



ANCIÕES DO NORTE

Volume 1

Ed Greenwood & Eric L. Boyd

ANCIÕES DO NORTE - VOLUME 1



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

Créditos

Autor

Ed Greenwood &
Eric L. Boyd

Publicação Original

Dragon Magazine
#230 - #247

Tradução

Últimos dias de glória
www.ultimosdiasdegloria.com

Diagramação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

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

Nessa compilação não estão todos os dragões do Norte apenas aqueles que mantêm um território e de certa forma tem o respeito de outros dragões. Nesta primeira parte colocaremos os dragões publicados nas edições 230 até a 247.

ÍNDICE

Os anciões do norte.....	4
Arauthator, “A Velha Morte Branca”.....	4
Arveiaturace, “A Anciã Branca”.....	12
Balagos, “A Chama Alada”.....	19
Claugjyliamatar, “Velha Morde-Ossos”.....	28
Daurgothoth, “A Maldição Rastejante”.....	36
Deszeldaryndun.....	44
Eldenser, “O Ancião Envolto em Lâminas”.....	51
Felgolos, “O Infortúnio Alado”.....	59
Galadaeros, “Chama do Poente”.....	66
Gaulauntyr, “Língua Gloriosa”.....	76
Hoondarrh, “Fúria Vermelha”.....	81
Iymrith, “A Dragonesa das Estátuas”.....	92
Jalanvaloss, “A Anciã das Muitas Magias”.....	101
Klauth, “O Velho Rosnado”.....	108
Lhammaruntosz, “As Garras da Costa”.....	115
Malaeragoth, “O Dragão Invisível”.....	124
Miiryrym, “A Anciã Sentinela”.....	131

OS ANCIÕES DO NORTE

Graças aos esforços do intrépido explorador Volothamp Geddarm (provavelmente mais conhecido através de Faerûn como “Volo, aquele matreiro de língua afiada”), uma incompleta – mas especialmente útil – pesquisa sobre os dragões atualmente ativos na região Norte da Costa da Espada foi compilada, impressa e energeticamente vendida em forma de livrete nas principais ruas de Águas Profundas, Inverno Remoto e Lua Argêntea. Uma cópia da obra acabou caindo nas mãos de Elminster do Vale das Sombras, que, depois de muito bufar, viu-se forçado a transcrevê-la para Comum (corrigindo seus execráveis e constantes erros gramaticais), além de acrescentar algumas informações de jogo específicas do Old Dragon e remover certas declarações (“para dar alguma chance de combate a esses veneráveis seres”, o Velho Mago apressou-se em dizer) de modo a produzir o texto que você está prestes a ler. Atenção, aventureiros: o trabalho de Volo não lista todos os dragões ativos do Norte; apenas aqueles que conseguiram ocupar e manter um território conhecido e respeitado por outros dragões são retratados em sua pesquisa. Dragões lich e dragões mortos, mesmo os mais famosos, foram omitidos. De outra forma, Volo seria um velho rabugento e senil muito antes de ver sua imensa obra terminada e impressa.

Nota: diferente da versão encontrada no site Últimos Dias de Glória onde eles colocaram as fichas dos dragões, nesta versão colocaremos apenas as informações sem as estatísticas de jogo, tal como estão nas revistas Dragon, de onde esse material foi traduzido.

ARAUTHATOR

Alfabeticamente, o primeiro grande dragão do Norte atualmente ativo é Arauthator, “as frias garas da morte que aguardam no gélido fim do mundo”. Esse velho dragão branco é famoso por seu grande tamanho e selvageria. Por quase um século ele tem defendido seu território da ambição de outros dragões, assassinando muitos de seus próprios descendentes no processo. “Velha Morte Branca” (ou simplesmente “Morte Branca”), como os mineiros e mateiros do Norte o conhecem, é claramente mais artiloso do que a maioria dos dragões brancos. Ele utiliza armadilhas e magias para surpreender seus inimigos em batalha e para atacar dragões invasores de uma posição superior, ao invés de adotar o estilo “caçar-impetuosamente-o-inimigo-e-vingar-se-a-qualquer-custo” tão comum à sua espécie. Arauthator parece ser o maior espécime de sua sub-raça, mas apesar de todo o seu tamanho, o velho dragão branco move-se com muita agilidade e furtividade. Ele é conhecido por causar grandes avalanches e até mesmo por erguer e lançar imensos pedregulhos a longas distâncias – não apenas sobre as cabeças de orcs e humanos intrusos, mas também para criar barreiras a fim de aprisionar rothés e outras grandes bestas alpinas dentro de vales montanhosos de modo a devorá-los despreocupadamente.

Morte Branca patrulha seu território incansavelmente, mantendo-se atento a mais ínfima mudança em suas terras. Ele controla seus hábitos a fim de evitar possíveis armadilhas de inimigos e uma dieta exagerada que possa resultar no desaparecimento de algumas de suas espécies prediletas. Estas constantes buscas já



resultaram na aniquilação de, ao menos, uma comunidade de gigantes do gelo (Bulindiful, uma fortaleza subterrânea que se localizava no coração do Monte Halaragh, ao oeste das minas de Mirabar, na região próxima às montanhas da Espinha do Mundo) e na destruição de todo o pico de uma montanha (A Espada de Sardin, outrora um posto de observação acima do Surbrin superior), além do soterramento da fortaleza bugbear que existia em seu interior.

Arauthator é de longe muito mais astuto e paciente do que a maioria dos dragões brancos. “A faísca da vingança ainda alimenta o fogo que aquece seu coração de modo a guiá-lo através dos séculos”, escreveu o sábio Amorthas de Ruathym, “mas ele a oculta sob grandes abafadores de paciência e cálculos frios, um ponto que outras asas brancas [dragões brancos] poderiam explorar e atacar”. Ninguém sabe porque Arauthator comporta-se dessa maneira, mas está claro que o velho dragão faz uso dessa paciência para antecipar e preparar-se contra ataques de dragões rivais e hordas orcs crescentes, além dos remorhazes que vagam pelo Mar do Gelo Eterno. Ele também reserva seu tempo para desenvolver novas magias de alerta que reagem à aproximação de outros dragões e de artefatos mágicos. Arauthator é um mímico habilidoso e conhece o idioma Comum bem o bastante para se fazer passar por um mineiro perdido ou garimpeiro ferido. Ele consegue ocultar-se habilmente sob a neve, simplesmente agitando suas asas e erguendo a neve do solo enquanto cava uma grande cova, onde se deita e deixa que a neve caia novamente sobre ele, cobrindo-o como um manto rústico. Arauthator geralmente cochila quando deitado sobre (ou sob) a neve, mas ele jamais dorme ao

pressentir o perigo se aproximando (ele consegue sentir o cheiro da maioria dos animais e bestas, inclusive de humanos, até cerca de 1,5km ou mais ao vento). Há muito ele dominou a paciência necessária para permanecer imóvel por dias a fio, seja empoleirado na encosta de uma montanha ou deitado sobre a neve de um vale profundo. Presas e inimigos geralmente não notam sua presença até ser tarde demais.

Morte Branca tem em sua própria sobrevivência o seu maior objetivo, mas diferente de muitos dragões, ele é cauteloso ao extremo. Ele considera a manutenção constante de seus domínios como crucial para se fortalecer, embora ele tenha escolhido não interferir com as criaturas e habitantes do Vale do Vento Gélido. Essa abstinência deu-se mais por hábito do que por boa vontade; a região, outrora, era parte do território do dragão conhecido pelos humanos como Morte Glacial, e os dois dragões viviam sob a sombra de uma trégua inquieta, ignorando um ao outro e cuidando de seus próprios territórios, ao invés de se destruírem em uma batalha pelo controle da Geleira Reghed. Ao invés de tentar expandir seu território, Arauthator se concentra em escavar túneis cada vez mais profundos nas terras frias que formam o Mar do Gelo Eterno, devorando todas as criaturas subterrâneas que encontra (principalmente gnomos), desenterrando suas próprias gemas preciosas e tesouros minerais e protegendo seu reino contra invasões subterrâneas à medida que extermina todos os atacantes em potencial. Essas incursões subterrâneas parecem atrair os remorhazes que habitam as vastas áreas glaciais ao norte da Espinha do Mundo, e Arauthator trava constantes batalhas contra esses vermes do gelo, devorando todos os remorhazes

que derrota. Gigantes e gnomos do Norte referem-se a essas profundas escavações como “os Túneis do Dragão” e costumam descrevê-los como sendo formados por ao menos seis complexos de túneis separados que se expandem por uma larga área ao norte do covil do dragão. Diversos observadores também mencionaram que o dragão mata os remorhazes com prazer e costuma brincar com os monstros, arremessando-os de um lado ao outro como bonecos de pano antes de matá-los ou encolhendo suas asas e arrastando-se pelo gelo para encontrá-los e combatê-los de igual para igual.

O covil de Arauthator

Arauthator vive em Presa Solitária, uma montanha que se ergue imponente sobre o Mar do Gelo Eterno, centenas de quilômetros ao norte do Salão de Mitral, e cujo formato lembra um imenso canino de dragão. Aventureiros audaciosos afirmam que a montanha pode ser vista no horizonte além dos frios e turbulentos picos que formam a montanhosa região norte da Espinha do Mundo. Acredita-se que exista uma entrada subterrânea a algumas centenas de quilômetros a noroeste do covil, através de fendas glaciais produzidas pelo próprio Arauthator (em algum lugar próximo à cadeia de pináculos rochosos conhecidos como As Presas do Dragão do Mundo); a montanha, por outro lado, tem uma única entrada visível: uma longa e estreita trilha que se origina de uma imensa cratera no topo, estendendo-se por seu interior até a superfície de um profundo lago congelado. É aqui que Arauthator lança a maioria de suas magias contra intrusos que buscam alcançar a vasta rede de cavernas existentes nas profundezas do lago, onde ele reside.

O interior do covil do velho dragão branco é um mistério; poucos são aqueles que se aventuram em suas cavernas e sobrevivem para se vangloriar. No entanto, sabe-se que o covil de Morte Branca possui uma grande ponte de ossos, uma caverna repleta de fragmentos minerais metálicos, uma câmara central de trabalho e armazenamento (onde Arauthator mantém víveres e alguns artefatos mágicos capturados), e uma antiga estrutura de ferro que Morte Branca utiliza como prisão para humanos e outros seres menores que planeja devorar mais tarde. De acordo com o relato de um antigo prisioneiro, a estrutura de sua jaula – um curioso recinto cilíndrico dividido em várias câmaras internas – era muito semelhante à de um navio gnomo construído para navegar pelos céus e através das muitas esferas de cristal que formam a existência.

Um túnel repleto de armadilhas eleva-se do fundo da montanha (sobre o lago congelado), conduzindo à entrada de uma série de túneis laterais que penetram novamente no gelo; muitos desses túneis terminam em imensas cachoeiras congeladas – formadas por gemas preciosas – que caem sobre montes de tesouros guardados em pequenas plataformas suspensas sobre um imenso abismo de gelo. Algumas dessas cachoeiras, porém, conduzem diretamente ao fundo do abismo, local onde Arauthator repousa. Morte Branca aprecia muito seu tesouro e, ocasionalmente, deslizar sobre suas magníficas cachoeiras, ronronando de felicidade. Deitado em sua costureira e inestimável cama de diamantes, na última e mais profunda câmara do covil, Arauthator vigia todas as plataformas que abrigam seus tesouros. Ele geralmente chega até sua cama através de seu magnífico e querido rio de gemas, deslizando alegremente so-

bre ele. O abismo em que repousa é largo o bastante para permitir o vôo do velho dragão, logo, Arauthator pode ascender rapidamente do fundo de seu covil até qualquer uma de suas plataformas. Para sair de seu covil, Morte Branca costuma voar até a borda do túnel que conduz a seus tesouros (e que termina em uma grande abertura no topo do abismo), deslizando por ele até o rio congelado e então voando através da imensa cratera no topo da montanha. Arauthator não possui servos em seu covil.

Os domínios de Arauthator

De Presa Solitária, Arauthator controla um vasto território que se estende desde a Corredeira Fria, no oeste, (embora não se alimente dos habitantes do Vale do Vento Gélido, Morte Branca já matou diversos dragões que tentaram invadir ou fixar-se ali) até o Monte Caumarath, no leste (um imenso pico localizado no limite norte das Montanhas de Gelo, a noroeste da Cidadela Adbar). O limite norte de seu território é desconhecido até mesmo pelos mais eruditos, mas a extensão sul dos domínios de Arauthator é determinada pelas montanhas da Espinha do Mundo, que se estendem rumo ao leste até a Passagem Caída, onde a fronteira volta-se para sudeste em um grande arco que abrange todas as terras ao norte do Salão de Mitral e da Cidadela das Muitas Flechas. Todas as criaturas que habitam este vasto e rochoso ermo (que se estende até a nascente do Rio Surbrin) vivem sob a sombra dos desígnios e prazeres de Arauthator, exceto aqueles que buscam abrigo na Floresta da Lua ou na Floresta Fria, uma vez que o velho dragão branco nunca caça presas ocultas sob as árvores. Com a ascensão da civilização na região, centrada principalmente na cidade de Lua

Argêntea, a supremacia de Arauthator sobre essa parte de seu território pode ser testada em breve.

Hábitos e façanhas de Arauthator

Morte Branca gosta de alimentar-se principalmente de gigantes do gelo adultos (uma iguaria cada vez mais rara nos dias de hoje), embora também aprecie muito a carne de remorhaz e de cervos do norte. Rothés e várias espécies de ursos também encontram seu lugar na dieta de Arauthator, bem como outros dragões que se atrevam a desafiá-lo. O velho dragão não aprecia tanto a carne de orcs, bugbears e outros seres goblinóides, embora tais criaturas constituam os principais elementos de sua alimentação; sem a presença de Arauthator, o número de hordas orcs assolando a região Norte da Costa da Espada seria, sem dúvida, muito maior e freqüente.

Arauthator é conhecido por usar uma magia capaz de derreter gelo para facilitar suas escavações e para transformar lagos congelados em bolsões d'água temporários. Ele controla seus hábitos alimentares de forma a evitar um padrão que possa ser explorado por inimigos. Todos os dias o velho dragão costuma fazer uma longa e atenta patrulha sobre parte de seu território, além de uma breve incursão em terras próximas. Arauthator alimenta-se ao menos uma vez ao dia, geralmente devorando alguma presa que encontre durante sua longa patrulha. Caso esteja muito distante de seu covil, ele pode resolver descansar sobre o pico de alguma montanha (certa vez, corajosamente, repousou sobre o topo da Colina de Berun, no território do dragão verde Claugiyliamatar), embora prefira dormir sobre sua cama de gemas preciosas em Presa Soli-

tária. Em raras ocasiões, o velho dragão permanece em seu covil por três ou mais dias, aperfeiçoando uma nova magia ou bolando novas armadilhas.

Arauthator emprega uma vasta quantidade de magias-armadilhas e de detecção (sendo grande parte das armadilhas relacionada ao frio), além de manipular magias poderosas e especialmente efetivas contra outros dragões (tal como paralisar asas). O velho dragão prefere travar violentas e velozes batalhas aéreas ao ar livre ao invés de voar por entre picos montanhosos, escondendo-se enquanto lança suas magias. Arauthator é famoso por derrotar e assassinar o venerável dragão vermelho Rathalylaug em uma espetacular batalha ao pôr do sol sobre os céus da cidade de Inverno Remoto, no Ano do Grimório (1324 CV). Triunfante, o dragão branco sobrevoou a cidade, apavorando seus habitantes. Mesmo com o sangue do agonizante Rathalylaug chovendo sobre a cidade – e sua inútil trilha de fogo devastando a cidade – Arauthator lançou um ataque à torre da feiticeira Shareera, que faleceu vítima dos destroços. Alguns magos também se recordam de Arauthator por ter assassinado o mago Phaurthlin da Irmandade Arcana, congelando-o vivo e lançando seu corpo inerte contra uma sólida encosta montanhosa, despedaçando o indefeso feiticeiro em minúsculos fragmentos de gelo. Dizem que o arrogante mago cometeu o erro de desafiar o dragão branco pela posse de um grimório desenterrado do túmulo de gelo de um antigo mago de Netheril durante uma de suas incursões subterrâneas ao norte de Mirabar.

Arauthator tem cerca de doze ou mais grimórios escondidos em seu covil e trabalha pacientemente para aprender e dominar todas as magias existentes ne-

les. Ele obviamente transcendeu a tradicional limitação dos dragões brancos em lidar com magia, cujas adaptações verbais únicas lhes permitem lançar apenas magias arcanas de 1º nível – mas seus limites pessoais ainda são desconhecidos. Muitas décadas atrás, Morte Branca impressionou muitos espectadores (em sua maioria magos) que participavam da Feira de Magia na orla ocidental de Var, o Dourado, pela facilidade com que atirou o dragão azul Eltagrathuuloor contra a encosta do Monte Gundar (nascente do Rio Gundar). O golpe foi tão poderoso que provocou uma avalanche, trazendo grande parte do pico abaixo e sobre seu rival, soterrando Eltagrathuuloor vivo.

Arauthator considera a dragonesa branca Arveiatrace uma parceira aceitável, quando se sente inclinado a tanto. Ele utiliza a magia enviar mensagem para convocá-la até seu covil para um afago ocasional, sempre a presenteando com algumas gemas de seu tesouro após o acasalamento, mas escoltando-a firmemente até os limites de seu território para assegurar-se de que ela não chocará suas crias em seus domínios. No passado, sua parceira costumava ser a gigantesca dragonesa branca Ghaulantatra, a “Velha Mãe Dragão” adorada como deusa por algumas tribos orcs. Arauthator não demonstrou qualquer remorso quando o beholder Thaluul destruiu Ghaulantatra, clamando seu lar para si (em algum lugar nas montanhas ao norte da Passagem Alta, entre o Delimbiyr e as Terras Arruinadas).

A paixão de Arauthator por uma boa luta o tornou respeitado – e evitado – por outros de sua espécie. Somente os dragões mais jovens, ambiciosos e confiantes ousam desafiar-lo, quase sempre encontrando a própria morte. Arauthator não

faz alianças e ignora solenemente as propostas de união de outros dragões. Ele anseia ardentemente por encontrar seus próprios tesouros e criar suas próprias magias, dificilmente deixando-se atrair para fora de seus domínios pela promessa de gemas ou poderes mágicos. A expectativa de uma boa luta contra outro dragão sempre o interessa, mas ele é sábio demais para deixar as terras que conhece tão bem apenas pelo prazer de uma boa batalha, uma vez que os verdadeiros inimigos sempre acabam indo até ele, mais cedo ou mais tarde. Ele também é paciente e calculista demais para se deixar guiar pela raiva, e parece nutrir alguma admiração por inimigos astutos e capazes. Morte Branca já saudou bandos de aventureiros que poderia ter aniquilado facilmente, geralmente após testemunhar algum estratagema artilheiro e inteligente ou mesmo extremamente corajoso.

Arauthator parece especialmente ocupado ultimamente, desenvolvendo novas magias e procurando túmulos de magos enterrados há muito tempo em seu território para aumentar seu conhecimento e poder. Ele também parece extremamente cauteloso acerca de intrusos em seus domínios. Elminster é de opinião de que o velho dragão branco talvez tenha testemunhado a abertura de um portal de outro plano e horrorizou-se ao perceber a facilidade com que inimigos desconhecidos e com poderosas habilidades mágicas podem penetrar em seu covil sem que ele perceba.

O destino de Arauthator

Provavelmente Morte Branca sofrerá uma morte violenta, mas ele começa a parecer eterno e certamente astuto demais para ser facilmente derrotado por qualquer dragão rival. Rumores afirmam

que ele estaria contratando aventureiros experientes, através da magia enviar mensagem, para recuperar os tesouros de dragões mortos por ele, ao invés de abandonar seu território para pegá-los pessoalmente. Esta prática aparentemente prudente pode oferecer a um inimigo a oportunidade perfeita para lançar magias prejudiciais (talvez explosivas) ou maldições nos tesouros recuperados por Arauthator – e, certamente, aventureiros traiçoeiros podem fingir trabalhar para o dragão, aguardando por uma oportunidade para chegar tão perto de Morte Branca como a maioria dos humanos nunca sequer teve a esperança de fazer.

A magia de Arauthator

Morte Branca conhece e manipula uma respeitável quantidade de magias-armadilhas, de detecção e combate, embora a maioria não passe de variantes de magias arcanas conhecidas. Ele também demonstrou habilidade para desenvolver meios mágicos para ativar varinhas capturadas em outros locais, de forma que ele pode acioná-las e utilizá-las contra intrusos em seu covil sem precisar tocá-las diretamente. Deve-se enfatizar que o conhecimento humano acerca da magia de Arauthator é perigosamente incompleto. No entanto, graças a longas e cuidadosas observações feitas pelo Sábio Felandaert do Forte da Vela, ao menos três magias específicas do dragão são atualmente conhecidas:

Arauthator utiliza a magia vórtice de frio tanto em combate quanto na forma de armadilha, lançando-a em alcovas tentadoras e passagens ocultas nas paredes de seu covil. Ele utiliza derreter gelo principalmente para auxiliá-lo durante suas incursões através do gelo glacial em sua busca constante por tesouros, mas sabe-

-se que certa vez ele utilizou essa magia para afogar uma tribo de orcs, inundando os túneis subterrâneos sob a geleira onde se encontravam (a magia evitou o re-congelamento da água exposta temporariamente). Arauthator usa paralisar asas, uma magia conhecida por muito poucos dragões, em violentas e velozes batalhas aéreas contra outros dragões.

Vórtice de frio

Arcana: 5

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: Permanente até se descarregar
Esta magia cria uma pequena centelha que pode ser lançada sobre uma criatura designada ou permanecer imóvel em um local escolhido pelo conjurador. No primeiro caso, é preciso ser bem sucedido em um ataque de toque para atingir o alvo, mas em caso de falha a centelha permanecerá imóvel junto ao mesmo. Esta magia é acionada quando alguma criatura viva passar a 1,5m da centelha.

Quando isso ocorre, a magia ativa-se automaticamente. O ar dentro de uma área esférica de 6m de raio ao redor da centelha começa a girar violentamente e, com um silvo ensurdecedor, começa a esfriar rapidamente, envolvendo todos os objetos sólidos na área de alcance com uma atmosfera gélida e mortal. O frio inflige 1d4 pontos de dano por frio para cada nível do conjurador (até o máximo de 10d4) a todas as criaturas dentro da área de alcance da magia. Os objetos desprotegidos também sofrem o mesmo dano. As criaturas que falharem em uma JP-DES também sofrem os efeitos da magia lentidão por 1d4 rodadas. Uma vez ativado, o vórtice de frio desaparece após uma rodada, sem deixar nenhuma umidade, rajadas de vento ou qualquer vestígio de gelo.

Derreter gelo

Arcana: 2

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: Instantânea/2d4 horas

Esta magia provoca a vaporização de gelo sólido e não mágico, dissipando-o na atmosfera ao redor do conjurador sem a formação de névoa ou água. A magia afeta uma área de até 3m² e uma profundidade que varia de 3cm a 1,5m-; o conjurador pode lançar essa magia verticalmente a fim de abalar a estrutura de uma parede de gelo. Nenhum gelo (natural ou mágico) irá se formar na área afetada pelas próximas 2d4 horas. Gelo encontrado no interior de massas orgânicas (tal como num corpo congelado) não é afetado por essa magia.

Paralisar asas

Arcana: 3

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: 1 Turno por nível do conjurador

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

ARVEIATURACE

As inquisitivas (para não mencionar tolas) explorações do famoso viajante e literato, Volo, cujos informes foram cuidadosamente revisados por Elminster, revelaram detalhes acerca de outro grande dragão do Norte: Arveiatrace, A Anciã Branca – conhecida por marinheiros e menestréis como Garras Gélidas, graças ao seu temido hábito de sobrevoar quaisquer embarcações de passagem pela Costa da Espada e arrebatador membros de suas tripulações para refeições rápidas.

Esse dragão branco ancestral é temido por todos aqueles que navegam pelas rotas marítimas da Costa da Espada, exceto pelos que consideram sua existência apenas uma lenda – ao menos até ser tarde demais. Os Caçadores Aéreos de Nimbral, além de várias patrulhas aéreas de Encontro Eterno, já a confrontaram em ferozes batalhas em meio às nuvens e conseguiram afugentá-la em algumas ocasiões, mas a maioria das embarcações que navegam próximas de seus domínios está à mercê de seus mergulhos letais – e quando seus tripulantes se abrigam nos porões de carga para tentar escapar de suas garras arrebatadoras, ela costuma pousar no convés e fazê-lo em pedaços como uma criança abrindo um presente embrulhado. O que torna Arveiatrace tão mortal é seu passado: ela costumava ser a montaria de um mago, Meltharond Thone, que a capturou e domesticou há muito tempo. Durante seus anos de servidão, o ódio que nutria pelo mago lentamente transformou-se em amor, e a melancolia abateu-se sobre ela quando finalmente a longevidade mágica de seu amo se esvaiu, provocando sua morte (em algum momento do ano 1326 CV).

Quando se sente particularmente solitária ou parte para alguma batalha, Arveiatrace amarra o velho palanquim do mago às suas costas e alça vôo carregando sua figura esquelética entre os ombros. Uma variedade de magias desesperadas conjuradas por Meltharond em seus últimos anos manteve seus ossos inteiros e interligados, por isso o esqueleto do mago senta-se ereto sobre o palanquim e sua cabeça move-se em qualquer direção fitada por Garras Gélidas. Um observador compreensivelmente pensaria que Meltharond é um lich ou algum outro tipo de morto-vivo, mas o dragão está verdadeiramente sozinho, exceto nas raras ocasiões em que acasala com o dragão branco Arauthator – ocasiões nas quais o esqueleto de Meltharond é deixado em seu covil, sentado e olhando eternamente para o nada.

O mago pode não ser mais do que um esqueleto agora, mas seu legado manteve sua leal montaria viva diante de ataques de dragões desconhecidos e de elfos e humanos, buscando livrar a si próprios da ameaça de suas caçadas, bem como diante de ataques de sua própria prole, que ela conduz para longe do Pico Gelado e abandona à própria sorte tão logo tenham tornado-se audaciosos o bastante para tentar matá-la e tomar seu covil. A proteção de Meltharond proporcionou benefícios em dobro: o mago criou para sua montaria um anel de ativação de magias que a permite ativar as varinhas, centros e cajados deixados por ele, e também ensinou magias tão raras e úteis quanto as que ela já conhecia na época. Ela sabe como os magos conjuram magias, que táticas eles empregam, e como reconhecer algumas magias de batalha mais comuns (como bola de fogo e relâmpago) apenas observando suas conjurações. Tal conhe-



cimento somado à sua familiaridade com várias varinhas, cetros e cajados a tornam ardilosa em batalhas contra magos. Uma de suas táticas é voar rente às ondas e através delas de modo a incitar um mago a desperdiçar a energia de suas varinhas ao atirar em um vislumbre dela, apenas para ter seu ataque absorvido ou desviado pelas águas agitadas (entre ondas de 1,5 m ou mais, considere essa uma cobertura de um quarto. Entre ondas de 3 m ou mais, considere essa uma cobertura de um e meio). Outra de suas táticas mais comuns é derrubar mastros sobre quaisquer magos conjurando magias no convés de um navio.

Arveiatrace é mais inteligente – e muito mais sensível – do que a maioria dos dragões brancos, mas ela ainda manifesta a selvageria e o feroz apetite por vingança de sua espécie. Ela cresceu tão acostumada à companhia de Meltharond (que conversava com ela constantemente, tratando-a como uma igual a despeito das magias que a impediam de atacá-lo) que agora é influenciada pela solidão e é conhecida por poupar marinheiros e outras vítimas de seus raptos caso elas não gostem de magos, não tentem atacá-la, e tenham a perspicácia de revelar rapidamente o desejo de conversar (ou que demonstrem uma habilidade para cantar) antes que ela arranque a vida de seus corpos.

Vários humanos escaparam das garras de Arveiatrace após passar nada mais do que um mês ou mais conversando com uma apavorante, vigilante e sempre desconfiada Garras Gélidas. Prisioneiros que evitarem atacá-la ou roubar quaisquer pertences de Meltharond que ainda jazem no interior de suas salas, exatamente como ele os deixou (incluindo muitos artefatos mágicos e grimórios, alguns

relatos dizem), serão levados para o local de sua escolha no continente de Faerûn contanto que consigam suportar um breve período de solidão. É desses antigos hóspedes que o vasto mundo conhece detalhes acerca da Anciã Branca e seu covil.

Seria um erro concluir com isso que Arveiatrace é dócil, gentil ou tem um fraco por humanos. Ela está claramente procurando por um companheiro em que possa confiar, mas magos malignos dispostos a abster-se de enganá-la, fazer-lhe algum mal ou de tentar escravizá-la – e que ainda compartilhem de seu amor pela destruição e aquisição de tesouros – são claramente difíceis de encontrar. A solidão a faz atender os chamados do dragão branco Arauthator para acasalar, mas a Anciã Branca lida ferozmente com intrusos que naveguem muito perto da ilha em que vive, e ela é conhecida por abandonar seu território para perseguir e devorar aventureiros que tenham invadido seu covil e então partido para outra parte de Faerûn. Arveiatrace é mais paciente do que a maioria dos dragões brancos, mas quando incitada a lutar, ela adora ignorar todo o seu autocontrole e matar e destruir até que não reste nada mais capaz de opor-se a ela. Ela conhece os ventos e ondas do Mar das Espadas e da Costa da Espada (e também da região oriental do Mar sem Rastros, desde o Mar Exterior até os Recifes das Ondas, e também da costa norte de Lantan) melhor do que qualquer outra entidade viva, e é uma perita em afundar navios, destruir mastros e conveses, e em voar entre as ondas sem diminuir sua velocidade ou em fazer acrobacias mesmo dentro dos mares mais revoltos.

Arveiatrace parece propensa a devorar grande parte de todos os marinheiros da Costa da Espada e em aterrorizar dragões e outras raças menores a fim de evitar

que se aventurem ao norte de Ruathym. Em raras ocasiões, ela usará suas perícias para resgatar vítimas de naufrágios ou para recuperar artigos flutuantes – se recompensada com uma generosa quantidade de gemas e se tratada com respeito, como uma igual e não como uma besta semi-inteligente facilmente manipulável. Ao longo dos anos, ela desenvolveu um relacionamento de respeito mútuo com Laeral, a Senhora Maga de Águas Profundas, e com o marinheiro e construtor naval, o velho Aldon de Mintarn, mas a Anciã Branca é tratada com medo e respeito no Forte da Vela: certa vez, ela ouviu de um de seus prisioneiros que um certo sábio daquele estabelecimento havia escrito afrontas sobre Meltharond. Ela chegou inesperadamente para destruir o teto do prédio principal, agarrar o escritor e corrigir seus pontos de vista acerca do falecido mago. Dizem que menos de um mês depois, Laeral de Águas Profundas entregou pessoalmente um tomo recém impresso no Forte da Vela intitulado A Ilustre História do Poderoso Mago Meltharond para a Anciã Branca, e permaneceu com o dragão por mais de uma dezena, conversando dia e noite sem interrupções. Ela se recusou a responder perguntas acerca do quê exatamente foi discutido, mas desde então os marinheiros notaram que a Anciã Branca agora parece fechar os olhos diante de embarcações navegando nas proximidades de Águas Profundas.

O covil de Arveiaturace

Garras Gélidas fez seu covil em um álvido complexo de cavernas situado ao longo da face oriental do Pico Gelado, uma ilha isolada ao sul do Mar do Gelo em Movimento e a oeste da Fenda de Fogo. Essas cavernas jazem ao lado de câmaras menores que outrora foram os quartos de

estudo de Meltharond Thone. Na verdade, Arveiaturace escavou seu covil para que pudesse remover cuidadosamente as paredes ao longo de um lado dos aposentos do mago de modo a permitir o acesso de seu focinho e garras às salas sem destruí-las com seu tamanho.

A rocha do Pico Gelado é fraca, cedendo facilmente sob as garras de um dragão ou sob as botas de um escalador, e Arveiaturace levou algum tempo para escavar espaços grandes o bastante para mover-se facilmente, bater as asas e esparramar-se à vontade. Infelizmente, essas imensas cavernas são inerentemente instáveis; pequenos pedaços do teto caem quando suas asas erguidas esbarram neles, ou quando ela pousa desastrosamente (gelo nas três cavernas de entrada geralmente a faz escorregar quando pousa). Eventualmente, a Anciã Branca pode acabar vendo-se no fundo de uma câmara desabrigada após um quinto ou mais do Pico Gelado que outrora jazia sobre ela ter desaparecido.

Fora de cada uma das cavernas de entrada há uma descida íngreme formada por pedras recortadas, e poucas criaturas atrevem-se a viver no Pico Gelado com um dragão branco faminto. Há rumores acerca de túneis construídos por gnomos que se estendem desde as profundezas abaixo do mar até o coração do Pico Gelado. Além disso, os tipos mais tolos de aventureiros costumam visitar a ilha muito freqüentemente, atraídos por histórias que falam de uma parede especial situada na mais profunda das cavernas da Anciã Branca: uma parede encravada com uma enorme quantidade de diamantes e que brilha do teto ao chão. Alguns acreditam que essas histórias são verdadeiras, embora outras também mencionem uma caverna lateral abarrotada com os outros

tesouros de Arveiatrace, todos empilhados cuidadosamente: conjuntos de armaduras, moedas, todos os tipos de gemas (exceto diamantes), armas e outros artigos que parecem importantes ou valiosos, talvez incluindo até artefatos mágicos (Garras Gélidas não dá muita atenção aos artigos que ela recupera em suas incursões, usando apenas artefatos mágicos que ela sabe terem pertencido a Meltharond). Pelo menos um golem de pedra jaz inerte entre as riquezas amontoadas, mas sua origem e meios de controle são desconhecidos. Aventureiros que ouçam conversas acerca do covil do Pico Gelado em tavernas de zonas portuárias ao longo de toda a Costa da Espada costumam ser avisados de que uma colina de fragmentos de ossos roídos e quebrados foi erguida sobre as rochas abaixo das cavernas da Anciã Branca – e que quase todos esses ossos pertenceram a aventureiros humanos que serviram de refeição para Arveiatrace.

Uma das varinhas criadas por Meltharond pode gerar servos invisíveis, e a Anciã Branca geralmente faz uso dessas forças para manipular itens pequenos que estão além de seu alcance pessoal ou de sua Destreza, mas acredita-se que nenhuma criatura sirva Arveiatrace em seu covil ou em qualquer outro lugar, e que ela evita laços ou alianças formais que possam resultar num chamado à batalha.

Os domínios de Arveiatrace

Do Pico Gelado, Arveiatrace mantém controle sobre um território que se estende ao longo do Mar sem Rastros a leste de Encontro Eterno desde Tuern e do Mar do Gelo em Movimento (onde monstros fazem seus covis sob o gelo e emergem para lutar), ao norte, até as costas de Lantan, no sul, e que abrange os litorais

e promontórios desde Tethyr até o Monte Sar, ao norte, além de Águas Profundas.

Arveiatrace é conhecida por fazer incursões nos Rochedos e no norte da Floresta do Inverno Remoto, mas outros dragões (particularmente o dragão verde Claugyiliamatar) disputam seu direito de entrar livremente nessa região. O dragão de topázio Iltharagh (que vive próximo à foz da Corrente Gelada) travou violentas batalhas territoriais com Arveiatrace nos céus sobre a cidade de Luskan – conflitos inconcludentes nos quais ambos os dragões foram seriamente feridos e tiveram que retornar a seus respectivos covis para longos períodos de recuperação. Desde a recente conversão de Iltharagh em um dracolich (auxiliado pelo Culto do Dragão, que muniu o dragão com comida constante, guardas para proteger seu covil e adoradores), porém, o outrora dragão de topázio não tem mais se preocupado em defender seu território.

Hábitos e façanhas de Arveiatrace

Humanos são a presa favorita da Anciã Branca, e todos os dias ela passa a maior parte do tempo caçando sobre as ondas, arrebatando refeições dos conveses de navios e usando suas asas para virar embarcações que a ameacem com balistas, projéteis de fogo ou magias. Ela bebe de cascatas de água doce e lagos nas montanhas de Ruathym, em Gundarlun, no norte de Alaron e no Arquipélago Korinn. Quando empreende essas longas incursões de caça, Arveiatrace é conhecida por enroscar-se e descansar sobre cumes em Barth (o maior rochedo de um grupo de ilhotas situadas em alto mar e conhecidas como “os Dentes”), Tonter (um dos Recifes Cantantes mais afastados em direção ao alto mar), Ulduth (o mais meridional

nal dos dois Recifes das Algas; situados diretamente ao sul de Carcathen e a oeste da Torre Marítima de Nemesser; ambos são muito freqüentados por aves marinhas), e até mesmo no Poente (nas ilhas Moonshae) e na própria Mintarn. Esse último poleiro levou à sua relativa amizade com o construtor naval Aldon, mas é um local que raramente ousa freqüentar atualmente (principalmente devido a forte presença de magos Zhentarim forçados a refugiar-se no oeste após a queda do Forte Zhentil, de feiticeiros fugidos do distúrbio de Tethyr, e de magos fora-da-lei de todas as terras ao longo da Costa da Espada que buscam abrigo em Mintarn). Quando não está caçando comida ou navios que possam estar transportando gemas, Arveiaturace permanece em seu covil, acariciando os pertences deixados por Meltharond. Ela diverte-se enganando e devorando aventureiros e defendendo seu território contra dragões que ousam contestar sua autoridade. Ela permite que dragões jovens vivam sossegados no Lar do Dragão nas Moonshaes e em vários lugares nas Nelanther dentro de seu território, contanto que eles obedeçam a qualquer comando emitido por ela; ela irá destroçá-los imediatamente caso ousem desafiá-la. Sua solidão a impele a viajar para o continente quando Arauthator chama ou sempre que magos usam magia para contatá-la, pois ela espera que um deles tenha as perícias necessárias para trazer Meltharond de volta dos mortos. Aventureiros planejando trair Garras Gélidas para sua destruição são avisados de que ela sempre antecipa tais atos de traição antes de empreender sua jornada, e ela carrega consigo artefatos mágicos que possa portar, bem como toda a sua astúcia. Elminster acredita firmemente

que Arveiaturace utiliza regularmente uma bola de cristal ou outro mecanismo de espionagem em seu covil para observar o clima e os navios, e para fazer um reconhecimento acerca de seu invocador sempre que é convocada por alguém.

Além de seu ataque repentino ao Forte da Vela e a incontáveis navios mercantes, e de suas batalhas aéreas contra os elfos de Encontro Eterno, os Caçadores Aéreos de Nimbral, e outros, Arveiaturace é famosa por despedaçar um portal em pleno ar para outros planos que surgiu incomodamente próximo de seu covil e expeliu algum tipo de navio voador e uma guarda aérea de não menos do que doze dragões negros adultos jovens! A Anciã Branca os desafiou e partiu para o ataque, destruindo o navio, o portal e cada um dos dragões em uma rixa selvagem que se estendeu por quase todo o dia – a despeito das hostis e espetaculares magias conjuradas pelos muitos magos a bordo do navio. Essas histórias vêm de ninguém menos do que Khelben Arusun de Águas Profundas, Alustriel de Lua Argêntea e vários magos seniores a serviço de outros membros da Aliança dos Lordes – os quais foram todos convocados por um apavorado agente-mago da Aliança a bordo da caravela Dama das Ondas que navegava longe de Águas Profundas.

Arveiaturace não é conhecida por ter laços especiais com (ou ódio de) quaisquer indivíduos ou espécies além dos relacionamentos citados anteriormente. Ela não demonstra sinais de estar interessada em manter um contato mais próximo com dragões ou outros habitantes de Faerûn, exceto por magos que possam trazer seu amado Meltharond de volta.

Em tempos recentes, suas caçadas tornaram-se mais audaciosas, particularmente

ao longo do costa de Tethyr. Discórdia e poder reunido parecem atraí-la, e um rumor se espalhou ao longo do Costa da Espada de que o Culto do Dragão está ficando muito interessado em convertê-la ao Caminho dos Escamosos. No mínimo, eles gostariam de eliminá-la e colocar outro dracolich em seu covil no Pico Gelado. Não se sabe se Arveiatrace está a par desse rumor.

O destino de Arveiatrace

A Anciã Branca parece curar-se rapidamente e goza de uma saúde e vigor vibrantes; é pouco provável que alguma doença venha a clamar por sua vida. Desventura é sempre um perigo, e a existência solitária de Arveiatrace poderia terminar abruptamente a qualquer momento, caso ela perca sua última batalha. O Culto do Dragão parece ser a maior ameaça ao seu futuro. Além do que, há murmúrios constantes em Encontro Eterno sobre maneiras de eliminá-la, e elfos jovens e ambiciosos podem acabar preparando uma tentativa bem-sucedida um dia desses. Por outro lado, Arveiatrace poderia se tornar o flagelo da Costa da Espada, mais uma vez revigorada, caso alguém conseguisse trazer Meltharond Thone de volta à vida ou a não-vida. Ela poderia, também, caso Thone recuperasse seu controle sobre ela e assim o desejasse, tornar-se uma mensageira e uma poderosa força de combate controlada, menos perigosa ao povo civilizado do que é atualmente. Neste ponto, ela é única entre os atuais poderosos dragões do Norte.

Atualmente, a triste vida de Arveiatrace ainda é uma inspiração para muitos menestréis ao longo da Costa da Espada – e a ruína de todos os marinheiros. “Atendeu ao chamado da Anciã Branca” tornou-se recentemente um eufemismo popular

para a morte de um marinheiro, qualquer que tenha sido a causa.

A magia de Arveiatrace

Muito pouco se sabe sobre as magias que Meltharond Thone teria conjurado sobre a Anciã Branca ou ensinado à sua fiel montaria, exceto pela seguinte (extremamente útil para criaturas que carecem de hábeis mãos humanas):

Ativação a distância

Arcana: 5 / Divina : 6

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: Instantânea

Ativação à distância permite ao seu conjurador ativar um item mágico sem que ele precise tocá-lo. O item a ser ativado deve estar dentro do raio de alcance da magia e funciona como se o próprio conjurador desta magia o estivesse ativando. Quaisquer condições relativas ao item, tal qual restrições de uso a certas raças ou indivíduos, ainda se aplicam e o conjurador precisa ter esta magia em sua lista para poder conjurá-la. Tanto o item quanto o conjurador devem estar no mesmo plano para que a magia funcione e o item não pode estar na posse de outra criatura no momento da ativação, além de ser necessário que o conjurador já tenha ativado o item-alvo por meios normais ao menos uma vez (em outras palavras, sem o auxílio desta magia).afetada utilize suas asas para nadar, sua velocidade de nado também será reduzida. Atacar com as asas resulta em uma penalidade de circunstância de -2.

Novo item mágico:

Anel de ativação de magias

Este anel permite ao usuário utilizar os efeitos da magia ativação à distância continuamente.

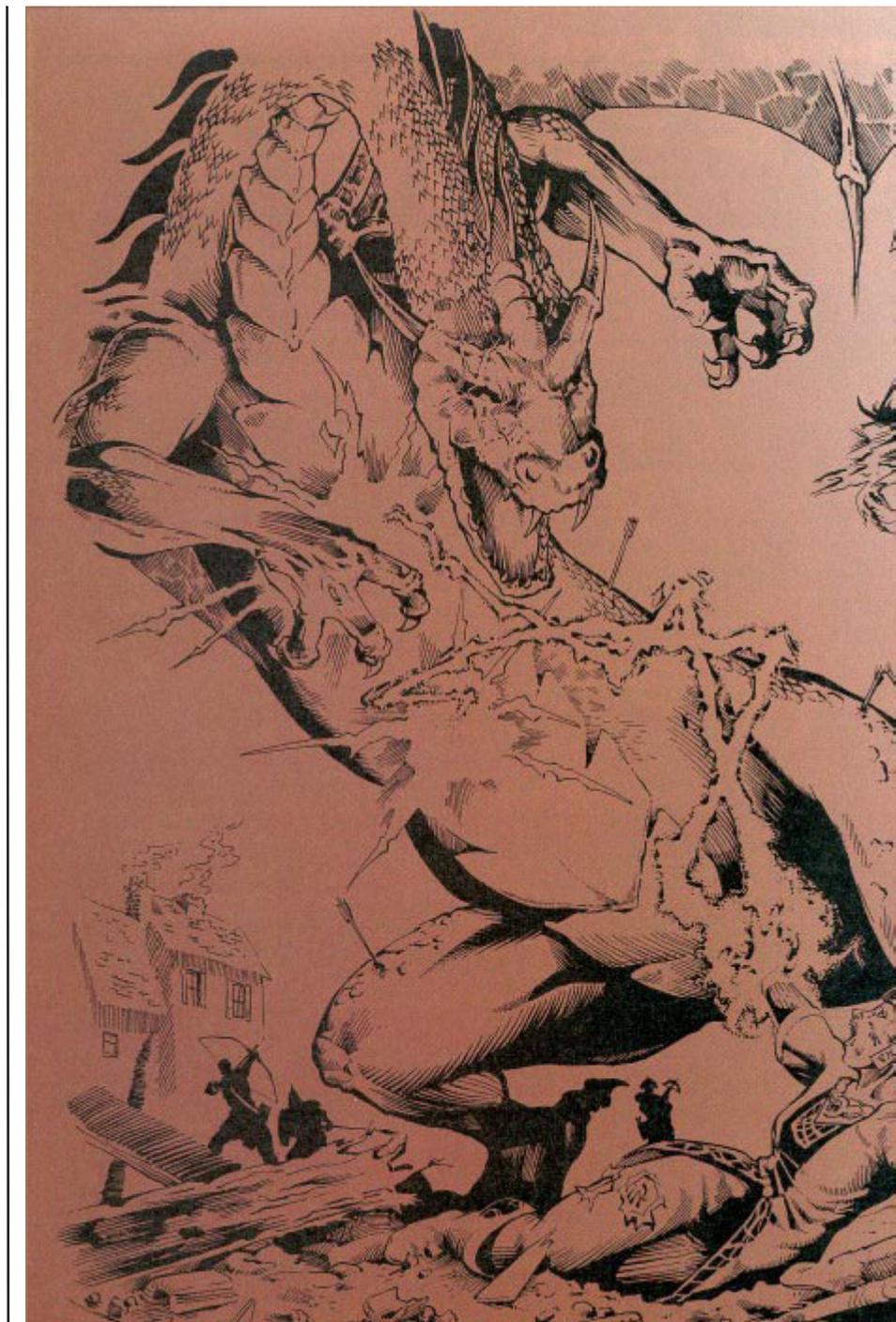
BALAGOS

A pesquisa sobre os dragões governantes do Norte conduzida pelo notório Volo (e corrigidas por Elminster) continua com um dos mais famosos dragões de toda Faerûn: Balagos, a Chama Alada. Este grande ancião vermelho é lendário por seu tamanho gigantesco e temperamento, e pelas magias que conjura muitas vezes e imprudentemente em sua tempestuosa luta para construir uma supremacia (que ele planeja) sobre todas as raças de dragões de Faerûn. Balagos age muito como os dragões mais jovens, não demonstrando nenhuma fraqueza nem desperdício de fogo e exibindo sabedoria somente ao evitar magos bem preparados que vêm a sua procura. Ele ataca cruel e inesperadamente, e tem matado tantos outros dragões, que os elfos o apelidaram de “Ruína dos Dragões”. Balagos é Ulla Bajor na língua dos gnolls. Reduzido para Bajor, este nome tem passado a ser usado amplamente entre os humanos. Independente de como ele é chamado, este gigantesco dragão é um temível adversário que se deleita em massacrar aventureiros, magos e dragões também. Ele foi a ruína da Companhia da Estrela de Fogo (fundamentada em Esmeltaran), da Companhia da Moeda (de Água de Amn), da Companhia de Caravanas dos Grandes Transportes Lince Risonho de Riatavin, dos magos da Torre de Tyruld a leste de Keshla, e do total de sete barcos da frota pirata da Companhia de Abordagem Espadas de Prata!

