais tarde ele encontraria as ruínas de Orbedal—um enclave netherese criado por um de seus rivais, o mago Rhaugilath—e o tomaria para si. As ruínas se transformaram no que atualmente é conhecida como a Cripta do Bruxo, na Costa da Espada.

## Uma Despedida

Logo depois que Ioulaum realizou o ritual com os sharns de modo a aprisionar os phaerimms, os remanescentes do Círculo Arcanista tinham agora objetivos diferentes. Almejando impedir a catástrofe recente, Cronomante estava decidido a usar *Tempus Mobila* para viajar no tempo e chegar antes da conjuração de Karsus, no intento de impedi-lo. Em meio a tanta tragédia, nem Arthindol ou Ioulaum tentaram intervir na decisão do colega. Ele se despediu de seus amigos e desapareceu magicamente. Arthindol teve a impressão de que aquela seria a última vez que vira seu melhor amigo e aluno.

## Uma Nova Aparência

Após a partida de Cronomante, Arthindol resolveu revelar sua verdadeira aparência sarrukh a Ioulaum. Depois que passaram tantas coisas juntos, ele se viu na obrigação de ser sincero com





seu amigo e mencionou o fato de que não se lembrava de nada antes de despertar em Istosseffil. Ioulaum resolveu ajudá-lo, porém, antes, o arcanista resolveu tentar algo perigoso e intrigante. Ele revelou que, no momento em que estava na forma de um cérebro ancião, pôde ver as coisas de uma maneira mais clara. É como se o Multiverso se revelasse para ele, pois sua mente estava num grande momento de sua apoteose. Deste modo, estava decidido a se transformar permanentemente num cérebro ancião. Ioulaum e Arthindol passaram os anos seguintes criando um experimento mágico que pudesse realizar esta incrível transformação. O experimento foi bem sucedido e assim Ioulaum pode ajudar seu amigo a tentar se lembrar do que havia ocorrido antes de seu despertar.

O cérebro ancião criou um profundo vínculo mental com Arthindol e ambos puderam encontrar fragmentos perdidos na memória do sarrukh. Após vislumbrar mentalmente algumas imagens, ambos ficaram extremamente surpresos com as revelações das lembranças. Arthindol foi um dos magos que criaram os *Pergaminhos Nether*, cujos escritos originalmente possuíam o nome de *Peles Douradas do Mundo da Serpente*. Estes eram um compêndio dos antigos tomos mágicos do império Istosseffil que, por sua vez, abrigavam o conhecimento sobre a magia de todo o mundo há mais de trinta mil anos no passado, na época das raças criadoras.

Arthindol foi membro da organização secreta sarrukh chamada Ba'etith, que ficou responsável por extrair os conhecimentos dos tomos e condensá-los nas *Peles Douradas do Mundo da Serpente*. Arthindol e Ioulaum ficaram aturidos diante de tais incríveis revelações. Infelizmente as lembranças se limitavam a isso, Arthindol não soube porque ficou em estase temporal junto com outros sarrukhs e o que os levou a estarem naquelas condições. Naquele momento, o sarrukh se lembrou que o instante sem magia poderia ter despertado o restante dos de sua raça que estavam hibernando. De imediato, Arthindol agradeceu a Ioulaum por ter recuperado parte das suas lem-

branças e assim partiu para Oreme, capital da antiga Istosseffil. Chegando lá, o arcanista percebeu que tudo estava do mesmo jeito de quando partiu. Seus semelhantes continuavam hibernando, afinal—deduziu ele—o instante sem magia foram reles segundos. Arthindol sentiu um grande conforto ao estar novamente em Oreme, pois aquele era seu lar e ele pôde sentir isso. Assim ele permaneceu na sua cidade natal.

### No Mundo Contemporâneo

Arthindol permaneceu em Oreme como um guardião do seu povo e dos segredos dos sarrukh. Como as magias de longevidade não estavam mais funcionando, o arcanista se viu obrigado a se converter ao *dom do lich* para alcançar a imortalidade. Arthindol permanece assim até os dias atuais de Faerûn e ele estabeleceu um novo objetivo, recuperar as *Peles Douradas do Mundo da Serpente*.

Ioulaum, assim como seu amigo Arthindol, também se viu obrigado a se converter ao *dom do lich* para poder sobreviver. Ele travou alguns conflitos contra os ilíides. Sua aluna, a humana Tabra, os aniquilou com uma versão épica da *longevidade de Ioulaum*. O cérebro ancião lich ficou conhecido em lendas como o Oráculo de Ellyn'Taal.

Ao decorrer dos séculos Larloch transformou toda Oberdal na Cripta do Bruxo. Depois de muito tempo ele conseguiu criar artefatos, pois descobriu a localização dos fragmentos de Nergal e outras divindades malignas. Assim ele desenvolveu o *Limiar da Entropia*, o *Cajado do Mago*, o *Trono de Thakorsil*, a *Esfera Lunar da Morte* e outros artefatos desconhecidos. Larloch permanece em sua cripta até que um dia possa se vingar de Ioulaum e dos outros arcanistas.

Logo depois que moveu Thultanthar para o Plano das Sombras, Telamont foi transformado no primeiro vulto e foi abençoado pela deusa Shar tornando-se imortal e soberano perante seu povo. Posteriormente, Telamont, agora Alto Príncipe das Sombras, conseguiu desenvolver dois artefatos com fragmentos de uma antiga divindade, o dragão das sombras Null. Shar assassinou a divindade para que



Telamont Tanthul

Ilustração por Oliver Borges e colorização de Enrico Tomasetti





Telamont pudesse criar a *Armadura Dracônica das Sombras* e o *Cajado Dracônico das Sombras*.

Atualmente Thultanthar retornou ao Plano Material nos céus de Anauroch através de um ritual feito por Melegaunt Tanthul—filho e um dos príncipes de Telamont Tanthul—realizado com o artefato *Pedra Karse*. Considerada como o coração de Karsus, na verdade ela é o *mythallar* que ficava na extremidade de *Fluxus*, o artefato criado por Karsus. Após alguns conflitos com os heróis de Faerûn, Thultanthar foi forçada a pousar na superfície de Anauroch e permanece lá nos dias atuais onde seus governantes continuam desenvolvendo seus planos de conquista.

## Nasce o Deus do Tempo

Tinham se passado alguns segundos desde que Cronomante se despedira de Arthindol e Ioulaum acionando *Tempus Mobila*. Uma viagem no tempo de alguns dias no passado seria algo fácil para o arcanista. Ele tencionava impedir de Karsus conjurar sua terrível magia que acabou provocando o desastre no império de Netheril. Contudo, algo estranho estava acontecendo. À medida que se aproximava do seu objetivo, o ambiente ao redor da poltrona começou a se modificar drasticamente. Uma grande nuance de cores se apresentou em uma claridade repentina e após alguns segundos cessou. *Tempus Mobila* parou de funcionar. Cronomante percebeu estar num escuro absoluto onde, de forma intrigante, ele podia ver seu corpo e sua poltrona, mas nada mais ao seu redor. No entanto, sua poltrona se movia para frente vagarosamente sem que ele pudesse controlá-la. Instantes depois ele notou um objeto ao longe. Ao se aproximar, pôde ver que se tratava de uma plataforma gigantesca feita de pedra flutuando no nada. *Tempus Mobila* pousou delicadamente no meio da plataforma. Cronomante desceu intrigado. Estava inundado de curiosidade sobre aquele lugar. Deu alguns passos procurando algo no chão que não fosse apenas rocha sólida. Ao fazê-lo, escutou uma voz vinda de um lugar indeterminado:

“Jeriah Cronos! Você está agora em Nihil, onde não há tempo e nem espaço!”

“O quê?! Quem está falando? Quem é você?”, indagou o arcanista procurando o dono daquela voz.

“Os mortais me conhecem por Ao e o tudo me pertence.”, proferiu o ser.

“Mas não é possível! Você é apenas uma lenda, não há provas da sua existência.”, duvidou Cronomante.

“Nada é impossível para mim. Não perca tempo fazendo deduções ou especulações. Estes conceitos mundanos não se aplicam a mim.”

“Por que estou aqui?”, perguntou o arcanista bastante assustado.

“Você agora tem um novo papel. Irá desempenhar uma função no cosmo. Escute com atenção. Eu quero que você fique aqui em Nihil. Você agora é responsável pelo tempo cronal do Multiverso. Não poderá permitir quaisquer transgressões temporais no intuito de estabelecer o equilíbrio. Não permita que

mudem o que já aconteceu, exceto se tal mudança já estava predestinada.”, disse Ao, impávido.

“Eu? Mas como poderei fazer isso? Vai além das minhas capacidades! É algo inalcançável!”

“Não é inalcançável para uma divindade. Você agora será Cronos, o deus do tempo!”, decretou o Deus dos deuses.

Cronomante, extremamente pasmo, deu um passo para trás. Mas ele não poderia fazer nada contra ao que iria acontecer em seguida. Uma fagulha de energia brotou do centro de seu tórax e inundou seu ser. Seu corpo brilhou como uma estrela e começou a se transformar. Um turbilhão imensurável de imagens e informações invadiu a mente de Cronos. Uma mente mortal seria destruída imediatamente se sofresse tal injúria, mas Cronos agora deixara a mortalidade e abraçou a vida eterna. Seu corpo fora recriado e um novo Cronos estava pronto. Um Cronos que não sentia fome, sono, tédio, solidão ou qualquer outra necessidade ou defeito mortal. Sua mente dedutiva ainda permanecera, pois de imediato tirou uma simples conclusão. Os artefatos são poderosos porque precisam ser construídos com a mesma energia que criou os deuses e o Multiverso. Assim todos os artefatos possuem uma essência divina.

“Vá! Agora cumpra o seu papel! Você só deve obediência a mim e a ninguém mais!”, terminou Ao.

Cronos nada disse, pois sabia o que deveria ser feito. O equilíbrio deveria ser mantido. Portanto, faltava uma coisa a ser feita naquele momento. Cronos poderia viajar no tempo e no espaço sem o auxílio de seu artefato, mas seu vínculo com o objeto era um conceito mortal que aparentemente Ao não removeu. Assim ele sentou-se em *Tempus Mobila* e viajou para Faerûn, em -3533 CV. Cronos foi até as ruínas do antigo reino élfico Aryvandaar e lá encontrou uma arca que continha duas caixas, dentro delas estavam as *Peles Douradas do Mundo da Serpente*, que logo ficariam conhecidas por *Pergaminhos Nether*. Cronos pegou a arca e viajou até Setevilas alterando sua aparência para um viajante comum. Ele bateu na porta de uma torre e um homem chamado Arthindol o Terrasser a abriu. Cronos entregou a arca ao mago e foi embora. Assim o equilíbrio estava novamente estabelecido, e o ciclo se reiniciou.

## Estatísticas

Logo a seguir estão apresentados as estatísticas dos personagens Arthindol, Cronomante, Ioulaum, Karsus, Larloch e Telamont Tanthul. Eles foram concebidos por vários livros D&D e com dados desta publicação. Os termos que tiverem a sigla NTR se referem a esta publicação no que diz respeito aos três últimos capítulos. A classe de prestígio épica Arcanista Netherese é do *Livro do Jogador Para Faerûn*. Veja depois disso os modelos Canalizador da Magia Pesada e o Escolhido de Shar. E em seguida confira os Novos Itens Mágicos.





