

Um Material Suplementar para o *Fronteiras Prateadas*
por SEAN K. REYNOLDS



MAIS FRONTEIRAS

Atacados por orcs e monstros estranhos, e lutando para proteger suas fronteiras e estabelecer uma identidade nacional, as *Fronteiras Prateadas* são um lugar onde o perigo está sempre próximo e a magia é sempre necessária. Esta atualização oferece 18 novos feitiços e itens mágicos para sua campanha. Alguns são freqüentemente usados pelos habitantes das *Fronteiras Prateadas*, enquanto outros há muito foram perdidos, ou melhor, esquecidos. Além disso, nós apresentamos o covil de Luz Nefasta, um behir do Vale Gélido famoso por sua natureza corrompida e inteligência.

Para utilizar esta atualização, você deve ter o acessório *The Silver Marches (As Fronteiras Prateadas)* por Ed Greenwood e Jason Carl. Este material gratuito é distribuído pelo site oficial dos Reinos Esquecidos: www.wizards.com/forgottenrealms.

ARMADURA MÁGICA ESPECÍFICA

Cota Prateada da Rainha dos Unicórnios: Esta *cota de malha élfica* +1 carrega um pequeno símbolo de Lurue no centro de seu torso. O usuário é protegido como se estivesse utilizando um *periapto de resistência a veneno* e pode conjurar *curar*

ferimentos leves três vezes por dia. O usuário também ganha um bônus adicional de +4 em todos os testes baseados em Carisma, relacionados a bestas mágicas de alinhamento bom como unicórnios, pégasus e águias gigantes.

A armadura concede um nível negativo em qualquer criatura neutra ou maligna que a utilizar. Este nível negativo persiste enquanto a armadura estiver sendo utilizada e desaparece quando a armadura for retirada. O nível negativo não resulta em perda real, mas o usuário não pode eliminá-lo por quaisquer meios (incluindo magias de *restauração*) enquanto estiver utilizando a armadura.

Nível do Item: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *curar ferimentos leves*, *neutralizar venenos*; **Preço de Mercado:** 23,950 PO; **Custo para Criar:** 14,050 PO + 792 XP.

ARMAS MÁGICAS ESPECÍFICAS

Irmão Cinza: Esta *lança curta* +2 de um antigo estilo é obviamente de fabricação orc. Sua haste de madeira cinza e sua sombria lâmina de aço são esculpidas com runas orc que representam assassinato, ódio e poder. Ela causa 2d6 pontos de dano adicionais em humanos e elfos. Para efeito de bônus, esta lança não acrescenta +2 acima de seu nível normal contra humanos ou elfos. Esta arma é lendária entre os possuidores de presas do Norte. Muitos líderes tribais procuraram por ela durante séculos em ruínas e locais profanos. Como os clérigos

CRÉDITOS ADICIONAIS

Edição: Sue Weinlein Cook

Produção: Julia Martin

Desenvolvimento Web: Mark Jindra

Design Gráfico: Robert Campbell, Robert Raper

Créditos da Edição Nacional

Traduzido por: João Cláudio

Ilustrações por: Charles Michel de Oliveira Santos

Revisado por: Daniel Bartolomei

Editado por: Ivan Lira

Design Gráfico: Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de *Dungeons & Dragons* criadas por Gary Gigax 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 concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

www.wizards.com/forgottenrealms

www.ultimosdias.tk



de Gruumsh dizem, o orc que a bandeira é favorecido por Aquele que Vê e será capaz de organizar um grande exército insuperável para varrer os humanos e elfos das terras, reduzindo seus habitantes a escravos.

Nível do Item: 8º; Pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, invocar criaturas I; Preço de Mercado: 32.302 PO; Custo para Criar: 16.302 PO + 1.280 XP.

Transgressor Noturno: Esta *maça pesada* +1 do toque rompimento fantas-magórico é um item sagrado para a igreja do Deus do Amanhecer, tendo sido brandida por uma linha sucessiva de paladinos da Ordem de Áster. O item foi perdido em 1344 CV, quando seu portador partiu para destruir um lar de espectros, e não foi visto desde então. Certos membros do clero acreditam que este item deva ser o "sinal legítimo" do favor de Lathander, descrito no capítulo Prece da Manhã de Rhyester (templo) na seção de Lua Argêntea de "As Fronteiras Prateadas".