Além disso, presume-se que Balagos tenha destruído Tastrar Nagthlass e, no mínimo, quatro outros Arcanos Vermelhos, bem como três ou mais magos Zhentarim enviados, separadamente, em uma missão para roubar magias do tesouro de

Chama Alada. Esta tola missão foi ordenada por Lorde Manshoon não para adquirir magia poderosa, mas na esperança de que Balagos se estimulasse em perseguir os magos para recuperar seu tesouro perdido – somente para ser atraído para uma armadilha. Certo de que os antigos beholders que ajudaram (alguns vão dizer manipularam) Manshoon a desenvolver uma magia na qual acreditaram que iria (se eles cercassem o grande ancião e conjurassem-na juntos) colocar Balagos em escravidão mental para eles, indefeso para que escapasse da influência infinitamente alerta de uma dúzia de antigas e poderosas mentes beholder. Presumidamente, esta armadilha ainda espera por Balagos, que a evitou ao massacrar todos os Zhentarim que ousaram aproximar de seu covil.

Balagos é um megalomaniaco que acredita que possui, de verdade, a inteligência e poder para governar todos os dragões de Faerûn – e conduzir-lhes em uma guerra de extermínio contra os humanos e elfos, deixando outras criaturas como alimento para serem devoradas à vontade pela vitoriosa espécie anciã. Seu poderoso ego e temperamento furioso não fazem dele um estúpido, entretanto. Onde muitos dragões vermelhos se encarregam de esperar a morte, Balagos friamente trama de longe e conspira vingar-se, atingindo adversários em seus pontos mais fracos (ele tipicamente voa ao longe para atingir os lares e companheiros daqueles que estavam procurando matá-lo, se puder descobrir quem são e onde tais alvos estão). O grande ancião vermelho é mais inteligente do que a maioria dos dragões vermelhos e possui três excelentes talentos: ele nunca esquece o rosto, nome ou atitude de qualquer criatura que ele en-



contre (dragão, humano, ou outros); ele é um perspicaz juiz de caráter (de muitas raças, não apenas de dragões); e ele sempre olha adiante para as conseqüências e prováveis resultados. Estas faculdades permitem-lhe atuar apenas no caminho certo para derrotar adversários ou alvos seguintes tão eficazmente quanto possível.

Se acuado ou pressionado em uma luta, Balagos é cruel e destemido, recebendo ferimentos se necessário for para incapacitar um adversário quando enfrenta muitos oponentes, e se movimentando para forçar os inimigos a recuarem ou atingirem um ao outro com magias e armas empunhadas intencionadas para ele. Ele é chamado de “a Chama Alada” pela mira eficaz de seu mergulho ao soprar fogo, mas ele prefere arrebatrar rochas, carroças ou cavalos e soltá-los em cima dos adversários antes de mandar seu sopro de fogo nestes, ou chegando perto o suficiente para encarar as lâminas de seus adversários diretamente.

Balagos parece necessitar de menos sono que a maioria dos dragões vermelhos e passa o tempo extra que está acordado em cautelosa observação da terra ao redor. Muitas vezes ele permanece imóvel no topo do pico em uma montanha em seu domínio, olhando sobre a paisagem durante horas. Como o sábio Thoravus de Athkatla comentou em um discurso público (dado em 26 de Mirtul de 1354 CV), “A mente de Balagos nunca esta tranqüila. Ele está sempre pensando – pensando em como, da melhor maneira, erguer-se para governar toda Faerûn. A maioria dos dragões vermelhos pensa que eles são aptos a governar o mundo, mesmo que somente o resto de nós possa reconhecer-lhes. Balagos sabe que apenas ele pode acabar

com toda a arrogância e com os insucessos que compõem a raça dos dragões de hoje, e fazer os dragões funcionar corretamente. Ele permanece atento. Ele sempre vai permanecer atento”.

Três dias após esse discurso, Balagos desceu do céu claro e devorou Thoravus, esmagando parte da casa do sábio no centro de Athkatla e criando pânico. A maioria das pessoas que testemunhou o ataque diz que a intenção do dragão era de ser visto, pois ele tomou uma deliberada e vagarosa aproximação, e depois do ataque fez uma pose majestosa no topo das ruínas para assegurar que tantos humanos quanto possíveis vissem-no e ficassem impressionados. Os arqueiros de uma companhia caravana mercenária de escolta lançaram-se para rua para, disparando contra o dragão, mas ele ignorou as flechas enquanto voava pelo céu, circulando lentamente, e então voou para longe – mas no dia seguinte, quando essa companhia deixou a cidade guardando uma caravana de várias mercadorias agrupadas para Iriaebor, Balagos mergulhou das nuvens e atingiu ou devorou cada cavalo e criatura da companhia de escolta – deixando a caravana, em si, intacta. Por isso não é de se admirar que, em Amn e nas terras ao redor, Balagos seja profundamente temido. Sua segurança e poder fazem com que ele aparente ser um verdadeiro “Rei Dragão”.

O covil de Balagos

Balagos reside no Pináculo da Fumaça, o pico mais a oeste daquele braço da Montanha dos Trolls que abriga o planalto das florestas de Amn ao norte de Eshpurta, e que aponta em direção à Cadeia.

O Pináculo da Fumaça é um vulcão já extinto, com um cone central ou túnel cujas

paredes estão cobertas de cavernas e fossos. A maioria destas Balagos tem transformado em armadilhas, preenchendo os fossos com os ossos irregulares e quebrados de criaturas que ele já devorou, e então lhes cobrindo com as escamas de adversários dracônicos caídos, e sujeira. Os fossos centrais são adornados com um amontoado de cofres de pedra enegrecida e moedas derretidas, sobre o qual estão presos os ossos de um dragão carbonizado, os restos de Hulrundrar, o antigo dragão vermelho que Balagos matou para tomar seu covil. Com a ajuda de algumas magias de fogo para fornecer um odor de queimado e alguma fumaça levada pela corrente, alguns aventureiros fazem a besteira de pensar que Balagos esteja morto – mas seu adversário está geralmente observando-lhes de cima, ou espreitando em uma fenda lateral que se abre na base do fosso central, o que permite a Chama Alada mandar seu sopro através do fosso carbonizado em um fatal lençol de chamas.

Contando com sua imunidade ao fogo, o grande ancião vermelho muitas vezes apresenta-se para adversários. Enquanto eles estão concentrados nele, ele ativa a mais mortífera armadilha em seu covil: o cajado de fogo de Aunagar, o Negro (um mago de Tashluta falecido há muito tempo). Esta arma está enterrada entre os cofres queimados de modo que sua extremidade fique exposta, e Balagos possa ativar somente um de seus poderes à distância – o que libera uma chuva de meteoros silenciosamente em qualquer direção desejada – utilizando a magia ativar à distância. A Chama Alada engatilha o item atrás de um grupo de aventureiros que o esteja enfrentando, e frequentemente os funde ou, no mínimo, lhes frita

todos antes que uma simples magia possa ser conjurada ou uma espada erguida em retaliação.

Aqueles que livram a si mesmos desta armadilha descobrem que o Pináculo da Fumaça foi escavado com túneis largos e de paredes lisas onde Balagos deleita-se em esquivar para dentro e para fora, fatigando intrusos até eles pararem para um descanso – e, desta forma, tornando-se presas fáceis para magias ou sopro de fogo mandado entre os túneis.

Balagos mantém todo o seu tesouro mágico, e a maioria de suas gemas, enterradas sob a areia em duas das mais profundas cavernas de seu covil, mas a maior parte dos intrusos nunca encontram tais tesouros: eles geralmente estão ocupados batalhando um do trio de dragões jovens ou adultos (nunca antigos; Balagos os devora quando crescem e ficam mais velhos), que Balagos capturou e forçou a guardar áreas de seu covil, suas asas mordidas e sua fome mantida voraz.

Balagos não passa a maior parte do seu tempo nos Pináculos da Fumaça, usando-o, ao invés disso, como uma isca para aventureiros, Cultistas do Dragão e outros adversários e pretensos ladrões. Quando ele não está fora explorando Faerûn (voando livremente, enfrentando outros dragões para desafiá-los enquanto em seus territórios) ou impondo seu domínio crescente, ele está inspecionando seu outro covil, em Tethyr: o Poço do Ancião, no Monte Thargil (na parte mais a leste das Montanhas do Pináculo das Estrelas), supervisionando o antigo ducado de Sulduskoon (as fazendas no planalto entre Rio Sulduskoon superior e a Floresta de Tethyr).

Este covil foi nomeado devido o fosso em sua entrada – um caldeirão natural for-

mado pelos longos anos de colapso de um vulcão. Um dragão marrom adulto jovem, miserável e sempre com frio (encontrado no Monstros de Faerûn), Altagos, habita este vale esférico, passando a maior parte do seu tempo contraído em um túnel onde fica se esfregando nas cinzas, tentando se aquecer. Ele arrasta-se com esperteza quando intrusos entram no caldeirão: eles são quase a única comida que ele recebe.

Altagos é o guardião da entrada de um covil que começa como uma imensa caverna no lado mais a leste das muralhas do fosso – uma caverna que é lar para morcegos. Altagos lança-se entre eles de boca aberta, enquanto eles saem ao anoitecer e retornam ao amanhecer, mas ele pega morcegos suficientes para alimentar um dragão faminto. Este é também o lar para muitos horrores de elmo (encontrado no Monstros de Faerûn), operando sob ordens para atacar todos humanóides que tentarem entrar ou deixarem a caverna desacompanhados por Balagos.

Esta caverna conduz para um túnel descendente, muito inclinado, cujo chão é uma rampa lisa de vidro derretido e fundido (preparado por Balagos, com seu sopro de chamas) e cujo teto é gravado com marcas regulares pelas garras do dragão (Balagos escorrega para dentro do covil ao entrar – de costas, com as asas dobradas de forma a ficar encaixado dentro do túnel – e escala ao sair). No fundo do túnel esta uma caverna natural larga e irregular, cujas paredes derretidas lembram blocos de gelo vermelho-ferro (tudo é liso e limpo, devido a rocha que fluiu como água antes de endurecer), e que era, antigamente, uma cavidade gasosa no coração do vulcão. Na melancolia sulfúrica deste lugar desliza um jovem dra-

gão negro, Auroxas, sem as asas (graças às garras de Chama Alada) e amarrado neste local com a corrente de mithral da angústia por Balagos, de forma a servir como um segundo guardião do covil. Esta corrente é muito curta para permitir que ele alcance o fundo do túnel, e quando Balagos entra nesta caverna inferior, ele pode evitar contato com qualquer ácido que Auroxas possa ousar cuspir ao girar para a esquerda, abaixo de um caminho ao longo da margem da caverna que mantém muitos pilares de rocha entre os dois dragões.

Esta rota leva para um ponto onde a caverna estreita-se, onde nocivos vapores vulcânicos elevam-se no ar dentro dela, e um canal de lava quente e sufocante cruza o espaço aberto. Somente um dragão vermelho ou outra criatura imune aos efeitos do fogo e calor podem saltar, esgueirar-se ou escalar através do canal, sem danos. Além do canal, o caminho alarga-se novamente em duas câmaras menores, onde Balagos mantém seus principais metais acumulados (moedas, barras de comércio e itens, tais como cofres, castiçais e bandejas, que são confeccionados de metais preciosos). Ninguém sabe exatamente qual a quantidade de riquezas que existe acumulada nesse local, mas o dragão guardião Auroxas acredita que ambas as cavernas estão preenchidas, quase que completamente, devido as crescentes quantidades de moedas que são derramadas na passagem abaixo, onde elas refletem o tedioso e inflamado brilho vermelho da lava.

Balagos mantém seus dois servos e guardiões dracônicos famintos e odiando um ao outro (a troca da oferta anual de liberdade para qualquer um que mate o outro, e, então, rebocando Auroxas para dentro

do Poço para batalhar com Altagos, somente para declarar nenhum dos dois merecedores da liberdade, até que ambos caíam por causa dos ferimentos), mas ambos cooperaram em um determinado momento se acreditarem verdadeiramente que vão adquirir sua liberdade fazendo isso. O problema é que eles não acreditam que exista uma criatura em Faerûn – semideuses e coisas do tipo – que possa derrotar Balagos, então eles não ousam ajudar qualquer intruso contra Chama Alada, por temer sofrer o destino que ele muitas vezes lhes promete: cozinhar pequenas porções do corpo deles com sua chama e então jantar, deixando-os vivos enquanto ele mordisca os pedaços, fazendo uma refeição após refeição.

Os domínios de Balagos

Balagos possui influencia sobre um domínio que se estende da margem mais ao sul da Floresta dos Dentes Afiados até as Montanhas Marcha dos Gigantes, e da margem sul do Rio Chionthar superior (quase nas muralhas de Iriaebor) até o Rio Ith. Muitas faixas de terra ao redor das fronteiras desta área – e de toda a Floresta de Tethyr, dentro dela – são reivindicadas por outros dragões, mas Chama Alada possui uma atitude especialmente casual em relação ao domínio dracônico que outros dragões têm aprendido aceitar. A maioria dos dragões esconde-se quando o vê voar ou ficar em seus covis, e ignoram sua passagem. Balagos considera que tudo em Faerûn é seu, e dragões menores (isto é, todos os outros dragões) são meramente de sua custódia ou de parte dela, e possuem suas funções e vivem por seu prazer. De vez em quando, ele pega um dragão qualquer como exemplo para manter os outros com medo; sua prática

comum em tais ocasiões é matar o outro dragão, e então voar lenta e triunfalmente ao redor de parte do continente com o corpo de seu adversário derrotado balançando em suas garras, de forma que os dragões e o “gado” (humanóides) observarem-no e sintam-se incompetentes perante ele.

Balagos adquiriu sua enorme propriedade pessoal ao matar o antigo dragão vermelho Hulrundrar (em 1258 CV) e o venerável dragão de prata Eacoathildarandus (em 1216 CV), cujo covil estava no topo do Penhasco Scarsiir, no lado mais ao norte dos Picos das Nuvens, com vista panorâmica para o Pesçoço. O covil abandonado é agora um lugar freqüentado por monstros, com wyverns e perytons batalhando pelo uso das bases altas, e lesmas gigantes e coisas piores perambulando nas profundezas.

Hábitos e façanhas de Balagos

Balagos aprecia mais a carne humana, particularmente a de fêmeas bastante jovens, embora poucas comunidades pensem que ele possa ser acalmado através de uma oferenda de donzelas vivas como sacrifício (como acontecia nas vilas da parte mais a leste de Amn, em tempos menos civilizados). Ele saboreia uma boa luta quase tanto como uma boa refeição, e ele brinca com a presa que se arrasta para escapar ou tenta contra atacar, enquanto ignora seres aterrorizados que se encolhem de medo nos campos a mera vista do dragão.

A Chama Alada gosta de se banhar (coisa pouco comum em um dragão vermelho), e prefere fazer isso no Chionthar (do qual ergue-se, gotejando, ao anoitecer, para aterrorizar muitos barqueiros). Ele geral-

mente bebe água no Lago Esmel ou na Cascata da Face Bocejante (onde a Correnteza Bocejante, o mais a oeste dos dois afluentes do alto Rio Esmel, que se juntam na Montanha dos Trolls, e então corre para o sul para se juntar ao Esmel no Vau do Troll, sua nascente). Balagos caça em qualquer lugar que lhe agrade, sempre sobre a terra e geralmente pegando criaturas em movimento, e não sobre as montanhas (o grande ancião é muito astuto para confiar em espaços confinados e na cobertura que as cavernas e pináculos de rocha fornecem aos inimigos).

Para Balagos não existe um dia comum ou igual ao outro. Ele está sempre variando o que fazer, então nenhum inimigo pode pegá-lo em uma rotina e nenhuma criatura viva em seu domínio pode vir a se sentir a salvo e tranquilo. É provável que ele pouse no teto de um caríssimo salão em Athkatla, exponha-se ao sol nas altas cordilheiras na Montanha dos Trolls, e que freqüentemente voe vigorosa e rapidamente ao longo do Caminho do Comércio, a aproximadamente 12 m do solo, aterrorizando cavalos e humanos, e mandando mercadorias e carroças ao chão com o vento de sua passagem. Se um fazendeiro em Amn olhar por sobre seus ombros na direção do telhado de seu celeiro quando vem do campo ao anoitecer, dizendo que “o Rei de Todos os Dragões pode estar sentado lá – ou em qualquer lugar!”, Balagos fica satisfeito; isto é exatamente o que ele quer que sintam todas as criaturas a qual ele governa.

Tal comportamento não tem dado a ele nenhuma falta de adversários, e muitos magos têm procurado ganhar fama como “o destruidor do terrível Balagos” – mas tais títulos devem ser conquistados, e ainda que um solitário dragão não preci-

se estar apto a prevalecer contra certas combinações de magias e itens, de alguma forma Balagos sempre aparenta sobreviver, e a lista de magos que acabaram como ossos queimados cuspidos em um buraco para ossos feito por Chama Alada cresce cada vez mais.

Balagos não tem companheiras, ainda que isso seja dito que ele uma vez acasalou com Uluuthavarra, uma venerável dragonesa vermelha que habitava em algum lugar próximo do Lago de Vapor. No final, ele precisou assassinar toda a sua prole após eles matarem e devorarem sua mãe e se voltarem contra ele. Muitos magos (incluindo Elminster) dividem a crença de que Balagos está secretamente tentando pesquisar magias para clones ou uma nova espécie de transformação em lich que vai permitir que retenha mais de seus poderes do que os dragões mortos-vivos auxiliados pelo Culto, que ele desdenhosamente chama de “dragões de ossos”.

Balagos não tem nenhuma afinidade especial ou ódio por alguém; todas as criaturas são seus justos subalternos, e todos que desobedecem a ele são obrigados a serem destruídos. Para muitos observadores, ele parece um dos poucos loucos tiranos em Faerûn que podem ter a chance para carregar tal posição e sobreviver, como ele tem feito, por mais de mil anos. Atualmente, imagina-se que Balagos esteja montando um pequeno grupo de leais agentes humanos cuja tarefa vai ser fulminar qualquer organização humana ou cabala de dragões que planejem trabalhar juntos contra ele. Os primeiros números destes agentes já causaram a morte de um Arcano Vermelho que tentou envenenar a Cascata da Face Bocejante, tentando deixar Balagos cego e paralisado (o mago possuía a concentração er-

rada de líquidos, o que fez somente com que o grande ancião sentisse desconforto por vários dias).

O destino de Balagos

É concebível que Simbul e quaisquer outras duas das Sete Irmãs, ou uma cabala de magos liderados por Khelben, Elminster, ou talvez Halaster da Montanha Subterrânea, possam derrotar Balagos em uma batalha cara a cara – e que um número ou mais de criaturas residentes ao longo da Costa da Espada, tais como o ultra-lich Larloch, possam destruir Chama Alada se eles o atacarem em seus territórios, onde podem chamar criaturas servidas, itens mágicos e armadilhas. Ainda, nenhuma destas poderosas figuras jamais encurralou Balagos – por isso seu arrogante domínio continua através das décadas, séculos e eras. Um acidente ou um ataque afortunado pode enfraquecer o ancião e deixá-lo vulnerável para os ataques de seus vários inimigos, mas o momento de tal destino parece improvável. Seus recentes esforços para alcançar a imortalidade, ou no mínimo uma segunda chance, sugerem que Balagos está finalmente sentindo a passagem do tempo... mas isto também significa que sua primeira morte pode não ser a sua última. Somente sua imprevisibilidade mantém sua tirania de tornar-se intolerável – e por quanto tempo seu esplendor não se perder em tolices, Faerûn vai viver com medo de Chama Alada por muitos séculos por vir.

A magia de Balagos

Poucas informações precisas são conhecidas sobre as magias de Balagos, mas é certo que ele usa alguns itens poderosos criados por outros. Um destes itens é um artefato menor conhecido como *corrente*

de mithral da angústia e o outro é o já mencionado *cajado de fogo de Aunagar, o Negro*.

Corrente de Mithral da Angústia: este item antigo e raramente visto pode ter sido criado em Netheril há muito tempo atrás, onde eles capturavam, subjugavam e controlavam grandes monstros como dragões (utilizando-os como montarias, forças de escavação ou bestas de carga). O item consiste de dois grilhões de mithral que se expandem ou se contraem magicamente (de 7,5cm até um raio interior de 6m) para passar ao redor do corpo vivo ou de pilar de pedra que eles estão tocando quando uma palavra de comando for pronunciada (eles não mudam de tamanho se estiverem em contato com madeira ou metal). Uma segunda palavra de comando faz com que os grilhões contraíam-se novamente até tocarem alguma coisa sólida – permitindo-lhes, por exemplo, ser colocados sobre a cabeça de um homem e então se contrair para prender seu pescoço confortavelmente.

Para abrir um grilhão ou trocar seu tamanho, a palavra de comando correta deve ser pronunciada pela criatura que está diretamente tocando o grilhão para ser afetada. Uma pesada corrente de mithral une os grilhões de uma corrente de mithral da angústia.

A corrente e os grilhões possuem uma resistência tanto para ácido quanto para eletricidade (similar às magias *proteção contra elementos (ácido)* e *proteção contra elementos (eletricidade)* conjuradas no 20º nível). Como resultado, tentativas para usar qualquer um destes elementos no item podem ter seus esforços infrutíferos e igualmente dolorosos (veja abaixo). A criatura que atinge os grilhões ou a corrente diretamente ou com qualquer tipo

de arma (independente de sua condutividade) sofre os efeitos da magia *relâmpago*, e tais ataques não causam nenhum dano para o item (criaturas que estejam aprisionadas nos grilhões neste momento também não sofrem o dano). Ataques de projéteis não atingem o autor do disparo, mas eles também não afetam a corrente. Tipicamente, uma *corrente de mithral da angústia* é utilizada para amarrar uma criatura poderosa em um pilar de pedra ou duas criaturas uma na outra, geralmente com a corrente entre elas arranjada ao redor de um pilar de pedra ou outra âncora (em tal caso, o nível horizontal da corrente pode ser alterado se ambos prisioneiros trabalharem juntos para alterar o arco acima ou abaixo do pilar, isto porque este tipo de amarra muitas vezes envolve a passagem da corrente através de um buraco ou de um espaço muito estreito para que os prisioneiros passem entre a ancoragem e qualquer prisioneiro).

Cajado de Fogo de Aunagar, o Negro: o cajado de fogo de Aunagar, o Negro, um mago de Tashluta falecido há muito tempo, foi criado do coração de uma árvore suth. Ele permite que seu usuário conjure as seguintes magias:

- Chama contínua (1 carga)
- Bola de fogo (1 carga)
- Muralha de fogo (2 cargas)
- Bola de fogo controlável (2 cargas)
- Chuva de meteoros (3 cargas)

O cajado de fogo também garante a seu usuário atual um bônus de +1 para os testes de resistência contra efeitos de fogo e -1 de penalidade para os testes de resistência contra efeitos de frio.

Garra sufocante

Arcana: 5

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: 1 rodada/nível

Garra sufocante cria uma mão mágica Grande na forma de uma garra negra e com unhas afiadas, que se move e ataca enquanto direcionada por você (você a direciona como uma ação livre). A mão flutuante pode se deslocar até 18 m e atacar na mesma rodada. Já que esta mão é direcionada por você, sua habilidade para perceber ou atacar criaturas invisíveis ou ocultas não é melhor do que a sua. A mão ataca uma vez por rodada, e ela ataca com bônus igual a seu nível + seu modificador de Inteligência ou Carisma, +7 pelo valor de Força da mão (25), -1 por ser Grande. O dano da mão é de 1d8+7. A mão não pode atordoar, agarrar ou fazer um ataque de encontrão.

Esta garra flutuante e incorpórea possui 3 m de comprimento e o mesmo de largura com seus dedos estendidos. Ela possui tantos pontos de vida quanto você quando não está ferido e sua CA é 20. Ela causa dano como uma criatura normal, mas a maioria dos efeitos mágicos que não causam dano não a afetam. A mão não pode prosseguir através de uma muralha de força ou entrar em um campo antimagia. Ela sofre os efeitos totais de uma muralha prismática ou esfera prismática. A mão faz testes de resistência como seu conjurador. Desintegrar ou um sucesso em dissipar magia destrói a mão. Concentrando-se (como uma ação padrão), você pode designar um novo opo- nente para a mão.

CLAUGIYLIAMATAR

As pesquisas de Volo e Elminster dos atuais dragões presentes no Norte continuam com um dos mais infames banidor de heróis em toda a Faerûn: a cruel e asquerosa dragoa verde conhecida como Claugiyliamatar. Essa dragoa se deleita em caçar e abater pequenos grupos armados que vagueiam pelas terras de sua influência (em outras palavras: aventureiros). De tempos em tempos ela varia tais atividades devorando um campo de grãos quase no ponto de colheita nos Campos Dourados, ou destruindo uma caravana de comida levada para o interior do norte, comendo homens, animais e a própria carga. Claugiyliamatar normalmente assina esse último tipo de triunfo levantando um vagão de caravana até o alto (para evitar chamar a atenção da patrulha de grifos da cidade antes que seja tarde), e soltar o vagão como um míssil letal nos telhados de Águas Profundas. Algumas baladas chamam Claugiyliamatar de “Velha Morde-Ossos”, graças ao seu hábito de carregar um corpo pendurado em suas mandíbulas que ela mastiga distraidamente de vez em quando, assim como alguns humanos fazem com cachimbos apagados ou charutos mastigados. Ela é esperta, paranóica, e dona de um senso de humor cruel. São conhecidos casos de vítimas que foram capturadas e que escaparam porque ela preferia assistir a dor e sofrimento delas do que simplesmente matá-las.

Claugiyliamatar vive sozinha, mandando embora dragões verdes que tentam cortejá-la, mas rumores afirmam que ela emprega dúzias de agentes humanos e halflings para trabalhar em seus negócios menos saborosos em Inverno Remoto e Águas Profundas. Em particular, estes

agentes lucram com bens tornados escarços por causa dos ataques do dragão. A Velha Morde-Ossos parece gostar de manipular os casos na cidade em ordem de acumular poder, não pelas riquezas que isso traz pra ela. Pouco tesouro é levado ao covil dela; nada além de moedas empacotadas por seus agentes - traquinagens que Claugiyliamatar ignora se as quantidades forem pequenas - é investido em negócios para inflamar rivalidades e concedê-la organizações ainda mais poderosas, assim permitindo-a criar problemas mais rapidamente da próxima vez!

Claugiyliamatar é fascinada por mulheres humanas e elfas de grande poder, e ela gasta horas observando-as de seu covil através de seu conjunto de bolas de cristal. Essa coleção de esferas observadoras marca a segunda coisa que fascina Claugiyliamatar: mágica, especialmente itens que permita a ela tomar formas humanas e participar das coisas que os humanos fazem (esfaquear em becos, por exemplo, fazer cortejos apaixonados, e, bem, beber). Suas magias pessoais são muito fracas para trazê-la à forma humana, então ela observa os nobres de Águas Profundas e os feiticeiros de Inverno Remoto por horas a fio, descobrindo quem tem a magia e onde ela está escondida, antes de mandar seus agentes para roubá-la. Desgraças acontecem a um agente que tenta enganar a Velha Morde-Ossos, tentando tirar dela o mínimo de mágica: ele se encontrará preso a uma árvore, ensochado de sangue, e deixado aos lobos (ou outras feras famintas).

Claugiyliamatar procura pelos afazeres e intrigas da vida urbana na forma humana, mas ela deseja chamar sobre si todos os poderes dracônicos enquanto na forma humana. Ela quase foi levada à servidão



certa vez por um mago, Hyrix Árvore Verde de Águas Profundas, a quem ela pagou para conjurar sobre ela uma magia variante de alterar forma. A magia devia tê-la transformado em uma bela donzela humana, no entanto ela seria capaz de usar suas magias, o sopro de dragão, e suas imunidades. Ela descobriu, no entanto, que enquanto estivesse na forma humana ela seria a escrava enfeitiçada de Hyrix, e ele teria assegurado que seu desejo de retornar à forma dracônica estava firmemente extinto. Hyrix morreu lenta e dolorosamente, e se o fantasma de um mago silenciosamente aparece às vistas de tempos em tempos sobre o pergaminho da magia que Claugiyliamatar mantém cuidadosamente escondido num cofre abaixo do chão de seu covil, ela o ignora. Ter seu próprio caminho é tudo para Claugiyliamatar. Entre os outros dragões, sua reputação em trapaça a torna muito evitada. Balagos, por exemplo, a considera uma coisa louca e rabugenta, dada a tolices insignificantes, e, portanto, indigna de seu conhecimento.

Ela é uma adversária incansável e chega a distâncias ridículas para causar o menor dano a alguém que ela considere como um inimigo, e essa marca pessoal de “qualquer-coisa-com-os-ossos” fez com que outros dragões a deixassem sozinha. Isso é ótimo para a Velha Morde-Ossos, já que a deixa livre para prosseguir com suas maquinações, presa na presunção de sua supremacia sobre os outros dragões. Isso também deixa livre sua grandiosa Águas Profundas como parte de seu território. Mais de uma dúzia de dragões residem na cidade debaixo de seu nariz, e geralmente observam suas atividades com divertimento. Ela ignora tudo sumariamente, mesmo quando um de seus agentes é

imprudente o suficiente para apontar isso a ela.

Como aqueles de autoridade – em particular, mulheres de poder – exercem sua influência e poder legal é algo que Claugiyliamatar nunca se cansa de estudar. Progressivamente ela passou a observar o Palácio de Alustriel em Lua Argêntea, e até mesmo a distante Salão do Crepúsculo em Berdusk. Ela parece não perceber que suas futricações já foram percebidas há muito nesses dois lugares. Magos aprendizes em ambas as cidades se revezam aprimorando suas habilidades de ilusões produzindo falsas cenas de um belo dragão verde que toma a forma de um humano para cortejar damas de alta posição. Vem sendo observado que agentes de Claugiyliamatar estão visitando Lua Argêntea regularmente esses dias, procurando por um certo jovem com os olhos de esmeralda de um dragão metamorfoseado.

Certos magos de Lua Argêntea vêm trabalhando em magias que podem ser conjuradas secretamente em um agente distraído, para que seja levada à presença da Roedora: magias feitas para mergulhar a dragoa verde em um pesado e longo sono, para que então aventureiros possam chegar ao seu covil de modo seguro, com um ataque massivo. No entanto, as conjurações que eles tentaram falharam. De sua parte, Claugiyliamatar parece não ter notado. Ela explica que as imagens estranhas e distorcidas que ela vê através de suas bolas de cristal são causadas pelas magias defensivas à sua observação.

O covil de Claugiyliamatar

Velha Morde-Ossos mantém seu covil numa caverna na Floresta Jardim da Cripta, no fim de uma profunda ravina que

corre da base de uma das montanhas que limitam a antiga e densa vegetação do norte. Várias tumbas e fortalezas anãs abandonadas se espalham pelas paredes da montanha, incluindo o infame complexo caçado pelos monstros conhecido como A Cripta Sul. Claugiyliamatar emprega tanto agentes humanos como criaturas da floresta como guardas ao redor de seu covil, e esses guardiões desviam o caminho desses intrusos (às vezes com a ajuda de som fantasma e outras magias que ela própria conjura) para armadilhas ou para os perigos de outra caverna.

A dragoa verde não parece ter um nome para sua moradia, mas para os humanos ela se chama Caverna Profunda, um nome de origem esquecida que a caverna possuía muito antes de Claugiyliamatar chegar (em 1303 CV, acreditam a maioria dos estudiosos).

A caverna se abre no fim de um canal sombrio e repleto de vinhas, coberto por carvalhos gigantes e matas escuras. Por dentro, o covil da Roedora é um lugar estranho, cheio de líquens rastejantes e fosforescentes, cogumelos gigantes, e acúmulos de musgo que drapejam de estátuas de imperiosas humanas (guerreiras, em sua maioria) saqueadas de uma dúzia de tumbas (acredita-se que ao menos uma delas seja um golem de esmeralda, detalhado do Magia de Faerûn).

No final da caverna, Claugiyliamatar desliza sobre sua cama de moedas para a alcova onde suas bolas de cristal brilham e flutuam. Ela normalmente gasta horas distraída diante delas, vendo o que acontece longe de si, enquanto um servo (sempre um homem usando apenas algemas e correntes, embora isso seja uma fantasia decorativa que ele possa remover sempre que desejar) unta suas esca-

mas macias com seiva de árvores e uma pomada feita propriamente para os dragões, composta de folhas, fungos e raízes esmagadas e cozidas.

Claugiyliamatar é vaidosa e acredita que ficará jovem e flexível se suas escamas forem massageadas diariamente, polidas com essas substâncias saudáveis, tomando um tom profundo, quase como o de uma esmeralda azul. Aqueles que a untam são permitidos a carregarem consigo quantas moedas eles puderem agarrar em uma única mão (apenas uma mão!) do tesouro dela como pagamento quando vão embora. Então, atender a dragoa é um dever popular entre seus servos – embora devam ser cuidadosos para que a Roedora não suspeite de traição; ela é conhecida por rolar com uma velocidade repentina e deliberada sobre um servo e esmagá-lo sob seu próprio peso.

Os domínios de Claugiyliamatar

Da Caverna Profunda, Claugiyliamatar comanda um domínio que vai da margem sul do Rio Mirar descendo pela Costa da Espada até a margem norte do Dessarin, e através da fronteira ocidental da Alta Floresta até o Ford Cavalto Morto, onde vai do norte ao oeste num grande arco, através dos Pântanos Eternos e Nesmé, Sela Longa e Grunwald, para alcançar o Mirar ao sul de Mirabar. Se todas as fronteiras do seu território são disputadas por outros dragões (particularmente o norte da Floresta de Inverno Remoto e as terras entre o Dessarin e a Alta Floresta), ou se sua capacidade de andar livremente por Águas Profundas é mais fantasia do que qualquer outra coisa que ela pense, Claugiyliamatar não se importa. Ela raramente voa por outros lugares que não sejam

ao leste da Estrada Longa e quase nunca deixa seu covil em qualquer situação, preferindo observar através de suas bolas de cristal ou de agentes que trabalham para ela (os servos que pensam sobre traição aprenderam da pior maneira que ela observa como eles cumprem suas ordens). Essa ausência habitual não a abstém de defender seus domínios quando jovens dragões o cercam – e, não vendo nenhum ocupante dragão, decidem se assentar por lá.

Lança de Rocha, um limite oeste da Longa Estrada e sul do Lariço Vermelho, parece com uma rocha gigantesca que foi arremessada do céu para cair no chão – e foi exatamente isso que aconteceu. Um insolente dragão vermelho jovem, Smergadas, gostou da aparência das terras que cercavam o Dessarin. Depois de voar por elas sem desafio algum por mais de um dia, ele descansou sua barriga e se enroscou para uma soneca – quando a Roedora, que estava observando-o através de suas bolas de cristal, emergiu do seu covil, pegou um rochedo solto quase tão grande quanto ela do topo de uma das montanhas, e jogou-o sobre ele. Então ela descansou nos restos do todo dragão vermelho.

Hábitos e façanhas de Claugiyliamatar

A presa favorita de Claugiyliamatar é aventureiros, particularmente humanos, mas ela também aprecia o gosto de carne de dragão. Quando hordas de orcs fazem arrastões montanhas abaixo, Claugiyliamatar emerge de seu covil e se empan-turra, devorando os orcs por centenas até que, muito cheia para lugar, ela volta para seu covil e rasteja para descansar do seu banquete. Sábios identificam tais

ocasiões como os tempos em que ela está mais vulnerável. Claro, quando orcs estão jorrando aos milhares montanhas abaixo em direção às terras civilizadas dos homens, caçar dragões é um luxo ao qual ninguém pode se permitir.

Claugiyliamatar prefere caçar entre Floresta do Oeste e a Floresta do Jardim da Cripta (cervos, gado, ou viajantes humanos que ela possa capturar abertamente), ou, se ela estiver se sentindo mais disposta, na floresta de Inverno Remoto ao sul do rio. Ela bebe das correntezas que descem pelas montanhas que deságuam no Lagoa dos Cadáveres, ou às vezes do lago que alimenta o Fluxo do Riso, ou no próprio Dessarin. A maior parte dos seus dias são gastos espionando e dormindo mas ela pode quebrar sua preguiça com períodos de agilidade, vôos rápidos e luta se preciso for.

Aventureiros conhecem Claugiyliamatar pelos amargos impostos que ela exigiu ao longo dos anos, e em particular pelo tempo que posava como dragão de prata para enganar um nobre de Águas Profundas (o falecido Saerlin Brokengulf, líder de sua casa no tempo). Disfarçada, ela levou Saerlin a contratá-la para livrar as terras de Brokengulf dela mesma. Ela descobriu, por meio de espionagem, onde seu pagamento seria entregue, usou mágica (alterar-se) para parecer com um dragão de prata novamente, e nesse disfarce destruiu o lugar, roubando todas as moedas e devorando todos os guardas, e então voou até o rancho de Brokengulf e usou ilusões (imagem persistente) para fazê-lo parecer que uma batalha aérea titânica havia acontecido entre um dragão verde e um dragão de prata. No processo, ela esmagou cercas, permitindo que os animais criados na fazenda fugissem para os

campos abertos para seu prazeroso jantar posterior. Os dragões desapareceram a oeste, pelas montanhas, e um furioso dragão de prata ferido, empoleirado na mansão Brokengulf em Águas Profundas, cobrava o pagamento por ter matado Claugilyamatar. Lorde Brokengulf teve que lutar para encontrar fundos alternativos (pois o dragão de prata deixou claro que a alternativa seria perder a casa sobre a qual ele estava), e o dragão de prata foi embora, se esforçando para levantar um barco Brokengulf abarrotado de moedas. Velha Morde-Ossos passou uma semana escondendo moedas em muitos espaços vazios nas montanhas (esvaziando seu covil em Caverna Profunda), e então reapareceu nas Torres Drokengulf com sua própria aparência – furiosa, e demandando duas vezes o pagamento que o “Matador Prateado” recebeu para poupar as vidas de todas as pessoas da família Brokengulf. Quando Lorde Brokengulf pediu tempo (tentando apressadamente contratar um mago para acabar de vez com seus problemas com dragões), Claugilyamatar fez tombar a maior torre da vila, esmagando três das irmãs de Lorde Brokengulf e incapacitando o próprio Saerlin. Ela conseguiu seu pagamento, mesmo que isso tenha quase esvaziado os cofres da casa nobre. Então ela voltou feliz para sua caverna, depois de destruir o resto da vila, quase como se fosse algo que não tivesse planejado. Ela então armou todas as armadilhas que preparou e escondeu os espólios na Floresta de Inverno Remoto, enquanto as forças furiosas de Águas Profundas gritavam pelo Jardim da Cripta por uma dragoa ser tão atrevida ao ponto de atacar um nobre em seu próprio lar! A pincelada final no plano de Claugilyamatar foi o momento de todo o assunto

coincidir com os primeiros assaltos de Endracritar ao seu território, um dragão verde rival da Alta Floresta, perto de Água Ruidosa. Um jovem já temeroso das forças da Fortaleza Portões do Inferno, Endracritar cresceu sempre muito atento a incursões Zhentarim próximas do seu covil, e ele vinha preparando magias e estratégias para um ataque decisivo a Claugilyamatar em algum momento. Sem que ele soubesse, a Velha Morde-Ossos vinha observando-o regularmente por algum tempo, também – assim como ela fez com todos os dragões que ela podia exceto Balagos, a quem ela não se atreve a espionar – e soube do plano dele. A força de retaliação de Águas Profundas entrou no Jardim da Cripta procurando por um dragão verde... e encontraram um.

As louvadas magias e estratégias de Endracritar não foram páreo para a fúria dos magos e heróis reunidos de Águas Profundas. Mal a fumaça começara a se dissipar, espiralando para os céus, dos ossos do dragão, enquanto Claugilyamatar deslizava calmamente pelas montanhas e retornava à sua caverna, trazendo sua melhor bola de cristal com ela. Era hora de espionar outra família nobre, para encontrar outra coisa que ela pudesse explorar para enriquecimento, poder e prazer.

Claugilyamatar pode reconhecer sua inferioridade em poder físico e mágico em relação a outros dragões (como Balagos), mas seu comportamento e comentários ocasionais a seus agentes revelam que ela se acha mais inteligente que todos os outros dragões. Ela acredita que pode manipular outros seres para ganhar vantagens em situações onde dragões rivais podem apenas investir e lutar ou andar pelas cercanias – para alcançar seus fins

pela força. A falta de magia verdadeira é a única fraqueza que ela parece estar trabalhando em retificar; contudo, sua paranóia a faz encontrar magos poderosos o suficiente para desenvolver uma lista de magias únicas e poderosas para ela, e que a permitam mudar de forma livremente, uma proeza realmente difícil. Recentemente ela chegou à conclusão que o único modo de fazer isso é criar um para si mesma – “adotar” uma criança de bom alinhamento e magicamente talentosa como uma benfeitora misteriosa, ajudando o humano a se tornar um mago de poder que veja Claugiyliamatar como uma amiga a quem ele tem um débito enorme. Mesmo a essa altura, o plano é cheio de perigos, e a Velha Morde-Ossos está procedendo com muita cautela, espionando até que ache alguns candidatos. Se algum se virar contra ela, será morto, ou se “se comportar mal” de alguma forma, ela terá outros sem todo o seu tempo perdido por inteiro... e se todos eles forem de sua confiança e demonstrarem maestria na magia, ela terá mais magos sob seu comando mais do que qualquer outro imperador nos Reinos jamais teve! Claugiyliamatar tem pouco uso para outros dragões. Ela acha que parceiros só irá atrasar ou destruir seus esquemas, forçando-a educar uma prole que inevitavelmente irá se virar contra ela quando crescer, e ela teme que isso dê a um dragão macho muito conhecimento do seu covil, defesas e natureza. Medo pode vencer a lealdade de criaturas menores, contudo, e Claugiyliamatar está satisfeita que muito poucos dos seus agentes humanos tenham cruzado com ela e sobrevivam para contar história. Ela não tem nenhum gosto ou desgosto especial por qualquer espécie, mas ela acha humanos

tanto úteis como fascinantes; ela vê a sabedoria e destreza dele quase igual às dos dragões.

Nas últimas estações, a palavra de ordem para ela parece ser se espalhar lentamente em Águas Profundas, e mais aventureiros, e nobres jovens e entediados têm chegado à sua floresta para uma caçada; Claugiyliamatar aprecia se apossar da magia que esses ínfimos tolos carregam, mas está ficando cada vez mais alarmada com a idéia de pessoas realmente poderosas (como o Alto Mago de Águas Profundas, Khelben “Cajado Negro” Arunsun) apareçam eventualmente, então ela está trabalhando para que seus agentes eliminem quem espalhar rumores sobre ela. A bajulação de uma boa balada, em particular uma que fale de uma dragoa verde mortal voando sobre Jardim da Cripta “há muito tempo atrás” seria mais bem vinda...

Então a Velha Morde-Ossos vive em sua caverna, olhando os esquemas, feitos e descobrir vidas de humanos na brilhante Águas Profundas e em outros povoados do Norte, se esforçando em ser cada vez mais sutil no que ela manda seus agentes fazerem, de modo que seu poder cresça mesmo que seu conhecimento se perca. Ela está próxima do perigo, mas se ela puder se manter fora dele, haverá séculos para crescer em poder – e uma cidade pulsando com magia está bem abaixo do seu nariz... magia que um dia será toda dela.

O destino de Claugiyliamatar

A Dragoa da Floresta Jardim da Cripta reside muito perto de Águas Profundas para estar realmente a salvo, e se a civilização crescer para o Norte como a maioria dos eruditos esperam, e mais povoados se espalharem pela costa ou (mais prova-

velmente) pela Longa Estrada, Claugiyliamatar será descoberta com maior regularidade e testada por grupos e grupos de aventureiros. Eventualmente um será muito forte para ela, ou muito sortudo – ou sua matança contínua irá trazer um tolo que ela não poderá derrotar.

Ela poderia se mudar, claro, mas a Floresta de Inverno Remoto é muito fria para ela e provavelmente em breve será território onde dragões mais jovens regularmente aparecem para fazer desafios (não falar nada do dragão branco Arveiatrace). A Floresta Alta, com ao menos três dragões verdes encarregados, seria provavelmente seu túmulo se ela se atrevesse a morar ali. Claugiyliamatar sabe desses perigos e preferiria fugir de tolos indesejáveis assumindo uma forma humana, ou de alguma outra maneira ter magias o suficiente para prevalecer contra os tolos mais poderosos.

Se ela descobrir um modo de trazer a não-vida para si, sem a ajuda manipulativa e intrometida do Culto do Dragão, ela estaria apta a fazê-lo. A remoção da necessidade de comer e se manter aquecida a permitiria muito mais liberdade, e ela poderia continuar a perseguir e se entreter, espionando humanos e outros humanóides, e manipulando seus negócios apenas para se deleitar com seu poder sobre eles.