## ARTHINDOL TERRASEER

ND 57

Sarrukh<sup>SK</sup> (Netherese, Lich), Mago 26/Arquimago 5/Arcanista  
Netherese 5

N humanóide monstruoso Médio

**Inic.** +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *sexto sentido, visão arcana, ver o invisível*, Observar +17, Ouvir +17

**Aura** Medo

**Idiomas** Chondathan, Comum, Dracônico, Élfico, *idiomas*, Loross,  
Netherese, Sarrukhar

**CA** 44 (toque 14, surpresa 42); **RD** 15/Concussão e Magia

**PV** 328 (14d12+26d12+5d12+5d12 DV)

**Imunidades** fogo, frio, eletricidade, ácido, sônico, efeitos de morte, dreno de energia, dreno de habilidade, sucesso decisivo, atordoamento, ataques que exijam testes de fortitude, paralisia, reencarnação, reviver, sono, veneno, morte por dano maciço, dano de habilidade temporário, metamorfose, dano por contusão, doença, efeitos de ação mental

**Resistências** expulsão +4; **RM** 40

**Fort** +33, **Ref** +40, **Von** +48 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** toque +38 (1d8+5 de energia negativa mais paralisia)  
ou

**Corpo a Corpo** *cajado de Arthindol* +43/+38/+33/+28 (dano: 1d6+11/19-20) ou

**Corpo a Corpo** mordida +38 (dano: 1d6+6 mais veneno) e

**Corpo a Corpo** 2 garras +33 (dano: 1d8+3) ou

**À Distância** toque +34 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +38/+33/+28/+23 (À Distância: +34/+29/+24/+19); **Agr** +23

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Ações Especiais** domínio dos elementos, maestria da contramágica, manipular forma, toque paralisante (CD 40), veneno

**Acessórios de Combate** *poção de forma gasosa, cajado de Arthindol*

**Magias Preparadas de Mago (4/9/9/9/8/7\*/8/6\*/6\*/6\*/4/4/3/3, NC 37°):**

- 13° — *aprimoramento* [acelerado], *parar o tempo* [acelerado e estendido], *disjunção de mordenkainen* [acelerada].
- 12° — *chuva de meteoros* [maximizada] (CD 42), *reduzir resistência à magia* [acelerada, duplicada e estendida] (CD 72), *estase temporal* [acelerado] (CD 42).
- 11° — *evaporação* [maximizada] (CD 41), *raio polar* [maximizado] (CD 34), *reverter magia* [acelerada], *trama mundial de Mavin*.
- 10° — *dissipar magia maior* [acelerado], *mythal da trama de Lefeber*<sup>NTR</sup>, *repulsão* [acelerada] (CD 40), *visão da verdade* [acelerada].
- 9° — *alterar forma, chuva de meteoros* (CD 38), *disjunção de mordenkainen*, *dominar monstro* (CD 38), *parar o tempo, projeção astral* (CD 38).
- 8° — *castigo irado de Nybor*<sup>MGF</sup> (CD 37), *enfeitiçar monstro em massa* (CD 37), *evaporação* (CD 37), *limpar a mente, muralha prismática* (CD 38), *pele rochosa* [acelerada].
- 7° — *cuco de força, dedo da morte* (CD 36), *desejo restrito* (CD 36), *deslocamento* [acelerado], *invocar criaturas VII, reverter magia*.

6° — *analisar encantamento, bola de fogo* [maximizada] (CD 35), *carne para pedra* (CD 36), *contingência, desintegrar* (CD 36), *dissipar magia maior, imagem programada, visão da verdade*.

5° — *cone glacial* (CD 34), *enfraquecer o intelecto* (CD 34), *expulsão* (CD 35), *imobilizar monstro* (CD 34), *névoa mortal* (CD 34), *salto frequente de Lutzaen*<sup>MGF</sup>, *teletransporte*.

4° — *derreter metais de Ghorus Toth*<sup>MGF</sup> (CD 34), *detectar vidência, esfera resiliente de Otiluke* (CD 33), *porta dimensional* (x2), *reduzir pessoa em massa* (CD 34), *reduzir resistência à magia*<sup>DRC</sup>, *vidência*.

3° — *advertência suave de Nybor*<sup>MGF</sup> (CD 32), *bola de fogo* (CD 32), *dificultar detecção* (CD 33), *esfera cintilante*<sup>MGF</sup> (CD 32), *morte aparente, imobilizar pessoa* (CD 32), *lentidão* (CD 33), *nevasca* (CD 32), *pisicar*.

2° — *cegueira/surdez* (CD 31), *combustão*<sup>MGF</sup> (CD 31), *detectar pensamentos, localizar objetos, obscurecer objeto* (CD 32), *psamar monstro* (CD 31), *proteção contra flechas, queimadura de Aganazzar*<sup>CCFR</sup> (CD 31), *reflexos*.

1° — *área escorregadia, enfeitiçar pessoa* (CD 30), *identificação, imagem silenciosa, leque cromático* (CD 30), *mísseis mágicos, névoa obscurecente, raio do enfraquecimento* (CD 30), *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup> (CD 30).

0 — *abri/fechar, detectar magia, mãos mágicas, mensagem*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Magias Épicas Conhecidas** (5/dia, NC 37°)

— *contramágica épica*<sup>LNE</sup>, *dissipar magias magníficas, fuga onírica*<sup>LNE</sup>, *resistência à magia maior*<sup>LNE</sup>, *repulsão épica*<sup>LNE</sup>.

**Habilidades Similares a Magia (NC 14°):**

3/dia — *arrombar, confundir detecção, identificação, invisibilidade, mísseis mágicos, romper morto-vivo* (CD 29), *sono* (CD 30), *ver o invisível*.

2/dia — *bola de fogo* (CD 32), *confusão* (CD 33), *metamorfose, relâmpago* (CD 33).

1/dia — *muralha de energia, teletransporte, viagem planar* (NC 37°).

**Habilidades** For 23, Des 15, Con —, Int 50, Sab 25, Car 20

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, características de morto-vivo, invocar familiar, poder mágico +1, premonição

**Talentos** Acelerar Magia, Artesão Mágico (Criar Item Maravilhoso), Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10°, 11°, 12°, 13°), Conjuração Épica<sup>LNE</sup>, Contramágica Aprimorada, Criar Magia Contingente<sup>UE</sup>, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Artefato<sup>NTR</sup>, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Cajado Épico<sup>LNE</sup>, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico<sup>LNE</sup>, Duplicar Magia, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Fabricar Constructo, Foco em Magia: Abjuração, Foco em Magia: Transmutação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Forjar Anel Épico<sup>LNE</sup>, Maximizar Magia, Metamagia Aprimorada<sup>LNE</sup>, Usar Armas Simples.

**Perícias** Atuação (Instrumentos de corda) +13, Atuação (Oratória) +10, Bleafar +8, Cavalgar +4, Concentração +39, Conhecimento (Arcano) +59, Conhecimento (Arquitetura) +25, Conhecimento (Geografia) +26, Conhecimento (História) +32, Conhecimento (Local: Istosseffil) +29, Conhecimento (Local: Eaelrann) +25, Conhecimento (Local: Netheril) +28, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +25, Conhecimento (Monstros) +24, Conhecimento (Natureza) +24, Conhecimento (Os Planos) +32, Conhecimento





(Portais e Passagens) +27, Conhecimento (Religião) +23, Decifrar Escrita +30, Diplomacia +14, Identificar Magias +94, Observar +17, Ofícios (Alquimia) +24, Ouvir +17, Procurar +24, Profissão (Arquiteto) +14, Profissão (Escriba) +11, Profissão (Herborista) +11, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +10.

**Pertences** acessórios de combate mais coroa da metamorfose (ver página 241), amuleto da armadura natural épica (+8)<sup>LNE</sup>, anel do arcanista (ver página 271), anel arcano épico VII<sup>LNE</sup>, pedra iônica (elíptica lilás e verde), robe do arcanista (ver página 271).

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do Livro do Jogador, mais 30 magias do Livro do Jogador Para Faerûn e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Arthindol leu este capítulo dos Pergaminhos Nether e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Ars Factum** Arthindol leu este capítulo dos Pergaminhos Nether e descobriu os segredos da construção de artefatos. A leitura deste capítulo é um dos requisitos para se adquirir o talento Criar Artefato (ver página 228).

**Artesão Mágico Épico** Esta habilidade permite a Arthindol diminuir o tempo e os recursos gastos quando for desenvolver uma magia épica. Ele multiplica a CD nos testes de Identificar Magia por 7000 PO ao invés de 9000 PO e reduz o tempo de desenvolvimento e o custo de XP de forma consequente.

**Aura de Medo (Sob)** Em uma ação livre Arthindol cria uma aura de medo em torno de si até uma distância de 3 metros. Este efeito é idêntico a magia medo (NC 14º, CD 21). Uma criatura que for bem sucedida num teste este efeito não será mais afetada por qualquer aura de medo de um sarrukh durante 24 horas. A CD é baseada no Carisma.

**Cajado de Arthindol** este item épico é um bordão do impacto +5 com as magias absorção [acelerado] (1 carga), dissipar magia maior [acelerada] (1 carga), desintegrar [acelerado] (1 carga) e muralha de energia [acelerada] (1 carga). Só pode ser utilizado por Arthindol. Abjuração (avassaladora); NC 25º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado, Criar Cajado Épico e as respectivas magias; Preço 380.700 PO; Custo 190.350 PO + 13.807 XP.

**Especialização em Campo Maior (Variação)** A CD no testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder animar, criar mortos-vivos, dissipar, fortificar, proteger, refletir, transformar, transportar.

**Especialização em Campo Menor (Invenção)** A CD no testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder armadura, conjurar, destruir, energia, infligir, invocar, matar.

**Foco em Magia (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Arthindol aumentam em 1 ponto. A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Foco em Magia Maior (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Arthindol aumentam em 2 pontos. Esta habilidade substitui o Foco em Magia (magias épicas). A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Arthindol, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *porta dimensional* afastando-o dos efeitos da *disjunção*. Caso Arthindol se encontre à beira da morte uma *contingência em cadeia* será acionada que por sua vez executará, na mesma rodada, *morte aparente* (da qual fará qualquer um pensar que ele realmente morreu), *imagem programada* (ilusão programada para simular o corpo morto de Arthindol. Se a ilusão sofrer alguma injúria mágica ela se desfazerá em pó) e *teletransporte* (teletransporta o corpo de Arthindol para um local seguro).

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Arthindol tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *ler magias*, *ver o invisível* e *visão arcano*.

**Magicus Create** Arthindol leu este capítulo dos Pergaminhos Nether e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Arthindol tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Maior Create** Arthindol leu este capítulo dos Pergaminhos Nether e adquiriu o talento Fabricar Constructo como bônus. Todos os golens feitos por ele tem o máximo de pontos de vida.

**Manipular Forma (Sob)** Com um ato de vontade, Arthindol pode modificar a forma de qualquer dos Escamados (Veja sobre isso no *Serpent Kingdoms*) nativos de Toril, com exceção de criaturas aquáticas e morta-vivas. Num ataque de toque bem sucedido, ele pode causar uma alteração à sua escolha no corpo da criatura. O alvo cai inconsciente por 2d4 rodadas pelo choque da transformação. Um teste bem sucedido de Fortitude (CD 22) nega a transformação e a inconsciência. Os sarrukhs são imunes a este efeito. Leia mais sobre esta habilidade na página 81 do livro *Serpent Kingdoms*.

**Planus Mechanus** Arthindol leu este capítulo dos Pergaminhos Nether e pode conjurar a magia *viagem planar* como uma habilidade similar à magia uma vez por dia. Esta magia ignora qualquer hostilidade ou impedimento planar.

**Premonição** Desde jovem Arthindol tem visões do futuro que surgem em seus sonhos em momentos imprevisíveis. Arthindol jamais conseguiu controlar esta habilidade.

**Resistência a Choque de Retorno** Arthindol tem resistência 5 aos danos causados por choque de retorno de magias épicas. Mesmo que o dano seja contínuo a cada rodada ele subtrai 5 do dano recebido.

**Veneno** Ao atingir suas vítimas com mordida Arthindol transmite um veneno de tipo ferimento que exige um teste de Fortitude (CD 22). O dano inicial e secundário é de 1d6 Con.

**Mote** "Posso ter escapado da destruição do império de Netheril, mas carregarei este peso até o resto de meus dias."

## CRONOMANTE

ND 36

Humano (Netherese), Mago 26/Arquimago 5/Arcanista Netherese 5  
LN humanoíde Médio

**Inic.** +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *ver o invisível*, Observar +15, Ouvir +15

**Idiomas** Chondathan, Comum, Dracônico, Élfico, *idiomas*, Loross, Netherese

CA 34 (toque 22, surpresa 32)





**PV** 122 (26d4+5d4+5d4+36 DV)

**Fort** +25, **Ref** +26, **Von** +31 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *cajado de Cronomante* +25/+20 (dano: 1d6+7) ou

**À Distância** toque +20 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +20/+15 (À Distância: +20/+15); **Agr** +12

**Ações Especiais** domínio dos elementos, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves, cajado de Cronomante, pergaminho de desejo* (NC 17º)

**Magias Preparadas de Mago** (4/8/8/8/7/5\*/7/5\*/6/4\*/3/3/2/2, NC 37º):

13º — *parar o tempo* [acelerado e estendido], *sexto sentido* [acelerado e estendido].