Nível do Item: 14º; Pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, cura completa, viagem planar; Preço de Mercado: 32.302 PO; Custo para Criar: 16.302 PO + 1.280 XP.

Cega Orc: Ao comando da Senhora Alustriel, as igrejas e magos das Fronteiras Prateadas criaram um grande número destas *flechas* +1, decoradas com marcas distintas em forma ocular em sua ponta. É dito que perfuram os olhos de orcs com surpreendente frequência e causam 2d6 pontos de dano adicionais contra eles. Para efeito de bônus, estas flechas não acrescentam +2 acima de seu nível normal contra orcs. Elas são destruídas quando utilizadas, assim como flechas normais. Setas para besta com este poder existem, mas são mais raras.

Nível do Item: 8º; Pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, invocar criaturas I; Preço de Mercado: 167 PO; Custo para Criar: 87 PO + 7 XP.

Brilho da Luz Solar: Esta *maça leve sagrada* +1 emite luz quando empunhada. Em seu fim estão três grandes pedras preciosas, uma laranja, uma vermelha, e uma amarelo brilhante, cada uma esculpida com o símbolo sagrado de Lathander. Uma vez por dia a maça pode invocar a magia *luz cegante*. A arma foi perdida em uma cruzada contra as forças de Ghaunadaur, deus drow das gosmas, e não é vista há quase 100 anos. Certos membros do clero acreditam que este item deva ser o "sinal legítimo" do favor de Lathander descrito no capítulo Prece da Manhã de Rhyester (templo) na seção de Lua Argêntea de "As Fronteiras Prateadas".

Nível do Item: 5º; Pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, luz cegante, destruição sagrada, o criador precisa ser bom; Preço de Mercado: 28.305 PO; Custo para Criar: 14.305 PO + 1.120 XP.

Flechas Lunares de Selune: Criadas em grande número

recentemente pela igreja da Dama da Lua para combater o Povo do Sangue Negro, estas *flechas* +1 são inteiramente feitas de prata. Elas causam 2d6 pontos de dano adicionais a licantropos malignos. Para efeito de bônus, estas flechas não acrescentam +2 acima de seu nível normal contra licantropos. Elas são destruídas quando utilizadas, assim como flechas normais.

Nível do Item: 8º; Pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, invocar criaturas I; Preço de Mercado: 167 PO; Custo para Criar: 87 PO + 7 XP.

Estrela da Tempestade: Estes manguais mágicos são de um antigo desenho aparentemente criado em Netheril. Feitas de aço banhado em electrum, estas armas exibem pequenos relâmpagos ao longo de seu comprimento quando empunhadas, embora não prejudiquem o usuário ou qualquer um atingido por eles. Uma vez por dia a arma pode invocar uma versão enfraquecida da magia *corrente de relâmpagos* como um conjurador 8º nível. A maioria destes manguais possui +1 de bônus mágico, mas algumas foram criadas com +2 ou até mesmo +3.

Nível do Item: 3º; Pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, corrente de relâmpagos, nível do conjurador necessita ser três vezes maior

que o bônus efetivo; Preço de Mercado: 20.308 PO (+1), 26.308 PO (+2), 36.308 PO (+3); Custo para Criar: 10.308 PO + 8007 XP (+1), 13.308 PO + 1.040 XP (+2), 18.308 PO + 1.440 XP (+3).

Saca Presas: Esta *espada longa* +1 da ruína orc foi criada por um jovem mago elfo. Possui um nome Élfico que significa "A lâmina que tomba orcs como gotas de chuva na tempestade" mas a maioria a chama por seu apelido comum. Seu cabo é ornamentado em forma de folha, esmaltado em verde e marcado em branco. A lâmina é gravada com centenas de lágrimas em um padrão espiral, feitas com cobre polido. Em um ângulo correto, corre pelas lágrimas o nome da espada em runas Espruar.