Às vezes, contudo, ela sonha até com um destino melhor: governar Águas Profundas como uma rainha humana, sua natureza dracônica escondida. Mais frequentemente, ela vê a si mesma como uma mulher encantadora e misteriosa, cercada por todos os nobres e mercados ambiciosos, enquanto desliza das ruas escuras encontrando com nobres e festas, com todos os olhares voltados para

ela, e todas as línguas falando dos seus últimos feitos. Seus servos dizem que a Velha Morde-Ossos frequentemente suspira enquanto observa suas *bolas de cristal*...

A magia de Claugiyliamata

A dragoa da Floresta Jardim da Cripta considera sua lista de magias diminuta, mas ela tem algumas magias úteis, incluindo as dias magias detalhadas aqui.

Garras de força

Arcana: 2

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: 1 rodada/nível

Cria uma linha translúcida de quatro unhas longas e afiadas ao invés de uma arma de força, e o dano é de apenas 1d6 por ataque. Em adição, o alvo não pode ser mudado e a arma fica com o alvo até que ele saia do alcance da magia. A garra de força se dissipa no momento em que o alvo sai do alcance.

Bola de fogo Menor

Arcana: 2

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: Instantanea

Como bola de fogo, exceto que a explosão de fogo causa 1d4 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo de 10d4).

DAURGOTHOOTH

As bisbilhotices de Volo (de certa forma polidas por Elminster, cujas sobrancelhas sobem mais do que em uma ocasião enquanto lêem isto) trazem desta vez algo que o Velho Mago estava pretendendo omitir do estudo dos poderosos dragões do Norte: um dragão lich. Então, você esta agora lendo algo que até mesmo Elminster decidiu deixar fora de em livro!

Por que um dos mais poderosos magos de toda Toril quebrou uma de suas próprias regras agora? Bem, este ancião morto-vivo atrai muita atenção. Não somente por sua influencia que esta rapidamente se espalhando, mas o dragão lich Daurgothoth esta tentando ganhar habilidades de outros tipos de dragões (ele foi originalmente um grande ancião negro) e para “voltar à vida” suficientemente para criar sua verdadeira e legitima nova espécie de dragão.

Estas gêmeas obsessões de alcançar supremacia pessoal e criar uma nova raça, tem mantido Daurgothoth ocupado durante um século, aprimorando suas habilidades do modo que puder, e procurando uma companheira adequada – ou planejando como construir uma, assim como ele, modificada em um morto-vivo.

As implicações do fascinante empenho de Daurgothoth são obscuras, de fato. A únicas razões para que hordas de aventureiros ainda não migraram até o dragão lich, procurando sua destruição, é que eles não conhecem nada sobre ele. Entretanto, muitos rumores estão se espalhando... Tanto Tolgar Anuvien quanto Malchor Harpell estão (independentemente) começando a desvendar a localização e atividades do ancião morto-vivo, mas os únicos que conhecem a vasta verdade so-

bre a natureza e metas de Daurgothoth são os Escolhidos de Mystra, poderosas figuras como Elminster, Khelben, Laeral e Alustriel. Esses arqui magos não vão atuar ou falar contra ele, já que os experimentos mágicos e avanços que Daurgothoth está engendrando são precisamente o tipo de coisa que a Divina Mystra encoraja para que a magia continue a crescer. Daurgothoth não esta sob nenhuma restrição e procura energicamente destruir qualquer criatura que descubra suas metas ou que perturbe seu covil. Ele já matou nada menos do que três grupos de aventureiros de aluguel que trabalhavam para ele em Águas Profundas – mas que ele julgou que haviam começado a suspeitar muito sobre ele. Suas magias permitem a ele falar com tais subalternos por meios de imagens (de aparência humana) projetadas e para espionar-lhes à distância. Enquanto isso, Daurgothoth, como de costume, possui alguma espécie de mago deliberadamente misterioso e renegado. Em tais funções, este dragão lich tem começado a atuar em aumentar suas atividades nos trabalhos sombrios nas cidades de Águas Profundas, Portal de Baldur, Inverno Remoto e Secomber. Primeiramente, ele tem perseguido a aquisição de magias, itens mágicos e substancias que podem servir como componentes mágicos, mas isto tem chamado a atenção de muitos conjuradores alarmados e autoridades (uma destas apelidou a causa desconhecida dos roubos de “A Maldição Rastejante”, um titulo que Daurgothoth alegremente adotou), então ele tem encoberto suas atividades atrás de uma teia de muitos grupos de bandidos e astutos mercantes, sem que estes soubessem. Uma vez um grande ancião de considerável tamanho, com uma distintiva cicatriz



em seu flanco esquerdo (um ferimento velho e quase mortal), Daurgothoth foi transformado em dragão lich pelo mago insano do Culto do Dragão, Huulukharn. Ele inicialmente matou o mago e desapareceu do conhecimento e da influência do Culto.

Hoje em dia, a Maldição Rastejante possui todos os poderes normais de um grande ancião negro dragão lich que é também um mago de 20º nível e arquimago de 5º nível (detalhado no Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos, páginas 42 e 43). Daurgothoth é conhecido por desenvolver outros ataques de sopro – em particular procurando modificar algumas de suas magias nesta forma de ataque.

A filacteria de Daurgothoth é descrita como uma opala negra de insignificante tamanho, e ela pode estar escondida em um imenso amontoado de gemas de todos os tipos e tamanhos que quase preenche a caverna e também possui ossos de corpos de seis dragões menores que servem a ele como uma sucessão de corpos substitutos. Esta caverna é murada por uma rocha tombada em algum lugar sob a caverna principal preenchida com as gemas de Darugothoth. (a rocha escavada lateralmente para alcançar a caverna pode conter a própria pilha de ossos do dragão lich).

Daurgothoth é um brilhante artesão mágico, uma criatura eternamente inquisitiva e um prático observador com impressionante memória. Ele é governado por uma prudente paranóia que mantém ele sempre atento a inimigos o espreitando e possíveis ataques, e isso faz com que ele trabalhe constantemente em melhorar seu poder pessoal e suas defesas. Este é um ancião que nunca vai ser encontrado com a maioria ou todas as suas magias

exauridas. Se ele alcançar tal estado (no calor da batalha), ele rapidamente parte para se esconder bem longe até que sua magia esteja novamente fortalecida. Ele é paciente em suas negociações e calmo em batalha; ninguém pode provocá-lo com sucesso, e o orgulho nunca o leva a ter excesso de confiança em uma batalha, ou qualquer recusa teimosa em recuar. Para um dragão lich imortal que toma muito cuidado em resguardar a si próprio da destruição, sempre haverá um outro dia para lutar – ou procurar por vingança. Daurgothoth possui um cruel senso de humor e desfruta de táticas antecipadas, sempre à frente em qualquer conflito. Ele almeja por música e companhia de tempos em tempos, mas ele nunca leva essas necessidades a comprometer a segurança de seu covil. Lindas bardas que conseguem audiências com misteriosos homens solteiros em seus acampamentos no Norte são advertidas que poderão estar entretendo simples viajantes, licantropos ou doppelgangers, Harpistas – ou a Maldição Rastejante. Daurgothoth raramente molesta ou devora boas cantoras.

O covil de Daurgothoth

O covil da Maldição Rastejante localiza-se na cidade abandonada de gnomos conhecida como Dolblunde, que fica a nordeste de Águas Profundas. Entradas conhecidas para este labirinto subterrâneo incluem os “Túneis dos Bandidos”, próximo da Tumba Torre da Donzela, certas passagens na vasta masmorra do complexo do Subterrâneo, e um inundado túnel que conduz a partir do fundo lamacento do Rio Dessarin. Esta última, a mais larga das rotas, é uma das mais usadas por Daurgothoth, embora o dragão lich utilize a magia teletransporte em certas ocasiões. As

magias de Daurgothoth escavaram muitas cavernas para sua conveniência, formando uma cadeia de sempre crescente de túneis que se dirigem para o noroeste, para uma saída de emergência planejada, localizada nas montanhas ao norte de Águas Profundas.

Para desencorajar intrusos, o ancião morto-vivo tem colocado muitas armadilhas nas pequenas passagens criadas pelos gnomos ao redor da grande caverna do covil. Há umas algumas armadilhas blocos oscilantes sobre fossos de diversas profundidades, mas a maioria desses perigos são as armadilhas de queda de espinhos de pedra, que consistem de pedras afiadas suspensas no teto. Esses perigos mecânicos são auxiliados por indesejáveis servidores mortos-vivos – presas da morte (detalhado no *Races of Faerûn* [Raças de Faerûn]), espreitadores ósseos e ferrões ósseos. Os últimos são os resultados animados das antigas tentativas do ancião em criar um ferrão na cauda.

No centro do complexo de cavernas de Daurgothoth existe uma passagem lateral grande o suficiente para um dragão voar baixo. Ela é guardada por uma muralha de esqueletos Grandes (os restos mortais de uma tribo de gigantes da colina, armados com suas clavas grandes) que têm ordens para atacar todas as criaturas que passarem pelo túnel e que não forem o próprio Daurgothoth. Acima deles encontra-se um tirano da morte (um beholder morto-vivo detalhado no *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*, páginas 309-310; os poderes de seus preciosos olhos são desconhecidos) com ordens similares.

Além destes guardiões, o túnel conduz a uma porta de pedra fechada, que é por si só um golem de pedra que ataca qualquer um que tentar abri-lo. A porta abre-se

para uma vasta e devastada caverna de no mínimo três quartos de quilometro de comprimento, suas paredes queimadas e marcadas, e seu piso com amontoados de pedras quebradas. Esta é a câmara de conjuração do dragão lich, onde ele faz seus experimentos com magia.

Um túnel lateral menor conduz para fora desta caverna, serpenteando muitas vezes até alcançar a caverna cheia de gemas onde Daurgothoth dorme e descansa sobre uma imensa pilha de ossos. Ao lado da câmara murada cheia de rumores que contém seu hospedeiro, duas cavernas menores separam-se da principal: uma vasta caverna abarrotada de tesouros mágicos de todos os tipos, estatuetas, moedas e coisas do tipo; e uma sala de estocagem onde o dragão mantém seus grêmios, itens mágicos que ele conhece o suficiente para se sentir seguro para usar (quais são estes itens permanece sendo um mistério) e uma prisão-fosso de muros lisos onde ele deixa criaturas vivas para usar depois. Este fosso possui muros lisos (uma muralha de pedra fundida até quase um estado de vidro devido às muitas aplicações de seu sopro e de certas magias) com 9 m de abertura e 30 m de profundidade. O fundo do fosso é de areia úmida, e perdido nele existe um cajado do mago (fato desconhecido por Daurgothoth). O dragão geralmente lança uma corda ao redor dos prisioneiros e lança-os ao fundo do fosso, prendendo a ponta superior da corda em uma “tampa” que consiste de uma imensa placa de pedra de quatro toneladas que cobre o topo do fosso. Prisioneiros perigosos (tais como aventureiros conjuradores) são amarrados com um conjunto de faixas de ferro de Bilarro primeiramente; estas esferas estão preparadas em um buraco fora do fosso. Muito

do restante das coisas nesta caverna de estoque incluem uma vasta coleção de estranhas substâncias que podem servir como componentes materiais, incluindo corpos conservados de monstros grandes, tais como tartarugas-dragão, vermes púrpuras e remorhazes (e, naturalmente, muitas espécies de dragões).

Em seu covil principal, as maciças pilhas de ossos de Daurgothoth dão a ele matéria-prima para alguns ataques relacionados a ossos que ele atualmente está pesquisando.

Os domínios de Daurgothoth

A partir de Dolblunde, Daurgothoth se mantém atento sobre o tráfego na Estrada Alta, na Estrada Longa e no Rio Dessarin, bem como em todo o território desde a muralha ao sul dos Campos Dourados até oeste na margem do Dessarin até a Ponte Zund, e ao norte de lá ao longo da costa até quase o Monte Sar. Ele não tem tempo para espionar Águas Profundas, mas emprega uma magia de olho arcano modificada para longas distâncias para ficar horas observando atentamente os acontecimentos na Cidade dos Esplendores quando está interessado e alguma coisa (quando há informação na cidade sobre um duelo de magos, por exemplo, ou quando Ordem Vigilante está reunida para discutir alguma coisa importante). Daurgothoth está interessado em todas as coisas sobre magia e em novidades sobre novos dragões e seus feitos. Entretanto, ele não está interessado em ser identificado e localizado por clérigos ou magos, então ele raramente aparece abertamente em seu “território”.

Um dia, quando seu covil alcançar a superfície em algum lugar nas montanhas, ele poderá voar adiante cada noite para

destruir qualquer um que questione sua autoridade – uma vez que suas armadilhas estão preparadas para lidar com os arquiagos que vão inevitavelmente tentar destruí-lo. Brevemente, talvez...

Enquanto isso, Daurgothoth prefere empregar vários magos menores inescrupulosos (incluindo, notavelmente, muitos magos Zhentarim que fugiram do Forte Zhentil) e grupos de aventureiros. Ele mantém estas forças acreditando que eles estão trabalhando para um nobre de Águas Profundas que faz uso de magia para ocultar sua identidade, e tenta manter cada grupo de seus agentes ignorando a existência de outros. Algumas vezes ele testa a lealdade deles mandando vários agentes para a mesma tarefa, para ver quem prevalece, como, e o que eles reportam para ele sobre suas tarefas.

Estes agentes recolhem vários itens mágicos, magias e substâncias que possam servir em conjurações. Daurgothoth frequentemente emprega nomes falsos como “o Mestre Mascarado” ou “Onalibar” quando tratando com seus subalternos (o último nome é uma piada particular: ele certa vez pertenceu a um mago do Culto que tentou escravizar o dragão lich após sua inicial rebelião – e que foi prontamente devorado por seus tormentos). Ele recompensa os magos com magias úteis de sua coleção, guiando-os para roubarem ou desenvolverem outras magias para ele, em retorno.

Hábitos e façanhas de Daurgothoth

Livre da necessidade de caçar ou consumir qualquer tipo de alimento, Daurgothoth pode aspirar suas grandiosas realizações mágicas mais ou menos constantemente.



Daurgothoth tenta se ocultar de outros dragões liches e de dragões vivos quando é possível, bem como, também, dos irritantes e enérgicos membros do Culto do Dragão. Ele decidiu que se a após a organização provar ser muito irritante, ele vai tentar tomar a liderança do culto (ocultando sua verdadeira natureza) e colocá-los para trabalhar em sua busca pessoal de encontrar ou fazer uma companheira perfeita.

Daurgothoth é especialmente cuidadoso e fascinado por dragões ametista. Ele julga que suas habilidades fazem deles imprevisíveis e, por essa razão, perigosos, além de ele também considerar a possibilidade deles serem a fonte de alguma coisa que possa ser criada ou modificada em sua companheira. Estudar as atividades do Culto do Dragão e dos magos em

geral (enquanto se mantém bem distante de fortes grupos organizados de magos tais como os Magos Vermelhos de Thay ou os arqui magos de Halruaa) ocupa muito de seu trabalho diário. Ele está sempre considerando planos para aumentar os poderes de quaisquer subalternos ou servidores construídos para “arrebatar” novas magias desenvolvidas por tais fontes não detectadas – ou, pelo menos, de tal modo que eles não possam ser realmente seguidos. Muitas vezes ele pondera como poderia controlar a mente de um estudioso do Forte da Vela o suficiente para aprender coisas “mente-a-mente” e direcionar para quais livros o indivíduo leu, enquanto, ao mesmo tempo, frustra os esforços de qualquer um procurando por tal vínculo mental (aqueles com poder no Forte da Vela o fazem regularmente, pois

tais infiltrações já foram tentadas varias vezes no passado recente).

As atuais atividades de Daurgothoth incluem tentativas de se infiltrar em templos de Lathander para ganhar a magia relacionada com criação da vida (para seus próprios planos de criação) e, pessoalmente, tentar desenvolver um sopro que funcione como a disjunção de Mor-denkainen contra a magia dos outros, exceto na sua.

O destino de Daurgothoth

A Maldição Rastejante é tão ambiciosa que seus planos parecem destinados a falhar. Mesmo o próprio Daurgothoth está atento de que espalhar uma raça de descendentes tendo poderes semelhantes aos seus pode trazer sua eventual própria condenação (pelas mãos deles). Ainda, mesmo que ele nunca faça um par, seu continuo crescimento em poder é um assunto de grande importância para toda a população sobre Faerûn, sejam eles dragões ou humanos.

O dragão lich não vai parar por nada, e Mystra parece contente de que ele esteja tornando a si mesmo uma das maiores criaturas mágicas de toda Toril se ele alcançar suas metas. Ao mesmo tempo, sua busca solitária por uma companheira abre para si ataques de inimigos astutos, e se sua busca por magia se tornar mais bem sucedida, então ele não sentirá mais falta disso.

A magia de Daurgothoth

A Maldição Rastejante comanda uma vasta quantidade de magias pessoalmente modificadas, assim como fazem as Sete Irmãs, ou como outros conjuradores poderosos, tais como Elminster e Khelben Arunsun. Esta descrição poderia ser muito

extensa, mas as magias mais letais merecem mais atenção por causa de seus efeitos espetaculares. Também, uma variação de uma magia comum merece atenção, já que Daurgothoth frequentemente a utiliza quando interage com outras criaturas:

Derreter ossos

Arcana: 7

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: 1 dia/nível

Voce transforma os ossos de uma criatura vertebrada viva em geléia. Esta magia não surte efeito em criaturas do tipo construído, morto-vivo, plantas, limos, vermes, elemental ou aberrações.

Se o alvo da magia obtiver um sucesso na JP-CON, somente um membro será afetado (determinado aleatoriamente, não incluindo a cabeça ou cauda, se possuir). O membro se torna uma substância pendente, tipo uma massa gelatinosa sem força para segurar ou carregar qualquer item. Se o membro for usado para locomoção (por exemplo, uma perna), o deslocamento do alvo diminui para três quartos do total e a destreza sofre uma penalidade circunstancial de -8. Se o membro for usado para manipulação (por exemplo, um braço), a destreza do alvo sofre uma penalidade circunstancial de -8. Itens segurados caem, mas itens usados não são derrubados.

Se o alvo falhar na JP-CON, a vítima colapsa (no final de sua próxima ação) e fica indefesa, como uma bolha escorregadia semelhante a uma ameba. Respirar e se movimentar rastejando (deslocamento 3m) é possível, mas escalar, voar, empunhar itens e realizar outras tarefas do tipo se tornam impossíveis. A vítima não morrerá decorrente desta alteração, mas muitas vezes resultará na rápida falta de mobilidade causada pela magia.

Após falhar em sua JP-CON, o alvo desta magia pode fazer uma JP adicional a cada 24 horas. Se ele obtiver sucesso, sua forma troca para o mesmo estado, como se ele tivesse obtido sucesso no teste original.

Projetar Imagem Alternada

Arcana: 7

Alcance: 120 m + 12 m/nível

Duração: 1 hora/nível

Como projetar imagem, exceto que a imagem de sombra pode ter a forma de qualquer criatura, incluindo a sua própria, como visualizado por você durante a conjuração.

Monstro de ossos

Monstros de ossos são mortos-vivos que foram reunidos de ossos de criaturas caídas e acumulados juntos com magias necromânticas. Eles são autômatos sem inteligência que obedecem as ordens de seus mestres malignos. Se destruídos, eles desmoronam em uma pilha de ossos soltos.

Espreitador de ossos

Estes mortos-vivos se parecem com uma grade ou cortina criada de ossos humanos e de bestas entrelaçados e adornados com afiadas esporas de ossos.

Um espreitador de ossos pode ser criado a partir da magia criar mortos-vivos menor, e necessita de três corpos pra criar um espreitador de ossos.

Combate

Um espreitador de ossos ataca caindo em sua presa e envolvendo-se ao redor dela. Cair desta maneira é considerado um ataque de investida vindo da parte de cima. Um espreitador de ossos que errar seu ataque inicial, frequentemente voa para

cima e tenta cair sobre a vítima novamente.

Ferrão de ossos

Essas criaturas se assemelham a grandes serpentes de ossos reunidos que são fixados em uma muralha, teto ou piso. Eles possuem um comprimento de 2,4 m a 4,8m quando completamente esticados, e uma espessura de 30 cm.

Um ferrão de ossos pode ser criado a partir da magia criar mortos-vivos menor, e necessita de dois corpos pra criar um ferrão de ossos.

Combate

Um ferrão de ossos ataca se enrolando e chicoteando a partir do ponto que ele está ancorado. Ele corta ou apunhala com um “ferrão-espada” ósseo tão longo quanto a altura de um homem. Se for arrancado de seu ponto de fixação, um ferrão de osso é destruído.

Ferrão de ossos

Essas criaturas se assemelham a grandes serpentes de ossos reunidos que são fixados em uma muralha, teto ou piso. Eles possuem um comprimento de 2,4 m a 4,8m quando completamente esticados, e uma espessura de 30 cm.

Um ferrão de ossos pode ser criado a partir da magia criar mortos-vivos menor, e necessita de dois corpos pra criar um ferrão de ossos.

Combate

Um ferrão de ossos ataca se enrolando e chicoteando a partir do ponto que ele está ancorado. Ele corta ou apunhala com um “ferrão-espada” ósseo tão longo quanto a altura de um homem. Se for arrancado de seu ponto de fixação, um ferrão de osso é destruído.

DESZELDARYNDUN

As bisbilhotices de Volo (de certa forma polidas por Elminster, cujas sobrançelas sobem mais do que em uma ocasião enquanto lêem isto) trazem desta vez um dos bondosos dragões do Norte: Deszeldaryndun Asa Argêntea, o Ancião Guardiã de Everlund (ou Maranheterna) e cônjuge da raramente vista Valamaradace (a Rainha Dragão de Lua Argêntea).

Asa Argêntea é algumas vezes chamado de “O Dragão Amável” no conhecimento do Norte, porque ele freqüentemente ajuda seres humanóides. Ainda que ele tente evitar a sociedade humana e suas políticas, Asa Argêntea parece fascinado pelas pessoas. Ele tem curado e abrigado muitas pessoas perdidas, solitárias ou feridas. Alguns ficaram sabendo que Deszeldaryndun tem participado das aventuras daqueles que ele tem amizade. Ele prefere estar envolvido em tais assuntos disfarçado, então, aqueles que ele ajuda muitas vezes não percebem sua natureza dracônica. Entretanto, ele não hesita em revelar seus verdadeiros poderes se esta tática puder ajudar um de seus companheiros escolhidos em necessidade. Ele também é um astuto juiz de caráter (Asa Argêntea raramente é enganado ou pego despercebido). Asa Argêntea é um brilhante e gracioso ancião de prata que parece desfrutar de uma vida simples e de ritmo lento nas vastidões, temperado com um freqüente contato com humanos que ele mesmo inicia ou pelo qual ele estabelece seus próprios termos (aqueles que ele deseja simplesmente evitar não podem encontrá-lo se chegarem procurando por ele). O Ancião Guardiã passa muito do seu tempo na forma humana nas florestas a oeste de Everlund (ou

Maranheterna), visto como um lenhador que atende por nomes tais como Ergoth Falaer ou Drouth Sammart. Seu anel da sustentação, e os fungos das cavernas e tanques de peixes estocados que ele tem estabilizado abastecem-lhe com ampla comida. Quando ele alçar vôo para caçar, é para tratar com bestas que ele procura remover de seu escolhido domínio, e não para encontrar as exigências da fome.

Ainda que somente rangers veteranos ativos na área possam suspeitar que certos humanos que eles encontram são na realidade Deszeldaryndun, o Ancião Guardiã é famoso nos contos em tavernas por enganar agentes Zhentarim, membros da Irmandade Arcana, Arcanos Vermelhos e outros adversários da civilização que seguem a lei no Norte. Ele geralmente confunde tais adversários ao se aproximar de formas e maneirismos de pessoas poderosas e influentes (tais como Khelben “Cajado Negro” Arunsun e Elminster do Vale das Sombras) com fantástica precisão.

Asa Argêntea muitas vezes personifica Alustriel para permitir que ela se ausente em segredo (geralmente como um Harpista ou Escolhido) para realizar tarefas de forma despercebida, aumentando sua reputação ao aparecer em dois lugares ao mesmo tempo ou responder a adversários ou crises com uma aparentemente velocidade impossível. Em muitas ocasiões, ele deliberadamente tomou o lugar dela em situações perigosas (incluindo muitas emboscadas de campos antimagia que tentavam matar a Grã-Senhora de Lua Argêntea). Alustriel tem mantido tal ajuda secretamente de todos, com exceção de seus filhos e certos companheiros Escolhidos. Nem a maioria dos Harpistas sêniores conhece este fato. O dragão puramente retribui tal ajuda como um ami-



go; ainda que ele aprove os esforços de Alustriel para fundar um reino de relativa segurança e sofisticação nas Terras da Lua de Luruar, Asa Argêntea recusa-se a tomar parte em qualquer partido na corte de Alustriel, e ele não reconhece que ela tenha qualquer autoridade sobre ele (ou sua própria Rainha Dragão). Em retorno, Alustriel retribui ajuda para ambos, Asa Argêntea e Valamaradace, sempre que eles precisam. A Grã-Senhora de Lua Argêntea tem impedido muitas batalhas entre dragões, aparecendo preparada para a batalha, para a surpresa de dragões vermelhos que tem chegado para desafiar Asa Argêntea em combate. Em certa ocasião, ela posou como uma escrava humana de Asa Argêntea como um artifício que permitiu a ele enganar um dragão adversário. O Harpista veterano Orbrind Hauthleather insiste que o espadachim silencioso e encapuzado que algumas vezes acompanha Alustriel em seu palácio e quando ela se aventura fora da cidade é uma forma assumida por algum aliado benevolente e poderoso. Elminster confirma que o espadachim, que atende pelo nome de Talynd, é a forma humana favorita de Asa Argêntea quando ele está com Alustriel (sua cónjuge Valamaradace é conhecida por preferir a forma de uma elfa ágil e pequena, e usa o nome de Targarda em suas raras aparições em lugares civilizados). Apesar de Deszeldaryndun ser um dragão de prata e Valamaradace ser um dragão de ouro, eles são incontavelmente um casal, e todas as fontes se referem à Asa Argêntea como “cónjuge” de Valamaradace. A Rainha Dragão é raramente vista, mas Deszeldaryndun muitas vezes se mistura com o povo; ele genuinamente gosta da companhia de humanos inteligentes, sensíveis e bondosos. Asa Argêntea é um ancião adulto de

forma graciosa e de um abundante senso de humor. Ele possui um talento natural para mímica, e se especializou em vozes, movimentos e maneirismos de humanos e meio-elfos de ambos os sexos.

Bondade é o elemento que define e governa o caráter de Deszeldaryndun, mas ele também possui um impetuoso senso de humor. Isto freqüentemente se mostra no que ele diz em ambos os lados das aparentes “conversas sussurradas” para enganar curiosos, desviando a atenção deles, precipitando suas ações e espalhando falsos rumores.

Asa Argêntea, pessoalmente, gosta de focos, de descobrir segredos e ver o total avanço e as implicações de todas as atividades de humanos no Norte da Costa da Espada, mas ele desfruta de uma paciência e autocontrole que nenhuma barulhenta vila de atarefados humanos pode ter a esperança de alcançar. Cultistas do Dragão e outros que têm tentado atraí-lo para armadilhas ou revelações com a promessa de rara ou exclusiva informação têm aprendido – algumas vezes ao seu custo -- que os interesses de Asa Argêntea nunca sobrepõem sua prudência, direção e a alerta compreensão dos perigos ao redor dele. Ele é um talentoso cantor com uma pródiga memória para velhas líricas e obscuras harmonias. Deszeldaryndun impulsivamente segue as carreiras e performances tanto dos famosos quanto dos obscuros bardos e menestréis de Faerûn. Alguns podem muitas vezes se encontrar com ele, disfarçado, no lado de fogueiras ou audiências em tavernas, bebendo em cada entonação e gesto (com sua própria mímica). Este hábito tem feito ele capaz de perfeitamente imitar o caminho de certos músicos para interpretar canções. Ainda que ele seja um adversário de pomposos, mal humorados ou impru-

dentemente impulsivos praticantes do bem, Asa Argêntea também gosta e esta interessado pelo trabalho dos paladinos, Harpistas e outros agentes da bondade no Norte da Costa da Espada. Ele, algumas vezes, alia-se a tais indivíduos (e com grupos menores de nobres aventureiros) como um não convidado, não anunciado e – tanto quanto possa – um despercebido guardião e ajudante. Muitas vezes quando um guerreiro tem um lapso de sorte, ou um paladino prevalece contra uma disputa impossível, a verdadeira causa é o vigilante e invisível Ancião Guardião de Everlund (ou Maranheterna).

O covil de Deszeldaryndun

Asa Argêntea vive com Valamaradace na Montanha Flutuante, numa gigantesca rocha oval oca cuja parte mais alta da superfície se eleva em uma série de picos ou pináculos irregulares. As magias da Rainha Dragão mantêm a rocha flutuando, coberta em brumas e permite a ela direcioná-la sempre que ela desejar. Geralmente ela paira baixo sobre as florestas à oeste de Everlund (ou Maranheterna), ou ao sul de lá nas fronteiras da Floresta Alta. A maioria das pessoas que os vêem através de suas brumas, pensa que eles estão olhando para um dos distantes Pináculos das Estrelas ou para as “Irmãs” (picos que se elevam no coração da Floresta Alta, no extremo sul). Ocasionais vislumbres de sua verdadeira natureza têm dado às rochas voadoras este apelido. O casal dragão se refere a sua residência na rocha flutuante como Asa Leve, que, muitas vezes, é confundida por outros que ouvem por acaso o que eles estão conversando e pensam que este é o nome de um outro dragão (o misterioso casal encoraja tais equívocos).

Asa Leve possui uma imensa abertura na

caverna central, que um dragão de tamanho Colossal pode planar com as asas completamente abertas, e muitas pequenas e retorcidas passagens que somente criatura Médias ou menores podem atravessar. Estas conduzem para duas pequenas saídas do covil, uma no lado de baixo da rocha e uma na superfície acima, e uma abertura para a caverna do tesouro subjacente da principal. As pequenas saídas são conhecidas como “as portas abertas”, e o par do lado de baixo fornece as maneiras favoritas de se sair de Asa Leve por seus habitantes; na forma humana eles saltam pela abertura e assumem a forma de dragão enquanto mergulham em direção ao solo.

Proteções mágicas secretas guardam a caverna, mas os véus mágicos na boca de abertura da caverna principal do covil incluem algumas magias conhecidas, lançadas por Deszeldaryndun: sopro suave, que diminui a queda de criaturas voadoras de tamanho semelhante a um dragão; trombeta guardiã, um alarme mágico que anuncia, ilumina e identifica intrusos; e garra de gelo, uma magia defensiva que causa dano e paralisa nos tipos de criaturas escolhidas que falham em esquivar-se ou resistir a ela.

Asa Leve possui muitos segredos ainda não revelados. Entretanto, sabe-se que uma magia operante permite que tanto Deszeldaryndun quanto Valamaradace gerem múltiplas imagens fantasmagóricas como a magia projetar múltiplas imagens. Primariamente, tais imagens confundem os intrusos, que as atacam ou gastam magias e munições de armas de ataque a distancia nas passagens vazias. Nenhum dos amigos ou aliados da Rainha Dragão e seu cônjuge foram convidados a freqüentar Asa Leve, exceto Alustriel de Lua Argêntea. Entretanto, tanto Elmins-

ter quanto Khelben têm, independentemente, investigado o local na forma de animais, emergindo (até onde eles conhecem) sem serem detectados. Cajado Negro conta para sua dama Laeral o que ele viu e fala sobre sentir uma “presença vigilante” na Asa Leve que se mantém alerta e em incansável vigília, mas que se esconde de ambos os dragões. Conhecendo tão pouco, ele não se preocupa em especular sua natureza e objetivos, mas ele o achou “desabitado”. Elminster não detectou tais sentinelas escondidas.

Os domínios de Deszeldaryndun

A partir de seu covil na Montanha Flu-tuante, Asa Argêntea perambula por um território cujas fronteiras são determinadas (e patrulhadas) por sua cômputo; em anos recentes as fronteiras são aproximadamente a Floresta da Lua inteira, até o norte e sudeste até Sundabar e de volta a sudoeste ao longo do Rio Rauvin até Turlangtor (a parte mais a oeste do elevado rochoso que jaz ao sul do rio e que corre para o leste até a Passagem da Pedra Virada). A partir de lá a fronteira se dirige para sudoeste, dentro das Florestas de Turlang até tocar os Picos Perdidos, e então se voltam para o oeste ao longo do Dessarin até um ponto ao sul da Rocha da Pedreira, onde volta e continua até o norte através dos Charcos Eternos até o Rio Surbin, e daquele lugar ao longo de sua margem de volta até a extremidade mais ao norte da Floresta da Lua novamente.

Ainda que nenhum dos dois, tanto o Ancião Guardião quanto a Rainha Dragão gostam de estar em eminência nos incidentes nesta área, parece provável que suas vigilâncias sobre os acontecimentos evitam o crescimento do mal que reside há muito tempo no Forte Portão do In-

ferno, auxiliados pelos entes de Turlang em oporem-se as depredações das outras criaturas e mantendo o aumento do número de trolls nos charcos controlado para que eles não varram os humanos do Norte. Os dois dragões preferem trazer à tona os misteriosos “desaparecimentos” de adversários importantes; eles não gostam da caçada aberta e da propagação do medo praticado por muitos outros dragões.

Hábitos e façanhas de Deszeldaryndun

A presa favorita de Asa Argêntea, naquelas raras ocasiões quando ele caça para valer, é o hipogrifo (ele também gosta de cavalos e dos cervos da Floresta Alta). Na forma humana, Deszeldaryndun ama amêndoas torradas e licor de cereja. Ele gosta de beber em muitas lagoas isoladas nas Florestas de Turlang, e mais de uma vez durante a estação seca ele racha imensos pedaços de gelo vindos da margem do Mar do Gelo Eterno e os carrega para o sul para suprir seus lagos secos e fazer a floresta verde novamente.

O Ancião Guardião gasta a maior parte de seus dias perambulando pelas florestas a oeste de Everlund (ou Maranheterna), observando seu panorama da vida sem fim enquanto contempla, usando suas magias para espionar pessoas distantes e planejando o que fazer seguir. Ele é especializado em encontrar coisas raras, estranhas e bonitas – sinais e feitos, bem como flores e outros itens – para dividir com sua Rainha Dragão, e carrega uma magia – memória mágica – que grava coisas que ele vê em sua mente para dividir suas vivências com ela, mais tarde. Dessa forma, ele pode passar para ela o desabrochar de uma flor, o esplendor de um por do sol ou o emocionante heroísmo de

uma proeza executada por um humano, sprite ou entes que agora jazem mortos. Por quanto tempo Asa Argentea e sua Rainha estão juntos não é conhecido pelos humanos, embora seja claro que eles estão juntos a mais do que mil anos. Seu amor é profundo e inabalável – ambos desfrutam da liberdade de seguir seus próprios interesses, amizades e até mesmo casos de amor entre humanóides. Eles são capazes de se comunicar telepaticamente a longa distância (provavelmente através de uma permanente ligação telepática de Rary forjada por Valamaradace com um desejo) e apreciam um ao outro mesmo enquanto deleitam-se seguindo a conduta de certos humanos.

Tampouco Deszeldaryndun ou Valamaradace estão interessados em outros dragões ou até mesmo conhecer seus nomes, espécies e atuais feitos de anciões vizinhos. Tampouco têm qualquer aliança conhecida no passado ou presente, ou se tenham acasalado com outros dragões. Eles dividem atitudes similares perto de outras espécies (ainda que Asa Argêntea desfrute do contato humano muito mais do que sua Rainha) e odeiam apenas o Culto do Dragão e os dragões lich que eles têm encontrado.

Atualmente, Deszeldaryndun está trabalhando escondido na tarefa de criar um reino humano estável no Norte (ou seja, para ajudar Alustriel em estabelecer a terra que ela sonha, sem ser detectado em seu trabalho) e para confundir os agentes de Thay, os Zhentarim e o Culto do Dragão que se vagam pelos domínios que ele divide com Valamaradace.

O destino de Deszeldaryndun

Asa Argêntea ainda é vigoroso e está em crescente em poder, mas sua abnegada devoção para com sua Rainha Dragão e

sua profunda amizade com vários humanos solitários em necessidade de ajuda no Norte são fatos que podem trazer sua eventual morte – lutar contra o mal para defender as coisas que ele acha preciosas. Como Elminster observou, este é um destino para se orgulhar.

A magia de Deszeldaryndun

Asa Argêntea não é conhecido por magias espetaculares, mas ele pode preparar e conjurar poderosas magias que sua Rainha Dragão desenvolve e passa para ele. Dessa forma, seu potencial arsenal mágico nunca deveria ser subestimado.

No mínimo em uma ocasião, o Ancião Guardião libera uma “bomba de magia morta” em cima de um grupo de inimigos empunhadores de magia: ou seja, um recipiente quebrável que solta um campo antimagia temporário na área específica onde se quebra.

Sopro suave

Arcana: 5

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: 2 rodadas/nível

Sopro suave cria um cone de nuvens pálidas, inodoras e de fartos vapores. Ainda que o cone se dissipe rapidamente, objetos e criaturas pegos em sua área sofrem os efeitos durante a duração da magia.

O primeiro efeito da magia é similar à magia queda suave e afeta somente objetos e criaturas em queda livre. A velocidade da queda é instantaneamente trocada para 18m por rodada (equivalente ao fim de uma queda de poucos metros), com nenhum dano causado na aterrissagem enquanto a magia estiver em efeito. Entretanto, quando a duração da magia cessar, a velocidade normal da queda retorna.

O segundo efeito da magia é idêntico ao

da magia lentidão e afeta somente criaturas (incluindo criaturas voadoras e em queda livre). Criaturas sob o efeito de lentidão podem executar somente ações parciais a cada rodada. Adicionalmente, eles sofrem -2 de penalidade na CA, ataques corpo a corpo, dano corpo a corpo e JP-DES. Criaturas sob efeito de lentidão pulam e atacam a metade do normal.

Criaturas em queda livre são os únicos alvos suscetíveis para ambos os efeitos de queda suave e lentidão. Uma criatura em queda livre não pode escolher resistir a um dos efeitos e não ao outro; um sucesso na JP-SAB nega ambos dos efeitos da magia.

Trombeta guardiã

Arcana: 5

Alcance: 7,5 m – raio de emanção centrada em um ponto no espaço.

Duração: Permanente até que seja descarregado.

Como alarme, exceto que ela ativa tanto um alarme mental quanto um alarme audível. O alarme audível soa como uma trombeta, e não como um sino de mão. O alarme mental pode ser escutado por qualquer um no mesmo plano. Você pode desativar ou ativar a trombeta guardiã um ilimitado numero de vezes dentro da área protegida pronunciando uma palavra secreta enquanto dentro dos seus confins. Uma criatura que acione uma trombeta guardiã é envolvida por uma aura vermelha. Além disso, você pode mentalmente sentir a exata localização da criatura pelo período que o efeito da aura permanecer, como a magia localizar criatura.

Garra de gelo

Arcana: 8

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Duração: 1 rodada/nível

Você cria uma nuvem de vapores brancos

fantasmagórica e fracamente brilhante. Os vapores se unem formando quatro visíveis garras brancas com unhas de tamanho Médio toda hora que um intruso entre na área de efeito da magia. Múltiplos intrusos geram múltiplas garras, uma para cada intruso. Um “intruso” é qualquer criatura de uma das três raças ou espécies escolhidas por você no momento da conjuração. Você pode escolher um ou dois indivíduos específicos da raça ou espécie selecionada para não ser afetado pela magia, mas eles são obrigados a estarem presentes e serem tocados por você durante a conjuração da magia.

Uma garra de gelo ataca uma vez por rodada, e seu bônus de ataque é igual ao seu nível + seu modificador de Inteligência (para um mago) +10 para o valor de Força da mão (31). A garra de gelo causa 1d6+15 pontos de dano cortante mais 3d6 pontos de dano por frio.

Memória mágica

Arcana: 3

Alcance: Pessoal

Duração: Especial

Você absorve as visões, cheiros, sons, paladares e/ou texturas de seu ambiente imediato e os grava magicamente dentro de sua memória durante o tempo que você se concentrar (até 1 rodada/nível). Tudo que causar a quebra de sua concentração termina com a gravação. Você pode dividir sua experiência, mais tarde, com outra criatura viva que a aceite, simplesmente mantendo contato físico direto e permitindo a memória se repetir. Pelo tempo que o contato seja mantido, os sentidos da criatura percebem o ambiente gravado anteriormente. Uma vez a memória seja reproduzida, a magia termina e a memória torna-se uma memória normal para ambos, você e o alvo.

ELDENSER

Desta vez Volo descobriu um dos mais raros e interessantes dragões do Norte: Eldenser, o Ancião Envolto em Lâminas. Sussurrado nas lendas obscuras do Norte durante seis séculos (e descrito como frágil com relação à idade até em suas menções anteriores). Eldenser é um grande ancião de ametista de aparência decrépita e esgotada. Há muito tempo atrás ele dominava magias que permitiam que deixasse seu corpo enfraquecido e gasto em um esconderijo seguro (supostamente uma cripta na Cidade dos Mortos em Águas Profundas) e transportava sua essência para dentro de qualquer lâmina afiada forjada de metal. Deste modo, Eldenser engana a morte com o passar das eras, preservando sua forma decadente tanto possível por deixá-la sem uso e protegida do ar e das intempéries, enquanto ele passa de lâmina em lâmina, hábil em ver, escutar e falar livremente para fora do metal – e todos os metais em contato direto com lâmina que ele atualmente habita. Autoridades unanimemente se referem a este dragão como um macho, e os poucos que fazem menção de seu verdadeiro corpo dracônico falam que suas asas são pouco mais do que farrapos suspensos entre a estrutura da sua espinha dorsal, e que suas escamas são quase brancas em certos lugares, tendo empalidecido com as eras, da mesma forma que o antigo dragão negro de Cormyr se tornou “o Dragão Púrpura”. Diz-se que ele possui pontudas sobranças e uma extensa “barba” de espinhos em seu queixo, ambas brancas em tonalidade, e por possuir grandes olhos prudentes cuja costureira aparência é “brilhante com divertimento interno”.

Em seus dias de juventude, é dito que Eldenser era um solitário viajante entre os dragões, que voava rapidamente sobre Faerûn (as terras selvagens do Norte da Costa da Espada em particular) sem aparente rumo ou motivo, seguindo seus próprios caprichos. Esta claro agora que ele apreciava seu primeiro amor: a observação de todas as coisas vivas, e aprendendo como elas aparecem e “funcionam” em todos os estágios da vida. O profundo conhecimento desta ordem que ele adquiriu com o passar das eras fez dele menos arrogante e mais formidável do que a maioria dos dragões – ele conhece as causas e efeitos das ações e eventos mais do que a maioria dos seres vivos de Toril.

Fica claro, também, nos registros históricos, que Eldenser tende evitar outros dragões – mas revela-se como um astuto, entusiasta e um lutador selvagem quando atacado. Três mulheres da família do antigo lorde nômade Tharnor do Norte, viram Lorrageuth, um dragão negro de certa reputação, se lançar para atacar Eldenser quando o Espreitor estava se introduzindo dentro do território de Lorrageuth. Enquanto Lorrageuth estendia suas asas lentamente e mirava a si mesmo para um devastador ataque, Eldenser tranqüilamente quebrou suas asas de uma só vez, girando para erguer-se com severidade sob a asa direita de Lorrageuth – e o Espreitor lançou-se sobre ele, rasgando uma das asas de seu adversário e quase o corpo todo do ancião, mandando o azarado Lorrageuth “rolando através das rochas e do céu, para uma morte violenta contra um lado da montanha em algum caminho para o sul”.

Também se diz que Eldenser arrebatou um barco pesqueiro enquanto era perse-



guido por um gigantesco dragão vermelho, dando uma volta no ar para usar a embarcação como uma lança rude, perfurando o olho de seu adversário e matando-o antes que o veloz ancião vermelho pudesse lentamente baixar ou mergulhar de lado. A maioria das façanhas de Eldenser preservada no Conhecimento dos Reinos, no entanto, relacionam suas proezas enquanto escondido em várias espadas – tais como a vez que ele causou a morte do notoriamente cruel e destrutivo mago Arnaglym de Arrabar através da inesperada reflexão da magia bola de fogo que Arnaglym conjurou contra um empunhador de Eldenser, arremessando ela de volta no mago, que estava em um salão com um teto de vigas batidas de onde dependuravam-se imensas tapeçarias velhas e inflamáveis – que se tornou um inferno sufocante do qual o cruel Arnaglym não pôde escapar.

Existe uma quantidade de semelhantes contos surpreendentes dos fantásticos poderes emanados das lâminas que Eldenser possuiu, e muitas mais as quais não são contadas pelos bardos e sábios dos dias de hoje – mas nas quais ele pode ser responsável.

É importante lembrar que Eldenser luta com prazer somente quando a batalha não pode ser evitada; ele prefere observar e permanecer indetectável, ou, no mínimo, ignorado. Ele gosta apenas de observar silenciosamente, e este hábito tem dado e ele uma valiosa extensão de experiências e conhecimento, de como cozinhar certas receitas complicadas até as configurações de sistemas de esgotos e vielas em muitas cidades, onde certos tesouros ficam escondidos. Foi dito (e repetido por alguns Harpistas veteranos) que “Eldenser observa muito, e nunca es-

quece qualquer coisa, desde uma expressão em uma face vislumbrada no meio da multidão até a posição das peças de um jogo de azar em um tabuleiro visto através de uma entrada enquanto passando apressado”. O Espreitorador nunca vai fazer uma coisa tão estúpida como vender tal informação, mas ele vai, muitas vezes, negociar um serviço por algo sobre isso, para conseguir aventureiros ou outros para fazer alguma coisa que ele não procura tomar parte diretamente – mas que procure observar.

Elminster corrige muita das suposições sobre os poderes de Eldenser que se seguem, mas ele enfatiza que aventureiros não precisam confiar no que é dito aqui; as verdadeiras habilidades do Espreitorador podem ser mais potentes. Tudo do que segue imediatamente se refere aos poderes do dragão enquanto ele está dentro de um objeto de metal, que é quase sempre uma espada de excelente fabricação. Eldenser conhece Comum e muitos idiomas humanos e élficos. Ele não gosta da “sensação” de itens de metal que possuam tendências que não sejam, no mínimo, parcialmente neutras, e não vai permanecer neles por mais do que um tempo minimamente necessário para executar uma provável transferência para um lar mais adequado (em outras palavras, até ele perceber outros itens de metal próximos, ele não gosta de uma “mudança cega”). Ele não vai manifestar qualquer um de seus poderes ou conjurar qualquer magia quando em tal situação, exceto aquelas que vão provavelmente causar uma imediata possibilidade de transferência (ele pode liberar um raio para atrair a atenção de um aventureiro, por exemplo, permitindo que ele se mova para dentro da arma deste).