12º — *chuva de meteoros* [maximizada] (CD 38), *disjunção de Mordenkainen* [acelerada].

11º — *invocar criaturas VIII* [acelerado], *reduzir resistência à magia*<sup>DRC</sup> [acelerada e duplicada] (CD 74), *teletransporte maior* [acelerado].

10º — *canal do tempo*<sup>NTR</sup>, *mythal da trama de Lefebur*<sup>NTR</sup>, *rajada prismática* [acelerada] (CD 36).

9º — *chuva de meteoros* (CD 35), *contingência em cadeia*<sup>LT</sup>, *disjunção de Mordenkainen*, *projeção astral*.

8º — *discernir localização*, *evaporação* (CD 33), *instante de presciência*, *limpar a mente*, *muralha prismática*, (CD 33) *proteção contra magias*.

7º — *imobilizar pessoa em massa* (CD 32), *imunidade à energia*<sup>LT</sup>, *reverter magia*, *teletransporte maior*, *vidência maior*.

6º — *bola de fogo* [duplicada] (CD 32), *dissipar magia maior* (x2), *invocar criaturas VI*, *lendas e histórias*, *mão vigorosa de Bigby* (CD 32), *repulsão*.

5º — *cone glacial* (CD 31), *enfraquecer o intelecto* (CD 30), *metamorfose tórrida* (CD 31), *salto frequente de Lutzan*<sup>MGF</sup>, *teletransporte*.

4º — *detectar vidência*, *escudo de fogo*, *esferas de energia de Tirumael*<sup>MGF</sup> (CD 30), *parede ilusória*, *pele rochosa*, *porta dimensional*, *reduzir resistência à magia*<sup>DRC</sup> (CD 66).

3º — *bola de fogo* (CD 29), *clariaudiência/clarividência*, *esfera cintilante*<sup>MGF</sup> (CD 29), *forma gasosa*, *imobilizar pessoa* (CD 28), *lentidão* (CD 29), *piscar*, *velocidade*.

2º — *cegueira/surdez* (CD 27), *combustão*<sup>MGF</sup> (CD 28), *detectar pensamentos*, *localizar objetos*, *nublar*, *obscurecer objeto*, *pasmarr* (CD 27), *reflexos*.

1º — *aura mágica de Nystul*, *enfeitiçar pessoa* (CD 26), *identificação*, *mãos flamejantes* (CD 27), *mísseis mágicos*, *névoa obscurecente*, *rajada de dispersão*<sup>CCFR</sup> (CD 27), *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup> (CD 26).

0 — *consertar*, *detectar magia*, *mãos mágicas*, *mensagem*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arqui-mago.

**Magias Épicas Conhecidas** (5/dia, NC 37º)

— *contramágica épica*<sup>LNE</sup>, *dissipar magias magníficas*<sup>LNE</sup>, *duplicata temporal*<sup>LNE</sup>, *ruína maior*<sup>LNE</sup> (CD 37), *segurança temporal*<sup>LNE</sup>.

**Habilidades Similares a Magia** (NC 37º)

(2/dia) — *parar o tempo*.

**Habilidades** For 15, Des 15, Con 12, Int 40, Sab 17, Car 13

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, habilidade similar a magia, invocar familiar (não possui), poder mágico +1

**Talentos** *Acelerar Magia*, *Artesão Mágico* (Criar Item Maravilhoso), *Capacidade Mágica Aprimorada*<sup>LNE</sup> (10º, 11º, 12º, 13º), *Conjuração Épica*<sup>LNE</sup>, *Contramágica Aprimorada*, *Criar Magia Contingente*<sup>UE</sup>, *Criar Armaduras e Armas Mágicas*, *Criar Artefato*<sup>LNE</sup>, *Criar Bastão*, *Criar Cajado*, *Criar Cajado Épico*<sup>LNE</sup>, *Criar Item Maravilhoso*, *Criar Item Maravilhoso Épico*<sup>LNE</sup>, *Duplicar Magia*<sup>CCFR</sup>, *Escrever Pergaminho*, *Estender Magia*, *Foco em Magia: Evocação*, *Foco em Magia: Transmutação*, *Foco em Perícia: Identificar Magias*, *Forjar Anel*, *Forjar Anel Épico*<sup>LNE</sup>, *Maximizar Magia*, *Metamagia Aprimorada*<sup>LNE</sup>, *Preparar Poção*.

**Perícias** *Atuação* (Dramaturgia) +6, *Atuação* (Instrumentos de corda) +4, *Avaliação* +17, *Blefar* +4, *Cavalgar* +4, *Concentração* +38, *Conhecimento* (Arcano) +54, *Conhecimento* (Arquitetura e Engenharia) +25, *Conhecimento* (Dragões) +18, *Conhecimento* (Geografia) +19, *Conhecimento* (História) +40, *Conhecimento* (Local: Eaelrann) +19, *Conhecimento* (Local: Netheril) +25, *Conhecimento* (Local: Jhaamdath) +20, *Conhecimento* (Monstros) +20, *Conhecimento* (Natureza) +25, *Conhecimento* (Os Planos) +25, *Conhecimento* (Portais e Passagens) +19, *Conhecimento* (Religião) +19, *Decifrar Escrita* +22, *Diplomacia* +11, *Identificar Magias* +89, *Observar* +15, *Ofícios* (Alquimia) +19, *Ofícios* (Esculpir Madeira) +23, *Ofícios* (Lapidação) +20, *Ouvir* +15, *Procurar* +20, *Profissão* (Escriba) +6, *Profissão* (Herborista) +6, *Sentir Motivação* +12, *Sobrevivência* +10.

**Pertences** acessórios de combate mais *anel do arcanista* (ver página 271), *anel de regeneração*, *robe do arcanista* (ver página 271), *Tempus Mobila* (ver página 247).

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do *Livro do Jogador*, mais 30 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Cronomante leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de *Identificar Magia* (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Ars Factum** Cronomante leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e descobriu os segredos da construção de artefatos. A leitura deste capítulo é um dos requisitos para se adquirir o talento *Criar Artefato* (ver página 228).

**Artesão Mágico Épico** Esta habilidade permite a Cronomante diminuir o tempo e os recursos gastos quando for desenvolver uma magia épica. Ele multiplica a CD nos testes de *Identificar Magia* por 7.000 PO ao invés de 9.000 PO e reduz o tempo de desenvolvimento e o custo de XP de forma consequente.

**Cajado de Cronomante** este item épico é um *bordão da velocidade* +5 com as magias *parar o tempo* [acelerado] (1 carga), *dissipar magia maior* [acelerada] (1 carga), *teletransporte maior* (1 carga), *velocidade* [acelerada] (1 carga), *lentidão* [acelerado] (1 carga) e *relâmpago* [maximizado] (1 carga). Só pode ser utilizado por Cronomante. *Transmutação* (forte); NC 25º; *Criar Armaduras e Armas Mágicas*, *Criar Cajado*, *Criar Cajado Épico* e as respectivas magias; Preço 459.300 PO; Custo 229.650 PO + 14.593 XP.

**Especialização em Campo Maior (Variação)** A CD no testes de





Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *animar, criar mortos-vivos, dissipar, fortificar, proteger, refletir, transformar, transportar*.

**Especialização em Campo Menor (Invenção)** A CD para os testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *armadura, conjurar, destruir, energia, infligir, invocar, matar*.

**Foco em Magia (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Cronomante aumentam em 1 ponto. A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Foco em Magia Maior (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Cronomante aumentam em 2 pontos. Esta habilidade substitui o Foco em Magia (magias épicas). A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Cronomante, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *porta dimensional* afastando-o dos efeitos da *disjunção*. Através de uma palavra chave Cronomante pode acionar, numa ação rápida, uma *contingência em cadeia* que por sua vez executará, na mesma rodada, *repulsão, salto frequente de Lutzaen*<sup>MGF</sup> e *nublar*. Se Cronomante estiver prestes a ser vítima de algum efeito mágico ou não-mágico que vá lhe infligir 50 pontos de dano então a magia épica *segurança temporal* será acionada e ele ficará num fluxo temporal estático durante uma rodada inteira de tempo real. Cronomante criou, através do talento Criar Magia Contingente<sup>UE</sup>, uma contingência da qual acionará um *teletransporte* caso seus pontos de vida cheguem a 10. Ele será transportado para um refúgio seguro.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Cronomante tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas, ver o invisível, visão no escuro e ler magias*.

**Magicus Creare** Cronomante leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Cronomancer tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Resistência a Choque de Retorno** Cronomante tem resistência 5 aos danos causados por choque de retorno de magias épicas. Mesmo que o dano seja contínuo a cada rodada ele subtrai 5 do dano recebido.

**Mote** "Impérios irão ascender à glória e depois se tornarão cinzas, pois nada resiste ao tempo."

## IOULAUM

Humano (Netherese), Mago 31/Arquimago 5/Arcanista Netherese 5  
LN Humanóide Médio

**Inic.** +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *visão arcana, ver o invisível*, Observar +22, Ouvir +22

**Idiomas** Chondathan, Comum, Dracônico, Élfico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 42 (toque 20, surpresa 40)

**PV** 234 (31d4+5d4+5d4+123 DV)

**Imunidades** efeitos de ação mental

**RM** 40

## ND 41

**Fort** +27, **Ref** +26, **Von** +33 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 12 m (8 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *cajado de Ioulaum* +31/+26 (dano: 1d6+12/19-20) ou **À Distância** toque +23 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +26/+21 (À Distância: +23/+18); **Agr** +15

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Ações Especiais** domínio dos elementos, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves, cajado de Ioulaum, pergaminho de desejo* (NC 17°)

**Magias Preparadas de Mago (4/8/8/8/6\*/7/5\*/10\*/5\*/3/3/2, NC 42°):**

13° — *dominar monstro* [acelerado e estendido] (CD 40), *imobilizar monstro em massa* [acelerado e estendido] (CD 40).

12° — *chuva de meteoros* [acelerada] (CD 38), *disjunção de Mordenkainen* [acelerada], *parar o tempo* [acelerado].

11° — *grito maior* [acelerado] (CD 37), *invocar criaturas VIII* [acelerado], *raio polar* [acelerado] (CD 37).

10° — *dedo da morte* [acelerado] (CD 36), *mythal da trama de Lefeber*<sup>NTR</sup>, *reverter magia* [acelerada].

9° — *chuva de meteoros* (CD 35), *contingência em cadeia*<sup>LT</sup>, *dissipar magia maior* [acelerado], *disjunção de Mordenkainen*, *grito da banshee* (CD 35).

8° — *castigo irado de Nybor*<sup>MGF</sup> (CD 34), *discernir localização, enfeitiçar monstro em massa* (CD 35), *evaporação* (CD 34), *labirinto* (CD 34), *muralha prismática* (CD 34), *palavra de poder: atordoar* (CD 35), *proteção contra magias, raio polar* (CD 34), *reduzir resistência à magia*<sup>DRC</sup> [acelerado e estendido] (CD 77).

7° — *inverter a gravidade, passeio etéreo, rajada prismática* (CD 33), *reverter magia, simulacro*.

6° — *desintegrar* (CD 33), *dissipar magia maior, esfera gélida de Otiluke* (CD 32), *lendas e histórias, repulsão* (CD 32), *tempestade de ácido*<sup>MGF</sup> (CD 32), *visão da verdade*.

5° — *dominar pessoa* (CD 32), *enfraquecer o intelecto* (CD 32), *expulsão* (CD 31), *metamorfose tórrida* (CD 32), *salto frequente de Lutzaen*<sup>MGF</sup>, *teletransporte*.

4° — *escudo de fogo, esfera resiliente de Otiluke* (CD 30), *esferas de energia de Tirumael*<sup>MGF</sup> (CD 30), *pele rochosa, porta dimensional, reduzir pessoa em massa* (CD 31), *reduzir resistência à magia*<sup>DRC</sup> (CD 73), *tentáculos negros de Evard*.

3° — *bola de fogo* (CD 29), *lentidão* (CD 30), *névoa fétida* (CD 29), *piscar, proteção contra elementos, respirar na água, reverter flechas*<sup>MGF</sup>, *velocidade*.

