

Um Material Suplementar para o *Crenças e Panteões*

por ERIC L. BOYD

AS FOLHAS DO
APRENDIZADO

Este material suplementar, é uma descrição completa do templo de Oghma, o deus do conhecimento, que foi excluído do *Crenças e Panteões* por razões de espaço. Nós oferecemos aqui mapas coloridos, dados de PdM's e ganchos para aventuras como um suplemento gratuito para uso em sua campanha de **FORGOTTEN REALMS®**. Para informações e material extra dos **REINOS ESQUECIDOS**, visite o website oficial todas as semanas: www.wizards.com/forgottenrealms.

O TEMPLO

O esbelto e espiralado templo de Oghma é conhecido como as Folhas do Aprendizado. Ele se encontra nas ruas de Lua Alta no fim meridional da Colina de Lua Alta no Vale Profundo. Uma das melhores bibliotecas a leste do Forte da Vela reside nas robustas câmaras de pedra da torre central, protegida a fim de reduzir as ameaças do fogo, água ou pragas. A Torre de Tomos é flanqueada por um par de abóbadas que apontam para um jardim cercado, arborizado, de onde cascatas transbordam a água bombeada por muitos arcos e pequenos altares

de contemplação. No fim distante da abóbada oriental está a Casa do Pergaminho onde os membros do templo guardam os livros recém adquiridos e pergaminhos para serem reparados e catalogados.

Sob da liderança do Instruído Padre Hasicor Danali (que também detém o título de Alto Atlas), o clero do Encadernador organizou uma coleção inigualável de registros escritos nas Terras Centrais orientais, muitos deles recentemente compilados, inclusive diários, histórias de guerra e até contos de acampamentos pela região. Os Clérigos se mantêm ocupados comprando e lendo novos livros trazidos ao templo, indagando questões específicas ao povo mais velho da região e registrando as suas respostas. Os servos do Encadernador também copiam livros (ou partes destes) para aqueles que os desejam e podem se dispor a pagar por sua cópia. As Folhas do Aprendizado também é afamada pelo *Índice de Danali*, a criação inspirada do alto clérigo do templo. O *Índice* consiste em um compêndio estritamente ordenado de folhas, uma para cada tomo descrito, detalhando o assunto e tópicos de interesse. A vantagem do *Índice de Danali* é que ele permite aos visitantes pedir exatamente o que desejam procurar; dispõe da informação contida em cada volume listado, ele possui descrições tão detalhadas de cada livro que permite a quem o consultar ter acesso a cada pequeno resquício de conhecimento perdido, mesmo sem abrir o volume.

CRÉDITOS ADICIONAIS

Edição: Gwendolyn F.M. Kestrel & Penny Williams

Cartografia: Dennis Kauth

Arquitetura: Sue Weinlein Cook

Produção: Julia Martin

Desenvolvimento Web: Mark Jindra

Design Gráfico: Robert Campbell, Robert Raper

Créditos da Edição Nacional

Traduzido por: João Cláudio, Daniel Bartolomei e Priscila Veduatto

Ilustrações por: Charles Michel de Oliveira Santos

Revisado por: Ivan Lira e Daniel Bartolomei

Editado por: Ivan Lira

Design Gráfico: Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de **Dungeons & Dragons** criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo **Dungeons & Dragons** criado por Jonathan Tweet, Monte

Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência. Este material é apenas um brinde concedido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

www.wizards.com/forgottenrealms

www.ultimosdias.tk



CONHECIMENTOS ESQUECIDOS ENTRE AS OBRAS

O Encadernador nos ensina que idéias não têm peso, contudo podem mover montanhas; elas não têm dimensões, contudo podem dominar uma nação; e elas não têm massa, mas podem sobrepor impérios. O conhecimento é nossa maior ferramenta, enquanto as idéias são as sementes de sua criação. Assim como as plantas crescem das sementes, conhecimento, eventualmente, murcha e se perde se não for cuidadosamente cultivado. A mente armazena um pouco de conhecimento, contudo as devastações de tempo, mais precisamente seu custo sobre recordações individuais e a morte inevitavelmente reivindicam aquele conhecimento que não foi compartilhado. Outros conhecimentos são inscritos em livros, contudo folhas de papiro não são imunes ao passar dos anos e devem ser transcritas de tempos em tempos novamente. Talvez o maior perigo postado pelos livros se perdem na natureza de sua construção. Idéias postas dentro de um livro morrerão como se fossem esquecidas se este livro se tornar um cofre enferrujado, com seu conteúdo trancafiado. Como pedras preciosas, as idéias apenas brilharão se trazidas à luz do dia. Para evitar um triste fim nós temos que fazer nossas bibliotecas prosperarem, então nenhum livro ficará esquecido. É por isto que nós trabalhamos assim, para manter todo o conhecimento acessível e todas as idéias prósperas.

- *Hasicor Danali, Padre Instruído e Alto Atlas*

Visitas ao templo de Oghma são bem-vindas, e muitos viajantes que atravessam Lua Alta costumam visitar esta famosa casa de aprendizagem. Magos pouco familiarizados com a reputação do templo podem se desapontar ao ver que, como uma medida política, os clérigos aqui não guardam nenhum tomo de magia ou nem mesmo discutem assuntos arcanos dentro das paredes da biblioteca (eles acreditam que esta política reduz o número de roubos, tendo sido bastante eficaz). Sempre há um bardo ou outro dedilhando sons gentis, das cordas de suas harpas, que flutuam sobre os jardins. Muitos habitantes de Lua Alta se definem como paroquianos e a maioria das crianças dos Vales nascidas desde a última década passam uma tarde a ouvir histórias de aventuras lidas por um dos clérigos do templo.

As Folhas do Aprendizado é provida por velhos e amáveis clérigos, a maioria é distraída e propensa a sussurrar. Eles se reportam diretamente a Danali. Seu contingente é suplementado por um crescente número de instruídos monges da Ordem das Crianças da Voz Passiva, uma Ordem Oghmanita dedicada a defender bibliotecas e abadias. Lorde Theremen Ulath também mantém um destacamento leal a Guarda da Torre disponível para proteger o templo. Como no resto do Vale Profundo, humanos, meio-elfos e elfos são todos encontrados dentro dos muros das Folhas do Aprendizado e a maioria é de tendência boa.

Nos últimos anos, estenderam-se os trabalhos incansáveis de Danali, seu famoso *Índice*, além dos livros encontrados dentro das Folhas do Aprendizado. Aqueles à procura de livros raros ou únicos crescentemente buscam encontrar algum registro de sua última localização conhecida e um resumo de seu conteúdo na Torre de Tomos, mesmo se esta localização for tão longe quanto Lua Argêntea ou Calimporto. Aqueles que não desejam caminhar cada milha das estradas de Faerûn à procura de alguma parte perdida de conhecimento normalmente acham que uma consulta do *Índice de Danali* é imprescindível antes de começar sua busca.

CERIMÔNIAS

Os clérigos e monges de Oghma preservam dois rituais da fé por dia: a Ligação e a Convenção. A Ligação é um voto matutino em que são escritos os símbolos de Oghma em cinzas sobre um altar de pedra enquanto uma oração silenciosa de lealdade e elogio é feita ao Encadernador. A Convenção é um voto

noturno durante o qual uma passagem de algum tema sábio é lido ou recitado em voz alta, ou uma canção ou poema é oferecido a Oghma e algum fato de conhecimento que o membro do clero que preside aprendeu durante o dia é discutido em voz alta com o deus e os presentes. Durante a última cerimônia Danali faz uma prática de ler em voz alta cada página acrescentada ao *Índice* no dia.

As Folhas do Aprendizado também celebra todos os dias sagrados à fé, onde o Solstício de Verão e Encontro dos Escudos são os dois mais importantes. Como a maioria dos contratos, pactos e semelhantes são assinados nestes dois dias, os integrantes do templo ficam muito ocupados redigindo tais documentos nas semanas que conduzem até Solstício de verão ou o Encontro dos Escudos. A maioria destes documentos é apanhada pessoalmente enquanto os solicitantes fazem uma vigorosa doação aos cofres da igreja. Danali tradicionalmente convida o público aos jardins do templo em dias sagrados e muitos habitantes do Vale Profundo aproveitam a oportunidade para passear sobre a sombra fresca entre os pavilhões do templo e ouvindo o carismático som das músicas de uma orquestra de talentosos harpistas.

SERVIÇOS

As Folhas do Aprendizado funciona como uma das melhores bibliotecas nas Terras dos Vales. Quase qualquer tipo de teste de conhecimento pode se beneficiar da leitura de algum dos tomos do templo. Personagens que utilizam a biblioteca por seus livros de referência recebem +10 de bônus em qualquer teste de conhecimento excluindo conhecimento arcano.

Sob a supervisão de pelo menos dois membros do clero, visitantes das Folhas do Aprendizado podem ler os tomos dentro da biblioteca pagando o tributo de 15 po por dia (aos adoradores de Oghma é cobrado apenas 1 po, um preço que só se aplica a eles e não a seus companheiros). Embora ler e discutir sobre os livros seja permitido, copiar não é. O servos do templo podem fazer cópias das páginas selecionadas ao longo do dia pelo preço de 1 po por página e o dobro se houver mapas, diagramas, símbolos ou ilustrações que necessitem ser reproduzidas com exatidão (cópias à mão levam 1 dia para cada 100 páginas a serem copiadas). Preços são negociáveis para trabalhos maiores. Livros podem ser copiados magicamente a um custo de 3 po por página, mínimo 50 páginas. Fazendo desta forma requer um dia de estudo, pelo menos, e

mais um dia para qualquer livro de até 500 páginas (um livro enorme, cinco vezes o tamanho de um grimório normal).

Todas as cópias de mapas vendidos pelo templo são ditas como precisas ou, se havendo pequenos erros, o melhor disponível. Os clérigos do templo também estão aptos a decifrar passagens obscuras em línguas esquecidas, a um custo de 1 po por hora de trabalho requerida, incluindo tempo para pesquisa, se houver.

As Folhas do Aprendizado é o lar de alguns dos encadernadores mais qualificados nas Terras dos Vales (veja *Magia de Faerûn*, para discussão adicional, desta habilidade). Assim como, nobres e ricos de terras distantes como Sembia e Cormyr trazem livros para serem restaurados pelo templo. O custo pode variar entre 10 po e 100 po, dependendo do tempo e materiais necessários para completar a restauração. Em casos onde nenhuma cópia do livro em questão existe dentro da biblioteca, os clérigos normalmente renunciam a taxa se o dono lhes conceder a permissão para fazer cópias.