Eldenser é algumas vezes chamado de “o Espreitador” no conhecimento do Norte, visto que ele se revela somente se escolher, muitas vezes passando muito tempo silenciosamente observando aqueles que o empunham (ou, de preferência, a lâmina que ele atualmente habita) antes de falar com eles ou exibir seus poderes. Em cerca de 1277 CV, ele contou a um corajoso Harpista que o questionou sobre isto: “Eu prefiro observar os esforços de outros e atuar somente quando eu necessitar. De tempos em tempos alguma coisa dentro de mim me emociona, e ergo-me para realizar minha vontade em Faerûn com vigorosa energia... mas estas ascensões raramente acontecem agora; devo estar ficando velho”.

Os relacionamentos do Espreitador com outros dragões têm sido, nas palavras do sábio humano Velsaert do Portal de Baldur (que rapidamente tornou-se reconhecido como uma autoridade na história de dragões por toda a Costa da Espada) “Um desfile de amigáveis ocultações – mas mortalmente preparadas”. Colocando nas palavras do cotidiano, isso significa que Eldenser prefere esconder a si mesmo dos outros dragões, reagir com calma amizade se for descoberto – e ser rápido e selvagem na batalha se forçado a defender a si próprio (ou seu empunhador).

A chave para o caráter de Eldenser pode ser dita estar em seu interesse na rica variedade de Faerûn, conforme ele descobre tudo ao seu redor. Ele é paciente, de bom caráter e sábio, hábil a descrever muito mais experiências do que a maioria dos seres mortais, para vencer adversários que planejam à frente. Ele pode colocar a prudência de lado em um instante se precisar, explodindo em uma audaciosa ação, mas ele não possui interesse em

atrair ou armar ciladas para outros (ainda que ele possa manipular criaturas para ajudarem seu empunhador, ou meramente observar o resultado – particularmente se ele estiver prestes a revelar o caráter de alguém em quem esteja interessado, talvez um possível empunhador da lâmina que ele está atualmente habitando).

É dito que Eldenser é um perfeito mímico e que possui um bom gosto por charadas e quebra-cabeça. Nos anos recentes, ele tem se tornado progressivamente fascinado pelo amor em todas as suas formas, e o que o amor pode fazer com os seres vivos.

Diz-se que o Ancião Envolto em Lâminas é um adversário de quem quer que seja que o moleste diretamente – ele não perde tempo em perseguir qualquer um na qual ele tenha um fundamento para o fazer, embora ele certamente vá frustrar os planos do Culto do Dragão sempre que puder.

O covil de Eldenser

O Espreitador não possui nenhum servo conhecido, querendo ou não, mas ele está pensando em aproveitar uma aliança com Simbul, a Rainha Bruxa de Aglarond, e possivelmente com suas irmãs Syluné e, surpreendentemente, Dove (que tem o empunhando de tempos em tempos em grandes batalhas contra os Zhentarim, Thyanos ou outras ameaças magicamente poderosas). Ele não aparenta possuir nenhum covil verdadeiro, mas prefere uma dúzia ou mais de ilhas marítimas inacessíveis ou cavernas no coração da montanha em que ele “esconde” seu corpo imóvel e mantido pela estase.

Durante maior parte do tempo, este corpo fica em uma cripta na Cidade dos Mortos. A tumba é acessível somente pela passa-

gem correta através de muitas armadilhas de portais que lançam os descuidados para destinos aleatórios (por exemplo, um nível profundo na Montanha Subterrânea ou nas vizinhanças da arruinada Myth Drannor) a menos que um usuário expresse as senhas corretas enquanto os atravessa. Existem rumores que a cripta contém brumas protetoras ou barreiras mágicas de proteção similares, incluindo horrores de elmo ou guardiões autômatos similares, mas nenhum detalhe preciso de tais defesas está disponível.

Os domínios de Eldenser

Dentro de lâminas, Eldenser vaga por toda a Faerûn, considerando nada disso seu “território”, mas tudo disso seu para explorar. Ele ignora dragões de qualquer raça – a menos que o descubram, portanto ele alegremente despreza qualquer tentativa de estabilizar autoridade sobre ele (ou qualquer um empunhando a espada que ele atualmente habite). Eldenser geralmente possui pouco interesse em matar outros dragões de qualquer tipo, mas ele não gosta de fugir deles. Ele prefere superar outros dragões ou ser mais esperto do que eles, e então ele abandona ficar seu descanso, preferindo isto a permiti-los considerar a si mesmo vitorioso sobre ele.

Hábitos e façanhas de Eldenser

As favoritas presas do Espreitor são felinos grandes de qualquer tipo, ainda que ele geralmente se alimente de gado, e igualmente sugue nutrientes de qualquer ferida que são causadas enquanto habitando a lâmina. Diz-se que ele apreciar bom vinho e queijos picantes também.

Não é conhecido se Eldenser alguma vez se acasalou com uma dragonesa. Sabe-se que ele tem acompanhado muitas fêmeas humanas – e no mínimo uma dama élfica – durante maior parte de suas vidas, e de ter feito amizade com indivíduos heróicos de ambos os gêneros e da maioria das raças inteligentes. De coração, ele é alheio a estas coisas, mesmo entre dragões: ele é um solitário satisfeito.

Eldenser passa seus dias buscando três coisas: observar as belezas de Faerûn e as divertidas aspirações de seus habitantes (meio-elfos, humanos e elfos em particular), tentar influenciar eventos do mesmo modo que os governantes e arquiagos fazem, e seguir o Caminho de Ossavitor para ascensão.

Ossavitor foi – ou é (ele está agora morto ou habitando um outro plano) – um dragão de esquecida espécie, que alcançou uma coisa muito importante para toda a raça dos dragões há uns 20.000 anos atrás: seu Caminho, ou processo mágico para alcançar a imortalidade.

Humanos são advertidos que a traição de qualquer conhecimento deste processo (mesmo mencionar seu nome em pesquisas “confidenciais” no Forte da Vela, por exemplo) vai atrair a atenção tanto do Culto do Dragão (que estão ansiosos para eliminar rivais em suas ofertas para influenciar dragões em alcançar o estado de dragões lich) quanto de dragões poderosos de todos os tipos.

O Caminho de Ossavitor é um longo, exigente e difícil processo, mas os detalhes deste permanecem secretos para este escritor (em outras palavras, Volo não pôde descobrir qualquer coisa a mais sobre isso e Elminster se recusa a tratar do assunto). Khelben “Cajado Negro” Arunsun, o Mago Lorde de Águas Profundas (e pre-

sumidamente outros magos poderosos de seu conhecimento, tais como sua cônjuge Laeral e talvez outros dos Escolhidos de Mystra) possuem o inteiro processo em algum lugar em uma de suas ocultas bibliotecas. Ambiciosos aventureiros devem tomar nota que dragões – após um longo e impressionante crescente índice de mortalidade subiu alarmantemente – há muito tempo atrás desistiram de qualquer esperança de conseguir os segredos de Ossavitor vindos de Cajado Negro.

O que eu descobri até agora é o resultado final do processo e o número de seus ingredientes. O resultado final é a prática imortalidade. Ele dá para essência dos dragões três corpos para habitar (os dois fora de uso ficam em êxtase, e escondidos muito longe, em remotas cavernas montanhosas, enterrados sob a areia no coração de vastos desertos como as Planícies da Poeira Púrpura em Raurin, e assim por diante) e permite aos dragões selecionar o tamanho e a “idade” destes corpos. O dragão permanece com sua resistência à magia e magias apesar da idade aparente de sua forma, mas seu tamanho, Dados de Vida, sopro e seu tipo variam com a idade escolhida. Todos estes novos corpos criados são vigorosos e possuem cura acelerada 3. Como a essência dos dragões se move de um corpo para outro também permanece um mistério, mas a evidência escrita sugere que isto pode ser feito tantas vezes quanto desejado, e com facilidade.

O processo em si é a coisa mais difícil de se descobrir. Eu suspeito que dragões ou seus agentes, e os membros do Culto do Dragão, tenham planejado roubar ou destruir tantas referências para o Caminho quanto possível. Eu estou confiante que isso envolve reunir muitos componen-

tes dracônicos, incluindo a garra de um dragão de topázio, uma escama de um dragão de prata, um pouco de sangue de um dragão de bronze, e assim por diante (Nota: Esta é a opinião de Volo, mas Elminster não mostra a correção desta).

Presume-se que Eldenser pode conhecer (ou ele acredita conhecer) o completo Caminho, e está perseguindo a coleção de componentes de modo paciente e quase vagaroso. Certamente ele possui muitos indivíduos influentes que empunham a lâmina a qual ele faz parte, de modo a atacar e matar dragões – e se ele tiver sucesso, para separar certas partes de seus corpos que desaparecem ao toque da lâmina (presumidamente teletransportadas para longe por uma magia conjurada por Eldenser, para algum esconderijo secreto).

O destino de Eldenser

Embora a perseguição de Eldenser ao Caminho de Ossavitor possa ser descrita claramente como lenta e quase indiferente, com um alto valor estabelecido em aproveitar o alcance total de experiências que Faerûn tem para oferecer a um paciente observador, parece provável que Eldenser alcance a quase imortalidade do Caminho. Ele tem trabalhado nisso por tanto tempo e tomando tantos cuidados sobre os detalhes que (na avaliação de Elminster, no mínimo) ele está somente a um último sinal da graça, ou de um toque, de estar apto a cumprir o Caminho.

É possível que Eldenser já tenha alcançado este estado e está simplesmente relutante em deixar seu atual modo de vida. Talvez ele esteja tentando criar ou descobrir psiônicos que vão habilitá-lo a habitar lâminas e viajar entre elas e seus três novos corpos tão livremente como

ele faz atualmente entre seu velho corpo original e as várias armas de que ele tem sido uma parte. É certo que ele tem passado uma grande parte do tempo dentro e ao redor do Forte da Vela e na Fortaleza do Arauto nos anos recentes – após ter procurado em ambos os lugares há séculos anteriores por todo tipo de referência sobre o Caminho.

Contra esta futura possibilidade de sucesso, Eldenser é obrigado a se colocar frequentemente em um modo de vida perigoso. Mais do que a maioria dos dragões, ele coloca a si mesmo em risco muitas vezes, e por extensos períodos de tempo. Somente os deuses podem decidir se a má sorte vai encontrá-lo antes de ele executar o Caminho – e o que traz à mente de Volo uma última nota sobre o Ancião Envolto em Lâminas: Existem muitos e persistentes, mas inteiramente reconhecivelmente não comprovados, rumores de que Eldenser seja aliado ou servo desta ou aquela divindade de Faerûn.

Elminster apenas sorriu e balançou a cabeça quando leu estas linhas, recusando confirmar ou negar a verdade disto. Ao invés disso, ele silenciosamente assinalou várias últimas palavras para Volo: “Siga vigiando. Mantenha um olho nele – se possível”.

A magia de Eldenser

Credita-se que Espreitor tenha aprendido e praticado muitas magias raras e estranhas. Ele possui todas as habilidades psiônicas de um grande ancião ametista, mas seus precisos poderes mentais permanecem um mistério; Elminster crê que uma das realizações de Eldenser seja a habilidade de duplicar os efeitos de certos poderes de alto nível que ele pode realizar uma vez por dia, custando pontos

de vida ao invés de pontos de poder.

Duas das habilidades de Eldenser, em particular, são procuradas por outros dragões (e pelos ambiciosos magos de Thay e do Culto do Dragão), e estas seguem abaixo (as descrições destes poderes são retiradas das anotações em livros de Khelben “Cajado Negro” Arunsun, que aparentemente recebeu-lhes de Eldenser há muito tempo atrás em uma permuta por magia).

Anel brilhante e fatal

Arcana: 6

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Duração: 1 minuto/nível ou até ser descarregada

Você cria um anel de energia brilhante azul clara ao redor do alvo, assemelhando-se com fogo das fadas, que fornece luz igual a uma vela. O anel estende-se a 1,5m horizontalmente do alvo. O anel se move com o alvo e não interfere com seus movimentos e habilidades. O anel pode ser programado com um dos dois efeitos: Descarga completa: O próximo inimigo do alvo que toque o anel o descarrega, liberando um pulso de força no inimigo que causa 11d6 pontos de dano de força. Isso acaba com o poder imediatamente.

Descarga Aleatória: Como acima, exceto que cada vez que o anel é tocado por um inimigo, ele libera somente uma porção de sua energia escolhida por você (tais como 3d6, 2d6, 1d6, e assim por diante). O anel permanece até ele liberar 11d6 dados de dano, nesse ponto o poder termina.

Infiltrar-se em aço

Arcana: 5

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora/nível ou até você retornar para seu corpo (ver texto).

Você liberta seu espírito do seu corpo,

permitindo-lhe viajar como uma criatura incorpórea e habitar lâminas metálicas (tais como adagas, espadas e assim por diante). Enquanto incorpóreo, você não pode realizar ataques ou usar qualquer habilidade, mas você pode voar com deslocamento 9 m (perfeito). Você não pode carregar qualquer equipamento com você, mas adquire bônus de deflexão para sua CA igual a seu modificador de Carisma. Você pode ficar incorpóreo por até 3 rodadas consecutivas, após isso o poder termina e seu espírito retorna para seu corpo. Quando incorpóreo você é afetado por magias e poderes que protegem ou causam dano em tais espíritos desincorporados ou tentativas de possessão. Enquanto incorpóreo, você pode sobrepor uma lâmina metálica com sua forma incorpórea e entrar nela completamente. Enquanto “possuindo” a lâmina desta maneira, você pode ver, escutar e sentir tão bem como um humano normal. Você pode falar e usar quaisquer poderes ou habilidades que você possua, desde que não necessitem de componentes gestuais ou materiais (por essa razão poderes psiônicos funcionam normalmente). Você não pode mover a lâmina, a menos que você possua magias ou poderes psiônicos que permitam você mover objetos. Você pode permanecer dentro da lâmina indefinidamente, sujeito a duração do poder. Como uma ação padrão você pode deixar a lâmina e tornar-se incorpóreo novamente, ou transferir-se diretamente entre duas lâminas em contato físico nesse momento. Uma lâmina possuída por você pode passar a redução de dano como se ela possuísse um bônus de +2, mas ela não vai ganhar qualquer bônus para ataque ou dano. Danificar a lâmina não causa nenhum dano a você, e destruí-la

meramente reverterá você até sua forma incorpórea. Em qualquer momento você pode finalizar o poder como uma ação padrão e imediatamente retornar para seu corpo.

Se você tentar possuir uma lâmina inteligente, a lâmina resiste e você é obrigado tentar um teste resistido de Sabedoria. Sucesso indica que você possuiu a lâmina e pode usar as habilidades dela, além das suas próprias (então, se a arma pode teletransportar uma vez por dia, você pode ativar esta habilidade e teletransportar a si mesmo e a lâmina para sua localização de escolha). Falha significa que você pode possuir a lâmina, mas não pode usar suas habilidades ou quaisquer de suas próprias (você é essencialmente um passageiro), ainda que você possa deixar a lâmina normalmente.

Seu corpo fica para trás, inconsciente. Efeitos em seu corpo (tais como veneno, doença e assim por diante) continuam enquanto você está longe, e pela razão de seu corpo ainda estar vivo, ele ainda necessita de ar, água e comida. Se seu corpo morrer, você morre.

FELGOLOS

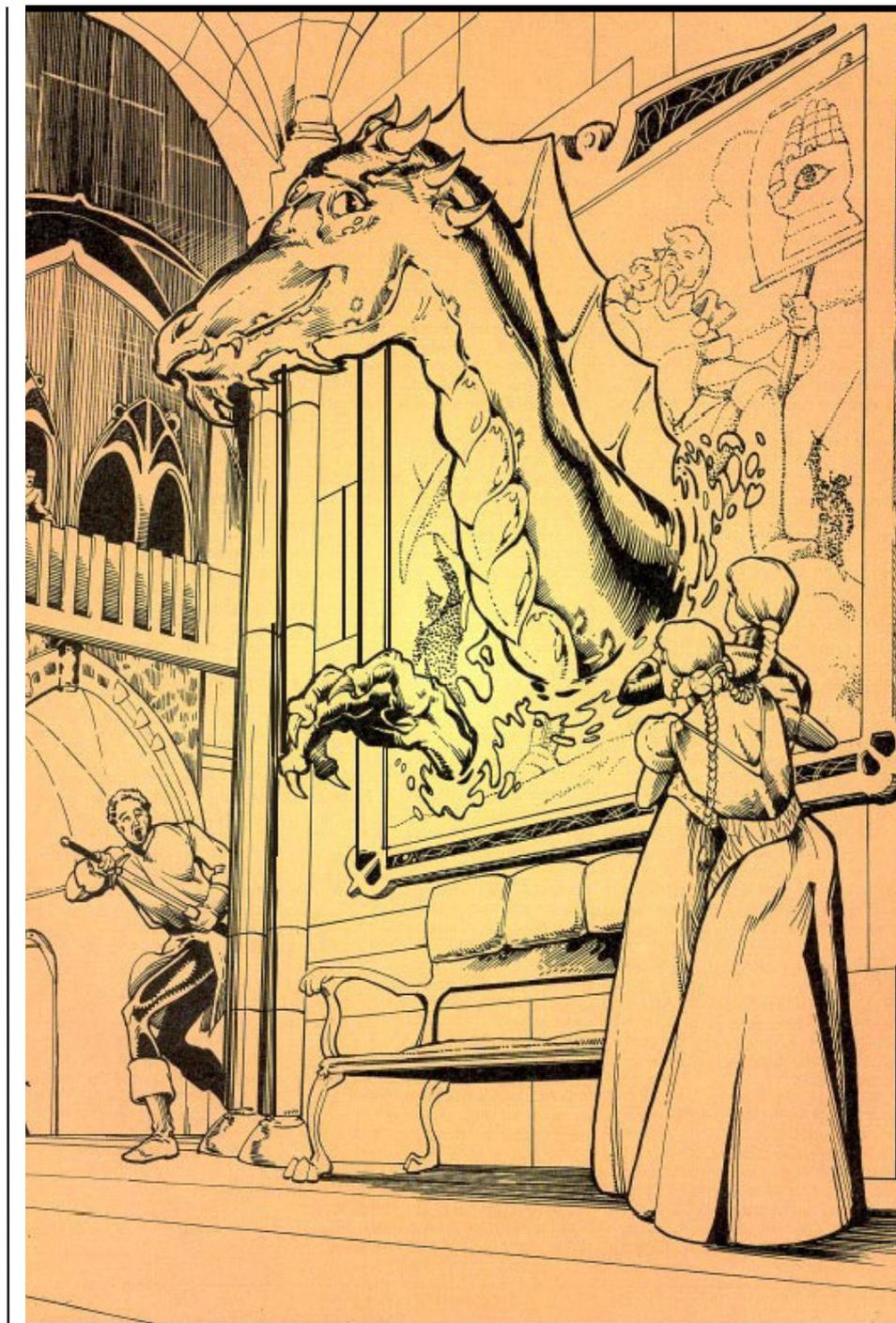
Não é freqüentemente que o famoso explorador, mago e, algumas vezes, escritor de guia de viagem, Volo, admita surpresa sobre algo nos Reinos. Contudo, Elminster freqüentemente ri das confusas anotações, indagações e contra-anotações nos registros de Volo sobre Felgolos, um dragão conhecido por alguns sábios e antigos habitantes do oeste das Terras Centrais e leste de Amn como “o Infortúnio Alado”, por causa de sua longa carreira de chocar-se contra as propriedades, causando desordem, e aparecendo no meio de batalhas dracônicas, confronto de exércitos, duelos arcanos de arqui magos e outros eventos espetaculares.

Felgolos é um jovem dragão de bronze com escamas brilhantes, curiosidade inabalável e de infalível benevolência. Ele recusa fazer inimigos ou ser prudente, e ele viaja por Faerûn, cruzando o território de outros dragões e se aventurando em situações de grande perigo (por exemplo, quando os Cultistas do Dragão encorajaram um dragão lich em fazer seu primeiro vôo de invasão, ou quando magos Zhentarim, cavalgando asas feéricas, ergueram-se do alto de Darkhold em grande número, para preparar um ataque mágico em uma cidade miserável). Após anos procurando aventuras em contínua curiosidade, Felgolos parece ter levado uma vida encantada. Embora muitas vezes tenha sido ferido e até forçado a lutar ou, muitas vezes, fugir determinado, ele tem sobrevivido intronando-se em uma ameaça após a outra e continua fazendo isto alegremente, apesar de muitas advertências (e ameaças) ao seu destino. Nascido de um casal de dragões de bronze magicamente poderosos que há muito

usam sua Arte para viajar para outros planos (onde, presumidamente, eles continuam a prosperar), Felgolos foi ensinado a experimentar, observar, e brincar com magia. Quando outros filhotes estavam exultantes em atacar pela primeira vez seu gado, Felgolos estava improvisando uma magia de teletransporte do tipo “puxa-e-prende”, que pode arrancar as árvores pela raiz e tocos ao seu comando e arranjá-los ao redor do seu rebanho de gado roubado. Quando os outros dragões estavam invadindo suas primeiras vilas, Felgolos estava deitado no topo de rochedos usando suas magias de observação para espionar as vilas e aprender como as estranhas criaturas chamadas humanos e meio-elfos viviam. Seus parentes o encorajaram a realizar ataques independentes. Quando ele queria se divertir, eles conjuravam magias que conectavam suas três mentes e, então, conjuravam magias juntos.

Esta educação deu a Felgolos três raras qualidades: uma autoconfiança e um desapego que o direciona bem claramente para longe da paranóia de guardar tesouros que aflige tantos dragões, um conhecimento (que se compara a poucos elfos e a bem menos humanos) do cotidiano de todas as coisas na superfície de Faerûn, e um domínio da magia muito além do normal para sua idade (Felgolos equivale a um feiticeiro de 14º nível, ao invés do típico feiticeiro de 3º nível, que seria adequado para a maioria dos dragões de bronze de sua idade).

Se ele alguma vez se voltar para o mal – ou para qualquer direção ou esquema em um caminho determinado e persistente – Felgolos será um formidável adversário. Ele aparenta ser incapaz deste tipo de conduta, porém, em se tratando de seus



opponentes, ele os encara várias vezes como algum tipo de distração “colocada” para ele -- nunca como inimigos a serem odiados, temidos, ou mortos.

Ao invés disso, Felgolos passa seus dias vagando sem destino por Faerûn, observando tudo. Ele pára de tempos em tempos para se alimentar ou quando vê algo que o interessa e troca informações sobre o que ele viu com o povo que ele encontra por outras notícias. Felgolos não tem malícia e nunca mente diretamente, ainda que ele seja misterioso e omite coisas importantes para alguma divertida travessura ou para proteger aqueles que ele considera seus amigos. Certos eremitas, sábios, Harpistas e magos isolados (de Malchor Harpell até Elminster do Vale das Sombras) estão entre seus anfitriões favoritos; eles sempre têm notícias para contar. Muitos destes sábios amigos, naturalmente, poderiam usar Felgolos apenas como uma coletânea de informações, ou dirigi-lo (incentivando, ou sugestionando implicitamente para uma criança inquieta sem falar-lhe diretamente sendo, dessa forma, recusado) para lugares particulares ou povoados para “agitar as coisas”. Elminster, por exemplo, admite mandar Felgolos para “perturbar e interferir” no trabalho dos Zhentarim operando fora da Fortaleza Negra (uma das razões da Rede Negra não ser mais dominante na área das Colinas Distantes) ou para examinar a atividade nas vizinhanças do Forte Portão do Inferno e vale Portão do Inferno.

O sábio Velsaert de Portal de Baldur (uma crescente autoridade na história dos dragões por toda a Costa da Espada) descreve Felgolos como “um eterno desajeitado de olhos esbugalhados, ignorante da etiqueta e dos caminhos dracônicos, mas muito mais instruído em feitos dos humanos,

entes e ouriços do que o mais perito dos sábios”. Elminster diz que Felgolos parece quase não se considerar um dragão e não tem interesse em outros de sua espécie -- a não ser respeitar os dragões de bronze como confiáveis amigos em vista.

O arquimago Malchor Harpell uma vez comentou que Felgolos “parece ter mais energia (bom humor flutuante e otimismo) do que qualquer um que eu tenha conhecido -- e provavelmente mais do que qualquer entidade ativa em Faerûn hoje, exceto a própria Tymora”. Certamente, o aventureiro Toross dos elfos, conhecido por sua energia sem limites e vivacidade, tentou acompanhar o Infortúnio Alado por um tempo (montando em suas costas, como um amigo confiável) e depois descreveu a experiência como “cansativa... sua tempestuosa vivacidade desgastou me tanto como uma ventania de inverno dilacerando através dos galhos desfolhados”.

Felgolos nunca demonstrou qualquer evidência de astúcia ou prudência, mas uma enorme boa sorte parece acompanhá-lo -- sempre precedida por falta de elegância e uma queda ou duas. Ele é dito ser rápido e experiente no uso de suas magias, especialmente quando surpreendido e atacado, mas ele tem outras poucas realizações além da sensibilidade para com as necessidades dos outros, sabedoria nos caminhos de afligir as coisas vivas na superfície do mundo, e acompanhado de ataques aéreos. Ele ama vagar nos ventos selvagens das tempestades de ventos, tempestades de relâmpagos, e até mesmo furacões. Contudo, ele aparenta nunca receber dano das crepitantes descargas aéreas ou ventos cortantes, independente da fúria do clima.

Alguns sábios têm igualmente aprimora-

do a teoria que Felgolos é um avatar de “um deus adormecido” ou “uma criança de Akadi”. Nenhuma “morte certa” aplicada a ele parece ser a final, e nenhum adversário aparenta ser hábil o suficiente para destruí-lo, mesmo sendo gravemente atingido muitas vezes. Sua típica resposta para estas falhas é esquecer a batalha – mas não quem são seus adversários – mais do que procurar vingança. Se existe alguma divindade escondida em Felgolos, ou mesmo apenas um favor de Tymora que o protege, o Infortúnio Alado está, honestamente, sem ter ciência disto.

Elmister diz que o segredo por trás da surpreendente sobrevivência de Felgolos data dos vinte extravagantes anos seguintes da partida de seus parentes. Eles tentaram mantê-lo a salvo através da oferta de seus serviços como uma montaria para um certo arquimago de Halruaa, a Thongameir [“Tempestades Mágicas”] Halargoth. [Tempestades Mágicas] foi um amável velho coletor de raras plantas e musgos que gostava de nada menos do que voar através de Faerûn olhando as terras selvagens, parando para uma refeição no piquenique, coletando umas poucas amostras, e fazendo, então, seu caminho de volta para casa, as Torres de Narth, um forte em uma montanha na parte mais ao norte de Halruaa, que é simplesmente habitado com arbustos carnívoros inteligentes, vinhas, e espécies igualmente fatais. Felgolos fica feliz em levá-lo em jornadas do tipo “cutucando coisas vivas”, e eles fazem isto notavelmente – apesar de muitos chamados de perto, tal como a vez que aterrissaram no meio do acampamento de uma horda orc à noite, ou a vez que eles interromperam um conclave de centenas de espíritos de

nagas reunidos em um vale profundo nas selvas Chult.

Tais aventuras deixaram Thongameir consciente de que Felgolos poderia deixá-los bem mais seguros se certas magias fossem conjuradas sobre sua montaria dracônica. Então ele conjurou múltiplas magias poderosas e permanentes no dragão de bronze. Os segredos mágicos foram perdidos, presumidamente, com a morte de Thongameir – ainda que alguns destes possam existir na forma escrita em algum lugar dentro das Torres de Narth, agora coberta de vegetação. Aventureiros interessados são prevenidos que as plantas que crescem por lá têm matado muitos jovens e ambiciosos magos de Halruaa.

O covil de Felgolos

Pode se dizer que o Infortúnio Alado não possui nenhum covil verdadeiro, mas particularmente um número de locais favoritos para dormir. A maioria destes são rasas depressões no alto de uma cadeia de montanhas, onde ele não possa ser perturbado. Ele possui, no entanto, uns poucos lugares onde mantém coisas, que algumas pessoas podem julgar ser “covis”. Ao alcance dos Picos do Trovão e das Montanhas dos Trolls, Felgolos frequenta vales altos fechados pelas montanhas onde ele pode beber dos lagos e manter livres seus rebanhos roubados de rothé, ovelhas, cabras e gado para alimentar-se. O “covil” dos Picos do Trovão tem uma caverna ao lado da montanha grande o bastante para caber Felgolos (se ele rastejar) e algumas lembranças. Isto inclui uma imensa cama com cobertura (para humanos dormirem com relativo conforto, se o dragão trouxer-lhes aqui), um pequeno navio para navegação (no caso

de Felgolos encontrar alguém que necessite) e, até mesmo, uma ponte levadiça de castelo, a qual, uma vez, o Infortúnio Alado dilacerou de uma fortaleza, para que pudesse derrubar os cavaleiros montados no fosso, um por um, após dar-lhes um passeio selvagem muito interessante em suas garras enquanto ele mergulhava, fazia acrobacias e manobras ao redor das muralhas.

Em uma outra caverna em algum lugar ao longo da Costa da Espada, Felgolos possui uma crescente coleção de carroças ganhada dos Zhentarim. Sempre que ele dava um rasante baixo para olhar uma caravana da Rede Negra, seus guardas atiravam nele com bestas ou magias. O Infortúnio Alado respondia tomando-lhes como souvenir carroças, bestas de carga e tudo mais, que levava para adicionar ao seu tesouro. Se elas contivessem pessoas (Zhents muitas vezes transportam cativos sob outro carregamento e, algumas vezes, eles viajam em suas próprias carroças, particularmente quando guardam mercadorias preciosas) ou comida, Felgolos geralmente as esvazia na rota. Zhents são tipicamente derrubados dentro de um lago após um assustador mergulho em direção às águas à espera, mas por outro lado Felgolos nada faz, exceto guardar a carroça roubada. Ele não se preocupa se outros encontram suas “caravanas fantasma” e as saqueiam. Realmente, ele muitas vezes puxa uma carroça para guiar um viajante na estrada cujo próprio transporte tenha perdido uma roda ou tenha virado.

Em todos os covis do Infortúnio Alado podem-se encontrar estranhas moedas (mesmo um baú ou cofre de riquezas na “caravana fantasma”), mas Felgolos não coleta ou valoriza moedas, gemas, ou jóias.

Felgolos aparenta ser um solitário contente, mas algumas vezes ele se atrela com um entediado arquimago (até uma das Sete Irmãs, talvez, procurando descanso momentâneo das suas viagens e brincadeiras) por uma aventura ou duas, ou até vir para o Vale das Sombras ou Forte da Vela para ajudar. Os sábios do Forte da Vela valorizam tanto seu conhecimento de modo que agora negociam avidamente conhecimento com ele; Elminster ou Jhessail podem ajudá-lo com uma pequena força mágica ou um aliado humano.

Os domínios de Felgolos

Felgolos perambula por Faerûn mais ou menos livremente, ignorando os territórios reclamados por outros dragões ou criaturas. Tais entidades têm apreendido que é mais fácil ignorar as invasões do Infortúnio Alado; combater ou tentar capturá-lo é sempre custoso, e o dragão de bronze claramente não tem intenção de criar um domínio próprio, apossando-se de tesouros, ou competindo por comida de qualquer maneira possível.

Contudo, o dragão de bronze sensibiliza-se com as necessidades e desejos dos outros, e ele tende a evitar lares de dragões acompanhadas que ele sabe estar carregando jovens. Entretanto, o perigo da guerra, os duelos de magos e coisas do tipo não são uma restrição para Felgolos – notícias de tais assuntos provavelmente o atraem.

Hábitos e façanhas de Felgolos

A presa favorita de Felgolos é qualquer tipo de animal de rebanho que ele possa arrebatá-lo enquanto voa em suas excursões; ele acha que caçar deliberadamente por comida é cansativo. Ele aparenta



não possuir qualquer magia favorita, rios, ou campos de caça – fazendo coisas diferentemente (e imprudentemente) todas às vezes é a própria vida para o Infortúnio Alado. Sua falta de planejamento e prudência geralmente o leva para as adversidades às quais deram-lhe seu apelido – mas é fatal crer que Felgolos nunca aprenda com seus erros no campo de batalha, nem reconheça indivíduos que o tenham prejudicado no passado.

Felgolos passa a maior parte de seus dias viajando por Faerûn, espiando as proezas de outros, pregando-lhes peças ou ajudando-lhes à medida que a loucura o toma e procurando por novas diversões (ou, no mínimo, interesses).

Felgolos é famoso por duas coisas: destruir a torre mais alta da Cidadela do Corvo e usá-la como uma clava para esmagar em pleno ar beholders enfurecidos (após todos eles subirem ao seu redor), e pela magia teletransporte por molduras, que ele (ou talvez Tempestades Mágicas) desenvolveu – que ele usa para entrar (ou

parcialmente entrar, para uma boa olhada ao redor) em áreas cujas entradas são muito pequenas para seu corpo. Ele tem utilizado essa magia para espiar encontros secretos de conspiradores (passando-se por uma “cabeça de dragão empalhada” em lamúria), conferências em dormitórios, rituais secretos sacerdotais e magos em trabalho em suas magias.

O destino de Felgolos

Capricho, curiosidade e um desejo de divertir-se em constantes brincadeiras governam cada ato de Felgolos. Ele está sempre à procura de novos problemas para se atirar, e ele sempre está disposto a ajudar criaturas que estão perdidas ou em necessidade. Mais cedo ou mais tarde, tais atos irão acarretar em sua morte, ainda que ele engane tal destino frequentemente, é difícil dizer se alguma coisa pode destruí-lo. Talvez as alegações dos sábios sobre sua divina natureza sejam verdadeiras.

A magia de Felgolos

O Infortúnio Alado sempre se interessou por magia – tanto observando outros trabalhando, quanto experimentando por si mesmo. Ele prefere desenvolver suas próprias magias a ganhá-las de outros via apreensão ou comércio; porém, grimórios, pergaminhos e itens mágicos estão entre as poucas coisas que o Infortúnio Alado gosta de adquirir em suas viagens. Onde ele os mantém, ninguém sabe.

Teletransportar objetos grandes

Arcana: 5

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: 1 rodada/nível

Assim como teleporte, exceto como escrito acima e o destino do objeto também deve estar dentro do alcance da magia. Normalmente, a magia é usada para mover um objeto grande dentro do alcance para um outro local, assim como um toco de árvore, baú de tesouro, carroça e coisas do tipo (múltiplos itens dentro de um recipiente tais como um cinto com bolsos ou um baú contam como um objeto).

Teletransporte por molduras

Arcana: 6

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: Instantâneo ou até 1 rodada/2 níveis.

Assim como teletransporte, exceto como escrito acima, e com uma magia de teletransporte por molduras, você conecta duas molduras de madeira (tais como molduras de pinturas, espelhos, janelas e outras), de forma a poder passar através de uma moldura e sair por meio de uma outra, finalizando a magia. Alternativamente, você pode parar no caminho entre a conexão com, no mínimo, um quarto de seu corpo em um lado e o restante no outro; isto segura a conexão mágica

aberta por até 1 rodada/2 níveis, durante o qual você pode atuar apropriadamente em qualquer lado como se as duas molduras fossem os pontos finais de um portal normal. Este segundo uso permite a você conversar, passar objetos para ambos os lados, ou fazer ataques em criaturas em qualquer lado. Outras criaturas não podem passar através da entrada da moldura, mas eles podem puxar ou empurrar você (trate como um encontro). Se você for, alguma vez, forçado completamente para um lado ou outro da moldura, a magia termina imediatamente.

Se a magia terminar enquanto você está ainda estiver parcialmente através da entrada, você será forçado completamente para o lado de destino e sofre 1d10 pontos de dano ao ser “remexido” pelo teletransporte.

Mirar a conexão para o destino requer um teste de teletransporte; se o resultado for “fora do alvo” e nenhuma moldura estiver disponível naquela localização, a magia falhará.

A magia funciona independente do material contido dentro das duas molduras, e não danifica o material, de forma que você pode usar a moldura de um espelho sem quebrar o espelho, a moldura de uma pintura sem danificar a tela, e assim por diante.

GALADAEROS

Um dos dragões do Norte que mais confunde Volo é Galadaeros, um dragão de cobre visto muitas vezes voando baixo, mas rápido no céu, através do Norte da Costa da Espada – e geralmente carregando muitos passageiros em suas costas. Quando tais montadores de dragões podem ser vistos claramente, são sempre mulheres humanas usando armaduras adornadas, enfurecidas e portando armas e parecendo ansiosas para usá-las. Elminster forneceu alguns segredos que Volo somente pode ter suposto (caprichosamente e, como sempre, erroneamente), deste modo, projetando a incomum carreira de Galadaeros, a Chama do Poente ou, menos formalmente, o Dragão de Chamas. Este último apelido confunde muitos sábios que pensam que se refere a um dragão vermelho ou outro ancião que sopra fogo, embora esta seja uma verdade conferida em Galadaeros por Launchallo Rivryn, um esquecido poeta de Águas Profundas que se empenhou em escrever a aparição do dragão quando Galadaeros voou para dentro da cidade através do Mar das Espadas e para fora dela, emoldurado pelo sol poente.

Galadaeros é um dragão de cobre adulto, de caráter incomumente gentil e bem-humorado; o orgulho que domina sua raça parece quase que inteiramente inexistente em suas maneiras. Ele reside sozinho em uma caverna no topo de uma montanha, em uma ilha desconhecida que não está no mapa, no Mar das Espadas a noroeste de Gundarlun. Esta ilha é geralmente considerada por aqueles que olham vêem como sendo uma das Rochas Púrpuras. A despeito disso, Chama do Poente raramente fica em casa. Galadaeros foi visitado em seu covil há 300 anos

atrás por Ranressa Shiard, uma aventureira de Águas Profundas que preferiu procurar fortuna na companhia de outras mulheres. Ranressa foi à última de um grupo de aventureiros formado somente por mulheres, o Circulo Brilhante das Espadas, que sobreviveu a viagem em um oceano selvagem que terminou em um naufrágio nas rochas da ilha do dragão. “Destemida” foi sua palavra-chave e motivação; depois se arrastar até a margem, ela começou explorar a ilha. Quando encontrou Galadaeros, ela imediatamente tentou matá-lo. Entredido com as teimosas e fúteis tentativas de trazer-lhe sua condenação, o solitário dragão de cobre escolheu questionar Ranressa ao invés de destruí-la, e, eventualmente, uma amizade se desenvolveu. Este companheirismo levou o dragão a levar Ranressa de volta a Águas Profundas em suas costas. Seu vôo triunfal dentro da cidade fez de Ranressa uma imediata heroína – após os cidadãos recuperados da visão de Galadaeros sobrevoando o Palácio para pousar sobre o Monte Águas Profundas, no qual deu uma sacudida que causou muita consternação nas ruas (e a rápida construção de barreiras mágicas que, de acordo com Khelben Arunsun, impediu que a maioria dos dragões realize tais ações hoje em dia).

Ranressa imediatamente reuniu uma companhia só de mulheres, a Companhia de Galadran, que contava com 68 membros num navio no verão seguinte, para visitar seu amigo. Todas as Galadrans (que eram conhecidas mais formalmente nas tavernas de Águas Profundas como as “Línguas Afiadas”) eram damas de berço nobre, originárias de Águas Profundas, e que desejavam ser aventureiras. Galadaeros ficou deliciado por adquirir tais amigas, e adotou-as como sua própria



cria, sempre verificando a saúde delas, acompanhando seus planos e metas na vida, como se fosse um velho e amável tio. Ele também serviu como guia quando elas começaram a descobrir aventuras no Norte. Águas Profundas logo rejeitou a Companhia Galadran considerando-as um grupo de moças jovens e delinqüentes, loucas por confusão (ainda que damas menstréis e jovens garotas que brincam pelas ruas as considerem difíceis de esquecer), mas Galadaeros ainda podia ultrapassar as barreiras mágicas da cidade livremente e trazer de volta suas jovens companheiras, para a mansão que tinham no lado voltado para o mar, ao pé do Monte Águas Profundas. Quando Chama do Poente voa baixo sobre as ruas, este é um sinal de celebração entre suas cavaleiras.

Embora as aventureiras não fossem bem aceitas, a carreira da Companhia de Galadran teve uma longa e brilhante história. Ranressa provou-se ser, de forma incansável, uma líder corajosa – alguns podem até mesmo dizer impulsiva – e tornou-se irrequieta quando magos malignos de cujas torres brotavam tesouros das janelas e torres ficaram mais difíceis de serem encontrados, quando os orcs saqueadores ficaram com suas algibeiras vazias e quando os covis de grandes anciões se tornaram o lar de dragões que eram, de longe, menos amigáveis que Galadaeros. Ranressa guiou suas companheiras de aventura em explorações mais selvagens e mais ousadas. Chama do Poente teve que fazer muitos resgates rápidos nessa época, e um ou dois nos anos seguintes. Durante essa época, quase metade das românticas, mas amadoras, damas Galadrans pereceram em várias desventuras. As restantes lentamente tornaram-se

competentes guerreiras, e uma, chamada Lhaerilda, fez uma rara descoberta nos Penhascos enquanto as Galadrans esgueiravam-se até um acampamento orc: um deslizamento que revelou a câmara de uma antiga tumba subterrânea anã que estava, literalmente, cheia até o teto de ouro. Galadaeros voou desde sua ilha até as Galadrans e concedeu um pedaço da seu próprio covil para que elas usassem como cofre. Em troca, elas entregam a ele um terço da incrível riqueza; Ranressa julgou que o total de ouro era três vezes maior que volume do corpo do dragão. A Companhia das Galadrans imediatamente adquiriu casas em Águas Profundas, uma fantástica coleção de impressionantes armaduras (algumas delas quase inúteis em batalha), e, finalmente, o respeito que elas desejavam. Não houve, entretanto, mais nenhuma grande descoberta de tesouros desde então, e notícias da grande riqueza das Galadran atraíram mais do que uns poucos adversários para que as Galadrans atendessem o chamado.

O mago Nuldus, de Turtorn (uma ruína ao nordeste de Grão Pé de Coelho), por exemplo, escravizou muita das Galadrans com suas magias, esperando trazer o grupo inteiro sob sua influência mental para finalmente colocar suas mãos no tesouro delas. Ele conseguiu ao confeccionar amuletos que o permitiam comunicar-se telepaticamente através de grandes distâncias com aqueles que ele comandava, então ele mandou suas escravas de volta para seus companheiros com ordens para matar Ranressa e o dragão. Elas falharam, e Galadaeros mergulhou para o céu numa manhã e derrubou a pequena torre do mago ao chão, matando Nuldus. As Galadrans resgataram alguma magia dos escombros, e retiveram os amuletos. Hoje,

estes pingentes mágicos permitem a seis das damas aventureiras comunicarem-se à vontade umas com as outras e com o dragão de cobre – que pode agora ser chamado de sua ilha quando necessário. A Irmandade Arcana de Luskan enviou muitos de seus ambiciosos aprendizes, separados, em missões externas para “provarem-se a si mesmos” e pegarem o que puderem do tesouro Galadran. Um após o outro encontrou a morte mais do que o sucesso – ainda que o aprendiz In-dra-tril Khalshus tenha matado não menos do que oito Galadrans antes de Galadaeros destroçá-lo, e o aprendiz Rythimm Hardrost tenha matado duas das damas aventureiras e tentado pegar um punhado de rubis (que se perderam dentro do mar na hora da sua morte) antes de morrer pelas lâminas de seis Galadrans ao mesmo tempo.

Uma fracassada companhia de aventureiros chamada Florescer de Falder, deixou Águas Profundas prometendo matar Galadaeros “e seu desconfortável harém de damas espadachins”, mas eles foram afundados por uma tartaruga dragão antes mesmo de alcançarem a ilha que Galadaeros chama de lar. Entretanto, desde então, duas Galadrans foram mortas furtivamente em Águas Profundas, em duas ocasiões diferentes, através de emboscadas feitas por intrusos espreitando – talvez residindo secretamente – nas casas Galadran. Mensagens de insulto deixadas junto aos corpos indicam que os assassinos são membros sobreviventes do Florescer, empenhados em uma “vingança imortal”. Se esta frase repetida indica que os assassinos do Florescer são mortos-vivos ainda não se sabe, mas eles enganaram absolutamente, no mínimo, uma tentativa mágica de localizá-los.

A Companhia Galadran continua destemida diante destes e de muitos outros ataques menores e tentativas de roubo. Alguns de seus lares em Águas Profundas têm até mesmo armadilhas de alçapão que atiram o intruso dentro de fosso com as paredes engorduradas. Vitimas mergulham através destas apertadas rampas até ficarem presos. Dali, eles podem ser hasteados para fora como prisioneiros, ou apenas deixados ali para morrer. Outras Galadrans residentes divertem-se lançando blocos de pedra sobre os prisioneiros, onde residentes em fuga podem puxá-las sobre as cabeças de perseguidores ao puxar uma corda. Sábios oponentes das mulheres-guerreiras não se incomodam em desafiar as salas com armadilhas e passagens de uma casa Galadran; as damas aventureiras que eles procuram quase sempre estão na ilha onde a Companhia do dragão habita – e todos os substanciais tesouros Galadran estão guardados lá.

Ainda que em seu covil ecoe muitas vezes com o som de espadas se cruzando ou com o riso das damas que as empunham, Galadaeros nunca dá a impressão de estar cansado de toda atividade humana ao seu redor. Ele tem, entretanto, ficado triste com a enfermidade e morte de uma aventureira mais velha, uma após a outra (Ranressa, em particular), e ele tem se enfurecido quando alguns homens trazidos para sua ilha pelas Galadrans para serem seus maridos conspiram fazer uma rude canoa para tentar roubar o máximo de tesouro que puderem carregar – ele frequentemente os afoga quando eles entram em mar aberto. Outros maridos têm provado ser mais confiáveis, ainda que as Galadrans agora tendam a criar bebês saudáveis na ilha e bebês doentes em

Águas Profundas, mantendo todos seus maridos e cônjuges no continente. Com o passar dos anos, todas as Galadran originais morreram, e a força da companhia diminuiu para 20 a 30 membros. Destas, sete (cinco delas atuais possuidoras dos pingentes) são descendentes dos membros fundadores da companhia.