2° — *cegueira/surdez* (CD 28), *combustão*<sup>MGF</sup> (CD 28), *confundir detecção, invocar enxames, localizar objetos, lufada de vento* (CD 28), *nublar, reflexos*.

1° — *ataque certo, aura mágica de Nystul, enfeitiçar pessoa* (CD 28), *explosão de Horizikaul*<sup>MGF</sup> (CD 27), *nervos à flor da pele de Kaupaer*<sup>MGF</sup> (CD 28), *névoa obscura, rajada de dispersão*<sup>CCFR</sup>, *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup> (CD 27).

0 — *consertar, detectar magia, ler magias, mãos mágicas*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Magias Épicas Conhecidas** (6/dia, NC 42°)





— *espionar alma*<sup>LNE</sup> (CD 38), *explosão infernal*<sup>LNE</sup> (CD 38), *ruína maior*<sup>LNE</sup> (CD 39), *sorvedouro mágico*<sup>LNE</sup> (CD 39).

**Habilidades** For 20, Des 15, Con 16, Int 43, Sab 20, Car 16

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Acelerar Magia Automática, Ampliar Magia, Artesão Mágico (Criar Item Maravilhoso), Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10º, 11º, 12º, 13º), Conjuração Épica<sup>LNE</sup>, Conjurador Pródigo, Contramágica Aprimorada, Criar Magia Contingente<sup>UE</sup>, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Armaduras e Armas Mágicas Épicas, Criar Artefato<sup>NTR</sup>, Criar Cajado, Criar Cajado Épico<sup>LNE</sup>, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico<sup>LNE</sup>, Dominar Magia(11), Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Magia: Encantamento, Foco em Magia: Transmutação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Forjar Anel Épico<sup>LNE</sup>, Maximizar Magia, Metamagia Aprimorada<sup>LNE</sup>, Potencializar Magia.

**Perícias** Atuação (Instrumentos de corda) +10, Blefar +5, Cavalgar +6, Concentração +40, Conhecimento (Arcano) +60, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +25, Conhecimento (Dragões) +20, Conhecimento (Geografia) +23, Conhecimento (História) +30, Conhecimento (Ilitides) +25, Conhecimento (Local: Netheril) +30, Conhecimento (Local: Subterrâneo) +23, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +23, Conhecimento (Monstros) +20, Conhecimento (Natureza) +29, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +18, Conhecimento (O Subterrâneo) +19, Conhecimento (Os Planos) +34, Conhecimento (Portais e Passagens) +25, Conhecimento (Psíquicos) +25, Conhecimento (Religião) +25, Conhecimento (Táticas) +17, Decifrar Escrita +25, Diplomacia +13, Identificar Magias +95, Observar +22, Ofícios (Alquimia) +20, Ofícios (Encadernação) +18, Ouvir +22, Profissão (Arquiteto) +15, Profissão (Astrólogo) +13, Profissão (Bibliotecário) +12, Profissão (Herborista) +14, Saltar +14, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +10.

**Pertences** acessórios de combate mais *diadema mental* (ver página 242), *amuleto da armadura natural épica* (+10)<sup>LNE</sup>, *anel do arcanista* (ver página 271), *anel arcano épico* (VIII)<sup>LNE</sup>, *botas de caminhar e saltar*, *cinto da força de gigante* +6, *robe do arcanista* (ver página 271), *manto de loulau* (ver página 184).

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do *Livro do Jogador*, mais 30 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** loulau leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Ars Factum** loulau leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e descobriu os segredos da construção de artefatos. A leitura deste capítulo é um dos requisitos para se adquirir o talento Criar Artefato (ver página 228).

**Artesão Mágico Épico** Esta habilidade permite a loulau diminuir o tempo e os recursos gastos quando for desenvolver uma magia épica. Ele multiplica a CD nos testes de Identificar Magia por 7.000 PO ao invés de 9000 PO e reduz o tempo de desenvolvimento e o

custo de XP de forma conseqüente.

**Cajado de loulau** este item épico é um *bordão do impacto* +5 com as magias *absorção*<sup>LT</sup> [acelerada] (1 carga), *teletransporte maior* (1 carga), *dissipar magia maior* [acelerada] (1 carga), *esfera resiliente de Otiluke* [acelerada] (1 carga) e *bola de fogo* [maximizada] (1 carga). Só pode ser utilizado por loulau. Abjuração (forte); NC 25º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado, Criar Cajado Épico e as respectivas magias; Preço 391.183 PO; Custo 195.591 PO + 13.911 XP.

**Especialização em Campo Maior (Mentalismo)** A CD no testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *adivinhar*, *banir*, *camuflar*, *compelir*, *contato*, *iludir*, *revelar*.

**Especialização em Campo Menor (Invenção)** A CD no testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *armadura*, *conjur*, *destruir*, *energia*, *infligir*, *invocar*, *matar*.

**Foco em Magia (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por loulau aumentam em 1 ponto. A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Foco em Magia Maior (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por loulau aumentam em 2 pontos. Esta habilidade substitui o Foco em Magia (magias épicas). A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre loulau, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *porta dimensional* afastando-o dos efeitos da *disjunção*. Com uma palavra de comando loulau pode ativar uma *contingência em cadeia* que por sua vez executará, na mesma rodada, *pele rochosa*, *salto frequente de lutzaen* e *nublar*. Além disso, loulau preparou uma contingência especial através do talento Criar Magia Contingente. Assim, quando ele chegar a pelo menos 20% do total dos seus pontos de vida ele será teletransportado para um refúgio seguro através da magia *teletransporte*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* loulau tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *ver o invisível*, *visão no escuro*, *visão arcana* e *ler magias*.

**Magicus Creare** loulau leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por loulau tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Resistência a Choque de Retorno** loulau tem resistência 5 aos danos causados por choque de retorno de magias épicas. Mesmo que o dano seja contínuo a cada rodada ele subtrai 5 do dano recebido.

**Mote** "Proferir palavras arcanas e realizar gestos não são requisitos básicos para se conjurar magias, a mente é que está por trás de tudo."

## LOULAU (CÉREBRO ANCIÃO)

ND 68

Cérebro Anciã<sup>UND</sup> (Netherese, Lich), Mago 31/Arquimago

5/Arcanista Netherese 5

LN aberração e morto-vivo Grande

**Inic.** +1; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *visão arcana*, *ver o invisível*, percepção às cegas 73 m, Observar +25, Ouvir +25

**Aura** Medo





**Idiomas** Chondathan, Comum, Dracônico, Élfico, idiomas, Loross, Netherese, Subterrâneo

**CA** 30 (toque 10, surpresa 29)

**PV** 386 (26d12+31d12+5d12+5d12 DV); regeneração 10; **RD** 15/adamante, concussão e magia

**Imunidades** efeitos de morte; dreno de energia; dreno de habilidade; sucesso decisivo; atordoamento; ataques que exijam testes de Fortitude; paralisia; reencarnação; reviver; sono; veneno; morte por dano maciço; dano de habilidade temporário; metamorfose; frio; dano por contusão; eletricidade; doença; efeitos de ação mental

**Resistências** frio 10, fogo 10, expulsão +4; **RM** 34

**Fort** +29, **Ref** +30, **Von** +43 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 3 m (2 Quadrados) ou nadando 9 m (6 Quadrados) ou voo (bom) 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** 4 tentáculos +45 (dano: 1d6+1)

**Face** 3 m por 3 m; **Alcance** 3 m

**BBA** +45/+40/+35/+30 (À Distância: +45/+40/+35/+30); **Agr** +24

**Opções de Ataque** agarrar aprimorado, fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Ações Especiais** domínio dos elementos, extração, maestria da contramágica, rajada mental, toque paralisante (CD 52)

**Acessórios de Combate** nenhum

**Magias Preparadas de Mago (4/9/9/9/9/7\*/8/6\*/7\*/6\*/4/4/4/3, NC 42°):**

13° — *dominar monstro* [acelerado e estendido] (CD 40), *imobilizar monstro em massa* [acelerado e estendido] (CD 40), *parar o tempo* [acelerado e estendido].

12° — *chuva de meteoros* [acelerada] (CD 38), *disjunção de Mordenkainen* [acelerada], *esfera prismática* [acelerada], *parar o tempo* [acelerado].

11° — *grito maior* [acelerado] (CD 37), *invocar criaturas VIII* [acelerado], *raio polar* [acelerado] (CD 37), *tranca dimensional* [acelerada].

10° — *dedo da morte* [acelerado] (CD 36), *proteger fortalezas* [acelerado e estendido], *reverter magia* [acelerada] (x2).

9° — *chuva de meteoros* (CD 35), *contingência em cadeia*<sup>LT</sup>, *desejo, dissipar magia maior* [acelerado], *disjunção de Mordenkainen*, *grito da banshee* (CD 35).

8° — *castigo irado de Nybor*<sup>MGF</sup> (CD 34), *discernir localização, labirinto* (CD 34), *muralha prismática* (CD 34), *palavra de poder: atordoar* (CD 35), *raio polar* (CD 34), *reduzir resistência à magia*<sup>DRC</sup> [acelerado e estendido] (CD 77).

7° — *inverter a gravidade, passeio etéreo, projetar imagem, rajada prismática* (CD 33), *reverter magia, simulacro*.

6° — *desintegrar* (CD 33), *dissipar magia maior, esfera gélida de otilluke* (CD 32), *lendas e histórias, mover terra, repulsão* (CD 32), *tempestade de ácido*<sup>MGF</sup> (CD 32), *visão da verdade*.

5° — *enfraquecer o intelecto* (CD 32), *expulsão* (CD 31), *imagem persistente, metamorfose tórrida* (CD 32), *muralha de energia, salto frequente de lutzaen*<sup>MGF</sup>, *teletransporte*.

4° — *escudo de fogo, esfera resiliente de Otilluke* (CD 30) (x2), *esferas de energia de Tirumael*<sup>MGF</sup> (CD 30), *porta dimensional* (x2), *reduzir pessoa em massa* (CD 31), *reduzir resistência à magia*<sup>DRC</sup> (CD 73), *tentáculos negros de Evard*.

3° — *bola de fogo* (CD 29), *dificultar detecção, lentidão* (CD 30), *névoa fétida* (CD 29), *piscar, proteção contra elementos, respirar na água, reverter flechas*<sup>MGF</sup>, *velocidade*.

2° — *cegueira/surdez* (CD 28), *combustão*<sup>MGF</sup> (CD 28), *confundir detecção, invocar enxames, localizar objetos, lufada de vento* (CD 28), *nublar, obscurecer objeto, reflexos*.

1° — *ataque certeiro, aura mágica de Nystul, explosão de Horizikaul*<sup>MGF</sup> (CD 27), *nervos à flor da pele de Kaupaer*<sup>MGF</sup> (CD 28), *névoa obscurecente, rajada de dispersão*<sup>CCFR</sup> (x2), *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup> (CD 27), *servo invisível*.

0 — *consertar, detectar magia, ler magias, mãos mágicas*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Magias Épicas Conhecidas** (6/dia, NC 42°)

— *espionar alma*<sup>LNE</sup> (CD 38), *explosão infernal*<sup>LNE</sup> (CD 38), *ruína maior*<sup>LNE</sup> (CD 39), *sorvedouro mágico*<sup>LNE</sup> (CD 39).

**Psiquismo** (À vontade, NC 20°)

9° — *dominar monstro* (CD 36), *projeção astral*.

7° — *viagem planar*.

6° — *sugestão em massa* (CD 33).

4° — *enfeitiçar monstro* (CD 31).

2° — *detectar pensamentos* (CD 29).

**Poderes Psíquicos** (543 pontos de poder, NM 20°)

9° — *assimilar* (CD 39), *forma etérea psíquica, revisar realidade* (CD 39).

8° — *alterar realidade, manipulação da matéria, teleporte psíquico maior*.

7° — *limpar a própria mente, passagem invisível psíquica, ultra estrondo* (CD 37).

6° — *aceleração temporal, contingência psíquica, nublar mente em massa* (CD 36).

5° — *despedaçar mente limpa* (CD 35), *resistência a poder, sonda mental* (CD 35), *viagem planar psíquica*.

4° — *dominar psíquico* (CD 34), *elo mental ladino* (CD 34), *manobra telecinética, varrer a mente* (CD 34).