Os membros do templo também preparam e vendem papel (4 pp), pergaminho (2 pp) e livros em branco (5 po, não apropriado para uso como grimório). Se solicitado, o templo pode criar um livro apropriado para uso como grimório e pode criar também livros mais elaborados até mesmo com capas de madeira, metal ou materiais mais exóticos.

Pergaminhos de magias clericais podem ser comprados no templo, embora os clérigos estejam tão ocupados com outras atividades que eles produzem menos pergaminhos que outros templos do Encadernador. Pergaminhos divinos tipicamente disponíveis incluem *compreender idiomas*, *detectar magia*, *detectar veneno*, *detectar mortos-vivos*, *adivinhação*, *encontrar armadilhas*, *símbolo de proteção*, *tornar inteiro*, *ler magias e idiomas*. Harpistas e bardos andarilhos, as vezes, deixam pergaminhos em consignação com o templo onde ficam disponíveis para venda, embora com um número bastante limitado. Os pergaminhos de magias tipicamente disponíveis incluem *compreender*

idiomas, *detectar pensamentos*, *identificação*, *localizar objeto*, *boca encantada*, *ler magias e idiomas*.

HIERARQUIA

Juntamente com o Padre Hasicor Danali, as Folhas do Aprendizado também é a morada de sete antigos clérigos do Encadernador e cinco monges Oghmanitas de uma ordem cujos membros protegem muitas bibliotecas e abadias. Entre os clérigos, quatro Investigadores se reportam a dois Guardiães do Conhecimento, que, por sua vez, se reportam à Guardiã Mestre Tessele Chifre Branco. O líder das Crianças da Voz Passiva é a Guia do Conhecimento Rowan Coroa Argêntea. Ambos os grupos se reportam a Danali, embora no dia a dia o templo funciona por si próprio. Os clérigos são muito centrados em seus afazeres, e provavelmente continuariam suas atividades diárias mesmo se Lua Alta estivesse em perigo de ser invadida por uma horda de orcs. Danali delega a segurança do templo em grande parte a Rowan, deixando os monges livres para proteger o complexo.

Além dos seguidores de Oghma, Lorde Theremen Ulath (governante de Lua Alta) mantém um pequeno contingente de Guardas da Torre no templo. A Guarda do templo é trocada em turno de oito horas permitindo maior segurança. Sargento Mourn Floresta Profunda, um adorador de Oghma, comanda o contingente de guardas e vive entre suas paredes; os guardas vivem fora.

Finalmente, os Harpistas observam informalmente, porém bem próximo, as atividades da Folha do Aprendizado. Normalmente sempre há um Harpista lá ou, no pior dos casos, em qualquer dia necessário. Ultimamente, esta harpista tem sido Jhenna Iliathor, que vive no templo quando não está em alguma demanda harpista.

EQUIPAMENTO DE DANALI

Luz Eterna (Propriedade de Arma)

Os ferreiros elfos do sol de Encontro Eterno sabem o segredo de forjar *luz eterna* em lâminas. Estas armas são tão luminosas e brilhantes quanto prata polida. Elas nunca mancham e são imunes a ataques corrosivos. A arma flameja uma aura brilhante duas vezes por dia ao comando do portador. Todos a um raio de 6 m do portador devem fazer um teste de reflexos (CD 14) ou ficarão cegos por 1d4 rodadas.

Esta propriedade de arma está contida em *Magia de Faerûn*.

Nível do conjurador: 12º; **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras mágicas, conjurador de 12º nível ou maior, *cegueira/surdez*, *luz cegante*; **Preço de mercado:** bônus +2.

Anel do Conhecimento

Quem utilizar este anel pode lançar *lendas e histórias* e *conto das rochas* uma vez por dezena com uma palavra de comando, e também pode encontrar armadilhas mágicas criadas por charadas, runas, selos e símbolos com um teste de procurar, da mesma maneira que um ladrão faz.

Nível do conjurador: 12º; **Pré-requisitos:** Forjar Anel, *lendas e histórias*, *conto das rochas*, *encontrar armadilhas*; **Preço de mercado:** 23,250 po; **Custo para Criar:** 14,750 po + 680 XP.

Robe dos Muitos Selos

Esta vestimenta é um robe negro rajado com fios de mitral em forma de dúzias de runas e selos. Os feitiços lançados sobre o robe permitem que ele guarde magias com se fosse um pergaminho mágico.

O portador pode conjurar magias como se estivesse usando um pergaminho, embora suas mãos permaneçam livres. Ele também pode conjurar pergaminhos de qualquer parte do robe, até mesmo a parte de trás. Magias inscritas no robe só podem ser conjurados pelo portador do mesmo.

Inscriver uma magia sobre o robe requer o talento Escrever Pergaminhos e 8 graduações na perícia Profissão (Alfaiate), ou similar. De qualquer forma, seguindo as regras para escrever pergaminhos. O robe pode manter até 10 magias inscritas por vez. Uma vez conjurada uma magia, uma outra pode ser inscrita em seu lugar.

Além de suas outras propriedades, o manto permite o portador a ler magias três vezes por dia.

Nível do conjurador: 12º; **Pré-requisitos:** Criar item maravilhoso, Escrever Pergaminhos, ler magias; **Preço de mercado:** 7,300 po.

🔱 **Padre Instruído e Alto Atlas Hasicor Danali:** Clr 9 de Oghma/Dis 3 de Oghma; ND 12; humanóide Médio (Humano); DV 12d8-24 (30 PV); Inic. -1; Deslc.: 9 m; CA 15 (toque 9, surpresa 15); Ataque corpo a corpo: *espada longa do brilho eterno* +1 +7/+2 (dano: 1d8/19-20); AE Expulsar mortos-vivos 6/dia; QE Emissário Divino, transferência de poder divino, defesa sagrada +1; TD LB; TR Fort +7, Ref +3, Von +14; For 8, Des 8, Cons 6, Int 19, Sab 20, Car 16.

Perícias e Talentos: Atuação (glaur, flauta de chifre longo) +5, Concentração +4, Conhecimento (arcano) +6, Conhecimento (geografia) +13, Conhecimento (história: os Vales) +14, Conhecimento (local: os Vales) +13, Conhecimento (natureza: os Vales) +13, Conhecimento (nobreza e realeza: os Vales) +12, Conhecimento (religião: os Vales) +14, Cura +7, Diplomacia +8, Identificar Magia +9, Ofícios (encadernação) +16, Ofícios (tecelagem) +12; Criar Item Maravilhoso, Educação (história: os Vales, religião: os Vales), Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Ofícios [encadernação]), Forjar Anel, Usar Arma Comum (espada longa).

Emissário Divino: Hasicor pode se comunicar telepaticamente com qualquer extra-planar que sirva Oghma ou seja Leal e Bom num raio de 18 m.

Defesa Sagrada: Hasicor ganha um bônus de +1 nos teste de resistência contra magias divinas e contra habilidades sobrenaturais e similares a magia de extra-planares.

Magias Preparadas de Clérigo: (6/8/6/6/5/5/3; CD base = 15 + nível da magia): 0 – curar ferimentos mínimos (2), detectar magia (2), ler magias (2); 1º – auxílio divino (2), desespero, detectar o caos, detectar o mal, detectar portas secretas*, escudo da fé, santuário; 2º – ajuda*, augúrio, encontrar armadilhas, imobilizar pessoa, proteger outro, restauração menor; 3º – luz cegante, oração, remover cegueira/surdez, remover doença, remover maldição, sugestão*; 4º – adivinhação*, discernir mentiras, idiomas, neutralizar veneno, restauração; 5º – círculo da cura, comunhão, reviver os mortos, vidência, visão da verdade*; 6º – cura completa, encontrar o caminho*, tarefa/missão.

*Magias de Domínio. Divindade: Oghma. Domínios: Encantamento (+4 de bônus no Carisma 1/dia como uma ação livre e por um minuto), Conhecimento (conjurar adivinhações com +1 em nível de conjurador), Sorte (boa sorte 1/dia).

Pertences: Camisão de mitral +2, espada longa do brilho eterno +1, berrante, anel de conhecimento, robe dos muitos selos.

O Instruído Padre passou quase toda sua vida dentro dos muros de Lua Alta, contudo ele raramente se ausentava das câmaras mais profundas das Folhas do Aprendizado. Por mais de 40 anos ele esteve ativamente ocupado criando seu *Índice*, um trabalho silencioso fortemente aprovado por Oghma. O Encadernador surgiu periodicamente em visões à hierarquia da fé, a cada momento instruindo seus seguidores a promover seu clérigo favorecido. Como resultado, muitas delegações Oghmanitas de outros templos, incluindo outros muito mais antigos e maiores, vêm a Lua Alta para ver o resultado dos trabalhos de Danali. Danali serve agora como sumo sacerdote das Folhas do Aprendizado.

A posição de Danali o protege da maioria dos perigos, mas ele é totalmente capaz de defender sua amada biblioteca sempre que a necessidade surgir. Ele sempre carrega um grande arsenal de magias disponíveis a ele por meio do *robe dos muitos selos*, e ele também é bastante perito com sua espada longa élfica

(A lâmina foi um dos vários presentes enviados pela Rainha Amlaruil de Encontro Eterno em agradecimento pelo trabalho em restaurar vários tomos élficos religiosos perdidos durante a queda de Myth Drannor).

Apesar de sua expressão severa, o calvo Danali é bastante divertido e um pouco inocente no fundo. Ultimamente, ele finalmente conheceu uma mulher capaz de desviar sua mente, mesmo que só por alguns horas ele agora passa a maioria das noites no jardim do templo acompanhando a harpa de Jhenna Iliathor com seu berrante.

🔱 **Guardiã do Conhecimento Aventureira Tessele Chifre Branco:** Clr5 de Oghma; ND 5; humanóide Médio (Humana); DV 5d8-5 (17 PV); Inic. -1; Deslc.: 9 m; CA 12 (toque 9, surpresa 12); Ataque corpo a corpo: *bordão obra-prima* +3 (dano: 1d6-1); AE Expulsar mortos-vivos 5/dia; TD LN; TR Fort +3, Ref +0, Von +8; For 8, Des 8, Cons 8, Int 17, Sab 18, Car 14.

Perícias e Talentos: Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (geografia) +12, Conhecimento (história: Os Vales) +8, Conhecimento (local: Os Vales) +12, Conhecimento (natureza) +8, Conhecimento (nobreza e realeza: Os Vales) +8, Conhecimento (religião: os Vales) +6; Obter Informação +3, Ofícios (encadernação) +9; Foco em Perícia (Conhecimento [geografia]), Foco em Perícia (Conhecimento [local: Os Vales]), Foco em Perícia (Ofícios [encadernação]).