Nível do Item: 8º; Pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, invocar criaturas I; Preço de Mercado: 18.315 PO; Custo para Criar: 9.315 PO + 720 XP.

ITEM NÃO MÁGICO

Chardalyn: Estas pedras negras raras podem absorver e liberar magia naturalmente, pedras maiores são capazes de absorver magias mais potentes. Somente encontradas no norte da Costa da Espada, elas não requerem nenhuma preparação mágica para funcionar. Um conjurador pode conjurar uma única magia em uma pedra chardalyn, e quando a pedra é quebrada (normalmente lançando-a contra uma superfície dura) a magia é liberada, centrada no local do impacto da pedra. Uma pedra chardalyn pode permanecer carregada com uma magia indefinidamente. Um fragmento de chardalyn não pode ser usado para armazenar magias novamente. Algumas pessoas inteligentes imbuem uma pedra chardalyn com a magia *bola de fogo* e a atira em um escudo ou a golpeia com uma arma de impacto, como uma maça, fazendo a magia ser

liberada quando partida. Obviamente tal ataque é planejado melhor por alguém resistente ou imune a fogo.

Algumas chardalyn particularmente raras supostamente têm o poder de absorver magias de fogo e eletricidade mesmo quando não miradas diretamente nelas (negando o efeito da magia completamente e imbuindo a pedra com a magia), mas nenhuma destas pedras foram encontradas por vários anos. Aqueles que as têm certamente as estão acumulando.

Preço de Mercado: 1.000 PO (até magias de 3º nível), 3.500 PO (até magias de 6º nível), 8.000 PO (até magias de 9º nível).

ANEL

Anéis de Mensagens: Cada um destes anéis prateados está incrustado com uma única peça de ravenar, uma variedade negra e lustrosa da turmalina. Na pedra está gravado um olho e uma estrela. Cada um destes anéis faz parte de um conjunto; a pedra de cada anel do conjunto é um pedaço polido de uma pedra de ravenar maior (um jogo típico possui de 5 a 11 anéis). Uma vez por dezena o usuário pode ativar o poder de um anel, transmitindo assim uma mensagem curta a todos os outros portadores dos anéis daquele conjunto, como se estivesse usando a magia *mensagem* para vários alvos. Os usuários dos anéis podem dar uma resposta curta, como descrito na magia. O anel não pode receber ou enviar uma mensagem se não estiver sendo usado. Não há nenhum meio de um usuário saber quem poderia estar usando um dos outros anéis (por exemplo, se um anel for roubado e cair em mãos erradas) então, é melhor que mensagens secretas sejam enviadas em código ou através de outros meios.

Normalmente estes anéis são criados em conjunto e dados a indivíduos que vivem separadamente e longe, mas que podem precisar contatar um ao outro em emergências. Vários conjuntos de anéis foram dados a estes indivíduos em fortificações específicas ao longo dos limites das Fronteiras Prateadas, lhes permitindo advertir as cidades interiores de invasões iminentes.

Nível do Item: 9º; *Pré-requisitos:* Forjar Anéis, *ligação telepática de Rary*, *mensagem*; *Preço de Mercado:* 10.000 PO.

ITENS MARAVILHOSOS

Pendente de Espada Comum: Este pendente de aço batido e plano é moldado na forma de uma espada ou, possivelmente, num símbolo sagrado simples de Tempus ou outra divindade cujo símbolo seja uma espada. Sob comando, ele se transforma em uma espada longa obra-prima ou retorna em sua forma de pendente. Estes pendentes são dados a pessoas que precisam viajar por áreas perigosas, mas que não querem se arriscar carregando armas óbvias. Alguns destes itens são projetados para

se parecer com um broche em vez de um amuleto, e outros podem se transformar em uma arma diferente de uma espada longa.

Nível do Item: 5º; *Pré-requisitos:* Criar Itens Maravilhosos, *encolher item*; *Preço de Mercado:* 1.315 PO; *Custo para Criar:* 802 PO + 40 XP.

Pendente de Espada Maior: Como o Pendente de Espada Comum, mas o item se transforma em uma *espada longa* +1.