3° — *armadilha mental, força telecinética* (CD 33), *impulso sensorial falso* (CD 33), *salto temporal* (CD 33).

2° — *disrupção mental* (CD 32), *elo sensorial forçado* (CD 32), *escudo mental, nublar mente* (CD 32).

1° — *detectar psionismo, distrair* (CD 31), *elo mental, empurrão mental* (CD 31), *ocultar pensamentos* (CD 31).

**Habilidades** For 13, Des 13, Con —, Int 50, Sab 27, Car 28

**Qualidades Especiais** advertência telepática, alcance arcano, alta arcana, características de morto-vivo, germinar golem de cérebro, poder mágico +1, poderes de psion (telepata), psiquismo

**Talentos** Acelerar Magia, Acelerar Magia Automática, Ampliar Magia, Artesão Mágico (Criar Item Maravilhoso), Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10°, 11°, 12°, 13°), Conjunção Épica<sup>LNE</sup>, Conjurador Pródigo, Contramágica Aprimorada, Criar Magia Contingente<sup>UE</sup>, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Armaduras e Armas Mágicas Épicas, Criar Artefato<sup>NTR</sup>, Criar Cajado, Criar Cajado Épico<sup>LNE</sup>, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico<sup>LNE</sup>, Dominar Magia(11), Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Magia: Encantamento, Foco em Magia: Transmutação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel,





Forjar Anel Épico<sup>LNE</sup>, Maximizar Magia, Metamagia Aprimorada<sup>LNE</sup>, Potencializar Magia.

**Perícias** Atuação (Instrumentos de corda) +16, Blefar +11, Cavalgar +5, Concentração +37, Conhecimento (Arcano) +64, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +29, Conhecimento (Dragões) +24, Conhecimento (Geografia) +27, Conhecimento (História) +34, Conhecimento (Ilídes) +29, Conhecimento (Local: Netheril) +34, Conhecimento (Local: Subterrâneo) +27, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +27, Conhecimento (Monstros) +24, Conhecimento (Natureza) +33, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +22, Conhecimento (O Subterrâneo) +23, Conhecimento (Os Planos) +38, Conhecimento (Portais e Passagens) +29, Conhecimento (Psíquicos) +29, Conhecimento (Religião) +29, Conhecimento (Táticas) +21, Decifrar Escrita +29, Diplomacia +19, Identificar Magias +99, Observar +25, Ofícios (Alquimia) +24, Ofícios (Encadernação) +22, Ouvir +25, Profissão (Arquiteto) +18, Profissão (Astrólogo) +16, Profissão (Bibliotecário) +15, Profissão (Herborista) +17, Saltar -11, Sentir Motivação +18, Sobrevivência +13.

**Pertences** *diadema mental* (localiza-se dentro do cérebro de loulaum)

**Grímório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do *Livro do Jogador*, mais 30 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Advertência Telepática (Sob)** Dentro de um raio de 106 m, loulaum pode detectar todas as mentes de criaturas que não estejam protegidas com efeitos similares de *limpar a mente*, mesmo através de rocha sólida. Dentro deste mesmo alcance ele pode se comunicar com qualquer criatura que compreenda um idioma.

**Agarrar Aprimorado (Ext)** Ao utilizar esta habilidade loulaum poderá acertar uma criatura de tamanho Pequeno até o Imenso com um ataque do tentáculo. Se ele a prender, e o tentáculo estiver no alcance da cabeça da vítima ele poderá usar a habilidade Extração na próxima rodada. O oponente pode escapar com um sucesso num ataque de agarrar ou um teste em Arte da Fuga, mas loulaum recebe um bônus de +2 de circunstância na manobra, e o oponente recebe 1d6 de dano ao se libertar do tentáculo.

**Arcanus Fundare** loulaum leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Ars Factum** loulaum leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e descobriu os segredos da construção de artefatos. A leitura deste capítulo é um dos requisitos para se adquirir o talento Criar Artefato (ver página 228).

**Artesão Mágico Épico** Esta habilidade permite a loulaum diminuir o tempo e os recursos gastos quando for desenvolver uma magia épica. Ele multiplica a CD nos testes de Identificar Magia por 7.000 PO ao invés de 9000 PO e reduz o tempo de desenvolvimento e o custo de XP de forma consequente.

**Especialização em Campo Maior (Mentalismo)** A CD no testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *adivinhar, banir, camuflar, compelir, contato, iludir, revelar*.

**Especialização em Campo Menor (Invenção)** A CD no testes de

Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *armadura, conjurar, destruir, energia, infligir, invocar, matar*.

**Extração (Ext)** Se loulaum iniciar seu turno com um tentáculo travado na vítima e obtiver sucesso num teste resistido de Agarrar ele extrairá automaticamente o cérebro do oponente, matando-o instantaneamente. Este poder é inútil contra constructos, elementais, limos, mortos-vivos e não é instantaneamente fatal contra adversários que tenham várias cabeças, como ettins e hidras.

**Foco em Magia (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por loulaum aumentam em 1 ponto. A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Foco em Magia Maior (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por loulaum aumentam em 2 pontos. Esta habilidade substitui o Foco em Magia (magias épicas). A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Germinar Golem de Cérebro (Ext)** Uma vez por dia, loulaum pode germinar uma porção de carne, formando uma criatura semelhante a um golem composta de cérebro derretido ou sólido. Exceto pela aparência e origem, um golem de cérebro possui as estatísticas e as habilidades de um golem de carne (veja o *Livro dos Monstros*). loulaum nunca poderá ter mais que três golens de cérebros ativos de uma só vez.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre loulaum, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *porta dimensional* afastando-o dos efeitos da *disjunção*. Com uma palavra de comando loulaum pode ativar uma *contingência em cadeia* que por sua vez executará, na mesma rodada, *piscar, salto frequente de Lutzaen* e *nublir*. Além disso, loulaum preparou uma contingência especial através do talento Criar Magia Contingente. Assim, quando ele chegar a pelo menos 20% do total dos seus pontos de vida ele será teletransportado para um refúgio seguro através da magia *teletransporte*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* loulaum tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas, ver o invisível, visão arcana* e *ler magias*.

**Magicus Creare** loulaum leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por loulaum tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Rajada Mental (SM)** Este ataque psíquico afeta um cone de 18 m. Qualquer criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 32) ou ficará atordoada durante 3d4 rodadas. Esta habilidade é equivalente à uma magia de 4º nível.

**Resistência a Choque de Retorno** loulaum tem resistência 5 aos danos causados por choque de retorno de magias épicas. Mesmo que o dano seja contínuo a cada rodada ele subtrai 5 do dano recebido.

**Mote** "Atingindo um grau considerável de lucidez com relação à Trama é possível prever fatos do futuro."

### KARSUS

Humano (Netherese, Canalizador da Magia Pesada), Mago

31/Arquimago 5/Arcanista Netherese 5

CN Humanóide Médio

### ND 41



**Inic.** +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *ver o invisível*, *visão arcana*, Observar +15, Ouvir +15

**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 43 (toque 23, surpresa 38)

**PV** 317 (31d4+5d4+5d4+205 DV)

**Imunidades** doenças, envelhecimento, magias de descritor [energia]  
**RM** 40

**Fort** +29, **Ref** +29, **Von** +32 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** *fluxus* +29/+24 (dano: 1d6+9/19-20) ou

**À Distância** toque +26 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +24/+19 (À Distância: +26/+21); **Agr** +13

**Ações Especiais** *disrupção arcana*, domínio dos elementos, domínio da modelagem, maestria da *contramágica*

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*

**Magias Preparadas de Mago (4/8/8/7/7/6\*/6\*/8\*/5\*/6/3/2/2/2, NC 42º):**

13º — *chuva de meteoros* [pesada] (CD 39), *parar o tempo* [pesado e estendido].

12º — *avatar de Karsus*, *evaporação* [pesada] (CD 37).

11º — *limpar a mente* [acelerada], *rajada prismática* [pesada] (CD 37).

10º — *dedo da morte* [acelerado] (CD 34), *desintegrar* [pesado] (CD 36).

9º — *cone glacial* [pesado] (CD 35), *contingência em cadeia*<sup>LT</sup>, *disjunção de Mordenkainen*, *grito da banshee* (CD 33), *retorno de Alamanther*<sup>MGF</sup>, *parar o tempo*.

8º — *campo de lâminas afiadas de gelo de Zajimarn*<sup>MGF</sup> (CD 33), *círculo de relâmpagos*<sup>LJPF</sup> (CD 33), *enfeitiçar monstro em massa* (CD 32), *limpar a mente*, *reduzir resistência à magia*<sup>DRC</sup> [acelerada] (CD 74).

7º — *cubo de força*, *dedo da morte* (CD 31), *imobilizar pessoa em massa* (CD 31), *imunidade à energia*<sup>LT</sup>, *mão poderosa de Bigby*, *passo etéreo*, *proteção maior contra ferro*<sup>CCFR</sup>, *reverter magia*.

6º — *círculo da morte* (CD 30), *contingência*, *corrente uiivante*<sup>LJPF</sup> (CD 31), *desintegrar* (CD 30), *dissipar magia maior* (x2).

5º — *cancelar encantamento*, *dominar pessoa* (CD 29), *enfraquecer o intelecto* (CD 29), *metamorfose tórrida* (CD 29), *mísseis mágicos* [pesado] (CD 31), *salto freqüente de Lutzaen*<sup>MGF</sup>.

4º — *escudo de fogo*, *esfera resiliente de Otiluke* (CD 29), *esferas de energia de Tirumael*<sup>MGF</sup> (CD 29), *invisibilidade maior*, *pele rochosa*, *porta dimensional*, *tentáculos negros de Evard*.

3º — *advertência suave de Nybor*<sup>MGF</sup> (CD 27), *bola de fogo* (CD 28), *clariaudiência/clarividência*, *dissipar magia*, *explosão cegante* (CD 28), *forma gasosa*, *velocidade*.

2º — *cegueira/surdez* (CD 26), *chuva de bolas de neve de Snilloc*<sup>CCFR</sup> (CD 27), *detectar pensamentos* (CD 26), *nuvem do atordoamento*<sup>MGF</sup> (CD 26), *obscurecer objeto*, *padrão hipnótico* (CD 26), *reflexos*.

1º — *ataque certeiro*, *enfeitiçar pessoa* (CD 25), *identificação*, *nervos à flor da pele de Kaupaer* (CD 25), *onda de energia*<sup>MGF</sup> (CD 26), *queda suave*, *raio do enfraquecimento* (CD 25), *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup> (CD 25).

0 — *abrir/fechar*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *psamar*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquivagem.

**Magias Épicas Conhecidas** (5/dia, NC 42º)

— *contramágica épica*<sup>LNE</sup>, *dissipar magias magníficas*<sup>LNE</sup>, *explosão infernal*<sup>LNE</sup> (CD 38), *ruína maior*<sup>LNE</sup> (CD 36).

**Habilidades Similares a Magia** (NC 42º)

(1/dia) — *muralha de energia*.

À vontade — *detectar magia*, *escudo arcano*, *mísseis mágicos*.

**Habilidades** For 16, Des 21, Con 20, Int 38, Sab 18, Car 15

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, imortalidade, invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Acelerar Magia Automática<sup>LNE</sup>, Ampliar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10º, 11º, 12º, 13º), *Conjuração Épica*<sup>LNE</sup>, *Conjurador Pródigo*, *Contramágica Aprimorada*, *Criar Artefato*<sup>NTR</sup>, *Criar Armaduras e Armas Mágicas*, *Criar Cajado*, *Criar Cajado Épico*<sup>LNE</sup>, *Criar Item Maravilhoso*, *Criar Item Maravilhoso Épico*<sup>LNE</sup>, *Criar Magia Contingente*<sup>UE</sup>, *Escrever Pergaminho*, *Estender Magia*, *Foco em Magia: Abjuração*, *Foco em Magia: Evocação*, *Foco em Perícia: Identificar Magias*, *Forjar Anel*, *Forjar Anel Épico*<sup>LNE</sup>, *Magia Silenciosa*, *Maximizar Magia*, *Metamagia Aprimorada*<sup>LNE</sup>.