Magias Preparadas de Clérigo: (5/5/4/3; CD base = 14 + nível da magia): 0 – consertar, detectar magia, ler magias, luz, resistência; 1º – auxílio divino, bênção, comando, compreender idiomas, encantar pessoa; 2º – acalmar emoções, augúrio, silêncio, suportar elementos; 3º – clariaudiência/clairvidência*, roupa encantada, sugestão.

*Magias de Domínio. Divindade: Oghma. Domínios: Encantamento (bônus de +4 no Carisma 1/dia como uma ação livre e por um minuto), Conhecimento (conjurar adivinhações com +1 em nível de conjurador).

Pertences: corselete de couro +1, bordão obra-prima, diadema de compreender idiomas e ler magias (como o elmo), óculos de enxergar detalhes, óleo de atemporalidade, pergaminho de tornar inteiro, traje de sábio.

TIARA DO ENCADERNADOR

Esta tiara de metal azul-esverdeado é timbrada com um pergaminho em branco, o símbolo de Oghma. Além de permitir o portador a ler magia três vezes por dia, um bardo que usa a tiara ganha +4 de bônus sagrado em seus testes de conhecimento de bardo.

Nível de conjurador: 3º; **Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, ler magia, o criador deve ser um bardo; **Preço de mercado:** 2,600 po; **Peso:** -

Em sua juventude, Tessele Chifre Branco era uma lendária aventureira, renomada por suas façanhas selvagens e por sua beleza, com certo fluxo fixo de homens em sua vida. Eventualmente, ela se apaixonou por um de seus companheiros aventureiros, até vê-lo morrer nas mandíbulas de um dragão lich, no que seria sua última aventura. Com o coração partido, Tessele se retirou às Folhas do Aprendizado e adotou uma vida de silenciosa contemplação por muitos anos. Agora, com seus sessenta anos, ela encontrou alegria no simples praz-

PILHAS DE LIVROS

Aqui há exemplos dos títulos encontrados na Torre de Tomos:

Título	Vols.	Publicação	Autor
<i>Uma Pomba ao Amanhecer</i>	1	1329	Ardreth, Alto Harpista de Berdusk
<i>Um Guia Harpista</i>	1	1264	Alustriel, Alta Senhora de Lua Argêntea
<i>Uma Canção Harpista</i>	1	?	Storm Mão Argêntea
<i>A Vida de um Mestre Mercante</i>	1	?	Asargrym de Portal de Baldur
<i>A Sagacidade de um Comerciante</i>	1	?	Blackthorn Belgadar
<i>O Conto de um Comerciante</i>	1	?	Jarn Tiir de Lantan
<i>Um Amphigor de Myth Drannan</i>	3	1337	Elminster do Vales das Sombras
<i>A Estrada de um Ranger</i>	1	?	Thaulavvan Estrela do Tridente
<i>Um Pequeno, mas Precioso Folheto</i>	1	1359	Albaertin de Marsember
<i>Um Tratado Sobre a Unidade: Comparações do Povo e da Humanidade na Arte e na Vida</i>	2	503	Arun Maerdrymm de Myth Drannor
<i>A Visão de um Guerreiro</i>	1	?	Galgarr Thormspur, Ordem de Maligh
<i>Conselhos e Avisos de um Livro de Bolso</i>	1	?	Rasthiavar de Iriaebor, Guardião
<i>O Caminho de um Velho Combatente</i>	1	?	Dathlance de Selgaunt
<i>Baladas e Conhecimento de uma Estrada Parça</i>	2	1350	Sharanralee
<i>Ossos Partidos e Crânios Rachados:</i>			
<i>A Vida de um Campeão Anão</i>	3	?	Rauthglur Ormyndake
<i>O Livro da Costa</i>	1	?	Mespert de Portal de Baldur
<i>Dolorosos Dias em Daerlûn: Meu Exílio de Comyr</i>	1	?	Jalduth Mimbraer
<i>Diversão do Falcão</i>	1	1344	Edwin Narlok de Águas Profundas
<i>Pessoas de Renome</i>	3	?	Glasgert Himlothrith, Escrivão de Iriaebor
<i>A Era de ouro dos Goblins</i>	1	1289	Artur Shurtmin, Mestre do Conhecimento de Berdusk
<i>Harpistas a Luz da Lua: Proximidade a Vida</i>	1	?(c. 1330s)	Elminster do Vale das Sombras
<i>Recordações: Memórias de um Mata-dor de Dragões</i>	2	?	Aernstag Oeblym de Manto Estelar
<i>Eu, Harpista: Meu conceito</i>	1	1365	Abranthar "Twoquills" Foraeren
<i>Apenas mais um tomo entre vários:</i>			
<i>Últimas folhas de um bibliotecário</i>	1	?	Beldrim Bessart de Portal de Baldur
<i>Lições às Crianças</i>	7	?(c. 1310s)	Aglasz Jhavildar, Guardião de Teziir
<i>Cartas à um filho Abridado</i>	1	?	Oblut Thoim, Mestre Mercante de Teziir
<i>Liras, Harpas e Chifres: Sessenta Anos na corte de Suzail e outros lugares</i>	3	?(c. 1360s)	Aglasz Jhavildar, Guardião de Suzail
<i>Reflexões nos Reinos</i>	1	?	Oren bel Dannar, Guardião de Triel
<i>Minhas Aventuras nos Reinos</i>	6	?	Dathlyr "The Hammer" Graybold
<i>Minhas Jornadas no Mar das Estrelas Cadentes</i>	3	1298	Nelve Harssad of Tsurilagol
<i>Nada Além dos Imortais:</i>			
<i>Meus Dias Guiando os que Caminham</i>	2	?	Alabaer Dree, Carrasco dos Mortos
<i>Reflexões Póstumas de um Mago Zhentarm</i>	1	1350	Destrar Gulhallow
<i>Lâminas Ferozes: Um Conto do Norte</i>	1	?	Halvidon Maeraed, Bardo de Elturel
<i>Contos para Dormir</i>	1	c. 1330s	Syluné do Vale das Sombras
<i>Falas à um Guardião Merecedor</i>	1	?	Thargrin "Threeboots" Ammatar
<i>Guia de Batalha da Princesa de Aço sobre táticas dos Dragões Púrpuras</i>	1	1364	Vossa Magestade Princesa Alusair Nacacia Obarskyr, de Cormyr
<i>As Cordas de uma Lira Quebrada</i>	1	1342	Tammarast Tengloves, Bardo de Elupar
<i>Falando de Tavernas</i>	1	?	Tasagar Winterwind, Escrivão das the Guildas de Selgaunt
<i>Contos do Alto: A vida de um Ranger</i>	1	?	Amhritar o Alto
<i>Ensinamentos da Glória da Manhã</i>	4	?	Thorndar Erlin, Sumo Sacerdote de Lathander
<i>Pensamentos para uma Faerûn Melhor</i>	1	1340	Albryngundar da Espada Cantante
<i>Ser Harpista e Ajudar</i>	1	1271	Alustriel, Alta Senhora de Lua Argêntea
<i>Reger um Reino, da Torre ao Monte de Esterco</i>	1	1346	Ralderick Hallowshaw, bobo da corte
<i>Tratado em Bom Casamento</i>	1	1298	Miriam Bolo Untado de Ashabenford
<i>Tratado Sobre a Flora e Pântanos Estéreis</i>	1	1313	Gaspaeril Gofar de Arabel
<i>Rituais Profanos de Bhaal</i>	3	c. 200s+	Clérigos anônimos de Bhaal
<i>Valorosos e Derrotados: Os Heróis Mortos de Faerûn</i>	1	?	Glimmerdath Gulprin, "o Mestre Gnomo"
<i>Guia de Volo para Cormyr</i>	1	1367-1368	Volothamp Geddarm
<i>Guia de Volo para a Terra dos Vales</i>	1	1368-1369	Volothamp Geddarm
<i>Guia de Volo para o Mar da Lua</i>	1	1357-1358	Volothamp Geddarm; não lançado e suprimido pelo Forte Zhentil
<i>Guia de Volo para a Vastidão</i>	1	1358-1360	Volothamp Geddarm; não lançado
<i>Guia de Volo para o Portal do Oeste e Costa do Dragão</i>	1	1360-1362	Volothamp Geddarm; não lançado
<i>Porque sou um Harpista</i>	1	1366	Belbradyn Tralaer
<i>Palavras de um Anão</i>	1	?	Salhmitarr "Guardião" Sorndar

er de sair na comunidade e registrar as histórias daqueles que viveram muitos anos.

Embora faça algum tempo desde que ela brandiu seu bordão em combate, sua perícia permanece afiada, assim como seu conhecimento de táticas de batalha. Ela mantém sua fiel armadura de couro lubrificada e insiste que seus companheiros se unam em um regime de exercícios diários.

Recentemente, Tessele experimentou umas séries de visões perturbadoras, a maioria mostrando o espetáculo de uma estrela cadente que colide com uma grande floresta, enterrando as árvores e os elfos que moram entre elas em um grande incêndio. Desconhecido para ela, seus sonhos testemunham a queda dos Campos de Uvaeren, uma civilização élfica dedicada a ambos conhecimentos mágicos e mundanos, que prosperou onde o Vale do Rastelo agora se encontra. A fundação e a queda de Uvaeren precedeu o crescimento do mythal de Myth Drannor milênios antes. O significado dos sonhos é conhecido apenas pelo Encadernador.

Guardiões do Conhecimento (2): Bardo 1/Clérigo 1 de Oghma; ND 3; humanóides Médios (humanos, homem e mulher); DV 1d6-1, 2d8-2 (9 PV); Inic. -1; Deslc.: 9 m; CA 12 (toque 9, surpresa 12); Ataque corpo a corpo: cajado +0 (dano: 1d6-1); AE Expulsar mortos-vivos 5x/dia; QE Conhecimento de bardo, música de bardo 1x/dia (música de proteção, fascinar, inspirar coragem); Tend. LB; TR Fort +2, Ref +3, Von +10; For 8, Des 8, Con 8, Int 16, Sab 17, Car 15.

Perícias e Talentos: Atuação +6, Conhecimento (geografia) +8, Conhecimento (habitantes dos Vales) +9, Conhecimento (história dos Vales) +9, Conhecimento (natureza) +6, Conhecimento (nobreza e realeza dos Vales) +8, Conhecimento (religião dos Vales) +5, Obter Informação +3, Ofícios (encadernador) +11; Foco em Perícia (Ofício [encadernador]), Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Magias de Bardo Conhecidas: (2; CD base = 12 + nível da magia; 15% de chance de falha arcana): 0 – *detectar magia, ler magia, luz, resistência*.