Nível do Item: 5º; *Pré-requisitos:* Criar Itens Maravilhosos, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *encolher item*; *Preço de Mercado:* 4.315 PO; *Custo para Criar:* 2.315 PO + 160 XP.

Crânio de Gárgula de Klen

Crânio de Gárgula de Klen: Criado pelo feiticeiro Klen quando ele planejou investigar um forte infestado de gárgulas no Passo da Derrocada. Este crânio de gárgula é coberto por uma grossa camada transparente de resina azul endurecida (uma característica comum de muitos itens que Klen criou). Quando o usuário segura e se concentra no item, descobre gárgulas dentro de um raio de 18m tornando-as artificialmente frias ao toque.

Nível do Item: 3º; *Pré-requisitos:* Criar Itens Maravilhosos, *localizar criaturas*; *Preço de Mercado:* 3.000 PO.

Máscara da Rosa: Esta "máscara" é feita de um cristal de coloração rosa profundo, aos moldes de um capacete com a face em aberto, diferente das máscaras tradicionais. Na frente está incrustado o símbolo de Lathander. O usuário da máscara ganha bônus de +4 na moral contra efeitos de medo e bônus de +4 na Constituição. Certos membros do clero acreditam que este item deva ser o

"sinal legítimo" do favor de Lathander descrito no capítulo Prece da Manhã de Rhyester (templo) na seção de Lua Argêntea de "As Fronteiras Prateadas".

Nível do Item: 14º; *Pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *cura completa*, *viagem planar*; *Preço de Mercado:* 21.000 PO.

Tomo dos Doze Fechos: Este estranho livro possui uma capa feita de pele de dragão vermelho e 12 páginas feitas de um espesso couro negro. Cada página de couro possui uma runa mágica inscrita em um disco de metal preso a ela, como um fecho em uma urna, porta, ou gaveta. Embora todos os 12 fechos fossem originalmente de uma coloração dourada cintilante, agora sete deles se tornaram embotados, como que carbonizados, e sua magia dissipada.

Ilustrações por Charles Michel de Oliveira Santos

Cada fecho contém um feitiço de invocação vinculado a uma criatura diferente, e suas runas são as palavras de comando para ativá-lo. Um fecho ativado invoca uma criatura apropriada, que serve ao conjurador por 17 rodadas como se conjurada pela magia *invocar criaturas*. Uma vez usado, o ouro de um fecho se torna opaco e perde seu poder.

Embora só um tomo dos doze fechos tenha sido encontrado, outras formas deste livro podem existir, com criaturas diferentes vinculadas a seus fechos ou com uma capa diferente. Algumas versões podem conter um grímório comum ou até mesmo mapas para antigos tesouros.

Os cinco fechos restantes do tomo conhecido invocam as seguintes criaturas: elemental do ar enorme, elemental do fogo grande, elemental da terra enorme, abo-canizador matraqueante, janni.

Nível do Item: 17º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, Estender Magia, *invocar criatura V*, *invocar criatura VI*, *invocar criatura VII* e *invocar criatura VIII*; **Preço de Mercado:** 25.500 PO.

MAGIAS

Lança Alicorn

Evocação [Energia]

Nível: Clr 2, Drd 2 (Lurue)

Componentes: V, G, FD

Tempo de execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Chifre de Energia

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

Você cria um chifre de energia em sua testa, semelhante em tamanho e forma ao chifre de um unicórnio. Em qualquer momento até que o feitiço expire, você pode lançar o chifre em um único alvo como uma ação livre. Acertar o alvo requer um ataque de toque à distância. Se o chifre atingir o alvo, ele é destruído e causa 3d6 pontos de dano de energia à criatura alvo que fica envolvida por partículas prateadas como a magia fogo das fadas pelo restante da duração da magia. Caso fracasse, a magia é dissipada.

