

TYRANNY of DRAGONS™



A SITUAÇÃO DE PHLAN NOS DIAS DE HOJE

“Aprender sobre a situação de Phlan e entender suas muitas provações e tragédias”

– Lorde Sábio de Phlan, 1.489 CV

CRÉDITOS

Por: Greg Marks

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Tradução e Adaptação: Equipe Eruditos de Faerûn

Edição: Equipe Eruditos de Faerûn



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.



Eruditos de Faerûn

Proibida revenda. Permissão concedida para imprimir ou fotocopiar este documento apenas para uso pessoal.

Fundada em 367 CV, dez anos após Fortaleza Norte, a cidade de Phlan foi demolida e arrasada repetidamente; novos edifícios cresceram a partir das ruínas de encarnações anteriores. Isso levou à existência de extensos túneis, câmaras, esgotos e outros locais escondidos sob e através da cidade, enquanto os sons de construção ecoavam. Embora continue a desordenada e brutal cidade ao norte do Mar da Lua, ela se expande, o comércio permanece lento e Phlan está mais povoado do que jamais esteve em muitos anos. Ainda assim, a estabilidade está muito distante de ser garantida.

O PASSADO RECENTE

Em 1.306 CV, uma invasão de dragões conhecida como Marcha dos Dragões devastou o Norte e caiu sobre Phlan. Devido em parte à Guerra do Mar da Lua com Mulmaster, nenhuma das outras cidades na região do Mar da Lua veio auxiliar Phlan, então uma vez mais a cidade foi devastada. Conforme Phlan era reconstruída, a entidade conhecida como Tyranthraxus corrompeu e possuiu um dragão de bronze chamado Srossar em 1.340 CV, após convencê-lo a banhar-se em um Poço de Radiância que estava enterrado abaixo das ruínas do Castelo Valjevo. Tyranthraxus mais tarde seria descoberto e subsequentemente derrotado por um grupo de aventureiros, mas em sua luta, ele tornou o Poço de Radiância em uma piscina de água não mágica que mais tarde seria encoberta durante a reconstrução do castelo e sua localização acabou se perdendo.

Phlan saberia por cerca dez anos o que é paz antes da Revoadada dos Dragões em 1.356 CV quando foi novamente dizimada e suas ruínas ocupadas por um grande dragão que mais tarde foi morto e a cidade reivindicada pelo Forte Zhentil em 1.375 CV. No período de meia década, o sistema de leis do antigo Conselho de Dez da cidade foi substituído pela tirania do Zhentarim Mestre do Ódio Cvaal Daoran. A ascensão de Daoran como o Lorde Protetor de Phlan salvou a cidade durante a Guerra das Sombras em 1.383 CV. Forjando uma aliança com as fadas da Floresta Tremulante, nas proximidades, Phlan foi poupada da destruição que chegou até o Forte Zhentil e da Cidadela do Corvo pelas mãos dos Netherese. Depois de Cvaal matar um dos príncipes das sombras, ele declarou a posição de Lorde Protetor como hereditária. Isto marcou o começo da separação eventual de Phlan do controle direto dos Zhentarim.

Quase um século depois, em 1.480 CV, ataques de bárbaros vindos do norte levaram a um afluxo de refugiados em Phlan, aumentando drasticamente a população. Até então, o neto do Lorde Protetor Daoran, Anivar Daoran, herdara o Trono de Cinábrio. O Senhor Protetor Anivar Daoran era um nobre covarde e mimado, e um governante paranoico e ineficaz; Sua preocupação pelas responsabilidades de seu governo era apenas ligeiramente menor que a dos seus súditos.

PHLAN HOJE

Em 1.488 CV, o Lorde Protetor Anivar Daoran morreu inesperadamente no que, para todos os efeitos, pareceu ser nada mais do que um acidente de construção durante as reformas no Castelo Valjevo. O Lorde Protetor não deixou herdeiros, portanto o Cavaleiro Comandante do Punho Negro, Ector Brahms, foi declarado o Senhor Regente do Trono de Cinábrio. O poder do Senhor Regente sobre o trono é tênue. Para manter a ordem, o Lorde Regente tem usado seu controle sobre o Punho Negro e sobre o Trono de Cinábrio para declarar lei marcial; assim, ele mantém a população na linha através do medo. Para administrar a cidade, o Senhor Regente requereu a ajuda das famílias nobres e das quatro guildas de comércio, ambas hesitantes em dar todo o seu apoio até que saibam como isso os beneficiará.

O caos não foi contido pela lei marcial. Pouco depois da morte de Daoran, o Liceu do Lorde Negro foi saqueado e queimado. Uma casca enegrecida permanece onde uma vez esteve o grande templo dedicado a Bane, e as ruínas, desde então têm sido reaproveitadas por seguidores do retornado deus da alvorada, Lathander. Os seguidores do Lorde da Manhã tentam fornecer um lugar de consolo e refúgio na cidade tumultuada, e seu santuário pequeno une santuários ativos dedicados a Umberlee e Auril. Apesar da falta de um templo, a fé de Bane permanece forte entre o Punho Negro.

Um pequeno ponto de luz em Phlan é a Ordem da Mortalha Silenciosa. Em 1.380 CV, como uma exibição de seu novo poder, o Mestre do Ódio Cvaal Daoran legou o Cemitério Vilhingen, infestado e mortos-vivos, a um pequeno contingente de fiéis de Kelemvor. Os Kelemvoritas trabalharam de forma firme e obediente para acabar com a ameaça de mortos-vivos e preparar meticulosamente o cemitério selvagem com ajuda de druidas do Enclave Esmeralda, até o que é agora, um belo e sombrio lugar de descanso livre de perigo ao redor do templo erguido em seu centro. A Ordem, sob os comandos do Guia do Destino Yovir Glandon, luta para permanecer independente do Trono de Cinábrio e distante da política da cidade.

Após a declaração da lei marcial, o comércio mal chega até de Phlan. O Lorde Regente cancelou muitos dos projetos de construção da cidade enquanto tenta lidar com um tesouro empobrecido. As guildas disputam com as famílias nobres o controle sobre a riqueza e os negócios da cidade, na esperança de compensar suas rendas perdidas. Os salários caíram e os preços dispararam. O trabalho é escasso porque os projetos de construção nas ruínas da cidade estão incompletos.

Os Saudadores mudaram seus objetivos de guilda de ladrões para heróis vigilantes do povo e agora atacam as guildas que eles alegam, em sua ganância, terem abandonado a cidadania. Por sua vez, eles são caçados pelo Punho Negro, e qualquer pessoa sem uma orelha, um símbolo de associação à guilda, é presa, julgada e enforcada. A cada dia, mais corpos balançam do Portão Stojanow.

O Punho Negro mantém a ordem até um ponto, embora esse ponto esteja no final da espada. A justiça é seletivamente determinada com base na capacidade de pagar subornos para vigias corruptos ou navega na burocracia maciça dos poucos crentes verdadeiros que se esforçam para manter o governo unido. Visto que os membros do Punho Negro têm a capacidade de julgar

aqueles que consideram criminosos e distribuem justiça bruta à primeira vista, os cidadãos lhes temem muito.

Phlan é um desgastado remanescente sem lei do que foi uma vez antes e do que estava lutando para não se tornar novamente. Por mais de um milênio, Phlan sofreu a dizimação nas mãos de seus inimigos e é decididamente irônico que agora esteja à beira da ruína por suas próprias mãos. Se Phlan deve ser salvo, heróis devem se erguer.



Mapa da cidade de Phlan