Magias de Clérigo Preparadas: (4/4; CD base = 13 + nível da magia): 0 – *consertar (2), detectar magia, guia; 1 – benção, detectar portas secretas*, escudo entrópico, santuário*.

*Magia de Domínio. Divindade: Oghma. Domínios: Encantamento (+4 de bônus no Carisma 1x/dia como uma ação livre durante um minuto), Conhecimento (conjura adivinhações com +1 no nível de conjurador).

Pertences: Corselete de couro batido, cajado, bandana da encadernação, traje de estudioso.

Pesquisadores (4): Clérigo 1 de Oghma; ND 1; humanóides Médios (humanos, homens e mulheres); DV 1d8-1 (3 PV); Inic. +0; Deslc.: 9 m; CA 12 (toque 10, surpresa 12); Ataque corpo a corpo: cajado -1 (dano: 1d6-1); AE Expulsar mortos-vivos 5x/dia; Tend. LB ou NB; TR Fort +1, Ref +2, Von +5; For 8, Des 10, Cons 9, Int 16, Sab 17, Car 15.

Perícias e Talentos: Conhecimento (geografia) +6, Conhecimento (história) +6, Conhecimento (natureza) +5, Conhecimento (nobreza e realeza) +5, Conhecimento (religião) +6, Obter Informação +3, Ofícios (encadernador) +7; Foco em Perícia (Ofício [encadernador]), Reflexos Rápidos.

Magias de Clérigo Preparadas: (3/3; CD base = 13 + nível da magia): 0 – *consertar, ler magia, luz; 1 – benção, compreender*

idiomas, enfeitiçar pessoa.*

*Magia de Domínio. Divindade: Oghma. Domínios: Encantamento (+4 de bônus no Carisma 1x/dia como uma ação livre durante um minuto), Conhecimento (conjura adivinhações com +1 no nível de conjurador).

Pertences: Corselete de couro, cajado, *colar das contas de reza (benção)*, traje de estudioso.

Guardiã do Conhecimento Rowan Coroa de Prata: Monge 4; ND 4; humanóide Médio (humana); DV 4d8+0 (18 PV); Inic. +2; Deslc.: 12 m; CA 16 (toque 15, surpresa 14); Ataque corpo a corpo: ataque desarmado +4 (dano: 1d8+1); AE Ataque atordoante (4x/dia), rajada de golpes; QE Evasão, mente tranqüila, movimentos rápidos, queda lenta (6 m); Tend. LN; TR Fort +5, Ref +7, Von +8; For 12, Des 14, Cons 10, Int 14, Sab 16, Car 10.

Perícias e Talentos: Acrobacia +9, Atuação (gçaur) +1, Concentração +2, Conhecimento (geografia) +4, Equilíbrio +10, Escalar +7, Esconder-se +4, Furtividade +8, Observar +5, Ofícios (encadernador) +4, Ouvir +9, Saltar +6; Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos, Especialização, Esquiva, Mobilidade.

Ataque Atordoante (Sob): Uma vez por rodada (mas não mais do que 4x/dia), Rowan pode atordoar uma criatura que tenha sofrido dano de seus ataques desarmados. O inimigo atingido deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficará atordoado por 1 rodada além de sofrer o dano normal do ataque. Criaturas imunes a acertos decisivos não podem ser paralisadas com este ataque.

Evasão (Ext): Se Rowan fizer um teste de resistência de Reflexos bem sucedido contra um ataque que normalmente causaria metade do dano em um teste de resistência bem sucedido, ao invés disso, ela não recebe dano algum.

Mente Tranqüila: Rowan ganha um bônus de +2 nos testes de resistência contra magias e efeitos da escola de Encantamento.

Queda Lenta: Quando estiver ao alcance de um braço de um muro, Rowan pode usá-lo para amortecer sua queda. Ela recebe o dano como se a queda tivesse 6 m a menos.

Rajada de Golpes: Rowan pode utilizar sua ação de ataque total para fazer um ataque extra por rodada com um ataque desarmado ou com uma arma de monge com o seu valor mais alto de ataque base, mas este ataque e qualquer outro ataque feito naquela rodada sofrem uma penalidade de -2 cada. Esta penalidade se aplica por 1 rodada, afetando, portanto, ataques de oportunidade que ela faça antes da próxima ação. Se estiver armada com um kama, nunchaku ou siangham, Rowan realiza um ataque extra com quaisquer dessas armas ou desarmada. Se armada com duas dessas armas, ela usa uma no seu ataque normal e outra para o ataque extra. Em quaisquer dos casos, seu bônus de dano resultante do ataque da outra mão não é reduzido.

Pertences: Braçadeiras da armadura +1, siangham obra-prima, manto da resistência +1, glaur obra-prima, traje de monge.

Nascida em Ordulin, mas criada em Marca de Tegal, Rowan é a filha de um encadernador o que inspirou nela um amor pelos livros e uma aversão àqueles que os destroem. Ela se uniu as Crianças da Voz Passiva numa idade jovem e cresceu rapidamente dentro da ordem.

Em combate, Rowan prefere avaliar rapidamente seus opo-

nentes antes de adentrar no confronto. Ela acredita que se concentrar em evitar os ataques de um oponente, sua chance de infligir um golpe decisivo acontecerá inevitavelmente. Como a maioria dos membros de sua ordem, ela favorece “A Pena de Oghma” (um siangham) como uma arma.

A Guia do Conhecimento trata sua responsabilidade de defender as Folhas do Aprendizado muito seriamente e frequentemente repreende os membros da Torre de Guarda que não demonstram o mesmo grau de vigilância. Ela é como uma mãe coruja com clérigos velhos do templo, mantendo uma vigilância próxima quando eles caminham dentro dos muros do templo.

Filhos da Voz Passiva (variável): Monge 2; ND 2; humanóides Médio (humanos, homens e mulheres); DV 2d8+0 (9 PV); Inic. +1; Deslc.: 9 m; CA 15 (toque 14, surpresa 14); Ataque corpo a corpo: ataque desarmado +3 (dano: 1d6+2); AE Ataque atordoante (2x/dia), rajada de golpes; QE Evasão, movimentos rápidos; Tend. LN; TR Fort +3, Ref +4, Von +8; For 14, Des 12, Cons 10, Int 13, Sab 16, Car 10.

Perícias e Talentos: Acrobacia +5, Atuação (glaur) +1, Concentração +2, Conhecimento (geografia) +3, Equilíbrio +3, Escalar +4, Esconder-se +3, Furtividade +4, Observar +5, Ofícios (encadernador) +2, Ouvir +6, Saltar +4; Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos, Esquiva, Vontade de Ferro.

Ataque Atordoante (Sob): Uma vez por rodada (mas não mais do que 2x/dia), o monge pode atordoar uma criatura que tenha sofrido dano de seus ataques desarmados. O inimigo atingido deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficará atordoado por 1 rodada além de sofrer o dano normal do ataque. Criaturas imunes a acertos decisivos não podem ser paralisadas com este ataque.

Evasão (Ext): Se um monge fizer um teste de resistência de Reflexos bem sucedido contra um ataque que normalmente causaria metade do dano em um teste de resistência bem sucedido, ao invés disso, ele não recebe dano algum.

Rajada de Golpes: O monge pode utilizar sua ação de ataque total para fazer um ataque extra por rodada com um ataque desarmado ou com uma arma de monge com o seu valor mais alto de ataque base, mas este ataque e qualquer outro ataque feito naquela rodada sofrem uma penalidade de -2 cada. Esta penalidade se aplica por 1 rodada, afetando, portanto, ataques de oportunidade que ele faça antes da próxima ação. Se estiver armado com um kama, nunchaku ou siangham, o monge realiza um ataque extra com quaisquer dessas armas ou desarmado. Se armado com duas dessas armas, ele usa uma no seu ataque normal e outra para o ataque extra. Em quaisquer dos casos, seu bônus de dano resultante do ataque da outra mão não é reduzido.

Pertences: Braçadeiras de armadura +1, siangham, glaur, traje de monge, poção de agilidade felina, poção de curar ferimentos leves, poção de patas de aranha.

Sargento Mourn Bosque Profundo: Combatente 2; ND 1; humanóide Médio (Meio-elfo); DV 2d8-2 (7 PV); Inic. +1; Deslc.: 6 m; CA 17 (toque 11, surpresa 16); Ataque corpo a corpo: espada longa obra-prima +3 (dano: 1d8/19-20) ou à distância: arco longo obra-prima +5 (dano: 1d8/x3); QE Traços de meio-elfo; Tend. LB; TR Fort +2, Ref +1, Von +0; For 10, Des 12, Cons 9, Int 10, Sab 10, Car 12.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar (cavalo) +4, Intimidar +2, Observar +1, Ouvir +3, Procurar +1, Natação +1; Foco em Arma (arco longo).

Traços de Meio-elfo: É imune a sono mágico e seus efeitos; bônus racial de +2 nos testes de resistência de Vontade contra magias de encantamento ou seus efeitos; visão na penumbra (pode ver duas vezes mais longe do que um humano em condições de pouca luz); bônus racial de +1 nos testes de Observar, Ouvir e Procurar (já inseridos nas estatísticas acima).

Pertences: Cota de malha +1, espada longa obra-prima, arco longo obra-prima, glaur, poção de agilidade felina, poção de curar ferimentos leves (2), aljava com 20 flechas, traje de viajante.

Guardas da Torre (8): Combatente 1; ND 1/2; humanóides Médios (humanos, homens e mulheres); DV 1d8+3 (7 PV); Inic. +2; Deslc.: 6 m; CA 14 (toque 10, surpresa 14); Ataque corpo a corpo: espada longa +1 (dano: 1d8/19-20) ou à distância: arco longo obra-prima +2 (dano: 1d8/x3); Tend. LB; TR Fort +2, Ref +0, Von +0; For 11, Des 11, Cons 11, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar (cavalo), +3, Intimidar +2, Observar +4, Natação +1; Destemido, Vitalidade.

Pertences: Brunea, espada longa, arco longo obra-prima, glaur, poção de curar ferimentos leves, aljava com 20 flechas, traje de viajante.