A não oficial, mas inquestionável líder da Companhia hoje em dia é a guerreira Emra Ilchantra, cuja companheira próxima e segunda em comando é a feiticeira Aszyra Cajado-Trovão (da família nobre de Águas Profundas, embora você esperará em vão escutar qualquer um de seus parentes falar dela; eles parecem ter negado seus favores devido a “baixa” reputação dos aventureiros em geral). Aszyra julga ter “poderes medianos” em sua feitiçaria. As outras portadoras dos pingentes, exceto as já mencionadas Galadrans e o próprio Galadaeros, são as guerreiras Glyndra Rowandar, Jhandanna Orwynd e Khalaltae Baerdrith, e também a temperamental e ruiva Lokkara Arsalan (a única portadora do pingente que não descende de uma fundadora da companhia). As últimas duas descendentes dos membros fundadores da companhia, Ybril Harlundtree e Aurbreena Gathengate, não têm nenhum desejo ou capacidade para liderança. Ybril (pronuncia-se “Eee-bril”), uma clériga de Ilmater, serve como a cirurgiã e curandeira da Companhia; Aurbreena verifica as provisões, utensílios, a armazenagem, e também mantém um diário simples com as proezas e das decisões das Galadran.

Uma série de mortes e reviravoltas na Companhia a uns 20 verões atrás, levou as Galadrans a acrescentar legitimamente, negócios estáveis às suas vidas aventureiras, e hoje a Companhia determina perío-

dos curtos, serviços de guarda-costas de alto risco para temerosos (e ricos) clientes, e fornece meios de “refúgio bancário seguro e armazenamento” para cidadãos de Águas Profundas, Inverno Remoto e Portal de Baldur. Valiosos itens – mesmo, em uma ocasião, um herdeiro nobre em risco de extermínio – são transportados para a ilha do dragão e então guardado nos túneis laterais de seu covil, seguros atrás de uma rocha que somente o dragão pode mover. As Galadrans têm ignorado muitas propostas de serviços envolvendo o dragão por duas razões: elas deixam para Galadaeros tais assuntos, e ele parece desinteressado; e elas temem que os agentes do Culto do Dragão possam tentar atrair a Chama do Poente para dentro de uma armadilha. Elas estão considerando atualmente três solicitações diferentes de nobres famílias de Águas Profundas para aceitar suas filhas como membros temporários da Companhia, tanto para conseguir tesouros quanto para experimentar aventuras.

Galadaeros tem deixado claro que embora ele não tenha objeções em transportar os membros da Companhia através do oceano e além, através do Norte, ele não está interessado em tornar-se qualquer tipo de cavalo aéreo de aluguel – e as Galadrans estão de completo acordo com isso. Uma comissão desse tipo que a Companhia aceitou, alguns anos atrás, revelou-se ser a tentativa de um mago usar Chama do Poente para destruir o lar de um mago rival, enganando o dragão como se fosse ele que possuísse a casa. Galadaeros e duas Galadrans se encontraram no meio de uma selvagem batalha mágica que terminou somente após Galadaeros ter varrido as pequenas torres da casa e derrubado o mago (um tal de Mrathatos

Druin, que dizia ser um escriba vindo de Iriaebor com o nome de “Namarathos Alonabryn”) de suas costas para dentro da sangrenta ruína. As Galadrans ficaram severamente machucadas com esta desesperada acrobacia aérea, e o mago cuja casa foi atacada, Halynder Uinsible, até agora considera a companhia como seus adversários.

Isto não significa que o dragão e as Galadrans são contrários a novos trabalhos de risco; de fato, elas têm encarregado seus três agentes na cidade com a tarefa de identificar novos trabalhos de risco que a Companhia possa conduzir. Bruth Melber é o agente da Companhia em Águas Profundas. Este experiente diplomata atencioso, calvo e de meia-idade tem estado ativo na Cidade dos Esplendores por toda sua vida, e ainda que alguns possam recordar seu passado colorido como um trapaceiro e mensageiro para duvidosos chefes e causas sombrias, hoje ele está feliz de ter encontrado um empregador que veja através de seus cinzentos anos, e ele está firmemente leal para com as Galadrans. Em uma casa atrás de seu escritório na Viela Suther, Bruth mantém quartos de dormir para os membros da Companhia que estão visitando a cidade à trabalho.

Uma casa alta, estreita e com muitas sacadas na Rua da Enguia é o lar de “Mãe” Mounchatos, que é a gorda e agitada agente Galadran em Portal de Baldur. Esta amável matrona nunca aparenta estar cansada e pode ser vista a todo momento tagarelando excitadamente para os servos que aparentam ser preguiçosos quando ela bate e colide ao redor de sua moradia, observando a culinária e a limpeza e os problemas e aspirações de uma centena de cidadãos de Portal de Baldur

que respeitam-na como sua verdadeira mãe e fazem tudo por ela. Mãe Mounchattos administra uma padaria, uma loja que vende fios e agulhas e pedaços de tecidos finos vindos do Sul (junto com conselhos grátis e demonstrações de como tornar tudo isto em trajes estilizados), e uma venda de sopas. Ela vende “potes quentes” de sopa para mercadores e outros que tenham necessidade de comer durante suas viagens; um jovem garoto recebe uma peça de cobre pelo depósito de todos os potes vazios retornados, uma outra peça de cobre se eles voltarem com as tampas, e uma terceira peça de cobre se as conchas voltarem também. Nos casuais momentos em que deixa todas estas atividades, Mounchattos atua como uma mensageira e vai até o povo que necessita de uma companhia de aventureiras para corrigir injustiças – ou apenas para aparecer em um desfile.

Um rico comerciante de Amn contrata os serviços das Galadrans a cada ano para adicionar um elemento de perigosa beleza para suas farras. Este homem pequeno, gordo e arrogante, com muitos entusiasmos ansiosos e gritos enérgicos, chamado Veloudamar Ralanshalass, tem mais fome por respeito do que por qualquer outra coisa. A cada ano o pequeno comerciante lança um grupo para impressionar seus clientes – e após tem um jantar, bebida e dança, cortinas são levantadas para exibir as guerreiras Galadrans usando armaduras exuberantes e estranhas roupas enquanto o pequeno homem pavoneia-se de cima a baixo recitando suas habilidades. Poucos instantes depois, as cortinas são firmemente fechadas e amarradas, e as Galadrans aceitam 100 peças de ouro, cada, dos silenciosos servos e retornam voando com Galadaeros!

O agente Galadran em Inverno Remoto é um homem quieto e sempre calmo chamado Alasturan Malattheer. Ele administra uma Loja na Rua Hindalos, onde vende mapas, cartas gráficas e plantas de castelos, mansões, terras e mares de Faerûn. Alguns aventureiros reclamam que alguns dos mapas que eles têm comprado de Alasturan aparentam relacionar-se mais com sua imaginação do que com a realidade de Faerûn, mas existem rumores que as pessoas que põe em risco este quieto lojista encontram-se encarando um súbito ataque de monstros e itens mágicos que Alasturan parece controlar em harmonia. Alguns dizem que ele é um aventureiro aposentado enquanto outros declaram que ele é um mago se escondendo de alguns mortíferos inimigos feiticeiros. A maioria das pessoas em Inverno Remoto gosta de contar uma história que o vendedor de mapas nega veementemente: ceta vez, quando um dragão de cobre voou para dentro da cidade, rugindo e com a asa rasgada gotejando enormes pingos de sangue, Alasturan assumiu a forma de um grande dragão de ouro e colocou o dragão ferido sobre suas costas e voou para o oeste, na direção do mar, com suas grandes asas douradas carregando-o. Provavelmente, somente Alasturan e Galadaeros (que escolheu pessoalmente o agente Galadran em Inverno Remoto) conhecem a verdadeira natureza e os poderes do modesto vendedor de mapas; Elminster recusa-se a mostrar mais do que um sorriso sobre o que um formidável adversário um dragão do som mago que retém seu conhecimento arcano na forma de um dragão de ouro seja – e então adiciona enigmaticamente que Mystra quase possa ter um interesse pessoal em tal indivíduo.

Nos assuntos sobre o próprio Galadaeros, Elminster foi mais promissor. A Companhia de humanos esforçados e apaixonados se tornou a família do dragão, banindo sua solidão e fazendo ele se sentir amado, respeitado e útil pela primeira vez em sua vida. Isto é mais precioso para ele do que tesouros, domínios e, de fato, qualquer outra coisa. Contanto que ele possa comer e encontrar um lugar seguro para descansar de tempos em tempos, Galadaeros fica feliz por fazer parte deste grupo de mulheres humanas barulhentas, impulsivas e apaixonadas, com seus espantosos planos e proezas ousadas; ele é um dragão jovem e divertido de coração, contanto que ele possa ser parte desta infinita alegria da energia e ambição humana – e a Chama do Poente sente prazer em tais atos simples como deslizar suavemente pelas janelas da nobreza de Águas Profundas para puxar suas damas Galadrans de uma sacada no meio de uma festa e escutar os suspiros, juramentos e gritos de temerosos nobres vindos de todos os lados. A Galadaeros parece faltar tanto o orgulho de sua espécie quanto a insensibilidade que vem com ela, mas seu maior talento especial é uma estranha habilidade que ele está desenvolvendo durante os anos para julgar as necessidades e estratégias dos humanos. Ele está familiarizado com o Norte (e toda a Costa da Espada, desde o norte de Nelanther até aonde o “gelo eterno” começa) e pode achar seu caminho sem errar, mesmo entre as piores tempestades de neve e outros climas pesados. Ele também possui uma modesta habilidade com magia. Galadaeros passa seus dias alegremente atuando como o montaria, reforço pesado e velho sábio conselheiro para a Companhia. Seus relacionamentos com outros

dragões têm acontecido, nas palavras do sábio humano Velsaert, de Portal de Baldur (rapidamente tornou-se reconhecido como uma autoridade na história dos dragões ao longo de toda a Costa da Espada), “educados, mas breves e casuais encontros; ele não oferece perigo, mas em troca, ignora o fato quando o perigo é oferecido a ele – e então se retira enquanto os anciões estão ainda perdidos em perplexidade”. A chave para compreensão de Galadaeros pode ser dita por estar reconhecida em sua profunda e perspicaz sensibilidade para a personalidade dos outros – mulheres humanas em particular. Ele tem poucos adversários conhecidos, mas o Culto do Dragão é certamente o maior entre eles.

O covil de Galadaeros

A Chama do Poente fez seu covil em uma rede de cavernas no coração do pico mais alto (uma modesta montanha para os padrões de Faerûn, existe um mero pináculo erguendo-se de charcos elevados) na ilha que ele nomeia Lar da Chama (a maioria das Galadrans a chama de “Galadros” ou “a Ilha do Dragão”). Dizem que as cavernas são aquecidas por passagens vulcânicas em seus níveis inferiores, e alonga-se por quilômetros, com muitas câmaras largas o bastante para acomodar Galadaeros confortavelmente, embora ele possa estender suas asas e deslizar para uma aterrissagem ou agitar-se para voar rapidamente em poucas destas passagens.

O Dragão de Chamas tem no mínimo três entradas para seu covil, e ele contou para algumas Galadrans que possuía três sombras feiticeiras como servos, ainda que outros suspeitem que estes feiticeiros raramente vistos sejam magos selvagens que o visitam raramente – ou até mesmo

alguma das Sete Irmãs. Elminster afirma que todas as três suposições são errôneas, mas que a última chega bem perto. Dos outros servos, não se tem nenhum sinal – além do óbvio uso que o dragão faz da magia *servo invisível*.

Os domínios de Galadaeros

A partir do Lar da Chama, Galadaeros perambula as águas em um largo círculo que começa nas Rochas Púrpuras. Em no mínimo três ocasiões, ele foi selvagemmente atacado e expulsões dragões que tentaram fazer seus covis entre as ilhas das Rochas. Quando uma dragoa negra saqueadora de tamanho gigantesco atacou, Galadaeros a destruiu, levando-a para o fundo do mar e triturando sua garganta enquanto ela lutava nas profundezas geladas. Além deste modesto território particular, Galadaeros não fez nenhuma reivindicação – mas ele também aparenta considerar a si próprio isento da reivindicação de território de todos os outros dragões, voando para onde quiser e (quando possível) ignorando ou evitando batalhar com os anciões que ele desperta.

Hábitos e façanhas de Galadaeros

As presas favoritas de Galadaeros são as cabras das montanhas e os rothé que percorrem as Rochas Púrpuras e a “Costa Gelada” (aquela parte do continente ao norte de Mirabar), mas ele está apto a devorar criaturas – até mesmo animais domésticos – e beber dos lagos e rios próximos sempre que os encontrar, quando voa para longe, ao longo do Norte da Costa da Espada, em negócios da Companhia. Fora de seu tempo com a Companhia Galadran, Galadaeros é conhecido por necessitar viajar em vôos solitários

explorando as terras do norte, mas isto tem se tornado raro nos anos recentes. Ele está engajado em alianças desconhecidas ou parcerias com outros dragões (além de qualquer elemento dracônico que seu relacionamento com Alasturan de Inverno Remoto possa envolver).

O destino de Galadaeros

Aqueles que vão se aventurar estão aptos a morrer por desventura, como o velho provérbio diz – e isto é provavelmente a verdade para Galadaeros assim como ele é para um espadachim humano; ao longo dos anos, ele se infiltrou o suficiente no território de dragões, e atacou muitos agentes do Culto do Dragão, o que fez com que ele fosse amplamente notado. Isto faria dele o alvo principal para jovens e ambiciosos dragões, mesmo sem o serviço de sua Companhia – que estão todos aptos a atraí-lo para situações de combate fatais na tentativa de resgatar as damas Galadran de várias condenações. Qualquer ataque a um membro da Companhia pode bem ser planejado como uma isca deliberadamente traçada para atrair a Chama do Poente até uma armadilha mortal – e mais do que uma cabala em Águas Profundas tem tentado isso através dos anos (junto com a Irmandade Arcana, agentes do Culto do Dragão e até mesmo servos de um Arcano Vermelho de Thay que espera escravizar Galadaeros para seus propósitos). Todas essas tentativas têm falhado em grande parte, mas cedo ou tarde alguém inevitavelmente vai obter sucesso, a menos que (como Elminster aconselhou uma vez ou duas) Galadaeros tenha uma magia formidável ou aliados que ele possa chamar em tempos de necessidade.



A magia de Galadaeros

Pouco é dito sobre magia de Galadaeros, além de um conto freqüentemente repetido sobre uma vez ele conjurou uma de suas magias que liberou um punhado de caudas de fogo (uma criatura semelhante a uma salamandra das chamas), e ele parece utilizar sua mágica para coisas úteis, ao invés de ataques espetaculares ou para impressionar seus adversários com efeitos.

Garras de força

Arcana: 3

Alcance: pessoal

Duração: 1 hora/nível

Você cria um número de cabos de força semicirculares igual à sua altura ou comprimento em metros. Estes cabos têm raio de 30cm e emergem de qualquer parte do corpo que você desejar.

Eles são amarrados em você firmemente como seus próprios braços e não causam a você nenhum desconforto (ainda que o excesso de peso ou força aplicada em um dos cabos possa machucá-lo se esse peso ou força pudesse machucar um de seus membros normais).

Galadaeros desenvolveu esta magia para ajudar as Galadrans a montarem-no e permanecerem montadas até mesmo no meio do combate. Normalmente, cavaleiros amarram a si próprios nos cabos com os arreios e também seguram com suas mãos. Uma pessoa apenas segurando os cabos é tratada como se estivesse montada numa sela militar. Uma pessoa amarrada não pode cair da montaria a menos que as alças sejam desatadas ou cortadas (uma ação equivalente a movimento).

Os cabos não podem ser usados para fazer ataques, mesmo contra criaturas etéreas ou incorpóreas, e nem fornecem a você qualquer defesa. Uma pessoa atrás da falsa superfície entre dois cabos tem até meia cobertura.

Os cabos não estão sujeitos a dissipar magia, mas são destruídos por desintegrar. A magia tem este nome devido uma versão anterior onde cresciam esporas das escamas do dragão, mas ele achou que as esporas causavam mais dano a si próprio do que a qualquer adversário, então ele alterou a magia para sua atual versão.

Garra arrebatadora

Arcana: 4

Alcance: 30m + 3 m/nível

Duração: 2 rodadas

Você arrasta uma única criatura de até 10kg por nível de conjurador até você com uma poderosa explosão telecinética. Isto tem um dos dois efeitos: uma montaria instantânea ou um arrebatamento instantâneo.

Montaria instantânea: o alvo aterrissa em suas costas a salvo em uma posição adequada para cavalgar. Deslocamento desta maneira provoca ataques de oportunidade das criaturas (outra que não você) sobre alvos que passam através de sua área ameaça. Se você for uma criatura que normalmente pode funcionar como uma montaria (tal como um cavalo, pônei, cão de montaria ou dragão), você é agora o alvo da montaria. Por outro lado, a criatura que você puxar para sua direção, pode imediatamente tentar iniciar a manobra agarrar contra você como um ataque de oportunidade.

Arrebatamento instantâneo: a criatura é puxada para sua mão aberta (ou garra, se você possuir garras ao invés de mãos). A criatura pára em qualquer quadrado de sua escolha que esteja dentro de sua área de ameaça. Deslocamento desta maneira provoca ataques de oportunidade das criaturas (outras que não você) sobre alvos que passam através de sua área de ameaça. Você causa o dano da garra no alvo.

Galadaeros freqüentemente utiliza esta magia para puxar as damas Galadran para cima das áreas nas quais ele não pode voar o suficiente para alcançá-las a salvo com suas garras de verdade.

GAULAUNTYR

As investigações de Volo continuam desta vez com Gaulauntyr “Língua Gloriosa”.

Pela primeira vez mencionada nas curiosidades da Costa da Espada, Gaulauntyr é uma jovem dragoa adulta de topázio de sinuosa aparência. Ela tem freqüentado a Costa da Espada de Portal de Baldur até Luskan no último século, e se move muitas vezes para evitar outros dragões, contra os quais não tem interesse em combater. Ela prefere uma vida discreta perto das cidades humanas mais típicas -- para anciões -- repousando em um covil no coração de um território que ela domina.

Autoridades unanimemente se referem a este dragão como uma fêmea solitária. Se ela já aceitou alguma vez um companheiro, nenhuma história é conhecida.

Gaulauntyr é uma das mais inteligentes e paranóicas dragoas do Norte. Ela quase sempre se oculta em disfarces ilusórios e se esconde em clareiras na floresta, em depósitos ou ruínas abandonadas, ou apenas coberta sob a escuridão quando possível. Ela é muito perita em pousar suavemente em cima de palácios e mansões dos nobres, cautelosamente testando os telhados para ver se eles vão sustentar seu peso, onde então oculta-se a si própria para estar escondida como possível de olhos observadores vindos de baixo ou vindo das janelas das próprias construções. Ela então utiliza os poderes visão remota e servo invisível, mais o seu poder língua gloriosa, para arrancar gemas e itens para fora das construções.

Gaulauntyr é algumas vezes chamada “o dragão ladino” por causa de sua fome por gemas e a maneira em que tem usado suas magias, humanos contratados, e roubado furtivamente gemas de humanos --

nobres notáveis de Águas Profundas, mas também joalheiros e comerciantes de gemas em Luskan e outros lugares por toda a Costa da Espada. O mais familiar apelido de Gaulauntyr, “Língua Gloriosa”, vem de seu habito de desferir efeitos de toque com sua língua após usar um poder de 1º nível, língua gloriosa, para fazer uma longa, precisa fita de carne que pode entrar em lugares por aberturas tão pequenas como um buraco de fechadura.

O verdadeiro sucesso de Gaulauntyr, contudo, vem de um item mágico e de sua própria maliciosa imaginação. O item, a Garra de Jharakkan, é um artefato dracônico, pouco conhecido, de Faerûn. Mais importante, sua mente perspicaz permite Gaulauntyr conhecer as sociedades de Luskan, Inverno Remoto, Águas Profundas, Portal de Baldur, e Caer Callidyr, aprendendo assim onde gemas e riquezas podem ser encontradas, e quando elas vão ser mais fracamente guardadas. Ela tem aprendido a maneira que tendem a pensar ambos, dragões e humanos, permitindo-a desorientar os povos de ambas as raças de tempos em tempos novamente.

Gaulauntyr muitas vezes usa magias para enganar ou desorientar humanos, empregando tais artifícios como a ilusão de uma bela garota humana chorando para dar realismo ou para distrair perseguidores. Em uma ocasião, o Dragão Ladino foi deitar-se em um estábulo, e ela magicamente disfarçou a si própria para parecer como uma fresca e enfumaçada pilha de adubo, com sua alongada língua gloriosa correndo através do celeiro e levantando uma passagem quente dentro de um grande dormitório em uma mansão adjacente. Guardas foram postos na porta da sala, tentando alcançar sua ocupante de



direito – uma nobre dama que Gaulauntyr estava mantendo amarrada, amordaçada, e coberta na parte de cima do dossel de sua própria cama com a língua gloriosa da dragoa. A dama conseguiu golpear um gongo antes de ser presa, e os guardas deram a dragoa somente poucos minutos para pensar em alguma coisa antes que eles trouxessem a porta abaixo. Quando eles explodiram para dentro da sala finalmente, os guardas, espantados, viram mulheres nuas mergulhando para fora de cada janela do dormitório, arrebatando da dama suas gemas e ornatos. Quando os homens foram perseguir as ladinas ilusórias e o tesouro roubado, Gaulauntyr cobriu primeiro a cabeça da dama com seu próprio manto para mantê-la quieta por um momento e supervisionada por um servo invisível, enquanto ela amarrava as melhores gemas em algum pano de linho, e rolava o pacote para fora de uma janela.

O guarda, a quem as gemas em queda quase atingiram, teve uns poucos instantes para olhar antes que a língua da dragoa, emergindo do celeiro, lançou nele uma magia que o pôs para dormir. A dragoa agarrou as gemas e levantou vô na aparência subitamente brilhante de um dragão vermelho com um certo e reconhecível mago montado numa alta sela em suas costas, e então esse crime foi atribuído a alguma outra pessoa.

Gaulauntyr passa seus dias observando (visão remota, na maioria dos casos) a vida humana por toda a Costa da Espada, planejando novos meios para roubar gemas ou, algumas vezes, comida. Ela ama queijos exóticos e temperos, ainda que porções para humanos dão a ela somente um leve sabor de tais gostos.

O relacionamento de Língua Gloriosa com

outros dragões tem existido, nas palavras do sábio humano Velsaert de Portal de Baldur, em “uma longa série de fugas apressadas e despistamentos”.

A chave do caráter de Gaulauntyr pode se dizer que está em sua distorcida compreensão da natureza humana e draconica, e a sua habilidade nasceu desta característica, que sempre a mantém pensando três passos à frente dos oponentes. Ela sempre possui uma rota de fuga, uma estratégia para desaparecer ou adota um disfarce, ou um plano secundário para a captura de gemas ou mercadorias se o primeiro falhar. Muitas vezes terminando por cometer um crime secundário em forma de uma espetacular ocorrência, tal como botar abaixo uma construção, criando confusão suficiente para que Gaulauntyr possa perseguir seu plano original uma vez mais.

Dizem que Gaulauntyr é uma perfeita mímica de vozes humanas e que é muito boa em improvisar conversas interessantes em voz baixa para colocar na boca de suas imagens mágicas. Muitos dragões, dizem estar indiferentemente a procurando para recuperar as gemas que ela roubou, mas Gaulauntyr aparenta não ter nenhum adversário poderoso e persistente. O Culto do Dragão vai provavelmente ser um inimigo mortal para ela se eles somente conhecerem quem esta por trás de muitos dos roubos de seus agentes e cofres que têm ocorrido acima e abaixo da Costa da Espada.

O covil de Gaulauntyr

Língua Gloriosa faz seu verdadeiro covil em uma caverna litorânea muito acidetada na face mais a oeste de uma minúscula ilha conhecida como Rocha de Alsapir, que foi nomeada por um pescador

que, a um longo tempo atrás, morreu quando uma parte do seu bote colidiu durante uma tempestade. A Rocha está também perto do Monte Sar, o qual é ignorado pela maioria dos mapas e gráficos.

Aqui ela mantém as gemas que furta, bem como um cativo flagelo das profundezas, cujas criaturas não podem escapar das cavernas graças a sua entrada inundada. Os monstros criados incluem rothés, cervos, e javalis, entre outras presas adequadas para o apetite de Gaulauntyr. A caverna não contém qualquer alimento para estes animais, mas Gaulauntyr geralmente devora-lhes bem antes de eles terem qualquer chance para escapar.

O covil não possui armadilhas conhecidas ou aspectos notáveis, mas Gaulauntyr geralmente devora qualquer humano que veja seu interior. Ela mantém seus tesouros escondidos em fendas e em bases atrás de largas rochas que levanta até formar uma falsa muralha. Dessa forma, a maioria dos intrusos pensa que a caverna termina onde seu amontoado de rochas começa. O Dragão Ladino não tem servos conhecidos ou habituais cúmplices ou aliados.

Os domínios de Gaulauntyr

Da Rocha de Alsapir, Gaulauntyr perambulava por toda a costa, geralmente mantendo nas ilhotas externas das Moonshaes ou na vizinhança de Águas Profundas, mas algumas vezes trabalhando no distante sul como em Nelanther. Língua Gloriosa está achando a Cidade dos Esplendores e seus arredores progressivamente abarrotados com vários dragões disfarçados e outros formidáveis espiões e criaturas furtivas. Ela faz poucos ataques e cada vez menos ousados, dentro do área que ela uma vez cobriu.

Hábitos e façanhas de Gaulauntyr

Ainda que ela costumeiramente jante o que seu flagelo das profundezas cativo produz, Gaulauntyr prefere wyverns, lulas gigantes, e – quando ela ousa atacar-lhes – tartarugas dragão. Ela quase morreu, muitas vezes, tentando matar tartarugas dragão. Uma vez, durante uma tempestade, ela obteve sucesso em encalhar uma muito distante da água para ela pudesse retornar, e fez um banquete.

Gaulauntyr passa a maioria dos dias mais preguiçosamente, usando suas magias para espionar os eventos por toda a costa. Ela possui a força para mergulhar e escalar na entrada submersa de sua caverna, exceto nas piores tempestades ou gelo do inverno, e é conhecida ter algumas altas campinas ou rochedos desolados para descansar quando não puder retornar para seu covil ou quando não quer levar perseguidores até ele.

O destino de Gaulauntyr

Não é provável que Língua Gloriosa tenha uma vida longa e sem acontecimentos. Cedo ou tarde, um dos magos que residem no Norte da Costa da Espada vai pegá-la. Alternativamente, uma tentativa de roubo pode ir perigosamente errada. A dragoa de topázio pode ser um temível adversário em qualquer batalha, mas se for pega enfraquecida, pode bem ser morta.

Ao menos um mago élfico de Encontro Eterno está pensando sobre como os poderes psiônicos de Gaulauntyr podem ser manipulados, e assim fazê-la roubar coisas sob seu comando, e até munir o reino élfico de uma linha de defesa adicional. Em tal caso, Gaulauntyr pode privar os exploradores que queiram alcançar a fa-

bulosa Ilha Distante da mágica que eles necessitam, ou destruir seus mastros e reter seus botes, ou pode meramente distrair-lhes com um surgimento aparente de um persistente adversário pessoal.

A magia de Gaulauntyr

Um poder inventado por Gaulauntyr aparece logo adiante, mas sua mágica mais poderosa é a Garra de Jharakkan, um artefato dracônico que ela usa o tempo todo.

Garra de Jharakkan

A Garra de Jharakkan é na verdade uma garra de revestimento: um cone oco de feito de chifre negro vindo de uma criatura desconhecida. Ela é muito dura e resistente, então alguns golpes não vão nem marcá-la. A Garra tem 20cm de comprimento, e é larga o bastante para encaixar sobre o final da própria garra de um dragão. Ela possui um final perfurado, então a garra real entra através dela, permitindo ao dragão executar ataques com a garra normalmente enquanto a usa.

A Garra foi nomeada por Jharakkan, um dragão-feiticeiro que a criou há tempos atrás. (ninguém vivo sabe onde e quando). Antigas lendas registradas em livros mantidos no Forte da Vela falam que Jharakkan foi um ancião negro que viveu mais de 4.000 anos e inventou muitos itens mágicos. Nenhuma outra evidência apóia estes contos, de qualquer modo, e alguns teorizam que estas histórias são simplesmente uma exagerada re-narração de um outro conto, e assim por diante.

A Garra foi encontrada há quase 60 véreões atrás por Gaulauntyr no esqueleto de um dragão submerso que estava bem na ponta da ilha de Porto Alto nas Moonshaes. O esqueleto pode bem ser os restos do dragão vermelho conhecido

com Ualintharghar, a Chama Devoradora, de quem o povo narra fantásticos contos. Outras criaturas (tais como humanóides) que não podem usar a Garra podem, todavia, empunhar seus poderes simplesmente tocando-a.

Certas organizações (tais como os Zhentarrim, os Arcanos Vermelhos, a Irmandade Arcana, e o Culto do Dragão) estão muito interessados em adquirir a Garra para ver se seus poderes podem ser desvendados e adaptados para a criação de itens que vão temporariamente permitir subalternos conjurar umas poucas magias menores e então ajudá-los em ataques, ainda que esta vai provavelmente drenar as vidas destes desafortunados no processo.

Empunhando ou usando a Garra permite qualquer conjurador arcano pode conjurar seis magias adicionais por dia, com uma vindo do 1° até o 6°, similar a habilidade de um anel do arcano para garantir espaços de magias adicionais. O item deve ser obrigatoriamente segurado ou usado para providenciar estes espaços adicionais; ela não pode ser usada para preparar magias adicionais e então ser deixada para trás. Ela não permite um conjurador usar magias que ele não pode normalmente usar (então um mago de 1° nível não pode usar a Garra para preparar uma magia de 6° nível, mas ele pode usar o espaço do nível mais elevado para preparar magias de níveis mais baixos).

Porém, a Garra carrega uma maldição: Cada vez que uns dos espaços extras são usados para conjurar (mas não preparar) uma magia, o artefato causa 1d6 pontos de dano ao usuário. Este dano não interfere na concentração do conjurador e não requer qualquer magia especial para curar.

Existem muitas histórias sobre como des-

truir este artefato, que podem tender a uma destas.

- A Garra deve ser mergulhada no sangue de no mínimo uma dúzia de espécies de dragões verdadeiros dentro do mesmo mês.
- A Garra deve ser golpeada por um bastão da negação enquanto ela estiver em contato com seis anéis arcanos. Todos os itens poderão ser destruídos juntamente com a Garra.

Língua gloriosa

Arcana: 1

Alcance: Pessoal

Duração: 1 rodada/nível

Você ganha a habilidade para esticar sua língua a grandes distancias e manipulá-la como se ela fosse um verdadeiro membro.

A língua é tratada como um constructo Mínimo com $\frac{1}{2}$ DV, pontos de vida igual à metade de seus pontos de vida máximos, CA 13 (+4 tamanho, - 1 Des), Força 1, Destreza 8, Com --, Int --, Sab 1, Car 1. Ela usa seu bônus base de ataque para tocar, agarrar, ou atacar, mas ela não ameaça uma área e não causa nenhum dano com seus ataques. Ela está completamente sob seu controle e pode manipular objetos como um tentáculo. Você pode usar a Língua Gloriosa para fazer magias de toque. Você pode fazê-la crescer (até 30m de comprimento) ou encolher (para seu tamanho normal) como uma ação livre. Ela não interfere com a conjuração ou fala. Ela pode ser usada para fazer testes de agarrar, ainda que sua fraca força faz com que seja difícil realmente agarrar uma criatura. Ela pode modificar sua direção para subir cordas, muralhas, e outras superfícies verticais, e é forte o bastante para suspender a si própria até 3m, livre de qualquer superfície para suportá-la

(para cruzar uma ponte, por exemplo).

O fim da língua possui um órgão sensorial primitivo e pode ver até 1,5m de distancia com visão normal. (Ela não possui percepção às cegas, visão no escuro, ou visão na penumbra). Você percebe tudo que a língua perceber. Porque ela é uma extensão de sua língua, você pode usá-la para experimentar coisas, ainda que venenos e efeitos que causem dano não são transmitidos para você através da língua gloriosa.

Se destruída, tudo exceto o comprimento original da língua que existiu antes do poder língua gloriosa ser usado se colapsa em pó.

HOONDARRH

A maior parte do povo que habita ao longo da Costa da Espada tem ouvido falar da Fúria Vermelha de Mintarn. Isso pode fazer do venerável dragão vermelho Hoondarrh um dos mais famosos anciões da história ainda que a maioria do povo pense que ele não é mais do que um conto imaginário inventado para assustar crianças.

Ainda que o Ancião Adormecido de Skadaurak esteja muito ativo. Algumas aldeias podem ser despedaçadas sob suas garras nestes dias, e barcos menores carbonizam em cinzas, com o rico e satisfeito Hoondarrh começando seu segundo Longo Sono, mas sua relativa ausência à cena não o faz morto ou uma mera lenda.

A confusão em torno de Hoondarrh é grandemente devida às suas conexões com dois outros famosos dragões: Skadaurak, que ele matou para ganhar seu atual covil; e Angkarasce o Perdido, cujo tesouro Hoondarrh se apoderou. (Angkarasce foi um dragão branco cuja feitiçaria e riqueza foram incomparáveis nos primeiros dias dos assentamentos humanos da Costa da Espada, e que usou um manto de esplêndidas lendas por causa disto. Ele está morto há tempos, consumido pela suas próprias feitiçarias já que ele procurou enfeitiçar a si próprio para a imortalidade).

Alguns dizem que Hoondarrh é Skadaurak, ou seu filho; outros acreditam que alguma coisa nesta ilha onde Hoondarrh habita é que faz os dragões dormirem e então despertam revitalizados e em novos corpos – e que a Fúria Vermelha de Mintarn é realmente Angkarasce o Poderoso em um corpo jovem de uma diferente raça, mas com a mesma cruel velha sabedoria e feitiçaria.

Cultivando confusão como os bardos e sábios do Norte? O melhor caminho para descobrir a verdade (uma coisa que Volo nunca faz) é compreender a conhecida vida de Hoondarrh com o passar dos anos. Com a ajuda de Elminster, nós podemos traçar a carreira de um dragão cujo som da morte de aventureiros ainda se eleva com o passar das décadas.

Hoondarrh nasceu em algum lugar mais ao leste do Norte da Costa da Espada, no verão anterior ao Ano do Sol Ardente (460 CV). O primeiro filhote de uma ninhada cujos parentes disputaram, deixando um morto e o outro gravemente ferido, Hoondarrh foi sempre grande, vigoroso e agressivo. Ele matou e devorou seus filhotes companheiros e em pouco tempo ele cresceu audacioso o bastante para desafiar o restante dos seus parentes.

Hoondarrh perdeu esta luta, mas escapou com sua vida, fugindo para o oeste dentro do caos das brumas gélidas, icebergs e ilhas abandonadas que ocultam a parte mais ao norte da Costa da Espada. Lá ele devorou muitas criaturas, crescendo em tamanho, astúcia e força, até uma inevitável noite no Ano do Fogo e do Gelo (600 CV), quando ele desceu e atacou uma expedição de humanos se esforçando na neve para encontrar uma passagem através da Espinha do Mundo e devorou uma parte deles então. No corpo de um dos membros da expedição, o mago Tharilim de Calimporto, estava uma gema mágica: uma esmeralda tão grande quanto um punho humano, a Ongild (chamada assim por um mago de Halruua que a confeccionou). Esta gema possui os poderes de um anel de regeneração, e ela concede a qualquer um que a esteja usando, utilizar quatro magias particulares uma vez por dia com nível de conjurador 18 (El-



minster acredita que são: bola de fogo controlável, rajada prismática, inverter a gravidade e reverter magia). A Ongild está sempre acomodada nas vísceras de Hoondarrh, cercada constantemente em uma ferida, e ele pode convocar seus poderes no mesmo dia. Com o tempo, os poderes da Ongild impressionaram o dragão e deram a ele uma saudável segurança. Após experimentar seu novo poder mágico encontrado (matando no mínimo um jovem dragão no processo), ele se dirigiu em seguida para desafiar seus parentes sobreviventes.

Ele venceu a batalha desta vez e encontrou a si próprio possuidor de um pequeno tesouro em uma caverna desmoronada na montanha – apenas com uma fervente horda de orcs descidos do norte. Hoondarrh desceu no meio deles, matando e devorando à vontade. Primeiro, ele simplesmente perdeu-se no júbilo de assassinar, mas depois se encarregou também de destruir a horda ou reduzi-los, então nenhum daqueles orcs atingiu seu recente covil adquirido. Ele teve sucesso na sua meta seguinte, mas seus repetidos ataques atraíram a atenção de um outro ancião, Naroun o Grande Espectro Branco, que é uma lenda entre os orcs, por seu hábito de deslizar adiante muito baixo (rasante), acima da neve, pegando suas presas com suas garras à medida que ele vem sobre elas. Nauroun atacou o intruso, e o ancião branco e o vermelho giraram através do céu por dois dias antes do Grande Espectro Branco morrer em uma colisão com um pico de uma montanha, e o ensangüentado, gravemente ferido Hoondarrh poderia prostrar-se em uma fenda próxima para curar-se.

Ele descansou lá por dias, se contorcendo fracamente, como a Ongild fez seu traba-

lho – somente para ser rudemente interrompido numa manhã, quando a fenda deslizou sobre ele em uma avalanche que o carregou para dentro de um vale côncavo apertado e, deitado, descobriu um lado de uma longa caverna enterrada abarrotada com cintilantes gemas e um amontoado de moedas antigas. Os ossos de um dragão morto estavam estendidos no topo de toda esta riqueza, e Hoondarrh empurrou-lhes de lado para reivindicar a pilha como sua própria cama.

Dos itens mágicos entre o acumulado, como ele deitou ali para curar-se, Hoondarrh aprendeu que esses ossos foram do lendário Angkarasce o Perdido. Muito dos itens mágicos enterrados sob o sossegado Hoondarrh eram orbes de metal que guardavam magias, e vindo delas o dragão vislumbrou uma lista de magias que ele poderia conjurar para aumentar as quatro magias da Ongild.

Hoondarrh percebeu o que tinha em um único golpe; tornou-se mais rico do que muitos dragões, o que ele sempre quis tornar-se e aquela caverna, varrida pelas imensas tempestades de vento de inverno, não foi um longo e adequado covil. Ele teve que encontrar ou fazer um lar melhor – um lugar para manter a salvo seu recém encontrado tesouro.

Elminster acredita que ganhando este verdadeiramente vultoso tesouro, inicialmente vai manter Hoondarrh bastante livre do tormento da fome por riqueza que domina a maioria dos dragões vermelhos, substituindo-a por um desejo por segurança.

É sabido que quando o dragão vermelho foi curado, trouxe abaixo o teto da caverna para enterrar o tesouro uma vez mais. Depois ele seguiu adiante em uma longa e sangrenta exploração no Norte da Costa

da Espada. Por anos ele voou longe e por toda parte, batalhando dragões sempre que os encontrava, mas não perdendo tempo para perseguir aqueles que se esconderam ou fugiram. Ele estava procurando pelo covil ideal, apreendendo tudo durante o tempo em que habita nesta vasta terra de neve, montanhas e intermináveis florestas.

As crescentes colonizações dos homens fascinam Hoondarrh. Após destruir algumas com quase casual facilidade, ele descobriu que descansar escondido e observar as ações dos homens (com a ajuda da magia olho arcano de longo alcance, colhendo informação vindo de uma de suas orbes) era, de longe, o seu maior entretenimento – e alertava quando rebanhos de animais seriam guiados para o norte, para dentro de suas mandíbulas de plantão.

Deste tempo gasto repousando nos topos das montanhas supervisionando Águas Profundas e outras cidades humanas, sucedem a Hoondarrh o amor por travessuras, ousadas decepções, e traição entre os humanos e humanóides. Ocasionalmente, ele crescia impaciente ou faminto, e irrompia de seus descansos em vôos devastadores de massacre e destruição, geralmente abrangendo todas as ilhas fora da Costa da Espada, vindo das Moonshaes até a Nelanther. O grande, ruidoso dragão vermelho tornou-se uma visão familiar nos céus costeiros – uma visão que suscitou terror.

Freqüentemente, Hoondarrh gira sobre os barcos de homens covardes falando alto com o céu estremecendo, alegre com seus movimentos assustados e limitando-lhes, mas quando ele fica enfurecido, ataca o mais forte dos castelos com suas garras e magias fazendo poderosas fortalezas desmoronarem abaixo em ruínas.

Com gratidão, Hoondarrh geralmente flutua, pousando quando faminto. Em suas explorações, Hoondarrh tem descoberto a grande diversão de voar baixo sobre o Shaar, com as mandíbulas boquiabertas para pegar cavalos selvagens e outros rebanhos de bestas perambulando pelos campos. Hordas de orcs ocasionalmente o abastecem como mais uma guloseima local, mas o dragão vermelho tem caçado sua própria comida na costa cada vez menos vezes.

Aquilo que Hoondarrh sempre procurou, com o passar dos séculos, foi um covil. Ele o encontrou em um dia de primavera no Ano da Flechas Sibilantes (884 CV), quando o grande ancião vermelho Skadaurak despertou de um Longo Sono em sua caverna na ilha que usa seu nome (na parte mais ao norte das duas ilhas a noroeste de Mintarn).

Skadaurak estava adormecido por quase 1.000 anos, empunhando a Gema da Inatividade de Saldrinur, um item mágico de Halruaa que mergulha seu usuário em estase temporal com uma duração estabelecida (geralmente dois ou quatro séculos, ainda que o usuário possa estabelecer qualquer tempo). Tal como um sono, pode ser interrompido por qualquer número de condições de alarme pré-selecionadas. Seu construtor, Saldrinar das Sete Magias, a usou para viver muito além de seu período normal, em um tempo em que alternativas seguras e a salvo para alcançar a forma de lich tinham sido estudadas profundamente e se estava a salvo em uma delas. (Elminster não falará mais sobre isto, além de uma curta advertência: "Do mesmo modo, leitores estudiosos deveriam sempre estar correndo atrás de alguns segredos").

Pelo uso desta jóia mágica, Skadaurak

também procurou viver até a magia rivalizar com aquela de Netheril, ressurgindo novamente entre os ambiciosos, criativos e eternamente empenhados magos humanos, e ele pôde encontrar um feiticeiro que lhe deu a imortalidade em troca de uma magia que tinha acumulada. Durante suas extensas inatividades, o Terror Vermelho de Mintarn tinha se tornado uma lenda do passado obscuro, com a maior parte do povo acreditando na duradoura morte dele, se eles lembraram tudo.

Eles não estavam tão enganados. Quando ele escavou seu caminho para fora de sua caverna ao lado da montanha e sacudi para fora o corpo entrevado, há muito tempo não usava suas asas para voar pelo país para encontrar comida. Skadaurak encontrou, ao invés disso, um velho dragão vermelho de tamanho e vigor incomuns, mergulhando derrotado vindo do céu a ele.

Ele oscilou rapidamente para cima – direto em magia após magia rasgando, seguido pelos dentes e garras do próprio Hoondarrh. O jovem dragão vermelho rasgou em partes seu adormecido rival e desceu sem se atrasar para examinar o recentemente revelado covil.

Ele parecia perfeito, e igualmente veio mobiliado com um respeitável tesouro; muito menor do que o de Angkarasce, mas mesmo assim mais rico em magia. Hoondarrh o explorou e em breve encontrou a Gema da Inatividade. Desde que adquiriu o fabuloso tesouro do Dragão Perdido, Hoondarrh tem sido muito rico para se preocupar com meros bens, mas aqui havia alguma coisa que fez dele faminto novamente. Para viver eternamente...

Primeiro, ele necessitou fazer este covil tão seguro quanto qualquer covil poderia

ser. Ele se preparou para trabalhar, aumentando e transportando sua riqueza, e então passou dois anos completos antes de ser atacado por aventureiros.

O destino deles não foi mais grandioso do que uma rápida refeição, mas suas tentativas lembraram Hoondarrh que os gananciosos pequenos incômodos conhecidos como humanos que foram, talvez, seus adversários mais mortais. Ele se preparou para aprofundar-se em todas as cavernas ao redor de seu verdadeiro covil e voando para longe de casa em busca de magos e artesãos, empregando magias para espiar tais povos de fora e comunicar-se com eles de uma distância segura.

Na ilha ao norte de Mintarn, muitos “falsos covis” vêm sendo dentro de: recentemente cavernas escavadas, engordadas com o excesso de tesouro e bem preparadas com armadilhas instaladas pelos magos e anões escultores de pedras que Hoondarrh contratou. A estes artesãos foi dado livre arbítrio para desenvolver diabólicas expectativas de morte para intrusos de tamanho humano.

Um grupo especial de magos foi igualmente pago com seus próprios pesos em gemas para adquirir algumas das bestas conhecidas como flagelos das profundezas, e então arranjar o treino destes estranhos monstros que disputam publicamente rothé, cavalos, e o gado. O flagelo foi instalado nas cavernas das ilhas próximas para fornecer a Hoondarrh comida todos os dias.

Quando ele estava satisfeito, já que as defesas de seu covil estavam fortes (uma conclusão alcançada após duas incursões piratas mau sucedidas e um ataque furtivo de um dragão que acabou em um sangrento desastre pelo dragão de mercúrio que tentou isso), a Fúria Vermelha

mandou embora os últimos de seus artesãos. Selando sua caverna com rochas e magias, Hoondarrh se projetou adiante, através de Faerûn, levando em seu tempo vago duas estações caçando e devorando todos os seus empregados iniciais que poderia encontrar, para manter seu segredo a salvo tanto quanto possível. Ele tinha esquecido que os humanos poderiam escrever coisas deprimentes e então passar por problemas através dos anos.

Num dia de inverno no Ano da Mão Vazia (896 CV), o povo de Mintarn ficou amedrontado pela violenta chegada de um enorme dragão vermelho nas campinas acima de seu porto. Desesperados para proteger seus magros animais, eles, tremendo, pegaram suas armas – mas foram surpreendidos quando o dragão permitiu a eles saberem que ele veio para barganhar: se eles pagassem a ele uma peça de ouro por habitante ao ano, ele deixaria todos vivos, e igualmente protegidos contra os piratas.

Eles aceitaram – como os mais velhos murmuraram, o que do contrário eles poderiam fazer? – e receberam uma outra surpresa quando o dragão contou ao povo sobre o primeiro tributo, que seria embarcar para parar em sua outra ilha, no caminho de sua casa, e pegar para ele não mais do que duas vacas cada um.