**Perícias** Acrobacia +25, Atuação (Instrumentos de corda) +7, Atuação (Oratória) +7, Blefar +5, Cavalgar +9, Concentração +49, Conhecimento (Arcano) +58, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +20, Conhecimento (Dragões) +16, Conhecimento (Geografia) +15, Conhecimento (História) +25, Conhecimento (Local: Eaelrann) +20, Conhecimento (Local: Netheril) +30, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +19, Conhecimento (Local: O Norte) +19, Conhecimento (Monstros) +23, Conhecimento (Os Planos) +30, Conhecimento (Portais e Passagens) +20, Conhecimento (Religião) +17, Decifrar Escrita +26, Diplomacia +10, Equilíbrio +25, Escalar +23, Identificar Magias +93, Intimidar +8, Observar +15, Ofícios (Alquimia) +20, Ofícios (Lapidação) +20, Ouvir +15, Procurar +26, Profissão (Arquiteto) +20, Profissão (Escriba) +9, Profissão (Herborista) +8, Saltar +23, Sentir Motivação +18, Sobrevivência +8.

**Pertences** acessórios de combate mais *Fluxus* (ver página 243), *amuleto da armadura natural épica* (+8)<sup>LNE</sup>, *anel do arcanista* (ver página 271), *anel arcano épico* (VIII)<sup>LNE</sup>, *botas da rapidez*<sup>LNE</sup>, *manto de Karsus* (ver página 184), *robe do arcanista* (ver página 271), *anel de sustento*.

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do *Livro do Jogador*, mais 30 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Karsus leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Ars Factum** Karsus leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e descobriu os segredos da construção de artefatos. A leitura deste capítulo é um dos requisitos para se adquirir o talento *Criar Artefato* (ver página 228).

**Artesão Mágico Épico** Esta habilidade permite a Karsus diminuir o tempo e os recursos gastos quando for desenvolver uma magia





épica. Ele multiplica a CD nos testes de Identificar Magia por 7.000 PO ao invés de 9.000 PO e reduz o tempo de desenvolvimento e o custo de XP de forma consequente.

**Disrupção Arcana (Sob):** Uma vez a cada dez minutos Karsus pode disparar um raio azulado de energia pura em forma de cone com alcance de 12 metros. Este raio pode ter dois efeitos possíveis aos alvos atingidos por ele. Karsus, antes do disparo, precisa decidir qual efeito escolher:

**Raio Disruptor:** Todas as criaturas vítimas deste raio sofrem um dano de 4d12 de energia (Reflexos para metade, CD 25). Nada pode bloquear o raio, nem mesmo uma resistência à magia é permitida.

**Efeito Disruptor:** Todas as criaturas atingidas por este efeito tem sua resistência à magia reduzida em 10 pontos, recebem -3 de penalidade em testes de resistência e perdem 1 nível de conjurador. Estas condições duram por 10 minutos e podem ser revertidas por magias apropriadas. A resistência à magia reduzida não pode chegar a menos de 0 e só afetam criaturas que possuem resistência à magia.

**Especialização em Campo Maior (Invenção)** A CD no testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *armadura, conjurar, destruir, energia, infligir, invocar, matar*.

**Especialização em Campo Maior (Variação)** A CD no testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *animar, criar mortos-vivos, dissipar, fortificar, proteger, refletir, transformar, transportar*.

**Foco em Magia (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Karsus aumentam em 1 ponto. A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Foco em Magia Maior (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Karsus aumentam em 2 pontos. Esta habilidade substitui o Foco em Magia (magias épicas). A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Karsus, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *porta dimensional* afastando-o dos efeitos da *disjunção*. Com uma palavra de comando Karsus pode ativar uma *contingência em cadeia* que por sua vez executará, na mesma rodada, *reflexos, salto freqüente de lutzaen e pele rochosa*. Além disso, Karsus preparou uma contingência especial através do talento Criar Magia Contingente. Assim, caso ele seja afligido por algum efeito de encantamento, transmutação ou maldição então a magia *cancelar encantamento* será acionada sobre ele instantaneamente impedindo a manifestação do efeito hostil.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Karsus tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas, ver o invisível, visão no escuro, visão arcana e ler magias*.

**Magia Pesada (Sob):** Sua harmonia com a magia pesada se tornou tão eficiente que Karsus adquiriu a capacidade de tornar pesadas as magias que ele pode preparar como um efeito metamágico. Uma magia pesada é uma magia dotada com as seguintes alterações metamágicas: acelerada, maximizada, aumentada, ampliada e elevada ao mesmo tempo. Uma magia pesada ocupa o lugar de uma magia cinco níveis superior. Assim uma *bola de fogo* [pesada] é uma

*bola de fogo* acelerada, maximizada, aumentada, ampliada e elevada, e se torna uma magia de nível 9°. Karsus consegue preparar somente uma magia pesada a cada 10 pontos de Identificar Magia que possuir.

**Resistência a Choque de Retorno** Karsus tem resistência 5 aos danos causados por choque de retorno de magias épicas. Mesmo que o dano seja contínuo a cada rodada ele subtrai 5 do dano recebido.

**Mote** "Infelizmente as magias conjuradas pelos mortais são apenas uma fração do verdadeiro potencial da Trama. Mas eu vou mudar isso."

### LARLOCH

ND 50

Humano (Netherese, Lich), Mago 36/Arquimago 5/Arcanista Netherese 5

LM morto-vivo Médio

**Inic.** +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *ver o invisível, visão arcana*, Observar +21, Ouvir +21

**Aura** Medo

**Idiomas** Abissal, Alzhedo, Chondathan, Comum, Damaran, Dracônico, Élfico, *idiomas*, Loross, Mulhorandi, Netherese

**CA** 37 (toque 25, surpresa 31); **RD** 15/Concussão, Magia ou Prata

**PV** 262 (36d12+5d12+5d12 DV)

**Imunidades** fogo, frio, eletricidade, ácido, sônico, efeitos de morte, dreno de energia, dreno de habilidade, sucesso decisivo, atordoamento, ataques que exijam testes de fortitude, paralisia, reencarnação, reviver, sono, veneno, morte por dano maciço, dano de habilidade temporário, metamorfose, dano por contusão, doença, efeitos de ação mental

**Resistências** expulsão +10; **RM** 40

**Fraquezas** vulnerabilidade à prata

**Fort** +32, **Ref** +35, **Von** +42 (+1 contra magias arcanas)

**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)

**Corpo a Corpo** toque +29 (1d8+5 de energia negativa mais paralisia) ou

**Corpo a Corpo** *cajado de Larloch* +32/+27 (dano:1d6+8/x2) ou

**À Distância** toque +28 (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +27/+22 (À Distância: +28/+23); **Agr** +12

**Opções de Ataque** fogo arcano (180 m, 5d6 + 1d6 por nível da magia canalizada)

**Ações Especiais** domínio dos elementos, maestria da contramágica, toque paralisante (CD 37)

**Acessórios de Combate** *cajado de Larloch*

**Magias Preparadas de Mago** (4/9/9/8/8/7\*/8/5\*/10\*/6\*/4/3/3/3, NC 47°):

13° — *aprisionamento* [acelerado e silencioso] (CD 41), *disjunção de Mordenkainen* [acelerada e silenciosa], *parar o tempo* [acelerado e estendido].

12° — *chuva de meteoros* [ampliado e silencioso] (CD 41), *drenar energia* [acelerado] (CD 41), *grito da banshee* [acelerado] (CD 41).

11° — *enfeitiçar monstro em massa* [ampliado e estendido] (CD 39), *evaporação* [acelerada] (CD 40), *invocar mortos-vivos IV* [acelerado e duplicado].

10° — *dedo da morte* [acelerado] (CD 39), *imobilizar pessoas em*





massa [ampliado e estendido] (CD 38), *reverter magia* [acelerado], *simulacro* [acelerado].

9º — *absorção*<sup>LT</sup>, *desintegrar* [acelerado] (CD 37), *dissipar magia maior* [acelerado], *contingência em cadeia*<sup>LT</sup>, *carne para pedra* [acelerado] (CD 37), *recipiente arcano* [acelerado e silencioso] (CD 38).

8º — *castigo irado de Nybor*<sup>MGF</sup> (CD 36), *criar mortos-vivos maior*, *esfera resiliente de Otiluke* [acelerada e estendida] (CD 37), *esfera telecinética de Otiluke* (CD 37), *grito maior* (CD 37), *muralha prismática* (CD 36), *punho cerrado de Bigby*, *raio polar* (CD 37), *reduzir resistência à magia*<sup>DRC</sup> [acelerado e estendido] (x2) (CD 83).

7º — *dedo da morte* (CD 36), *passo etéreo*, *proteção maior contra ferro*, *rajada prismática* (CD 36), *reverter magia*.

6º — *carne para pedra* (CD 34), *círculo da morte* (CD 35), *contingência*, *criar mortos-vivos*, *desintegrar* (CD 34), *dissipar magia maior* (x2), *visão da verdade*.

5º — *dominar pessoa* (CD 33), *enfraquecer o intelecto* (CD 33), *névoa mental* (CD 33), *onda da fadiga* (CD 34), *salto frequente de Lutzaen*<sup>MGF</sup>, *teletransporte*, *vibração versátil de horizikaul* (CD 34).

4º — *âncora dimensional*, *assassino fantasmagórico* (CD 32), *detectar vidência*, *esfera resiliente de Otiluke* (CD 33), *invisibilidade maior*, *localizar criatura*, *porta dimensional*, *tentáculos negros de Evard*.

3º — *advertência suave de Nybor*<sup>MGF</sup> (CD 31), *baforada ácida de Mestil*<sup>MGF</sup> (CD 31), *bola de fogo* (CD 32), *clariaudiência/clarividência*, *deslocamento*, *dificultar detecção*, *dissipar magia*, *reverter flechas*.

2º — *astúcia da raposa*, *cegueira/surdez* (CD 31), *comandar mortos-vivos*, *confundir detecção*, *detectar pensamentos* (CD 30), *lufada de vento* (CD 31), *nublar* (x2), *reflexos*.

1º — *ataque certo*, *aura mágica de Nystul*<sup>MGF</sup>, *leque cromático* (CD 29), *mãos flamejantes* (CD 30), *mísseis mágicos*, *onda de energia*<sup>MGF</sup> (CD 30), *orbe ácida menor*<sup>LT</sup> (CD 30), *raio de energia negativa*<sup>LT</sup> (CD 30), *raio do enfraquecimento*.

0 — *abrir/fechar*, *consertar*, *ler magias*, *mãos mágicas*.

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquivamento.

#### Magias Épicas Conhecidas (6/dia, NC 47º)

— *contramágica épica*<sup>LNE</sup>, *cinzas da múmia*<sup>LNE</sup>, *dissipar magias magníficas*<sup>LNE</sup>, *guarnição de Algarth*<sup>CDR</sup>, *explosão infernal*<sup>LNE</sup> (CD 41), *ruína maior*<sup>LNE</sup> (CD 40).

**Habilidades** For 14, Des 22, Con —, Int 46, Sab 22, Car 18

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, características de morto-vivo, invocar familiar, poder mágico +1

**Talentos** Acelerar Magia, Acelerar Magia Automática<sup>LNE</sup>, Ampliar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10º, 11º, 12º, 13º), Conjuração Épica<sup>LNE</sup>, Contramágica Aprimorada, Contramágica Instintiva, Criar Magia Contingente<sup>UE</sup>, Criação Eficiente de Itens<sup>LNE</sup> (Criar Artefato), Criar Artefato<sup>NTR</sup>, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Armaduras e Armas Mágicas Épicas<sup>LNE</sup>, Criar Cajado, Criar Cajado Épico<sup>LNE</sup>, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico<sup>LNE</sup>, Dominar Magia(12), Duplicar Magia<sup>CCFR</sup>, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Fabricar Constructo, Foco em Magia: Evocação, Foco em Magia: Necromancia, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Forjar Anel Épico<sup>LNE</sup>, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magia Silenciosa Automática<sup>LNE</sup>, Magias Múltiplas<sup>LNE</sup>, Maximizar Magia, Metamagia Aprimorada<sup>LNE</sup>, Potencializar Magia.