Jhenna Iliathor: Barda 6/Harpista 5; ND 12; humanóide Médio (Meio-elfa); DV 12d6 (42 PV); Inic. +3; Deslc.: 9 m; CA 20 (toque 13, surpresa 17); Ataque corpo a corpo: lâmina élfica Cormanthyriana +9/+4 (dano: 1d8+1/17-20) ou à distância: arco longo composto +11/+6 (dano: 1d8/x3); QE Conhecimento de Barda/Harpista +14, Criar Item Harpista, coração de Lliira, inimigo predileto (Culto do Dragão +2, Zhentarim +1), música de bardo (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem, sugestão) 7x/dia, olho de Deneir, sorriso de Tymora, traços de meio-elfo; Tend. NB; TR Fort +3, Ref +12, Von +11; For 10, Des 16, Cons 10, Int 14, Sab 10, Car 18.

Perícias e Talentos: Acrobacia +8, Atuação +16, Blefar +9, Concentração +5, Conhecimento (habitantes dos Vales) +9, Decifrar Escrita +4, Diplomacia +16, Disfarce +9, Equilíbrio +4, Esconder-se +5, Furtividade +8, Identificar Magia +7, Intimidar +6, Natação +2, Observar +3, Obter Informação +11, Ouvir +6, Procurar +5, Saltar +1, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +2, Usar Instrumento Mágico +9; Destemido, Foco em Perícia (Atuação), Foco em Perícia (Obter Informação), Perícia com Arma Comum (arco longo composto), Perícia com Arma Comum (espada longa), Prontidão, Rastrear, Vontade de Ferro.

Conhecimento de Barda/Harpista: Jhenna pode fazer um teste de conhecimento de bardo com um bônus de +14 para ver se ela conhece alguma informação relevante sobre os habitantes locais notáveis, itens lendários ou locais dignos de atenção.

Coração de Lliira (Sob): Jhenna ganha um bônus sagrado de +2 em testes de resistência contra efeitos de compulsão e medo.

Criar Item Harpista: Esta forma especializada do talento Criar Item Maravilhoso permite a Jhenna criar instrumentos

O EQUIPAMENTO DE JHENNA

Harpa Rhingalade

Esta harpa obra-prima (bônus de circunstância de +2 nos testes de Atuação (harpa) é esculpida com imagens de uma multidão de harpistas tocando em um coro. Uma vez por dia ela pode ser tocada para invocar simultaneamente as magias *piscar* e *reflexos* no seu usuário (ambos os efeitos terminam após 6 rodadas). O uso deste item requer pelo menos uma graduação em Atuação (harpa).

Nível de Conjurador: 6º; *Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *piscar*, *reflexos*; *Preço de Mercado:* 5,400 PO.

Pomada de Resistência à Magia Menor

Esta pomada é baseada em uma fórmula drow. Ela requer uma ação de rodada completa para espalhá-la pela pele, depois do qual garante uma RM 17 durante cinco minutos.

Nível de Conjurador: 5º; *Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, resistência à magia; *Preço de Mercado:* 1,250 PO.

musicais mágicos, broches harpistas e certas poções (*carisma*, *detectar pensamentos*, *idiomas* e *verdade*). Esta habilidade substitui a necessidade de qualquer talento de criação de item. Seu nível de conjurador para estes itens é 12. Todos os requerimentos normais para um item (tais como raça ou magia) permanecem os mesmos. Todas as outras regras para criar itens maravilhosos ou poções ainda se aplicam.

Inimigo Predileto: Jhenna escolheu o Culto do Dragão como seu inimigo predileto e os Zhentarins como seu segundo. Ela ganha o bônus listado nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência, bem como nas jogadas de dano (e dano por armas à distância para ataques dentro de 9 m) feitos contra membros desses grupos.

Música de Bardo: Jhenna pode usar a sua canção ou poesia para produzir estes efeitos mágicos naqueles ao seu redor:

- **Fascinar (Sob):** Jhenna pode fazer com que uma única criatura dentro de 27 m que possa vê-la e ouvi-la se torne fascinada por ela. A CD do teste de Atuação de Jhenna é o teste de resistência de Vontade do oponente. Qualquer ameaça óbvia quebra este efeito. A fascinação dura 7 rodadas.

- **Inspirar Competência (Sob):** Um aliado dentro de 9 m que possa ver e ouvir Jhenna ganha um bônus de competência de +2 em testes de perícia em uma determinada perícia durante o tempo em que ele ou ela ouvirem a música.

- **Inspirar Coragem (Sob):** Aliados que podem ouvir Jhenna recebem um bônus de moral de +2 em testes de resistência contra efeitos de encantamento e medo e +1 No bônus de moral nas jogadas de ataque e dano. O efeito dura por 5 rodadas após o aliado não poder ouvi-la mais.

- **Música de Proteção (Sob):** Jhenna pode rebater efeitos mágicos que dependem de som realizando um teste de Atuação para cada rodada de música de proteção. Qualquer criatura dentro de 9 m dela que seja afetado por uma rajada sônica ou ataque mágico dependente de linguagem pode usar o resultado do teste de Atuação de Jhenna ao invés do seu próprio em seu teste de resistência, se assim o desejar. A música de proteção dura 10 rodadas.

- **Sugestão (Esp):** Jhenna pode fazer uma sugestão (assim como magia) para criaturas que ela já tenha fascinado. Um teste de resistência de Vontade (CD 17) nega este efeito.

Olho de Deneir (Sob): Jhenna ganha um bônus sagrado de +2 nos testes de resistência contra símbolos, runas e selos.

Sorriso de Tymora (Sob): Uma vez por dia, Jhenna pode acrescentar um bônus de sorte de +2 para um único teste de resistência. Este bônus se aplica após o dado ser rolado e após o sucesso ou falha do resultado não modificado seja determinado.

Traços de Meio-elfo: É imune a sono mágico e seus efeitos; bônus racial de +2 nos testes de resistência de Vontade contra magias de encantamento ou seus efeitos; visão na penumbra (pode ver duas vezes mais longe do que um humano em condições de pouca luz); bônus racial de +1 nos testes de Observar, Ouvir e Procurar (já inseridos nas estatísticas acima).

Magias de Bardo Conhecidas: (3/4/3/1; CD base = 14 + nível da magia; 20% de chance de falha arcana): 0 – *detectar magia*, *ler magia*, *pasmado*, *prestidigitação*, *resistência*, *som fantasma*; 1º – *armadura arcana*, *queda suave*, *recuo acelerado*, *sono*; 2º – *curar ferimentos moderados*, *esplendor da água*, *reflexos*, *vento sussurrante*; 3º – **observação**, **velocidade**.

Magias de Harpista Conhecidas: (2/2/1; CD base = 14 + nível da magia; 20% de chance de falha arcana): 1º – *compreender linguagens*, *enfeitiçar pessoa*, *metamorfosear-se*, *patas de aranha*; 2º – *agilidade felina*, *detectar pensamentos*, *ver o invisível*, *visão no escuro*; 3º – *idiomas*, *sugestão*.

Pertences: Cota de malha élfica +2, arco longo composto, lâmina élfica *Cormanthyriana* (espada longa afiada +1) com o símbolo da casa de Iliathor, *broche Harpista menor* (funciona como um anel de escudo mental), harpa de Rhingalade, poção de carisma, poção de loquacidade, poção da verdade, pomada de resistência à magia menor, aljava com 40 flechas.

Jhenna Iliathor é uma artista talentosa cujas habilidades bardas são bem apreciadas no Sul da Terra dos Vales e nas cidades de Sembia. Como a maioria dos bardos da região, muitos suspeitam que ela é cúmplice dos Harpistas de alguma forma, embora poucos percebam a verdadeira extensão de seu envolvimento. Jhenna vigia as atividades Daquelles que Harpam ao longo do Vale Profundo e da região do Lago Sember, buscando assegurar que o restante da região se mantenha como originalmente era a Terra dos Vales junto aos elfos de Cormanthor.

Embora não estranhe o combate, Jhenna prefere trabalhar por meios mais indiretos, como colher informações sobre os Seguidores do Caminho do Escamoso e assegurar, então, em trazer estas informações aos que se opõe às ações do Culto do Dragão. Quando o combate é inevitável, os Harpistas a favorecem com arco e magias que a permitem evitar contato próximo com o inimigo. Só raramente ela é forçada a desembainhar sua lâmina ancestral, mas, quando o faz, ela a brande com a habilidade e a graça dos seus antecessores élficos.

Ultimamente, Jhenna tem permanecido muito tempo nas Folhas do Aprendizado, sempre junto do Sumo sacerdote. Reunidos por seu amor pelo conhecimento, ambos se encontraram, inesperadamente, próximos um ao outro.

INICIAÇÃO

O Encadernador dá boas-vindas a todos os verdadeiros buscadores do conhecimento em sua igreja, e as Folhas do

Aprendizado não são nenhuma exceção a esta prática. Tudo o que é exigido para adorar ou estudar nas Folhas do Aprendizado é uma verdadeira profissão de fé nos ensinamentos do Encadernador (veja a discussão abaixo sobre a magia *zona da verdade* que permeia as salas do templo) e a vontade de contribuir para seu depósito de conhecimento. Este último é normalmente interpretado como a doação de algum livro ou pergaminho cujo conteúdo ainda não existe entre as paredes da biblioteca do templo. Porém, aqueles que não possuem riqueza para fazer tal doação podem contribuir com um velho conto ou parte de uma canção para ser registrado pelo templo.

Claro que, tal franqueza não está sem risco, e todos que não são bem conhecidos ao clero são vigiados cuidadosamente durante sua permanência dentro das paredes de templo. As Crianças da Voz Passiva têm até mesmo sidas conhecidas pela discrição em que seguem as pessoas suspeitas depois delas partirem do templo para ver se eles são o que reivindicam ser, uma prática justificada por Rowan, com uma piscadela, como “uma perseguição adicional de conhecimento, o qual o Encadernador diz não ser um pecado”.

ALIADOS E INIMIGOS

O povo de Lua Alta, agora em crescimento como um centro cultural, está justamente orgulhoso da reputação de sofisticação que os clérigos das Folhas do Aprendizado deram a sua cidade. Como tal, o templo ganhou o forte auxílio da população que não quebrará de nenhuma forma o apoio dado a sua amada biblioteca. Lorde Theremen Ulath também é um forte financiador dos empenhos de Danali, contribuindo com seu suporte político e com uma tropa para assegurar o sucesso continuado do templo. Aqueles que Harpam mantêm uma vigília benevolente sobre as Folhas do Aprendizado, um porque Oghma é um dos protetores divinos dos Harpistas e outro porque o templo avança na preservação de contos e lições do passado, uma das metas principais deste companheirismo.