O Estandarte de Alustriel

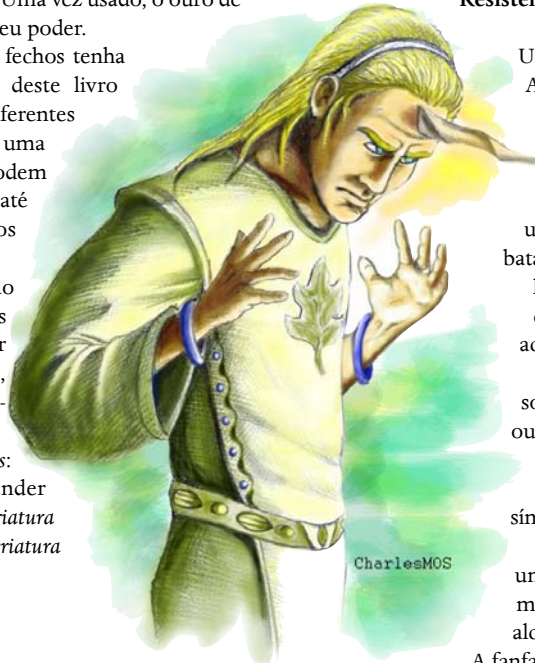
Ilusão (Idéia)

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)



Lança Alicorn

Efeito: Cria um estandarte e o som de uma trombeta ou chifre

Duração: 1 rodada/nível (C)

Teste de Resistência: Vontade nega (se interagindo)

Resistência a Magia: Não

Um feitiço recentemente criado por Alustriel, esta ilusão tem circulado entre os conjuradores arcanos de Lua Argêntea e a outros além da cidade. Uma forma simplificada de imagem menor que permite criar uma bandeira (como um estandarte de batalha, brasão familiar ou outro símbolo de identificação) que aparece em qualquer lugar dentro do alcance, acompanhado por uma fanfarra musical ou ao som de um chifre de sopro. A bandeira pode parecer grande ou pequena (máximo de 3 metros), nova ou velha, limpa ou suja, de qualquer cor ou padrão e portando qualquer símbolo de identificação que o conjurador desejar. A bandeira ilumina uma área como a magia luz. Você pode movê-la para qualquer lugar dentro do alcance como uma ação de movimento.

A fanfarra ou chifre normalmente anuncia a presença de uma pessoa importante ou uma unidade militar, embora a magia possa criar qualquer tipo de sinal de trombeta. Normalmente, conjuradores usam a magia para reunir tropas ou guiar as pessoas diretamente a um local em particular, especialmente à noite quando seu aspecto luminoso se torna mais útil.

Componente material: Um chifre ou trombeta, de tamanho normal ou miniatura.

Favor de Yathagera

Transmutação

Nível: Clr 3, Drd 3 (Lurue)

Componentes: V, G, FD

Tempo de execução: 1 ação

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvo: Um unicórnio ou animal equino

Duração: 10 minutos/nível (C)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Você dá para a criatura alvo grandes asas emplumadas como as de um pégaso, permitindo a ela voar com uma velocidade de 30m (manobrabilidade boa). A criatura reage a estas asas como se elas fossem partes naturais de seu corpo e pode usá-las imediatamente. Testes de Cavalgar são realizados como se o animal não fosse voador (assim o cavaleiro pode controlar um cavalo voador da mesma maneira que facil-



Favor de Yathagera



mente faz com um normal).

O nome da magia vem do nome élfico atribuído a Lurue: Yathaghera, a Rainha Alada, dama dos pégaso e unicórnios de Encontro Eterno.

COVIL: O DESFILADEIRO DE LUZ NEFASTA

O Vale Gélido é um lugar perigoso de súbitos desfiladeiros profundos, muitos dos quais habitados por trolls e outras criaturas das profundezas. Um destes desfiladeiros é o lar de Luz Nefasta, um behir muito grande e com uma mente afiada, de natureza corrompida e um gosto para a carne anã e seu ouro. Luz Nefasta aliou-se a quatro trolls, e com sua ajuda criou um covil ligeiramente fortalecido. As cinco criaturas o usam como um ponto de partida para investidas a viajantes e criaturas rivais. (Veja o mapa da área adiante)

O desfiladeiro foi construído no leito de um rio, porém o rio há muito tempo secou e se dividiu em pequenos córregos. Um desses córregos ainda corre pelo desfiladeiro, embora alternando entre duas diferentes leitos ao passar dos anos. As paredes do desfiladeiro são bastante ásperas (Escarlar CD 25) e se erguem abruptamente do chão a uma altura de 20 m (o nível da terra ao redor). O córrego, que não mede mais que aproximadamente 70 cm de profundidade, corre do extremo sudoeste ao extremo nordeste do desfiladeiro e 30 m adiante se esvazia em uma pequena fonte que escoia pelas pedras até o Subterrâneo.