**Perícias** Atuação (Instrumentos de corda) +13, Atuação (Oratória) +11, Belfar +18, Cavalgar +8, Concentração +49, Conhecimento (Arcano) +67, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +28, Conhecimento (Dragões) +26, Conhecimento (Fantasmas) +28, Conhecimento (Geografia) +23, Conhecimento (Guerra) +23, Conhecimento (História) +36, Conhecimento (Ilitides) +21, Conhecimento (Local: Mulhorand) +23, Conhecimento (Local: Netheril) +28, Conhecimento (Local: Sembia) +21, Conhecimento (Local: Subterrâneo) +22, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +33, Conhecimento (Local: O Norte) +22, Conhecimento (Local: Terras Centrais do Ocidente) +33, Conhecimento (Masmorras) +24, Conhecimento (Monstros) +26, Conhecimento (Mortos-vivos) +31, Conhecimento (Natureza) +21, Conhecimento (O Subterrâneo) +21, Conhecimento (Os Planos) +37, Decifrar Escrita +31, Diplomacia +16, Furtividade +10, Identificar Magias +102, Intimidar +16, Observar +21, Ofícios (Alquimia) +28, Ofícios (Lapidação) +31, Ofícios (Runas) +21, Ouvir +21, Procurar +28, Profissão (Escriba) +13, Profissão (Herborista) +9, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +9.

**Pertences** acessórios de combate mais *limiar da entropia* (ver página 244), *anel do arcanista* (ver página 271), *anel arcano épico* (VIII)<sup>LNE</sup>, *robe do arcanista* (ver página 271), 10 pedras iônicas (*héptodo*<sup>NTR</sup>, *pentaedro*<sup>NTR</sup>, *cefalóide*<sup>NTR</sup>, *helicídeo*<sup>NTR</sup>, *losango*<sup>NTR</sup>, *dendróide*<sup>NTR</sup>, *prisma* (roxo brilhante), *prisma* (rosa pálido), *equinida*<sup>NTR</sup>, *ladrilho*<sup>NTR</sup>).

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do *Livro do Jogador*, mais 30 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Arcanus Fundare** Larloch leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e adquiriu um bônus inerente de +30 em todos os testes de Identificar Magia (já inclusos acima). Além disso ele recebeu um bônus inerente de +1 nos testes de resistência contra magias arcanas.

**Ars Factum** Larloch leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e descobriu os segredos da construção de artefatos. A leitura deste capítulo é um dos requisitos para se adquirir o talento Criar Artefato (ver página 228).

**Artesão Mágico Épico** Esta habilidade permite a Larloch diminuir o tempo e os recursos gastos quando for desenvolver uma magia épica. Ele multiplica a CD nos testes de Identificar Magia por 7.000 PO ao invés de 9.000 PO e reduz o tempo de desenvolvimento e o custo de XP de forma consequente.

**Cajado de Larloch** Este cajado é semelhante ao *cajado do mago* encontrado no *Livro do Mestre*. Exceto que ele também é um *bordão da velocidade* +5.

**Especialização em Campo Maior (Invenção)** A CD nos testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *armadura*, *conjurar*, *destruir*, *energia*, *infligir*, *invocar*, *matar*.

**Especialização em Campo Maior (Variação)** A CD nos testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *animar*, *criar mortos-vivos*, *dissipar*, *fortificar*, *proteger*, *refletir*, *transformar*, *transportar*.

**Experimento Mágico** Larloch realizou em si um experimento mágico





extra além do *dom do lich* (veja as regras de Experimento Mágico na página 223). O experimento deu certo, mas houve um efeito colateral. Veja abaixo as habilidades adquiridas e o efeito colateral:

**Maldições (Sob):** Toda criatura que for tocada por Larloch deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 33). Se falhar será vítima dos efeitos da magia *rogar maldição*.

**Imunidade a Magias (Sob):** Larloch é imune as magias *romper morto-vivo*, *curar ferimentos leves*, *curar ferimentos moderados*, *curar ferimentos graves*, *curar ferimentos críticos*, *arma do rompimento*, *cura completa*, *curar ferimentos graves em massa*, *curar ferimentos críticos em massa* e *cura completa em massa*.

**Vulnerabilidade à Prata (Sob):** Larloch sofre o dobro do dano de armas feitas de prata.

**Foco em Magia (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Larloch aumentam em 1 ponto. A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Foco em Magia Maior (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Larloch aumentam em 2 pontos. Esta habilidade substitui o Foco em Magia (magias épicas). A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Larloch, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *porta dimensional* afastando-o dos efeitos da *disjunção*. Com uma palavra de comando Larloch pode ativar uma *contingência em cadeia* que por sua vez executará, na mesma rodada, *visão da verdade*, *reflexos* e *nublar*. Além disso, Larloch preparou uma contingência especial através do talento Criar Magia Contingente<sup>UE</sup>. Assim, quando ele chegar a pelo menos 15% do total dos seus pontos de vida ele será teletransportado para um refúgio seguro através da magia *teletransporte*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Larloch tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *ver o invisível*, *visão arcana* e *ler magias*.

**Magicus Creare** Larloch leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e adquiriu três talentos de criação de itens mágicos como bônus. Qualquer item mágico criado por Larloch tem seu custo de XP reduzido a 75% do normal.

**Resistência a Choque de Retorno** Larloch tem resistência 5 aos danos causados por choque de retorno de magias épicas. Mesmo que o dano seja contínuo a cada rodada ele subtrai 5 do dano recebido.

**Mote** "Os segredos sobre a Trama estão ocultos para serem descobertos, e não para serem temidos."

## TELAMONT TANTHUL

## ND 43

Humano (Netherese, Vulto, Escolhido de Shar), Mago 20/Arquimago 5/Adepto das Sombras 10/Arcanista Netherese 4

NM extraplanar Médio

**Inc.** +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m, *ver o invisível*, *visão arcana*, Observar +16[+18<sup>E</sup>], Ouvir +16[+18<sup>E</sup>]

**Idiomas** Chondathan, Comum, Dracônico, Élfico, *idiomas*, Loross, Netherese

**CA** 33 [37<sup>E</sup>] (toque 18, surpresa 30); **Cura** Acelerada 2

**PV** 190 [229<sup>E</sup>](20d4+5d4+10d4+4d4+78 DV)

**Imunidades** energia negativa, doenças, dreno de energia, envelheci-

mento, frio, gás, magias com o descritor [luz] de 4º nível ou inferior, sono, veneno

**Resistências** +4 contra magias com o descritor [luz] de 5º nível ou superior; **RM** 50

**Fort** +17, **Ref** +18, **Von** +21 (+4 na Escuridão)

**Deslocamento** 6 m (9 m<sup>E</sup>) (4 Quadrados), voo 9 m

**Corpo a Corpo** *cajado dracônico das sombras* +25/+20 [+27/+22<sup>E</sup>] (dano: 1d6+8[+9<sup>E</sup>]/19-20)

**À Distância** toque +21[+23<sup>E</sup>] (magia)

**Face** 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

**BBA** +20/+15 [+22/+17<sup>E</sup>] (À Distância: +21/+16[+23/+18<sup>E</sup>]); **Agr** +12 [+14<sup>E</sup>]

**Ações Especiais** domínio da modelagem, domínio dos elementos, escudo de sombras, maestria da contramágica

**Acessórios de Combate** *poção de curar ferimentos graves*

**Magias Preparadas de Mago** (4/7/7/6/6/5\*/5\*/3\*/4\*/5/2/1/1/1, NC 40°):

13° — *disjunção de Mordenkainen* [acelerada].

12° — *parar o tempo* [acelerado].

11° — *evaporação* [acelerada] (CD 32)

10° — *dedo da morte* [acelerado] (CD 31).

9° — *chuva de meteoros* (CD 29), *contingência em cadeia*<sup>LT</sup>, *encarnação fantasmagórica* (CD 30), *dissipar magia maior* [acelerado], *visão da verdade* [acelerado].

8° — *enfeitiçar monstro em massa* (CD 28), *evaporação* (CD 29), *padrão cintilante*, *raio polar* (CD 28).

7° — *projetar imagem* (CD 28), *rajada prismática* (CD 27), *reverter magia*.

6° — *contingência*, *desintegrar* (CD 26), *despistar* (CD 27), *dissipar magia maior*, *tempestade de ácido*<sup>MGF</sup> (CD 26).

5° — *amortecer energia*<sup>LT</sup>, *mão interposta de Bigby*, *recipiente arcano* (CD 26), *teletransporte*, *visão falsa*.

4° — *assassino fantasmagórico* (CD 25), *orbe ácida*<sup>LT</sup> (CD 24), *padrão prismático* (CD 25), *pele rochosa*, *porta dimensional*, *tentáculos negros de Evard*.

3° — *baforada ácida de Mestil*<sup>MGF</sup> (CD 23), *bola de fogo* (CD 23), *deslocamento* (CD 24), *dissipar magia*, *explosão de energia negativa*<sup>LT</sup> (CD 24), *toque vampírico*.

2° — *aterrozar* (CD 23), *cegueira/surdez* (CD 23), *escuridão*, *espiral elétrica de Gedlee*<sup>MGF</sup> (CD 22), *máscara de sombras*<sup>CCFR</sup>, *padrão hipnótico* (CD 23), *reflexos*.

1° — *mísseis mágicos*, *névoa obscurecente*, *onda de energia*<sup>MGF</sup> (CD 21), *raio do enfraquecimento*, *reconhecer proteções*<sup>MGF</sup> (CD 21), *recoo acelerado*, *toque macabro* (CD 22).

0 — *abrir/fechar*, *consertar*, *mãos mágicas*, *raio de ácido* (CD 20).

\*Quantidade modificada pelas habilidades de arquimago.

**Magias Épicas Conhecidas** (5/dia, NC 40°)

— *contramágica épica*<sup>LNE</sup>, *dissipar magias magníficas*<sup>LNE</sup>, *sorvedouro mágico*<sup>LNE</sup> (CD 31).

**Habilidades Similares a Magia** (NC 40°)

Sem Limite — *invisibilidade*.

1/2 rodadas — *atravessar sombras*.

3/dia — *imagem de sombra* (*reflexos*).

1/dia — *viajar pelas sombras*.



1/dia — *andar nas sombras* (NC 10°).

1/dia — *cópia de sombras*.

**Habilidades** For 15, Des 17, Con 15 [17<sup>E</sup>], Int 30, Sab 14, Car 14 [16<sup>E</sup>]

**Qualidades Especiais** alta arcana, alcance arcano, controlar luz, imortalidade, invocar familiar, poder mágico +1, resistência à luz

**Talentos** Acelerar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada<sup>LNE</sup> (10°, 11°, 12°, 13°), Conjuração Épica<sup>LNE</sup>, Contramágica Aprimorada, Contramágica Instintiva<sup>UE</sup>, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Artefato<sup>NTR</sup>, Criar Cajado, Criar Cajado Épico<sup>LNE</sup>, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Ilusão, Foco em Magia: Necromancia, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Iniciativa Aprimorada, Magia de Trama das Sombras<sup>CCFR</sup>, Magia Perniciosa<sup>CCFR</sup>, Magia Tenaz<sup>CCFR</sup>, Magia Traíçoeira<sup>CCFR</sup>, Maximizar Magia, Metamagia Aprimorada<sup>LNE</sup>.

**Perícias** Atuação (Oratória) +10, Avaliação +12, Blefar +12, Concentração +42, Conhecimento (Arcano) +52, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +20, Conhecimento (Dragões) +15, Conhecimento (Geografia) +18, Conhecimento (História) +27, Conhecimento (Local: Anauroch) +14, Conhecimento (Local: Netheril) +20, Conhecimento (Local: Thultanthar) +32, Conhecimento (Local: Jhaamdath) +17, Conhecimento (Monstros) +20, Conhecimento (Mortos-vivos) +15, Conhecimento (Natureza) +15, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +18, Conhecimento (Os Planos) +24, Conhecimento (Portais e Passagens) +15, Conhecimento (Religião) +16, Conhecimento (Táticas) +15, Decifrar Escrita +19, Diplomacia +20, Esconder-se +11[+19<sup>E</sup>], Furtividade +9[+17<sup>E</sup>], Identificar Magias +57, Intimidar +14, Observar +16[+18<sup>E</sup>], Ofícios (Alquimia) +25, Ofícios (Forjaria) +15, Ofícios (Lapidação) +18, Ouvir +16[+18<sup>E</sup>], Procurar +20, Profissão (Arquiteto) +20, Profissão (Escriba) +9, Sentir Motivação +20, Sobrevivência +10.