Apesar de tais aliados, o templo não está sem seus inimigos, pois nem todos são cativados pela expansão continuada do conhecimento. Ladrões são a ameaça mais comum, despachados por comerciantes sembianos, nobres de Cormyr ou várias sociedades secretas para descobrir ou destruir alguma parte obscura do conhecimento que poderia invalidar alguns ou revelar algum segredo de sua linhagem que eles preferem manter desconhecidos. Magos gananciosos são a ameaça mais remota que uma pessoa poderia imaginar, pois cada membro do clero anunciou amplamente o fato que eles não possuem nenhuma palavra sobre magia dentro das paredes do templo.

A maior ameaça a longo prazo das Folhas do Aprendizado vem de um local inesperado. Os íltides de Oryndoll, uma cidade subterrânea que está profundamente abaixo das Planícies Brilhantes ao sudoeste de Lua Alta, teve um alto desenvolvimento, uma teológica cultura fundada que, incesantemente, saqueia conhecimento e o acumula dentro de seu templo. Os íltides buscam adquirir conhecimento excluindo-o de todos os outros, e assim se opondo aos esforços do sacerdócio de Oghma para disseminar o conhecimento tão amplamente quanto possível. Informações sobre o *Índice* de Danali chegaram aos líderes íltides de Oryndoll recentemente, que reconheceram a ameaça que isto pode ser para as ambições de

sua cidade. Como tal, o modesto templo ao coração de Lua Alta se tornou o objetivo inconsciente dos esforços de uma das culturas mais antigas de Faerûn.

MAPA LOCAL

As Folhas do Aprendizado é centrada na Torre de Tomos, a sala a qual se elevam seis armazéns cheios, cujo teto é tampado por uma laje e um pequeno pináculo. Ao redor da Torre de Tomos se encontra um grande e arborizado jardim interno, cercado de pequenas piscinas e caminhos arejados. Dentro do jardim interno se encontra uma estrutura de madeira de dois andares conhecida como a Casa dos Monges. Um estreito parapeito, duas abóbadas de claustro e a parede interna da Casa do Pergaminho cercam o jardim.

1. SALÃO DE ENTRADA

Visitantes das Folhas do Aprendizado são recebidos no salão de entrada da Casa do Pergaminho, uma simples câmara. Quando o templo está aberto para visitas, pelo menos um monge e pelo menos um Guarda da Torre permanecem aqui. Em outros tempos, o salão era visitado, sem frequência, apenas pelas patrulhas da Guarda da Torre. As portas de madeira negra regularmente ficam abertas durante o dia e são barradas toda noite com um robusto tronco de madeira negra.

2. SALA DE CONTRATOS

A ornamentada Sala de Contratos na Casa do Pergaminho ostenta decorações de madeira esculpida, finamente acabadas, que descreve cenas dos textos sagrados de Oghma. A sala possui várias escrivaninhas cercadas por cadeiras. Visitas que desejam preparar um contrato, ação, ou outro documento são escoltadas a este quarto para se consultar com um dos clérigos. Normalmente, pelo menos, um deles trabalha nesta câmara durante o dia.

3. SALA DE JANTAR

A grande sala de jantar decorada com painéis de madeira se encontra fora do jardim interno. Nos meses de verão, as portas ficam normalmente abertas deixando entrar mais luz e uma leve brisa. Duas grandes mesas de madeira permeiam a sala. Uma estreita escadaria leva até o segundo andar da Casa do Pergaminho. Esta sala só está normalmente ocupada durante a refeição e à noite. Durante o inverno este é um dos cômodos mais mornos na casa. Raramente a Guarda da Torre patrulha aqui.

4. COZINHA

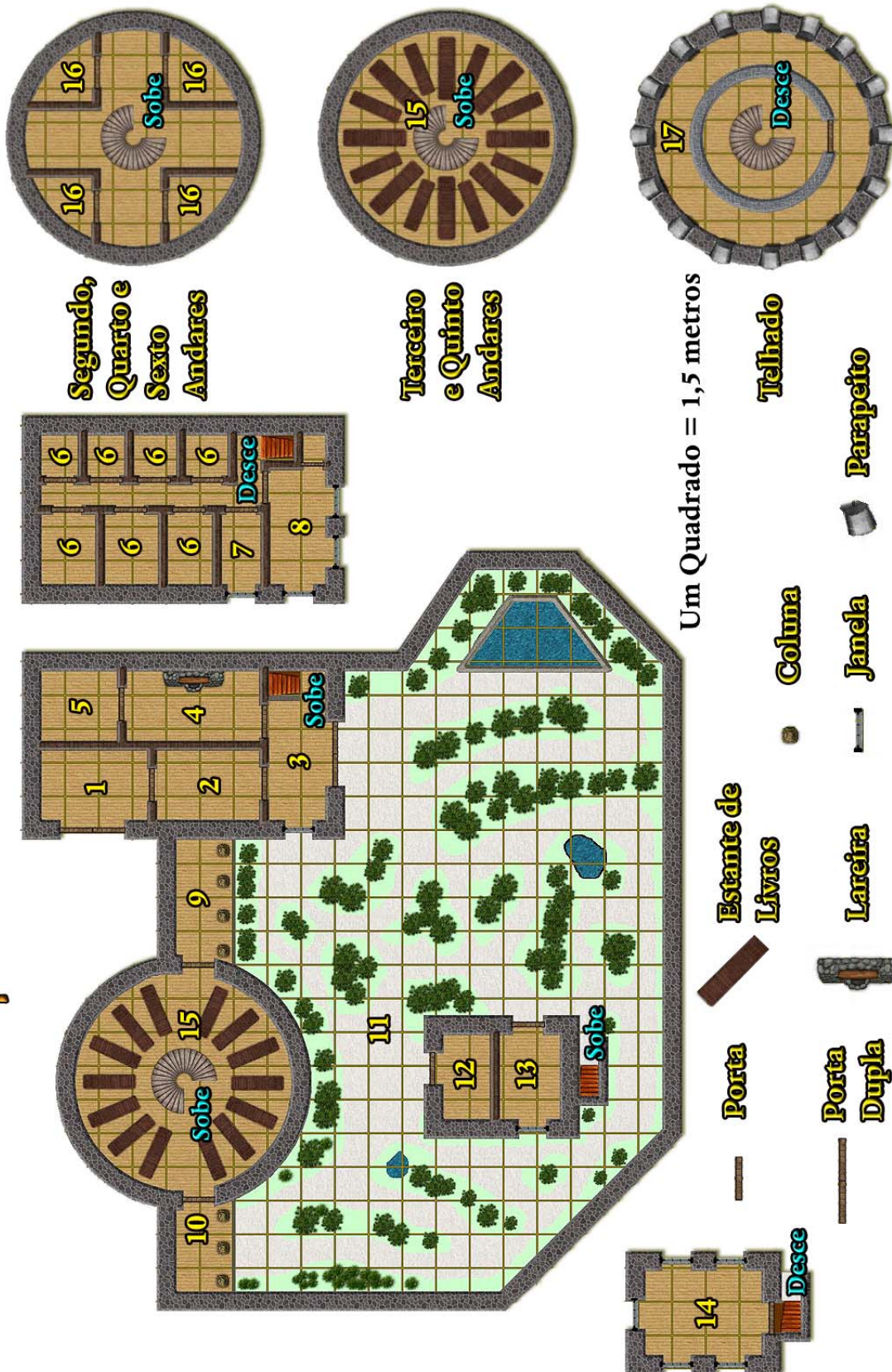
Uma grande lareira e duas mesas de preparação permeiam a cozinha da Casa do Pergaminho. Nas paredes e no teto estão pendurados instrumentos de cozinheiros e condimentos frescos. A porta entre este cômodo e a sala de jantar fica normalmente aberta, permitindo a passagem fácil de tressyms pela despensa (veja área 11) e, também, porque cozinhar para o templo é um afazer comum com muito tráfico entre o cozinha e a sala de jantar. Vários monges e/ou clérigos ocupam este cômodo antes de cada uma das três refeições diárias. Raramente a Guarda da Torre patrulha aqui.

5. DESPENSA

Folhas do Aprendizado

© Os Últimos Dias de Glória

AS FOLHAS DO APRENDIZADO



A escura e fria despensa da Casa do Pergaminho é usada para armazenar alimentos. Como as Folhas do Aprendizado se encontra em uma grande cidade, não há necessidade do templo armazenar grandes quantidades de comida aqui. A maioria dos alimentos são raízes ou grãos de vários tipos. O porta para este compartimento normalmente fica aberto para permitir os tressyms do jardim caçar roedores que fazem seu espaço aqui. Raramente a Guarda da Torre patrulha a despensa e os residentes apenas visitam este local quando refeições estão sendo preparadas ou durante a entrega de comida.

6. OS QUARTOS DOS CLÉRIGOS

Sete câmaras no segundo andar da Casa do Pergaminho servem como quartos para os veneráveis clérigos que vivem no templo. Como faltam lareiras, os quartos ficam sobre a cozinha, onde eles podem se manter num inverno bastante frio. Cada quarto é adornado com uma cama, uma estante simples cheia dos livros que os clérigos estão estudando atualmente, uma cômoda para armazenar posses, uma bacia de lavagem e um altar de pedra pequeno. Sob cada cama existe uma latrina. A maioria dos quartos fica vazio, excluindo a noite, quando os seus habitantes estão lendo ou dormindo.

7. OS QUARTOS DE DANALI

Os quartos do Alto Atlas são idênticos aos dos outros clérigos; eles, ocasionalmente, hospedam Jhenna Iliathor. É o único quarto com uma janela que abre sobre o tribunal interno. Com um pouco de impulso é fácil saltar da janela do quarto sobre o telhado da Abóbada de claustro Oriental. O Pai Instruído é conhecido por observar as estrelas em limpas noites de verão, apesar das advertências da Guardiã do Conhecimento.

8. SALA DE ENCADERNAÇÃO

A grande sala no segundo andar da Casa do Pergaminho é usada para catalogar e consertar tomos e pergaminhos recentemente adquiridos. Muito do trabalho de encadernação de templo é executado aqui. Na sala existem quatro grandes bancas de trabalho, empilhadas com uma grande quantidade de livros e pergaminhos. Durante o dia, um dos monges e pelo menos dois dos clérigos normalmente se encontram entre suas paredes. À noite, raramente a guarda patrulha esta sala.