No centro do desfiladeiro existe uma colina, parte da qual foi escavada pelas criaturas para formar uma pequena caverna. Vários pedregulhos se espalham pelo desfiladeiro, e os trolls moveram os menores para que formem um conjunto de paredes simples flanqueando a entrada da caverna. Para entrar e sair do desfiladeiro rapidamente, os trolls construíram uma escada íngreme com 3 m de largura no fim noroeste e afixaram uma corda grande e grossa na parede oriental do precipício. Luz Nefasta possui um deslocamento de Escalar de 4,5

m, podendo desta forma escalar facilmente quaisquer das paredes do desfiladeiro sem meios artificiais. Os trolls e o behir regularmente dormem durante o dia, com um dos trolls desperto pela manhã e outro pela tarde.

Durante o crepúsculo, os trolls deixam o desfiladeiro para caçar (com um permanecendo para vigiar o tesouro). Luz Nefasta caça sozinho, porém os monstros normalmente caçam no mesmo lado do desfiladeiro, e assim eles podem vir a ajudar um ao outro caso um deles encontre algo grande.

A. ENTRADA DA CAVERNA (ND 5)

O troll em guarda normalmente aguarda no interior da caverna, escutando o aproximar de inimigos. Luz Nefasta treinou os trolls para tomarem cuidado com ataques a distância (como bolas de fogo e armas de sopro), assim eles fazem um bom uso da cobertura enquanto os inimigos se aproximam. Os trolls mantêm algumas rochas de cerca de 18 kg perto da entrada para usar como armas de arremesso (corpo a corpo +6, 1d8+6 de dano).

Se o troll vigia ouvir ou visualizar os intrusos, ele alertará os outros trolls (se presentes). Um dos outros alertará Luz Nefasta.

Troll: 63 PV; veja página 178 do LIVRO DOS MONSTROS ®.

B. COVIL DOS TROLLS (ND 8)

Esta é a área de descanso dos trolls. Enquanto eles toleram a sujeira e o fedor, Luz Nefasta prefere uma toca mais limpa, e faz com que os trolls mantenham este lugar relativamente despoluído. Durante o dia, os três trolls dormem aqui e à noite ele se encontra vazio. Os trolls possuem um escasso tesouro, pois Luz Nefasta reivindica a maior parte para si, mas como eles comem bem, eles têm poucas reclamações a fazer.

Trolls (3): 63 PV cada; veja página 178 do LIVRO DOS MONSTROS ® (página 245 no LIVRO DOS MONSTROS 3,5 ®).

Tesouro: 320 PO, anel de prata com duas pedras da lua (300

Ilustração por Charles Michel e Oliveira Santos

PO).

C. COVIL DE LUZ NEFASTA (ND 10)

Esta é a área de descanso de Luz Nefasta. Assim como os dragões, ele espalha seu tesouro sobre esta área (assim como fragmentos de armaduras e armas não digeridas completamente por ele) e os usa como cama. O tesouro aqui inclui os itens que ele reivindica dos trolls.

Tesouro: 1.740 PO, 4.120 PP, perídoto verde oliva profundo (500 PO), duas pérolas (100 PO cada), tiara de ouro com quatro diamantes pequenos (1.500 PO), colar de ouro com 11 pedras da lua fixadas (300 PO), cote de malha para cavalo com detalhes em ouro (400 PO), escaravelho de marfim com cinco ágatas olho de tigre fixadas (150 PO), coroa de platina (500 PO), jogo de seis dados de marfim (total de 25 PO), esfera de prata com uma pedra verde (150 PO), garrafa prateada recheada com vários zircões (1.500 PO), *poção de curar ferimentos moderados* (2d8+8).