Sábios têm debatido os motivos por trás da bondade incomum de Hoondarrh por anos, mas de acordo com Elminster, a Fúria Vermelha negociou com o povo de Mintarn, por assim dizer, somente para ganhar uma reputação. Como ele felizmente atacou barcos costeiros e terras, o povo de Mintarn contou tudo que eles negociaram com sua vasta riqueza guardada com armadilhas em seu covil... e os gananciosos aventureiros começaram a

Tais visitantes concedem a Hoondarrh entretenimento e magia. Ele se satisfaz observando intrusos ficarem mutilados em suas armadilhas antes de ele devorá-los, e também gosta de acumular itens mágicos de qualquer tipo – reunindo cintos da queda suave até bastões do grande poder – e ganha um favorável e constante fluxo de tais quinquilharias de aventureiros que ele tem atraído para suas pacientes garras. Somente Hoondarrh conhece o caminho ao redor de todas as armadilhas em sua ilha e as armadilhas que guarda nos caminhos ao redor.

No entanto, ele empreende longas décadas de sono, usando a jóia trabalhada por Saldrinar. Entre as inatividades, ele se entretém observando à distância as atividades dos humanos (em particular, na cidade de Águas Profundas). Ele recompensa humanos e outros cujas zombarias, brincadeiras, traições e intrigas o divertem, pagando-lhes elegantemente – ainda que ele vá caçar qualquer um que ouse roubá-lo claramente, ao redor de toda Toril se for necessário. Ele sempre procura a palavra de magos trabalhando em magias concernentes à vida eterna ou aumento da longevidade.

Ainda que a Fúria Vermelha suspeite que os elfos de Encontro Eterno e os magos humanos de Halruaa e Thay tenham progredido em tais estudos além dos outros, ele teme se aproximar das terras enfurecidas com poderosos, e bem organizados magos, e dessa forma, tenta somente à distância chegar nestes lugares, através de espiões contratados.

Ambiciosos aventureiros são informados que Hoondarrh o Poderoso paga bem, mas ele tem o hábito de devorar os agentes que falham com ele, o irritam, ou que ele pensa que estão aprendendo mui-

to sobre ele ou seu covil. Eles são, mais adiante, prevenidos de que sua ilha ostenta uma coleção de armadilhas e que não há superiores a elas em toda Faerûn. Além disso, tem reivindicado as vidas de magos igualmente poderosos que prudentemente viram, somente apenas para escapar em pouco tempo após sua chegada.

Agora um venerável ancião, de progressivamente prolongado sono e de moderada energia, o sonho de Hoondarrh de um acasalamento e prole o torna crescentemente impaciente para a realização da imortalidade, para ele o desafio não permite a si familiaridade até estar seguro em sua eterna proteção.

Um guerreiro de quase inigualável experiência e esperteza, a Fúria Vermelha de Mintarn é conhecido por ter derrotado adversários tão formidáveis quanto um quarteto de beholders que viram seu tesouro e tentaram enganá-lo com um preparo mortífero, com notícias de magias de imortalidade que eles queriam negociar.

Hoondarrh também possui o conhecimento da situação da terra na parte mais a oeste de Faerûn (como dito acima), comparado a nenhum outro ser vivo é dito estar em progressivas realizações de conjuração de muitas magias, que ele tem herdado de seus vários tesouros, conhecendo como combinar magias para efeitos devastadores.

O covil de Hoondarrh

A Fúria Vermelha mantém, no mínimo, duas cavernas para repousar, estocadas com comida produzida pelo flagelo das profundezas e tesouro – um em uma remota ilha próxima ao Pico Gélido, e um outro em algum lugar no interior das montanhas ao Norte da Costa da Espada. Seu

covil principal na ilha de Skadaurak, no entanto, é um vasto complexo de salões subterrâneos – de fato, uma “masmorra” recentemente construída. Ela possui não menos do que três poços, onde um grande dragão vermelho pode voar para dentro ou para fora com suas asas abertas; um deles volta em ângulo quase para o pico da montanha, e lá termina na caverna principal do tesouro.

O restante da ilha é perfurado como uma colméia, com armadilhas encaixadas em falsos covis. Alguns destes são lisos para abrigar uns poucos bandidos corajosos, que Hoondarrh deixa viver para sofrer, visto que eles o divertem com suas furtivas escavações, e têm aprendido não encarar qualquer ataque aberto em suas cavernas principais. De tempos em tempos, ele apanha um, e atira o sujeito em Portal de Baldur ou Águas Profundas ou Athkattla, para murmurar contos do vasto e rico covil que se estende através do coração natural da ilha de Skadaurak, e assim atrai mais aventureiros.

Ainda que Hoondarrh não seja conhecido por possuir qualquer servo consciente, seu covil parece ativo com golems e autômatos no formato de gárgulas de vários tipos – e, igualmente, com monstros cativos que são mantidos vorazmente famintos.

Os domínios de Hoondarrh

De seu covil, Hoondarrh perambula por Faerûn mais ou menos à vontade, evitando reinos magicamente fortes tais como Encontro Eterno, Thay, e Haluraa. Ele também evita bastante o combate com outros dragões, ainda que possa abater ou incapacitar um persistente adversário. Se pressionado, ele tentará “fugir” sobre o Mar das Espadas e enganar seu adver-

sário em um mergulho antes de usar a magia paralisar asas, então ele vai mergulhar desamparadamente sob as ondas e se afogar.

Ele aprecia vagar nos sertões do Shaar, caçando comida embaixo, mas seus domínios são as ilhas costeiras ao longo da Costa da Espada. Ele se alegra em divertir-se com barcos ao sul de Mintarn, e somente seus Longos Sonos têm mantido os humanos desde o abandono das viagens aquáticas na região.

Hábitos e façanhas de Hoondarrh

A presa favorita de Hoondarrh é uma criatura que tem tentado trapacear ou ser mais esperta que ele. Ele é desdenhoso da maioria dos dragões bondosos e se deleita em surpreender anciões de todas as espécies com a força e variedade de sua própria magia. Se não está repousando no coração do seu covil, Hoondarrh passa a maior parte dos seus dias espionando eventos na parte mais a oeste de Faerûn – e também, quase nunca é surpreendido por eventos ou intrusos.

Atualmente, Hoondarrh tem posto seus olhos em certos magos ambiciosos prosperando em Tethyr e entre as famílias nobres de Águas Profundas. Certamente, alguns deles vão concordar em desenvolver magias para manter um jovem e vigoroso dragão por uns anos adicionais, em troca de patrocínio financeiro e ajuda mágica na hora certa – se ele apenas puder confiar em qualquer um deles e encontrar um caminho para fazer essa confiança se consolidar.

Sobre as últimas quatro décadas, a Fúria Vermelha tem, três vezes, enviado ilusões em que ele pode falar através, nas formas de atrativos humanos, para se reunir com

seletos indivíduos de crescente poder mágico. Com tal aparência, ele sempre objetiva representar este ou aquele fictício dragão e solicita que o mago desenvolva magias específicas para auxílio dracônico (uma magia para rapidamente curar asas rasgadas ou regenerar escamas) em troca de riqueza e sua proteção ou no mínimo, de ajudar conjurando magias.

Uma possibilidade rejeitada à oferta é acompanhada de um frenético turbilhão de terríveis e furiosas magias. Um outra, obviamente, mas cautelosamente encantada com o atrativo agente, mencionada assoberbante oferta de urgências de trabalho e política local opressiva, pedindo que ele seja contatado mais tarde. Subseqüentes propostas produzem uma variedade de justificativas, mas nunca uma definitiva aceitação ou recusa. Eventualmente, Hoondarrh permitia a si mesmo um rosnado, depois mandava circular.

O terceiro mago, Elquaern Hunabar (dos nobres Hunabars de Águas Profundas), aceitou a oferta e se preparou para o trabalho. Três magias foram pontualmente produzidas, mas a Fúria Vermelha detectou uma falha em uma das magias e suspeitou que as outras também continham deficiências – pequenas, secretas fraquezas. Ele pediu uma reunião cara a cara, encontrando-se o dragão e o mago. Muitas vezes, a oferta foi polidamente aceita, mas depois, adiamentos eram sempre solicitados. Hoondarrh fez preparativos pensados para o tão esperado encontro. . . preparativos que ele suspeitou, foram mais do que compatíveis em consideração à sua contraparte.

O encontro finalmente ocorreu no Cawraww, uma larga, mas baixa caverna na subida da ladeira exatamente a oeste de Rassalantar. A boca de abertura da caver-



na é de longe bem conhecida como um toca de ursos e os ocasionais leucrotas, mas ninguém tem suspeitado que o dragão faz seu covil nesse lugar. Quando Elquaern foi separado de seus guardacostas e horrivelmente amontoado em uma ladeira cheia de musgos dentro do Caraww, um aparentemente sólido lado da muralha da caverna, desbotada de longe como fumaça, revela um amontoado de moedas perdidas e a cabeça de um dragão verde espreitando ao redor delas. Mais do patrão de Elquaern, que apresentou a si próprio como Galarrdratha, tornaram-se visíveis conforme o feiticeiro dava

um passo à frente. Todas as brincadeiras cessaram abruptamente, quando o dragão calmamente perguntou a Elquaern que traições ele planejava, citando os suspeitosos detalhes de suas magias – detalhes que o dragão não poderia consertar, mas notificou aparente intento de dar a um humano instruído algum meio de controle sobre qualquer ancião que as conjurar.

O jovem orgulhoso Hunabar nem desperdiçou o fôlego em uma resposta, mas ativou uma magia que lhe cobriu em múltiplas defensivas magias, depois se deixou voar em Galarrdratha com dois bastões

mágicos. A fúria deles não causou ao ancião ilusório qualquer dano, realizando pouco menos que mandar fragmentos de pedra cortadas de cima da caverna, mas as defesas de Elquaern salvaram-lhe de qualquer dano, então o observador Hoondarrh usou uma de suas próprias magias para trazer abaixo o teto do Caraww. Nada mais foi ouvido sobre Galarrdratha, o dragão verde, ou de Elquaern Hunabar, mas a muito alargada Caraww é usada algumas vezes por pastores procurando abrigo para seus rebanhos contra tempestades passageiras. As discretas pesquisas de Hoondarrh continuam... como seu uso de nomes falsos.

O destino de Hoondarrh

Muito poucos dragões têm alcançado a imortalidade, mas se ninguém matar a Fúria Vermelha de Mintarn nos próximos 30 anos (e ele praticamente estimula feiticeiros e aventureiros para fazer isso), então ele vai encontrar uma boa chance de se tornar algum tipo de dragão fantasma. Ele está somente a umas poucas magias distante de se colocar como uma essência incorpórea dentro do controle de uma espécie de dragão mecânico elaborado ou o corpo de um dragão zumbi... mas está procedendo cautelosamente por temer que o Culto do Dragão possa aprender sobre seu estado e ataque em um momento crucial para tomar o controle sobre ele.

A magia de Hoondarrh

A Fúria Vermelha de Mintarn comanda um vasto arsenal de magias obtidas de seus tesouros, e sobre uma contagem de itens mágicos portáteis que suas magias podem engatilhar, para dar e ele uma mágica bem além dos níveis de magia que um dragão vermelho venerável possa normalmente alcançar.

Uma magia que ele usa muitas vezes é uma bola de fogo ampliada (que ele chama de 'bola de fogo espelhada'), ou uma bola de fogo acelerada, conjurado-lhes para cercar um inimigo entre a dispersão e seu próprio sopro.

Paralisar asas

Arcana: 3

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: 1 rodada/nível

As asas do alvo ficam paralisadas. O alvo não pode usar suas asas para voar, nadar, atacar, ou qualquer coisa que necessite de movimento. Se a criatura está no momento voando, ela cai e sofre o dano normal de queda.

Se a criatura obtiver sucesso em sua JP -SAB, suas asas são paralisadas parcialmente. Seu deslocamento de vôo é reduzido para metade e sua capacidade de manobra de vôo cai em uma categoria. Se ele usa as asas para nadar, seu deslocamento de natação é reduzido também. Ataques com as asas têm um -2 de penalidade circunstancial.

As investigações de Volo incluem algumas confusas notas sobre um “gigantesco dragão azul que habita o deserto que parece ter alguma conexão mágica com um... tipo de tempestade de areia? Magia especial?”. Elminster tem consentido revelar pouco mais do que perguntas ocultas a Perdição do Deserto, Iymrith, a dragonesa azul das Areias Congelantes. Poucas pessoas no Norte alguma vez viram esta lendária “Dragonesa das Estatuas”, a menos que tenham enfrentado os descampados frígidos de Anauroch ao leste das ruínas de Ascore, ou que tenham desafiado explorar as ruínas Netherese espalhadas ao longo das Terras Arruinadas junto da margem mais a oeste do Grande Deserto. Iymrith perambula por estas regiões incansavelmente. Ela está engajada em uma extensa exploração das ruínas restantes de Netheril e já adquiriu muito da magia antiga existente nelas. Ela também tem desenvolvido por completo algumas magias raras. Talvez a mais importante destas seja a magia que a tem mantido viva dessa forma até aqui: força incendiária, uma magia derivada de um feitiço deixado para trás pelos magos Netherese, e que é mortal para uma raça subterrânea conhecida como phaerimms. O medo da magia os fazem fugir e ignorarem Iymrith, preferindo isso do que voltar seus poderes para a tarefa de destruí-la. Aventureiros estão informados que Iymrith tem desenvolvido magias para utilizar a areia como uma arma – e que, aparentemente, lhe confere a habilidade de usar tais magias em alguns dos muitos gárgulas que ela criou. Iymrith foi citada pela primeira vez no diário de um aventureiro, descrita em cerca de 570 CV como uma jovem e agressiva dragonesa que

esmagou um acampamento de comerciantes Bedines na margem do deserto, e que destruiu uma parte da caravana na fronteira da distante Costa da Espada, deixando o campo carregado com gemas abandonadas.

Iymrith, aparentemente, desafiou um dragão mais velho em algum lugar na vizinhança dos Charcos Elevados imediatamente após seu surgimento em Anauroch – e ela teve que fugir por sua vida. Gravemente ferida, ela colidiu contra algumas ruínas (possivelmente remanescentes da caída Netheril) na Floresta Esquecida e se ocultou por alguns anos, curando-se lentamente e infiltrando-se em seguida, somente à noite, para encontrar comida. Em algum ponto durante este tempo de caçada noturna, de alguma forma ela adquiriu magia além da capacidade normal dos dragões azuis mais velhos; Elminster acredita que ela tenha sido capturada por um poderoso arquimago que a modificou para servir como um servo inteligente. Esta crença é suportada pelas aparições de um dragão azul sobrevoando o Vale Delimbiyr com um esqueleto humano decomposto e vestindo robe, posicionado entre seus ombros e montado em uma grande sela. Quase que certamente este dragão era Iymrith, que logo começou a atacar caravanas acampadas e povoados da Costa da Espada, durante a noite, conjurando magias arcanas de uma lista forte e variada o suficiente, na qual muitos magos usaram magias – em vão – para caçar um abatido mago ladino que eles acreditavam estar escondido em algum lugar nas Montanhas Pico Cinzento.

Iymrith, aparentemente, voltou-se para a escavação das ruínas ao longo da parte mais a oeste do Deserto quando uma vez pousou para descansar, carregando seu



baú de pedra cheio de grimórios acumulados. Sua entusiástica escavação a colocou frente-a-frente com seu primeiro phaerimm, e sua vida absolutamente quase terminou ali, mas a fuga apertadas a alertou para esta poderosa ameaça vinda de baixo, e ela redobrou seus esforços para encontrar magia, as quais que ela carregou para o topo de uma montanha exposta ao vento. Inevitavelmente, lymrith foi vista voando pra lá e pra cá e foi confrontada por um grupo de aventureiros esperando serem ricos matadores de dragões até o fim do dia. Ao invés disso, eles terminaram como cadáveres, e lymrith foi estimulada a experimentar certas magias que já havia encontrado para fazer seu primeiro gárgula. lymrith necessitava de servos leais e vigorosos para guardar seu covil enquanto matinha vigia em relação aos phaerimms e humanos de um ponto de vantagem a salvo. Seus gárgulas começaram como monstros de pedra rudes, toscos e esguios, mas em pouco tempo tornaram-se mais distintos e mortais.

Quando seu exercito de gárgulas ficou forte o suficiente, lymrith os posicionou em uma escavação nas ruínas Nethere-se, enquanto passava horas voando alto, acima da parte mais a oeste do deserto e das terras adjacentes, procurando rebanhos de rothé ou semelhantes para se alimentar, e também procurando por ruínas que poderiam não ser visíveis do ar. As imprevisíveis areias de Anauroch em breve a recompensariam quando descobriu o topo de uma solitária torre de feitiçaria. lymrith a partiu e abriu, e dentro encontrou sua riqueza mágica. Lá ele fez seu covil durante séculos, até que um dia os phaerimms vieram incomodá-la em suas profundezas para matá-la. Até então, lymrith estava preparada para isso.

Sua magia força incendiária e outras magias destruíram muitos phaerimms e colocou o restante para fugir – e desta vez ela conseguiu conquistar sua vitória. Extasiada, a Perdição do Deserto se preparou para juntar seu tesouro e carregá-lo para uma outra ruína, no norte, que ela encontrou com as revoltosas areias mostraram: uma cidade rochosa habitada somente por esqueletos de Bedines mortos-vivos. A dragonesa ainda não descobriu o nome da cidade, mas reside nela desde então, expulsando todos os outros dragões e phaerimms que se aproximam, e sempre fazendo gárgulas mais fortes para cavar as tumbas das cidades e porões para que ela possa guardar o que já ganhou. A chave para o caráter de lymrith é sua ambição voltada para a destruição. Nas palavras de Elminster, ela é “a menos vagarosa e preguiçosa anciã que eu, alguma vez, conheci”.

O covil de lymrith

Ainda que ela possua muitas cavernas nos Picos Cinzentos e nas Montanhas do Crepúsculo (cavernas que têm suas próprias poças de água, mas que ela mantém vazias), o covil da Perdição do Deserto é uma cidade em ruínas sem nome que esta situada à nordeste de Ascore, semi-enterrada na areia. Lá, ela se acomoda em cima do seu amontoado de gemas em um imenso templo ou salão de reuniões, com sua cauda preenchendo a entrada para a pequena câmara de magia. Todos ao seu redor são gárgulas guardiãs, e seus servos gárgulas menores voam patrulhando sempre atentos para intrusos nos túneis e nas câmaras cheias de areias e nas passagens sob as ruínas. Ela transporta rochas, incansavelmente, das montanhas próximas para criar uma permanen-

te “duna quebra-vento” ou uma muralha no lado aonde sopra o vento na cidade. Pelo menos um grupo de aventureiros tem reportado pessoas atingidas por “mecanismos lançadores de rochas” (trebuchets) que são mirados e remirados com grande precisão pelas gárgulas procurando dissuadir qualquer invasão da cidade. Estas armas podem lançar chuvas de rochas a quase um quilômetro e meio das desmornadas muralhas exteriores da antiga cidade – reforçado pelas gárgulas atacando os intrusos do alto, soltando rochas sobre eles.

Armadilhas de fosso com pedras oscilantes e gárgulas conjurando magias foram reportadas pelo único mago que alcançou as ruas da cidade e sobreviveu (ele conquistou a entrada – e em pouco tempo a deixou apressadamente – através de magias de teletransporte).

Os domínios de lymrith

Da sua cidade sem nome, lymrith perambula na margem mais a oeste de Anau-roch, bem como no distante sul das Colinas do Manto Cinzento e no extremo oeste da margem mais a leste da Floresta Alta (agora que o Forte Portão do Inferno não é mais o perigo que já foi). Ela é vista, igualmente, em climas mais frios, diferente da maioria dos dragões azuis, e ocasionalmente voa atacando no distante norte onde as Montanhas de Gelo se encontram com as geleiras.

A Perdição do Deserto estima sua cidade – e os caminhos sob ela, tão profundos quanto possam ser – como seu exclusivo território. Qualquer phaerimm, drow, aventureiros humanos ou qualquer outro que entrar, se tornarão sua comida tão rapidamente quanto ela possa trazer tal destino. O restante da área ela sobrevoa,

decidindo rapidamente sobre os eventos observados do que empregando sua vontade. Ela é conhecida ocasionalmente por fazer vôos em caçadas (em busca de rebanhos de animas, geralmente) que ela carrega para longe do solo.

Hábitos e façanhas de lymrith

A dragonesa azul das Areias Gélidas possui magias que transformam o gelo derretido em água potável. Há gelo em abundância sob sua cidade, e muito mais, somente a um curto vôo distante em todas as direções exceto ao sul ou a oeste. Ela, aparentemente, come qualquer coisa, desde que haja grandes quantidades, mas ela não parece ficar muito faminta frequentemente. Ela passa a maior parte dos seus dias examinando itens mágicos trazidos até ela por suas gárgulas mineradoras, e experimentando magias e itens que ela já possui para produzir novas e mais poderosas magias.

lymrith cria novos servidores gárgulas a cada doze dias ou mais, mas ela está se tornando progressivamente obcecada com sua própria sobrevivência e tem interrompido o comum aumento do seu exercito de gárgulas para fazer experimentos com a criação de múltiplos corpos para si mesma. Atualmente ela pode “saltar” a essência de seu corpo real para um corpo mecânico e para, no mínimo, duas estatuas, mas ela ainda não conseguiu construir um segundo corpo vivo.

As estatuas que lymrith tem construído são tão grandes quanto ela, e todas as seis parecem poses rígidas de um dragão azul feito de um único e liso bloco de rocha (atualmente, ela está fundindo rochas com a magia moldar rochas para fazer as estatuas). Quando ela se teletransporta



ou se conecta às estátuas, seja para conjurar magias através delas (exatamente como um mago humano que pode fazer certas magias emanarem da magia projetar imagem) ou para mover sua própria essência consciente para dentro delas, os olhos sem pupilas das estatuas ganham vida como minúsculas chamas.

O objetivo de Iymrith é adquirir toda a magia que puder, e, através disso, erguer-se para a supremacia sobre todos os outros dragões, phaerimms ou qualquer um que possa desafiar-lá. Então, ela poderá viver eternamente, sempre desenvolvendo poderosas magias. Ninguém sabe se ela vai se sentir segura o bastante para pensar em acasalar, residir em outro lugar ou compartilhar sua magia com seres que não sejam de sua própria criação.

Certas tribos de Bedines adoram Iymrith – de uma distância segura. Eles deixam para trás oferendas de safiras polidas. Até aqui, Iymrith tem tolerado que eles vivam e, até mesmo, permitido que eles se aproximem a salvo das muralhas da cidade até

possam ver claramente o salão central da dragonesa. Entretanto, ela nunca lhes presta a menor ajuda, e pode estar apenas debochando deles.

Iymrith tem dominado vários meios mágicos de teletransportar grupos de criaturas, e é conhecida por usar este método para capturar rebanhos de rothé da neve e outras bestas comestíveis quando seu suprimento de comida está baixo (o clima cruel e o pasto limitado fazem com que esta falta aconteça frequentemente).

A Perdição do Deserto parece procurar itens esgotados, mas consertá-los com a conjuração de magias garante a ela uma infinita fascinação e consome a maior parte dos seus dias. Talvez uma vez a cada oito dias ou até que ela se canse momentaneamente da experimentação mágica, ela concede a si própria um tempo para observar Faerûn de forma a manter um conhecimento do que está acontecendo em outros lugares. Ela faz isto de obsessivamente ao invés de forma cuidadosa ou defensiva.

Menos de uma década atrás, as magias de Iymrith derrubaram a Companhia das Aranhas Flamejantes. Nomeada por um exótico dançarino que lhes patrocinou, este grupo de magos errantes e desafiados mercenários foi formado em Athkatla. Após alguns não remunerados ataques nos Charcos Elevados e nas ruínas de Illefarn, eles tomaram para si uma comissão da Liga Mercante para explorar a parte mais fria ao norte dos alcances de Anauroch, procurando uma rota de comércio ao leste ou em, no mínimo, uma série de pontos de referência nas quais viajantes através das movimentadas areias pudessem contar.

Uma dúzia de Aranhas Flamejante evitaram Ascore (cuja terrível reputação tem se espalhado através do Norte), mas se juntaram para viajar em um largo anel ao redor das ruínas, tomando nota de qualquer ponto de referência no deserto ao longo do caminho. Eles logo tiveram a visão da cidade que abrigava a Perdição do Deserto – tarde demais para tentarem voltar, evitando serem vistos e capturados por ela. Iymrith não fez nenhuma imposição aos aventureiros; ela simplesmente fez uso da magia teletransporte em massa para mantê-los dentro de uma região em forma de anel nas movimentadas areias ao redor da cidade, puxando-lhes sem cerimônia de volta se tentassem atacar a partir do deserto ou alcançar a cidade (que eles apelidaram de “as Torres Inacessíveis”). Enquanto ficaram nesta indefinida área do deserto, Iymrith permitiu-lhes vagar e atuar livremente. Suas gárgulas de forma sub-reptícia plantaram comida e itens para que eles encontrassem (até mesmo pás, quando as tempestades do deserto expunham as interessantes ruínas Netherese), mantendo-os interessa-

dos durante suas eternas perambulações. A qualquer momento que grupos de aventureiros, Bedines ou outros intrusos ousarem vagar muito perto de sua cidade sem nome, Iymrith usa as Aranhas Flamejantes com o propósito de capturar-lhes: como inconscientes defensores de sua privacidade, confrontando-os com os recém chegados.

A maioria dos Bedines atacam diante do súbito aparecimento do bando de guerra Amniano e acabam presas das magias de dois magos das Aranhas Flamejantes, mas os Aranhas Flamejantes algumas vezes favorecem intrusos. A magia teletransporte em massa e as gárgulas evitam qualquer invasão da cidade em tais ocasiões, mas se nenhuma das atividades for montada, a Perdição do Deserto usa seus gárgulas para mandar um banquete, então emprega magias para escutar atrás das paredes qualquer conversa sobre a festa, procurando aprender o que o amplo mundo conhece dela, bem como notícias interessantes. Iymrith parece ter adotado os Aranhas Flamejantes como animais de estimação, da mesma maneira como soldados desenvolvem um casual afeto por cães perdidos, para com quem eles jogam os restos do acampamento. Ela utiliza suas magias para separar os Amnianos um do outro se seus argumentos conflitantes acabarem em violência.

A maioria dos experimentos mágicos conduzidos pela dragonesa azul das Areias Gélidas envolve alterar encantamentos para trocar os efeitos das magias; após séculos lidando com isto, ela pode arrumar suas magias instintivamente e aprendeu como conjurar uma magia em batalha, observando seus efeitos e alterando uma segunda conjuração imediatamente para alcançar um resultado diferente. A

magia a excita, mas desafios e perigos (aparentemente) a deixam friamente calma; ela tem um autocontrole muito além da compreensão da maioria dos dragões, um feito único dela.

Quando não está alterando ou combinando magias, lymrith este, geralmente, tentando infundir alguma parte de um corpo dracônico artificial com uma propriedade mágica ou poder. As extensões superiores das câmaras de sua cidade estão cheias de partes flutuantes de corpos de pedra esculpida e corpos mais ou menos completos. Em várias ocasiões, experimentos mágicos que deram errado, despertaram estes fragmentos flutuantes de dragão em selvagens erupções de movimento e poder mágico, massacrando gárgulas e fazendo até mesmo com que lymrith recuasse e destruísse qualquer coisa que se aproximasse. Um furtivo Arcano Vermelho deliberadamente causou aquela explosão de caos alguns anos atrás, quando lymrith descobriu que ele a estava espiando. Ele provavelmente escapou do fúrioso disparo de magias da dragonesa, mas outros magos mais lentos na fuga (incluindo um ambicioso aprendiz da Irmandade Arcana e muitos Zhentarim) têm pagado o preço final por ousar olhar dentro do covil da Perdição do Deserto. Testemunhando de longe, no mínimo, duas destas mortes, tem discernido um padrão para os duelos mágicos de lymrith, ou no mínimo um método favorito de ataque: Os dragões azuis gostam de empregar uma tempestade glacial ou outras magias de dano, com efeito de área que durem por mais que uma rodada e, enquanto um adversário está se defendendo contra isso, os dragões conjuram uma magia para destruir qualquer escudo de proteção que os adversários possam erguer. Este ataque é seguido imediatamente

por uma magia designada forçosamente para trocar suas formas – geralmente em alguma coisa muda e imóvel, tal como um molusco gigante.

As defesas de lymrith podem ser mais bem descritas como relaxadas. Ela ignora ataques a menos que eles causem imediatas conseqüências contra si, em seguida enviando aglomerados de gárgulas contra seus oponentes – se ela achar isso necessário – e umas poucas magias devastadoras ou combinações de magias para derrotar ou incapacitar a ameaça, então ela pode voltar sua atenção para o que seja que estivesse fazendo quando o perigo apareceu. Adversários (tais como, em uma recente e fatal ocasião, um superconfiante grupo de magos de aluguel de Sembia) que acreditam que tais reações rápidas dão a ela uma fraqueza para explorar rapidamente, estão corretos em um ponto – mas tais audaciosos adversários necessitam melhorar suas explorações muito rápido e muito esforçadamente, ou uma agitada lymrith vai começar a mandar todas as defesas de sua cidade contra eles. Em poucos dias, ela evidentemente coloca criaturas hostis, de remorhazes até aventureiros, em algum tipo de estase mágico, então os guarda em câmaras seladas, a salvo de criaturas famintas, das areias ásperas e do tempo devastador. Ela pode despertar estes grupos em massa, teletransportando-os na presença de um adversário – ou para uma posição justamente acima dos oponentes, trazendo-lhes abaixo para colidirem contra as cabeças dos inimigos.

O mago Tathtlan, de Inverno Remoto, agora falecido, descobriu lymrith em suas primeiras explorações com uma antiga pedra de observação Netherese, e a observou diversas vezes. Suas notas (a partir das quais o conhecimento de Elminster

sobre a Perdição do Deserto é derivado; o Velho Mago enfatiza que embora a aparição de Iymrith se torne previa ao seu observador, ela não toma nenhuma ação contra ele e não causa sua morte) indicam que, de tempos em tempos, entradas e pináculos na cidade sem nome mudam de lugar sozinhos. Ainda que suas alterações possam ser causadas ou engatilhadas pelos experimentos mágicos de Iymrith, ela foi surpreendida pelas trocas em mais de duas ocasiões, e Tathtlan acredita que alguma outra força foi, e está, desperta e ativa na cidade. Talvez phaerimms estejam se livrando de alguma magia anterior à Perdição do Deserto, ou a antiga magia residente ou seres ocultos estão no trabalho. Estas trocas nunca aparentam ser um desafio direto a Iymrith, e sua causa e verdadeira natureza são misteriosas.

Tathtlan foi da opinião que Iymrith está ficando cada vez mais caprichosa e satisfeita enquanto envelhece – mais pega no jubilo de empunhar magia e menos progressivamente cuidando do mundo ao seu redor e de sua própria segurança. Ele comparou seu comportamento para com de alguns elfos antigos, saudosos por uma união com a magia, sussurram as lendas, e que levaram alguns deles a procurar outras formas de existência – até mesmo, em alguns casos irônicos, a forma de dragão. Elminster acredita que as tentativas de Iymrith em transferir sua consciência dracônica de corpo para corpo já pode ter conduzido-a para perto de um transcendente estado de existência como um espírito voador incorpóreo e nebuloso. Ainda que ela tenha um longo caminho de escolhas, tal estado de poderosa forma dracônica é mais familiar a ela, e o Velho Mago acredita que um ataque que destrua seu corpo pode não matá-la, mas pode ao menos direcioná-la para

uma contínua existência fantasmagórica. Conforme for, ele enxerga o futuro da Perdição do Deserto com interesse.

O destino de Iymrith

É improvável que a Perdição do Deserto ganhe magias o suficiente para se sentir segura, mas se ela puder sobreviver aos ataques dos phaerimms por uma outra década ou mais, ela poderá controlar a habilidade para se mover à vontade de corpo em corpo; há poucos dragões lich e corpos de monstros mecânicos em Faerûn que ela possa se apropriar.

Este poder provavelmente vai lhe assegurar sua sobrevivência de um ataque centralizado por parte dos phaerimm ou de um dragão – uma coisa boa para ela, visto que quase certamente ela também atrairá a atenção do Culto do Dragão (como mais do que uma obscura lenda do Norte) e encarar ataques bem organizados de dragões lich atuando em acordo com as outras forças do Culto. Os recursos de Elminster vão, de qualquer forma, estar voltados para Iymrith em qualquer confronto – ainda que ele conheça mais do que alguns poucos magos que provavelmente gostariam apenas de observar.

A magia de Iymrith

Das várias classes de magias utilizadas pela Perdição do Deserto (que parecem ser equivalentes a de um feiticeiro de 20º nível em termos de habilidade de conjuração, ainda que ela nunca esteja sem algumas preparadas, ou então de itens mágicos que ela pode disparar a vontade), aqui estão as magias que aventureiros estão mais inclinados a experimentar se encontrarem qualquer uma das gárgulas e a magia da dragonesa, que a tem mantido viva quando enfrenta o ataque dos phaerimms.

Areias escaudantes

Arcana: 4

Alcance: 30 m + 3 m/nível

Duração: 1 rodada/nível

Você dispara nas proximidades adiante um fluxo forte e fino de areia derretida, atingindo um alvo por rodada. Acertar um alvo requer um ataque de toque a distância. O fluxo causa 1d6 pontos de dano de fogo por nível (até um máximo de 15d6). Se o alvo falhar em uma JP-CON, seu equipamento exposto também é afetado; todos os itens de vidro quebram, superfícies reflexivas (tais como espelhos) ficam embaçados, e todas as gemas e cristais tornam-se revestidas com a areia (necessitando 1 hora de trabalho para remover a areia sem danificar a gema). Um sucesso na JP diminui o dano pela metade e nega os efeitos da magia contra o equipamento.

Se disparado em uma área com água (excluindo criaturas feitas de água), a água ferve em uma nuvem de vapor momentânea. A criatura que estiver na área da água atingida é obrigada fazer uma JP-CON e todas as criaturas dentro de 1,5m do local do alvo devem ter sucesso em JPs modificadas pela Constituição para a metade do dano também. Se utilizada deste modo, a magia não danifica o equipamento. A fervura não reduz significativamente o volume de água.

Força incendiária

Arcana: 9

Alcance: 120 m + 12 m/nível

Duração: Instantâneo

Você cria um brilhante projétil cilíndrico de força com 1,5m de largura e 3m de comprimento. Você é obrigado a fazer um ataque de toque a distância para atingir o alvo do projétil, mas se errar, você pode

tentar atingir sucessivas criaturas no trajeto da magia até finalmente acertar uma. Uma criatura atingida pelo projétil sofre 1d6 pontos de dano de força para cada dois níveis de conjurador (máximo de 25d6) e é obrigada a obter sucesso em uma JP-DES ou perderá 1d4 magias preparadas ou espaços de magia (cada um determinado aleatoriamente). Magias ou espaços de magias perdidos desta maneira estão disponíveis novamente após um normal período de descanso. Se uma criatura possui menos magias ou espaços de magias restantes que o número resultante da jogada, a magia atinge tantas quantas magias puder, e magias extras são eliminadas. Somente magias ou espaços de magias pertencentes ao alvo podem ser perdidos deste modo; magias guardadas em itens (incluindo itens de armazenar magia ou magias em potencial dentro de um bastão de absorção) não são afetadas. Por exemplo, um clérigo com um aliado extraplanar menor, duas oração, e duas magias santuário preparadas, falha em seu teste de resistência contra força incendiária. O Mestre rola 1d4 e obtém um 2, então, o clérigo vai perder duas magias. O Mestre, então, joga 2d4 para determinar o nível de magia de cada magia, obtendo um 1 e um 4, e o clérigo perde um santuário (nível 1) e um aliado extraplanar menor (nível 4). Se o clérigo tem preparado magias diferentes do 1º nível ao invés de múltiplas da mesma magia, o Mestre vai ter que determinar aleatoriamente qual magia do 1º nível vai ser perdida.

Esta magia foi criada especificamente para afetar phaerimms. Um phaerimm atingido pelo projétil recebe 1d6 pontos de dano de força por nível do conjurador (máximo 25d6).

JALANVALOSS

Quando em Águas Profundas recentemente, Volo estava excitado por certa dama enigmática e de olhos negros que lhe contou sobre uma rara e estranha magia que somente ela conhecia. É impossível dizer a partir de prepotentes e desordenadas notas do infame viajante se seus breves galanteios envolvem qualquer verdadeira intimidade, e como carinhosamente (se de algum modo) a dama em questão considera Volo, o Língua Solta, agora, mas fica claro que o pomposo Volothamp sabia que estava na presença de um metamorfo cuja verdadeira natureza ele não pode compreender. Também fica claro em suas notas que ele não tem idéia que estava flertando com a dragonesa de aço Jalanvaloss – mesmo que ele tenha vindo para Águas Profundas para encontrar tudo que pudesse sobre a elusiva Anciã das Muitas Magias.

Poucos pessoas estão cientes de estarem lidando com Jalanvaloss até ser tarde para isso, já que ela ama o tumulto e as intrigas de Águas Profundas. Como uma maga não licenciada, mas muito ativa, ela esta sempre na atividade da Ordem Vigilante de Magistrados e Protetores (esta fraude – e outras similares evasões e fraudes monetárias burocráticas – são as únicas ilegalidades que Jalanvaloss adota. Ela prefere não quebrar as leis ou interromper a vida diária abertamente, mas não vê nada de errado em contratar serviços ou manipular outros para enganar).

Em sua juventude, esta dragonesa de aço (conhecida também como um “dragão de Greyhawk”, que é seu próprio nome de acordo com o arquimago Mordenkainen, de Oerth) foi uma serva do mago Rythtalies, um arquimago humano recluso e de

barbas brancas que residia em um forte arruinado no topo de uma montanha na parte mais a leste de Amn, e que se acredita estar morto. Rythtalies usava Jalanvaloss como uma montaria, mas trabalhou em torná-la sua melhor “arma secreta”: Um ser bem mais fraco magicamente que ele para desafiá-lo, mas que poderia ajudá-lo contra adversários através de ataques surpresa.

Rythtalies trabalhou com muitas magias poderosas em sua montaria, que ele chegou respeitar muito por seu aguçado raciocínio e astuto senso de humor. Suas melhorias mágicas resultaram na aquisição do talento Conjurador Pródigo por parte de Jalanvaloss, bem depois de ela estar apta a para devolver esta habilidade.

Este poder é aparentemente permanente, tendo (provavelmente) prolongado os dias do próprio mago – ainda que algumas pessoas sussurram que Rythtalies vive na mente da Anciã das Muitas Magias, talvez dividindo seu corpo, e que a esperteza mágica que ela exhibe quando utilizando a forma de uma bela humana alta e escultural seja talvez o próprio Rythtalies. Outras pessoas falam que quaisquer que possam ser as fontes das magias usadas pela dragonesa de aço, a consciência de Rythtalies esta morta ou repousando; na opinião da maioria dos magos para qual a questão é apresentada, Jalanvaloss tem cometido muito mais erros com suas conjurações para ser guiada por (ou estar a trabalho de) um arquimago.

Jalanvaloss é conhecida por utilizar frequentemente a magia projetar imagem para colocar uma imagem humana de si própria em situações que a permitem interagir com cidadãos de Águas Profundas (e visitantes da cidade – aventureiros em



particular) sem que eles descubram sua verdadeira natureza. Volo escreveu muitas prosas sem sentido sobre sua “Dama de Olhos Negros”, indicando que suas atenções amorosas ultrapassam todos os prazeres similares em sua experiência prévia com as damas de Faerûn.

Entretanto, os leitores não têm como saber se o escritor estava sendo verdadeiro, ou quanto Jalanvaloss emprega de magia para enganar ou para sobrepujar os sentidos dos humanos que ela encontra. Ela é conhecida por manipular cidadãos de Águas Profundas de brincadeira e tem prazer em fazer isto, além de promover um ambiente geral de mistério para distrair a atenção de suas próprias proezas e preparar as pessoas para fazer loucas e impulsivas coisas (alguma coisa que parece fornecer a ela muito divertimento).

Mencionada pela primeira vez em Um Ano de Feitiçaria: Feitos de Feiticeiros no Ano do Amanhecer Negro (um folhetim largamente lembrado pelo sábio Aldiber de Memnon), Jalanvaloss parece ter sido o animal de estimação de Rythtalies desde seu nascimento. Ela pode bem ter sido educada por ele desde sua incubação. Aldiber escreveu a profunda lealdade dela em 1104 CV (em uma idade que a maioria dos dragões são particularmente teimosos e revoltosos ou desafiam a autoridade), quando ela enfrentou as magias hostis de dois arquimagos para avançar no resgate de seu mestre que caíra em uma emboscada.

Rythtalies parece ter desaparecido em um dia qualquer de 1262 CV, ainda que deva ser enfatizado que esta história é mais uma estimativa do que qualquer registro de um desastre específico que tenha acontecido ao mago. Qualquer que seja o destino final de seu mestre, Jalanvaloss

atua sozinha desde então, logo abandonando o forte em Amn – que foi muitas vezes visitado por magos e aventureiros gananciosos, e bem próximo de ser destruído nas batalhas dela contra estes invasores – pelas ruas de Águas Profundas, a Cidade dos Esplendores. Jalanvaloss é agora uma dragonesa de aço adulta jovem de aparência astuta, cujas escamas brilham com um iridescente brilho azul quando esta prestes a trocar para a forma humana. Ela é uma aguçada observadora das pessoas e coisas ao redor de si, nunca esquecendo os mínimos detalhes, e aparenta alegrar-se em ficar aparte das muitas intrigas e enganações o quanto possível. Ela é uma atriz de primeira categoria, e uma adequada mímica. Sobre seus anos de residência em Águas Profundas (em uma sucessão de fictícias formas humanas, todas mulheres), ela tem se tornado especialista em recordar as genealogias, relacionamentos, cabalas e alianças de cidadãos de Águas Profundas tanto nas altas quanto nas baixas posições.

Jalanvaloss adquiriu o título de Anciã das Muitas Magias por causa da épica batalha mágica que ela uma vez teve com Khelben “Cajado Negro” Arunsun: compreendendo sua verdadeira natureza em um alegre anoitecer na mansão da família Irmãos da Pena, ele casualmente conjurou a magia ruína dos anciões em seu caminho, para expulsá-la de sua cidade. Jalanvaloss respondeu provocando-o com uma barreira de magias, trocando da forma humana para a dracônica e precipitando o pânico nas pessoas em um processo que fez os cidadãos pularem das sacadas e atropelarem uns aos outros nas entradas e nas ruas de Águas Profundas.

Distraído pela necessidade de suavizar o dano nos cidadãos e nas construções

ao redor, Khelben respondeu com magia desenvolvida mais para conter e atrasar do que para punir ou destruir. Jalanvalloss tomou vantagem desta tática para executar sua fuga. Entretanto, quando o Cajado Negro finalmente executou a magia corrente do destino em sua oponente, procurando tanto feri-la quanto capturá-la, mas o feitiço apenas diminuiu inofensivamente através de uma magia projetar imagem. Notícias da batalha mágica e da fuga da dragonesa de aço espalharam-se por toda a cidade na manhã do dia seguinte, e a Língua de Cobre (um cartaz de notícias vendido nas ruas por uma simples moeda de cobre; portanto, o seu nome) cunhou a expressão “a Anciã das Muitas Magias” para “o misterioso dragão que combateu o poderoso Cajado Negro até que este ficasse sem reação”. Jalanvalloss conseguiu sua fama no conhecimento da cidade quando audaciosamente reapareceu muitas noites após este incidente, voando na forma de dragão sobre a Torre de Cajado Negro e atacando a estrutura com suas magias (não causando nenhum dano e desaparecendo antes que o arqui-mago se irritasse, podendo responder ou colocando nela qualquer tipo de magia de rastreamento).

De acordo com o sábio Velsaert, de Portal de Baldur, um especialista em dragões na Costa da Espada, a Anciã das Muitas Magias não tem “demonstrado nenhum sinal de desejar a companhia de outro ancião, nem de residir em solidão ou defender qualquer tipo de território”.

Volo descobriu que enquanto as observações de Velsaert podem ser verdadeiras, Jalanvalloss parece se divertir em eliminar dragões rivais que cruzem seu caminho. Ela é conhecida por ter destruído totalmente os dragões Calauthriina e Daere-

veroese (em Amn), e o maldoso dragão negro Nabalnyth, que habitou brevemente a Colina dos Ratos.

A chave para alcançar Jalanvalloss, pode se dizer, está em seu amor e considerável atitude para as tramas. Ela sempre possui algumas conspirações para distribuir e pode responder para aqueles que a desafiam ao chamar muitos (geralmente inconscientes) aliados. Se ela possui um adversário principal, ele pode ser o Culto do Dragão, a quem ela gostaria de destruir permanentemente nas vizinhanças de Águas Profundas. Ela tem ignorado, e vai continuar a ignorar, as tentativas deles – ou de quaisquer outros – de atraí-la para fora da cidade. Khelben Arunsun, que ela respeita mais como um honrado oponente para ser importunado e frustrado constantemente, irá permitir a ela meios de escapar de sua magia de procura, poupando seu tempo e evitando colocar em perigo a segurança da cidade.

O covil de Jalanvalloss

A Anciã das Muitas Magias aluga vários quartos em andares superiores por toda a cidade, além de possuir muitas lojas no Distrito Sul, Distrito do Comercio e Distrito das Docas (isto é, as construções são suas, e ela aluga os locais para vários comerciantes, para que estes administrar seus próprios negócios). Todas essas construções são coroadas com um ou dois pisos de quartos de aluguel, e no mínimo duas delas incorporam “salas secretas” (mantidas pela própria Jalanvalloss, que tem seus próprios degraus de entrada para os porões – e por isso, para perto dos estábulos – ou os esgotos). A Anciã das Muitas Magias também possui muitas casas cheias de quartos requintados no Distrito do Mar e Distrito Norte; ela,

como de costume, assume uma diferente forma humana quando comprando e visitando lojas as quais ela usa para negociações com outros. Ela é conhecida por possuir, no mínimo, um esconderijo secreto em algum lugar nos esgotos e um outro em uma tumba guardada magicamente em algum lugar na Cidade dos Mortos, que contém nada mais do que roupas, maquiagem e acessórios que permitem a troca de uma identidade humana para outra.

É difícil dizer quais de suas várias propriedades em Águas Profundas são seus verdadeiros covis; Jalanvaloss tem até mesmo sido conhecida por enroscar-se para um descanso na forma de dragão no teto de uma tumba na Cidade dos Mortos, e usa uma magia para fazer sua aparência ser não mais do que uma pedra esculpida e desgastada.