9. ABÓBADA ORIENTAL

Um pórtico simples conecta a Casa do Pergaminho à Torre de Tomos. Quatro pilares avançam ao longo da extremidade sul da Abóbada de claustro Oriental, habilitando a todos a observar o jardim interno arborizado. Cada pilar é esculpido com um elaborado trabalho manual de videiras entrelaçadas que adorna o lado inferior do telhado de abóbada de claustro. Durante o dia, este pórtico é muito trafegado por clérigos, monges e visitantes que passam de um lado para outro entre a Casa do Pergaminho e a Torre de Tomos. À noite, um Guarda da Torre normalmente fica parado no teto da Abóbada Oriental, em parte intimidar Danali de arriscar um salto em ordem de chegar a este lugar.

10. ABÓBADA OCIDENTAL

Um pórtico simples idêntico à Abóbada Oriental, mas menos traficado, conecta a Torre de Tomos ao muro parede ocidental do templo. Vários bancos de leitura de madeira fazem da

Abóbada Ocidental um local de serena contemplação. Raramente fica desocupada durante a noite, quando alguns dos clérigos ou monges normalmente meditam em exclusão. À noite, um dos Guardas da Torre permanece no telhado da Abóbada Ocidental, alcançada escalando os galhos de uma árvore próxima.

11. JARDIM INTERNO

No jardim interno arborizado são encontradas Palmeira de Besouro, vislumbrantes folhas azuis, flechas-retas madeira negra, arbustos espinho de elmo, hiexels curvados, laspars anão, altos phandars, rosas espinhosas, gigantescos bizárvores e até mesmo um único carvalho de carrilhão transparente, transplantado do este de madeira estrela de Cormanthor. Sob as árvores há uma variedade até maior de flores, arbustos, samambaias e outras plantas. A grande variedade de espécies é maior que uma pessoa poderia encontrar naturalmente dentro de uma pequena área, mas todas são nativas das Terras dos Vales ou Cormanthor. Embora os seguidores de Oghma não se igualem aos clérigos de Chauntea, eles têm conhecimento sobre como cuidar da vegetação e a maioria dos clérigos e monges gastam várias horas de cada dia ao ar livre trabalhando em seu no jardim arborizado.

Um labirinto de caminhos estreitos avança pela floresta cercada, conectando as abóbadas de claustro, a Casa do Pergaminho a Casa dos Monges e a Fonte da Reflexão. Existem pequenos pavilhões entre cada clareira nas árvores e bancos de madeira ao redor de cada fonte oferecendo oportunidades para contemplação, escrita ou uma leitura casual. Bombas d'água escondidas construídas por um engenheiro de Gondar asseguram que uma rede de pequenos córregos flua pelo caminhos do jardim interno.

Vários tressyms selvagens escaparam para cá depois de trazidos ao Vale Profundo de Estrela Vespertina por comerciantes Cormyrianos para serem vendidos no mercado. Agora eles fazem do jardim interno da Folha do Aprendizado sua casa. Eles são muito amados pelos habitantes do templo e é conhecido que alertam um dos habitantes quando uma visita está fazendo algo suspeito ou, em raras ocasiões, quando um intruso faz isto dentro dos muros do templo. A Guarda da Torre patrulha o jardim interno em pares durante o dia e a noite, é dito que esta é uma das mais agradáveis patrulhas em toda a Terra dos Vales.

12. FERRAMENTARIA

Na parte norte do primeiro andar da Casa dos Monges, os residentes do templo guardam instrumentos de jardinagem e outras ferramentas que mantém o templo e os edifícios. Raramente é ocupado ou visitado pelas patrulhas.

13. QUARTO DOS CONVIDADOS

Embora nominalmente seja um quarto para convidados honrados, na prática este quarto, situado na Casa dos Monges, aloja sargento da Guarda da Torre. É adornado de forma semelhante ao quarto dos clérigos (veja área 6). O Sargento Mourn Madeira Profunda se encontra aqui na maioria das noites, mas raramente os guardas visitam o quarto.

14. QUARTO DOS MONGES

O segundo andar da Casa dos Monges serve como quarto para dormir e sala de treinamento. Cada um dos monges tem um

cobertor simples que eles enrolam todas as manhãs antes de se exercitar. O chão do quarto está coberto em feno, e armas simples de treinamento, clavas, adagas, kamas, bestas e, claro, nunchakus, bordões e sianghams adornam as paredes. À noite os monges ocupam este quarto, e em no começo da alvorada as Crianças da Voz Passiva praticam seu regime de treinamento diário aqui. Poucos visitam este quarto, exceto por uma ocasional patrulha.

15. TORRE DE TOMOS: ANDARES INCLINADOS

O primeiro, terceiro e quinto andares da Torre de Tomos são conhecidos como os Andares Inclinaados. Cada nível contém uma escada em caracol de metal conduzindo para cima por um buraco no centro do chão (menos o primeiro andar) para um buraco no centro do teto. Pelo restante do andar sobem filas e filas de estantes, cada uma com 5 metros de altura. Cada estante tem uma escada de mão reservada habilitando os residentes do templo alcançar as estantes mais altas. Ao término de cada estante está um cofre cheio de folhas de vellum nitidamente catalogadas, parte do legendário *Índice de Danali* (cópias de todas as folhas que incluem o *Índice*, que foram completadas na última dezena são armazenadas na Torre da Lua Nascente em Lua Alta). Durante o dia, estes andares são visitados regularmente pelos clérigos como também por patrulhas das Crianças da Voz Passiva. À noite, só os monges os atravessam, percorrendo seus círculos.

O primeiro Andar Inclinado possui pilhas menores. Duas portas de madeira negra, trancadas por dentro por uma barra de madeira negra a noite, conduzem para fora junto a Abóbada de claustro Oriental e Ocidental.

16. TORRE DE TOMOS: ANDARES DE LENDO

O segundo, quarto e sexto andares da Torre de Tomos são conhecidos como os Andares de Leitura. Cada nível contém uma escada em caracol de metal conduzindo para cima por um buraco no centro do chão para um buraco no centro do teto. O restante do andar é dividido em quatro câmaras e um corredor cruz-moldado. Todas as paredes, até mesmo dentro da Sala de Leitura, estão alinhadas com estantes, se elevando até 5 metros do chão. Cada estante tem uma escada de mão reservada habilitando os residentes do templo alcançar as estantes mais altas. Dentro de cada câmara e ao fim de cada corredor há um cofre cheio nitidamente catalogado com folhas de vellum, parte do Lendário *Índice*. Ao centro de cada Câmara de Leitura há uma mesa de madeira e várias cadeiras. Visitantes da biblioteca são trazidas a um dos Quartos de Leitura, permitindo consultar as folhas apropriadas do *Índice* e então trazendo o livro pedido a eles. Durante o dia, estes andares são, regularmente, visitados pelos clérigos como também por patrulhas vagantes das Crianças da Voz Passiva. Só à noite, os monges atravessam seus círculos completamente.

17. TORRE DE TOMOS: TELHADO

O telhado da Torre de Tomos consiste de uma câmara pequena ao topo da escada em espiral. O quarto mantém várias relíquias sagradas, não-mágicas, do Encadernador e serve como capela privativa para os residentes do templo durante menções religiosas.

Uma porta leva ao parapeito, de onde pode se olhar sobre

Lua Alta. Sobre a pequena câmara existe um pináculo esbelto que alcança 10 metros acima do parapeito. Dois membros da Guarda da Torre normalmente ficam estacionados sobre o parapeito à noite ou no decorrer o dia. Do parapeito eles podem sinalizar facilmente por reforços da Torre da Lua Nascente ou dos Quartéis do Lorde colina abaixo, usando um glaur.

INVADINDO O TEMPLO

A maioria pessoas sabe que o acesso às lendárias bibliotecas das Folhas do Aprendizado é facilmente obtido batendo na porta da frente do templo durante o dia e sendo admitido por um dos clérigos residentes. Embora o custo de ler tomos dentro do templo seja caro para a maioria das pessoas, não é bastante para fazer do furto uma alternativa razoável para o risco.

Aqueles que tentam quebrar as regras do templo ou se infiltrar no mesmo como um simples visitante verá que a estrutura inteira se encontra numa área das magias *santificar* e *zona da verdade*, fazendo com que falsas promessas de fé nos ensinamentos do Encadernador sejam difíceis de acontecer. Os muros internos e externos do templo são esculpidos com runas muitas das quais são mundanas, mas algumas agem como *símbolos de proteção*, normalmente ativados quando alguém tenta escalar o muro ou atravessar uma área sem falar a palavra mágica. Símbolos nas paredes externas e em áreas comuns normalmente conjuram *causar medo* ou *imobilizar pessoa*. *Símbolos* em áreas da biblioteca restritas ao clero podem ativar *cegueira/surdez* ou *imobilizar pessoa* sem a necessidade da palavra mágica. Intrusos no templo podem acionar um alarme soando com um simples sino (muitos dos quais são pendurados decorativamente sobre o templo) trazendo reforços da guarda da Torre da Lua Nascente e até mesmo convocação os Guardas de Lua Alta de seus quartéis colina abaixo.

Se infiltrar nas Folhas do Aprendizado é particularmente problemático dado à proximidade da pequena comunidade. Uma tentativa seria se unir os Guardas de Lua Alta e esperar ser nomeado como Guarda da Torre, um processo que poderia levar meses. Até mesmo, poderia não ter sucesso, pois membros seniores para a Guarda da Torre reivindicação esta posição no templo. Outra tentativa poderia ser disfarçar como um elfo da região de Sembia. Às vezes os elfos saem das florestas próximas tarde da noite, incomodados com o pensamento de entrar em Lua Alta durante o apressado e atarefado dia e batem as portas do templo. Por causa de tais diferenças culturais, Danali instruiu os clérigos para admitir elfos a qualquer hora. Isto dá origem à possibilidade de um guarda sonolento poder esquecer de pedir à visita um juramento ao Encadernador ou adormecer em vez de supervisionar a visita adequadamente. O sonho de muitos ladrões é se mover furtivamente nos túneis sob a Torre da Lua Nascente e percorrer um longo e esquecido corredor até o templo. Porém, se tal corredor existir, nunca foi encontrado.

ADAPTANDO O TEMPLO

São encontrados templos de Oghma dentro de várias cidades principais e não apenas em grandes cidades. As Folhas do Aprendizado pode ser facilmente mudado para tais locais simplesmente renomeando os habitantes do templo mais apropri-



Ilustração por Charles MOS

Um exemplo de um Templo de Oghma

ado para a região. O templo pode ser tornado uma abadia incrustada na selva, mas, nesse caso, suas defesas deveriam ser significativamente aumentadas, talvez o colocando dentro de uma maior estrutura interna provida de muitos defensores.