Luz Nefasta: Behir macho; besta mágica Imensa (eletricidade); ND 10; DV 18d10+126 (225 PV); Inic. +5; Desl.: 12 m, escalando 4,5 m; CA 18 (toque 7, supresa 17); Corpo a corpo: mordida +26 (2d6+12), 6 garras +24 (1d6+6); Face/Alance 3 m x 18 m/3 m; AE: agarrar aprimorado, constrição (2d8+18), engolir, Sopro (raio elétrico); QE: faro, impossível imobilizar, imunidade a eletricidade, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend: NM; TR Fort +18, Ref +12, Von +10; For 34, Des 13, Cons 25, Int 12, Sab 14, Car 12.

Perícias e Talentos: Escalar +22, Esconder-se +9, Observar +18; Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Vontade de Ferro.

Agarrar Aprimorado (Ext): Se Luz Nefasta atingir um oponente enorme ou menor com sua mordida, ele causará dano normal e poderá tentar a manobra agarrar como ação livre sem provocar ataques de oportunidade (agarrar +42). Se ele tiver sucesso, ele irá constri-la a criatura na mesma rodada e tentará engoli-la inteira na próxima.

Constrição (Ext): Em um teste de agarrar realizado com sucesso, Luz Nefasta pode esmagar um oponente Colossal ou menor, causando 2d8+18 pontos de dano. Ele poderá continuar a usar suas garras contra a criatura agarrada.

Engolir (Ext): Luz Nefasta pode engolir uma única criatura Grande ou menor tendo um sucesso em um teste de agarrar (agarrar +42), contanto que ele já tenha esta criatura em sua mandíbula (veja Agarrar Aprimorado). Ao engolir um oponente, Luz Nefasta pode usar seu talento Trespasar para morder e agarrar outra criatura. Uma vez dentro de Luz Nefasta, a criatura recebe 2d8+12 pontos de dano por esmagamento e 8 pontos de dano ácido por rodada enquanto atravessa a moela do behir. Um teste de agarrar realizado com suc-

so permite a criatura engolida escalar a moela e voltar à mandíbula de Luz Nefasta, onde outro teste de agarrar é necessário para se libertar. Alternativamente, uma criatura engolida pode tentar cortar uma saída com suas garras ou com

uma pequena arma perfurante ou cortante. Causando um total de 25 pontos de dano ao aparelho digestivo (CA 20) ela cria uma abertura grande o bastante para permitir sua fuga. Uma vez que uma única criatura engolida saia, ações musculares fecham o buraco; assim, outro oponente engolido tem que criar sua própria saída. A mandíbula de Luz Nefasta pode suportar duas criaturas Grandes ou oito Médias ou 16 Pequenas ou 64 Minúsculas ou 256 Diminutas ou menores.

Faro (Ext): Luz Nefasta pode detectar inimigos próximos, farejar inimi-

gos escondidos e rastrear pelo cheiro.

Impossível Imobilizar (Ext): por causa de suas muitas pernas, Luz Nefasta é imune ataques de imobilização. Luz Nefasta tem a opção de permanecer com a criatura agarrada simplesmente usando suas mandíbulas para segurá-la (-20 de penalidade no teste de agarrar). De qualquer forma, cada teste de agarrar realizado com sucesso em sucessivas rodadas causará automaticamente danos de mordida e constrição por rodada.

Sopro (Sob): Uma vez por minuto, Luz Nefasta pode soprar uma rajada elétrica de 1,5 m de largura, 1,5 m de altura e alcance de 6 m; 7d6 pontos de dano, Reflexos (CD 26) para reduzir dano a metade.

O mapa abaixo ilustra o layout do covil de Grimlight.

SOBRE O AUTOR

Sean K Reynolds nasceu em uma cidade litoral ao sul da Califórnia. Um desenvolvedor profissional de jogos desde 1998, ele é co-autor do Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS, e de Living GREYHAWK® Gazetteer, além de muitos outros livros. Ele gasta seu tempo livre lendo e pintando miniaturas. Leia mais sobre ele em www.seankreynolds.com.



Luz Nefasta

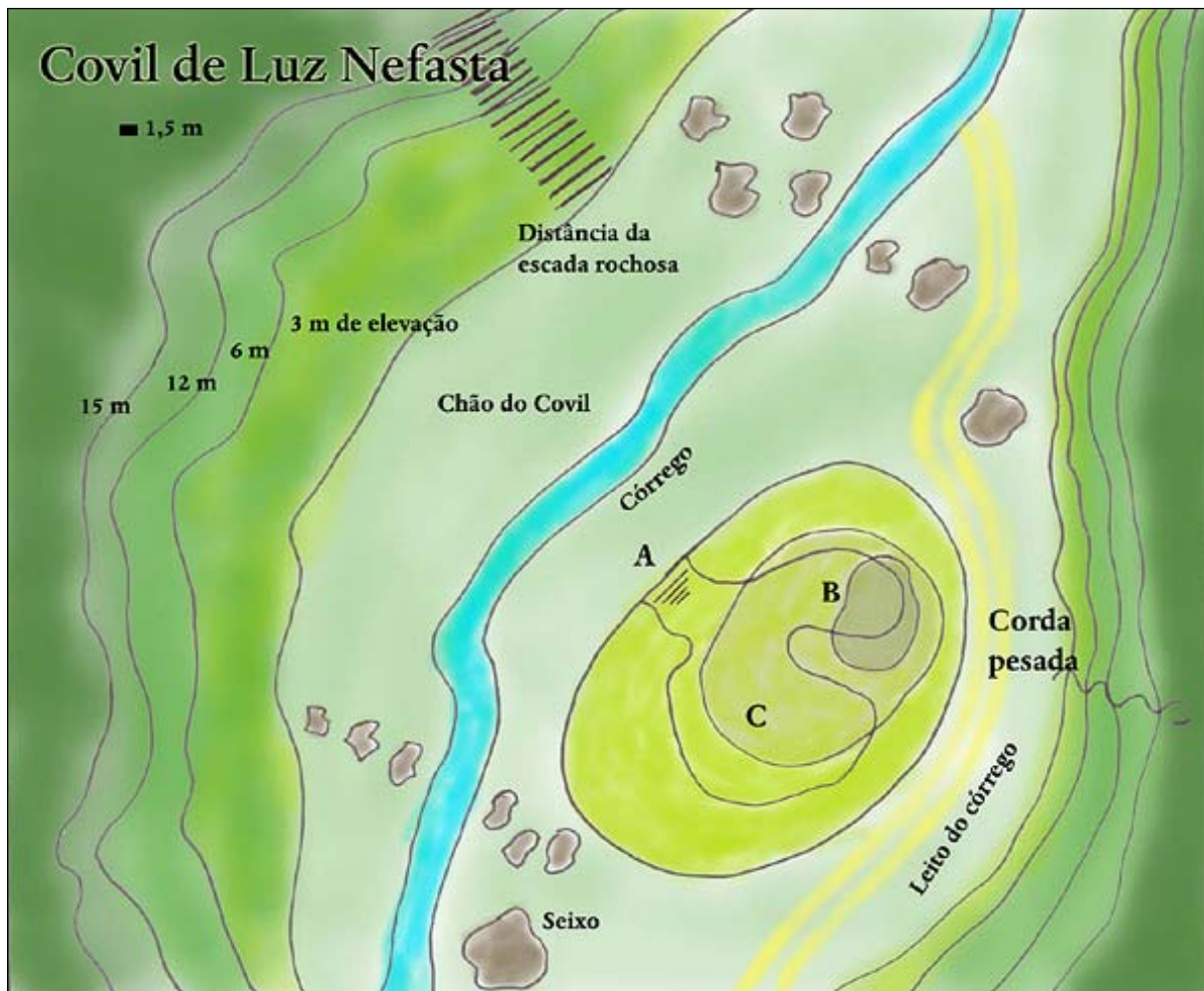


Ilustração por Charles Michel de Oliveira Santos