Em seus vários disfarces humanos, Jalanvaloss é a amiga, aliada ou sócia de muitos cidadãos de Águas Profundas, mas (até onde se sabe) não se pode dizer que ela possua quaisquer servos ou parentes.

Os domínios de Jalanvaloss

Jalanvaloss não patrulha e defende um território como a maioria dos dragões faz, mas seu domínio pode ser dito ser a cidade de Águas Profundas, sua porção sul, em particular (ainda que as pretensões e indulgências dos nobres da cidade permitem a ela a mais fascinante vista e distração). Ela está dividindo com alegria a cidade com outros dragões que se escondem em formas humanas e não perturbam a vida da cidade, e ela tolera as breves visitas de tais anciões como Galadaeros (mantendo a si própria oculta), mas ela se revelará para lutar de forma brutal contra qualquer ancião que ousar

atacar a cidade ou o povo em seus imediatos arredores.

Hábitos e façanhas de Jalanvaloss

Jalanvaloss é tanto uma patrocinadora quanto uma entusiasmada fã de aventureiros. Ela passa a maior parte do seu tempo correspondendo-se com tais pessoas audaciosas. Ainda que ela admire os mais capazes, corajosos e inteligentes destas tais pessoas, seu amor por observar suas façanhas (através das magias observação e olho arcano) não a impede de manipulá-los constantemente.

A Anciã das Muitas Magias usa aventureiros para estender suas próprias metas a longo prazo: para transformar as intrigas que ama em ação, por razões práticas (tais como frustrar os agentes locais do Culto do Dragão tanto quanto possível) e para conseguir algum entretenimento.

O destino de Jalanvaloss

A Anciã das Muitas Magias possui um sonho a longo prazo de fundar seu próprio reino, com a si própria como rainha, comandando um exercito de elite de grupos de aventureiros humanos para proteger uma educada e próspera população élfica, talvez na porção mais a oeste da Floresta Alta. Realizar tal sonho vai ser muito difícil; e é provável que isso resulte na morte de Jalanvaloss. Ela conhece este perigo e que sua noção de um reino próprio é uma visão de “um dia distante”; ela vai perseguir este sonho com determinação somente quando as cotidianas feridas, golpes e intrigas de Águas Profundas crescerem tediosamente. Julgando por sua performance até agora, isto está apto de demorar séculos ainda, além de envolver a escalada de um de seus perso-

nagens humanos para as alturas da classe nobre. Há sempre o perigo de sua verdadeira natureza ser descoberta, mas parece ser improvável que Jalanvaloss vá perder muitas disputas de poder ou não ter aventureiros em abundância para chamar se alguma coisa der seriamente errada.

Elminster do Vale das Sombras, a Dama Maga de Águas Profundas. Laeral Arunsun, e no mínimo três Harpistas residentes em Águas Profundas conhecem a presença (se não o atual disfarce humano) de Jalanvaloss na cidade, mas eles estão totalmente de acordo em deixá-la ser parte da vida na Cidade dos Esplendores. Nas tristes palavras de Laeral, “De muitas maneiras, ela é mais cidadã de Águas Profundas do que a maioria dos cidadãos de Águas Profundas”.

A magia de Jalanvaloss

Aqui estão duas das muitas magias empregadas por Jalanvaloss em sua vida de intrigas e enganações sem fim na cidade de Águas Profundas.

Disseminar trevas

Arcana: 3

Alcance: 7,5 m + 1,5 m/2 níveis

Duração: 1 rodada/nível

Você cria seis áreas de escuridão mágica dentro de uma área maior, que aleatória e rapidamente move-se nos arredores, concedendo camuflagem a criaturas próximas. Estas áreas de sombra (chamadas “trevas”) são do tamanho de uma criatura Média; elas não podem deixar a área da magia.

O movimento das trevas concede a todas as criaturas dentro da área meia camuflagem (20% chance de erro). Esta camuflagem se aplica a ataques feitos contra ou pelas criaturas na área. Um atacante pode preparar uma ação para atacar quando ti-

ver uma clara linha de visão para o alvo, evitando a chance de erro.

Duas das trevas estão sob seu limitado controle. No seu turno e como uma ação livre enquanto a magia estiver em efeito, você pode direcionar uma das trevas controladas para envolver um alvo em particular e segui-lo. Cada uma das trevas pode afetar um simples alvo, até o tamanho Médio, desta forma, envolvendo-o em total escuridão. O alvo pode tentar um teste de resistência de Vontade para evitar as trevas. Sucesso indica que as trevas seguem caminhos aleatórios, como as outras, e não ficam fixadas no alvo; uma falha significa que o alvo é envolvido pela escuridão mágica. Uma vez direcionada para um alvo, as trevas controladas estão fora de seu controle.

Você pode moldar as trevas controladas para lembrar uma criatura de sombras de tamanho Médio, incluindo uma sombra morta-viva. Eles retêm sua forma igualmente após você mandar-lhes sobre um alvo, então aparenta que as trevas são algum tipo de criatura incorpórea que esta envolvendo o alvo. As trevas moldadas não possuem outras habilidades, elas não podem ser atacadas (dissipar magia e magias similares afetam-na normalmente), e elas não são suscetíveis a tentativas de expulsão.

Você pode ver normalmente através das trevas. Esta magia é muitas vezes usada para envolver seu conjurador (para ocultar sua identidade), com a segunda criatura de sombra controlada “posicionada” através de uma janela ou para bloquear a luz para ocultar a presença do conjurador.

Ferrão de aço

Arcana: 4

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: Instantânea

Você cria um breve redemoinho de dardos de força voadores semelhantes a adagas que giram, retalham e rebatem dentro da área de efeito. Todos dentro da área sofrem 1d6 pontos de dano de força por nível de conjurador (máximo 10d6). O nome dado para a magia é impróprio, já que a magia não cria nenhum aço, tampouco nem um aguilhão.

Magia de combate a Anciões

Pessoas que são obrigadas a lidar com dragões podem não estar carregando magias o suficiente. Para ajudar tais “amaldiçoados desafortunados” (como eles mesmo murmuram), Elminster relutantemente concordou em fornecer detalhes de uma magia que Khelben usou em seu famoso “duelo” com Jalanvaloss, conforme a seguir:

Corrente do destino

Arcana: 9

Alcance: 7,5 m + 1,5 m/2 níveis

Duração: 1 rodada/nível

Você cria uma corrente de força que gira em um laço sobre uma única criatura de sua escolha, fazendo um agitado som metálico conforme gira. As correntes possuem 3 m de altura e 3m de largura, e forma um laço grande o bastante para conter completamente o alvo. Se a criatura falhar em sua JP-CON (ou DES), a corrente a envolve. A corrente possui muitos efeitos, alguns deles são redundantes.

Nenhuma magia funciona dentro da corrente, como se ela definisse a área de um campo antimagia. Isto significa que o alvo não pode usar qualquer magia, e nenhuma magia vinda de fora da corrente afeta a criatura. Qualquer criatura dentro da área definida pela corrente está sujeita a esta negação mágica.

A criatura alvo não pode deixar a área

definida pela corrente. Outras criaturas podem entrar ou deixar a área (ainda que normalmente sejam obrigados a passar por sobre ou sob a corrente, já que a própria corrente é uma barreira de força similar a uma forma de prisão com barras da magia cubo de força). Se o alvo estiver em pleno ar (voando, levitando ou algo do tipo) quando a corrente tomar efeito, ela suspende o alvo em pleno ar, a salvo, como se estivesse em chão sólido.

A corrente impede o alvo de trocar de forma, incluindo a troca de formas da licanthropia, transformações vampíricas ou metamorfose e efeitos similares.

A corrente atua como uma âncora dimensional sobre o alvo.

A corrente causa 1d6 pontos de dano de força por rodada no alvo.

A corrente não pode ser dissipada, mas pode ser destruída por magias mais poderosas, tais como desintegrar, milagre, desejo ou um bastão do cancelamento.

Existe uma contramágica específica, mas pouco conhecida, que previne um alvo protegido de ser acorrentado. Certos escritos no Forte da Vela também falam de no mínimo dois métodos de destruir magicamente a corrente, cada um empregando um diferente trio de magias específicas do 9º nível que devem ser obrigatoriamente conjuradas na corrente (obviamente por alguém fora da área da corrente) dentro de 3 rodadas consecutivas.

KLAUTH

A asquerosa brutalidade deste imenso e velho dragão vermelho tem se tornado algo digna de nota no Norte da Costa da Espada, traduzida para a língua comum em tais expressões como esta: “Não vá para perto dele cedo nas manhãs; ele está apto a ser um certo Klauth até que tenha feito uma estupidez ou duas”, ou então, “Sangue e corpos por toda a parte... parecia como se o próprio velho Klauth tivesse sido chamado!”, ou a variante mais curta (usada para descrever o massacre): “Trabalho regular de Klauth!”. A habitual expressão facial deste assustador ancião deu a ele o popular apelido de “Velho Rosnado”.

Klauth é um dos maiores e mais temíveis dragões vermelhos que alçam vôo em Faerûn. Ele passa seus dias pensando em terríveis suspeitas ou atacando outros anciões. Velsaert, do Portal de Baldur, (o sábio que agora é reconhecido como uma autoridade em dragões por toda a Costa da Espada), descreve Klauth como “um cruel, asqueroso e visivelmente intimidador imenso ancião vermelho que tem destruído muitos rivais em uma carreira dedicada a ataques, destruindo agressivamente tudo ao seu alcance”. Os sábios especulam que Klauth é extremamente paranóico e sempre teme que outros dragões estejam prosperando para ultrapassá-lo em poder, atingindo aqueles que ele vê como rivais a qualquer momento que julgue ser a hora certa. Klauth também é conhecido por assustar exércitos, por pousar em cima de uma horda de orcs e rolar por cima deles (esmagando milhares), e por atacar, sem aviso, as torres dos magos, fazendo-as cair com seus residentes dentro. Somente o seu inesperado e grande poder tem mantido Klauth de ser

o tipo de ameaça que arquimagos reunidos tentam localizar e destruir no que é conhecido como a Grande Caçada (tais tarefas têm sido o destino de muitas bestas titânicas em séculos recentes, tais como o Anglatha de Tulmon, uma cativa criada das profundezas alterada magicamente que expelia somente beholders). Somente ameaças que aparentam alcançar e ameaçar Klauth – principalmente outros dragões – estão por si mesmas postas em perigo pelo Velho Rosnado. Enquanto sua seqüência de triunfos aumenta, entretanto, a reputação de Klauth tem se tornado mais obscura, e ele pode em breve se tornar o alvo da primeira Grande Caçada em quase oito anos. Pelo menos um mago de nota, Malchor Harpell, tem clamado pela destruição de Klauth após descobrir as recentes aquisições mágicas do dragão. A resposta de Klauth foi atacar a Torre do Crepúsculo, onde o massivo volume do dragão quase o carregou através da defensiva rede de campos de relâmpagos da torre, antes de seus efeitos combinados causarem a convulsão dos músculos do dragão tão incontrolavelmente que seu coração tremeu e ele não pode durante muito tempo bater suas asas para voar. Foi reportado que Klauth arremessou-se para um lado, bateu no chão no gramado diante do lago da torre, rolou para longe entre as árvores, e alçou vôo novamente, fugindo antes que o mago pudesse mandar qualquer magia em sua direção. Este tipo de ataque súbito e desaparecimento são típicos do estilo de combate de Klauth. Ainda que ele prefira matar qualquer adversário com que lute, ele não está mais do que adiando a ameaça que eles oferecem ao infligir tanto dano quanto puder sem custos para si próprio, e então desaparece antes que seu adversário possa responder.



Entretanto, O Velho Rosnado não é um persistente destruidor de tudo que encontra. Muitas vezes ele obedece a estranhos caprichos que o leva agir por bondade ou ajudar criaturas que ele não pensa que possam feri-lo. Uma tal receptora desta surpreendente caridade foi à feiticeira élfica Jhanandra, que Klauth encontrou chorando no meio das ruínas de uma vila élfica que ela chegou tarde demais para defender contra uma invasão de bandoleiros. Nos braços de Jhanandra estava o único sobrevivente do ataque, uma criança confusa cujos únicos parentes moravam na distante Evereska. O dragão voou com ambos para Evereska deitados em suas garras, “com uma gentileza que até aqui eu conhecia somente na minha própria espécie”, disse Jhanandra. Ela descreveu Klauth como tendo um imenso tamanho, mas gracioso, com movimentos suaves, como se fosse um gato caçando. Seu focinho, cabeça e corpo estavam todos cobertos de velhas, graves e visíveis cicatrizes, onde escamas despedaçadas haviam saído e nunca mais cresceram de volta. Volo anotou as palavras da feiticeira, mas zombou da história dela. Elminster, entretanto, severamente insiste que o conto é verdadeiro... e que a criança resgatada naquele dia esta crescendo majestosamente rápido – e brevemente poderá ser conhecida por toda a vasta Faerûn. Klauth não é conhecido por ter demonstrado algum tipo de bondade para outros dragões. Se ele acasalou alguma vez, ninguém tomou nota disso. Tampouco ele cortejou dragões vermelhas com algum visível interesse romântico, ainda que ele tenha devorado uma, com um rugido, voando e batalhando sobre os telhados de Mirabar. Espectadores informaram que Klauth parece ter deliberadamente iniciado o conflito para melhorar sua

reputação no Norte. Diz-se que Klauth possuir o orgulho comum de sua espécie, ainda que aventureiros tenham falhado em jogar com ele para estimulá-lo em atitudes imprudentes; ele aparenta ser muito sábio e controlado para permitir que o orgulho cegue-o a ponto de levá-lo até os perigos ou atrair-lo para armadilhas. Também é dito que ele também se permite recusar amigos verdadeiros ou semelhantes aquisições entre outros dragões. Sua aparição no céu coloca a maioria dos anciões em fuga para se proteger tão rápido quanto eles possam, arremessando a si mesmos através do ar. Pelo bem geral da paz no Norte, tais aparições são raras. A chave para a personalidade de Klauth pode ser sua constante antecipação de perigos em potencial e a formação de cuidadosos planos de reação. Outros anciões podem sonhar com glórias passadas ou triunfos futuros, mas o Velho Rosnado passa seu tempo observando, julgando rivais em potenciais e fazendo alguma coisa sobre isso. Ele não faz mais do que se infiltrar próximo a um covil ao cair da noite e causar um deslizamento de rochas para sepultar um rival vivo ou, literalmente, roubar magias de um outro dragão como se fosse um ladrão furtivo na calada da noite. É dito que Klauth é completo nas artes de se rastejar por aí com incrível furtividade e silêncio para uma criatura tão grande.

Acredita-se que ele, também, amplamente (e Elminster diz, corretamente) cace e devore os ovos e filhotes de todos os tipos de dragões – exceto pelos ovos de dragões vermelhos, os quais Klauth usa em um processo mágico secreto para aumentar seu tamanho, saúde e vigor. Ele parece um perfeito mestre na arte de enganar dragões fora de seus covis (deixando sua prole ou ovos desprotegidos) então ele

pode entrar e pegar o que procura. Em no mínimo uma memorável ocasião, ele falhou em sua tarefa e foi preso na caverna pelo dragão dono do covil, que retornava (o dragão das brumas Narnardinath, que morava na margem da praia na Costa da Espada, perto da boca do Mar do Gelo em Movimento). Klauth trouxe abaixo o teto para realizar sua fuga ao, propositalmente, golpear muitos pilares de pedra natural, danificando-lhes com seu enorme corpo. O Grande Machado Brilhante, um grupo de aventureiros de Inverno Remoto que estava se esgueirando na caverna para explorar, desatentos que um dragão residia na caverna e um outro já estava roubando-lhe antes deles, testemunharam o colapso que matou Narnardinath. Isso lhes custou horas de escalda sobre o entulho que enterrou o dragão das brumas e seu tesouro para encontrar o caminho que o ferido dragão vermelho tomou para a liberdade do ar livre.

Até mesmo Elminster fica um pouco confuso sobre como Klauth descobriu como usar ovos de dragão vermelho para tornar a si próprio mais poderoso, mas ele conhece a magia que o ancião emprega para isso: uma magia Netherese chamada Argauneau Thellar, após o mago que a desenvolveu (um arquifeiteiro que se deleitou em “melhorar” dragões com seus experimentos, ao longo de uma carreira que produziu um dragão de duas cabeças e muito mais subespécies estáveis).

O covil de Klauth

Klauth estava gravemente ferido no quarto dia de Mirtul do Ano da Torre, quando foi emboscado por dois dragões brancos e um dragão azul trabalhando juntos. Os quatro anciões engajaram em uma batalha aérea espetacular que irrompeu através dos céus do Norte da Costa da

Espada, do Mar do Gelo em Movimento até o Passo do Caído. Ainda que Klauth tenha matado todos os seus agressores e não perdeu tempo em agarrar o tesouro do vencido dragão azul Irdrihkryn, ele, então, procurou se esconder. Elminster explica que de acordo com um temeroso jovem aprendiz de mago que estava praticando suas magias de vidência perto de Inverno Remoto, o Velho Rosnado veio de sua batalha com uma asa praticamente dilacerada e um grande ferimento aberto em seu flanco: a maior parte da metade do seu corpo tinha sido congelada, despedaçado e, então, arrancada.

Ninguém viu onde o ferido ancião fugiu ou o pouso que quase o matou. Klauth usou todo o seu tesouro e a magia recém roubada para manter-se vivo e para construir um covil em que pudesse se esconder e curar-se. Ele escolheu um abismo estreito e sinuoso nas montanhas a leste da Rocha do Corvo, que é um vale isolado e sem nome que é cheio de ovelhas, cabras e rothés roubados de todos os lugares do Norte. Lá, ele ainda sobrevive entre seu pronto suprimento de comida, restaurando sua força e praticando suas magias, e esperando o dia quando será poderoso o bastante para continuar como o inquestionável mestre da raça dos dragões no norte. Esse dia pode nunca chegar; Klauth tem se tornado um ancião que vê potenciais rivais em cada dragão que acaba de sair de seu ovo – e sua paranóia não é tranquilizada por muitos monstros e aventureiros que entram em seu vale para alimentarem-se com sua comida.

Destes intrusos, no entanto, Klauth têm ganhado muitos itens mágicos, dentre eles muitas varinhas. Por trabalhar com sua própria magia e empregando uma magia chave roubada do tesouro do dragão do deserto, Iymrith, ele tem usado as

varinhas em suas asas e estabelecido um controle mental sobre elas para que possa ativá-las enquanto voa. Deste modo, ele surpreendeu e matou um mago voador e dois dragões intrusos que estavam esperando lidar somente com um sopro do dragão vermelho e talvez uma magia ou duas. Acredita-se que os corpos dos dragões repousam onde caíram: nas profundezas do minúsculo, mas muito profundo Poço de Oronthryn, que é um lago no coração do pequeno vale de Klauth.

Palavras sobre o “Vale Klauthen” estão agora se espalhando através do Norte nas tavernas de Mirabar, e aventureiros podem brevemente tornar-se uma real dor de cabeça para Klauth. Seu tesouro é de tamanho lendário, e o povo fala (corretamente) que apesar de seu avanço de idade, o Velho Rosnado ainda deixa o vale de tempos em tempos para matar potenciais rivais e procurar pelos tesouros dos dois dragões brancos que ele matou na grande batalha (Aerihykloarara e Ruuthundrarar, ambos aparentam ter usado muitas cavernas de descanso, mas que mantinham seu tesouro escondido em outro lugar).

Não se sabe se o Vale Klauthen possui qualquer armadilha ou guardiões além de seu famoso proprietário (que, sabe-se, repousa algumas vezes em uma plataforma alta em uma de suas muralhas, de onde ele pode atingir os intrusos no solo do vale). As muralhas do vale são perfuradas pelas muitas cavernas naturais, onde, no mínimo duas, são largas o suficiente para abrigar Klauth. Ele mantém seu tesouro em uma rede de túneis simples e pequena sob uma das cavernas. A única entrada para seu complexo subterrâneo é através do soerguimento de uma imensa placa de pedra – uma tarefa somente para criaturas tão grandes e tão fortes quanto dragões podem facilmente conseguir.

Os domínios de Klauth

Klauth não defende ou patrulha um território do modo que muitos dragões fazem, ele considera a si mesmo como livre para perambular sempre que desejar em suas raras investidas fora de seu vale. Isto não significa que ele não reconheça que excursões sobre Águas Profundas ou para a cidade do deserto de Iymrith possam ser ambas perigosas e imprudentes. Ele invade os domínios de outros dragões somente por razões específicas e executa as tarefas que designa a si próprio tão rapidamente e tão eficientemente quanto possível. Ele não atua sem medo, mas sem a prudência que tem se tornado a fundação de seu caráter.

Hábitos e façanhas de Klauth

Klauth passa a maior parte de seu tempo acordado, observando o mundo ao redor através de suas magias. Ele provavelmente conhece mais sobre as façanhas e locais das criaturas do mundo da superfície no Norte da Costa da Espada do que qualquer ser vivo atualmente. Além disso, Velho Rosnado pensa mais sobre o que vê do que a maioria que apenas espiona através da magia; ele raramente está apenas olhando uma coisa ou pessoa, e ele possui a inteligência (e experiência em seu uso) para acessar problemas e considera-os sem hesitação. Ver carroças serem carregadas com espadas em um local o faz observar por atividades entre os fabricantes de armaduras em todos os lugares para que aquelas carroças possam logicamente estar sendo conduzidas. Uma exibição de forças em uma companhia mercante ou em mansões nobres traz sua completa atenção para os propósitos dessa atividade e seus potências resultados.

A esperteza de Klauth nas atividades e conduta de outros no Norte é quase tão formidável quanto uma arma, assim como os jatos de fogo e feixes de mágica que emergem para fora de suas asas quando ele desce sobre seus adversários... quase. Isso também dá a ele alguma coisa completamente de valor para barganhar quando trata com adversários que ele prefere não desafiar; imagina-se que o Velho Rosnado está chegando a um acordo “viva e deixe viver” com Alustriel das Sete, neste sentido.

O destino de Klauth

É menos provável que o Velho Rosnado morra por causa de desventuras comparado à maioria dos dragões. Enfraquecimento (devido à idade), doença ou uma cabala de adversários atuando juntos são as sentenças mais prováveis a clamar por sua vida. A última causa mencionada vai provavelmente envolver uma batalha titânica; os outros podem atingi-lo silenciosamente ou podem incitar Klauth a um último grande vôo suicida de destruição através do Norte.

Qualquer que seja o caso, uma vez que as palavras sobre a morte do Velho Rosnado se difundam, o Vale Klauthen provavelmente testemunhará uma “corrida do ouro” conduzida por aventureiros famintos por riqueza e magos famintos por magia, como nenhuma outra no Norte dos dias de hoje. Se mesmo que um destes perseguidores recuperem uma magia de tríptico intacta, bem... como Elminster observou, “Então, temo ser um pouquinho tarde demais para a tradicional tática de ‘se voltar para outro lado e procurar outro caminho’”.

A magia de Klauth

Imagina-se que o Velho Rosnado possua um generoso número de itens mágicos e magias conhecidas. Ainda que ele possua mais varinhas do que suas asas geralmente ostentam, trocá-las exige uma longa e cansativa tarefa de conjuração de magias de ligação e controle que devem ser quebradas e então conjuradas novamente. Das muitas estimativas (dadas pelos aventureiros, magos e observadores que Volo julga não estarem inventando ou exagerando demais), uma “lista” tenta reunir e descrever as varinhas que Klauth usa em suas asas. É importante lembrar que a lista de varinhas nas asas fornecida aqui provavelmente contenha um ou mais erros.

Na asa esquerda de Klauth:

1. Na extremidade: varinha de tempestade glacial
2. No meio: varinha de bola de fogo
3. Na parte proximal: varinha de metamorfosear outros

Na asa direita de Klauth:

4. Na extremidade: varinha de imobilizar pessoas
5. No meio: varinha de relâmpago
6. Na parte proximal: varinha de dissipar magia

As conexões que Klauth tem estabelecido (através de magias ainda secretas desenvolvidas pelo velho dragão) habilitam-no empregar os efeitos da magia tríptico de Alaunghaer à vontade (em outras palavras, ativando múltiplos itens sem na verdade conjurar a magia tríptico) ativam a varinhas #1, #2, e #4 em harmonia, ou engatilha as varinhas #3, #5, e #6 juntas.

A descrição dessa magia tríptico, que vem de uma magia original que Klauth roubou do covil do dragão Iymrith, habitante do deserto, (uma magia possivelmente de



origem Netherese, e que, presumivelmente carrega o nome de seu criador), segue-se adiante.

Tríptico de Alaunghaer

Arcana: 3

Alcance: toque

Duração: instantâneo

Você ativa até três itens que esteja usando ou carregando, que, juntos, contam como uma magia (se você ativar um, dois ou três itens, eles contam como uma magia por essa rodada, impedindo você de conjurar uma outra magia na mesma rodada). Estas ativações ocorrem em qualquer ordem que você desejar. Somente uma habilidade de qualquer item em particular pode ser ativada por um particular uso desta magia, e a habilidade deve ser uma magia de gatilho – ou palavra de comando – que ative a habilidade. Os itens devem ser aqueles que você possa, de outra forma, ativar (por exemplo, você tem que conhecer a palavra de comando para um item, um personagem sem níveis de cléri-

go não pode usar esta magia para ativar uma varinha de curar ferimentos leves, e assim por diante), e devem ser usados adequadamente (itens que usam espaços para itens mágicos tais como braçadeiras e anéis são obrigados a ser usados no local apropriado, uma varinha deve ser empunhada em uma mão, e assim por diante). Os itens funcionam normalmente (você escolhe o alvo ou área, são sujeitos a qualquer limitação dos itens, e assim por diante) e não sofrem quaisquer penalidades por serem ativados rapidamente por uma magia. Você pode mirar os itens em um mesmo alvo ou em alvos diferentes. Se mais do que um item gerar um efeito de toque, somente os efeitos do último item de toque ativado funcionam, com o outro, ou outros, sendo dispersos como se você tivesse conjurado uma magia enquanto segurava a carga de uma magia de toque (resumindo, ativar múltiplos efeitos de toque é desperdiçar o uso potencial desta magia).

Um tríptico não é completamente confi-

ável. Cada vez que a magia é conjurada, jogue um d% para cada item; um resultado de 5% ou menos significa que a magia falha em ativar o item. Se o item for o primeiro ou segundo item ativado pelo tríplico, você pode tentar ativá-lo novamente com suas ativações restantes da magia.

Argauneau Thellar

Arcana: 5

Alcance: toque

Duração: instantânea ou 1 hora/nível (ver texto)

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

Cura: cura 5d6 pontos de dano como se uma magia de cura fosse conjurada em você. Isto tem efeito instantâneo.

Aumentar Habilidade: +2 de bônus de aprimoramento na Força, Constituição e Carisma, com duração de 1 hora por nível de conjurador.

Renovar Magia: reganha uma magia conjurada ou o espaço de uma magia usado de qualquer nível que você possa conjurar. Isto tem efeito instantâneo.

Um ovo de dragão é tratado como um objeto, não uma criatura. Se você não é uma criatura do tipo “dragão”, você é obrigado a obter sucesso em uma JP modificada pela Constituição quando conjurar esta magia; um falha significa que você não ganha nenhum benefício vindo da magia, recebe 3d6 pontos de dano, e fica nauseado por 1 rodada devido ao súbito influxo de energia vital incompatível.

LHAMMARUNTOSZ

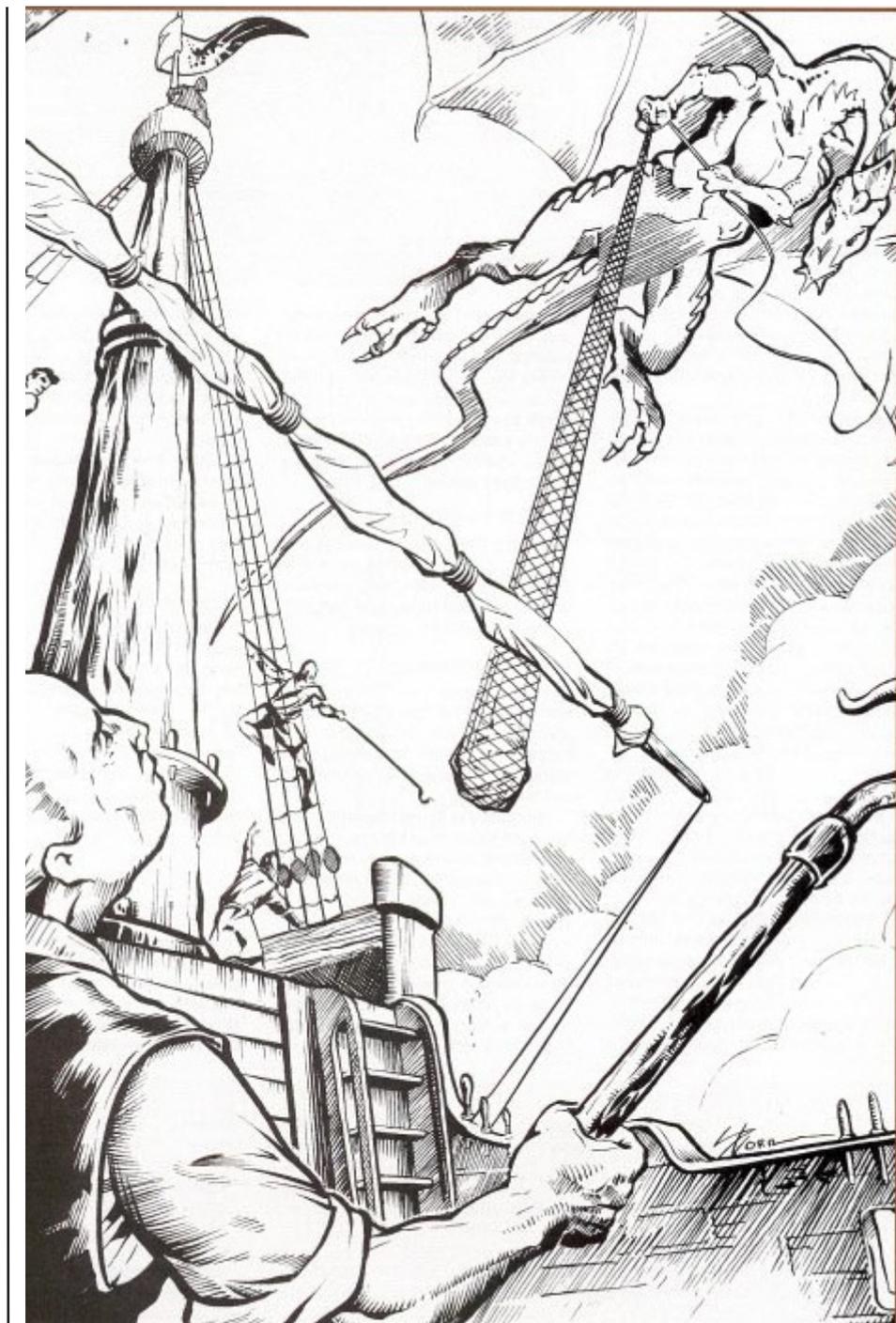
Lhammaruntosz, as “Garras da Costa”, é uma dragonesa de bronze famosa e frequentemente vista, que parece gostar da companhia de humanos muito mais do que a maioria dos anciões – até mesmo do pequeno e persistente número de aventureiros que agarram as oportunidades dadas pelos encontros com ela para lançar-lhe ataques. Seu nome traz a tona alguma coisa que o Velho Mago vai gostar de resumir antes das revelações mais adiante relacionadas com os dragões Faerûnianos publicados: como os dragões são nomeados

Nomes Dracônicos

As notas de Volo incluem algumas especulações na nomeação de dragões, mas ele deixou para Elminster resumidamente agrupar as coisas de forma correta.

Dragões são criaturas vaidosas – na maioria dos casos, tão vaidosos que algumas vezes trocam seus nomes quando assumem novas identidades, sem levar em consideração quantos adversários eles adquirem ou quão ridiculamente eles desenvolvem sua reputação. Nomes dracônicos começam com um “nome” concedido a eles enquanto filhotes por um dos pais, irmão ou (se órfão) por um ou outro observador humano ou nomeado por si próprio. Tais nomes são geralmente adicionados ao longo dos anos enquanto o som atinge a imaginação do dragão, até muitos se tornarem longos demais e então quase impronunciáveis. Alguns dragões guardam “sílabas secretas” de seus nomes para confundir magias hostis, ou usar uma forma curta ou até mesmo um apelido (tais como “Bruma” ou “Sanguinário”) exclusivo.

Muitas vezes um nome dracônico bem



desenvolvido inclui um eco ou fragmento do nome de um famoso ancestral, ou um ancião não relacionado que o dragão deseja clamar como um parente, ou com quem pensa dividir características. Por razões óbvias, tais dragões “homônimos” são geralmente falecidos, ainda que possa haver casos onde dragões procurando se nomear como antigos anciões, têm escolhido nomes muitos similares, o que faz com que anciões perdidos se enfureçam e voltem a reaparecer.

Este costume conta para nomes silábicos (fim de nomes, em particular) que lembra um gênero, mas em uso por um ancião de outro sexo. Aventureiros são avisados de nunca tentar adivinhar o gênero de um dragão puramente pelo seu nome. Isso também explica algumas das confusões entre um dragão e outro, como algumas vezes bardos inadvertidamente ligam as proezas de dois ou mais dragões para alimentar as chamadas de crescentes lendas. O nome “Lhammaruntosz”, por exemplo, ecoa o famoso nome de Lhammarar, um pequeno e cicatrizado dragão de cobre lendário por sua agressividade. Lhammarar foi, ao final das contas, sugado pelas ondas e morto por uma tartaruga dragão durante uma violenta tempestade; não se sabe se ele alguma vez acasalou, e Lhammaruntosz certamente não tem relação racial com ele. Seu nome também ecoa aquele de sua mãe, Tauntzoth, que em troca usou o nome de um grande ancestral macho de gigantesco tamanho e reputação.

As Garras da Costa

Lhammaruntosz é uma dragonessa de bronze que administra uma linha marítima mercante ao longo da Costa da Espada. Ela frequentemente aparece quando

um de seus barcos esta em perigo, o que sugere que ela observar magicamente seus progressos. Ela saqueia navios piratas e outros que cruzam seus interesses comerciais, e seus saques solitários têm feito Nelanther transitável para remessas marítimas nos anos recentes. Relatórios de sua frota variam desordenadamente dependendo de quem esta narrando o conto, mas a maioria das fontes concorda que ela possui mais de duas dúzias de barcos e caravelas e tem compradores e agentes para escoltar a carga operando em mais do que uma dúzia de barcos diferentes.

A amável e bisbilhoteira dragonessa Lhammaruntosz evita lutar com outros dragões quando possível, mas ela supostamente possui muitos itens mágicos poderosos que pode causar explosões de bolas de ácido no meio do ar para ferir adversários dracônicos (varinhas de substituição de energia (ácido) bola de fogo, 10º nível de conjurador).

Lhammaruntosz frequentemente entrega mensagens de “correio rápido” e pequenos itens pela viagem de um de seus agentes (em um barco no mar) para um outro (em um barco próximo do porto), colocando-lhes em uma linha à medida que passa sobre o barco. Ela mantém uma trajetória de tal “linha de descarga” em suas garras; sua extremidade ostenta um gancho para pegar em cordame ou ser pega e segurada pela tripulação, e próximo acima do gancho está uma bolsa combinada que pode conter uma pequena coberta que envolve pacotes de valores. “Mãe Anciã” (como sua tripulação a apelida) prepara e carrega tais linhas por meio da magia servo invisível.

Os marinheiros que são a tripulação da frota da Mãe Anciã adoram a proteção

que uma proprietária dragonesa fornece e estão orgulhosos de ostentar sua bandeira, a “Olho Escamoso”, ainda que a maioria dos outros marinheiros da Costa acreditem que seus contos de uma dragonesa de bronze lutando por eles, reboçando-os para longe dos perigos ocultos ou deixando-lhes mensagens, são pura imaginação. Mercadores rivais não são tão rápidos assim para ridicularizá-los.

O Olho Escamoso

A bandeira do Olho Escamoso, frequentemente vista em barcos nos cais ao longo da Costa da Espada, é um estandarte azul profundo dispendo um simples olho derramando um leque de lágrimas, acima do qual arqueia uma sobrançelha. Tanto as lágrimas quanto a sobrançelha, se examinadas de perto, podem ser vistas como tendo sido feitas de na forma de escamas de dragão. O trabalho de arte, conhecido como sendo da própria Lhammaruntosz, é impressionante, não sendo rude ou cômico.

É uma medida da crescente reputação de Garras da Costa que certos barcos recentemente tenham visto falsas bandeiras do Olho Escamoso erguerem-se por aí; a dragonesa de bronze tem despedaçado tais barcos (um navio pirata disfarçado como um de sua frota) no mar e, então, mandado seus próprios marinheiros convencer outros capitães de navios a privar-se do uso não autorizado de sua bandeira – a não ser, naturalmente, que eles planejem dar a posse e a administração de seus barcos para ela (no mínimo cinco capitães de barcos apavorados fizeram isso, incluindo o conhecido comerciante marítimo, Esgen Anarvible, de Inverno Remoto). Acredita-se que um dos Altos Capitães de Luskan tenha cruzado espadas com

os barcos do Olho Escamoso no passado, mas ele aparenta ter feito suas pazes com a dragonesa. Rumores obscuros de confrontos e rixas entre Rethnor Manto Vermelho e Lhammaruntosz abundam, mas fatos incontestáveis neste tópico têm se provado tão difíceis de agarrar como fumaça.

A ascensão de Lhammaruntosz

Garras da Costa foi um filhote da enlouquecida dragonesa Tauntzoth das Rochas, que morou em uma caverna vazia, exposta ao vento da Barbatana, a mais alta dos Ossos da Baleia. Selvagem e astuta, Tauntzoth matou ou expulsou todos os outros de sua espécie enquanto envelhecia e passava seus dias viajando para longe por todo o Norte da Costa da Espada, matando todas as grandes criaturas que a desafiavam ou cujo aspecto ela não gostava.

Cada vez mais Tauntzoth tornou-se convencida de que um misterioso dragão superior, ao qual ela apelidou “o Invisível”, já que ela nunca pode encontrar qualquer traço dele, estava a seguindo, planejando escravizá-la e forçá-la a gerar sua prole – dragões que iriam nascer vivos e inteiros, e que comeriam e rasgariam para sair de dentro dela, matando-a de forma horrível.

Nenhuma evidência da existência do Invisível surgiu do lado de fora da mente de Tauntzoth, mas para ela, cada criatura era um agente de sua “Maldição Negra”, exceto sua própria prole (cujos pais ela matou) – e, para ela, eles eram rebeldes e potenciais rivais, melhor matá-los por garantia. Uma das últimas destas infornadas crianças parece ter sido Rauthra, a futura Lhammaruntosz, que passou seus

anos de desenvolvimento crescendo indefesa no covil de sua mãe, ancorada por uma extensiva teia de correntes e algemas reforçadas magicamente.

Tauntzoth desenvolveu magias que tratavam de regeneração e experimentou-as em sua azarada filha. Seu dom para a arte da magia era forte, e a partir daqueles dias Lhammaruntosz passou rapidamente a regenerar órgãos e membros perdidos. Tauntzoth regenerava mais rápido ainda, mas não pode resistir ao aumento de seus poderes devido as sempre crescentes magias, até seu corpo desenvolver uma violenta e infinita sucessão de membros reserva, asas, pescoços sem cabeça e caudas, tornando-se uma coisa desajeitada que foi obviamente “a Maldição do Invisível” que caiu sobre ela. Este processo se acelerou durante algumas estações, até seu corpo, no final das contas, colapsar em uma massa sem ossos disforme.

Nos últimos anos de sua vida, o acelerado e incontrolável crescimento de seu corpo fez de Tauntzoth um enorme e horrível monstro – uma caverna preenchida com uma massa de carne retorcida onde continuamente aparecia novas extremidades. Isso também fez com que ela sentisse dor (ou “queimasse”, como ela descreveu muitas vezes) e contínua fome. Sua solução estava bem à mão: sua filha, o desconfiado e perfeitamente intimidado objeto de seus experimentos. Fortalecida devido à regeneração mágica feita permanentemente pela mais poderosa conjuração, Rauthra sobreviveu tendo partes de seu corpo devorada constantemente.

A jovem dragonesa passou no mínimo dois séculos como uma acorrentada e parcialmente devorada prisioneira de sua própria mãe – e décadas, desde então, como uma prisioneira abandonada,

mantida em uma semi-vida de desespero e fome apenas por sua mágica regenerativa, sua fome de ver o mundo do lado de fora de sua caverna e qualquer que seja o verme que ela encontrou para manter seu corpo regenerando. Com a crescente frustração, ela aguardou a falha de magia após magia até poder destruir a última de suas correntes e ganhar, finalmente, a liberdade.

Esta cruel educação deixou as cicatrizes que tem hoje em dia; aprisionamento e contenção pessoal são ameaças que fazem Lhammaruntosz entrar em fúria até hoje, seis séculos após ela voar pela primeira para fora da Barbatana e deixar o horror do covil de sua mãe para sempre. A velha balada do norte, “O Ancião Viajante”, acredita-se ser um trabalho do menestrel halfling Aldersound Fivela, reconta alguns incidentes das longas explorações dela por Faerûn nos dias de hoje. Garras da Costa passou quase quatro séculos viajando por Faerûn, combatendo e evitando dragões hostis cujo domínio ela inadvertidamente entrou. Ela deve sua sobrevivência aos seus poderes regenerativos e sua rapidez para fugir; nunca interessada em lutar por território e possuído muito pouco orgulho pessoal, Lhammaruntosz nunca hesita em destruir um adversário, mas simplesmente ataca para defender-se, acabando com um problema imediato, e segue seu caminho novamente. Ela tem demonstrado um lado estranho e um impulsivo desejo para ajudar criaturas sozinhas e cercadas – e seus resgates “vindos do céu” deram fama sobre seu conhecimento aos humanos e diversas dívidas para com ela, por diversas pessoas, só para citar o mago Malchor Harpell, muitos harpistas seniores e o clérigo Tolgar Anuvien de Campos

Dourados. Seus ataques enfraqueceram substancialmente a horda de orcs do Osso Quebrado no ano de 1024 CV, e ela foi o misterioso “ancião que deslizou pela noite” e que puxou o explorador naufragado Havilar Culdorn (fundador da Costa Negra Comércio Importador, precursor de muitas das ricas casas de comércio nos dias de hoje em Amn) das ondas do Mar das Espadas após as destruições piratas na Batalha das Velas Flamejantes no ano de 1211 CV.

Lhammaruntosz aparenta ter terminado suas viagens só recentemente, tomando para si o “covil de descanso” (um local para dormir aberto às intempéries e sem tesouros) da velha dragonesa verde Skarlthoon. Conhecida como “Presas Rangentes” por causa do seu temperamento, Skarlthoon morreu no ano de 1348 CV de alguma doença que destruiu suas escamas e então a carne sob elas, cobrindo-a com um musgo rastejante. Garras da Costa parece ter lutado com algum dragão desconhecido até a morte e ganhou seu covil; Elminster acredita que esta fortaleza escondida deve estar em algum lugar ao sudeste de Secomber, nas terras devastadas que marcam a margem dos Charcos Elevados – e que sua prolongada magia é o suficiente para fazer a viajante Lhammaruntosz sentir-se segura (ela escolheu a Costa da Espada, de Inverno Remoto até Velen, como seu local favorito). Em troca, isto permitiu a ela construir uma família para administrar e ser parte de sua frota mercante, os barcos do Olho Escamoso, que começaram a navegar em algum período em torno do ano de 1361 CV, mas somente cresceu em prosperidade e reputação após o Ano do Cajado (1366 CV), após que suas batalhas contra piratas deram a ela a confiança de clien-

tes mercantes. Duas chaves para o sucesso do Olho Escamoso foram as duas irmãs Draeth: duas mulheres gordas e antipáticas, mas muito astutas, de Leilon, Astlarthe e Dlareen. Elas trouxeram para a dragonesa de bronze muitas notícias corretas e opiniões de ações humanas e intrigas para fasciná-la com os esforços de humanos e para fazê-la procurar estar envolvida em tais assuntos continuamente. As Draeths, ainda que muito incapacitadas devido à artrite, permanecem as mais confiáveis, posicionadas e importantes agentes do Olho Escamoso. Baseadas em Inverno Remoto e Mintarn respectivamente, elas negociam cargas e tratados especiais de acordo para sua “Mãe” e podem contar em sua proteção pessoal e suporte financeiro em tudo que tratam. Além da fome pela uma companhia de jovens e belos homens, elas aparentam não ter vícios e fraquezas – e após encontros com alguns precavidos Harpistas e uma certa dragonesa de bronze enfurecida, rivais de Luskan têm aprendido a não tentar matá-las.

Hoje, Lhammaruntosz é uma dragonesa de bronze a que os humanos chamam “muito velha”, ainda em forma, mas muitas vezes abatida na aparência. Sua face rude é simples para os padrões dracônicos e parece, de alguma forma, mais amável do que majestosa. Os trabalhos de sua mãe a deixaram com medo e desconfiança da magia, mas também com uma determinação ao ponto que ninguém vai superar suas defesas facilmente e ferir ou escravizá-la com magia novamente. Dessa forma, Garras da Costa acumula toda magia que ela puder, evitando tanto as conjurações desnecessárias quanto toda e qualquer experimentação mágica.

Lhammaruntosz acha difícil confiar em al-

guém e mantém sua própria companhia; qualquer necessidade de dividir uma pequena área com outra criatura inteligente, mesmo que seja por mais do que algumas poucas horas, vai torná-la irritável, duvidosa e constantemente na defensiva. Ao mesmo tempo, ela sente uma necessidade em ser aceita por um grupo de criaturas amigáveis que dividam um propósito comum. (pode-se dizer que Elminster e o “Sábio dos Dragões” Velsaert, de Portal de Baldur, concordam que os membros de sua frota, Olho Escamoso, servem como a família que ela nunca teve – e que sua desconfiança de outros dragões provavelmente vai assegurar que ela nunca tenha uma família dracônica).

Lhammaruntosz é dotada de um extraordinário senso de direção e distância, afiado pelos seus anos de viagem, encontrando facilmente o caminho para locais pequenos e específicos, até mesmo para locais as quais ela não é familiar, na escuridão ou com clima ruim, com mínimo erro e atraso. Ela frequentemente sai do meio da chuva de uma imensa tempestade, sobrevoando as ondas criadas pelos ventos e batendo as asas fortemente entre as rajadas de vento e os relâmpagos, somente para verificar se tudo corre bem com seus barcos. Embarcações atingidas são imediatamente rebocadas (todas as embarcações do Olho Escamoso são equipadas com longos e robustos cabos para este propósito, consistindo de três cordas trançadas para formar uma corda mais espessa, que é presa nas quilhas do navio e enrolada ao redor do lado de dentro do convés) ou abandonadas, e sua tripulação agarrada após amarrarem-se uns aos outros.