As Folhas do Aprendizado pode ser facilmente adaptada a outras crenças, particularmente as de um aspecto mais letrado. Todos os comentários sobre outros locais acima se aplicam a templos de outras religiões. Simplesmente atualize tendências, armas favorecidas, e dogmas. Se o templo existe em uma área de selva ou pertence a uma crença menos benevolente, substitua as magias *símbolos* de proteção por outras mais mortais. Se a religião tiver uma tendência caótica, substitua os monges por ladinos ou guerreiros.

Azuth: O Patrono dos Magos prega que seus clérigos organizem e arquivem todo o tipo de magias, de forma que nenhum trabalho da Arte seja perdido quando um mago morre ou desaparece. O templo se torna um repositório de conhecimen-

to arcano e magias preciosas, com segurança auxiliar para partida. Substitua as Crianças da Voz Passiva por feiticeiros e magos, alguns dos quais são Devotos Arcanos.

Deneir: As Folhas do Aprendizado pode servir como um templo do Senhor de Todos os Símbolos e Imagens, quase sem mudança. Simplesmente substitua as Crianças da Voz Passiva com membros dos Preservadores do Caminho da Ordem.

Milil: As Folhas do Aprendizado também pode servir como um templo do Deus da Canção. Simplesmente restrinja os conteúdos da biblioteca a poemas, canções e falas eloqüentes e substitua as Crianças da Voz Passiva com guerreiros, paladinos e bardos da Ordem Harmoniosa.

Shar: Os templos da Amante da Noite contêm muitos segredos da Trama das Sombras que são vigiados por monges da ordem Lua Negra. O templo se torna uma fortaleza proibida abraçada pelas trevas e sussurrada por sombras e outros horrores sombrios.

Waukeen: Alguns templos da Amiga dos Comerciantes operam como casas de contrato onde faturas, vendas de ações, testamentos e contratos são guardados e arquivados para promover o crescimento do comércio ordenadamente. Simplesmente substitua as Crianças da Voz Passiva e a Guarda da Torre com mercenários contratados e restrinja o acesso ao templo para aqueles cujos negócios requerem acesso a partes específicas de documentações.

ENVOLVENDO OS JOGADORES

As Folhas do Aprendizado pode servir como um importante recurso para personagens baseados na Terra dos Vales, oeste de Sembia ou norte de Cormyr. Inicialmente, o templo pode servir como um depósito de informações para personagens que buscam aventura na região circunvizinha, mapas razoavelmente precisos que conduzem a masmorras parcialmente exploradas e grimórios para magos que recentemente começaram sua carreira aventureira. Personagens poderiam vender os livros que eles adquiriram nas criptas ou mansões abandonadas ou trocar tais tomos por pergaminhos úteis. Eles também poderiam usar a biblioteca do templo para aprender mais sobre grupos aliados ou inimigos, como o Culto do Dragão ou os Harpistas cujos caminhos se cruzaram. E finalmente, a ameaça que os ilitides de Oryndoll fazem as Folhas do Aprendizado podem lentamente atirar os personagens, como ataques misteriosos contra o templo, aumentando lentamente, forçando uma alta na segurança e arruinando o papel que o templo foi incumbido de servir.

UM MAPA ENGANOSO

O Encadernador insiste que seu clero só venda cópias de mapas com seu assunto descrito com precisão ou, se conter inexatidões criar a melhor representação possível. Em uma tarde, um membro da Companhia da Haste de Prata descobriu um velho mapa comprimido dentro das páginas de um volume que ele pagou para ler e então conseguiu escondê-lo debaixo de sua camisa depois que sua venerável escolta foi agir com seus deveres. Ao amanhecer do dia seguinte, a Companhia da Haste de Prata foi saquear a cidade élfica perdida de Tsornyl, nos bosques ao norte de Lua Alta e leste do Lago Sember.

O assunto não alcança Danali até a tarde seguinte que um membro bêbedo da companhia deixou escapar a “descoberta” do grupo para uma moça da taverna Carvalho e Lança. O Pai Instruído imediatamente recruta a primeira companhia disponível de aventureiros que ele pode encontrar para perseguir a Companhia da Haste de Prata. Danali explica que o mapa é uma antiga fraude projetada um século atrás para atrair aventureiros para a morte no coração da Vigília Negra e que sua presença no livro foi negligenciada durante o catálogo. Deixar o mapa sair do templo, até mesmo se roubado, é um pecado aos olhos do Encadernador que deve ser sanado imediatamente advertindo os azarados ladrões do perigo que eles encontrarão (se eles atendem ou não àquela advertência não é a preocupação de Danali). Claro que, já que o templo não possui um verdadeiro mapa da Vigília Negra, se os personagens tomarem notas durante sua perseguição, Danali agradeceria duplamente e os recompensaria adequadamente por esta informação cartográfica.

NOITE DOS CONJURADORES INTRUSOS

Apesar de avisos amplamente divulgados que as Folhas do Aprendizado não contém nenhum tomo de conhecimento arcano, sempre há magos que acreditam que tal rumor simplesmente indica que todo o tipo de tomos de magia permanece escondido dentro da torre espiralada das Folhas do Aprendizado. Ultimamente, o rumor, que tem se espalhado pelas ruas de Lua Alta, foi que Danali fez uma exceção para a coleção de tomos de magias, acumulado recentemente por Rhauntides, apesar dos contos mais verdadeiros do sábio agora permanecem nos calabouços abaixo da Torre da Lua Nascente. Por casualidade, os personagens descobrem uma aparente tentativa de infiltração por parte de um notável feiticeiro/ladrão de Saerloon e têm a oportunidade de anular a tentativa de roubo. Assumindo que eles tenham sucesso, Danali os contrata completar os Guardas da Torre até tal assunto se dissipe, e, até a próxima dezena, nada menos que 12 magos separados ou seus agentes tentem acessar a biblioteca de Rhauntides das Folhas do Aprendizado.

TINTA DAS SOMBRAS

Embora as Folhas do Aprendizado não contenha nenhum tomo de conhecimento arcano, o conhecimento que ele contém pode ser perigoso de se possuir, no entanto. Vários dias atrás, o templo recebeu uma consignação de livros da Casa Ithivisk de Selgaunt em pagamento a vários contratos que fizeram. Isso fixou uma aliança de comércio entre a casa mercantil Sembiana e o Casa de Vendas Mão Argêntea de Lua Alta. Entre as anotações de tratados comerciais e diários que datam de mais de um século havia um pequeno livro a muito esquecido.

Intitulado *Canções de um Coração Amargo*, o livro contém canções obscuras e melancólicas de Esvele Ithivisk, a tia-avó morta do patriarca atual da casa. Catalogando as escritas de Esvele, um dos clérigos leu brevemente o livro antes de mostrá-lo a Jhenna Iliathor para adquirir a opinião da barda. Jhenna concordou que o livro era de pouca importância e os trabalhos de Esvele foram prontamente catalogados, arquivado e esquecidos.

Inadvertidamente Jhenna e o clérigo foram afligidos por um veneno de contato sobrenatural conhecido como *cria das sombras* que permanecia oculto na tinta do livreto. Incitada pelos sussurros de Shar, Esvele tinha preparado a tinta venenosa como uma armadilha para o amante que a rejeitou, esperando que ele sofresse tanto quanto ela depois de ler seus versos. A tentativa de Esvele nunca veio a acontecer, pois seu amante morreu no mar antes de ela pudesse lhe entregar o livro. A própria Esvele morreu em seguida de uma doença, e seu livro foi arquivado não sendo lido.

Cria das Sombras só afeta criaturas de sangue morno, disjuntando as sombras de seus corpos enquanto elas dormem. Ao cair de cada noite a vítima entra em um sono torturante e perde temporariamente 1d6 pontos de força. Eles não podem ser despertados até o amanhecer. Durante este tempo sua sombra se transforma na criatura morto-viva de mesmo nome e percorre a área circunvizinha. Ataques com sucesso contra a sombra são refletidos como feridas no corpo da vítima e infligem a mesma quantidade de dano. Se a sombra for destruída por qualquer meio, a vítima morrerá. Se a vítima for

reduzida a 0 de força, ela estará morta e sua sombra se torna uma criatura morto-vivo livre. A aplicação diária de magias como *Restauração Menor* e *Restauração* pode manter a vítima viva restabelecendo a força perdida, mas não termina com as devastações da doença. Apenas conjurando *Proteção contra Energia Negativa* e *Neutralizar Veneno* na vítima pode-se cessar as devastações do veneno sobrenatural, porém uma cura só é conhecida por certos seguidores de Shar.

Na noite seguinte a chegada do livreto, tanto Jhenna e o clérigo tombam doentes e não podem ser despertados. Enquanto isso, suas sombras começam a perseguir os residentes do templo. Danali destrói a sombra do clérigo antes que ela avance sobre uma vítima, o que causa a morte do clérigo. Uma vez que eles percebem o perigo, Danali ordena que os outros residentes fujam do templo ficando apenas ele para cuidar de sua amada. O ciclo continua por vários dias, com Jhenna ficando cada vez mais fraca e Danali não conseguindo encontrar uma cura. Então, uma determinada noite alguns dos *símbolos* do templo são ativados e Danali observa várias pessoas fugindo na escuridão. Sabendo que os clérigos anciãos do templo e Guarda da Torre não estão de vigília, o Pai Instruído recruta uma companhia de aventureiros valentes e confiáveis o bastante para guardas o templo contra invasores enquanto afasta a sombra de Jhenna sem matá-la. Ele então se fecha na biblioteca do templo na esperança desesperada de achar uma cura. Não sendo conhecidos por Danali, os invasores são os monges da ordem da Lua Negra que foram instruídos por sua senhora das trevas a recuperar o livreto perdido, considerado um texto sagrado pelos crentes de Shar. Eles retornam na noite seguinte, preparados para as armadilhas do templo e enfrentam os personagens em uma batalha nas Folhas do Aprendizado. Se os personagens descobrem o objeto o qual os intrusos buscam ou os perseguem e localizam o seu mestre, Danali pode ter uma esperança de descobrir no livreto o segredo da tinta venenosa e curar sua amada.

SOBRE O AUTOR

Eric L. Boyd é um nome bem conhecido entre os fãs dos Reinos por seu trabalho na edição prévia do cenário de campanha assim como na nova edição. Eric é co-autor de *Crenças & Panteões* e está detalhando atualmente os grupos étnicos humanos e subraças anãs para um futuro livro dos **REINOS ESQUECIDOS**.