**Pertences** acessórios de combate mais *cajado dracônico das sombras* (ver página 239), *armadura dracônica das sombras* (ver página 237), *anel de movimentação livre*, *anel de proteção +5*, *manto de sombra* (ver página 185).

**Grimório:** magias preparadas mais magias de nível 0, mais quase todas as magias do *Livro do Jogador*, mais 30 magias do *Livro do Jogador Para Faerûn* e mais 30 magias de outros livros à escolha do mestre.

**Ars Factum** Telamont leu este capítulo dos *Pergaminhos Nether* e descobriu os segredos da construção de artefatos. A leitura deste capítulo é um dos requisitos para se adquirir o talento Criar Artefato (ver página 228).

**Artesão Mágico Épico** Esta habilidade permite a Telamont diminuir o tempo e os recursos gastos quando for desenvolver uma magia épica. Ele multiplica a CD nos testes de Identificar Magia por 7.000 PO ao invés de 9.000 PO e reduz o tempo de desenvolvimento e o custo de XP de forma consequente.

**Defesa das Sombras** Telamont recebe um bônus de +3 nos testes de resistências contras magias da escola Encantamento, Ilusão, Necromancia e as magias com o descritor [escuridão].

**Especialização em Campo Maior (Mentalismo)** A CD nos testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *adivinhar*, *banir*, *camuflar*, *compelir*, *contato*, *iludir*, *revelar*.

**Especialização em Campo Menor (Variação)** A CD nos testes de Identificar Magia para o desenvolvimento de magias épicas é reduzido em 5 nas magias baseadas nas palavras de poder *animar*, *criar mortos-vivos*, *dissipar*, *fortificar*, *proteger*, *refletir*, *transformar*, *transportar*.

**Foco em Magia (magias épicas)** As CD para as magias épicas conjuradas por Telamont aumentam em 1 ponto. A CD para os testes de Identificar Magia permanecem inalterados.

**Magias Contingentes** Se a magia *disjunção de Mordenkainen* for conjurada sobre Telamont, uma *contingência* será acionada que por sua vez executará a magia *porta dimensional* afastando-o dos efeitos da *disjunção*. Com uma palavra de comando Telamont pode ativar uma *contingência em cadeia* que por sua vez executará, na mesma rodada, *máscara de sombras*, *reflexos* e *deslocamento*.

**Magias Permanentes** através do uso da magia *permanência* Telamont tornou as seguintes magias permanentes em si mesmo: *idiomas*, *ver o invisível*, *visão arcana* e *ler magias*.

**Resistência a Choque de Retorno** Telamont tem resistência 5 aos danos causados por choque de retorno de magias épicas. Mesmo que o dano seja contínuo a cada rodada ele subtrai 5 do dano recebido.

**Mote** “Não tente ver o que escuridão oculta, tente sentir.”

<sup>E</sup> Condições na escuridão.

## Novos Modelos

Logo a seguir estão apresentados os modelos Canalizador da Magia Pesada e o Escolhido de Shar. Eles são respectivamente usados para os personagens Karsus e Telamont Tanthul.

### Canalizador da Magia Pesada

Após passar anos estudando a *magia pesada*, Karsus percebeu que poderia aproveitá-la de forma mais particular. Ele decidiu aplicar os efeitos em si mesmo, mas com uma preparação mais profunda e mais arriscada. Assim ele realizou um experimento mágico em si ao qual deu certo no final. Após isso Karsus se tornou um Canalizador da Magia Pesada, um ser capaz de acessar uma variação mais pura da magia em relação à capacidade dos conjuradores comuns. Com isso ele adquiriu certas habilidades:

**Qualidades Especiais:** O Canalizador da Magia Pesada mantém todas as qualidades especiais e a ainda recebe as seguintes:

**Magia Pesada (Sob):** Sua harmonia com a magia pesada se tornou tão eficiente que Karsus adquiriu a capacidade de tornar pesadas as magias que ele pode preparar como um efeito metamágico. Uma magia pesada é uma magia dotada com as seguintes alterações metamágicas: acelerada, maximizada, aumentada, ampliada e elevada ao mesmo tempo. Uma magia pesada ocupa o lugar de uma magia cinco níveis superior. Assim uma *bola de fogo* [pesada] é uma *bola de fogo* acelerada, maximizada, aumentada, ampliada e elevada, e se torna uma magia de nível 9°. Karsus consegue preparar somente uma





magia pesada a cada 10 pontos de Identificar Magia que possuir.

**Disrupção Arcana (Sob):** Uma vez a cada dez minutos Karsus pode disparar um raio azulado de energia pura em forma de cone com alcance de 12 metros. Este raio pode ter dois efeitos possíveis aos alvos atingidos por ele. Karsus, antes do disparo, precisa decidir qual efeito escolher:

- **Raio Disruptor:** Todas as criaturas vítimas deste raio sofrem um dano de 4d12 de energia (Reflexos para metade, CD 25). Nada pode bloquear o raio, nem mesmo uma resistência à magia é permitida.
- **Efeito Disruptor:** Todas as criaturas atingidas por este efeito tem sua resistência à magia reduzida em 10 pontos, recebem -3 de penalidade em testes de resistência e perdem 1 nível de conjurador. Estas condições duram por 10 minutos e podem ser revertidas por magias apropriadas. A resistência à magia reduzida não pode chegar a menos de 0 e só afetam criaturas que possuem resistência à magia.

**Bônus de Magias (SM):** Karsus pode conjurar as seguintes magias num pensamento em uma ação padrão. Sem limite — *detectar magia, escudo arcano, mísseis mágicos*. 1/dia — *muralha de energia*.

**Imunidade à Magia (Sob):** Karsus é imune a todas as magias com o descritor [energia].

**Imortalidade (Sob):** Karsus não pode morrer de causas naturais e ele é imune a qualquer efeito de envelhecimento, seja ele natural ou não, e nenhuma doença pode afetá-lo. No entanto ele ainda pode morrer de inanição, necessitando assim se alimentar como uma criatura comum.

**Testes de Resistência:** Os mesmos do personagem.

**Atributos:** Os mesmos do personagem.

**Perícias:** Os mesmos do personagem.

**Talentos:** Os mesmos do personagem.

**Nível de Desafio:** O mesmo do personagem +4.

**Tendência:** Qualquer.

**Progressão:** A mesma do personagem.

### Escolhido de Shar

Ao descobrir o Plano das Sombras, Telamont Tanthul teve a oportunidade de ser abençoado por Shar, a deusa das sombras e dos segredos. O arcanista é um dos principais instrumentos da divindade para a sua ambição de conquistar Toril e instalar seu império sombrio nos Reinos. Assim Telamont se transformou no primeiro vulto e escolhido da deusa. O modelo de Escolhido de Shar possui as mesmas propriedades de um vulto (ver *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos* página 314) e as seguintes habilidades adicionais:

**Imunidades (Sob):** O escolhido de Shar é imune a frio, sono, veneno e gás, ficando isento de quaisquer efeitos hostis destes tipos de ataques.

**Imortalidade (Sob):** Um escolhido de Shar não pode morrer de causas naturais e ele é imune a qualquer efeito de enve-

lhecimento, seja ele natural ou não, e nenhuma doença pode afetá-lo. No entanto ele ainda pode morrer de inanição, necessitando assim se alimentar como uma criatura comum.

**Resistência à Luz (Sob):** Qualquer magia com o descritor [luz] de nível 4 ou inferior não tem efeito sobre um Escolhido de Shar, ele não pode ser ofuscado por alguma luz proveniente destas magias. Além disso, ele possui um bônus de +4 na tentativa de resistir a outras magias de luz do 5º nível ou superior.

**Nível de Desafio:** O mesmo do personagem +4.

## Novos Itens Mágicos

O Círculo Arcanista, além de estudar os segredos para a construção de artefatos, desenvolveram dois itens mágicos que foram utilizados pela maioria de seus membros. Abaixo estão os dados do *anel do arcanista* e o *robe do arcanista*.

### Anel do Arcanista

**Tipo:** Item Épico (Anel)

**Preço:** 1.422.099 PO

**Espaço:** Anéis

**Nível de Conjurador:** 21º

**Aura:** Avassaladora; (CD 22) conjuração

**Ativação:** — e padrão (mental)

**Peso:** —

*Feito de adamantite e com detalhes em mitral este anel provê várias capacidades ao arcanista netherese que o estiver usando.*

Os antigos magos de Netheril haviam desenvolvido vários itens mágicos que pudessem lhe oferecer proteção e utilidades cômodas para momentos precisos. O Círculo Arcanista desenvolveu um anel que supre estas necessidades. Ele foi concebido após muitos anos de estudo e trabalho. O *anel do arcanista* concede ao usuário +8 de bônus de deflexão na CA, garante os efeitos contínuos das magias *mensagem* e *neutralizar venenos*. E também aciona as seguintes magias numa ação padrão: *enviar mensagem* 3/dia, *teletransporte maior* 3/dia e *viagem planar* 3/dia. Este anel funciona apenas em arcanistas nethereses.

**Pré-requisitos:** Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *enviar mensagem*, *neutralizar venenos*, *mensagem*, *teletransporte maior*, *viagem planar* e *escudo da fê*.

**Custo para Criar:** 711.049 PO, 3 anos e 327 dias.

### Robe do Arcanista

**Tipo:** Item Épico (Item Maravilhoso)

**Preço:** 2.877.000 PO

**Espaço:** Corpo

**Nível de Conjurador:** 30º

**Aura:** Avassaladora; (CD 21) transmutação



**Ativação:** —

**Peso:** —

*Um traje de mago finamente costurado com algodão, seda e alguns detalhes em couro.*

Este robe pode ter cores e estilos diferentes de acordo com a preferência do seu criador. Ele foi construído pelo Círculo Arcanista e é considerado como uma versão mais poderosa do famoso *robe do arquimago*. Ele concede ao usuário +12 de bônus de armadura na CA, resistência à magia 40, +8 de bônus de resistência nos testes de resistência e +10 de aprimoramento na Inteligência. Este robe funciona somente com arcanistas netherese.

*Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *armadura arcana, lendas e histórias, resistência, resistência à magia.*

*Custo para Criar:* 1.438.500 PO, 7 anos e 322 dias.



# Open Game License

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suffi-

cient rights to grant the rights conveyed by this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Apêndice III: Adaptações para D&D 3.5, Segredos Ancestrais e O Círculo Arcanista, Os Últimos Dias de Glória© 2008.





## Advanced Dungeons & Dragons

### Netheril: Império da Magia

POR SLADE E JIM BUTLER

**F**aça uma jornada de 5.000 anos de volta para o passado de Faerûn e visite os arqui-magos de Netheril. Veja as suas fantásticas cidades flutuantes, enclaves de magia que sacudiram o solo abaixo deles. Viaje para um tempo quando a mágica era bruta e poderosa, quando conjuradores se situavam supremos aos olhos de sua nação. Conheça Karsus, um arqui-mago tão poderoso que controlou uma magia que fez dele um deus...

Esta nova expansão de campanha detalha tudo que um Mestre precisa saber para estabelecer uma excitante campanha no reino rico em magia de Netheril. Dentro dela você irá encontrar:

- **As Aspirações de Netheril:** este livro de referência de 274 páginas contém tudo que era longamente aguardado sobre estes misteriosos reinos. Fornece novas regras para conjuradores durante o reino de Netheril e as regras de viagem pelo tempo nos Reinos. Um abrangente almanaque detalha as cidades flutuantes e terrestres da perdida Netheril durante diferentes eras de sua nação. Além disso, o livro explora a cidade flutuante de Karsus, fazendo referências aos pontos mais relevantes do mais importante enclave de Netheril. Muitas das personalidades mais proeminentes de Netheril estão igualmente detalhadas. O livro conclui com fichas para o Compêndio de Monstros relativas aos phaerimm, sharn e lacra-tumbas.
- **Enciclopédia Arcana:** Este livro de 27 páginas descreve muitos dos itens mágicos e magias de Netheril. Também inclui lista de magias específicas para uso em uma campanha em Netheril.
- **Quatro Mapas Pôsteres:** Mapas totalmente coloridos que mostram as terras de Netheril durante o ápice de seu poder e o tempo de sua queda. O verso de um destes mapas possui um panorama detalhado do enclave de Karsus.

Versão em Português:



[www.ultimosdiasdegloria.com](http://www.ultimosdiasdegloria.com)