Lhammaruntosz também está desenvolvendo um perspicaz senso da natureza

humana e sabe quando está sendo enganada. As fraudes e rotas secretas de comerciantes estão se tornando quase sua segunda natureza, e ela está aprendendo a segurar sua língua com paciência, de forma a testar supostos aliados e sócios de negócios, e para deixar de lado sentimentos pessoais quando um antigo aliado fica irritado, ou uma antiga traição é revelada. Esta calma e compreensão com os outros lhe rendeu o apelido de “Mãe Anciã” (criado como um resultado de seus resgates), até mesmo diante do feroz apelido “Garras da Costa”, que surgiu nos contos das tavernas sobre a destruição de navios piratas em defesa de sua frota. Uma variante deste apelido, um pouco menos respeitoso (ou menos amigável), mas muito escutado entre marinheiros, é “Mãe Garras”.

Velsaert relata que a chave para o caráter de Lhammaruntosz é sua compreensão dos humanos, mas Elminster diz ser sua generosidade e cuidado de mãe para com outras criaturas – muitas outras criaturas, não apenas uns poucos sócios ou aliados escolhidos – que a torna diferente da maioria dos anciões. Ela odeia logros e enganações de todos os tipos e está sempre analisando pessoas e situações. Suas ações podem parecer ocasionalmente sem imprudência ou ignorância, mas este é um erro que apenas se assume – ela, quase sempre, tem pensado (e preparado) muitos passos à frente.

O covil de Lhammaruntosz

Mãe Anciã possui dois – um covil com tesouros oculto no continente cujo local é desconhecido, e um “covil de descanso” em um vale na região de Orlumbor. Ela visita o covil do continente somente quando necessita se abrigar do severo clima de

inverno, para restaurar magias ou para se esconder e refletindo ou se curar; ela é quase sempre encontrada em Orlumbor ou voando, em algum lugar acima da Costa da Espada. Ela visita agentes costeiros e informantes muitas vezes, até mesmo aterrissando em rochas costeiras próximas do Farol de Lathtarl de tantos em tantos dias para falar com o velho e rouco pescador aposentado Inglas Pholdaruk, que ela paga muito bem, e que está apto a alugar espiões em muitas vilas próximas para manter uma vigia bem próxima sobre caravanas, e acontecimentos locais. Como ele mesmo diz, “Eu nunca imaginei estar me tornando alguém importante em meus anos de aposentadoria – mas a benção da velha Mãe Garras, eu tenho!”. Muitos agentes do Culto do Dragão e ambiciosos aventureiros têm procurado, em vão, o covil continental de Lhammaruntosz. Ela pode manter sua entrada oculta por uma rocha, por isto é duvidável que ela tenha qualquer defensor para manter as pessoas longe quando ela não está. Montar elaboradas armadilhas também não parece ser seu estilo. O certo é que ela é obrigada ter alguns itens mágicos impressionantes, pois Mãe Anciã tem rapidamente produzido tais itens de tempos em tempos, assim que conflitos se estabelecem, e usa-os para causar efeitos notáveis.

Os domínios de Lhammaruntosz

A partir de Orlumbor, Lhammaruntosz abrange toda a Costa da Espada, evitando a imediata vizinhança de Águas Profundas e Portal de Baldur, mas indo até as muralhas de Inverno Remoto e Velen em dadas ocasiões. Fortalecida contra as destruições de exposição pelos seus po-

deres regenerativos, Garras da Costa não pensa em pousos difíceis ou em se afastar até ilhotas de rocha isoladas para esperar passar uma tempestade, mesmo quando gelo e neve cobrem sua forma de descanso espessamente.

Mãe Anciã não imagina seu território como seu domínio exclusivo, assim como a maioria dos anciões; ela irá ignorar ou talvez calmamente saudar e passar por outros dragões que a tratem da mesma forma, combatendo somente aqueles que lhe oferecem batalha ou que ataquem sua propriedade, os membros do Olho Escamoso ou seus amigos.

Hábitos e façanhas de Lhammaruntosz

Lhammaruntosz não necessita comer muito, pois sua quase inanição na infância lhe causa repugnância a excessos. Ela prefere comer levemente, mas muitas vezes varia sua dieta extensamente, decidindo tentar coisas novas e nunca adotar qualquer “comida predileta”.

De um dia a outro, Lhammarintosz ocupa-se em ajudar, defender e observar os marinheiros, agentes e mercantes que servem sob a bandeira do Olho Escamoso. Ela raramente empreende expedições distantes da Costa da Espada nos dias de hoje e orgulha-se de si mesma em ser muito bem informada quanto a notícias sobre a costa e outros eventos. Palavras mágicas estranhas ou grupos armados engajando em conflito aberto atraem seu imediato interesse – e frequentemente vãos de reconhecimento. Algumas pessoas são da opinião que a presença e hábito de Lhammarintosz responder rapidamente aos chamados têm evitado as forças de Luskan de infiltrarem-se ou atacarem abertamente Inverno Remoto e

tem mantido Leilon a salvo de bandidos, sem que seus cidadãos erguam mais do que uns poucos dedos em sua própria defesa.

O destino de Lhammaruntosz

O Culto do Dragão está cada vez mais interessado em Garras da Costa devido seu empenho em entender a sociedade humana, sua útil frota de navios (que poderia ser tornada para enriquecer-lhes, quando ela se tornar um dragão lich sob seu controle), e – o mais importante – seus poderes regenerativos.

Certos indivíduos dentro do Culto estão secretamente pesquisando um meio de conquistar magicamente uma “irmã de homens-dragão” (isto é, adquirindo os meios para adotar temporariamente poderosas formas dracônicas de maneira completa, quando desejado, ainda que o termo seja um nome impróprio, visto que dragões não são animais e, assim, esta habilidade não está vinculada à licantrópia e à lua). Assim, podem usar suas habilidades contra não somente o mundo hostil, mas contra companheiros membros do Culto e subir de baixas posições para a liderança do Culto. No mínimo dois deles (Elminster, com um sorriso, recusa fornecer nomes) desejam os poderes regenerativos de Lhammaruntosz, vendo neles um meio para a verdadeira imortalidade, tanto para humanos quanto para homens-dragão.

Se o que a auxilia pode ser usado para ajudar qualquer um outro é um mistério que é “melhor deixar para os deuses”, Elminster explica, “porque isto é mais que certo não estar ao alcance dos mortais”.

Se Lhammaruntosz ilude os pequenos grupos de todos os povos que procuram botar suas mãos em seus poderes,

ela ainda arrisca traições nas garras de qualquer dragão que ela ouse confiar o bastante para acasalar-se; Elminster vê as chances de ela desenvolver qualquer confiança como sendo extremamente improvável. Isto parece indicar uma longa e solitária vida, com sua eventual destruição nas mãos de adversários poderosos magicamente que podem destruir seus poderes regenerativos. Os comuns candidatos para tal vilania (tais como a Irmandade Arcana, os Arcanos Vermelhos, os Zhentarim, e os phaerimm) estão provavelmente vendo a Mãe Anciã como uma útil montaria escrava, e preferem tentar controlar magicamente sua mente ao invés de destruí-la totalmente.

A magia de Lhammaruntosz

Pouco se conhece das magias empregadas por Garras da Costa; elas aparentam ser tanto menores quanto familiares. Ela até mesmo emprega suas habilidades naturais (tais como metamorfosear-se em outras formas de criaturas) muito raramente. Em muitas ocasiões, no entanto, ela tem usado sua “varinha de bola de ácido” em combate aéreo. Elminster diz que esta é uma velha arma de Halruaa similar a uma usada pelo ancião Malaeragoth (e ele vai dar-nos detalhes desta varinha particularmente perigosa naquela crônica dos dragões).

MALAERAGOTH

Em algum lugar a leste de Águas Profundas Espreita O Dragão Invisível. Silenciosas suas garras deslizam Rasgando tudo; Corpos caem, Vigiado por olhos verdes Orbes de paciente morte, Inquietos eles brilham Mais do que um sopro destruidor E mandíbulas de trovão; Esmagando adversários sob si Para promover um sonho sangrento.

Muitos têm entoado essas amargas linhas diante de uma fogueira no Norte da Costa da Espada, porque fazer isto supostamente evita as bestas que enxergam as chamas de longe. A maioria dos menestréis pensa que “O Dragão Invisível” não é mais do que uma impressionante frase de advertência, uma inteligente criação de bardos... mas bardos – e muitos cadáveres – têm descoberto que a verdade é bem diferente.

Malaeragoth, o Invisível, é um astuto dragão de safira – “muito antigo”, do modo como os humanos medem os anos dos dragões – que é raramente visto fora de seu covil. Ele espreita em suas profundezas, devorando criaturas do Subterrâneo (grupos de guerra drow, por exemplo) que de maneira interminável cometem o erro estúpido de entrar nas cavernas que ele chama de lar. Ele conspira enquanto caminha na escuridão, planejando como – sem deixar suas cavernas – pode alcançar o oculto controle sobre a patética, mas potencialmente perigosa, organização humana conhecida como o Culto do Dragão.

Malaeragoth serviu o mago Uvalkhur, o Destemido, como uma ocasional montaria. Esta foi uma sociedade que ele apre-

ciou, pois nunca se aventurara nos céus iluminados pelo sol do mundo da superfície antes de ter Uvalkhur em suas costas. O jovem e cínico mago era um experiente guia que não pretendia dar voltas para mostrar sua curiosa montaria aérea quemando desertos ou vastidões frias.

Uvalkhur foi o filho de um rico comerciante de Sembia, muito envolvido nas intrigas dos ricos comerciantes dessa terra. Conforme seus inimigos aumentavam, suas necessidades para jornadas imediatas aumentavam também, e ele chamava Malaeragoth freqüentemente. Ele não pareceu considerar que o dragão sob ele acompanhava de perto o continuo interesse em grimórios e a ocasional magia que Uvalkhur conjurava.

Ao longo dos anos, Malaeragoth aprendeu um pouco sobre magia, um pouco mais sobre o uso e manejo de itens mágicos, e muito sobre a política de Sembia e os jogadores em seus frenéticos e particulares jogos sujos, o que Uvalkhur odeia especialmente. O Culto do Dragão, por exemplo, que sempre perseguem jovens magos para se juntar ao Culto ou, no mínimo, conceder a eles auxílio mágico... ou a outra face da “correta e justificada fúria” dos Seguidores do Caminho Escamoso. A despeito da reação dos magos, eles levam a palavra de que são leais membros do Culto, e todos os Cultistas podem chamar os magos por ajuda ou patrocínio – e qualquer recusa trará os magos à justiça do Culto.

É caro ser um mago em Sembia. Bem, é caro estar apenas perto de qualquer um em Sembia, mas o treinamento e componentes envolvidos em conjurações restringem a feitiçaria para os muitos ricos ou os pontualmente perfeitos. Isso significa que a maioria dos crescentes magos



eram jovens nobres (ou seja, os filhos de ricas famílias mercantes estáveis).

O Culto do Dragão, por outro lado, era amplamente composto de ambiciosos não nobres; por as garras em cada mago na linha de visão foi um bom modo de enfraquecer a influência da nobreza e aumentar a reputação do Culto. Isso foi também um bom modo de fazer inimigos – mas se seus adversário temem você, frequentemente você pode forçá-los a reagir de certos modos, dando-lhe uma noção do controle sobre eles. E como Uvalkhur coloca isso, “os Cultistas de Sembia amam cada escala de controle que possam pressionar por toda a Faerûn ao redor de si”. Certa vez, chegou uma manha de verão em que Uvalkhur, não tão jovem, foi atacado em seu solar na parte mais ao norte de Sembia pelos ousados Cultistas propensos em saqueá-lo e castigá-lo. A batalha que se seguiu causou a morte de muitos, mas após o Destemido ter despejado seu melhor tapete no coração de suas câmaras mágicas, Cultistas suficientes viveram para gritar o vitorioso triunfo para os céus e despojarem todos os itens mágicos e grimórios que puderam encontrar.

Infelizmente para sua perdurada saúde, eles hesitaram por tanto tempo sobre os intrincados painéis deslizantes e as garrafas de vinho nas adegas atrás de si, pensando que os últimos lamentos de Uvalkhur tinham sido suplicas em vão e não a invocação do único aliado que ele poderia chamar. Quando Malaeragoth mergulhou do céu, viu de uma vez o que tinha acontecido e arrancou o que havia restado da mansão, assim como uma criança abre os pacotes de presente, para alcançar os Cultistas em seu interior.

O que ele deixou da mansão arruinada ainda permanece em pé, coberta pelos

seus jardins, a noroeste de Saerb. Suas muralhas rachadas têm favorecido os saques ao longo dos anos por invasores em busca de magia, mas fantasmas de magos e leucrotas têm mantido casuais exploradores distantes. Não muito foi deixado para nem mesmo o mais diligente observador encontrar, de qualquer forma; Malaeragoth levou para longe da Casa do Destemido os baús de poções e livros, um armário cheio de pergaminhos e todos os itens de que ele tenha recordado de ver Uvalkhur liberando magia... além de um poderoso ódio contra o Culto do Dragão. No restante deste verão, o ancião de safira cedeu à sua fúria, caçando Cultistas através de Sembia para vingar seu mestre do passado. Sua ira terminou em uma noite de outono, quando foi queimado e ferido pelas furiosas magias de três magos do Culto trabalhando em conjunto. Sua magia o mandou rolando para um reservatório de água, sua movimentada cauda inadvertidamente bateu em barris de óleo no fogo aceso na batalha. As explosões que seguiram racharam a fortaleza do Culto que ele atacou, emitindo fumaça até as estrelas, e enviando dois de seus magos adversários para a morte, espatifando-os nas pedras da muralha da mansão onde faziam sua residência. Ninguém viu o ferido dragão rastejar para fora do reservatório de água e subir uma ladeira rochosa.

A jornada de volta para seu covil foi longa de dolorosa, e Malaeragoth jurou que nunca mais enfrentaria magos em combate aberto novamente. Enquanto ele repousava para se curar e tentar dominar magias nas escuras cavernas de seu covil, ele usava o espelho de observação de Uvalkhur para espionar os membros do Culto e suas ações, e ele jurou vingança contra todos eles. Seus ferimentos eram

grandes, e eles o mantiveram ocioso na escuridão durante meses. Nem a compreensão da magia se deu com rapidez, embora ele achasse que compreendia da magia e que os caminhos divinos pudessem transformá-la de acordo com seus desejos. Ocorreu para ele, enquanto deitava-se sobre sua cama de moedas, que ele era o que os diligentes Cultistas estavam procurando. Atraí-los para si era muito arriscado; ele estaria invocando uma batalha para dentro de seu covil e abandonando toda a segurança e privacidade eternamente. Talvez ele pudesse atuar como os Cultistas seniores fazem, dando ordens e mandando um grupo de agentes para espiar um ao outro...

Malaeragoth dedicou-se a tentar manipular o Culto em servi-lo, e achou que isso funcionaria. Em primeiro lugar ele meramente enviou-lhes para uma variedade de diabólicas armadilhas para seu próprio divertimento. Após isso, percebeu que os Cultistas sobreviventes poderiam fazer algumas coisas úteis para si, tais como realizar as tarefas que um dragão não pode e deixá-lo fora dos perigos de uma longa viagem distante de seu covil. Suas tentativas anteriores provaram-se tão bem sucedidas, que o Dragão Invisível dedicou-se seriamente em aprender magias de personificação, leitura mental e controle da mente, além de estudar os trabalhos da sociedade humana (e os desejos e caráter de humanos) no Norte. Dessa forma ele treinou o controle dos membros do Culto sem que estivessem cientes de sua manipulação. Ele obteve sucesso com ridícula facilidade. Quase não acreditando, colocou esquemas adicionais em funcionamento e observou serem bem sucedidos. Membros do Culto estavam de fato caóticos demais por ordens. Enquanto pôs-se a trabalhar para domi-

nar a magia, Malaeragoth encontrou-se com dois passatempos: reformar seu covil e manipular o Culto. Ao longo dos anos desde então, ele tem amplamente alterado seu covil do jeito que imaginava. Influenciar o Culto tem progredido para o ponto onde ele pode ver seu caminho livre para controlá-los.

Nos dias de hoje, Malaeragoth orgulha-se de não deixar indícios de sua identidade quando destrói membros do Culto, e anula todas as magias que possam encontrá-lo diretamente ou que possam encontrá-lo através do tesouro que domina. Membros do Culto somente agora estão cientes que alguma coisa ou alguém que não é semelhante a eles, está trabalhando em uma área aproximadamente delimitada por Scornubel até as Cachoeiras Brilhantes, e os Charcos Solitários até Uluvin – mas enquanto nenhum deles sabe que é um dragão.

Malaeragoth tem uma alegria quase infantil em enganar Cultistas enquanto sua verdadeira natureza aumenta habilmente sua influencia sobre eles; alcançar secretamente o controle dos Cultistas tem se tornado sua grande paixão e entretenimento.

Frequentemente mais sussurrado no Subterrâneo do que na superfície de Faerûn, Malaeragoth delicia-se com reputação não tão impressionante (diferente dos outros anciões), preferindo ficar oculto e desconhecido, verdadeiramente Invisível. Ele evita até mesmo a companhia dos de sua própria espécie e esconde-se para evitar contato desnecessário. Ele possui uma aptidão natural para a compreensão da magia, e conhece a topografia geral de Faerûn vista do alto. Ele é, de outra forma, alheio a muito conhecimento, e sua observação da sociedade da superfície é quase inteiramente relacionada com as

intrigas de Sembia e as atividades do Culto do Dragão. Malaeragoth deseja ardentemente fazer uso do conhecimento do Reino das Moedas Rolantes por meio de investimentos, mas falta a ele um agente em que possa confiar e que não procure passar o tempo distante de suas cavernas – ainda que ele possa assumir a forma e maneirismos de comerciantes de Sembia com fantástica precisão, ele precisaria ser pressionado a fazer isso. Quando grupos de aventureiros ou dragões exploradores estão procurando-o, ele muitas vezes, de forma bem sucedida, disfarça-se como um viajante humano perdido e em necessidade de ajuda – até que chegue o momento certo de atacar com sua forma e poderes dracônicos.

Observação e planejamento consomem seus dias. Através dos anos gastos neste caminho, Malaeragoth tem desenvolvido paciência e senso de humor. As fontes de água quente que correm através de seu covil matam sua sede e ele devora as criaturas do Subterrâneo invadindo seu covil, grupo de galinhas selvagens que ficam para dormir nos Charcos Elevados (ela as observa e ataca durante a noite, despertando-as e engolindo imensas quantidades de ar enquanto elas se agitam em uma imensa massa) e as criaturas geradas pelos oito flagelos das profundezas cativos que ele mantém presos em uma rede de cavernas adornadas com cogumelos que ele abre somente para entrar e se alimentar.

O covil de Malaeragoth

O Invisível mora em uma imensa rede de cavernas sob as Montanhas Pico Cinzento. Algumas destas câmaras subterrâneas são naturais e trazem fluxos acelerados de calor das profundezas para junto do Rio Brilhante. Outros são salões e passa-

gens de uma longa e abandonada escavação anã, seus curtos e estreitos caminhos aumentados para túneis mais largos pelas magias do Invisível. Armadilhas e precipícios são rotina, e rígidas muralhas foram polidas e usadas e alisadas pela passagem do volume do dragão que agora governa aqui, estirado muitas vezes como um gigantesco e inquieto gato com escamas, raramente emergindo dentro do mundo além do qual ele chama de seu “Reino de Pedra e Sombra”.

Malaeragoth mantém muitos “braços”, que são becos sem saída em uma sequência de cavernas laterais muradas com imensas rochas, para propósitos especiais. Um destes braços está inundado e possui um reservatório de água. Um outro é iluminado pelos intermináveis e silenciosos brilhos de muitas gemas: as muito valorizadas beljurils. Espelhos de observação posicionados ao longo das passagens do Reino de Pedra e Sombra, eretos como escudos ovais de pedra, com suas suaves superfícies verdes-claro tremeluzindo. Malaeragoth utiliza-os para espiar o mundo exterior, regularmente mapeando as terras ao redor do seu covil, mas volta a maior parte de sua atenção sobre a distante Sembia e as ações do Culto do Dragão, em todo lugar que ele detecta ou os segue.

Esqueletos e zumbis trazem e carregam as ordens de Malaeragoth. Se seu covil é atacado por grandes grupos de criaturas, ele ordena estes mortos-vivos para virar e esperar, reunindo pedras que trituram invasores em certos poços ou áreas. De outra forma, os mortos-vivos são aprisionados em escuras cavernas laterais para manter-lhes fora do caminho das lentas marchas do Dragão Invisível. Ele aprecia a solidão e faz lenta caminhada através das cavernas aplainadas pelo uso dos anos de

suas passagem, enquanto murmura pensamentos, explicações e esquemas em voz alta (embora não faça isso se souber que exista algum visitante em seu covil) e vigie um espelho de observação que se movimenta junto com ele.

Malaeragoth não possui outros servos ou aliados, ainda que ele, algumas vezes, se coloque como deste ou daquele humano, e usa seu espelho de observação para procurar conselhos de várias pessoas na distante superfície (ou manipular-lhes com ofertas de negócios e a reais ou falsas notícias que transmite).

Os domínios de Malaeragoth

Salvo por seu abrangente covil “reino”, Malaeragoth não reclama e nem patrulha qualquer território, mas considera-se livre para viajar a vontade ao redor da superfície de Faerûn. Ele não vai hesitar em lutar se encontrar alguém bloqueando ou disputando seu caminho em seus raros passeios “sob o sol”. Ele está mantendo vigilância sobre as aproximações em seu covil, tanto na superfície quanto no Subterrâneo, tendo desenvolvido uma intensa aversão por convidados surpresa e visitas.

Hábitos e façanhas de Malaeragoth

Malaeragoth come e bebe conforme acha necessário, mas não tem nenhum prazer em devorar ou caçar. Ele não odeia dragões ou qualquer um além dos membros do Culto, mas não sente nenhuma necessidade em ter uma companheira ou manter amizades com dragões ou outros seres.

As negociações de mercadores fascinam Malaeragoth, e ele nunca se cansa de observá-las. Ele deseja ter uma crescente e secreta dianteira na “direção” dos

eventos em qualquer administração que desejar. Primeiro, fazer do Culto do Dragão seus fantoches involuntários, e então, começar a manipular facções e indivíduos – todos, exceto clérigos e magos que podem detectá-lo – nos reinos em toda Faerûn...

O destino de Malaeragoth

O Dragão Invisível esta jogando um jogo perigoso. Seu contínuo sucesso depende de manter-se insuspeito, ou no mínimo seu paradeiro e identidade permanecerem desconhecidos. Como Elminster observa, “Ninguém – deuses ou mortais – podem ficar escondidos para sempre”. O Velho Mago suspeita que Malaeragoth do Reino de Pedra e Sombra vai alcançar uma violenta sentença quando suas intromissões forem longe demais, ou quando elas tocarem a criatura errada. A maioria dos Escolhidos conhece sua existência, e Elminster suspeita que no mínimo um Arcano Vermelho está observando o Dragão Invisível quase da mesma maneira que Malaeragoth observa os empenhos e intrigas de Sembia e do Culto.

A maior parte do Culto do Dragão reuniria forças somente para destruir Malaeragoth – e evitar a maioria das armadilhas do reino do dragão. Por outro lado, Elminster observa em seca tonalidade que isso pode bem alcançar o poder de direção e orientação de um deus para fazer com que o Culto faça algo em conjunto.

A magia de Malaeragoth

Algumas das varinhas que o Dragão Invisível salvou da Casa do Destemido são raras e poderosas “varinhas mortais lançadoras de ácido”, como os adversários chamam-lhes (varinhas de substituição de energia (ácido) bola de fogo, 10º nível de conjurador); o mesmo tipo de arma possuída

pelo dragão Lhammaruntosz. Considerando que Garras da Costa comanda (até onde se sabe) somente um de tais itens, Malaeragoth possui no mínimo quatro destas. Esta pode bem ser a maior coleção deste tipo de varinha; Elminster diz que muito poucas armas ainda existem devido a sua inerente instabilidade.

O Dragão Invisível tem desenvolvido magias muito interessantes, vindas dos tomos que pegou das ruínas da casa de seu mestre; três das mais interessantes destas seguem abaixo. Devido a sua pesquisa (em magias, além de sua presente capacidade, em particular), a compreensão e reconhecimento de Malaeragoth das magias conjuradas por outras criaturas são extensas.

Esfera de presas

Arcana: 3

Alcance: 30m +3m por nível

Duração: instantânea

Você cria uma esfera em redemoinho de lâminas translúcidas de força semelhantes a presas que explodem a partir um único ponto até uma esfera de 3 m de raio. Criaturas dentro da esfera recebem 1d6 pontos de dano de força por nível do conjurador (máximo 10d6).

Sopro de farpas

Arcana: 3

Alcance: 7,5 m + 1,5 m/2 níveis

Duração: 1 dia/nível

Você conjura esta magia, e no seu próximo turno se você usar seu sopro, a magia prende o sopro em uma espécie de gema em forma de losango de 1,5 m de comprimento e 30 cm de diâmetro, que flutua e gira no ar. Se você não usar o sopro antes do final do seu próximo turno ou se sopro for do tipo que não causa dano, esta magia termina sem nenhum efeito. Você pode manipular e mover o losango tão fa-

cilmente como um objeto de algum peso infinitesimal. Você é obrigado a tocar o losango para movê-lo, e você não pode arremessá-lo. Se qualquer outra criatura tocar a gema ou se uma criatura chegar dentro de do raio de 1,5 m dela, isso engatilha a liberação da magia (veja abaixo). Quando engatilhado, o losango explode em uma dispersão de 6 m de raio, liberando inofensivas centelhas e o poder do sopro preso dentro dele. Qualquer criatura pega nesta área sofre os efeitos do sopro (máximo 5d8 pontos de dano) como se você tivesse apenas respirado sobre elas; Jogadas de Proteção se aplicam normalmente. Criaturas com resistência à magia podem ignorar o efeito da explosão.

Um cristal de sopro de farpas não pode ser usado como uma gema normal para qualquer propósito (incluindo como um componente material ou foco para uma magia). Dissipar a magia ou, por outro lado, terminar a duração de sopro de farpas faz com que a gema exploda e libera o sopro preso. Se a duração expirar normalmente, a gema desfalece e não libera o sopro.

Nota: Armadilhas mágicas como sopro de farpas são difíceis de se detectar e desarmar. Somente um ladino pode desativar a armadilha, mas é uma tarefa bem difícil.

Escudo psiônico de safira

Arcana: 3

Alcance: 30 m + 3 m/nível

Duração: 10 minutos/nível

Você envolve o alvo em uma aura de cor safira, tremula e sem calor, que ilumina o alvo com uma fraca radiação equivalente a somente metade da iluminação de uma tocha normal (3m). Esta aura protege o alvo contra possessão e controle mental exatamente como uma magia proteção contra o mal.

MIIRYM

Ela mantém a palavra de seu vínculo, mesmo após seu corpo estar apodrecido e caído em pedaços. As magias que prenderam sua vitalidade, mantiveram sua consciência... ainda que não inteiramente sensata.

Quando leu as notas de Volo (um confuso grupo de especulações que envolviam um pouco mais do que um correto nome e gênero), Elminster inclinou a cabeça, pegou uma pena e um pergaminho novo de algum cômodo local, e começou a escrever.

As notas incompletas de Volo vieram sem nenhuma surpresa para o Velho Mago, visto que poucas pessoas vivas em Faerûn tiveram mesmo escutado falar sobre Miiryum. Ainda que este relato tenha se tornado um banal truísmo para os narradores de contos descrevendo dragões, a razão por sua obscuridade é sem dúvida porque “a maioria das pessoas que a encontra não vivem para falar disso depois”. Há muito, muito tempo atrás, Miiryum era uma dragonesa de prata que morou perto do Forte da Vela. Em sua divertida caçada, ela devorou muitos sábios e destruiu uma grande contagem ou insubstituíveis livros em seu caminho para a abadia, então um mago a vinculou à abadia obrigando-a a uma vida de servidão: ela ficaria lá para defender os monges, os edifícios e os livros da abadia por cerca de vinte anos. Infelizmente para Miiryum, o conjurador foi o arquiteiceiro Torth, cujas magias foram tão poderosas que quando ela morreu – quinze anos ao longo de sua sentença de vinte – ninguém pôde quebrar os vínculos. Os monges de forma apolo-gética escreveram um tomo descrevendo a situação e todos ficaram conhecendo as

magias de Torth, e na mesma hora colocaram uma cópia dele em uma cripta sob o forte, em um caixão fúnebre com os ossos do feiticeiro e seu cajado.

Miiryum foi uma cativa em servidão. Ainda que mantivesse a palavra de seu vínculo, seus ataques em transgressores têm se tornado selvagem. Foi assim que o Forte da Vela adquiriu sua reputação de absoluta força e que tentar roubá-los ou passar escondido e despercebido era inútil. Eventualmente cansada pelo avanço das eras e dos ataques de imprudentes e pretensiosos invasores -- notavelmente muitos grupos de magos Calishitas, que planejaram e então tentaram continuar elaborados ataques mágicos ao Forte da Vela no Ano da Árvore do Escudo (1181 CV) e o Ano da Tumba (1182 CV) – Miiryum “morreu”. Isso é, seu corpo apodreceu e caiu em pedaços, perdendo sua carne antes dos seus ossos, e então osso após osso desmoronou em pó, enquanto as magias que a vinculavam ainda a animavam, mantendo-a consciente... ainda que não inteiramente sensata.

Quando tudo que restou da Anciã Sentinela foi uma maligna, porém diligente força guardiã invisível, os monges do Forte da Vela, temendo pela segurança de legítimos visitantes da abadia, contrataram magos para destruir seu estranho guardião.

Mesmo estes magos não puderam prevalecer contra as perspicazes magias criadas por Torth (então articularam que a destruição de uma serve para fortalecer a próxima, e gerando uma eventual regeneração de todas as magias destruídas), e tiveram sucesso somente em “compelir menos” Miiryum para um raio de talvez um terço de quilometro dos restos de Torth. Um grupo de monges dispostos a se sa-



crificar se responsabilizaram por carregar o caixão fúnebre do arquifeiticeiro para a parte mais profunda dos porões e passagens (vulcânicas) naturais sob eles. No ponto em que o último deste grupo caiu, o caixão fúnebre de Torth descansou, no coração de um labiríntico complexo de cavernas e passagens sob o Forte da Vela – Miiryrm sempre espreita ali, sob o forte, defendendo-o muito eficazmente contra a intrusão vinda de baixo.

De acordo com Elminster, Miiryrm existe hoje como um par de garras espectrais que podem conjurar porta dimensional à vontade. Ela ainda possui uma terrível mordida, suas magias e a habilidade para usar muitos sopros. Miiryrm protege o Forte da Vela diligentemente, mas prefere conversar a lutar, e ela vai permutar contos por informação sobre os atuais eventos em Faerûn. Ela é muito solitária e secretamente sonha em readquirir seu corpo e voar alto e livre sobre toda Toril. Aventureiros tentando atrair sua ajuda ou favor pela promessa de tais coisas são avisados de que isso já foi tentado muitas vezes antes, e então amargas foram as decepções de Miiryrm, que agora é sarcástica sobre qualquer promessa de ajudá-la em seu sonho – ainda que ela nunca cresse de falar sobre ele.

Em vida, Miiryrm amava o verde e as coisas crescentes. Em sua imaginação, ela ainda pode vividamente retratar (e identificar) muitas plantas, a Costa da Espada topograficamente entre Amn e Águas Profundas (quase tão distante para o interior como a margem mais a oeste dos Charcos Elevados) como esteve a mil e quinhentos anos atrás, e as ardentes tempestades de relâmpagos as quais ela se acostumou a gostar e voar através. Ela adora ouvir piadas, mas está entristecida pelas notícias

de mudanças e diariamente se comove com a Faerûn que ela não pode ver ou ser parte dela.

A sanidade de Miiryrm não está firme. Ainda que ela nunca vá esquecer a situação em que está e as identidades e localizações de potenciais adversários ou pretensos intrusos dentro do Forte da Vela, qualquer um que tentar enganá-la ou lançar-lhe um ataque sorrateiro pode esperar ela rangendo e rosnando em seu encalço, arremessando tudo que puder em um ataque selvagem e furioso.

Ela rasgou um ladrão de livros em tiras com suas garras e muitas vezes demonstra seu lugar de descanso para grupos de intrusos como uma advertência: uma estreita passagem suja com fachadas, marcas de sangue e pequenas pilhas de poeira que foram uma vez pequenos pedaços de carne e ossos; nada maior do que o tamanho de um punho humano foi deixado do ladrão quando a dragonesa terminou. Os próprios livros estavam perdidos (Miiryrm cuidadosamente os colocou em cima do caixão fúnebre de Torth, e um ousado clérigo do Forte da Vela magicamente os pegou de volta para o forte; a Anciã Sentinela suspeita que este seja seu destino, mas ela é assombrada pela possibilidade de que exista uma força ou criatura que ela não detecte, e que de alguma forma alcance os livros e corajosamente os leve para longe).

Se os intrusos que estiverem dentro do alcance de Miiryrm e que estejam abertamente carregando livros de qualquer espécie (tais como seus próprios grimórios), ou revelarem tais itens para ela a qualquer momento, a Anciã Sentinela insiste que eles se rendam a ela pelo “retorno seguro” para o Forte da Vela. Ela não vai acreditar em qualquer protesto dos pos-

suidores dos tomos; até onde ela sabe, escritos de qualquer tipo pertencem ao Forte da Vela, ponto final.

Ela possui uma apavorante advertência para dividir com os intrusos: em uma passagem sem saída, uma cabeça e ombros esqueléticos flutuam em pleno ar, braços congelados eternamente erguidos em fúteis gestos de proteção e mandíbulas estendidas amplamente em um grito sem fim. O resto do esqueleto há muito tempo desapareceu em outros lugares; estes ossos permaneceram devido às falhas mágicas de uma rede de placas planas de electrum que ainda circulam o pescoço ósseo. Sua magia falha inteiramente se for perturbada, permitindo que ela e os ossos restantes desmoronarem em pó. Em qualquer caso, seus poderes há muito tempo atrás transformaram os ossos inertes em magias de observação e necromânticas; nada da identidade ou intenções dos restos mortais pode agora ser descoberta.

Miiryem oferece tudo que sabe de boa vontade: houve certa vez uma bela e altiva feiticeira que tentou barganhar com a Anciã Sentinela, oferecendo como rendição um livro que possuía se outra permitisse copiar certos manuscritos dele, sem molestá-la. Quando a dragonesa percebeu que ambos, o tomo e o novo manuscrito, iam retornar para o forte, a feiticeira conjurou uma chuva de meteoros em Miiryem – mas ela teve o infortúnio de fazer isso em uma seção da passagem onde um intruso anterior deixou uma esfera guardiã de vidro (descrita abaixo), então ela sentiu os totais efeitos da magia em si própria (muitos destes itens ainda permanecem em outros lugares nas passagens utilizadas pela Anciã Sentinela). Abalada e próxima da morte, ela recuou para onde agora seus restos mortais permanecem

flutuando, e conjurou suas últimas magias poderosas em Miiryem enquanto as mandíbulas flutuantes se aproximavam dela em vagaroso silêncio. Ela conjurou aprisionamento, e isso não teve nenhum efeito sobre a Anciã Sentinela devido sua resistência à magia. A feiticeira entrou em desespero, mas recusou entregar os livros quando Miiryem perguntou a ela uma última vez – então a Anciã Sentinela mastigou ambas as pernas. A rede de placas prendeu a maga verticalmente enquanto ela sangrava até a morte.

Há pouco de interessante nas passagens dentro do alcance da Anciã Sentinela, além de uma nascente infiltrada de água potável e os previamente mencionados guardiões de vidro espalhados; pretensos intrusos são advertidos que Miiryem conhece intimamente cada curva e fenda de seu “domínio” e sempre reconhece precisamente onde está, e se alguma coisa foi alterada (em outras palavras, se um intruso utilizar magia para parecer feito de pedra e abraçar uma muralha, a Anciã Sentinela sabe que este ou aquele bloco “não deveria estar ali” e encara isso como um intruso disfarçado).

O covil de Miiryem

A Anciã Sentinela não retorna para seu covil em nenhum momento há cerca de mil e quinhentos anos – e nesse período, ele desapareceu, deslizando para dentro do mar em 788 CV, quando uma “montanha marítima” localizada acima desmoronou sob a incansável rebentação das ondas. O pilar de rocha foi separado da margem antes de Miiryem (apenas uma de muitos em uma grande família de dragões de prata que um Norte, comparativamente, sem dragões na época, para encontrar seus próprios covis em um dia cerca de 2 CV) o encontrar. Ele permaneceu como

um solitário pilar negro exatamente fora da margem da Barba de Ulgoth (que, naturalmente, não exista desde então). Muitas rochas e ilhotas podem ainda ser encontradas na vizinhança hoje em dia, deixadas para trás por uma margem recuada – apesar da lama trazida para a direção da corrente do rio para o rio adjacente, ondas em terra firme limpam a costa neste ponto e desgastam-na por fora, ano após ano.

O tesouro de Miiryum está bem longe do mar de onde a margem está hoje, mas ele foi reduzido a pedregulhos e cascalho do tamanho de um punho pelo Mar das Espadas desde sua destruição, e seu acúmulo desprezível de tesouro (moedas e barras comerciais de prata, nada mágico) afundou e perdeu-se. O próprio covil não é mais do que uma longa e retorcida caverna de origem natural, e serviu como um lar para um casal de wyverns até Miiryum chegar, ser atacada, e matá-los.

Os domínios de Miiryum

Miiryum certa vez perambulou pelas onduladas terras costeiras florestadas entre os Charcos Elevados e o Mar das Espadas (tão distante da margem como Mintarn), até o sul distante, como os Picos das Nuvens, e o norte até o Monte Helimber. Isto foi há tanto tempo atrás que dragões que agora habitam ou habitaram dentro ou próximo de seu domínio, nunca souberam de sua existência – e no improvável evento de ela emergir para o mundo da superfície de hoje e desejar governar sobre um território, Miiryum vai ter que lutar e vencer, através de todo seu domínio novamente.

Hábitos e façanhas de Miiryum

Miiryum passa seus eternos dias por todas as passagens dentro de seu alcance, per-

dendo tempo ampliando conexões de túneis e alargando salas pela conjuração de algumas magias que despedaçam rochas e teletransportam matérias disponíveis para ela. Ela sempre desfruta de um bate-papo, e de tempos em tempos um monge especialmente desagradável do Forte da Vela é mandado para baixo para falar com ela como uma punição especialmente cruel; marcas nas muralhas da passagem claramente demonstram quão distante eles podem viajar e ainda permanecer fora do alcance de suas magias e garras. Ela sempre vai desafiar e tentar falar com os intrusos antes de atacá-los – e se eles demonstrarem violência à primeira vista, ainda assim ela vai tentar conversar enquanto batalha com eles.

A Anciã Sentinela não está acima de emboscar intrusos próximos, silenciosa e tão oculta quanto possível, e escutar às escondidas para aprender tudo que puder sobre eles (e tudo o que eles podem estar falando a respeito), antes de primeiro revelar a si própria – ou após os intrusos pensarem que vão escapar dela.

O destino de Miiryum

A Anciã Sentinela passou além da morte e aguarda o final da poderosa magia de Torth para garantir sua liberdade. Desde então, ela pretende ser uma força espectralviagante, livre para causar grande dano em Faerûn se assim desejar. Azuth conhece os meios de prender um espectro silencioso e tão poderoso dentro do cabo de uma arma mágica ou outro item. Certos liches Netherese e Arcanos Vermelhos seniores podem também conhecer, ou serem capazes de desenvolver, tais processos mágicos, mas é improvável que Mystra forneça orientação para qualquer mago ou clérigo requisitando inspiração sobre tais assuntos. De modo geral,

Miiryum deseja realmente estar ao redor dos caminhos subterrâneos do Forte da Vela outros mil anos ou mais, na estimativa de Elminster. Se alguma coisa for acontecer a ela, ele diz, um dos Escolhidos de Mystra pode até mesmo encontrar a si mesmo restaurando-a para seu presente estado, pois Mystra e Oghma aparentam dividir o mesmo segredo e solene acordo em relação à santidade do Forte da Vela. O triste destino de Miiryum é mais bem descrito em um tomo escrito há mais de cem anos atrás e, ironicamente, guardado nas estantes do Forte da Vela. Por todo o livro, os escritos descrevem Miiryum como “Mandíbulas Solitárias”. Elminster sugere que qualquer Faerûniano semelhantemente solitário que não perceber um pequeno perigo – e não carregar qualquer material escrito – pode a ter como uma amiga para conversar. Há caminhos piores de se passar o tempo.

A magia de Miiryum

Miiryum possui a custódia de – e conhece os poderes de – no mínimo sete esferas guardiãs de vidro. Ela as move para ajudar em sua batalha contra adversários magicamente poderosos se achar isso necessário.

Guardiã de vidro: estas pequenas e translúcidas esferas de vidro tendem a serem verdes, azuis ou de tonalidade roxa quase incolor. Vazias e aproximadamente do tamanho do punho de um homem, elas flutuam imóveis no meio do ar a menos que seguradas e puxadas (ou empurradas para longe por um impacto ou força) para uma nova localização; quando soltas, elas ficam imóveis. Uma guardiã de vidro possui 2 pontos de vida; se destruída, elas caem em pó sem causar danos, e sua mágica é perdida.

Seu único propósito, entretanto, é refletir de volta para sua fonte qualquer magia que entre ou irrompa na criatura dentro (ou parcialmente dentro) de 1,5 m de raio na área ao redor dela. Diferente da magia reverter magia, uma guardiã de vidro pode afetar magias de área (mas não magias de toque). Elas fazem isto sem errar, escurecendo e danificando no momento em que refletem uma simples magia. Entretanto, elas podem ser reunidas em grupos para fornecer uma proteção mais durável; somente uma guardiã de vidro reage a uma magia, negando-a e esfacelando-se, deixando as guardiãs próximas intactas e ainda operantes. Algumas destas esferas têm existido por milhares de anos; as magias que as criaram são antigas. A Anciã Sentinela também carrega consigo uma impressionante quantidade de magias. Ela teve pouco tempo para desenvolver suas próprias magias antes de ser vinculada aos serviços do Forte da Vela, mas de tempos em tempos ela tem adquirido magias das escritas trazidas para ela pelos monges ou que ela colheu dos livros que ganhou dos intrusos (antes elas foram tomadas para o próprio forte pelas magias de monges as observando). Ela tem pouca chance de alterar suas magias, mas umas poucas são raras o bastante para justificar sua inclusão aqui.

Mordida de lâmina

Arcana: 4

Alcance: 30 m + 3 m/nível

Duração: 1 rodada/nível

Alvo: uma arma cortante ou perfurante até tamanho Pequeno.

Você transforma a arma alvo em uma criatura sinuosa com presas afiadas e corpo liso que é inútil como uma arma e imediatamente ataca a criatura mais próxima. Desde que seja normalmente

usada no instante do saque da arma de um inimigo, a arma geralmente ataca seu usuário. A arma é tratada como um objeto animado de tamanho apropriado, exceto que possui um deslocamento de 1,5, e um ataque de mordida que causa 1d4 pontos de dano (ajustado pela Força). Ela não é venenosa. Se a arma for mágica, todas as suas propriedades ativas se aplicam no objeto animado, mas nenhuma das habilidades onde um usuário seja necessário para invocá-las. Por exemplo, se uma espada flamejante +1 for atingida por esta magia, ela retém a dureza normal da arma, tem um bônus de +1 de aprimoramento para ataques e dano com sua mordida, e causa +1d6 pontos de dano de fogo com a mordida. Entretanto, se a arma possui a habilidade de conjurar toque vampírico 3 vezes por dia ao comando do usuário, ela não pode ativar esta habilidade em si própria.

Se conjurada em uma arma empunhada, o usuário não é compelido a segurá-la e pode largá-la em seu turno.

Esfera de sopro

Arcana: 6

Alcance: 120 m + 12 m/nível

Duração: 1 rodada/nível ou até ser descarregada, o que vier primeiro.

Você cria uma esfera de 1,5 m de raio de vento opaco nublado. Esta esfera persiste por até 1 rodada/nível, após isso ela descarrega. Ela também descarrega se você desejar (como ação padrão) ou uma outra criatura além de você que a toque. Quando descarregada, a esfera explode em uma dispersão de 6m. A explosão duplica os efeitos de qualquer sopro que você possa empregar (escolhida no momento da conjuração), desde que o sopro cause dano ou relembre um efeito mágico de 6º nível ou menor. Isso não utiliza seu sopro,

ou impede ou o atrasa em usá-lo. Sopros que causam dano não podem exceder 90 pontos. A JP se aplica normalmente para o sopro. A tempestuosa esfera não possui nenhum efeito outro do que fornecer camuflagem como se fosse uma nuvem de névoas. Ela não afeta armas de projéteis disparadas para abater ou prender criaturas ou qualquer outro efeito baseado em vento ou ar. Conjuradores que normalmente não possuam sopro são obrigados a pesquisar um caminho para vincular uma magia disponível para esta, se não a detonação não possui efeito. Esta magia possui as descrições apropriadas para o sopro que a esfera libera. Por exemplo, se usada para liberar um sopro de fogo, esta magia vai possuir o subtipo fogo.

Sopro da morte

Arcana: 8

Alcance: 120 m + 12 m/nível

Duração: Permanente até ser descarregada.

Como esfera de sopro, exceto como descrito acima e como se segue.

A esfera pode ser opaca ou transparente (observada somente como um brilho ou ondulação no ar). Ela permanece no local até ser ativada, com as condições de ativação determinadas pelo conjurador do mesmo modo como a magia boca encantada. Você nunca ativa seu próprio sopro da morte a menos que reúna as condições de ativação e desejar que a magia tome efeito. Conjurar um sopro da morte de maneira que ele sobreponha um existente ou seu raio de explosão o sobreponha, faz com que o primeiro dissipe-se inofensivamente. Sopros que causem dano não podem exceder a 120 pontos quando ativados por esta magia e esta magia não pode duplicar sopros que possuam efeitos maiores do que 8º nível.

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

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sà Neto e Fabiano Neme.

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



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia